



Il Palazzo della Mezzanotte

di Antonio Stanca¹

¹ 1 Antonio Stanca di Soleto (Lecce) già docente negli Istituti superiori, dimostra interessi nella Letteratura moderna e contemporanea. Significative sono le sue recensioni di opere nel panorama della narrativa, della poesia di autori italiani e stranieri. Collabora con diverse riviste telematiche tra le quali "Edscuola" e con la rivista "Segni e comprensione" del Dipartimento di Filosofia e Scienze Sociali dell'Università del Salento. Partecipa alle attività di ricerca e a convegni nazionali ed internazionali. E' collaboratore della Rivista telematica Nuova Didattica.

Scritto nel 1994 in lingua spagnola e a Maggio del 2015 ristampato per la serie Oscar Bestsellers della Casa Editrice Mondadori di Milano, con la traduzione di Bruno Arpaia, il romanzo *Il Palazzo della Mezzanotte* è il secondo della *Trilogia della nebbia* scritta per giovani dallo scrittore spagnolo Carlos Ruiz Zafón. Questi, nato a Barcellona nel 1964, dal 1993 vive a Los Angeles dove si dedica anche alla sceneggiatura e collabora con riviste culturali quali "El Pais" e "La Vanguardia". Noto, però, è Zafón soprattutto per la sua opera narrativa che è stata tradotta in molte lingue ed ha ottenuto molti riconoscimenti. Ha iniziato come scrittore nel 1993, quando aveva ventinove anni e i libri per giovani come quelli della *Trilogia della nebbia* sono stati i suoi primi. Nel 2001, con *L'ombra del vento*, ha esordito nella narrativa per adulti. Il romanzo, pubblicato in Spagna, ebbe tanto successo, fu tanto tradotto, si rese degno di così tanti premi da diventare un caso letterario.

Scrittore molto prolifico, Zafón ha continuato nella narrativa per adulti con romanzi quali *Il gioco dell'angelo* del 2008 e *Il Prigioniero del Cielo* del 2011.

Da un genere narrativo lo scrittore è passato ad un altro senza, però, rinunciare completamente a quanto aveva fatto parte della sua prima fase. Fondamentale risulta infatti, nel primo e nel secondo Zafón, il tema dell'impegno, della forza d'animo, del sacrificio, dello spirito che sono necessari per procedere nella vita, per realizzare le proprie aspirazioni, soprattutto in ambienti che non aiutano e che sono d'ostacolo.

I suoi protagonisti soffrono sempre per le loro condizioni disagiate, povere, per quanto impedisce la realizzazione delle loro speranze, dei loro sogni.

La Barcellona povera dei primi anni del '900, della guerra civile, fa da sfondo ai romanzi per adulti; la Spagna delle periferie, della miseria, delle malattie è il luogo da dove provengono i protagonisti, dove si muovono, dove lottano per realizzarsi e questo era un motivo già comparso nei precedenti romanzi per giovani di Zafón. Anche qui egli aveva detto di quanto costa affermarsi, superare condizioni difficili, combattere le avversità, le ingiustizie, le menzogne, gli inganni, i tradimenti: gli ambienti erano similmente segnati dal bisogno, dalla sofferenza, dalla privazione.

Lo scrittore aveva dato alle narrazioni di allora la forma della favola, aveva concesso più spazio all'immaginazione, all'invenzione. A Calcutta aveva ambientato *Il Palazzo della Mezzanotte*, nell'immensa Calcutta, nella tanto popolata Calcutta che di tante credenze, di tante superstizioni e, quindi, di tanta immaginazione vive presso le molte persone povere e infelici che vi abitano e tra le quali si svolge il romanzo. Senza sosta, in esso, l'immaginazione si alterna alla realtà, la fantasia alla verità, il mistero alla rivelazione; l'oscura previsione, la magia, la visione, il sogno alla coscienza; la vita alla morte, il presente al passato, l'apparizione alla sparizione, la benedizione alla maledizione, la luce alle tenebre, il piacere al dolore. Sono gli infiniti aspetti che nelle narrazioni per giovani lo scrittore fa assumere a quella lotta tra il bene e il male della vita che rimarrà l'altro suo motivo ricorrente.

