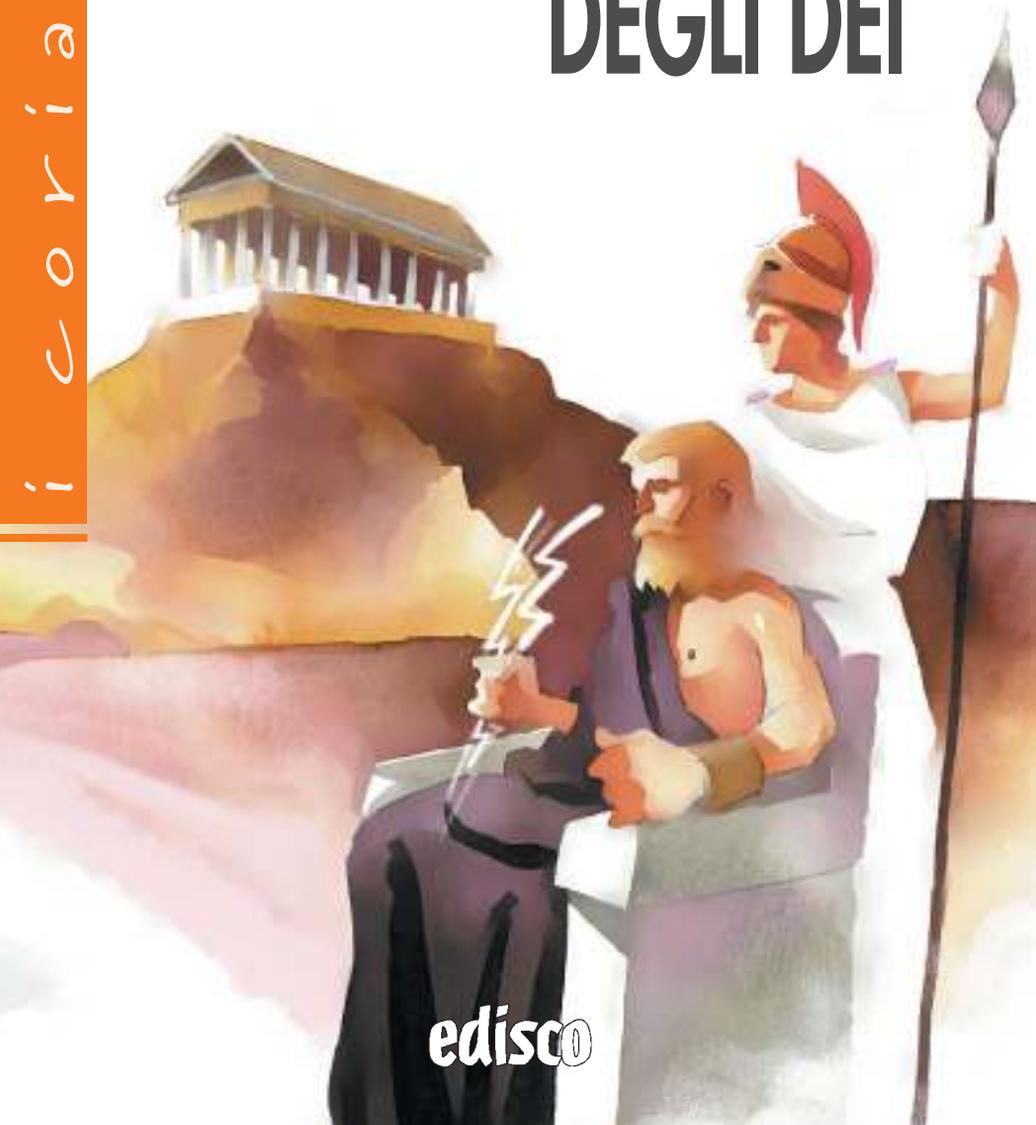


i coriandoli

MARIO TESTA
**LE MAGIE
DEGLI DÈI**



edisc^o



I CORIANDOLI

libri capaci di sorprendere e meravigliare

Il verbo *leggere* non
sopporta l'imperativo,
avversione che condivide
con alcuni altri verbi:
il verbo *amare*
e il verbo *sognare*.

