

## I libri di Wendell Berry

*Per la pubblicazione di questo libro l'Editore ha piantato un albero nell'ambito dei progetti di riforestazione di WOWnature.*

*Iscriviti alla newsletter su [www.lindau.it](http://www.lindau.it) per essere sempre aggiornato su novità, promozioni ed eventi. Riceverai in omaggio un racconto in eBook tratto dal nostro catalogo.*

In copertina: iStock - alexey

Traduzione dall'inglese di Vincenzo Perna

Titolo originale: *A Place on Earth*

© 1983 by Wendell Berry

Published in agreement with 2 Seas Literary Agency Inc.

© 2015 Lindau s.r.l.

via G. Savonarola 6 - 10128 Torino

Seconda edizione: agosto 2022

ISBN 978-88-3353-859-4

Wendell Berry

# UN POSTO AL MONDO

*Traduzione di Vincenzo Perna*



# UN POSTO AL MONDO

*A Mary e Chuck,  
Katie, Virginia e Tanya,  
Den e Billie,  
Emily e Marshall*

## Nota dell'autore

*Questo romanzo vanta una vicenda editoriale in grado di ridimensionare notevolmente il suo autore. Ho cominciato a lavorarci nel gennaio 1960 e il libro è stato pubblicato da Harcourt, Brace e World nel 1967. Dan Wickenden, allora editor di Harcourt, all'epoca mi ha aiutato con paziente intelligenza a tagliare e migliorare il macchinoso manoscritto originale. Dopo la pubblicazione, tuttavia, il testo mi appariva ancora poco soddisfacente. Anni dopo, grazie a Jack Shoemaker della North Point Press, ho avuto l'opportunità di lavorare a una nuova edizione pubblicata nel 1983, per la quale ho realizzato ampi tagli e alcune modifiche. Sempre grazie a Jack Shoemaker, in vista dell'edizione pubblicata dalla Counterpoint Press nel 2001, ho introdotto ulteriori modifiche al testo con l'obiettivo di migliorarne la scrittura e correggerne le discrepanze geografiche e storiche con gli altri miei romanzi ambientati a Port William.*

# PARTE PRIMA

*Il negozio vuoto*

I cassetti per le sementi sono vuoti. Privi di merci, i banconi e le file di scaffali lungo le pareti contengono soltanto le ombre e l'obliqua luce piovosa che penetra dalle vetrine. L'interno del negozio è ridotto a un severo ordine geometrico su cui la luce s'infrange senza forza, colorita ma non ravvivata dal bianco delle pareti e dal verde pallido di banconi e scaffali. Le superfici immacolate sottolineano con esattezza la dimensione di vuoto e silenzio della stanza, ma la sua pulizia e il suo ordine austero lo trasformano in un silenzio che pare attendere attivamente un suono, un vuoto custodito gelosamente in attesa di un arrivo. In fondo, contro la parete divisoria vicino all'ingresso di una zona che un tempo fungeva da piccolo ufficio, spicca una cassaforte di ferro nero. All'inizio della guerra, quando il figlio Jasper è partito per il fronte, Frank Lathrop ha svuotato il negozio e lasciato accostata la porta della cassaforte per timore che una volta chiusa non sarebbe più stato in grado di comporre la combinazione per riaprirla. In realtà non aveva la minima intenzione di utilizzarla, ma all'epoca la precauzione gli è parsa necessaria e in linea con l'ordine minuzioso che regna nel locale.

I quattro uomini che giocano a carte nell'ufficio improvvisato percepiscono il vuoto della stanza più grande come presupposto della più piccola, che al pari dell'insinuarsi del vento attraverso la parete posteriore precisa in modo quasi impercettibile la loro presenza in quel luogo. Per tutto il pomeriggio il rumore della pioggia sul tetto di lamiera ha continuato a tamburellare e risuonare nell'edificio svuotato mutando forza e inflessione senza mai cessare, fino a dar loro l'impressione della presenza e del suono del vuoto stesso. Si sono abituati a quel suono che, ignorato nell'intenzionale concentrazione sui dettagli del gioco, tuttavia persiste in qualche zona della loro mente. Così come da giorni persiste la pioggia ormai giunta all'inizio di marzo, che ha reso le aurore indolenti e le sere premature e improvvisate, tanto da spingerli a pensare al tempo soprattutto come una successione di notti.

In fondo alla stanza, nel punto più lontano dalla porta d'ingresso, troneggia un ampio scrittoio con la serrandina abbassata e chiusa a chiave. Sul ripiano superiore sono allineate varie scatole etichettate con cura contenenti fatture e ricevute, e una radio che emette musica a volume talmente basso da produrre soltanto accenti balbettanti che ricordano il remoto crepitio di un tamburo. Dalla parte opposta del locale, tra lo scrittoio e la stufa, gli uomini hanno piazzato il ceppo da macellaio di Jasper a mo' di tavolino da gioco. Le due finestre in fondo alla stanza guardano su un cortile angusto pieno di steli di cicoria, fitolacca e bardana secche e della peluria beige dell'avena selvatica e della coda di volpe. Al centro del cortile giace una catasta sgangherata di casse di legno annerite che un tempo Frank Lathrop pensava di bruciare. Però al momento di farlo, più o meno una settimana dopo la partenza di Jasper, nel giorno in cui