Ne *Il Palazzo della Mezzanotte*, a sostenere questa lotta che diventa lunghissima, interminabile, che dura fino all'ultima pagina, è un gruppo di sette ragazzi, tra i quali c'è pure una ragazza. Questi, senza famiglia, senza casa, sono cresciuti, hanno studiato, si

sono formati in un orfanotrofio che, giunti a sedici anni, sono obbligati a lasciare perché devono provvedere da soli alla loro vita, al loro futuro.

“Il palazzo della mezzanotte” è un antico edificio in rovina dove essi erano soliti ritrovarsi mentre stavano nell’orfanotrofio; è il luogo dove avevano costituito il loro gruppo, la “Chowbar Society”, e si erano dati delle regole ben precise alle quali avevano giurato fedeltà. Esse consistevano nell’aiuto, nella protezione che tutti dovevano prestare a chi si fosse trovato in pericolo, nello scambio, nella comunicazione delle conoscenze di ognuno, affinché diventassero di tutti. In questo modo avevano proceduto per anni fino ad arrivare a quei sedici che li vedevano costretti a lasciare l’orfanotrofio e “il palazzo della mezzanotte”, a separarsi ed affrontare la vita ognuno per proprio conto.

Su uno di loro, però, di nome Ben, grava il peso di un passato oscuro, misterioso. Egli è gemello di Sheere, una bellissima ragazza, con la quale non si è ancora incontrato anche perché non sa di essere suo fratello. Pure su Sheere grava quel passato del quale nessuno dei due fratelli ha colpa, che nessuno dei due conosce e dal quale, per una serie di circostanze esterne alla loro volontà, proviene un pericolo molto grave, un pericolo di morte. Sarà la nonna a metterli al corrente, a far loro sapere che sono fratelli. La nonna li aveva salvati quando ancora bambini erano rimasti senza genitori. Li aveva fatti allevare, istruire e di nuovo li sta ora aiutando, avvisandoli del pericolo che corrono, facendo loro sapere che ha assunto le sembianze di uno spettro, di un fantasma, le sembianze di un acerrimo nemico dei loro genitori ai quali aveva procurato la morte e la rovina per motivi ancora poco chiari.

Lo spettro li inseguirà per ucciderli, perché la morte di almeno uno di loro assicurerà a lui altra vita. Saranno rivelazioni che proverranno ai fratelli ed ai loro compagni in maniera frammentaria, che si alterneranno con altre, che li accompagneranno durante le loro infinite avventure tra strade buie, case abbandonate, strutture fatiscenti, tra ambienti che li vedranno ora uniti, ora divisi.

Da questi ambienti deriveranno loro molte minacce, molti pericoli, ma i ragazzi li sfideranno per proteggere Ben e Sheere da quanto di grave essi rischiano, per mostrare che, quando stava per sciogliersi, la “Chowbar Society” era tornata unita, era tornata ad obbedire a quelle regole ispirate a solidarietà, scambio, collaborazione, sulle quali era stata fondata e che per tanti anni erano state osservate.

Tutti si adopereranno per scovare, eliminare il vampiro, il mostro che appariva e scompariva, che terrorizzava Ben e Sheere mostrando loro il suo alto potere di distruzione. I ragazzi non gli daranno tregua, sempre e ovunque lo cercheranno, alla fine lo scoveranno, lo vinceranno e tutto il romanzo diventerà un’ampia, immensa narrazione, vera e inventata, di tale impresa, di tale lotta del bene contro il male, diventerà una grande “favola” e farà pensare che non tutte le invenzioni sono ritenute tali dall’autore, che non soltanto “favole” sono le sue.

**Rivista Telematica Nuova Didattica Numero II- Anno 2016 -
ISSN: 2283-723X**