DANIEL PENNAC

Mario Testa

LE MAGIE DEGLI DÈI

racconti epici e mitologici



edisco

Le magie degli dèi

Redazione: Attilio Dughera

Illustrazioni: Rossano Stefanin

Progetto grafico: Elisabetta Paduano

Impaginazione: C.G.M. srl

Computer to Plate: Grafica Piemontese

Tutti i diritti riservati

Copyright © Edisco Editrice

10128 Torino – Via Pastrengo, 28

Tel. 011.54.78.80 – Fax 011.51.75.396

Indirizzo internet: info@edisco.it

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i paesi.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge n. 633/1941.

Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dall'editore.

Stampato per conto della Casa editrice presso
Grafica Piemontese, Volpiano (To), Italia

Printed in Italy

Ristampe

9 8 7 6 5 2014 2013 2012 2011 2010

PRESENTAZIONE DELLA COLLANA

Nell'attuale scenario genericamente monotono e piatto, con scarsi guizzi di fantasia e di originalità, quando appare qualcosa in grado di meravigliarci ancora, di attrarre l'attenzione, è per tutti una gradita sorpresa. Questo vale anche per i libri, soprattutto per quelli rivolti ai ragazzi, dove spesso la quantità dell'offerta non è proporzionale alla qualità.

La collana "I Coriandoli" vuole essere una folata di fantasia, di creatività e inventiva in questo panorama, per catturare l'attenzione dei suoi destinatari, i giovani adolescenti, e convincerli che leggere un buon libro può dimostrarsi un'avventura interessante, come divertirsi con un videogioco o guardare la televisione.

Per fare questo, i libri della collana partono sempre e comunque dagli interessi dei ragazzi, dal mondo che li circonda, dalle esperienze che essi hanno compiuto o stanno vivendo, da ciò che li affascina, dalle curiosità che li avvincono, dai piccoli e grandi problemi che li inquietano, dagli interrogativi che si propongono. Nella collana essi troveranno romanzi e racconti pensati e scritti per loro da scrittori che, di professione, si occupano di narrativa per i giovani, oppure raccolte di racconti su quei temi che li riguardano.

"I Coriandoli" vogliono anche essere dei modelli di scrittura accattivante e variopinta, per contribuire alla crescita culturale e per proporre modelli che aiutino all'acquisizione delle abilità e della padronanza della lingua: uno scopo non secondario di tutti coloro che hanno a cuore la formazione culturale dei giovani.

I libri di questa collana vogliono, insomma, essere come una manciata di coriandoli, che ci investe e ci induce a smemorarci, ci proietta in mondi leggeri e colorati, ci ridona la gioia di vivere, l'entusiasmo; cattura l'attenzione come le stelle luminose di un gioco pirotecnico. A differenza di tutto questo, però, essi non sono prodotti effimeri, destinati a risolversi nel nulla: essi restano con noi, come compagni più grandi, in grado di risponderci ogni qual volta li interroghiamo, di sorriderci, complici e amici.

Attilio Dughera

INDICE

INTRODUZIONE	7
--------------------	---

PERCORSO I **INCAUTI DESIDERI**

INTRODUZIONE AL PERCORSO	10
<i>La tela di Aracne</i>	11
<i>Il volo di Dédalo e Icaro</i>	24
<i>L'oro di re Mida</i>	37
<i>Fetonte e il carro di fuoco</i>	55

PERCORSO II **AMORI QUASI FELICI**

INTRODUZIONE AL PERCORSO	74
<i>Pigmalione e l'amore perfetto</i>	75
<i>Oltre la morte: Orfeo ed Euridice</i>	87
<i>Amare a sedici anni: Píramo e Tisbe</i>	106

PERCORSO III **VITTIME DESTINATE**

INTRODUZIONE AL PERCORSO	120
<i>Apollo e Dafne</i>	121
<i>Atteone e la terribile vendetta di Diana</i>	131
<i>Le punizioni di Eco e di Narciso</i>	141
<i>Il bagno di Aretusa</i>	155
<i>Adone: la bellezza senza saggezza</i>	165

PERCORSO IV **LA DIGNITÀ DEL GIUSTO**

INTRODUZIONE AL PERCORSO	184
<i>La tolleranza premiata: Filémone e Bauci</i>	185
<i>Deucalione e Pirra: il mondo dopo il Diluvio</i>	201
<i>Aiace, Ulisse e le armi di Achille</i>	219
<i>Rinascere dalle proprie ceneri: l'araba Fenice</i>	231

Glossario dei nomi e dei luoghi.....	239
--------------------------------------	-----

INTRODUZIONE

Questo libro parla di dèi, di ninfe, di eroi e di gente comune. Racconta delle fortune o dei disastri che capitano a persone come noi, quando il destino le mette a contatto con le divinità o con gli scherzi della sorte.

