

GIOVANNI NUCCI
MANTOVA

PROPRIO AL CENTRO DELL'ORLANDO FURIOSO, L'ARIOSTO (QUASI FOSSE LUI STESSO - COME SUGGERISCE ITALO CALVINO - IL MAGO ATLANTE CHE AGISCE DALL'INTERNO DEL RACCONTO) ha messo un palazzo che si inghiotte, passo passo, tutti i personaggi. Cioè, al centro della storia c'è questo luogo incantato in cui, uno ad uno, chi dovrebbe popolarla, viverla, farla vibrare, finisce invece per perdersi. È un groviglio che imprigiona lo stesso poema, un imbroglio del narratore che s'è fatto incantare dai suoi stessi poetici pensieri. Per ogni personaggio c'è un desiderio con l'inseguir del quale la narrazione corre in avanti (un cavaliere, l'innamorata, l'amore o qualcuno d'amare, un nemico giurato, la battaglia, una guerra, una vendetta o un torto da riparare) spingendo il personaggio e il suo lettore verso la fine. Ma, e nello stesso tempo, è proprio dall'inseguimento di questo desiderio, cioè dall'illusione di poterlo soddisfare, che ogni personaggio finirà per farsi inghiottire nel poema stesso, cioè dal castello che il mago-narratore ha costruito a questo scopo. Se va avanti così, il palazzo finirà per inghiottirli tutti.

Ma questa storia del palazzo incantato sembra ricordare un po' troppo che tipo di mondo è adesso il nostro: dove ognuno rincorre l'illusione di qualcosa che vorrebbe possedere, ma non può. E finché è così va pure bene. Ma non appena riuscirà a soddisfare questo desiderio, la questione diventerà pericolosa, o perlomeno finché non ne trova un'altro, in sostituzione, che abbia la facoltà di farsi desiderare allontanando il più possibile l'appagamento. Non siamo forse tutti inghiottiti da una simile e ugualmente futile illusione? E soprattutto: non sembrerebbe proprio questo il tipo di inganno che potrebbe portare se non proprio all'implosione di questa nostra storia (che non avendo più personaggi finirebbe per non avere più nulla da raccontare), perlomeno all'esplosione del palazzo-mondo che prima o poi si schianterà saturo fino all'orlo di desideri inappagati e di ingannati bramosi della loro bramosia? Ecco: chi è che potrà scioglierci dall'inganno e liberare tutti i personaggi permettendo al racconto di proseguire? Ne serve uno che stia ancora fuori, cioè che non sia stato ancora catturato dall'illusione del palazzo: che non abbia quindi un suo desiderio che l'ossessione dall'inizio del racconto, e che magari stia girando il mondo, che in un altro punto di questa storia circolare abbia avuto un libro, un manuale di magia, la misura degli incantesimi e le loro soluzioni (e come costruire i racconti, smascherare ogni tipo di finzione). Che sia capace, insomma, di uscire dal palazzo (cioè dalla trama, cioè dalla storia) per poi potervi rientrare e, dalla sua soglia farlo, sparire. Dunque, vediamo.

C'è un cavaliere che continua a cavalcare per l'Europa alla ricerca di una fanciulla e del suo amore. E proprio mentre sta lì a pensare che sì, in effetti l'ha cercata per tutta l'Europa (l'Italia, la Francia e la Castiglia, la Lamagna, la Libia e il mar di Spagna), sente avvicinarsi delle urla. E poco dopo vede un altro cavaliere che si porta dietro in malo modo una donzella, vale a dire una fanciulla. Per quanto gli torni strano la fanciulla sembra essere proprio lei, proprio quella. Si agita, scalpita, cerca di liberarsi e di fuggire, è bella e proprio le somiglia a quella che dice lui. O si tratta di Angelica (è questo il nome) o di una che incredibilmente le somiglia: e un rapitore sconosciuto la sta portando via. E allora il nostro comincia a urlare e, poi, a rincorrerli. Ma quello non gli risponde né, e tanto meno, si ferma. Finché non arrivano in una radura verde al centro della quale c'è un enorme palazzo di pietre e di marmo: il rapitore scende da cavallo ed entra attraverso una porta d'oro. Il nostro l'insegue, gli sta dietro e arriva poco dopo, quasi subito, alla stessa soglia. Anche lui scende e, in un attimo, è già lì che l'oltrepassa. Si chiude la porta alle spalle: ma del rapitore e della fanciulla, non c'è traccia: il palazzo sembra sconfinato, immenso, e vuoto. Così l'eroe comincia a cercare, apre le porte, le richiude, scende delle scale che poi risale: corridoi, stanze, dispense, sgabuzzini, mansarde, (vuote) armature ed enormi saloni, guarda-roba senza guardarobiere. Quello sale, scende, entra ed esce, apre, chiude: cerca e continua a cercare la sua innamorata rapita che chissà dov'è che è andata a finire: lo sa che sta lì, l'ha vista entrare, ma proprio non gli riesce di trovarla.

