

PAOLO FUMAGALLI

IL TRONO DEL NARRATORE



EdiKit

PAOLO FUMAGALLI

IL TRONO DEL NARRATORE

EdiKIT

Disegno e grafica di copertina di
Eleonora Garofolo

Il Trono del Narratore

Tutti i diritti riservati.

Ekt Edikit

© 2019 Liliium Editions di Gigliola Gorio

Via Sardegna 7, 25124

Brescia

www.ektglobe.com

ISBN 978-88-98423-73-6

È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata,
compresa la fotocopia, anche ad uso interno o didattico, non autorizzata.

Il Trono del Narratore

1

Arrivavano ogni anno, come foglie portate dal vento, lungo le ampie vie maestre, le strette strade di campagna, i sentieri tracciati in mezzo ai boschi. L'equinozio d'autunno era il loro richiamo, il segnale che indicava il momento di mettersi in cammino. Partivano da città, regioni, regni diversi e giungevano tutti nello stesso luogo. Il viaggio iniziava e terminava per tutti nelle stesse date: sembrava che ognuno sapesse valutare esattamente la distanza da percorrere e procedesse di conseguenza più in fretta oppure con maggior tranquillità, in modo da non arrivare né troppo presto né troppo tardi.

Alcuni di loro erano scaldi nati nelle fredde terre settentrionali, poeti ben addestrati nell'uso delle armi che accompagnavano gli eserciti in battaglia e celebravano le gesta dei grandi condottieri, uomini dalle barbe fluenti e dai lunghi capelli biondi o rossi, raccolti in una grossa treccia che ricadeva sulla schiena. Altri erano menestrelli provenienti da sud, dalle sponde del Piccolo Mare, accolti amichevolmente dai popoli di qualunque contrada, abituati a suonare il liuto o il violino anche mentre percorrevano a piedi le strade in mezzo agli alberi, indossando vivaci casacche dalle maniche a sbuffo e cappelli ornati da piume. Altri ancora erano bassi e minuti, avevano occhi a mandorla nei quali brillava il sole d'oriente e viaggiavano avvolti in abiti di seta, portandosi dietro tamburi e strani strumenti dal suono acuto e lamentoso. Ma molti erano bardi erranti, musicisti e cantori occidentali che amavano la vita libera e vagabonda e si guadagnavano vitto e alloggio esibendosi ovunque

capitasse; conoscevano un numero impressionante di leggende e di poemi eroici e sembravano avere sugli stivali la polvere di tutte le strade del mondo; erano in grado di rispettare l'etichetta dell'aristocrazia, sapevano conquistare la simpatia della gente semplice, non avevano paura di difendersi usando corte spade e pugnali.

Tutti questi narratori girovaghi amavano l'autunno e lo consideravano un periodo molto importante. La maggior parte delle persone comuni, che ignorava diversi aspetti della loro vita e della loro arte, credeva che le stagioni più apprezzate fossero l'estate e l'inverno, perché erano quelle che offrivano parecchie occasioni di esibirsi. Ovviamente c'era del vero in questa idea: i mesi caldi erano punteggiati di fiere di paese, feste per il raccolto, tornei tra cavalieri, sacre celebrazioni all'aria aperta e matrimoni, e quando arrivava il freddo sia gli abitanti dei piccoli villaggi che quelli dei grandi castelli erano desiderosi di stringersi attorno al fuoco ad ascoltare racconti e ballate. Ma se non si poteva negare che il sole e la neve fossero amici dei cantastorie, altrettanto valeva per le foglie dorate, per i funghi nascosti ai piedi degli alberi, per le castagne e le ghiande cadute ai lati dei sentieri, per i fili di fumo che salivano dai tetti delle capanne.

Dopo i mesi intensi dell'estate e prima di quelli altrettanto impegnativi dell'inverno, durante l'autunno i bardi potevano concedersi una pausa. Non avrebbero mai voluto farlo stando in ozio, rimanendo prigionieri tra le pareti di una stanza, rinunciando ai viaggi e alle storie. Preferivano piuttosto riunirsi fra loro, e proprio per questa ragione si mettevano in cammino nel giorno dell'equinozio, diretti verso un luogo di ritrovo segreto. Ognuno portava con sé le leggende che aveva raccontato nei prati estivi, all'ombra degli alberi o di grandi tendoni eretti per qualche festa importante, per insegnarle agli altri membri dell'onorata Fratellanza dei Bardi. E ognuno portava anche la propria voglia di ascoltare ciò che tutti gli altri avevano da offrire, in modo da imparare nuove storie che avrebbero potuto rallegrare le lunghe notti d'inverno di principi e contadini, mercanti e cavalieri.

