

TIPOLOGIA SPAZIALE E MONDO DELLA FIABA
NEI *TRE GRASSONI* DI JURIJ OLEŠA

Adalgisa Mingati

I *Tre Grassoni*, la prima opera in prosa di Oleša, scritta nel 1924, ma pubblicata solo nel 1928 dopo il grande successo di *Invidia* (1927), rappresenta lo scontro tra due mondi, quello dei Tre Grassoni, i pingui signori che abitano il Palazzo, e quello degli abitanti della città, degli operai, del popolo in rivolta contro i suoi oppressori. In questo romanzo-fiaba lo scrittore, “attraverso personaggi e sfondi fiabeschi, rende l’evento che impressionò in modo indelebile e risolutivo il suo universo psicologico, intellettuale, morale: la rivoluzione” (Strada 1969: 269).¹ Indagando la particolare struttura topografica che la narrazione assume in quest’opera, gli elementi fissi e quelli mobili, la descrizione dei luoghi, la disposizione delle scenografie e le traiettorie di movimento degli eroi, si delinea un modello spaziale che ricalca quello folclorico dei miti e della fiaba di magia,² sul quale si innestano motivi della cultura comica popolare (circo) e altri elementi che caratterizzeranno anche la prosa successiva di Oleša.

Nella rappresentazione spaziale dei *Tre Grassoni* una frontiera inaccessibile, marcata al massimo, costituita dalla cinta di fortificazione della città (“gorodskoj val”, “val vysok”), delimita il territorio cittadino rispetto al mondo esterno, dividendo così lo spazio della narrazione in due parti: una porzione esterna, aperta, ed una interna, chiusa (Lotman 1975: 154-155). La porta (soglia) è l’elemento che rivela

¹ Sulle implicazioni ideologiche della fiaba di Oleša cf. Belinkov 1976: 51 sgg.

² Oleša attinge ai materiali folclorici del patrimonio culturale europeo, in particolare alle fiabe di H. C. Andersen, dei Fratelli Grimm e di E. T. A. Hoffmann. Sulla trasformazione dei principi strutturali della fiaba romantica attuata nei *Tre Grassoni* cf. Lipoveckij 1990.

concretamente la soluzione di continuità dello spazio: durante l'assalto al Palazzo dei Tre Grassoni le porte della città, alte come una casa, vengono sbarrate dall'esterno per impedire al popolo di correre in aiuto degli insorti. Terminata la battaglia, le enormi porte di ferro si spalancano per far entrare i rivoltosi sconfitti scortati dalle guardie. Le porte cittadine, così grandi da consentire il passaggio di trecento persone in una volta sola (quasi fossero le fauci spalancate di un animale totemico), hanno funzione di custodia, impediscono o regolano l'accesso al mondo esterno, al Palazzo. Dopo la disfatta del popolo e la cattura dell'armaiolo Prospero, i vincitori hanno libero movimento nello spazio degli sconfitti: il mondo esterno si insinua nel mondo interno e ne prende possesso.

A seconda del punto di vista del testo, del suo modo di rapportarsi alle due dimensioni spaziali, si può evidenziare un orientamento dall'interno verso l'esterno o, viceversa, dall'esterno verso l'interno. Nella prima parte dei *Tre Grassoni* l'orientamento del testo parte dallo spazio interno e coincide con il punto di vista dell'eroe principale, il dottor Gaspar Arneri. Nel I capitolo il mago-scienziato si appresta a recarsi fuori città per una delle sue abituali passeggiate:

Однажды летом, в июне, когда выдалась очень хорошая погода, доктор Гаспар Арнери решил отправиться в далекую прогулку, чтобы собрать некоторые виды трав и жуков [...]. Самые интересные места были за городом — там, где находился Дворец Трех Толстяков. Доктор чаще всего посещал эти места. Дворец Трех Толстяков стоял посреди огромного парка. Парк был окружен глубокими каналами. Над каналами висели черные железные мосты. Мосты охранялись дворцовой стражей — гвардейцами в черных клеенчатых шляпах с желтыми перьями. Вокруг парка до самой небесной черты находились луга, засыпанные цветами, роши и пруды. Здесь было отличное место для прогулок. Здесь росли самые интересные породы трав, здесь звенели самые красивые жуки и пели самые искусные птицы.³

La lunga passeggiata di Arneri sta ad indicare l'accesso a un altro mondo, un mondo magico, fiabesco, dove vivono le specie animali più rare e crescono erbe portentose, di cui probabilmente lo scienziato si serve per i suoi esperimenti. Al di là del bastione cittadino inizia il mondo delle forze naturali: l'enorme parco che circonda il Palazzo

³ Oleša 1956: 132-133 (per le successive citazioni, tratte da questa edizione, il numero delle pagine verrà indicato nel testo).

dei Tre Grassoni equivale al bosco della fiaba di magia. Il regno lontano, l'altro regno, o il reame straordinario, è quello in cui l'eroe approda in cerca della bella rapita o di cose miracolose. Vladimir Propp mette in evidenza l'ubicazione di questo regno, che può essere situato sottoterra, su una montagna, sott'acqua o su una isola, e che a volte "possiede bellissimi prati, giardini e alberi". Ci si reca nell'altro mondo "per ottenere il potere sugli animali, sulla vita e sulla morte, sulla malattia e sulla guarigione" (Propp 1985: 447-474).

Se nel regno lontano vi sono edifici, essi "sono sempre palazzi", la cui architettura è "assolutamente fantastica". Anche se il palazzo è inaccessibile, ciò non comporta in genere un impedimento per l'eroe. La reggia dei Tre Grassoni costituisce uno spazio irraggiungibile per gli abitanti della città, tuttavia gli eroi riescono a penetrarvi. I profondi canali che circondano il Palazzo rappresentano un'ulteriore frontiera che rafforza la chiusura del mondo interno, la città. Il ponte è l'equivalente della porta, della soglia: entrambi sono "di ferro", un epiteto fisso che nel romanzo-fiaba indica massima chiusura, impenetrabilità, morte, e rivelano concretamente la soluzione di continuità dello spazio, nonché il transito tra spazio chiuso e spazio aperto.

La traduzione semantica del modello spaziale fondato sull'opposizione interno vs esterno, chiuso vs aperto può essere molto varia e complessa: tale modello, in genere, organizza un quadro del mondo strutturato su contrapposizioni del tipo cosmo vs caos, organizzato vs caotico, vicino vs lontano, terreno vs non terreno, proprio vs altrui, ecc. Questa tipologia spaziale, caratteristica dei modelli culturali più arcaici, ricorre di frequente nel mito e nella fiaba di magia. Nella fiaba lo spazio esterno è in genere popolato da esseri disarmonici, malefici e potenti: tali caratteristiche sono proprie anche dei Tre Grassoni, creature inumane, grottesche e informi, che ingrassano di minuto in minuto. Nelle gabbie del serraglio adiacente al Palazzo dimorano delle belve feroci, degli esseri mostruosi. Penetrata nel serraglio per liberare l'armaiolo Prospero, Suok scorge fra di essi un gorilla: si tratta dello scienziato Tub, che è stato fatto rinchiodare dai Tre Grassoni in una gabbia. L'inventore della bambola-automa ha perso il suo aspetto umano e ha assunto caratteristiche zoomorfe, diventando un essere ctonio.⁴

⁴ Il serraglio del Palazzo dei Tre Grassoni può essere equiparato al mondo degli inferi. Cf. il significato totemico delle fiere che abitano l'altro mondo.

1. TRAIETTORIE ORIZZONTALI E VERTICALI

Nell'ambito della narrazione i vari personaggi hanno diversi gradi di libertà di movimento e, in genere, la possibilità di spostarsi da uno spazio all'altro è strettamente legata alla facoltà di agire. Il legame tra l'azione del personaggio e la sua capacità di movimento, nonché la contrapposizione tra mobilità dell'eroe e fissità dei suoi antagonisti, è particolarmente evidente nella struttura narrativa della fiaba di magia, dove è presente la distinzione fra eroi fissi ed eroi mobili: i primi non hanno possibilità di mutare il loro ambiente, di intervenire nella strutturazione del mondo; la funzione dei personaggi mobili sta invece nello spostamento da uno spazio all'altro, che consente loro di penetrare in mondi sconosciuti e di modificare l'ordine esistente.

