

FEDERICA CONSELVAN

Giardini di guerra: le battaglie dei cavalieri boiardeschi nell'Altrove magico

Nell'Inamoramento de Orlando l'Altrove magico è spesso un luogo di perdizione e di scontro, dove i cavalieri boiardeschi, catapultati in una nuova dimensione non convenzionale, lottano con forze soprannaturali in maniera imprevedibile ed eccezionale. Gli eroi capitano all'improvviso nell'Altro Mondo e per tutta la durata dell'avventura rimangono sospesi in un "non luogo" che interrompe il ritmo frenetico della loro quète, spesso amorosa. Le principali artefici di queste sparizioni sono le fate morgiane, secondo la definizione di Laurence Harf-Lancner, che provocano, sfidano e accompagnano i protagonisti del poema in un crescendo di prove qualificanti, viaggi oltremontani ed esperienze sensuali.

Nell'*Inamoramento de Orlando* la guerra, le battaglie e i duelli con il nemico saraceno sono la spina dorsale della narrazione epica, ma esiste uno scenario bellico che fuoriesce da questa rotta per approdare a territori non convenzionali dove lo scontro avviene in maniera imprevedibile ed eccezionale. Le linee del fronte si spostano in una dimensione ultraterrena: un Altrove magico che obbedisce a leggi differenti e inconciliabili con il mondo reale. I cavalieri boiardeschi, catapultati nei regni soprannaturali, passano dal mondo della caducità a quello dell'eternità fuggendo dalla cronologia del racconto principale per rimanere temporaneamente sospesi in fantastici 'non luoghi', che interrompono il ritmo frenetico della *quète*. Un luogo meraviglioso, dove «sempre fioriva primavera» (*In. I VI 48, 5.*) appare all'improvviso ai cavalieri boiardeschi che sempre vagano in nome di Amore. Un giardino dell'Eden tanto meraviglioso e incantevole quanto oscuro; un luogo ingannevole che nasconde una minaccia: la morte o la prigionia eterna. Le padrone di questi spazi fantastici ma molto pericolosi sono le fate: donne soprannaturali, ninfe, dee del destino che la letteratura medievale ha contribuito a rendere famose e a fissare nell'immaginario collettivo come esseri che hanno la tendenza a instaurare relazioni di tipo amoroso o filiale con i mortali. Nell'*Inamoramento de Orlando* la presenza delle fate è rilevante perché sul piano diegetico creano dinamismo e suspense: provocano, sfidano e accompagnano i protagonisti del poema in un crescendo di prove qualificanti ed esperienze sensuali; sul piano intertestuale svelano le strategie adottate da Boiardo nella rielaborazione di una materia, quella bretone, di lunghissima e larghissima diffusione da cui distaccarsi a volte è difficile. L'adesione o l'omaggio, il rifiuto o l'allontanamento rispetto a questa tradizione si possono assumere come indicatori affidabili di una precisa volontà narrativa che, tra le altre sue peculiarità, si compiace nel disorientare il lettore mediante un gioco combinatorio che tende alla mimetizzazione delle fonti nel corso della narrazione. Il presente contributo vuole mostrare quanto l'assunzione dello schema folcloristico del racconto di fate, divenuto topos letterario, influisce sul processo creativo che conduce Boiardo a ripensare al ruolo delle fate attraverso una serie di echi, corrispondenze e replicazioni di episodi tratti dalla tradizione come «un repentino guizzo della fantasia dell'autore, che catapulta in suoi personaggi in nuove avventure e, sovente, in sconosciuti e stupefacenti universi».¹ Le fate boiardesche sono spesso sospese fra due culture: per esempio la Classica e la Cortese nel caso di Dragontina o la Medievale e l'Umanistica nel caso di Morgana. Le differenti tradizioni si uniscono per dare origine a un tipo di donna soprannaturale che rispetta la tradizione nelle sue caratteristiche peculiari, ma se ne distacca per assumere il nuovo ruolo affidatole da Boiardo. Un ruolo che trasforma i personaggi cardine di una tradizione letteraria ben nota in figure doppie e piene di sfaccettature, di cui Morgana incarna

¹ C. MONTAGNANI, *Fra mito e magia: le ambages dei cavalieri boiardeschi*, in «Rivista di Letteratura Italiana», VIII (1990), 2, 261-285: 267.