aveva finito di sistemare e chiuso il negozio, si era reso conto di avere più che assolto i suoi doveri nei confronti del figlio. Il gesto di bruciare quelle casse gli era parso troppo definitivo, troppo evocativo di una conclusione che si sentiva incapace di affrontare. Perciò nei tre anni trascorsi da allora le casse sono rimaste lì, e adesso, sotto la pioggia battente, offrono un'immagine di permanenza, una catasta monolitica e silenziosa diventata ormai un tratto distintivo del panorama che si può ammirare dal retro del paese. In fondo al cortile, contro la staccionata, sorge il piccolo laboratorio di falegnameria di Ernest Finley. Una ciminiera di mattoni esala una colonna di fumo nero di carbone che il vento strappa e schiaccia verso terra, e poi dirada facendolo virare verso una delicata sfumatura ambra. Dinanzi alla porta è parcheggiato il camioncino del falegname e per tutto il pomeriggio gli uomini impegnati nel gioco delle carte hanno udito il rumore cadenzato di sega e martello. Oltre il laboratorio un ampio pascolo scende fino alla diramazione di un torrente per poi risalire dolcemente fino a una lunga cresta. Un gregge di pecore a testa china sotto la pioggia si arrampica in ordine sparso verso il pasto serale, in direzione della stalla che sorge in cima al pendio. Dietro la cresta si apre la vallata del fiume.

La luce che penetra nella stanza è ancora forte e le facce delle carte poggiate sulla superficie del ceppo piena di tacche appaiono ancora bianche e nitide. Con altrettanta nitidezza, la grondaia fuori delle finestre gocciola con il ticchettio costante e semiconscio di un orologio. Dalla strada filtra debolmente e in modo occasionale un rumore di voci e di motori a scoppio. In bilico sul bordo del ceppo, il sigaro di Mat Feltner rilascia un filo di fumo che sale fino al soffitto per poi curvare in volute, ridiscendere e spandersi in una

nube bluastra nella luce delle finestre. Mat tamburella cinque o sei volte nervosamente con le dita della mano sinistra sul sedile della sedia, poi s'interrompe. Ha l'impressione che la rapidità del movimento abbia tradito la sua inquietudine e lancia uno sguardo prima a Frank Lathrop e poi a Jayber Crow e Old Jack Beechum per capire se hanno notato qualcosa. Loro però sembrano concentrati sulle carte. Infila il pollice nella cintura.

Mat siede con i piedi ai lati della sedia e il cappello in testa inclinato all'indietro. È un uomo piuttosto alto, e nonostante i capelli bianchi mostra ancora una corporatura ben proporzionata, senza eccessi o perdite di volume. Il candore dei capelli mette in rilievo la prominente dei tratti del volto e il verde chiaro degli occhi. Salvo che nella pelle delle guance, la faccia conserva tutta la sua solidità e angolarità. È un volto mobile ed espressivo, con rughe profonde intorno a occhi e bocca che in questo momento, nella sua calma apparente, lo fanno apparire prossimo al buonumore quanto al dispiacere. Finora è stato tradito soltanto dal movimento della mano.

Tocca a lui. Prende dal mazzo e studia con attenzione le proprie carte, gli occhialini metallici da lettura abbassati sul naso. Mette giù una carta, si riappoggia allo schienale e riprende a fumare il sigaro.

Nessuno si muove.

«Jayber, tocca a te, giusto?», dice alla fine Frank Lathrop.

«Fammi pensare».

«Diavolo – sentenza Old Jack Beechum – un mulo si sarebbe già deciso».

Jayber fa la sua giocata. Finiscono la mano, quindi Frank Lathrop raccoglie le carte, le mischia e le ridistribuisce. Mat sistema le proprie carte e inclina di nuovo la sedia all'indie-

tro contro lo scrittoio. Attende in silenzio insieme a Frank e Jayber le mosse di Old Jack.

Il vecchio stringe impacciato le carte nelle mani enormi e mentre le cambia di posto armeggia con l'energica determinazione di un individuo che sta posando dei mattoni, di un uomo impegnato nella costruzione di una torre ingombrante e malferma che richiede di continuo l'aggiunta di un nuovo mattone per rimanere in piedi. I paraorecchie del cappello di velluto si agitano scomposti, coi lacci che pendono ai lati della testa, secondo un'angolazione che ricorda le ali di un uccello scontento. Allunga la mano, posa le carte sul ceppo a faccia in giù e osserva i compagni con fare aggressivo come in reazione a un insulto.

«Tocca a te, vecchio mulo», dice Jayber Crow sorridendo. Ma il suo tono paziente suona quasi dolce.

Old Jack prende una carta dal mazzo, la guarda, ne decifra il significato e poi la sbatte sul ceppo con un colpo secco. Sposta con la lingua il grumo di tabacco dall'altro lato della mandibola, lo stringe tra i denti e si allontana dal gruppo silenzioso e distante. Con quel gesto ripudia di colpo il suo coinvolgimento nella partita e congeda in modo definitivo gli avversari e il gioco, come se se ne fosse andato dalla stanza.

Quando verrà di nuovo il suo turno, i compagni lo sanno, dovranno insistere perché riprenda il suo posto al tavolo da gioco.

### *Disperso*

Mat osserva dalla finestra le casse buttate in cortile e gli smunti steli di erbacce scossi e piegati dal vento che spuntano tra loro. Al pari del locale vuoto, la catasta è una realtà della guerra. È lì per la stessa ragione per cui lui e Frank hanno permesso al negozio di restare vuoto, perché non