La tipica impostazione dell'intreccio fiabesco è determinata dal movimento dell'eroe che varca frontiere insormontabili. La descrizione diegetica avviene attraverso concetti topografici legati alla traiettoria. Lo spostamento attraverso il mondo fiabesco può attuarsi su due linee: una orizzontale (la traiettoria dell'eroe da un regno a un altro: nei *Tre Grassoni* quella dalla città al palazzo e dal palazzo alla città) e una verticale (basso-alto/alto-basso).⁵ Nel romanzo-fiaba di Oleša questo ultimo movimento è relativo all'episodio dell'abbattimento della torre nel II capitolo: durante la battaglia i cittadini, non potendo vedere cosa succede oltre le mura (le mura costituiscono una frontiera visiva che li separa dal mondo esterno) salgono su una torre. L'ascesa sulla torre apre un nuovo spazio, una prospettiva verticale, un corridoio alternativo allo spazio orizzontale. La struttura della torre rivela molto chiaramente i due livelli spaziali: quello inferiore, oscuro, quasi assimilato, invaso da quello sotterraneo, e quello superiore, aperto, che consente ai cittadini di vedere la battaglia in corso:

На углу был дом с высокой старой башней. Вместе с остальными доктор решил взобраться на башню. Внизу была прачечная, похожая на баню. Там было темно, как в подвале. Кверху вела

⁵ Nella fiaba di magia l'alto e il basso costituiscono un'opposizione rilevante, come sottolinea Nekljudov confrontando le dinamiche spaziali della bylina e della fiaba: "[nella fiaba] il 'taglio verticale' forse non è meno essenziale di quello orizzontale. La fiaba colloca la sposa, durante le prove nuziali e la richiesta di matrimonio, in un'alta torre o in un palazzo, di dove bisogna saltare a cavallo; gli eroi capitano in cielo e nel mondo sotterraneo, e il movimento verso l'alto e verso il basso, raffigurato come caduta o volo, nella fiaba si incontra ripetutamente" (Nekljudov 1973: 111).

винтовая лестница. В узкие окошки проникал свет, но его было очень мало, и все поднимались медленно, с большим трудом, тем более что лестница была ветхая и с поломанными перилами (134).

Dall'alto della torre si apre una prospettiva di “almeno cinquanta chilometri tutt'attorno”, espressione che attesta l'illimitatezza dello spazio esterno. Con l'aiuto del binocolo che porta sempre con sé Arneri riesce a vedere (come nell'inquadratura di una lanterna magica) che cosa sta succedendo sul campo di battaglia. Quando dal cielo cominciano a piovere le bombe sulla città, una di esse colpisce la torre e la abbatte:

В это время бомба влетела в прачечную. Башня наклонилась, качнулась, одну секунду задержалась в косом положении и рухнула. [...] Почти вся башня развалилась. Длинный и узкий кусок стены торчал, как кость (136).

La torre colpita dall'ordigno cade quasi fosse un essere vivente, un gigante posto a difesa della città.⁶ Gli antagonisti all'attacco distruggono il mondo a loro opposto impedendo la vista, il controllo di quello che sta succedendo. Tutti i cittadini che sono saliti sulla torre muoiono nel crollo, ossia vengono privati della libertà di movimento lungo la traiettoria verticale dello spazio e della possibilità di controllare visivamente la frontiera. Soltanto Arneri, l'eroe magico, si rialza pur malconco e s'incammina verso casa.

L'acrobata Tibullo è un altro dei personaggi abilitati a percorrere traiettorie verticali. Al pari di Arneri, è un eroe dalle caratteristiche magiche, in grado di combattere contro i Tre Grassoni e di salvare il popolo. Durante la battaglia l'acrobata si è sottratto alla cattura e si è rifugiato in città, dove ora le guardie gli danno la caccia. Tibullo si arrampica sui tetti delle case e, camminando in equilibrio su una fune, raggiunge la botola del fanale che sovrasta Piazza Stella, la piazza principale della città, il cuore dello spazio chiuso:

Называли эту площадь Площадью Звезды по следующей причине: она была окружена огромными, одинаковыми высоты и формы домами и покрыта стеклянным куполом, что делало ее похожей на колоссальный цирк. В середине купола, на страшной вы-

⁶ La similitudine che si basa sull'identificazione dell'elemento dell'universo (pietra) con quello del corpo umano (ossa) ha origine nell'antichissima concezione mitopoietica di identità tra microcosmo e macrocosmo (cf. Toporov 1971: 50).

cote, горел самый большой в мире фонарь. Это был удивительной величины шар. Охваченный поперек железным кольцом, висящий на мощных тросах, он напоминал планету Сатурн. Свет его был так прекрасен и так не похож на какой бы то ни было земной свет, что люди дали этому фонарю чудесное имя — Звезда. Так стали называть и всю площадь (142).

La piazza, centro emblematico della città (oltre a piazza Stella, vi sono anche quella antistante le porte cittadine, dove si raduna il popolo in rivolta, e quella dove vengono eretti i patiboli per giustiziare gli insorti, "Ploščad' Suda"), si contrappone, all'interno dello schema di opposizioni binarie tipiche della fiaba, alla reggia dei Tre Grassoni e alle sue diverse sale.⁷ Nella rappresentazione di piazza Stella sono presenti elementi fantascientifici: essa è costituita da un enorme spazio circolare ermeticamente chiuso da una cupola di vetro (l'equivalente di una volta celeste), illuminata da una gigantesca lanterna (una sorta di sole artificiale) ed assomiglia, come suggerisce il narratore, a un "enorme circo", nella cui arena si esibisce l'acrobata Tibullo. Igor' Vasil'ev (1979)⁸ ha messo in evidenza come l'immagine del circo entri a far parte nei *Tre Grassoni* del cronotopo fiabesco, diventandone quasi *Leitmotiv* strutturante. L'immagine dell'arena circense è rafforzata anche dalla presenza del serraglio nel parco della reggia dei Tre Grassoni: gli animali che si esibiscono negli spettacoli del circo sono di solito tenuti in una zona all'aperto non lontano dal tendone dove si svolgono le rappresentazioni. Il serraglio del principe Tutti ha la stessa collocazione spaziale rispetto al Palazzo: si trova in una località remota, uno spazio aperto circondato da gabbie (proprio come piazza Stella è circondata dalle case).

⁷ La piazza, come la sala del Palazzo, è al pari del circo luogo deputato allo spettacolo, alla rappresentazione di eventi fantastici. La contrapposizione reggia vs piazza sta alla base di un'altra opera di Oleša, *Igra v plachu* (*Gioco al patibolo*, 1934), una 'piccola tragedia' in versi, il cui soggetto rivela non pochi punti di contatto con *I Tre Grassoni*: il giorno seguente alla repressione di una rivolta popolare tre attori si recano alla reggia di un re-tiranno per rappresentare un dramma improvvisato. Dalla piazza sottostante il popolo assiste alla scena: anche il tiranno partecipa alla recita nella parte di un sovrano appena depresso che sta per essere giustiziato. Nel finale egli viene decapitato da un attore, non più nella finzione scenica, bensì nella realtà.

⁸ L'immagine del circo, ricorrente in tutta l'opera dello scrittore (in particolare nei racconti *Al circo*, 1929 e *Spettacoli*, 1937), ha attirato l'attenzione di molti critici (cf. Beaujour 1970, Peppard 1989 e Cornwell 1993).

Ecco come questo luogo appare alla ballerina Suok che vi è penetrata per liberare Prospero:

Фонарь освещал небольшое пространство. Суок медленно подвигалась, вглядываясь в темноту. К счастью, ночь не была темной. Ее освещали звезды и свет развешанных в парке фонарей, долетавший до этого отдаленного места сквозь верхушки деревьев и строений [...].

Суок вышла на открытую площадку. Вокруг что-то чернело, как будто стояли маленькие домики.

— Клетки, — прошептала Суок (214).