Si tratta di storie inventate, naturalmente, ma che sono anche molto particolari: fanno parte di un'opera che da tanti secoli diverte e appassiona migliaia, milioni di lettori: le *Metamorfosi*, il libro di un autore latino che si chiamava Ovidio.

Da ragazzo, lui le sentiva raccontare nelle occasioni più diverse: una, gliela narravano a scuola; un'altra gli era ripetuta da suo nonno; una terza si ascoltava dai cantastorie, sotto i portici del mercato; una quarta, la trovava sui libri, quando, ormai adulto, avrebbe dovuto studiare da avvocato, per accontentare suo padre, e invece andava a sbirciare di nascosto i romanzi e i poemi che erano la passione della sua vita.

Diventato grande, decise che avrebbe fatto lo scrittore, perché, diceva, «ogni volta che provo a stendere un'arringa per presentarmi in tribunale, quella mi viene in rima». Si mise a raccogliere tutte le storie che ricordava, e scoprì che erano tante, e tutte degne di essere raccontate.

Ebbe successo; l'imperatore lo stimava e lo voleva presso di sé. Questo lo costringeva a scrivere in modo «difficile», perché sembrasse più importante e più serio ciò che andava narrando.

Per questo, oggi, può servire, per avere una prima idea di quanto Ovidio ha creato, leggere questa scelta che abbiamo cercato di scrivere in modo più piano e più comprensibile a tutti.

Ovidio non ebbe fortuna: un giorno dovette combinarne una più grossa del solito, perché l'imperatore, indignato, lo cacciò in esilio e né lui, né i suoi successori permisero mai più che ritornasse alla sua casa e a sua moglie. Nessuno ha saputo cosa fosse capi-

tato; a Roma, però, restò il suo libro e il mondo può conoscere, dopo tanto tempo, le storie che ne avevano fatto uno scrittore.

Se i protagonisti sono immaginari, ciò non significa che lo siano anche i valori che da questa lettura scaturiscono: l'amore, la lealtà, il coraggio, la dignità, l'inventiva, la solidarietà. Così come, purtroppo, venti secoli non sono bastati a cancellare dal mondo i difetti umani che incontrerai in queste storie: l'invidia, la falsità, la rabbia, la superbia, l'irruenza inesperta, l'avidità, e così via. Il bilancio, si sa, su questa nostra Terra pende troppe volte dalla parte del male.

Leggerai casi in cui gli umani, per aver desiderato l'impossibile o per aver sopravvalutato se stessi, hanno dovuto subire l'ira degli dèi o si sono scontrati con le leggi inviolabili della natura.

Vivrai amori così intensi, che valicheranno, questi sì, le regole della vita e della morte, e anticiperanno vicende che ci sono più familiari in storie magari viste al cinema, quelle di Giulietta e Romeo, o del naufragio del Titanic.

Sentirai l'ansia di chi si sente minacciato da un dio e sa di non avere scampo, poiché le sue deboli forze, che si tratti di un umano o anche di una ninfa semi-divina, sono nulla contro l'onnipotenza.

Avrai infine modo di approvare (speriamo) i comportamenti di quegli uomini retti e di quelle donne sapienti che hanno popolato il mondo in ogni luogo, e in ogni tempo hanno praticato la tolleranza e la solidarietà, pur senza rinnegare la propria dignità.

Leggere, si sa, è il pane e il sale della mente. Leggere storie che da duemila anni parlano di giustizia al nostro cuore può essere quanto serve a preparare a te e agli altri uno spazio più tollerabile, una via di fuga verso i mondi della fantasia.

PERCORSO I

INCAUTI DESIDERI

La tela di Aracne

Il volo di Dédalo e Icaro

L'oro di re Mida

Fetonte e il carro di fuoco

INTRODUZIONE AL PERCORSO

Vi sono dei limiti ai poteri umani; vi sono dei confini che la nostra natura non può oltrepassare, sia che si tratti di caratteristiche fisiche, sia che consistano in abilità che possono arrivare fino a un certo punto, e non oltre. Accettare questi limiti non è un'umiliazione, ma è anzi un segnale di maturità e di orgoglio della nostra condizione umana.