Il loro rifugio era una grande sala che si trovava sottoterra, con tavoli per mangiare e comode panche su cui stare seduti. Nessuno poteva entrare in quel meraviglioso deposito di arte e sapere, a parte i membri della Fratellanza abbastanza stimati da aver guadagnato la fiducia degli altri. Le persone comuni potevano dare un'occhiata all'interno sporgendo la testa in un pozzo profondo e privo di acqua, sul cui fondo si vedeva uno splendore simile a quello della giada e dell'oro, ma ancor più bello. Pochi però avevano il coraggio di farlo, spaventati dalla costante presenza sulla pietra runica che indicava il luogo di un corvo o di un gufo, che rimanevano appollaiati lì come sentinelle, uno durante il giorno e l'altra durante la notte.

Anche quell'anno i bardi arrivarono puntuali e sembrava che conoscessero percorsi ignoti perfino ai venti, tanta era la sicurezza con cui sapevano spostarsi. Qualcuno aveva un cavallo, ma la maggior parte di loro preferiva viaggiare a piedi, per incontrare gli spettatori, suonare e cantare, sentire le storie nascoste nei cinguettii degli uccelli. Poiché le strade di qualunque parte del mondo erano pericolose, tutti giravano armati, privilegiando armi da taglio leggere e maneggevoli, e alcuni indossavano comodi corpetti imbottiti o di cuoio. Leggende note sole ai membri della Fratellanza parlavano di un menestrello vissuto cinque secoli prima che era in grado di scagliare dardi servendosi delle corde del suo liuto ma, poiché i segreti di quell'arte sembravano essere morti insieme a lui, chi voleva cacciare o colpire i nemici da lontano portava con sé un piccolo arco.

Come sempre giunsero tutti insieme, nel giro di poche ore. Il primo apparve annunciato dalla stella del mattino, poco prima dell'alba, come un'immagine grigia di nebbia, lungo il sentiero di un bosco di querce vicino al luogo del raduno. L'ultimo arrivò a mezzogiorno, appoggiandosi a un robusto bastone da passeggio, e pensò che quella sarebbe stata l'ultima riunione a cui avrebbe partecipato e che presto, onorando la tradizione dei bardi più an-

ziani, si sarebbe limitato a raccontare accanto al fuoco le sue storie ai più giovani.

Quando arrivava, ognuno dei cantastorie si guardava intorno, respirando la fresca e profumata aria autunnale, attraversava il prato ancora folto e verdeggiante, passava accanto al pozzo asciutto e osservava la pietra alta quanto un uomo, coperta di rune e simboli misteriosi, che sorvegliava il luogo come una sentinella e offriva un appoggio all'uccello guardiano. Scendeva nella terra, nelle profondità in cui si apriva il salone nascosto. Varcava una soglia ai cui lati si trovavano due statue di bronzo, realizzate da un artista ignoto, portate lì moltissimi anni prima per consacrare quel rifugio agli spiriti più adatti. I bardi avevano l'abitudine di credere a tutti gli dei senza venerarne nessuno, ma nutrivano una certa simpatia per due divinità minori: la dea felina Senfesia, che contemplava misteri e mondi invisibili accoccolata accanto al fuoco, e Turgo, il dio piumato che conosceva tutte le storie raccolte dagli uccelli durante le loro migrazioni. Dopo due piccoli inchini, spesso limitati a un semplice e rapido cenno del capo, il nuovo arrivato poteva sistemarsi al posto che gli era stato assegnato.

Quando gli invitati furono seduti, il banchetto inaugurale ebbe inizio. Tutti fecero onore alle carni arrostiti, ai bicchieri di vino, alle soffici pagnotte, alle fragranti verdure speziate, ai boccali di birra e ai dolci al miele e alla vaniglia che si trovavano sulle tavole imbandite. Mangiarono senza fretta ma con appetito, resi affamati dal lungo viaggio. Parlarono fra loro del più e del meno: del tempo e della stagione, della bontà di cibi e bevande, delle notizie provenienti da terre lontane e delle cose viste durante il cammino. Ma nessuno raccontò storie o leggende.

Al termine del pranzo i tavoli vennero sparecchiati e tutti i presenti si voltarono a guardare il Trono del Narratore, una massiccia sedia di legno intagliato collocata su una pedana rialzata. Ergobir Limpidacqua si alzò e prese posto su quello scranno, poiché era lui ad avere il compito e il privilegio di dirigere la riunione, dando il via alle narrazioni. Era per metà umano e per metà elfo, vestito

di verde, adornato da bracciali di cuoio che lo proteggevano dal gomito al polso. Al fianco portava una spada corta, dalla lama sottile, agilissima, che quando veniva estratta dal fodero scintillava quanto la chioma biondo platino che ricadeva a sfiorargli le spalle. Aveva fama di essere uno spadaccino molto abile, ma nessuno dei membri della Fratellanza l'aveva mai visto combattere: era sempre riuscito a evitare ogni scontro e a risolvere ogni problema raccontando storie, suonando la sua arpa argentata o cantando con voce melodiosa. Per questa ragione era considerato uno dei bardi più bravi del mondo e quell'anno era stato scelto come maestro della cerimonia e guida dell'assemblea.