Secondo il principio del parallelismo che informa tutto il romanzo, anche all'interno delle mura della città c'è un serraglio dove si tiene uno spettacolo nel quale si rappresenta l'approssimarsi della fine dei Tre Grassoni, elemento che conferma ulteriormente il carattere speculare dei due spazi contrapposti, la città e il Palazzo. Il funambolo Tibullo è un eroe magico perché in grado di aprire lo spazio chiuso della piazza. Egli conosce il passaggio segreto attraverso una botola che apre una via di fuga verso lo spazio superiore:

Тут произошло такое, чего никто не ожидал. Полосатая фигурка, в блеске фонаря ставшая черной, присела на железном кольце, повернула какой-то рычаг, что-то щелкнуло, звякнуло — и фонарь мгновенно потух.

Никто не успел сказать ни слова. Сталось страшно темно и страшно тихо, как в сундуке.

А в следующую минуту высоко-высоко что-то снова стукнуло и зазвенело. В темном куполе открылся бледный квадрат. Все увидели кусочек неба с двумя маленькими звездочками. Потом в этот квадрат, на фоне неба, пролезла черная фигурка, и было слышно, как кто-то быстро побежал по стеклянному куполу.

Гимнаст Тибул спасся с площади Звезды через люк (146).

Il procedimento di fuga-passaggio da uno spazio all'altro si ripete più volte: Tibullo scappa attraverso la botola della cupola, il venditore di palloncini e Prospero fuggono dalla reggia attraverso un cunicolo che inizia nella pentola della cucina e finisce in un orto della città. Gli eroi fiabeschi trovano una via di salvezza attraversando frontiere insormontabili e nella comunicazione tra sfere ermeticamente chiuse creano un nuovo spazio.

2. IL VOLO FANTASTICO DEL VENDITORE DI PALLONCINI

Nella fiaba il movimento verso l'alto è, in genere, espresso dal volo (cammino a grande altezza), quello verso il basso dalla caduta. Entrambi i tipi di movimento sono rappresentati nell'episodio del volo fantastico del venditore di palloncini. Dapprima il venditore prende il volo verso la reggia:

В одном месте по причине ветра случилось совсем невероятное происшествие: продавец детских воздушных шаров был унесен шарами на воздух [...].

Он летел над городом, повиснув на веревочке, к которой были привязаны шары (149).

Successivamente egli cade dal cielo nel Palazzo dei Tre Grassoni. Nel volo dalla città al Palazzo il venditore di palloncini attua, oltre a quello verticale, anche uno spostamento orizzontale. Il tragitto che porta il venditore alla reggia è di natura magica e si realizza grazie ai palloncini che vengono sospinti dal vento. La caratteristica di questo volo sta nell'attraversamento del confine, della frontiera che divide i due poli del racconto. Esso apre una via di comunicazione fra i due mondi secondo due traiettorie distinte: dapprima in alto, nello spazio superiore, in cielo, poi nel ritorno, in basso, attraverso il mondo sotterraneo (cammino a grande profondità). La penetrazione nel Palazzo dei Tre Grassoni da parte del venditore di palloncini crea le condizioni che rendono possibile l'ulteriore sviluppo dell'azione, costituisce, cioè, la ricognizione fiabesca che prepara l'arrivo della ballerina Suok alla reggia: entrata nel Palazzo sotto le mentite spoglie della bambola del principe Tutti, la piccola artista di circo libera l'armaiolo Prospero prigioniero nel serraglio e gli indica la via di salvezza attraverso il cunicolo sotterraneo scoperto in precedenza dal venditore di palloncini.

Nella descrizione il punto di vista del volo parte dal basso, dai bambini che vedono il venditore mentre si solleva in volo e si comportano come se assistessero al numero di un equilibrista:

- Ура! Ура! - кричали дети, наблюдая фантастический полет [...].
Высоко в сверкающем синем небе они [шары] походили на волшебную летающую гроздь разноцветного винограда (149).

Vi sono però anche spettatori distratti, come il maestro di danze che non vede ciò che accade nel cielo perché ha l'abitudine di guardarsi sempre i piedi:

Как и всякий учитель танцев, он имел привычку смотреть главным образом вниз, под ноги. Увы! Он не увидел того, что делалось наверху (150).

Nella canzoncina dei monelli egli viene paragonato ad un topo, fatto che lo caratterizza inequivocabilmente come un essere ctonio:

Учитель танцев Раздватрис / Смотрел обыкновенно вниз. Пищал учитель, точно крыса (150).

In una variante del romanzo-fiaba è presente un episodio analogo: quando il venditore di palloncini atterra su un albero del parco della reggia, nessuno dei presenti, né i Tre Grassoni, né i giudici, né le guardie lo vedono, quasi appartenessero tutti al mondo degli inferi. Nella poetica di Oleša il canale primario di approccio sensoriale alla realtà è costituito dalla facoltà visiva, attraverso la quale l'artista e i suoi eroi operano spesso una sorta di fotografia magica che rivela aspetti insospettati e sorprendenti del mondo circostante. L'attività visiva rappresenta l'occupazione prediletta di molti protagonisti della prosa olesciana, in modo particolare di Nikolaj Kavalero. È per questo che molti personaggi vengono etichettati e valutati in base alle loro attitudini percettivo-visive.

Il vento costituisce il principio assoluto del movimento nello spazio, è l'elemento cosmico che crea lo spazio. Si vedano le funzioni cosmiche del vento: sostiene la terra e la catena degli elementi, accende il fuoco, regola il movimento del sole, della luna e delle stelle, forma le nuvole, fa scaturire e muove le acque (Toporov 1971: 55). Nelle opere successive di Oleša, in particolare in *Invidia* e in alcuni racconti degli anni '20, il vento (spesso personificato) e le correnti d'aria possiedono in sommo grado la proprietà di animare le cose e di sovvertire l'ordine abituale del mondo.⁹ È il vento che, sospingendo i palloncini, consente a un abitante della città di raggiungere il mondo magico. La situazione iniziale che riguarda tutta la città è la mancanza di movimento, e non-movimento equivale a non-spazio. Grazie all'opera del vento e ai palloncini (mezzo magico) viene superata l'iniziale immobilità e si delinea un nuovo spazio che a sua volta crea la possibilità di spostamento da una sfera all'altra, attraverso una traiettoria ver-

⁹ Si veda ad esempio in *Invidia* la scena della partita di calcio, tutta animata dal vento: il programma dello spettacolo, portato via dal vento, diventa un uccello, mentre i calzoncini dei calciatori sventolano "borbottando" (115).

ticale di innalzamento e di abbassamento, sottolineata linguisticamente dalla disposizione simmetrica di predicati e avverbi nella frase:

Ветер усиливался. Куча шаров поднималась все выше и выше. Ветер гнал ее за город, в сторону Дворца Трех Толстяков [...].

А в следующую минуту он медленно, важно и красиво проплыл над парком, опускаясь все ниже и ниже. Ветер успокаивался (151).

La particolarità di questa traiettoria verticale emerge chiaramente dalle prime varianti del romanzo,¹⁰ nelle quali sono presenti alcune versioni della scena del volo che si differenziano significativamente dalla redazione definitiva, dove il venditore entra-vola con i palloncini in una finestra spalancata della cucina del Palazzo:

Продавец направлялся к раскрытым окнам Дворца. Он не сомневался, что сейчас влетит в одно из них, точно пушинка [...].

Продавец влетел в окно. И окно оказалось окном дворцовой кухни. Это было кондитерское отделение (151).

La traiettoria orizzontale di entrata nella finestra sembra, in realtà, poco verosimile. Infatti, esaminando le varianti del IV capitolo si scopre che nell'idea originale il venditore entrava sì nel palazzo, ma da una finestra del tetto, particolare che riveste un'importanza specifica nell'impianto cosmologico dello spazio artistico della fiaba.