perfettamente l’emblema. Lo studio, ormai classico, di Laurence Harf-Lancner, *Morgana e Melusina. La nascita delle fate nel Medioevo*, è ancora adatto a svelare questo gioco di specchi che, nel poema, controlla le interazioni e i reciproci condizionamenti tra le diverse tradizioni, in special modo quella bretonica e quella carolingia. La studiosa, sulla scia degli studi di Propp, ha isolato una serie di costanti spaziali, di condizioni temporali e di nuclei narrativi ricorrenti nella tradizione medievale, che ha poi teorizzato in due paradigmi: lo schema morganiaco in cui la fata è elemento disturbante, amante e spesso legata alla scomparsa di un eroe in un altro mondo; lo schema melusiniano in cui la fata è benevola, amata dall’eroe e con il ruolo di aiutante o di donatrice. Nell’*Innamoramento de Orlando* l’adattamento degli schemi proposti da Harf-Lancner e il riscontro di una serie di affinità con elementi propri del racconto fiabesco se da un lato permettono il confronto diretto con i testi medievali e consentono di definire il grado di connessione formale fra testi emissari e testi immissari, dall’altro manifestano l’abile manipolazione che Boiardo attua sulle fonti, quella medievale e quella classica, ma anche sulla dimensione narrativa che risolveva «il mondo della fiaba inteso non solo come insieme di personaggi tipici (Orco, fate, draghi, uomini selvatici), ma ancor più come dimensione narrativa specifica».²

Il primo incontro/scontro tra un cavaliere e una fata avviene nell’episodio del giardino di Dragontina. Il racconto meraviglioso è di tipo morganiaco perché la fata attraverso un inganno conduce il cavaliere nel suo regno, dove tenta di trattenerlo contro la sua volontà. Come nei romanzi bretonici la narrazione conserva una struttura tripartita: l’eroe scompare dal mondo degli umani per entrare nel regno soprannaturale; il soggiorno dell’eroe è legato al rispetto di un divieto o al potere di un incantesimo; l’eroe mortale ritorna nel mondo degli uomini. Il protagonista dell’episodio è Orlando che, dopo aver sconfitto un ciclope e aver incontrato il messaggero che lo ha avvisato del pericolo in cui versa Angelica, «cavalca ala spiccata»³ nella foresta che fa da sfondo all’apparizione soprannaturale. La foresta o selva è uno dei luoghi tradizionali dell’avventura meravigliosa perché è spesso identificata come confine naturale tra i due mondi, quello degli uomini e quello degli esseri fatati. Nell’*Yvain* di Chrétien de Troyes Calogrenant e Ivano si inoltrano in Brocelandia: una foresta dai confini geografici incerti legata alle avventure magiche dei cavalieri del ciclo arturiano; Galon, l’eroe della *Historia Meriadoci*, penetra in una foresta popolata da incantesimi («innumera et incredibilia fantasmata») dove l’attendono le signore di due castelli meravigliosi;⁴ nel *Lancelot* in prosa la foresta, denominata Perigliosa, è lo scenario di numerose vicende con protagonista l’eroe. Orlando, come i cavalieri arturiani, cavalca solo⁵ a gran velocità quando «vede una torre con longa murata / La qual chiudeva de uno ad altro monte; / Di soto ha una rivera con un ponte / Sopra a quel ponte stava una dongela / Con una coppa di cristallo in mano» (*In. I VI* 43, 6-44, 2). La misteriosa dama appare all’improvviso al paladino e lo esorta a onorare la tradizione del luogo:

Dice: «Baron che seti sula sella,

² D. DELCORNO BRANCA, *Lo spazio delle fate nell’“Innamoramento de Orlando”*, in A. Canova, G. Ruoizzi (a cura di) *Boiardo a Scandiano dieci anni di studi*, Novara, Interlinea, 2013, 133-155: 156.

³ Le citazioni sono tratte da M. M. BOIARDO, *Orlando Innamorato. L’Innamoramento de Orlando*, a cura di A. Tissoni Benvenuti, C. Montagnani, Milano-Napoli, Ricciardi, 1999.

⁴ Cfr. L. HARF-LANCNER, *Morgana e Melusina. La nascita delle fate nel Medioevo*, a cura di S. Vacca, Torino, Einaudi, 1989, 421.

⁵ La solitudine dell’eroe è una caratteristica peculiare del racconto meraviglioso perché solo a un eletto può essere concesso l’incontro con l’essere soprannaturale. Inoltre la condizione di isolamento mette l’eroe in una posizione di estrema vulnerabilità.