Lui è il conte Orlando, paladino di Francia per Re Carlo, e questa storia potrebbe anche farlo impazzire.

Solo che lì dentro non è solo. Cioè in quel palazzo: è già pieno di altri cavalieri (paladini, e saraceni) che stanno inseguendo ognuno una propria illusione: l'hanno vista entrare per la porta d'oro e adesso si stanno perdendo a volerla inseguire. Per delle scale che scendendo e sembrano salire, attraverso porte che chiudono ma paiono aprire: dunque scendono, aprono, salgono, entrano, escono e accennano, e poi richiudono per poi ritornare. Ognuno lì dentro ad inseguire qualcosa. E si incontrano, magari si salutano, ma poi continuano, distratti dalla ricerca, a guardare ognuno verso la propria disillusione.

Per dire: Orlando mentre insegue Angelica, o almeno quella che sembra una sua visione, incrocia Ruggiero che sta inseguendo Bradamante, o almeno quella che sembra una sua visione. Poco dopo incontra anche Bradamante, che sta inseguendo Ruggiero, o almeno quello che sembra una sua visione. Ma così anche per Ruggiero che, dopo aver incrociato Orlando, incontra Bra-

Il palazzo di Atlante metafora del mondo

Vi racconto il mio Orlando Furioso



A Mantova
una due giorni
di festa dedicata
al meraviglioso
poema
di Ariosto secondo
trenta scrittori,
attori, studiosi e
critici
Per grandi e piccini

FESTIVALE LETTERATURA

Gli appuntamenti

Al Festivalletteratura di Mantova si terrà una grande festa dedicata all'Orlando Furioso. Sono previste 4 tornate (due domani e due sabato, alle 18.15 e alle 21.45) dove oltre 30 scrittori, attori, studiosi e critici racconteranno per mezz'ora il loro Orlando furioso. Per ogni tornata sono previste 4 serie di 5 interventi che iniziano in diverse sale del Palazzo Te. Tra gli altri parteciperanno Simonetta Agnello Hornby, Stefano Benni, Marco Baliani, Paolo Nori, Maurizio Maggiani, Melania Mazzucco, Ottavia Piccolo, Bianca Pitzorno, David Riondino, Hans Tuzzi, Giorgio Vasta. Nella sala polivalente alle 18.30 e alle 20.00 gli incontri per bambini con Bruno Tognolini e Giovanni Nucci.

damante: ed ognuno dei due, illuso di star cercando l'altro, neanche se ne accorge di averlo appena visto passare. E così si potrebbero vedere quasi tutti i cavalieri, che sospesi d'incanto fra le stanze del palazzo di Atlante, inseguono ognuno la propria ossessione senza, ovviamente, poterla trovare.

Ma non sono proprio tutti quanti, fra quelli che mancano ce n'è uno che potrebbe fare al caso nostro.