Quando si sistemò sul trono, gli altri cantastorie presero i loro strumenti e li levarono in aria. Ergobir osservò con i suoi limpidi occhi verdi quella moltitudine di liuti, corni, arpe, tamburelli, flauti e violini splendere alla luce dolcemente ambrata delle sfere di alabastro appese alle pareti e al soffitto e rispose con un sorriso benevolo al tradizionale saluto dei partecipanti.

Ogni rumore si spense. Non più chiacchiere, risate, tintinnare di bicchieri o di posate sui piatti. Soltanto il silenzio carico di aspettativa in cui ogni respiro ronzava debolmente, come la vibrazione dell'avanzare del giorno.

Ergobir si era preparato a quel momento con la cura necessaria, con tutta la passione che fin dall'infanzia aveva messo nel tentativo di imparare l'arte dei più grandi cantastorie. Raccontare la prima leggenda dell'autunno era un grande onore e anche una responsabilità che doveva essere presa molto sul serio: non solo comportava l'esibirsi davanti a un pubblico di bardi esperti e pieni di talento, ma segnava l'inizio del cammino che sarebbe stato percorso nelle ore seguenti. Il mezzelfo aveva riflettuto con attenzione sull'argomento da scegliere, passando in rassegna le narrazioni e le ballate che nel corso delle stagioni precedenti aveva imparato o compreso meglio, e alla fine aveva accordato la preferenza a una storia che parlava della creazione di entità divine. Amava quel genere di racconti: miti che risalivano fino all'origine del mondo e

si svolgevano in tempi e luoghi che nessuno avrebbe saputo individuare con certezza. Da lì potevano nascere moltissime cose, era come se radici profonde crescessero a formare un tronco robusto che poi si suddivideva in rami. Esistevano molte storie più famose, verosimili e capaci di infiammare l'animo degli uomini, storie che i bardi conoscevano bene e narravano volentieri attorno a un fuoco di torba o accanto a un limpido ruscello, ma nessuna di esse poteva competere con il fascino di vicende più strane e fantasiose.

2

Ala, l'Inventore di Divinità, viveva sulla cima di un'alta montagna, dove oltre a lui non c'era anima viva. Nemmeno le aquile e gli altri uccelli delle vette amavano spingersi fino a lì, perché i tuoni rimbombavano troppo forti e vicini, i venti passavano urlando strani segreti nei crepacci nevosi, i fulmini guizzavano rapidi come fruste giù dalle rocce e verso la pianura. Le nuvole vorticavano intorno a quegli speroni di pietre aguzze, formando un basso soffitto bianco sulla testa del vecchio scultore oppure un ingannevole pavimento davanti ai suoi piedi, creando l'illusione che nel vuoto ci fosse qualcosa di materiale. Lassù in effetti non era facile dire che cosa fosse reale e che cosa no, perché l'aria era rarefatta e la luce simile a una sottile lamina di vetro. Quella era la ragione per cui i rapaci stavano alla larga sempre, non solo durante le tempeste.

Ala non era il nome che gli era stato dato alla nascita. L'aveva scelto lui, poiché comunque sentiva di aver bisogno di una parola per indicare se stesso, e aveva deciso di usare quella perché la giudicava la più simile al suono del sole che appariva sopra l'orizzonte, all'inizio della giornata. Aveva provato a domandare alla neve che cosa pensasse di quel nome, ma la neve non aveva risposto e gli aveva restituito il suo sguardo con indifferenza, come uno specchio in cui non si rifletteva nulla.

Un tempo aveva avuto un nome normale, una vita normale, laggiù, oltre le pendici della montagna, in una delle città umane che viste da quell'altezza somigliavano soltanto a confusi rifugi

di formiche. Era stato un artigiano, un marito e un padre, come tanti prima di lui a partire della nascita del mondo, per un gruppo di clienti, una donna e un bambino che ormai dovevano essere morti da secoli. Aveva abbandonato tutto per ritirarsi in completa solitudine, lontano dalla gente e più vicino alle realtà supreme, dimenticando il sapore del pane ma imparando a conoscere quello delle stelle alpine, delle erbe di montagna e dei licheni. Viveva in una grotta, avvolto in morbide pellicce. Di tanto in tanto, quando ne aveva bisogno, scendeva ad altitudini più modeste per procurarsi la legna per il fuoco e a volte scagliava frecce accompagnate da preghiere a un dio della caccia, riuscendo sempre a trafiggere gli agili stambecchi e caprioli. Era una vita molto semplice, perfino misera, specialmente per un uomo capace di creare divinità. Ma quello era il prezzo da pagare e lui lo faceva volentieri. Gli dei non potevano nascere in mezzo a ricchezze e comodità.