Se avanti andati, voi andariti invano;
Per forcia o ingegno non si può passare:
La nostra usanza vi convien servare.

Et è la usanza che in questo cristalo
Bever conviensi di questa rivera.
(*In. I VI 44, 5-45, 2*)

Orlando ingenuamente beve e cade nella trappola: «Prende la coppa piena e beve intiera. / Comme ha bevuto, non fa longo stalo / Che tuto è tramutato a quel ch'egli era, / Né scià perché qui venne o comme o quando, / Né si egli è un altro o se egli è pur Orlando» (*In. I VI 45, 4-8*). Dopo essere rimasto vittima dell'inganno il conte entra nel palazzo della fata:

Entra la porta sopra a Briigliodoro,
Fuor di sé steso, quel Conte di Brava.
Smonta a un palagio de sì bel lavoro
Che per gran meraviglia il riguardava:
Sopra a colone de ambro e base d'oro
Una ampla e rica logia se possava;
Di marmi bianchi e verdi ha il suol distinto,
Il ciel de azuro et or tutto è dipinto.

Davanti dela logia un giardino era,
Di verdi cedri e di palme adombrato,
E di arbori gientil de ogni maniera;
Di sotto a questi verdigiava un prato
Nel qual sempre fioriva primavera;
Di marmoro era tutto circondato,
E da ciascuna pianta e ciascun fiore
Ussiva un fiato di suave odore.
(*In. I VI 47-48.*)

L'Altrove magico, regno della fata Dragontina, rispetta i *topoi* spaziali dell'avventura meravigliosa: il clima del giardino non conosce stagioni, i fiori spongono profumi irresistibili e lo spazio naturale appare agli occhi del cavaliere come un paradiso terrestre. Il giardino della fata è inoltre protetto da fortificazioni che ne rendono difficile l'ingresso: una torre, una cinta muraria e un fiume. Le costruzioni di difesa hanno ruolo attivo nello svolgimento della narrazione perché sono da considerarsi tutti spazi frontiera, come li definisce Harf-Lancner, che rivelano la struttura del nuovo intreccio: ogni volta che il conte ne supera uno si addentra maggiormente nell'avventura. Inoltre, la descrizione dell'ambiente naturale si colloca nella tradizione del *locus amoenus* che oltre a fare da sfondo al racconto è funzionale alla vicenda stessa come nel *De Amore* di Andrea Cappellano, in cui un cavaliere incontra nella foresta una bellissima donna che lo conduce al Castello dello Sparviero, dove si ergono due palazzi d'oro e di pietre preziose o nella favola di *Amore e Psiche*, dove la stessa protagonista è trasportata da Zefiro in un sontuoso palazzo: «Ella è rapita e trasportata in un palazzo d'oro che sin dal primo sguardo appariva di una ricchezza senza pari e la cui bellezza non si poteva esprimere a parole». ⁶ Boiardo, tuttavia, aggiunge un nuovo elemento: la loggia istoriata che racconta la storia di Circella e Ulisse.

Era una giovenetta in ripa al mare,
Sì vivamente in viso colorita

⁶ L. HARF-LANCNER, *Morgana...*, 421.

Che chi la vede par che oda parlare.
Questa ciascuno ala sua ripa invita,
Poi li fa tutti in bestie tramutare.
La forma humana si vedea rapita:
Chi lupo, chi lione, chi cingiale,
Chi diventa orso e chi griphon con l'ale.

Vedëassi arivar quivi una nave,
E un cavalier usir di quella fore,
Che con bel viso e con parlar suave
Quella dongiella acende del suo amore.
Essa pareva donargli la chiave
Sotto la qual si guarda quel liquore,
Col qual più fiate quella dama altera
Tanti Baron avea mutati in fiera.

Poi se vedeva lei tanto acercata
De il grande amor che portava al Barone
Che dala sua stessa arte era inganata,
Bevendo al napo dela incantasone;
Ed era in bianca cerva tramutata,
E da poi presa in una caciasone
Circella era chiamata quella dama:
Ulixe quel Baron che lei tanto ama.
(*In. I VI 50-52*)

A questo punto della narrazione Boiardo attua una contaminazione di due schemi narrativi: alla materia di Bretagna sovrappone la materia classica, come osserva Cristina Montagnani.

