

Padraic Colum

# **Il viaggio infinito del Principe Irlandese**

Traduzione di Ferruccio Mazzariol e Gabriella Zavan

Bottega Errante Edizioni

# FEDELMA, LA FIGLIA DELL'INCANTATORE



Connal era il nome del Re che governava sull'Irlanda a quel tempo. Aveva tre figli e, come crescono gli abeti, alcuni curvi e alcuni dritti, uno di loro crebbe così selvaggio che alla fine il Re e il Consigliere del Re dovettero lasciarlo fare a modo suo in ogni cosa. Questo giovane era il maggiore dei figli del Re e sua madre era morta prima di poter essere una guida per lui. Ora, dopo che il Re e il Consigliere del Re lo lasciarono al suo destino, il giovane di cui vi sto raccontando non faceva altro che cavalcare e cacciare per tutto il giorno. Così, un mattino cavalcò lontano:

Segugio al passo,  
Falco al polso;  
Un coraggioso destriero per condurlo  
Ovunque desiderasse andare,  
E il cielo blu sopra di lui

e cavalcò finché giunse a una svolta. Qui vide un vecchio ingrigito seduto su di un cumulo di pietre, che giocava a carte da solo. Prima vinceva con una mano, poi vinceva con l'altra. Ora diceva: «Questa è la mia buona destra» e dopo diceva: «Gioca e battila, valorosa mia sinistra». Il Figlio del Re d'Irlanda sedeva in groppa al suo cavallo e osservava lo strano vecchio, e mentre lo guardava, cantava tra sé un canto:

Ritirai le ancore nella mia barca  
Per un anno e per un giorno

E andai dove crescono i sorbi  
E dove la gallinella d'acqua si posa;

E andai sui passatoi  
E immersi i piedi nel guado  
E giunsi infine alla casa del Guardiano di porci  
Il Giovane senza una Spada.

Una rondine cantò dal suo portico:  
«Glu-ee, glu-ee, glu-ee».  
«Com'è meraviglioso girovagare  
Oh lo splendore del mare!».  
Una rondine sul punto di prendere il volo cantò:  
«Glu-ee, glu-ee, glu-ee».

«Principe» disse il vecchio guardando in su verso di lui «se sei capace di giocare una partita così bene come sai cantare, mi piacerebbe che tu ti sedessi accanto a me».

«Io conosco qualsiasi gioco» disse il Figlio del Re d'Irlanda. Legò il cavallo al ramo di un albero e si sedette accanto al vecchio sul cumulo di pietre.

«Cosa ci giochiamo?» chiese il vecchio ingrigo.

«Qualsiasi cosa ti piaccia» rispose il Figlio del Re d'Irlanda.

«Se vinco io, tu devi darmi qualsiasi cosa io chieda e se vinci tu, ti darò qualsiasi cosa tu chiederai. Sei d'accordo?».

«Se è gradito a te, è gradito anche a me» disse il Figlio del Re d'Irlanda.

Giocarono e il Figlio del Re d'Irlanda vinse la partita.

«E ora cosa desideri che ti dia, Figlio del Re?» chiese il vecchio ingrigo.

«Non ti chiederò nulla» rispose il Figlio del Re d'Irlanda «perché penso che tu non abbia molto da dare».

«Non darti pensiero» disse il vecchio ingrigo «io non posso venir meno alla mia promessa e tu devi chiedermi qualcosa».

«Molto bene» disse il Figlio del Re. «C'è un campo dietro al Castello di mio padre e io voglio vederlo pieno di bestiame domani mattina. Puoi far questo per me?».

«Posso» disse il vecchio ingrigo.

«Voglio cinquanta mucche, tutte bianche con un orecchio rosso, e un vitello bianco che cammini a fianco di ogni mucca».

«Il bestiame sarà come tu desideri».

«Bene, se manterrai quanto prometti, la scommessa sarà stata onorata» disse il Figlio del Re d'Irlanda. Salì sul suo cavallo, sorridendo di quello sciocco vecchio che giocava a carte da solo e che pensava di poter radunare cinquanta mucche bianche, ciascuna con un orecchio rosso, e un vitello bianco a fianco di ciascuna mucca. Si allontanò cavalcando:

Segugio al passo,  
Falco al polso;  
Un coraggioso destriero per condurlo  
Ovunque desiderasse andare,  
E la terra verde sotto di lui

e non pensò più al vecchio ingrigo.

Ma al mattino, mentre conduceva il suo cavallo fuori dalla stalla, udì i palafrenieri chiacchierare di uno strano avvenimento.

Art, il Maggiordomo del Re, era uscito e aveva trovato il campo dietro al Castello pieno di bestiame. C'erano là cinquanta mucche bianche dal rosso orecchio e ciascuna mucca aveva un vitello bianco vicino a sé. Il Re aveva ordinato ad Art, il suo Maggiordomo, di condurle via. Il Figlio del Re d'Irlanda osservava Art e i suoi uomini che cercavano di farlo. Ma non appena lo strano bestiame era spinto fuori da un lato del campo, ritornava dall'altro. Allora scese Maravaun, il Consigliere del Re.