

Il Destino del Mago

Scheda critica

Il Destino del mago è un'opera scritta a quattro mani da Paolo Ragni e Laura Novi. E' del tutto impossibile scorporare i pezzi scritti dall'uno e dall'altra, tanto efficace è il risultato di sintesi raggiunto nella stesura.

E' un libro che si legge come un tempo si leggevano i librigioco e come oggi si naviga sul web. Testimonianza dell'interesse che Paolo Ragni aveva già manifestato poco prima con il romanzo "Merlino il figlio del diavolo", è testo assai curioso, composto nel pieno rispetto per le traduzioni del ciclo arturiano ma scosso da una carica interna di esuberante fantasia.

Lontanissimo dall'aneddotica medievalista e dalla superficialità di una distratta navigazione sul web, il libro presenta quindi una netta avversione al mero riempimento delle pagine di passaggio per dilatarsi invece all'interno di una narrazione fluida e sempre curatissima. In un gioco sottile di rimandi e riferimenti, questo libroweb ripercorre tutti i principali episodi della vita del Mago Merlino, con umorismo intenso più che con fredda ironia, con partecipazione e perfino sincero dispiacere per le disavventure che occorrono a lui e ai cavalieri della tavola rotonda.

Libro adatto come pochi a divertire e ad insegnare, imperniato sulla sempre attuale logica del labirinto, offre quindi il pregio di una scrittura decisamente letteraria e di una reinterpretazione insieme malinconica e sorridente del mondo cortese.

Nello snodo infinito di combinazioni, percorsi e possibilità che può ricordare "il castello dei destini incrociati" di Calvino, il testo ammette -ad un livello di lettura più attento- la possibilità psichica della riuscita e della liberazione da una prigione fatta di passioni e sentimenti che incatenano il cuore.

E' proprio questo cammino di una liberazione interiore il filorosso che lega in una unità di sintesi la grande molteplicità degli eventi raccontati sempre con grande entusiasmo e con un raro gusto del colore.

(I. Volpi)

Incipit

1

Era sempre un gran divertimento girare per i banchi del mercato. A Quaresima c'era la grande fiera, in quel di Karduel: cittadini e campagnoli accorrevano in massa. Ti sei fermato davanti ad una bancarella dove un giovane bruno vende forme rotonde di cacio stagionato.

"E' pecorino?" domandi.

Il giovane ti guarda e dice:

"Non lo dico per fare affari, ma ti conviene comprare subito quel che vuoi. Poi non sarà più aria".

"Perché, bel giovane?"

"Sei proprio un buffo forestiero, se domandi queste cose. Qui a Karduel tutti non parlano d'altro".

"Cosa succede allora?"

"Qua c'è un re - un re ..." e si avvicina al tuo orecchio "Gli è saltato in testa di costruire una torre alta come il cielo. Ma casca sempre giù. Certamente ci deve essere un incantesimo. Bisogna stare ben attenti, essere previdenti ..."

Mugugni perplesso, compri una caciotta. Ti allontani tutto preso nei tuoi pensieri.

"Non hai pagato! dammi una moneta d'argento! furbo che non sei altro!"

"Ma di che furbo vai parlando? Non sai che devo pensare se fare stare ritta la torre oppure no?"

- Se decidi di far cadere la torre vai a 132.

- Se pensi che comunque la torre, per la cattiveria del re, caschi comunque, vai a 51

2

Le perfidie di Vortigern non possono veramente essere narrate. E' ormai tempo che il suo regno abbia fine: decidi di andare a parlare con i fratelli Uter e Pendragon che sai un giorno sconfiggeranno il cattivo re.

- Vai a 139.

3

Naturalmente, hai capito di non potere fare nulla. Infatti, Uterpendragon riesce davvero ad esiliare il duca di Tintayol e a sposare sua moglie facendole credere che suo marito sia morto.

La storia ci dice che ebbe anche due bambini; una si chiamava Morgana, ed era bambina bellissima ma maligna oltre misura, lussuriosa e smaniosa di qualunque cosa le capitasse a portata di mano. Bastava che sentisse qualcosa, che subito la voleva avere.