La figura di Circe riesce facilmente ad evadere dai ristretti confini della «depintura [...] ricca e polita» entro cui il Boiardo vuole confinarla. Siamo di fronte a una sorta di duplicazione del mito, prima presentato in forma figurativa, poi riletto nel *continuum* della narrazione, secondo un procedimento affatto peculiare del Boiardo, procedimento che, da un lato, certifica la consapevolezza progettuale del poema, dall'altro offre un'utile chiave di lettura per alcuni episodi, la cui matrice mitologica non si manifesta, almeno a prima lettura, con assoluta evidenza.⁷

La «Circella» della pittura, vittima del suo stesso incantesimo, sedotta e abbandonata dall'uomo amato, non è solamente l'immagine riflessa della Dragontina boiardesca che si affida alla magia per conquistare gli eroi a suo piacimento, ma di tutte le donne maliarde in cui convivono bellezza, malvagità, seduzione e ardente passione. Inoltre, l'ecfrasi è un espediente che non solo anticipa lo sviluppo della storia, ma che dimostra «come la forza d'Amore possa sortire effetti straordinari, fino alla metamorfosi della persone».⁸ Un altro elemento ponte che mette in relazione i due personaggi femminili, Dragontina e Circe, è la coppa: un oggetto-simbolo frequente nella tradizione cavalleresca, che nelle mani della fata si trasforma però nel «napo dela incantasone» (*In. I VI 52,4*) di Circe. La sorte che tocca al conte è simile a quella degli sventurati compagni di Odisseo nel palazzo della maga:

[...] La Dea li pose
sovra splendidi seggi, e lor mescea
il Pràmnio vino con rappreso latte,

⁷ C. MONTAGNANI, *Fra mito e magia...*, 270.

⁸ M.M. BOIARDO, *Orlando Innamorato. Inamoramento de Orlando*, a cura di A. CANOVA, Milano, BUR, Rizzoli, 2011, 321, n. 49.

bianca farina e mèl recente, e un succo
giungeavi esizial, perché con questo
della patria l'obblio ciascun bevesse.
Preso e vôtato dai meschini il nappo,
Circe batteali d'una verga, e in vile
Stalla chiudeali: avean di porco testa,
corpo, setole, voce; ma lo spirto
serbavan dentro, qual da prima, intégro.
(OMERO, *Odissea* X, 197-216)

La seducente ospitalità è riconoscibile sia in Circe sia in Dragontina con la differenza che i compagni di Odisseo affascinati dal sontuoso palazzo, dalle belve mansuete e dal canto leggiadro della maga decidono volontariamente di farsi sentire. Chiamano così Circe che arriva prontamente, apre le porte luminose del suo palazzo e li invita a entrare. Tutti la seguono senza rendersi conto, senza sapere (*aidrèiesin*) che l'ospitalità dell'affascinante padrona di casa sia in realtà una trappola (*dólos*).⁹ Anche il conte, come i compagni di Odisseo, non ravvisa nulla di strano nelle suadenti parole della fata e da cavaliere cortese non ignora la tradizione, che però lo renderà succube di Dragontina. A differenza del palazzo di Circe eretto a serraglio meraviglioso, il giardino di Dragontina è popolato da un esercito di cavalieri senza identità: smemorati e soggiogati. Boiardo, infatti, esce dal confine semantico del termine *léthe* della definizione classica, inteso come perdita dei propri ricordi (la patria) o del proprio passato (per vivere una nuova vita nei Campi Elisi), per risemantizzarlo in ambito cavalleresco. Lo stato di oblio in cui piomba il conte è identico a quello indotto dai principi attivi (*phármaka hýgra*) del miscuglio (*kykeón*) offerto da Circe ai suoi ospiti, ma con una differenza: il fine che motiva la maga omerica è diverso da quello di Dragontina. Lo stordimento provocato da Circe è parte di un rituale magico che sarà compiuto solo con la trasformazione in animali dei compagni di Odisseo, che dal punto di vista di Circe è una punizione. La Dea, secondo alcune interpretazioni,¹⁰ è infatti considerata l'incarnazione della tentazione dei sensi, anche attraverso i piaceri della gola, in un'oscillazione allegorica tra l'immagine della seduzione erotica e quella del ventre. I compagni-porci quindi ricoprono il ruolo di figure dell'ingordigia sessuale e alimentare, mentre l'eroe Odisseo diventa il simbolo dell'uomo che rifiuta di soggiacere alle malie rovinose del piacere (del sesso o del palato). L'aspetto moralistico, che fa dei malcapitati greci un esempio di vizio e perversione, non si percepisce nello stato di "dimenticanza" in cui versano i protagonisti del poema boiardesco, perché Dragontina induce la perdita di memoria proprio per renderli "schiavi" del suo amore e soggetti al proprio volere. Per fare ciò, tuttavia, la fata deve cancellare il loro io cavalleresco che, nel poema boiardesco, è inscindibile dal sentimento amoroso. Infatti, appena Orlando beve l'acqua incantata, la prima cosa che dimentica è l'amore per Angelica – «Angelica la bella gli è fuggita / Fuor dela mente, e lo infenito amore / Che tanto ha travagliata la sua vita» (*In. I VI 46,1-3*) – e solo dopo la patria «Non se ricorda Carlo imperatore» (*In. I VI 46,4*). Orlando senza l'amore per Angelica non è altro che un cavaliere che non ha nulla cui pensare e che al comando di Dragontina se ne va alla «zuffa» (*In. I IX 76,3*) brandendo la spada. Seguendo questa interpretazione la versione di Boiardo si allinea maggiormente alla tradizione bretone, in cui il tema della perdita della memoria è legato ad un oggetto reso magico da una fata. Nella *Chanson d'Ogier* di Raimbert di Parigi, Uggeri il Danese riceve dalla fata Morgana un anello della giovinezza e una corona, detta della gioia, che una volta indossata fa dimenticare ogni cosa.