Nella prima versione della scena il venditore atterra su un albero del parco della reggia, dove i Tre Grassoni stanno giocando a tennis (nel IX capitolo della versione definitiva i Tre Grassoni giocano a palla nel parco): il medico, infatti, ha prescritto loro di fare movimento, poiché continuano ad ingrassare. Nella seconda versione invece il venditore cade sul tetto del Palazzo e nella caduta perde i palloncini:

Уже дворец вырос на расстоянии нескольких сажен от продавца; еще секунда, — и он влетел бы в широчайшее, распахнутое

¹⁰ Oleša 1924. La variante incompleta conservata nell'Archivio Centrale di Stato di Letteratura ed Arte di Mosca comprende 96 fogli autografi così suddivisi per capitoli: cap. IV, ff. 1-18 e ff. 19-37 (due diverse redazioni); cap. VIII, ff. 38-46; cap. IX, ff. 47-56; cap. X, ff. 57-68; cap. XI, ff. 69-78 e ff. 79-96 (due redazioni). Mentre le due redazioni del cap. IV presentano numerosi motivi inediti, nel complesso le varianti degli altri capitoli non si discostano significativamente dalla versione definitiva.

окно, — но вдруг сильно рванул ветер и шары, бешено завертевшись, взлетели на большую высоту. Продавец не выдержал такого толчка, его руки разжались и выпустили веревку. У него захватило дух, в ушах засвистало, волосы, подхваченные ветром, взорвались, как бочка пороху, и он шлепнулся с высоты прямо на крышу Дворца.¹¹

Dall'alto del tetto il venditore di palloncini assiste al Processo agli insorti che si sta tenendo in un cortile sottostante. Nella variante successiva ricompare il motivo dell'atterraggio sull'albero che cresce proprio di fronte ad una finestra del Palazzo:

Дерево росло как раз под стеной Дворца — напротив раскрытого окна. Потянув руки, продавец мог бы достать до подоконника.

“Куда же это я попал!» — ужаснулся он: «Вот так так! Сижу, как чижик, на ветке, не хватает еще запеть под окном!»

Сквозь листву, продавец посмотрел в окно. Оно было огромное, широкое. Такие окна бывают в галереях театра (*Var.* 16).

Nell'ultima versione della scena rinvenibile nei manoscritti di Oleša il venditore entra da una finestra che si apre nel tetto-cupola della sala principale del Palazzo, paragonato a quello di un teatro o di una cattedrale:

Произошло следующее.

Куча шаров и уцепившийся за нее счастливый обладатель этой кучи очень красиво, медленно и важно влетел в окно из раскрытых окон Дворца. Это окно было огромное [...]. Зал был очень высок, как зал театра. Окна находились наверху, как в соборе и своими верхушками достигали потолка (*Var.* 24-25).

Nella sala è in corso il Processo agli insorti: una volta entrato dal tetto, il venditore abbandona la presa dei palloncini, tramite i quali stava attaccato al soffitto come ad un lampadario, e cade nel calamaio che si trova sul tavolo dei Tre Grassoni (nella versione definitiva egli cade nella torta che i pasticceri stanno preparando per il banchetto):

Падая, он зажмурил глаза. Упавши, он побоялся их раскрыть. Он только почувствовал, что попал во что-то твердое и мокрое, очевидно в чернильницу, стоявшую на столе (*Var.* 27).

¹¹ Oleša 1924: 8 (nelle citazioni successive il numero dei fogli verrà indicato nel testo con la sigla *Var.*).

Dall'esame delle varianti incompiute emergono, in sintesi, tre modalità di atterraggio del venditore di palloncini nella reggia. Egli atterra: 1. su un albero del parco della reggia; 1.1 i Tre Grassoni sono nel parco e giocano a tennis (f. 4); 1.2 il venditore vede attraverso la finestra che gli sta di fronte la sala del Palazzo (f. 15); 2. sul tetto del Palazzo, dal quale vede il cortile-pozzo dove si sta tenendo il Processo (f. 8); 3. direttamente nella sala del Palazzo attraverso le finestre del tetto-cupola (f. 24). Nella versione definitiva lo scrittore mantiene il motivo dell'entrata attraverso la finestra, anche se non è più la finestra del tetto della Sala, bensì quella della pasticceria.

3. IL PALAZZO DEI TRE GRASSONI

La segmentazione verticale dello spazio, tipica della fiaba di magia, ha le sue radici nella simbologia cosmica dell'albero o colonna universale (Toporov 1973), immagine che sta alla base della concezione del mondo delle comunità umane più arcaiche.

L'immagine dell'albero universale simboleggia la fondazione del mondo (Cosmo), la creazione della possibilità di orientamento, la scoperta di un punto fisso, un centro, senza il quale l'uomo precipiterebbe di nuovo nell'amorfa fluidità del Caos. La posizione verticale nell'albero universale "è la dominante che determina l'organizzazione formale e sostanziale dello spazio universale" (Toporov 1973: 154). L'albero universale è caratterizzato dalla triplice suddivisione nel senso verticale (rami-tronco-radici), che nella sfera spaziale si riflette nelle tre zone dell'universo, quella superiore (regno celeste), quella mediana (terra) e quella inferiore (regno sotterraneo). L'immagine dell'albero universale ha anche altre allo-immagini o equivalenti in cui prevale l'asse verticale, ad esempio l'asse universale (*Axis mundi*), il tempio, la montagna cosmica, la scala, la torre, la corda o il filo tesi dal cielo verso la terra (si veda la cordicella, tramite la quale il venditore è appeso ai palloncini), ecc. La torre costituisce il più prossimo allo-elemento dell'albero universale. Poiché qualsiasi colpo inferto dall'esterno al Cosmo rischia di trasformarlo di nuovo in Caos, il crollo-abbattimento della torre ad opera dei Tre Grassoni equivale a un tentativo del Caos di distruggere il Cosmo.

La segmentazione in verticale dello spazio (cielo-terra-mondo sotterraneo) emerge con particolare evidenza nella variante del IV capitolo: in essa la rappresentazione della reggia rivela interessanti carat-

teristiche e particolari ispirati al materiale folclorico, che non compaiono nella versione definitiva e confermano quanto Oleša attinga alle strutture tipologiche della fiaba di magia. La struttura del Palazzo è costituita da tre livelli verticali, il cielo-tetto (sul quale scende il venditore), la sala-pozzo (centro del mondo, sede del Processo) e il mondo sotterraneo, il mondo degli inferi (il cunicolo sotterraneo che, nel manoscritto, funge da via di comunicazione orale tra i giudici che stanno nella sala e Prospero rinchiuso nella gabbia del serraglio; nella versione definitiva, invece, il capo della rivolta viene interrogato direttamente nella sala dove ha luogo il banchetto).

Dall'alto del tetto sul quale è atterrato, il venditore di palloncini osserva il cortile nel quale si sta celebrando il Processo agli insorti:

Дворец был не высок. Толстяки не любили ходить по лестницам. Им мешала полнота. Они построили Дворец высотой в три этажа. Внизу продавец увидел круглый двор [...].

В стенах не было окон. Это был глухой каменный колодец. Только внизу, в одном месте, продавец видел широкую железную дверь. Два гвардейца охраняли ее. По середине асфальтового круга, который являлся дном этого колодца, находилось нечто непонятное [...]. Это была медная воронка. Она круто суживалась и, очевидно, шла глубоко в землю [...].

Там происходил Суд. Три Толстяка судили тех, кто вчера восстал против их власти (Var. 9-11).

Il cortile-pozzo di pietra dove si sta celebrando il Processo non ha finestre (solo una gran porta di ferro sorvegliata da due guardie), non ha neanche tetto, è aperto verso il cielo e comunica con il mondo sotterraneo attraverso una sorta di imbuto di rame che penetra profondamente nella terra. Il punto di rottura nell'omogeneità dello spazio caotico primordiale è costituito da un'apertura, attraverso cui è possibile il passaggio da una regione cosmica all'altra, simboleggiato nella fiaba dal movimento dell'eroe. L'apertura sulla linea verticale dell'*Axis mundi* può verificarsi non solo verso l'alto (il mondo divino), ma anche verso il basso, le regioni inferiori, il mondo dei morti. I tre livelli cosmici (cielo-terra-regioni inferiori) diventano così tra loro comunicanti. La struttura del Palazzo riproduce il simbolismo cosmico dell'*Axis mundi*, la colonna cosmica che collega e sostiene il Cielo e la Terra, e la cui base è conficcata sottoterra (nell'Inferno). Si tratta

della rappresentazione di una *imago mundi*,¹² di cui si sono impossessate le potenze infernali del Caos, i demoni, gli avversari del Cosmo, che si ribellano all'opera cosmologica degli dei e fanno di tutto per annientare il Mondo. Impossessatesi del Palazzo-Centro del Mondo, le potenze del Caos vi hanno imprigionato il principe Tutti, minacciando così l'estinzione dell'umanità.

