

## **Magicland** **Soggetto di Jacopo Gaglio**

**Una luna piena dall'espressione sorridente illumina Magicland**, il paese del meraviglioso e del fantastico; una piccola cittadina dagli edifici dalle forme strane e molto colorati. Esplode un fuoco d'artificio seguito da altri, tutti colorati. E' festa in paese, l'anniversario della nascita del regno. Tutti sono riuniti in piazza, festeggiano allegramente accompagnati dal canto delle Fatine del bosco; GRAN MAGIC, il capo, osserva gli abitanti che donano alla festa un qualcosa di particolare: BIG MAGIC è ancora vincitore della gara di chi mangia più salsicce, MAGIC BEL viene proclamata la più bella del regno, MAGIC DANDY legge le sue poesie ma viene spesso interrotto da quella birbante di MAGIC BABY che gli lancia dei sassolini con la fionda. E' giunto il momento del giovane mago MAGIC che ha scritto un testo dedicato ai suoi abitanti: per lui Magicland è come una famiglia, ogni abitante è come se fosse un fratello oppure una sorella. E' felice di stare con loro, si amano e si proteggono a vicenda. I festeggiamenti proseguono.

**Nel frattempo però, i soldati dall'armatura nera di Tristland**, guidati dal loro CAPO, assaltano la casa di MAGIC SAGGIO per rubargli il libro che si porta sempre appresso. Magic Saggio però non si fa prendere alla sprovvista, usa un filtro per l'invisibilità per nascondere la sua presenza e trasforma i soldati in animali, intimando loro di ritornare da dove sono venuti; il libro che il loro Re cerca è troppo pericoloso perché cada in altre mani. Ma ecco che Magic Saggio, per l'intervento di Scarfania, maga alla corte del Re di Tristland, Duegobbe, perde improvvisamente il suo potere: SCARFANIA, bellissima alla luce della luna ma una vera e propria strega al di fuori di essa, lo blocca e il suo viscido compare MARDONIO gli ruba il libro e lo tramortisce.

**La festa sta per concludersi** ma improvvisamente appare MAGIC TOSTA che porta sulle spalle Magic Saggio privo di sensi; spiega al grande capo che alcuni abitanti di Tristland hanno rubato a Magic saggio un libro importante e devono essere fermati. Gran Magic organizza una squadra, Magic si unisce a loro.

**I maghi attaccano Tristland**, il paese completamente all'opposto di Magicland; nuvole nere coprono il cielo ogni giorno, edifici scuri ed ammuffiti e i loro abitanti sono allergici al divertimento. Si scambiano colpi di magia mentre Gran Magic ed altri maghi in sella ai loro cavalli alati penetrano nella torre della sala del trono dove Re DUEGOBBE sta recitando l'incantesimo del libro; sua moglie, ERMENEGILDA, è preoccupata, l'incantesimo può essere pericoloso. I maghi tentano di fermarlo, Magic si lancia contro di lui con la sua bacchetta magica ma è troppo tardi, Duegobbe finisce di recitare la formula e una nube nera avvolge tutto a Magicland

**E' l'alba, il sole splende ma la sua espressione da felice diventa triste;** abbassa lo sguardo e vediamo delle nuvole nere che si trovano sopra a quella che un tempo era Magicland. Ora è la copia esatta di Tristland, gli abitanti non sono più allegri e felici; lavorano nelle miniere alla ricerca di pietre preziose. Chi le trova ha diritto ad una porzione di cibo, chi non riesce resta a digiuno. Duegobbe è ora conosciuto come il Re del Tempo, lui controlla il continuum spazio-tempo; può decidere lui gli avvenimenti. Nessuno prova ad opporsi, chi lo fa viene rinchiuso nelle segrete e non fa più ritorno.

**Nelle prigioni, Scarfania sta interrogando una Fatina** che, come tutte le fate buone, si considera nemica del grigiore e della tristezza che domina a Tristland. La Fatina è ormai priva di forze, il viso è pallido. Scarfania vuole sapere dove si trovano le sue compagne. La fatina non risponde, Scarfania è pronta a utilizzare un incantesimo per farla parlare ma la fatina, approfittando di una distrazione da parte dell'avversaria, riesce a fuggire dalla prigione con molta fatica; ha un'ala spezzata.