Queste quattro storie mostrano, appunto, altrettanti personaggi che tentano di forzare i confini dell'umano: chi per orgoglio smisurato, chi per troppo entusiasmo, chi per sete di ricchezza, chi infine per irruenza giovanile.

Sfidare una dea è una partita persa in partenza, perché la vittoria o la sconfitta contano poco, di fronte alla sua ira: se ne accorgerà fin troppo Aracne.

Andare contro uno dei limiti più evidenti del nostro corpo, il non saper volare, può costare caro, se, alla sfida già temeraria in sé, si aggiunge anche l'incoscienza giovanile. E Icaro ci verrà incontro, a confermarlo.

L'oro non è tutto. Certo, lo dice chi ne ha magari fin troppo, mentre un mucchio di gente vorrebbe volentieri provare se sia vero. Eppure Mida, che già aveva molto, per colpa dell'oro per poco non morì di fame.

Infine, una storia quasi presa dalle attuali cronache del sabato sera: il solito ragazzo, Fetonte in questo caso, il solito mezzo super veloce, la solita presunzione. Risultato: il solito disastro, purtroppo.

Sono storie che hanno spesso un finale amaro, dunque, ma che costituisce anche un avvertimento: non basta essere giovani, svelti, sicuri di sé, per dominare forze che da migliaia di anni limitano i nostri poteri e li hanno limitati anche ai più abili. Troppi ragazzi, oggi come ieri, dimenticano questa semplice e secolare verità.

La tela di Aracne

La città di Colofone sorgeva in Lidia che era una regione dell'Asia Minore, ciò che oggi noi chiamiamo Turchia. In quel tempo era un centro abitato dai Greci, un popolo industrioso che portava ovunque andasse la sua laboriosità.

Sui magri pascoli dell'entroterra l'attività più diffusa era l'allevamento delle pecore, così che grandi quantitativi di lana affluivano regolarmente al mercato in città. Ciò offriva la possibilità a molte persone di guadagnarsi da vivere filando, tingendo le matasse, tessendo e commerciando i panni così ottenuti anche in lontane regioni del mondo greco, ovunque fosse possibile arrivare attraversando pianure, scavalcando montagne o navigando mari sconosciuti.

In questo modo Colofone era diventata una città ricca e molte persone vi conducevano una vita laboriosa ma agiata.

Era uno spettacolo davvero interessante osservare l'attività di un tintore: grandi bacini erano stati scavati direttamente nella pietra e venivano riempiti di acqua e di sostanze coloranti. Queste sostanze venivano ricavate in genere da erbe e da piante, ma alcune, particolari, come ad esempio la preziosissima porpora, erano estratte da un mollusco marino che si chiamava murice.

Visti da una certa distanza, tutti questi bacini circolari, colmi di liquidi dalle tinte diverse, rosse, azzurre, nere, gialle, sembravano la gigantesca tavolozza di un dio pittore che potesse intingere in essi un colossale pennello, allo scopo di dare un po' più di colore al mondo.

In realtà, i tintori immergevano in ogni bacino una determinata quantità di lana e la lasciavano per il tempo necessario a impregnarsi del pigmento scelto, ottenendo con grande abilità

sfumature diverse, a seconda del tempo impiegato o della diversa quantità di acqua che diluiva il colorante.

I filati tinti in questo modo passavano poi in abili mani per essere lavorati: sapientemente tessuti, davano origine a stoffe pregiate, carissime, oppure ad altre, più grossolane, che erano vendute a un prezzo minore.

Tra i tanti, anche Idmone faceva di professione il tintore. Era un abile artigiano e aveva una clientela fedele che gli garantiva di che vivere con un certo agio. Era purtroppo rimasto vedovo, ma aveva una figlia che si chiamava Aracne che non soltanto rappresentava il suo bene più prezioso, ma era anche diventata una tessitrice di incredibile abilità.