4. LA SALA DEL CONSIGLIO

In una delle varianti del IV capitolo il venditore di palloncini, atterrato sull'albero, vede all'interno della reggia la Sala principale:

Продавец увидел внутренность большого зала.

Этот зал был построен таким удивительным образом, что даже продавец, отличавшийся, как вам известно, особенной черствостью, — чуть не лопнул от удивления.

Вдоль стен, образуя круг, шли колонны. Колонны имели вид мясорубок.

“Здорово живут!” — решил продавец.

Над колоннами, под самым потолком, нависали балкончики, сделанные так, что всякий мог сказать:

— Это же не балконы, а толстые вареные колбасы.

Мало того: в каждом большом зале есть слуховые окошка. Здесь они тоже были. Но соединенные попарно, в мраморных рамах, закрученных восьмерками, они совершенно походили на кренделя.

“Кренделя!” — обрадовался продавец.

А круглый паркетный пол ничем не отличался от торта. Прямо ореховый торт, утыканный цукатами и залитый шоколадной глазурью. Таков был вид главного дворцового зала. Этот зал назывался Залом Совета, потому что в нем производили важные государственные совещания Совета Трех Толстяков (*Var.* 17).

La sala è un'enorme torta, le sue finestre che si aprono a coppia nel soffitto somigliano a ciambelle a forma di “otto”, forma che prima l'autore aveva attribuito al Palazzo stesso (“Dvorec byl postroen v vide vos'merki ili, vernee, krendelja” – *Var.* 9). Lo scrittore utilizza

¹² Sulla fondazione dello spazio sacro, cioè 'reale' per eccellenza, e sulle forme di rappresentazione religiosa dell'*Axis mundi* nelle società arcaiche cf. Eliade 1984:19-46.

una serie di similitudini fondate sul motivo fiabesco del paese dell'abbondanza inesauribile, della cuccagna, che simboleggia ricchezza, benessere, fecondità, moltiplicazione: il mondo magico, che abbonda di oggetti di consumo, coincide con la rappresentazione del mondo dei morti (Propp 1985: 463-466).

Nella versione definitiva Oleša utilizza ancora questo motivo, ma lo concretizza nella rappresentazione della cucina-pasticceria, l'anticamera del ventre cosmico dove si prepara il passaggio degli oggetti nella bocca-ventre dei Tre Grassoni, e nell'immagine della torta destinata al banchetto, in cui cade il venditore di palloncini:

Он сидел в царстве шоколада, апельсинов, гранатов, крема, цукатов, сахарной пудры и варенья, и сидел на троне, как повелитель пахучего разноцветного царства. Троном был торт [...].

Он сидел с закрытыми глазами, он ничего не видел, но зрелище было чудовищное [...]. Продавец мог показаться чем угодно, но сходство с самим собой он потерял (152-153).

I cuochi pasticceri decidono di ricoprire il venditore di palloncini di crema e di utilizzarlo per decorare la torta: prima di essere divorato dagli esseri ctoni, l'eroe viene sottoposto a una sorta di travestimento rituale, iniziatico, di incoronazione burlesca (torta=trono).¹³ Tuttavia egli riesce a fuggire dalla reggia grazie alla scoperta del passaggio segreto (cunicolo sotterraneo) che si apre sollevando il coperchio di una pentola. I palloncini distraggono l'attenzione dei cuochi e arrestano per un attimo il funzionamento del ventre, consentendo al venditore di entrare nella "misteriosa pentola senza fondo", che costituisce il punto di uscita, di fuga dal ventre-cosmico:

Кастрюля была так объемиста, что в нее мог влезть не только тощий продавец, но даже самый толстый из Трех Толстяков [...]. Продавец заглянул в кастрюлю. В ней не было дна. Он увидел черную пропасть, как в колодце (165).

Dal fondo della pentola si apre un passaggio per il regno sotterraneo: il viaggio del venditore, iniziato in verticale col volo verso il Palazzo, continua ora con la discesa nel regno degli inferi. Nel cap. V egli rispunta in un orto della città e, sulle prime, la sua testa che fuoriesce dalla terra viene scambiata dall'acrobata Tibullo per un cavolo:

¹³ Sull'incoronazione burlesca nella cultura carnevalesca cf. Bachtin 1979: 14.

— Это не капуста, а моя голова. Я продавец детских воздушных шаров. Я бежал из Дворца Трех Толстяков и попал в подземный ход. Его начало в кастрюле, а конец здесь. Он тянется под землей в виде длинной кишки... (177).

Dall'esame delle varianti del IV capitolo emerge in modo inequivocabile che la prima fase della stesura dell'opera di Oleša è stata fortemente influenzata da materiali folclorici attinti al patrimonio fiabesco europeo. Pur mantenendo la struttura narrativa portante della fiaba, tali motivi sono stati successivamente rielaborati e in parte modificati dall'apporto di tematiche di altra origine, che hanno determinato un arricchimento quantitativo e qualitativo dell'opera.

5. SUOK E IL PRINCIPE EREDITARIO TUTTI: INGANNI E FALSE SOMIGLIANZE

La bambola meccanica, il giocattolo preferito del principe ereditario Tutti, era stata costruita dallo scienziato Tub (il prototipo di Arneri) su ordine dei Tre Grassoni per sostituire la sorellina del principe, Suok, ceduta ad un circo in cambio di un pappagallo. Un meccanismo nascosto al suo interno le consente di comportarsi, muoversi e crescere come una bambina vera. Nel romanzo si parla della bambola come di un essere vivente e le si attribuiscono i seguenti epiteti: izranennaja, ispravlennaja, zdorovaja, voskresšaja, neposlušnaja, pečal'naja, čudesnaja. Incaricato di riparare il meccanismo rotto della bambola, Arneri deve in realtà ristabilirne la salute (vylečit', vosstanovit' zdorov'e), deve addirittura resuscitarla (voskresnut'). Ma la guarigione magica, la guarigione-resurrezione non ha luogo: in questo mutamento di rotta della narrazione fiabesca si inserisce il motivo della falsa somiglianza, dell'inganno,¹⁴ riappare Suok, il prototipo vivo della bambola, grazie alla quale il popolo sconfigge i Tre Grassoni.

È interessante ripercorrere gli spostamenti della bambola-bambina all'interno dei due poli spaziali del romanzo: dapprima la bambola del principe ereditario viene portata dal Palazzo in città, nel laboratorio del dottor Arneri, per essere riparata. A sua volta Suok compie il viaggio opposto dalla città al Palazzo sotto le mentite spoglie della

¹⁴ Sul motivo della falsa somiglianza, le sue radici mitologiche e il suo contenuto archetipico cf. M. Evzlin, *Funkcija kukly i motiv "ložnogo podobija" v povesti Oleši "Tri Tolstjaka"* (in corso di stampa).

bambola. Quest'ultima riappare soltanto alla fine del romanzo quando, scambiata dalle guardie per la vera Suok, viene giudicata e data in pasto alle belve del serraglio. Ma le belve non si dimostrano particolarmente interessate alla bambola, rendendo così palese l'inganno.

Nel corso della narrazione assistiamo ad una catena di sdoppiamenti e di sostituzioni: Tub trasforma la sorellina di Tutti in bambola, poi è Arneri che sostituisce la bambola rotta con Suok e, infine, Tibullo ritrasforma la bambina affidandole il compito di fingersi la bambola del principe ereditario. Suok si muove imitando il movimento meccanico di un automa, balla e danza al ritmo della musica e, compiuta una serie di evoluzioni, ritorna al punto di partenza.¹⁵ Lo scienziato Arneri svolge il ruolo del burattinaio che dà la vita o la toglie alle sue creature-marionette, in genere mosse da fili, qui invece per artificio magico-scientifico.