Era stato il discorso di un sacerdote di Frezo, il Padre del Mondo, a fargli venire la voglia di costruire per sé quella nuova vita. Il sermone, ovviamente, nella testa di chi l'aveva pronunciato aveva avuto tutt'altro scopo, avrebbe dovuto ottenere un effetto opposto, perché i ministri e i fedeli di Frezo ritenevano che lui fosse l'unico dio esistente nell'intero universo, secondo quanto veniva insegnato nei templi di tutte le città in cui quel culto era l'unico ammesso. Il Padre del Mondo aveva infatti creato la terra e il mare nella vuota vastità che era stata poi chiamata cielo, e anche le piante, gli animali e l'uomo. Aveva fatto tutto ciò usando la sua ruota da vasaio, che gli aveva permesso di trasformare l'argilla in elementi naturali inanimati ed esseri viventi, e quello era il modo in cui veniva tradizionalmente rappresentato: un essere dall'aspetto strano, un po' simile a un folletto, seduto a gambe aperte mentre dava forma alla creta. Il suo disegno originale prevedeva la creazione anche di entità superiori all'uomo, che avrebbero potuto venir considerate esseri divini, ma dopo aver terminato la prima coppia di uomini Frezo si era sentito stanco, si era disteso sull'erba nel dolce sole del principio dei tempi, si era addormentato e ave-

va involontariamente dato un calcio alla sua ruota da vasaio. La ruota era ruzzolata giù lungo il fianco della montagna, andando a finire chissà dove e forse perfino rompendosi, perciò al risveglio il dio aveva deciso di non creare più nulla, di lasciare il mondo così com'era in quel momento.

«Ecco perché non esistono altri dei» aveva concluso il sacerdote di Frezo, lisciandosi la barba nel silenzio attento del santuario.

Ala, che a quei tempi era soltanto un uomo con un nome e una famiglia, si era alzato e aveva osservato: «Ma allora forse dovremmo essere noi a creare gli dei! Se Frezo si è sentito stanco, si è addormentato e ha fatto cadere la ruota nel mondo sottostante, ai piedi della sua montagna sacra, forse sarebbe felice di sapere che noi stiamo portando avanti la sua opera.»

«Che sciocchezza!» aveva tuonato il sacerdote. «Il Padre del Mondo non ha bisogno di aiutanti.»

«Non ne ha bisogno, ma li potrebbe desiderare.»

«No! Una simile idea è inammissibile, contraria agli insegnamenti di Frezo.»

Ala si era seduto, in silenzio, perché sapeva che in quelle terre nessuno credeva ad altre divinità e chi osava mettersi contro Frezo poteva venire imprigionato, frustato o anche ucciso. Ma dentro di lui quel pensiero non era scomparso, aveva continuato a brillare come una fiammella. A parer suo non sembrava poi così irragionevole ritenere che un dio creatore potesse gioire vedendo altri unirsi a lui nell'opera di arricchire il mondo. Secondo il suo modo di pensare, chi creava si sentiva solo e desiderava non esserlo più.

Da quel momento, Ala aveva iniziato a riflettere sempre più profondamente su quell'idea, fino a sentirsi ossessionato. Aveva iniziato a guardare le statue che si trovavano nei templi, nelle piazze, agli ingressi delle ville, nei cortili delle case, nei grandi giardini dei palazzi, senza sentirsi più soddisfatto: piante, uomini e animali, nient'altro, tutti belli ma non fino al punto di esaurire l'immaginazione di uno come lui. Aveva iniziato a pensare che forse le storie che venivano raccontate su Frezo non erano nem-

meno reali, ma soltanto simboli, modi semplificati di comunicare un concetto.

Quando quei dubbi e quelle speranze erano diventati certezze, Ala aveva deciso di abbandonare il lavoro, la famiglia e la città. Si era allontanato a notte fonda, senza fare rumore, con la testa e il viso coperti da un mantello, come se stesse scappando da una prigione. Correndo nei boschi e arrampicandosi poi sul fianco di una montagna si era sentito un'altra persona, e quando alla fine era emerso dalle nebbie e sbucato nel sole dei pascoli alpestri si era reso conto che il suo nome era stato lavato via, insieme a tutto il resto.

Per diversi giorni, Ala non pensò alla creazione di divinità. Si preoccupò di organizzare la sua nuova vita sulla montagna, imparando a conoscere bene l'ambiente che lo circondava. Per un po' si trattenne in una zona frequentata da molti animali, tra boschi rigogliosi e piccole valli che apparivano come macchie o squarci nella solenne maestosità del paesaggio. Lì non era troppo difficile procurarsi il cibo o trovare un riparo, era un luogo in cui di tanto in tanto giungevano pastori o cacciatori solitari e da cui si potevano osservare fili di fumo che salivano dai tetti scuri delle baite lontane, oltre gli abeti. Per un uomo di città era una sorta di allenamento, di addestramento per affrontare un mondo più semplice e selvaggio.