⁹ M. BETTINI-C. FRANCO, *Il mito di Circe Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*, Torino, Einaudi, 2010, 33.

¹⁰ Ivi, 90-120.

Uggeri, per vivere eternamente al fianco della fata, segue Morgana nel suo regno paradisiaco, l'isola di Avalon, dove tutti gli abitanti portano la corona, in segno di rottura del legame tra il mondo degli uomini e il mondo soprannaturale. Quando la presenza di Uggeri sarà richiesta alla corte di Francia, Morgana gli permetterà di togliersi la corona e di ricordare ogni cosa del suo passato all'istante. Anche Artù nell'*Istoria di Tristano* giunto alla Fonte Avventurosa è invitato da una donzella ad entrare in un palazzo, dove gli viene offerto un anello che posto al dito gli fa dimenticare Ginevra e lo fa accendere d'amore per la padrona del palazzo. La vicenda di Dragontina finisce con la distruzione del giardino da parte di Angelica¹¹ e con la liberazione di tutti i cavalieri prigionieri, compreso Orlando, che ritornati in sé possono continuare la loro inchiesta. Nonostante la brevità, l'episodio fa riaffiorare alcune delle strategie narrative che Boiardo usa per integrare al meglio il racconto meraviglioso nella struttura della narrazione.

Anche il secondo "duello" tra un mortale e un essere fatato è ambientato in un giardino, quello della fata Falerina, e ha ancora per protagonista Orlando. Questa volta il conte non subirà passivamente gli effetti di un incantesimo, ma sarà continuamente messo alla prova dallo spazio soprannaturale; un luogo animato da personaggi mostruosi e ricco di ostacoli da superare, dove lo schema morganiaco è ulteriormente amplificato, in termini qualitativi e quantitativi, attraverso il persistente rimando al mito di Giasone, di Eracle e di Odisseo. Anche Falerina è una fata morganiaca e il suo giardino incantato si presenta come uno spazio paradisiaco – «E rendeva quel luogo un tanto odore / Che sol di questo s'alegrava il core» (*In. II IV 22, 7-8*) – ma anche impenetrabile e sorvegliato. Orlando, infatti, appena arrivato nei pressi del giardino, si trova di fronte ad una cinta muraria – «Quel'era un sasso d'una pietra viva / Che tuta intégra atorno l'agirava: / Da mile braza verso il ciel saliva / E trenta miglia quel cerchio voltava» (*In. II IV 16, 1-4*) – protetta da un guardiano. A differenza del giardino di Dragontina, quello di Falerina è descritto con minuzia e accuratezza. I due spazi, pur essendo simili, richiamano alla memoria scenari naturali diversi: il verziere della dimenticanza è ricco di cedri e di palme, quello di Falerina è contornato da pianure, monticelli, boschi di abeti e pini. I differenti ambienti sembrano essere frutto delle fonti che hanno ispirato i due episodi: il primo evoca il paesaggio mediterraneo dell'isola di Circe o di Calipso, mentre il secondo abbozza i paesaggi della Bretagna o della Cornovaglia, luoghi culto di Morgana. Nell'episodio di Falerina lo schema morganiaco è maggiormente rispettato perché Boiardo inserisce la figura del custode del regno soprannaturale, di solito un drago o un gigante, che protegge lo spazio frontiera e con cui l'eroe deve fronteggiarsi. Il primo ostacolo che Orlando deve superare è difatti il drago, animale fantastico dalla chiacchierata fama di guardiano di tesori e luoghi incantati,¹² che è presente in più di un'avventura del ciclo di Re Artù. Nel *Lancelot* in prosa il drago è un animale spaventoso dalla pelle corazzata, dai robusti artigli e che sputa fuoco,¹³ molto simile a quello che affronta Orlando. Anche la Valle senza ritorno, la prigione voluta da Morgana per rinchiudere gli amanti infedeli, è sorvegliata da una coppia di draghi e, secondo *I cantari del Falso Scudo*, sempre Morgana aveva come custode della sua dimora subacquea un drago. Considerati