Aracne sapeva davvero ricavare dai suoi filati colorati tutto ciò che l'immaginazione poteva escogitare di più bello e di più complesso. Tutti, a Colofone, la conoscevano e tutti riconoscevano ben volentieri che, nonostante la giovane età, era di gran lunga la più abile tessitrice che ci fosse in città. Sostenevano persino che fosse la più capace di tutta la Lidia e qualcuno arrivava a dire che in tutto il mondo greco non era mai venuta al mondo una donna che sapesse ricavare dal suo telaio tali meraviglie.

La stessa cosa accadeva quando la giovane si metteva a ricamare: sembrava avesse il dono dei grandi pittori, poiché il suo ago si muoveva con la stessa agilità di un pennello e le immagini si formavano quasi per magia, creando quadri di raffinata bellezza, capaci di raccontare le storie degli uomini e degli dèi. Era incredibile: quelle dita giovanissime sapevano imprimere ai visi dei personaggi le espressioni della gioia o del dolore, dell'attesa o della sorpresa, come se Aracne stessa avesse provato da sempre tutti quei sentimenti, e molti altri ancora.

Suo padre era quasi sopraffatto dall'entusiasmo e la ragazza per un po' accolse tutte quelle lodi con divertimento, poiché ciò che faceva e che destava l'ammirazione di tutti le riusciva in realtà così facile, che le sembrava buffo potesse apparire tanto straordinario.

Poi, però, con l'andare del tempo e il continuo perfezionarsi di quella sua abilità, il divertimento incominciò a trasformarsi in orgoglio e l'orgoglio, si sa, si trova a un passo soltanto dalla superbia.

Aracne diventava sempre più brava al telaio, ma ora non rideva più delle lodi: le ascoltava in silenzio e aveva incominciato a pensare, in cuor suo, che le spettassero di diritto e fossero addirittura un po' inferiori al suo merito, dal momento che era davvero abile...

Quando finiva un tessuto, lo allargava sulla strada, con la scusa di osservarlo in piena luce per trovarne eventuali difetti, ma, in realtà, per attirare l'attenzione di folle di curiosi che si fermavano a commentare, a stupirsi per la perfezione del lavoro, a coprirlo di elogi. Aracne sorrideva appena, guardando nel vuoto: incominciò a pensare che era proprio vero che nessuno in tutta la Grecia fosse abile come lei.

Era evidente per tutti che la sua bravura era un dono degli dèi. In particolare, quella di tessere e di ricamare doveva essere stata accordata da una straordinaria benevolenza di Minerva. La gente lo pensava e lo diceva con entusiasmo, come se fosse un grande vanto per Aracne. Ma la ragazza faceva una smorfia ogni volta che si congratulavano con lei per questa protezione divina e faceva di tutto per dimostrare che il merito era suo.

Un giorno, esasperata per questo continuo riferirsi alla dea da parte dei suoi ammiratori, gettò in terra il ricamo che stava per terminare e gridò:

«Sono soltanto io l'autrice della mia fortuna! Cosa c'entra Minerva? Che venga! Che venga a gareggiare con me, se ne ha il coraggio! Sono pronta a sfidarla! Faccia di me quello che vuole, se può dimostrare di sapere tessere meglio di me!».

Chi era lì in quel momento restò senza parole: Aracne era abilissima, vero, ma sfidare una dea! Molti si affrettarono a ritornare alle loro case e intorno ai capolavori della ragazza si affollò, da quel giorno, molto meno gente. Tutti pensavano che non si poteva provocare Minerva senza correre gravi rischi.

La dea aveva sentito tutto, naturalmente. Lasciò passare

qualche giorno, poi prese le sembianze di una vecchia e si avviò verso la casa di Aracne, camminando per la via con l'aiuto di un bastone.

La trovò che tesseva e le si fermò accanto, come facevano tanti. Vide la straordinaria abilità della ragazza e sentì il proprio cuore riempirsi di collera. Ma era una dea e sapeva che doveva sempre dare agli umani una via di scampo, prima di annientarli. Provò a convincerla:

«Sei molto brava».

«Lo so».

«Tutti ti ammirano».

«Lo fanno perché nessuno è capace di fare ciò che faccio io».

«Non si può dire che tu sia modesta».

«Perché dovrei? Sono la migliore, e nessuno può dire il contrario».

«Mi hanno detto che saresti pronta a gareggiare con Minerva».

«Bisogna vedere se lei è pronta a gareggiare con me!».

«Non ti sembra un po' troppo rischioso?».