Ala percorse sentieri e scoprì fonti cristalline, cacciò nelle foreste e pescò nei ruscelli. Si sdraiò al sole, passò interi pomeriggi tra l'erba soffice e le nuvole in volo, lasciandosi accarezzare dagli steli e dalle ombre, e ogni volta si rialzò sentendosi più saggio e più adatto alla vita sulla montagna. Fece provvista di cibo e di legna e poi, quando ritenne di essere pronto per salire ancora, si arrampicò fra le rocce. Giunse sulla soglia del regno delle nubi, che fino a quel momento aveva potuto osservare soltanto dal basso, da grande distanza. Il bagliore dei ghiacciai ormai non lo preoccupava, la caduta dei fiocchi di neve non gli faceva patire il freddo, l'immenso silenzio della vetta priva di abitanti non lo spaventava. Non era più l'uomo che aveva lasciato la città e abbandonato tutto, non

ricordava più nulla di lui. Non era più nemmeno un uomo: adesso era Ala, l'Inventore di Divinità, felice nel suo isolamento che per un comune essere umano sarebbe stato insopportabile.

Si sentiva pronto per cominciare a intagliare idoli, per tirare fuori dalla pietra le sembianze e i poteri di creature straordinarie. Aveva deciso di scolpire le sue statue, esseri diversi da quelli modellati da Frezo nell'umile argilla, usando i blocchi di roccia di quel luogo. A volte, quando camminava accanto a un masso, aveva l'impressione di sentire una voce molto debole che lo chiamava, e se appoggiava le mani sulla dura superficie percepiva una vibrazione. Era sicuro che sulla montagna si trovassero già grandi forze, invisibili e misteriose, a cui bisognava soltanto dare una forma, la forma che lui avrebbe deciso per loro.

Dopo aver riflettuto a lungo e profondamente sulla questione, Ala decise di creare per primo il dio della scultura. Lui in mezzo agli altri uomini aveva fatto per anni l'artigiano, sapeva lavorare bene con le mani e si era diletto a scolpire piccole figure di animali, come innocuo passatempo, ma nonostante tutto sentiva di aver bisogno di aiuto per compiere il grande progetto che aveva concepito. Perciò stabilì di fare del proprio meglio per dare vita a una divinità che potesse poi sostenerlo nella creazione delle altre.

Scelse con molta cura il blocco di pietra da cui sarebbe scaturito Mertog, il suo primo figlio divino. Inizialmente progettò di rappresentarlo come un uomo senza gambe ma con quattro braccia, a simboleggiare una grande abilità nelle arti manuali, ma poi pensò che forse le cose stavano in maniera esattamente opposta e che un vero dio della scultura sarebbe stato capace di dar forma a figure meravigliose perfino usando un braccio solo. Conservò l'idea di privarlo delle gambe e al loro posto mise una grossa coda da rettile, che alludeva al lento procedere dell'opera degli scultori. Si impegnò al massimo per dargli il tronco perfetto di una statua, degno dei monumenti che nelle città commemoravano le imprese dei più grandi eroi, e anche un viso dai lineamenti decisi e raffinati, incorniciato da una bella chioma fluente.

Lavorò giorno e notte, fermandosi solo per il tempo necessario a mangiare e riposare. Lavorò in un sogno a occhi aperti, che confondeva le albe e i tramonti e che, nell'estasi della creazione, gli permetteva di scolpire con la stessa abilità sia alla luce del sole che a quella della luna. Perse il conto dei giorni e il senso del tempo, mentre i picchi vicini echeggiavano dei colpi dello scalpello. Quando l'opera fu terminata, ebbe la vaga sensazione che la stagione fosse cambiata durante il periodo di lavoro, ma non ne fu sicuro e, del resto, non aveva importanza.

La figura di Mertog gli stava davanti, splendente nei raggi dorati del mattino, un po' più alta di un uomo e molto più imponente. Non era perfetta, ma faceva di certo una grande impressione, e forse era giusto che fosse così, perché la vera bellezza delle divinità non doveva seguire i canoni di quella umana.

Per qualche ora Ala non pensò a nulla, si concentrò solo sulla gioia che provava contemplando la statua ultimata, mangiò qualcosa per recuperare le forze spese lavorando, e alla fine si rivolse a Mertog come avrebbe fatto un suo fedele o sacerdote. Senza la devozione, la pietra sarebbe rimasta soltanto pietra e il dio non avrebbe potuto fare nulla per aiutarlo. Lo scultore levò preghiere in onore di Mertog e lo chiamò al tempo stesso figlio e padre, chiedendogli di ispirarlo da quel giorno in avanti per riuscire a creare statue ancora più belle.

La luce del pomeriggio ormai avviato verso il tramonto era debole e incerta, ma Ala ebbe l'impressione di scorgere un sorriso incresparsi le labbra del dio come acqua.