Il duca d'Inghilterra è di ritorno da tutto un suo personale girovagare per il mondo che l'ha portato, in ultimo, a far visita al suo proprio e stesso regno. E quindi è

quinci capita di lì. Ha sete, trova una fonte e s'avvicina per bere. Lega bene il suo cavallo (Rubicano, è il nome) e si toglie l'elmo per potersi bagnare. Ma mentre beve, e quasi l'ha fatto, un giovincello, un contadino, un ragazzino, slega Rubicano ci sale sopra e se ne va. Dunque non s'è neanche bagnato le labbra che si volta, sentito un rumore alle sue spalle, e vede che quello gli sta rubando il cavallo. Così lascia perdere la fonte e comincia l'inseguimento.

(Non c'è bisogno di dire che Rubicano è un cavallo eccezionale, cioè in quanto a velocità: più che correre pare di vederlo volare). Ora per quanto corra, anzi per quanto potrebbe far correre il cavallo, il ladro non corre quanto dovrebbe: cioè lascia le briglie, per non dire che va piano: insomma fa in modo che quello gli stia dietro (che bramosia sarebbe se l'illusione lascia il posto alla possibilità di farsi acchiappare?).

Insomma alla fine arriva anche lui, ma appena appena si chiude la porta alle spalle, ha già perso ogni traccia del cavallo e del ladro cavaliere. Così come per gli altri, anche per lui è uguale: è perso nella magia di questo palazzo dove ognuno s'illude di inseguire qualcosa. Quand'è che gli viene un sospetto: il duca d'Inghilterra s'ingegna a pensare e così si ricorda: da qualche parte dovrebbe esserci scritto cosa fare in queste occasioni. E in effetti Logistilla, fata e principessa, quando stavano ancora in India, gli aveva regalato un libretto adatto. Così comincia, cerca e sfoglia: nell'indice, alla voce palazzi incantati, illusioni e desideri mancati, risulta sia stato dedicato un intero capitolo. E difatti è spiegato, nel testo dall'indice riferito, come fare con questioni del genere. Sembrerebbe (solo sembra giacché è un'illusione) che tutta la magia, l'inganno e lo spirito del palazzo sia imprigionato sotto al suo soglia: basta alzarla e... Così capì l'inghippo, l'inganno e la soluzione, Astolfo, è

questo il suo nome, s'appresta a farlo scomparire.

Ma proprio in quel momento arriva Atlante: stregone e faccendiere, esperto d'inganni, magie naturali e sparizioni. Ma Atlante, come è facile pensare, non è affatto disposto a farsi incastrare da un paladino qualunque, che per quanto lo riguarda non sarebbe che un altro da aggiungere alla lista di quelli già rinchiusi nel suo palazzo. Non gli ci vuole molto per farlo trasformare: ed è qui la grandezza: Atlante trasforma Astolfo in un cavaliere, o per meglio dire in un gigante, anzi in un ladruncolo, un giovinetto, un lestofante. Adesso ognuno, per farla breve, può vedere in Astolfo, colui che nel bosco di prima gli aveva portato via ciò che più desiderava: così che tutti gli altri cominciano a venirgli incontro per farsi ridare ciò stavano bramando.

Per quanto Astolfo possa aver fama da buon cavaliere, la situazione comincia ad essere, come dire, fuori dalla sua portata: solo a provarci dovrebbe battersi, adesso, contemporaneamente contro Ruggiero, Bradamante, Orlando, Gradasso, Iroldo, Bradimarte e Prasildo; per non dire degli altri che continueranno ad uscire di lì (un palazzo vuoto che si sta disfacendo) per venirlo a sfidare. Non c'è che una cosa: prendere il corno e cominciare a soffiare. (Si tratta dell'altra metà dei doni che Logistilla, la fata, ha voluto lasciargli dopo la sua dipartita dall'isola. Oltre al libro, cioè, gli ha lasciato questo corno magico al cui suono spaventoso chiunque terrorizzato comincia a fuggire). Ed è quello, con grande precisione, in effetti, che accade. Astolfo soffia e tutti scappano: a quel punto, per quanto Atlante lo cerchi di impedire, non gli ci vuole molto: s'avvicina al palazzo, apre la porta, alza la pietra che posa la soglia e del palazzo adesso non rimane che nebbia.

Ecco: l'inganno è finito. E il suo nome era Astolfo, cavaliere, paladino d'Inghilterra, poeta e fingitore.