«Pensi che io rischi di perdere, vecchia? Guarda!». Le mostrava davanti agli occhi i tessuti che aveva prodotto in quei giorni e che erano di una perfezione assoluta. «Come potrei perdere? Neppure una dea potrebbe fare meglio!».

Minerva represses a stento un moto d'ira. Restò in silenzio un momento, poi decise di dare alla ragazza temeraria un'ultima possibilità:

«Ascolta: sei davvero molto abile e sono sicura che, acquistando un altro po' di esperienza, potrai diventare davvero la migliore tessitrice di Grecia... Pensa! La migliore del mondo! Ma perché provocare Minerva? Povera ragazza, sai cos'è una dea? Potrebbe distruggerti con un solo gesto! Dammi retta: chiedile scusa; chiedile scusa subito e sinceramente. Secondo me, se tu lo facessi adesso, Minerva sarebbe ancora disposta a perdonarti, e poi potrai vincere qualsiasi gara con qualsiasi mortale. Ma con le dee, ragazza mia...».

Aracne gettò da un lato i tessuti che le stava mostrando con un gesto di stizza:

«Sta' zitta, vecchia! Cosa ne vuoi sapere? Chi ti ha chiesto un parere? Non hai la più pallida idea di che cosa potrei fare, se mi mettessi davvero d'impegno. Qui tu vedi dei capolavori, eppure sono cose che faccio tutti i giorni, perché mio padre le venda e si possa vivere nella nostra casa. Ma aspetta che Minerva raccolga il coraggio per accettare la mia sfida, e allora vedrai cosa riesce a creare Aracne!».

«Tu sei pazza!».

«Sarai pazza tu, vecchia balorda! Non avresti dovuto vivere tanto, da rimbambire. Va' a dare i tuoi consigli a casa tua! Non so se tu abbia figlie o nuore, e del resto non mi importa saperlo, ma, se le hai, usa per loro la tua noiosa saggezza. Io non ne ho bisogno! Aspetto soltanto che la dea si mostri, in modo da poterla battere una volta per tutte!».

C'era sempre gente accanto al telaio di Aracne: gente che restava delle ore a guardarla lavorare, affascinata dalla sua rapidità e dalla leggerezza della sua mano. Da qualche tempo, si erano incominciati a vedere anche dei forestieri, arrivati per mare proprio per vederla al telaio e per acquistare i suoi tessuti. Adesso tutta questa gente fece un passo indietro, spaventata dalle parole della ragazza. Tanto più si spaventarono, quando la vecchia esclamò:

«Sei impaziente di vedere Minerva? Ebbene, eccola qua, Minerva!», e si rivelò per quello che era, risplendente nel suo vero aspetto di dea. Tutti i presenti si gettarono a terra, inginocchiati o inchinati di fronte alla sua terribile e affascinante maestà. Accorse altra gente e anche costoro piegarono le ginocchia davanti alla somma Minerva.

Tutti, tranne Aracne.

Lei sentì, certo, un fremito nel cuore, ma, anziché essere timore, era folle orgoglio: aveva sfidato la dea e la dea era venuta! Dunque, Minerva la temeva! Forse temeva che davvero si pensasse che la ragazza sapesse tessere meglio di lei! Il piccolo cuore umano di Aracne batteva all'impazzata per l'eccitazione

e per l'impazienza di incominciare la gara.

Nella stanza c'erano due telai: Aracne restò al suo, mentre Minerva si sedette di fronte all'altro. Si guardarono, si valutarono e poi incominciarono a lavorare.

Avevano matasse di fili di ogni colore e, per ogni colore, infinite sfumature, proprio come quelle dell'arcobaleno, dove non riesci a capire quando una tinta passa impercettibilmente a un'altra, anche se puoi vedere che, dalla prima all'ultima, la differenza è enorme.

Avevano a disposizione anche fili color porpora e color oro, i più pregiati: nulla mancava perché le due tessitrici producessero i loro capolavori.

Sotto le divine mani di Minerva, sulla tela cominciò a intravedersi un disegno: vi figurava una collina, una delle più importanti di Atene, l'Areòpago, e su questa era rappresentata una nota vicenda, quella che portò alla scelta del nome della città.