Dopo aver terminato la statua, Ala si riposò per alcuni giorni, riflettendo nel frattempo sulla sua prossima creazione. La mente era piena di immagini di creature strane e prodigiose, di divinità che chiedevano di essere portate nel mondo. Con l'aiuto del nume tutelare della scultura avrebbe potuto realizzare decine di effigi, forse perfino centinaia, lasciandosi guidare dai lampi dell'immaginazione. Dopotutto, che limiti potevano esistere per un uomo ca-

pace di inventare gli dei? Ma un limite in realtà c'era, uno soltanto però terribile. Sebbene si fosse lasciato alle spalle tutta la sua vita precedente, Ala era appunto ancora un uomo, quindi era destinato a morire. Come avrebbe potuto essere sicuro che gli anni che gli rimanevano sarebbero stati sufficienti a realizzare tutto ciò che la sua fantasia gli suggeriva?

Quei pensieri e quelle paure lo colpirono profondamente. Ogni mattina, quando si svegliava e si guardava alla luce del sole, aveva l'impressione di vedersi più vecchio, come se la notte appena trascorsa fosse durata un mese o addirittura un anno. Avrebbe potuto sopportare le rughe sul viso e i capelli grigi, ma le sue mani... Le mani erano tutto per lui, gli servivano per creare le divinità, non potevano diventare deboli, imprecise e tremolanti. Se ragionava a mente fredda sapeva di essere preda di timori eccessivi, perché in fondo non era ancora anziano, era nel fiore degli anni se la vita semplice che conduceva bastava a garantirgli la longevità degli eremiti. Ma, nonostante tutto, il pensiero della morte doveva essere preso in considerazione.

Ala si rese conto che la creazione di tante divinità non poteva essere confinata nei limiti di una vita mortale, perché un simile progetto era molto più grande, troppo per poter essere contenuto in poche decine di anni. Perciò decise che il secondo dio a cui avrebbe dato forma sarebbe stato quello del tempo. Il problema su cui doveva concentrarsi al momento era quindi come riuscirci nel modo migliore, perché ciò di cui aveva bisogno era un alleato potente e benevolo. In quell'ultimo periodo, infatti, mentre dormiva aveva visto spesso il signore del tempo con l'aspetto di una grande figura nera dalla testa ridotta a un nudo teschio di tigre, che passava su tutto il mondo devastandolo con fauci smisurate. Ma non era quello il dio del tempo che gli occorreva, doveva pensare a un nume tutelare completamente diverso dal simbolo del passare degli anni capace di consumare ogni cosa.

Scelse il blocco di pietra che gli pareva più adatto. Lo lasciò lì dove si trovava, come aveva fatto con la roccia da cui aveva rica-

vato Mertog, e iniziò a girargli attorno e a lavorarlo. Procedeva con ancora più calma rispetto alla statua precedente, riflettendo con attenzione su ogni dettaglio. Le preghiere che rivolgeva ogni giorno al dio della scultura sembravano efficaci: una forza invisibile e una scintillante ispirazione guidavano le sue mani, mentre la dura immagine di granito acquistava un aspetto sempre più aggraziato, levigato e reale.

Alla fine si ritrovò a contemplare non più soltanto un abbozzo ma una dea perfetta in ogni sua parte. Aveva infatti deciso di renderla una divinità di sesso femminile e di chiamarla Leanta. Le aveva dato un viso di grande bellezza, puro come quello di un'adolescente appena unita in matrimonio con l'uomo che la amava, ma un corpo da donna che stava per diventare madre. I seni grossi e pieni e il ventre tanto gonfio da sembrare sul punto di scoppiare erano simboli del tempo come forza creatrice, come potenza che permetteva a tutte le cose di nascere e di crescere. Non indossava nessun abito né ornamento, ma tra le mani stringeva una clessidra di squisita fattura, tenendola in posizione orizzontale per esprimere il controllo che poteva esercitare sul passare dei minuti. Nell'intensa luce del plenilunio appariva come una figura confortante e consolatrice, piena di bontà materna.

Ala si inginocchiò davanti al suo ventre sporgente, sotto lo sguardo limpido dei suoi occhi che non conoscevano turbamenti, e intonò preghiere sconosciute, lontane da quei rigidi rituali che non condivideva, per invocare il suo aiuto. Se gli dei infatti non potevano servire l'uomo, perché crearli? E inoltre lui non era un semplice umano: era Ala, l'Inventore di Divinità.

Le sue richieste si spensero nel profondo silenzio delle montagne, risucchiate dalla solenne immobilità della notte, in cui il tempo pareva davvero in grado di fermarsi o forse era addirittura già bloccato. Non ricevette una risposta certa ed evidente, ma anche Leanta sembrò sorridere nella tenue luce lunare, come Mertog aveva fatto in quella cinerea del tardo pomeriggio.