Nella seconda parte l'orientamento del testo, che nella prima si identificava col dottor Arneri e con la città, subisce un cambiamento e viene a coincidere con il punto di vista del principe ereditario prigioniero. All'inizio del IX capitolo Tutti, in attesa dell'arrivo della bambola affidata alle cure di Arneri, scruta l'orizzonte che dalla terrazza del Palazzo si apre verso la città. Accanto a lui l'insegnante di geografia sorveglia con un binocolo (come Arneri nella scena dell'abbattimento della torre) la strada che porta alla reggia, mentre il principe chiede che gli venga portata la bussola. Il fatto che i Tre Grassoni mettano accanto a Tutti uno specialista in questioni spaziali testimonia l'importanza attribuita alla capacità di orientamento nello spazio:

Ему поручили это ответственное дело потому, что он, по своей специальности, лучше всех умел разбираться в пространствах, горизонтах, движущихся точках и в прочем подобном (201).

Rapito in tenera età e portato alla reggia dei Tre Grassoni, Tutti appartiene per origine al mondo dei vivi, della città, e non a quello del

¹⁵ La ballerina era uno degli automi più diffusi nel Medioevo e nel Rinascimento. L'immagine della bambola-Suok si ispira forse anche alle bambole riccamente agghindate della Belle Époque, dotate a volte di meccanismi automatici e oggetto di collezioni ricercate. Essa è lontana dal demonismo e dal carattere irrealistico degli automi della tradizione letteraria romantica, incarnazioni di forze irrazionali e malvage antagoniste dell'uomo. Ad essi è invece vicina Ofelia, la macchina infernale ideata da Ivan Babičev (un altro scienziato *sui generis*) che in *Invidia* si rivolta contro il suo inventore.

Palazzo in cui è prigioniero.¹⁶ Il bambino viene tenuto all'oscuro di tutto ciò che avviene oltre il parco e i ponti di ferro, la frontiera insormontabile che lo separa dal mondo. I Tre Grassoni hanno attuato un piano educativo volto a sviluppare nell'erede al trono malvagità e crudeltà, e a tal fine gli hanno regalato un serraglio di bestie feroci:

Пусть он смотрит на зверей, — решили они. — Вот у него есть мертвая, бездушная кукла, и вот у него будут злые звери. Пусть он видит, как кормят тигров сырым мясом и как удав глотает живого кролика. Пусть он слушает голоса хищных зверей и смотрит в их красные дьявольские зрачки. Тогда он научится быть жестоким (211).

Nel Palazzo regnano terrore, crudeltà e morte, che sono antonimi di riso, rigenerazione, vita: ciò è ulteriormente confermato da un altro episodio, nel quale la bambola riparata-guarita, in realtà impersonata da Suok, si esibisce davanti agli abitanti della reggia che a quello spettacolo improvvisamente sorridono, perché nel loro mondo è entrato l'elemento vitale, il riso rigeneratore, quello che i Tre Grassoni hanno cercato in tutti i modi di eliminare. È indicativo che quando questi ultimi entrano nella sala, tutti si nascondano spaventati.

Il progetto educativo dei Tre Grassoni nei confronti del principe ereditario fallisce: nonostante sia cresciuto a Palazzo e non abbia mai visto bambini vivi o volti sorridenti, Tutti ha un comportamento del tutto normale per la sua età. Lo scienziato Tub, che per ordine dei Tre Grassoni avrebbe dovuto sostituire il cuore umano di Tutti con uno di ferro (l'epiteto "zeleznyj", come già sottolineato, sta ad indicare massima chiusura, immobilità, morte), si era rifiutato di togliere al bimbo il cuore ed era stato per questo imprigionato. I Tre Grassoni erano allora ricorsi all'inganno: il ticchettio metallico di un orologio a molla (un'altra falsa somiglianza) avrebbe indotto il principe ereditario a credere di avere un cuore meccanico. Secondo un procedimento caratteristico di tutta l'opera di Oleša, che porta lo scrittore a riutilizzare spesso una metafora all'interno dello stesso testo in situazioni differenti (similitudine estesa), il motivo dell'orologio appare anche in una altra similitudine, dove il meccanismo rotto della bambola viene paragonato a quello di un vecchio orologio in procinto di battere l'ora:

¹⁶ Il motivo fiabesco del rapimento-morte del bambino si incontra nella *Regina delle nevi* di H. C. Andersen: il fratellino viene separato dalla sorellina e portato al Polo Nord nella reggia della regina delle nevi, dove la sorellina andrà a liberarlo.

Где-то в горле и в груди у нее под розовым шелком хрипела сломанная пружина, как хрипят старые часы, раньше чем пробыть время. — Она умерла! — жаловался наследник Тутти. — Какое горе! Она умерла! (162).

Questo stratagemma letterario potrebbe essere stato suggerito ad Oleša dalla stretta parentela che unisce gli orologi meccanici agli automi: essi, infatti, utilizzano principi costruttivi analoghi, cioè ruote e molle (Losano 1990: 56). La chiave della gabbia in cui è rinchiuso Prospero, invece, che i Grassoni affidano a Tutti, può essere associata alla chiave che serve a ricaricare il meccanismo dell'orologio.

A differenza di quello di Arneri l'inganno dei Tre Grassoni non solo non ha successo, ma al contrario provoca la sconfitta del mondo da loro ideato. Nel giorno della vittoria del popolo dall'orologio della sala del Palazzo improvvisamente salta fuori Suok (un'ennesima sostituzione). Quest'ultimo risulta essere un falso orologio: il suo meccanismo fatto di molle e di ingranaggi (lo stesso che avrebbe dovuto far credere al principe di aver un cuore meccanico) in realtà non esiste, è un'illusione così come lo è il cuore di ferro di Tutti:

Никакого механизма внутри не оказалось. Вся часовая машина была выломана. И вместо медных кругов и пружин в этом шкафике сидела розовая, сверкающая и сияющая Суок (243).

La bambola è viva tanto quanto il cuore di Tutti è umano. Suok che appare dall'interno dell'orologio rappresenta la chiave del principio vitale in grado di liberare Prospero e Tutti. Il fratellino e la sorellina che si riuniscono possono essere visti come il principio maschile e femminile, la cui separazione, opera del Caos, ha come scopo quello di bloccare il processo generativo. A tal fine i Tre Grassoni trasformano la parte femminile di Tutti in bambola e tentano di fare del principe un uomo di ferro, un titano.

6. EROI FIABESCHI, SCIENZIATI E CLOWNS

Arneri è l'eroe fiabesco del romanzo, lo scienziato, il mago-demiurgo, la cui figura svolge una funzione di collegamento tra le due linee narrative del romanzo: da un lato, la cattura di Prospero e, dall'altro, la rottura della bambola.¹⁷

¹⁷ Indagando i motivi fantascientifici presenti nella fiaba di Oleša, E. Neelov

Byл такой доктор. Звали его Гаспар Арнери. Наивный человек, ярмарочный гуляка, недоучившийся студент могли бы его тоже принять за волшебника. В самом деле, этот доктор делал такие удивительные вещи, что они действительно походили на чудеса. Конечно, ничего общего он не имел с волшебниками и шарлатанами, дурачившими слишком доверчивый народ.

Доктор Гаспар Арнери был ученый. Пожалуй, он изучил около ста наук. Во всяком случае, никого не было в стране мудрей и ученей Гаспара Арнери [...].

Доктор Гаспар был человек немолодой и поэтому боялся дождя и ветра. Выходя из дому, он обматывал шею толстым шарфом, надевал очки против пыли, брал трость, чтобы не споткнуться, и вообще собирался на прогулку с большими предосторожностями (131-132).