Era questa una delle glorie di Minerva, poiché essa era stata in contesa con Nettuno: si era stabilito che colui che avesse donato agli abitanti il regalo più prezioso sarebbe diventato il patrono della città e le avrebbe dato nome. La giuria era composta da ben dodici dèi, ognuno riconoscibile nel tessuto e tutti sotto la presidenza del sommo e regale Giove.

Ecco che il filato, intrecciandosi, mostrava Nettuno mentre colpiva con il suo divino tridente la roccia e da questa nasceva un cavallo, il primo che quelle terre avessero mai visto: un dono prezioso, capace di aiutare gli uomini nei campi, durante i viaggi, in caso di guerra, a caccia, nei momenti di divertimento. Un dono che rendeva quella città superiore a ogni sua vicina.

Poi Minerva incominciò a rappresentare se stessa: era splendida, con l'elmo posato sul capo, lo scudo sollevato a difendere il petto, in una mano la lancia divina, capace di incredibili prodigi. Il gesto in cui era ritratta era proprio quello in cui, con l'asta, percuoteva a sua volta la terra e ne faceva germogliare e miracolosamente crescere il primo olivo, quello da cui sarebbero derivati tutti gli altri. Era questo un bene che i Greci avrebbero poi introdotto in tutto il Mediterraneo, diffondendo ovun-

que l'impagabile olio che da esso si ricava, fonte di ricchezza e di salute.

E il quadro mirabile si concludeva proprio con la vittoria di Minerva: nessun dono infatti può essere paragonabile a quello dell'olivo, la pianta dell'uomo, il simbolo stesso della civiltà. Da quel giorno infatti la città in cui si tenne la gara fu chiamata Atene, dal nome greco di Minerva, che è Atena. E la dea ne fu la patrona.

Tuttavia, perché Aracne potesse capire quale dissennata iniziativa fosse sfidare gli dèi, Minerva aggiunse ancora, tessendo perfetta e instancabile, quattro scene ammonitrici nei quattro angoli del tessuto.

Nella prima, vi erano Ròdope ed Emo, due uomini che osarono dichiarare di essere più popolari, presso gli uomini, degli dèi stessi, e che per quella colpa furono trasformati per sempre in due montagne vicine.

Nella seconda, rappresentò la regina dei Pigmei che, venuta in disaccordo niente meno che con Giunone, fu da questa trasformata in una schiamazzante gru e condannata a muovere guerra al suo popolo. Il che spiega le antiche leggende che narcano di guerre continue tra i Pigmei e le gru.

Poi, nel terzo angolo, Minerva collocò un'altra contesa drammatica tra una donna mortale e la stessa Giunone, sposa del sommo Giove: quella che in Troia la oppose ad Antigone, figlia di Laomedonte. Anche in questo caso, Minerva, con mano indignata, tessé la trasformazione dell'infelice in cicogna, perché mai più si osasse sfidare le dee. Ancora oggi le cicogne applaudono a se stesse, vanitose, battendo il nero becco e rovesciando il capo all'indietro.

Infine, nell'ultimo angolo, ecco il dramma di Cínira, potente re dell'Assiria, non per questo risparmiato, quando le sue bellissime figlie ebbero l'audacia di dichiararsi più attraenti di Giunone: la dea, indignata, le trasformò in umili gradini del tempio a lei consacrato. Qui, la scena ritraeva il pianto disperato di Cínira che abbracciava gli scalini e invocava invano che la metamorfosi venisse annullata.

Tutti questi erano gli ammonimenti severi che Minerva ricamava sul suo tessuto, e che in fondo anticipavano ciò che la dea aveva in mente per punire l'orgogliosa Aracne.

Questa, però, era tutta presa dal suo lavoro e non degnava neppure di un'occhiata il telo della rivale. Stava infatti tessendo, tessendo con una mano instancabile, introducendo sempre nuovi colori, tanto che chi la osservava non poteva trattenere esclamazioni di stupore e di entusiasmo.

Il telo mostrava storie che narravano gli amori degli dèi, le molte occasioni in cui donne terrestri seppero essere più desiderabili e prede più ambite per i sovrani del cielo.

Ecco Giove, mascherato da toro possente, che rapisce la bellissima Europa, facendola salire sulla propria groppa e attraversando poi tutto il mare che in seguito fu chiamato Mediterraneo. L'arte di Aracne è tale, che le onde del mare sembrano muoversi davvero, e la fanciulla rapita si volta verso la terraferma con un gesto così naturale, che pare viva.