Ala non invecchiava più, non aveva più l'impressione che i suoi occhi fossero appannati, le mani tremanti, il cuore gelato dalla paura della morte. Aveva il tempo e l'abilità che gli occorreavano e, sebbene dovesse sempre impegnarsi per riuscire a ottenere risultati perfetti, si accorgeva che la sua bravura di scultore cresceva giorno dopo giorno. Imparava a riconoscere i blocchi di pietra giusti, colpiva con lo scalpello con la precisione di un medico e con la decisione di un soldato al momento di vibrare un fendente letale. Per molte ore il silenzio dei crepacci era riempito dal battere del martello, mentre la solitudine della montagna veniva punteggiata da statue che prendevano il posto di sassi e rocce. Le preoccupazioni e le debolezze umane erano ormai superate, le divinità regnavano sulla desolazione e le davano un senso, rendendo quella vetta inaccessibile la dimora di potenze invisibili e invincibili.

Di tanto in tanto Ala si sentiva spinto a creare divinità dall'aspetto piuttosto tradizionale, simili a quelle che gli esseri umani adoravano in luoghi non sottomessi alla sterile rigidità del culto di Frezo. Ma più spesso avvertiva dentro di sé la voglia e addirittura quasi il bisogno di inventare entità strane, fuori dai canoni, rispondenti a una logica diversa da quella che caratterizzava l'umanità. In quei casi il pantheon che lo circondava si arricchiva di figure insolite, perfino mostruose, che avrebbero potuto ricordare gli dei limacciosi venerati dai goblin nei loro villaggi di paglia e fango, o dagli orchi negli accampamenti circondati da alte palizzate e nelle fortezze adornate da scheletri, o ancora dai draghi che dormivano su grandi mucchi d'oro e pietre preziose. Il suo più profondo diletto, tuttavia, consisteva non tanto nello scolpire immagini orrende quanto piuttosto nel dare spazio alla bizzarria di una fantasia sfrenata e di una logica inaspettata. Ad esempio era molto fiero di una coppia di statue in cui la dea della bellezza era rappresentata come una donna meravigliosa e il dio della lussuria era invece simboleggiato dal suo piccolo e sgraziato fratello. Che una creatura bella fosse capace di farsi amare facilmente era infatti una cosa ovvia, comune anche ai semplici umani, ma che qualcu-

no dall'aspetto sgradevole riuscisse a farsi desiderare... oh, quello sì che era un risultato notevole, degno di un autentico dio.

Una delle creazioni che lo tenne impegnato più a lungo e lo fece riflettere più profondamente fu quella della divinità della fortuna. Infatti, anche se ormai aveva tutto il tempo e tutta l'abilità necessari per fare qualunque cosa desiderasse, alcune invenzioni continuavano a presentarsi alla sua mente come un rompicapo, come un problema che poteva essere risolto in un unico modo. In quei casi le soluzioni più ovvie non erano mai quelle giuste, perché uno dei più grandi pregi della sua condizione era proprio far esistere qualcosa a cui nessuno aveva ancora pensato.

Pur essendo cresciuto in una società monoteista, priva di autentici numi, Ala conosceva i simboli più usati per rappresentare la fortuna. C'era la fanciulla bendata, per dire che si trattava di una forza difficile da comprendere e che spesso anzi sembrava agire solo per puro capriccio. C'era un'enorme ruota, talvolta accompagnata da bizzarre creature simili a ibridi tra demoni e animali, per sottolineare la sua continua mutevolezza e la tendenza a portare in alto gli esseri viventi per poi farli cadere, in un'alternarsi di buona e cattiva sorte. Si trattava di caratteristiche innegabili ma che, forse proprio per questa loro immediata evidenza, non riuscivano a soddisfarlo in pieno. Inoltre, non gli piaceva descrivere la fortuna in termini troppo negativi, dal momento che lui voleva creare divinità non per avere qualcosa da temere ma piuttosto per dar vita a qualcuno che potesse riempire i vuoti del mondo, rendere il ciclo dell'esistenza più vivace e variegato e a volte fornire un aiuto.

Fu per questo che la fortuna assunse nella sua mente l'aspetto di un uomo apparentemente ordinario, che indossava abiti da viaggiatore e aveva corti capelli scuri. Con l'immaginazione lo vedeva camminare lungo le strade di tutto il mondo, percorrendo sentieri sterrati tra gli alberi, ampie vie lastricate, ponti sopra fiumi lenti e luccicanti. Legata sulle spalle, portava una sedia dall'alto schienale, finemente intagliata nel legno più pregiato, e qualcosa nell'espressione del suo viso rendeva difficile capire se avesse intenzione di

posarla a terra dopo pochi passi oppure di trasportarla in giro per giorni e giorni. Era una figura capace di conquistare l'attenzione e la fantasia, perché riusciva a unire azione e attesa. Ala infatti pensava che da una parte la fortuna fosse stare fermi ad aspettare che le cose succedessero, mentre dall'altra fosse sempre in movimento.