Si è già sottolineato come la narrazione parta all'inizio del romanzo dal punto di vista di Arneri e come questo personaggio abbia la proprietà di muoversi attraverso la frontiera. Gli attributi magico-clowneschi che lo caratterizzano gli consentono di superare le sue limitatezze e garantiscono successo alle sue imprese: i tacchi compensano la piccola statura, gli occhiali e il binocolo la miopia. Arneri non agisce direttamente, ma per suggerimento di aiutanti e consiglieri, e spesso tramite sostituti, come la bambola-Suok che si insinua nel palazzo dei Tre Grassoni per liberare Prospero. Senza l'intervento di aiutanti e mezzi magici l'eroe è inetto e passivo: la passività dell'eroe fiabesco è caratteristica della fiaba di magia.¹⁸

(1973: 69) ravvisa nei primi romanzi di fantascienza di Jules Verne la fonte letteraria della figura dello scienziato con la testa tra le nuvole, che a causa della sua distrazione viene a trovarsi in situazioni ridicole. Tracce di questa figura si troverebbero anche nel personaggio di Ivan Babičev in *Invidia*.

¹⁸ La capacità di azione dell'eroe fiabesco non sembra essere determinata dalle sue qualità interiori, dalle caratteristiche personali, ma dalla sua capacità di dominare le forze magiche che governano il mondo. L'attività delle forze miracolose nella fiaba di magia ha come rovescio la relativa passività dei protagonisti: "al danneggiatore che non agisce direttamente, ma con inganni, oppure imponendo compiti o incarichi che è impossibile portare a termine, all'oppressore familiare, sociale o mitico [...] corrisponde un eroe meno attivo, assai più bisognoso dell'aiuto e dei consigli di forze magiche. Il danneggiatore infine è vinto con le 'sue stesse armi'; [...] l'astuto cade nel proprio tranello" (Meletinskij-Nekljudov-Novik-Segal 1977: 129). Infatti gli 'astuti' Grassoni soccombono poiché non riconoscono la bambola-bambina.

La presenza del danneggiamento (mancanza) iniziale, funzione che costituisce il centro della fiaba, caratterizza inequivocabilmente la classicità dell'intreccio fiabesco dei *Tre Grassoni*. In Oleša si possono riconoscere almeno tre danneggiamenti: il primo è costituito dal rapimento di Tutti e dalla sostituzione della sorellina del principe con una bambola (per volontà dei Tre Grassoni dovrebbe essere sostituito anche il cuore di Tutti, ma tale sostituzione non ha luogo). Il secondo danneggiamento avviene con la cattura e l'imprigionamento dell'armaiolo Prospero. Il terzo danneggiamento, la rottura della bambola, è a sfavore degli antagonisti. Essi mettono l'eroe alla prova (Arneri deve riparare la bambola rotta) e la prova viene superata con l'inganno, grazie al mezzo magico-Suok, che si trova direttamente agli ordini dell'eroe. Suok deve entrare in possesso della chiave del serraglio (oggetto delle ricerche) e liberare Prospero (lotta). Con la rimozione della sciagura iniziale il prigioniero viene liberato e con lui anche Tutti. Infine, il motivo della riunione dei due fratelli può essere assimilato alla funzione delle nozze. Oltre a queste funzioni centrali, sono riconoscibili la trasfigurazione (Tibullo viene trasformato in negro, Suok si trasforma in bambola e in orologio) e il successivo riconoscimento dell'eroe, il trasferimento nell'altro spazio, l'inseguimento-persecuzione (la pantera che insegue Prospero).

Sullo schema narrativo fiabesco che caratterizza il romanzo di Oleša si innestano motivi legati alla cultura popolare carnevalesca e circense: così molti elementi arcaici, caratteristici della fiaba di magia, assumono una nuova valenza simbolica; varie situazioni sono caratterizzate da un'atmosfera ridicola, quasi clownesca. La comicità che suscitano alcuni personaggi, fra cui i Grassoni, è frutto di procedimenti descrittivi vicini al grottesco, al riso carnevalesco. Un tipico elemento di questo tipo è la messa in evidenza della rotondità, del ventre, per cui i Tre Grassoni possono essere visti come una sorta di demoni panciuti della fecondità. La concezione carnevalesca del corpo è contrassegnata dall'incompiutezza, dall'indeterminatezza. I canoni carnevaleschi sottolineano "il principio materiale e corporeo della vita: immagini del corpo, del mangiare, del bere, dei bisogni naturali, della vita sessuale" (Bachtin 1979: 23). Il procedimento grottesco di abbassamento, basato sulla messa in luce di esigenze corporee, viene utilizzato nell'esordio di *Invidia* per caratterizzare la figura di Andrej Babičev e ritorna nella tematica delle salsicce e nella costruzione del Četvertak. La natura di tale abbassamento è ambivalente, distruttivo-rigeneratrice: il ventre divora ma genera un nuovo inizio.

L'amorfo, le forme in divenire hanno una doppia valenza: quella di morte, distruzione, caos, e quella rigenerante, vitale. La rinascita è segnalata dal riso: ad esempio, nella scena dell'inseguimento di Tibullo, la piazza diventa un orto, da cui spunta-nasce la testa di cavolo del venditore di palloncini. Nel testo si sottolinea che lo spettacolo era molto comico e che Tibullo rideva. La terra assorbe e rigenera: in questo sta il significato topografico del basso nella cultura carnevalesca (Bachtin 1979: 26-27).¹⁹

Nei *Tre Grassoni* il ricorso alle immagini grottesche e a quelle legate al mondo del circo da un lato crea un'atmosfera di comicità ed ilarità, contribuendo a dare spessore alla componente satirica dell'opera, e dall'altro conferisce maggiore concretezza agli avvenimenti fantastici della fiaba. Igor' Vasil'ev (1979: 71-72) ravvisa l'influenza dell'*imagerie* circense, oltre che in alcuni elementi spaziali (piazza=arena), anche nel comportamento clownesco di alcuni personaggi: gli attributi di Arneri (tacchi, bastone, valigetta, occhiali) ricordano il costume di scena di un clown, e di una comicità clownesca sarebbe pervasa la scena in cui Arneri si rialza dopo la rovinosa caduta dalla torre. Lo stesso volo del venditore di palloncini è visto dal critico come un'esibizione spettacolare.²⁰

La fiaba di Oleša, pur rimanendo tale per il suo impianto narrativo e per sue svariate caratteristiche, non ultime quelle spaziali, diventa più concreta attraverso l'utilizzo delle immagini tratte dal mondo meraviglioso del circo, che allo scrittore sembrano più reali e realizzabili di quelle della fiaba. I numeri degli illusionisti e degli equilibristi stanno al confine con la magia, sembrano magici, pur non essendolo. Nel racconto *Spettacoli* (1937) lo scrittore definisce la natura del fantastico che si incarna nell'arte circense:

¹⁹ Sulla percezione carnevalesca del mondo (prazdičnost') nell'opera di Oleša cf. anche Samorukova 1990.

²⁰ È stato più volte sottolineato come in tutto il romanzo domini il modello invariante dello spettacolo, ossia la divisione dello spazio artistico tra palcoscenico e platea, attore e spettatori, finzione e realtà. Due tra i personaggi principali, la ballerina Suok e l'acrobata Tibullo, sono artisti del circo, costretti nel corso delle varie peripezie a far ricorso alla loro abilità professionale, ad esibirsi nella vita, oltre che sulla scena. I due piani, lo spettacolo e la vita, si confondono, o meglio il piano reale viene affrontato utilizzando i mezzi dell'illusione, della recitazione, dell'abilità spettacolare.

Цирк учел силу воздействия на человека всяких зрелищ, в которых нарушаются наши обычные представления об отношениях человека и пространства. Большинство цирковых номеров построено на игре с равновесием: канатоходцы, перш, жонглеры.

Что же получается?

Цирк волшебным языком говорит о науке! Углы падения, равные углам отражения, центры тяжести, точки приложения сил — мы все это узнаем в разноцветных движениях цирка.

Это очаровательно.

Мы видим смелого и сильного человека, который настолько уверен в себе, что решается на то, чтобы оспаривать границы, поставленные ему природой (351).

Circo e fiaba contengono in massimo grado l'elemento fantastico. Anche nel romanzo assistiamo ad una continua violazione delle leggi di natura, giustificata dall'intervento di forze magiche. Tuttavia è proprio questa giustificazione che Oleša rifiuta: infatti all'inizio dell'opera egli afferma che è finita l'era della magia:

Время волшебников прошло. По всей вероятности, их никогда и не было на самом деле. Все это выдумки и сказки для совсем маленьких детей. Просто некоторые фокусники умели так ловко обманывать всяких зевак, что этих фокусников принимали за колдунов и волшебников (131).