Il bambino, invece, ebbe una storia particolare.

- Se la vuoi sentire, passa a 43.

- Se non la vuoi sentire, perché tanto è storia vecchia quanto il cucco, passa senz'altro a 112.

4

Fai diventare il duca un gigante. Uterpendragon gli si avventa contro. Si scatena una lotta asprissima. Yguerne, terrorizzata, assiste senza nulla potere. Uterpendragon, per quanto minore di dimensioni e di forza, combatte con furia inaudita e costringe il duca sulla difensiva. In un momento in cui questi riprende fiato, ferito al cuore, Uterpendragon afferra Yguerne e in un lampo fugge via.

Il duca muore di crepacuore.

Uterpendragon sequestra Yguerne e la trascina nei propri appartamenti.

Da lei aspetta un figlio.

Non sopporti la crudeltà del re.

Gli sottoponi questa alternativa:

- o ti darà il frutto dell'amore proibito; e vai a 18.
- o scatenerai su di lui tutte le potenze del bene e del male; e vai a 133.

5

Decidi di riprendere il tuo cammino per il bosco. C'è solo il problema che il nano non riesce davvero a ricordare quali sono le parole magiche per aprire la porta. Devi trovare un modo diverso per tornare di nuovo all'aria aperta: non hai certo intenzione di sprecare questa bellissima e tiepida giornata chiuso in una casa a parlare con un nano! Ti guardi intorno, ma non riesci a vedere altro che piatti e pentoloni ancora sporchi. L'unica soluzione purtroppo sembra essere proprio quella adottata dal nano:

- Ti fai coraggio e provi a tornare su per il camino: vai a 114.
- Pensi che sia meglio tentare un'altra strada: vai a 20.

6

Quanto tempo avrebbe ancora potuto resistere la regina? Aveva camminato molto, corso affannosamente per allontanarsi il più in fretta possibile dai malvagi soldati che avevano invaso il suo castello. Per il momento la vita di suo figlio, cosa più importante del regno e della sua stessa vita, era salva, ma cosa ne sarebbe stato di lui se fosse accaduto qualcosa anche a lei? Elena, al culmine della disperazione, ritrovò per un attimo la speranza e affidò il destino del piccolo alla Madre di tutti noi, la Beata Vergine che continuamente ci guarda e ci protegge. La pregò di non far mancare mai niente a suo figlio.

Proprio mentre Elena stava formulando in cuor suo queste parole, sentì dietro di sé un fruscio.

Ecco comparire all'improvviso una dama, leggiadra oltre ogni dire, vestita di celeste e con il volto coperto da un velo azzurro che ne celava il sorriso. La dama fu velocissima nell'afferrare il giovane Lancillotto e nel portarlo con sé al di là del lago che oltrepassò scivolando sopra le acque.

La regina, che aveva tanto pregato per la salvezza di suo figlio, restò sbalordita e terrorizzata da tale prodigio. Era sicura che la dama fosse stata mandata dal Maligno per rapire Lancillotto. Proprio mentre stava per mettersi ad urlare, la dama parlò dall'altra parte del lago.

"Elena, non è il diavolo che mi manda, è il mago Merlino che mi ha indotta a salvare tuo figlio. Tu stessa hai pregato con devozione la Madre di Dio perché si prendesse cura di lui. Ecco che la Beata Vergine ha avuto compassione di te ed è venuta a raccogliere Lancillotto. Non devi più temere niente, ma serba queste cose in cuor tuo e ringrazia il Signore per il dono che ti ha fatto".

A sentire queste parole, Elena, vinta dalla stanchezza e dalla commozione, svenne. Fu così che Lancillotto crebbe lontano da sua madre e senza conoscere il nome di suo padre, noto a tutti e a sé stesso come "il giovane del lago".

- Proseguì senz'altro nella tua avventura andando a 165.

- Se ritieni che sia più importante occuparti dei problemi che Lancillotto ha adesso, vai a 49.