Dopo aver avuto questa intuizione e averne afferrato in pieno il senso, l'Inventore di Divinità si mise al lavoro con impegno ed entusiasmo. Come al solito scolpì per giorni interi, concedendosi soltanto le pause necessarie per mangiare, per dormire e per ritrovare ispirazione ed energie osservando il meraviglioso panorama che si stendeva ai suoi piedi. La statua venne portata a termine e salutata con un sorriso di soddisfazione, ma poi non ricevette nemmeno una preghiera. Ala le diede un nome che potesse farla vivere nel mondo materiale, ma si rese conto di non avere nulla da chiederle. Era la prima volta che capitava una cosa del genere: non aveva ancora dato forma ai due fratelli che rappresentavano amore e bellezza, né ad altre entità che regnavano su ambiti per lui inutili o estranei. Fino a quel momento aveva creato dei per diventare un bravo scultore, per non invecchiare, per cacciare con più facilità, per imparare tutte le virtù delle piante selvatiche, per allontanare le bufere di neve nel cuore dell'inverno. Con tutto ciò che già aveva, non aveva bisogno di aiuti da parte della fortuna. Doveva ammettere che era piacevole e gratificante scoprire di aver plasmato quel dio non per ottenere qualcosa in cambio ma solo per permettere ad altri uomini di invocare la sua protezione.

Fu forse quella consapevolezza a sciogliere le catene che trattenevano Perviator, l'incarnazione della fortuna. Le altre divinità rimanevano ferme al loro posto, lì dove erano state scolpite, pesanti come rocce e capaci di svolgere il loro compito anche senza spostarsi. Ma il dio della fortuna doveva muoversi, aveva ricevuto la forma di un viaggiatore instancabile, non aveva nulla che lo trattenesse a operare sulla cima remota di quella montagna, era libero di girare il mondo, per assicurarsi che tutto continuasse non solo a esistere e a crescere ma anche a mutare, a cambiare in modo sorprendente.

Già il mattino seguente, dopo una lunga notte di sonno per recuperare le energie al termine del duro lavoro, Ala si accorse che Perviator era sparito. Le altre statue punteggiavano ancora la montagna, come speroni di roccia scolpiti dalla mano invisibile del vento e della pioggia, come misteriose apparizioni che potevano essere saltate fuori da una caverna o da un gruppetto di alberi striminziti. Ma il dio della fortuna se n'era andato, si era messo in cammino lungo il pendio del monte, attraverso pascoli e boschi, superando le capanne di tronchi in cui vivevano pastori e taglialegna, giù verso le pianure abitate dagli uomini.

L'Inventore di Divinità guardò lo spazio vuoto che gli stava davanti, che in precedenza era stato occupato da una scultura e prima ancora da un semplice blocco di pietra, e pensò a tutte le altre sue creazioni che in futuro l'avrebbero abbandonato, veleggiando nella luce del tramonto come semi di sogno sparsi a fecondare altre terre. Sorrise felice e cominciò a pensare al suo prossimo lavoro.

Arrivavano ogni anno, come foglie portate dal vento, lungo le ampie vie maestre, le strette strade di campagna, i sentieri tracciati in mezzo ai boschi. L'equinozio d'autunno era il loro richiamo, il segnale che indicava il momento di mettersi in cammino.

Anche questa volta i bardi giungono puntuali alla riunione annuale. Ergobir Limpidacqua, metà umano e metà elfo, prende posto sul Trono del Narratore e comincia a raccontare la prima leggenda dell'autunno. Alla sua narrazione seguono quelle di altri cantastorie. Avventure fantastiche, vicende magiche e bizzarre, intrecciate le une alle altre a formare un'unica storia. Miti che risalgono fino all'origine del mondo, che parlano di solitari inventori di divinità, di città abitate da giocatori d'azzardo, di oggetti fatati e cacciatori di draghi. Luoghi meravigliosi e personaggi fiabeschi.

Paolo Fumagalli, classe 1981, fin da bambino dimostra un grande interesse per la letteratura, sia leggendo che scrivendo. Si laurea in Lettere Moderne presso l'Università Cattolica di Milano, dove poi frequenta il Corso di Alta Formazione Scrittura Creativa. In tutti questi anni non ha mai smesso di scrivere, attingendo sempre con fantasia alle sue grandi passioni, come il cinema, la musica e il patrimonio folkloristico. Pubblica diversi libri (La pietra filosofale, Foglie Morte, Fuoco e Veleno, Scaccianeve, La Strada verso Bosco Autunno, Bucaneve nel Regno Sotterraneo e Il museo delle esperienze meravigliose) e vince diversi concorsi letterari, vedendo i suoi lavori pubblicati in alcune raccolte antologiche (Fate - Storie di terra, fuoco acqua e vento, I mondi del fantasy V e Ritorno a Dunwich 2).

Il Trono del Narratore è il primo romanzo pubblicato con EKT Edikit.

15,00 €

www.ektglobe.com



9 788898 423736