Oleša nega la magia quale giustificazione degli eventi straordinari, fantastici, adducendo implicitamente a loro spiegazione²¹ la scienza, la tecnica, che nella narrazione sono segnalate in vario modo dalla presenza degli scienziati che costruiscono automi, degli insegnanti di Tutti, dello zoologo-scienziato del serraglio, e che, secondo lo scrittore, stanno alla base dell'elemento fantastico che caratterizza l'arte circense. La ripetizione della dichiarazione di principio — “Uverjaju vas, što nikakich čudes ne proischodilo, a vse soveršalos', kak govorjat učenyje, po železnym zakonam logiki” (225) — sembrerebbe indicare una vera e propria preoccupazione dell'autore di attenuare le caratteristiche fiabesche della sua opera. La motivazione tecnico-scientifica tuttavia non regge alla luce dei fatti narrativi. Svitati avvenimenti nei quali vengono violate le leggi naturali non trovano infatti una giustificazione fisico-razionalistica vera e propria. Ad esempio,

²¹ Nella narrativa di Oleša fantasticherie e visioni hanno sempre, esplicitamente o implicitamente, una motivazione reale. Per questo alcuni critici hanno definito il suo stile come “realismo fantastico” (cf. Ter-Oganesjan 1985: 309).

l'episodio del volo del venditore di palloncini, che è solo apparentemente giustificato dai palloncini; oppure il crollo della torre e la rovinosa caduta alla quale il dottor Arneri sopravvive miracolosamente. La dichiarazione dello scrittore va, a nostro avviso, interpretata nel senso di un desiderio d'affrancamento della tecnica moderna da quella aura di magia e sospetto da cui era stata circondata in passato, soprattutto in epoca medievale, l'utopia di una sorta di rinascimento delle arti meccaniche, che per Oleša-bambino coincise con l'inizio del secolo XX.

In alcuni racconti autobiografici della fine degli anni Venti (*La leggenda, La catena, Guardando al passato e Materiale umano*) il piccolo protagonista, che adombra la figura del giovane Oleša, è profondamente colpito dalle strabilianti scoperte meccaniche (l'automobile) ed aeronautiche (i primi aeroplani) che caratterizzarono l'atmosfera del primo decennio del secolo. Contrapponendosi all'angusto e arretrato ambiente provinciale in cui vive, alla figura dei padri, al vecchio mondo, lo studente ginnasiale Dosja si autodefinisce "europeo, giornalista e meccanico". Le imprese leggendarie dei primi piloti (la frase ritornello "Blerio pereletel čerez La-Manš" costituisce il *Leitmotiv* di questi racconti) nutrono le fantasticherie giovanili dello scrittore, determinando la formazione di un mito che influenzò profondamente la sua poetica.

L'atteggiamento dello scrittore nei confronti delle meraviglie della tecnica è contrassegnato dal rifiuto di ogni criterio di valutazione utilitaristica dell'operato della macchina (si veda l'esclamazione piena di rammarico di Kavalero in *Invidia* "Kak bystro aviacija stala promyšlennost'ju", 51). Tale concezione rivela sorprendenti analogie con la filosofia degli automi, meccanismi nati nell'antichità per stupire e rallegrare lo spettatore, puri piaceri dello spirito, e solo in epoca medievale percepiti come connessi con la magia e quindi empi, e infine, in seguito alla rivoluzione industriale, trasformati in robot riproduttori di un'azione economicamente utile (cf. Losano 1990: 51 sgg.).

Anche nella prima opera romanzesca di Oleša riecheggia l'entusiasmo giovanile per le imprese dei primi uomini-volanti. Ma il richiamo nei *Tre Grassoni* alla moderna civiltà meccanica avviene in chiave puramente fiabesca: tutto ciò che si riferisce alla scienza e alla tecnica assume nell'opera una veste spettacolare, magica, secondo il principio per cui "tutto ciò che entra nella favola dall'esterno viene a conformarsi alle sue norme e alle sue leggi" (Propp 1966: 120).

BIBLIOGRAFIA

- Bachtin M.
1979 L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Torino 1979.
- Beaujour K. E.
1970 The Invisible Land: a Study of the Artistic Imagination of Jurii Olesha. New York-London 1970.
- Cornwell N.
1993 At the Circus with Olesha and Siniavskii. — The Slavonic and East European Review (1993) n. 71/1: 1-13.
- Eliade M.
1984 Il sacro e il profano. Torino 1984.
- Losano M. G.
1990 Storie di automi. Torino 1990.
- Lotman Ju. M.
1975 Il metalinguaggio delle descrizioni tipologiche della cultura. — In: Ju. M. Lotman-B. A. Uspenskij, *Tipologia della cultura*, Milano 1975, pp. 145-181.
- Meletinskij E. M.
1977 E. M. Meletinskij - S. Ju. Nekljudov - E. S. Novik - D. M. Segal, *La struttura della fiaba*. Palermo 1977.
- Nekljudov S. Ju.
1973 Il sistema spaziale nell'intreccio della bylina russa. — In: *Ricerche semiotiche. Nuove tendenze delle scienze umane nell'URSS*, a cura di Ju. M. Lotman e B. A. Uspenskij. Torino 1973, pp. 107-124.
1977 E. M. Meletinskij - S. Ju. Nekljudov - E. S. Novik - D. M. Segal, *La struttura della fiaba*. Palermo 1977.
- Novik E. S.
1977 E. M. Meletinskij - S. Ju. Nekljudov - E. S. Novik - D. M. Segal, *La struttura della fiaba*. Palermo 1977.
- Peppard V.
1989 The Poetics of Yuri Olesha. Gainesville 1989.
- Propp Vl. Ja.
1966 *Morfologia della fiaba*. Torino 1966.
1985 *Le radici storiche dei racconti di fate*. Torino 1985.
- Segal D. M.
1977 E. M. Meletinskij - S. Ju. Nekljudov - E. S. Novik - D. M. Segal, *La struttura della fiaba*. Palermo 1977.

- Strada V.
1969 I romanzi di Jurij Oleša. — In: Jurij Oleša, *Invidia e I tre grassoni*, Torino 1969, pp. 261-281.
- Топоров В. Н.
1973 L'“albero universale”. Saggio di interpretazione semiotica. — In: *Ricerche semiotiche. Nuove tendenze delle scienze umane nell'URSS*, Torino 1973, pp. 148-201.
- Белинков А.
1976 Сдача и гибель советского интеллигента. Юрий Олеша. Мадрид 1976.
- Васильев И.
1979 Поэтика сказки Юрия Олеша “Три Толстяка” в аспекте двух ее ключевых составляющих. — *Ruscystyczne studia literaturoznawcze (Uniwersytet Śląski, Katowice 1979) 3: 67-76.*
- Липовецкий М. Н.
1990 “Три Толстяка” Ю. Олеша как романтическая сказка. — In: *Проблемы взаимодействия метода, стиля и жанра в советской литературе*, Свердловск 1990, с. 60-69.
- Неелов Е.
1973 Научно-фантастические мотивы в сказке Юрия Олеша “Три Толстяка”. — In: *Проблемы развития советской литературы*, Саратов 1973, вып. 1 (5), с. 65-82.
- Олеша Ю. К.
1924 Три Толстяка. Роман для детей/Вариант. Неполный текст. Черновой автограф. Нач. января 1924. ЦГАЛИ, Фонд 358, Описание 2, Ед. хр. 1.
1934 Игра в плаху. — *Тридцать дней* (1934) 5: 35-48.
1956 Избранные сочинения. Москва 1956.
- Саморукова И. В.
1990 Категория праздника в художественном мире Юрия Олеша. Автореферат диссертации. Свердловск 1990.
- Тер-Оганесян
1985 Традиции гоголевской реалистической фантастики в романе Ю. Олеша “Зависть”. — *Труды* (Тбилис. ун.) Совет молодых ученых, Тбилиси (1985) 9: 308-314.
- Топоров В. Н.
1971 О структуре некоторых архаических текстов, соотносимых с концепцией “мирового дерева”. — *Труды по знаковым системам* (971) 5: 9-63.