¹¹ La distruzione del verziere da parte di Angelica è degna di nota perché di solito sono gli uomini a svolgere la funzione di salvatori, protettori ed eroi. Per approfondire l'argomento si veda: C. MONTAGNANI, *Le brave ragazze vanno in Paradiso, le cattive ragazze vanno dove vogliono: donne e viaggi nella letteratura cavalleresca*, in *Letteratura adriatica. Le donne e la scrittura di viaggio*, Atti di convegno a cura di E. Corriero, Ed. Digitale del CISVA, 2011, 51-61.

¹² L'immagine del drago porta con sé quasi automaticamente quella di un eroe, che nell'atto di affrontarlo supera la tanto attesa prova di valore e virtù; è il momento in cui il cavaliere dimostra, oltre alle abilità militari, la propria superiorità morale.

¹³ C. ALVAR, *Dizionario del ciclo di Re Artù*, Milano, Rizzoli, 1998, 92-93.

questi elementi ricorrenti, l'aspetto morganiano di Falerina e del suo giardino si rendono sempre più evidenti, soprattutto alla luce del motivo per cui la fata ha deciso di realizzare il luogo come una 'trappola mortale':

Per vendicarmi sol d'un cavaliere
E de una dama sua, falsa, putana,
Io feci il bel Giardino, che a dirte il vero,
Ha consumata molta gente humana;
Né ancora mi bastò questo verziere:
Io fece un Ponte sopra a una fiumana,
Dove son prese e dame e cavalieri,
Quanti ne arivan per tutti i sentieri.

Quel cavalier è nomato Ariante,
Horigila la falsa che io contai.
(In. II v 18-19,2)

Il desiderio di vendetta è una caratteristica delle fate di tipo 'morganiano', le quali, dopo essere state rifiutate o tradite dall'uomo prescelto, passano dall'amore all'odio e non pensano ad altro che vendicarsi. L'episodio della Valle senza Ritorno, riportato nel *Lancelot* in prosa, è il perfetto esempio della furia vendicativa di cui una fata può essere capace. La fata Morgana, dopo aver sorpreso il suo amante nelle braccia di un'altra in una valle, decide di scagliare un incantesimo proprio sul luogo che ha ospitato il tradimento: tutti possono entrarvi ma solo i cavalieri che non hanno mai amato o tradito possono uscirne. L'incantesimo sarà spezzato solo dall'amante che mai, neppure in sogno, sarà stato infedele. L'unico che riuscirà ad annullare il sortilegio sarà Lancillotto; prima che questi sopraggiunga, Morgana farà sì che le dame dei cavalieri imprigionati siano libere di andare e venire a loro piacimento dalla valle, godendo costantemente della compagnia dei loro amanti. Una prigioniera, quella di Morgana, tutta al femminile, come se lei stessa fosse la portavoce di tutte quelle dame, a cui il culto dell'avventura porta lontano gli amanti.¹⁴ Ed è proprio l'amore, sotto forma di "atto di fedeltà",¹⁵ che dà l'avvio all'avventura di Orlando nel giardino di Falerina che, però, ben presto si trasformerà in una sequenza esemplare paradigmatica delle avventure a cui il paladino è destinato; una sorta di iniziazione che si svolge 'sotto il segno del pericolo'. Orlando per salvarsi dal tragico destino che la fata ha in serbo per lui dovrà affrontare un drago, una sirena, un'arpia, un bove con un corno di ferro, un asino dalla coda tagliente e la Fauna. Il ritmo frenetico dell'episodio si avvicina al racconto di tipo fiabesco, dove il primato dell'azione è a scapito della psicologia dei personaggi e della formulazione esplicita di motivazioni. Inoltre, il personaggio di Falerina, nonostante sia più definito di Dragontina e più esplicitamente morganiano, rimane sempre in secondo piano rispetto al vero protagonista del racconto: il suo infernale giardino. La fata rimane in bilico fra una natura benevola e maligna, la cui sfera d'azione corrisponde in parte a quella dell'antagonista e in parte a quella dell'aiutante (quando vedrà distrutto il suo giardino, condurrà il paladino al regno di Morgana). Ma l'attenzione nella costruzione del suo Altrove magico permette una ricognizione assai ricca d'indizi che svelano il lavoro di riflessione e rielaborazione messo in