Ecco Asterie, figlia di Ceo, mentre viene afferrata da un'aquila possente che non è altri che Giove stesso, innamorato di lei.

E poi Leda di Sparta, la più bella di tutte, che accarezza un cigno magnifico, e ne è accarezzata: sotto le spoglie dell'animale, infatti, si nasconde ancora una volta Giove che avrà da lei figli destinati alla fama, come Càstore e Polluce, come Clitennestra, come Elena di Troia.

Aracne non si ferma ancora e sotto le sue dita prendono forma altre storie, altri amori di Giove: quello per la figlia di Nitteo, a cui diede due gemelli; quello per Alcmena che generò il grande Ercole; quello verso Danae per conquistare la quale il padre degli dèi si trasformò in pioggia dorata e poté così penetrare nella prigione in cui il padre di lei l'aveva rinchiusa; e poi quello per Egina, che lo costrinse a diventare fiamma; quello per Mnemòsine da cui nacquero le Muse; quello per Prosèrpina che egli raggiunse trasformandosi in serpente.

Ma la tessitrice non ha esaurito il suo telo: continua e illustra, uno dopo l'altro, gli amori di Nettuno, poi quelli di Apollo,

poi quelli di Bacco, di Saturno: per tutti loro c'è spazio nella meravigliosa creazione che va nascendo sul telaio.

Alla fine, orgogliosa, prese tra le braccia il tessuto e lo mostrò alla rivale con un sorriso di sfida. Non si era mai visto un lavoro simile e persino l'opera di Minerva impallidiva, al confronto, pur essendo a sua volta un capolavoro.

Ci fu un lungo momento di tensione. Poi la dea afferrò l'ineguagliabile lavoro di Aracne, lo tenne un momento sospeso nell'aria, guardandolo ancora, e d'improvviso lo squarciò con un colpo solo, cancellando tutte le immagini che illustravano l'irresistibile fascino che le donne mortali avevano sempre esercitato sugli dèi.

Aracne non ebbe tempo di reagire: Minerva impugnava ancora la spola di legno con cui aveva realizzato il suo tessuto, e con questa colpì la fronte della ragazza, due, tre, quattro volte. La ragazza soffrì per le percosse, ma assai di più rimase sconvolta per la distruzione del suo capolavoro: quella era la prova che nessuno, in terra e nemmeno in cielo, poteva dirsi superiore o anche soltanto pari a lei nell'arte della tessitura. Era quanto lei aveva sempre desiderato: provocare Minerva alla gara, tessere per una volta con assoluto impegno, dando tutto il suo meglio, e trionfare nel confronto.

Ora tutto giaceva in un angolo, in mille brandelli.

Aracne sentì la propria ragione vacillare: guardò Minerva con occhi di folle, poi corse via, si precipitò in un'altra stanza e, cintasi il collo con una fune, si impiccò a una trave.

Minerva intervenne: sollevò la sventurata, in modo che il suo peso non gravasse sulla tenera gola. La salvò, ma non per questo le diede il suo perdono:

«Tu vivrai, ma non dimenticherai mai l'affronto che mi hai fatto a dispetto dei miei avvertimenti. Ricorderai questa offesa, e la ricorderanno i tuoi discendenti, fino ai più lontani secoli. Vivrai, ma non come donna: ecco».

Le spruzzò addosso un estratto di erbe misteriose, prese forse dalle terre dell'Inferno: subito iniziò la metamorfosi della ragazza, tanto che le caddero i capelli, poi il naso e le orecchie

le rientrarono nel capo che divenne rapidamente piccolo, molto piccolo, mentre pure il corpo si restrinse e divenne minuto; le gambe si moltiplicarono di numero e diventarono esili zampe; il ventre si gonfiò e restò così la parte più grande di quel minuscolo essere.

Proprio dal ventre si vide uscire un filo argenteo o nero, a seconda di come vi cadeva la luce: Aracne era ormai trasformata in un ragno che corse rapido verso un angolo tra il soffitto della stanza e una parete e subito, alacre, si diede a tessere una ragnatela.

Da lei discesero tutti i ragni, grandi e piccoli, che oggi popolano la Terra e da secoli e secoli non fanno che tendere argentei fili in ogni luogo e soprattutto tra le pareti domestiche.