

AUTORE V. M. MANFREDI

OPERA PALLADION

RECENSIONE P. FRANCIOLI

PERIODICO GRAZIA

Grazia/pagina 24

2.2.86

IL LIBRO DELLA SETTIMANA

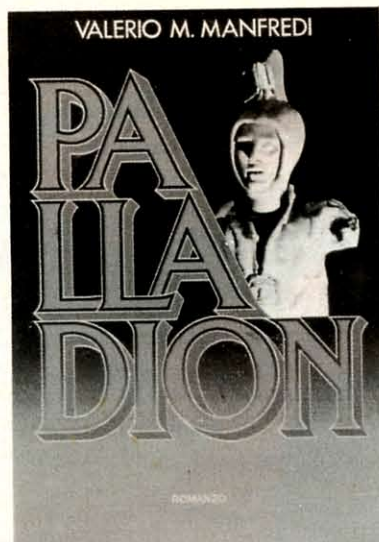
di Paola Francioli

Al centro di un enigma appassionante

il magico simulacro dell'antichità classica

PALLADION

di Valerio M. Manfredi
Mondadori
Lire 20.000



La copertina del libro.

LA TRAMA

Molte leggende si intrecciarono nell'antichità classica intorno al favoloso Palladio, il più sacro e magico simulacro della dea Pallade Athena, venuto dal cielo e capace di rendere imprendibile la città che l'ospitava nella sua rocca. Troia, per prima. Poi Roma, alla quale molti affermarono che il Palladio fosse arrivato insieme con i Penati condotti con sé da Troia dal padre Enea. Dal presupposto che secoli e millenni di venerazione e di fede hanno caricato l'idolo di una forza immensa, dotandolo davvero del potere di portare terribili sventure a chi lo offende o lo profana e di salvare chi lo conserva e lo onora, nasce questo fantasioso romanzo, ambientato in più tempi e in più luoghi. Il primo tempo si svolge nel secondo secolo avanti Cristo, precisamente nell'anno DLXXIV dalla fondazione dell'Urbe, e tratta della spedizione in Asia Minore del console Vulso che, sfidando oracoli famosi, rischia di attirare la rovina su Roma, o almeno così si va dicendo mentre nel tempio di Lavinium qualcuno seppellisce nascostamente le sette statue di Athena, una delle quali, e solo il sacerdote ucciso sapeva quale, è il venerato Palladio. Il secon-

do tempo ci porta al 1071, in un monastero di Grottaferrata dove il monaco Theodoros, contristato dall'inesorabile procedere dei barbari che a Costantinopoli stanno travolgendo l'ultima reliquia della potenza di Roma, riscopre in un vecchio codice un terribile segreto connesso alla campagna militare di Vulso e all'idolo pagano, e ne è ossessionato fino a morire, in circostanze oscure. E poi eccoci ai nostri giorni. Nei pressi dell'antica Lavinium, dove secondo la leggenda sbarcò Enea, un archeologo scopre la tomba a tumulo che i romani indentificavano con quella dell'eroe. Lì accanto, da una fossa vengono alla luce sette statue di Athena. Contemporaneamente il giovane orientalista Fabio Ottaviani si trova in Turchia per una ricerca sulla spedizione del console Vulso. Ecco: da qui in poi Fabio Ottaviani diventa il protagonista, oltre che di un'appassionata e inconsueta vicenda d'amore, di un'avventura intricata e piena di colpi di scena che da archeologica si fa via via poliziesca e spionistica e fantapolitica e un po' paranormale. Affascinato dai tremendi simulacri armati emersi dal sottosuolo e condotto dalla sua indagine a scoprire, come il messaggio di un naufrago nella bottiglia, la terribile

verità individuata dal monaco Theodoros, Fabio è proiettato in una dimensione irrealistica, si sente spinto da una misteriosa necessità a ricomporre i pezzi del mosaico, lottando contro strani e paurosi incubi ma anche contro i ben concreti e privi di scrupoli esponenti di una «Istituzione» che sta cercando di precederlo nella sua scoperta, per fini ben diversi dai suoi, e si serve anzi per questo di lui, delle sue conoscenze e delle sue competenze. Mente brillante di indagatore del passato ma esperto anche di tecniche modernissime e dotato di un fisico scattante nonché di capacità di percezione extrasensoriale, abile e scaltro, e un po' matto secondo i suoi amici, il simpatico e spericolato Fabio non si arresta di fronte a niente. Perché nel mondo la pace è nuovamente messa in pericolo e incombe la minaccia della catastrofe, e l'audace ricercatore sente di dover restituire all'antica immagine della dea la sua integrità, restituendole così tutta la sua forza di talismano.

CHI È L'AUTORE

Nato nel 1943, laureato in lettere antiche, Valerio Massimo Manfredi vive a Piumazzo, presso Castelfranco Emilia in provincia di Modena. È docente universitario di topografia antica e ha partecipato a diverse campagne di scavi archeologici, in Italia e all'estero. Prima di quest'opera narrativa ha pubblicato numerosi saggi e una traduzione commentata dell'*Anabasi* di Senofonte.

IL COMMENTO

Ecco trecento pagine smaglianti, che tengono ben sveglio il cervello con l'acume dell'invenzione e l'eleganza dello stile, con l'emozione dei ricordi storici e la suggestione dei richiami culturali, con il ritmo veloce dell'azione e la vivacità del dialogo. Trecento pagine di divertimento sicuro, alle prese con un enigma

appassionante come uno di quei diabolici giochi da computer, in un'atmosfera simile a tratti a quella del *Nome della rosa* di Eco e a tratti a quella dei vari *Zerozero* di Fleming, in compagnia di un personaggio affascinante come un eroe televisivo di quelli belli e ardimentosi e intelligenti, tipo un capitano Maffei-Giuliano Gemma, per intenderci.

COME COMINCIA

Era un giovane sulla trentina, alto, robusto, dai lineamenti forti, facili da ricordare. Certamente un forestiero, non l'aveva visto mai da quelle parti. Camminava da un po' lungo l'argine del fiume, su e giù, fermandosi ogni tanto a guardare la corrente. Per un paio di volte s'era avvicinato al cancello del laboratorio come se volesse entrare; poi s'era allontanato.

Quando venne l'ora di chiudere, il marmista ripose i suoi attrezzi e si avviò all'uscita.

Se lo trovò davanti, improvvisamente.

Di pelle scura, occhi grandi e fondi, i raggi obliqui del sole gli scolpivano la faccia e le braccia nude, duramente:

«Sei tu il padrone qui?» gli chiese.

«Sì perché?»

«Dovresti farmi un lavoro.»

«Lo vedi, sto per chiudere. Sei qui da un pezzo, non potevi deciderti prima?»

Il giovane non rispose.

«E non puoi tornare domani?»

«No, domani devo partire... per un viaggio. Starò via molto tempo.»

«Se è così...» Il marmista tornò indietro e riaprì la porta del laboratorio.

«Allora, che cosa vuoi che faccia?»

«Una lapide, con una iscrizione funebre.»

«Ho già molti lavori da consegnare per i prossimi giorni.»

«Non è urgente.»

«Allora si può fare. Scegli il materiale che ti piace e lasciami le misure e il testo, per favore.»

Il giovane scelse...