¹⁴ Cfr. L. HARF-LANCNER, *Morgana...*, 318.

¹⁵ Durante il duello tra Orlando e Rinaldo Angelica, preoccupata per le sorti del suo amato, chiede ad Orlando una prova di fedeltà libro I, XXVIII, 32: «Ond'io te prego, se me porti amore, / Come ho veduto per esperienza, / Che questa doglia me levi del core, / Dela qual più non posso aver soffrenza. / E sciò ben che cotanto è il tuo valore, / E 'l grande ardir e l'alta tua potenza / Che aben ch'il fàto sia pericoloso, / Pur nela fin serai vitorioso».

atto da Boiardo non solo nel progettare un luogo dinamico e adrenalinico, ma nella capacità di alterare il ritmo della narrazione principale mettendo alcuni personaggi ‘in pausa’. Nel regno di Falerina, come già in quello di Dragontina,¹⁶ Boiardo manipola la dilazione del tempo e altera i valori spazio-temporali perché un mortale nel regno delle fate passa dal mondo della caducità a quello dell’eternità, sfuggendo dunque al tempo e alla cronologia del racconto principale. Così come Orlando era rimasto sospeso nel tempo, in una sorta di “non luogo” nel giardino di Dragontina, nel regno di Falerina sospende di nuovo la sua inchiesta per rimanere intrappolato in una dimensione circoscritta, chiusa in termini cronospaziali, che può essere aperta solo progredendo nel crudele gioco, le prove di coraggio, ordito dalla fata. In questo caso, le sfide fungono da grimaldello per il livello successivo: superato un ostacolo se ne presenta uno più difficile e così via secondo un *leitmotiv* che suggerisce tra l’altro delle relazioni fra le prove stesse e i sensi umani. La Sirena mette alla prova l’udito, l’Arpia rimanda alla vista, la Fauna stimola l’appetito (gusto), mentre le altre prove, essendo essenzialmente fisiche, rientrano nel senso del tatto. Nonostante Falerina sia una fata potente, il suo ruolo drammatico si esaurisce quasi subito al contrario del suo spazio d’azione, il quale riesce da solo a riempire la struttura portante di tutto il racconto meraviglioso.

Orlando, dopo aver affrontato diverse avventure magiche meravigliose, è pronto al gran finale, allo scontro che lo metterà davanti a Morgana: una figura potente e dalla doppia personalità (Fata del Tesoro e fata amante). Il racconto del regno di Morgana si sviluppa in una serie di episodi fortemente *entrelacée* (I, XXII, 57 - II, XIII, 26), e per questo motivo non sarà analizzato in questa sede per ovvie ragioni di spazio, ma si cercherà almeno di mettere in luce gli aspetti più significativi del personaggio. La fata, infatti, attraverso una rete di personaggi emissari e di prove abilitanti legate al suo nome, tende a controllare sia verticalmente sia orizzontalmente quelle linee che Praloran ha definito autonome e generatrici di sottoinsiemi, le quali comprendono di volta in volta un gruppo di linee-costellazioni, quasi indipendenti, di narrazioni parallele.¹⁷ Orlando, infatti, entra in contatto con Morgana molto prima d’incontrarla di persona nel suo regno. Si pensi all’episodio della caccia al cervo - «Quel cervo è dela Fata dil Thesoro, / Ambe le corne ha grande e de fin oro» (*In*. I XXII 57,7-8) – che si configura in un disegno più ampio fissandosi in una dimensione allegorica di lotta fra il vizio e la virtù. L’abnegazione dimostrata da Orlando nel rifiutare, dopo aver superato le tre prove del corno, la cucciola che gli avrebbe permesso di accedere al ricco regno della Fata del Tesoro è la dimostrazione della vittoria della Cortesia contro l’Avarizia, della Virtù contro la Fortuna. Il regno di Morgana e i personaggi che gravitano intorno alla fata, che siano animali, creature mitologiche e oggetti sono carichi di significati simbolici. Boiardo gioca con questa dimensione allegorica e restituisce al lettore una fata con le fattezze del *Kairòs* o dell’*Occasio*, con la testa calva ornata da un «zuffo» (*In*. II IX 26,1), perché le divinità greche e latine del momento opportuno vanno letteralmente ‘acciuffate’ e non inseguite invano. Un’altra caratteristica di Morgana è la sensualità, che è mantenuta da Boiardo ma spinta in una dimensione più intimistica e pietosa. Il rifiuto amoroso è una condizione ricorrente nell’esistenza di Morgana; per ottenere l’amore dell’uomo di cui s’innamora deve ricorrere a stratagemmi, rapimenti e reclusioni in oscure prigioni. L’amore di Morgana per Ziliante però è l’unico a essere presentato da Boiardo come sentimento vero, anche Praloran nel commentare il fatale errore che ha ucciso il giovane durante la metamorfosi in drago, legge un’autenticità che non appartiene alle altre fate. Questo il passo:

¹⁶ Cfr. M. PRALORAN, “*Maraviglioso Artificio*” *Tecniche narrative e rappresentative nell’“Orlando Innamorato”*, Lucca, Maria Pacini Fazzi Editore, 1990, 47-48.

¹⁷ Cfr. M. PRALORAN, “*Maraviglioso Artificio*”..., 47-48.

«l'immagine di una dama che compiange un drago morto e poi lo porta in braccio immergendosi nel regno sotterraneo, la cui purezza tardo-gotica fa pensare a Pisanello o a Paolo Uccello».¹⁸ La Morgana bretone che veste i panni della fata amorosa e prospera è però perdente al cospetto di un eroe come Orlando, che non è interessato né alle ricchezze né ai piaceri sensuali. Ed è per questo che l'ultimo scontro, in ordine d'intreccio, tra l'eroe e l'essere soprannaturale si carica di valori etici e morali affermando la perfetta fusione del racconto di fate con la tematica romanzesca del percorso di perfezionamento e di autoaffermazione del cavaliere.

In conclusione, si può brevemente ragionare sull'episodio che ha per protagonisti Brandimarte e la fata Febosilla, nel quale Boiardo riscrive uno dei più fortunati motivi della letteratura medievale francese: la prova del *fier baiser*. L'avventura meravigliosa che Boiardo ha in serbo per il prode Brandimarte ha il terribile aspetto di una serpe, a cui il cavaliere dovrà dare un bacio:

Dicendo: «Questa converai aprire,
Ma poi non ti bisogna aver paura!
Convienti esser ardito in questo caso:
A ciò che indi ussirà darai un baso».

«Come, un baso?» rispose il cavaliere
«È questo il tutto? Ora èvi altro che fare?
Non ha l'Inferno un demonio sì fiero,
Ch'io non gli ardisca il viso acostare!
(In. II XXVI 4,5-5,4)

Il coraggioso atto del cavaliere libera dalla sua prigione ferina la fata Febosilla, la quale per ringraziarlo gli dona delle armi incantate e gli chiede di riportare Doristella (sorella di Fiordelisa, amata di Brandimarte) alla sua corte, guidando sia Brandimarte sia Fiordelisa verso l'agnizione finale e al conseguente lieto fine. Nei romanzi bretoni, però, la prova del fiero bacio oltre ad essere connessa alla ricerca dell'identità che permette all'eroe di riappropriarsi del proprio lignaggio, prevede che la donna vittima dell'incantesimo si offra come ricompensa a chi la salva. Boiardo decide di distaccarsi da questo elemento e, nonostante la straordinaria bellezza e unicità di Febosilla, la fata non si concede come premio a Brandimarte né lui la reclama come oggetto del desiderio. L'episodio però a differenza degli altri finora analizzati è di stampo melusiniano perché Febosilla è una fata benevola che riunisce in sé tutti i ruoli del donatore e pur non ricoprendo un ruolo drammatico rilevante è funzionale ai fini dell'intreccio. Tra gli esempi riportati l'episodio di Brandimarte è senza dubbio il meno originale perché fuoriesce poco dal territorio bretone, ma afferma la perfetta fusione dei racconti di fate con lo sviluppo della dialettica cortese che Boiardo mette in atto in tutto il poema.

¹⁸ M. PRALORAN, "Maraviglioso Artificio"..., 37.