**I soldati si mobilitano per cercarla** ma la Fatina trova rifugio nella capanna di Magic. Il ragazzo rientra a casa, ha soltanto un tozzo di pane in mano, Magic è triste ed è sporco in viso per aver lavorato in miniera; prende il vasetto di marmellata, ne è rimasta pochissima, è stato molto cauto e la spalma sul pane. La Fatina fa rumore, Magic lo sente, è spaventato e, entrando in camera, la trova. E' ferita ed ha paura anche lei ma appena lo vede lo riconosce e lo prende per mano.

**La Fatina gli prende la mano e la massaggia**, Magic sorride ma avverte dolore alla mandibola e cade a terra; il ragazzo non capisce cosa sia successo, ha provato qualcosa di nuovo e dona alla fatina un po' del suo pane. Magic ha "trovato il sorriso" ma ancora non sa cosa significa. Quella notte Magic fa un sogno dove vede il regno completamente all'opposto di come lo vede ora. Tutti sono amici e si vogliono bene, sorridono e si danno una mano a vicenda. Riconosce alcuni suoi amici. Magic si risveglia, appare piuttosto sorpreso e turbato, ma la fatina gli massaggia nuovamente la mano come a tranquillizzarlo.

**In miniera, Magic si riunisce con Big Magic e con Gran Magic**, anche loro sporchi e con abiti vecchi che stanno picconando. Mostra loro "il sorriso" che gli ha procurato la fatina; Big Magic vuole sapere se anche a lui può essere ridato il sorriso. Ma Gran Magic lo avvisa: è bandito da un editto del Re Duegobbe fare quel gesto con la bocca e con i denti. Big Magic non se ne dà per inteso e vorrebbe provare a recuperare il suo sorriso, ma ecco che arrivano le guardie...

**A quella vista Magic, spaventato**, fugge a precipizio dalle miniere, ma viene intercettato dal Capo della Polizia che lo fa arrestare e lo porta verso le prigioni. Ma ecco che, svolazzando, arriva la fatina che colpisce il Capo che cade verso gli altri soldati facendo un effetto domino. Poi la fatina crea "una bolla" e vi fa entrare Magic, i due si allontanano; Scarfania cerca di colpirla con la magia, ma la bolla si muove in modo troppo disordinato. Allora Scarfania ordina al Capo di seguirli perché potrebbe condurli dalle altre Fatine.

**Dentro la bolla**, Magic inizia ad avere mal di mare mentre la Fatina si sente mancare le forze. Magic abbassa lo sguardo e vede dei cavalli neri che li stanno seguendo, ma la fatina inizia a perdere i sensi; il ragazzo cerca di tenerla sveglia e riescono ancora a fare qualche altro metro prima che svenga e che la bolla svanisca facendo precipitare i due verso il basso. Magic sente la fine vicina, perde i sensi, ma entrambi vengono afferrati, al volo, da un cavallo alato bianco che li porta lontano.

**E' mattino, una luce bianca avvolge Magic** che si risveglia sopra un letto morbido e ben curato. Si alza, si trova in una sorta di caverna dove c'è un laghetto ed una cascata con poca acqua, sembra tipo il giardino dell'eden ma non è curato. Le Fatine lo accolgono; ruotano a gran velocità intorno a lui e gli donano un abito colorato da Maghetto fatto su misura per lui. Le fatine intonano un canto ma risulta molto disconnesso e stonato; come se mancassero alcuni "strumenti" ed alcune voci. Molte piante stanno morendo, Magic si intristisce e vuole sapere che succede...

**Un uomo anziano con la barba lunga e un bastone in mano** gli spiega che il Re Duegobbe, rubando il libro del tempo ha modificato la storia; ha conquistato Magicland e i suoi abitanti sono caduti in una irrimediabile tristezza; Magic vuole sapere cosa deve fare per cambiare questo stato di cose; l'anziano gli spiega che gli dovrebbe insegnare **la formula del tempo**. L'anziano gli spiega che ha bisogno che Magic gli procuri il libro di Magic Saggio, così potrà addestrarlo a padroneggiare il tempo.

**Magic fa ritorno nel paese**, ha un mantello che lo copre e si muove in modo errante aiutandosi con un bastone per fingersi un anziano; ha anche una tazza e finge di mendicare come molti altri mentre fa un sopralluogo. Deve arrivare alla sala del trono, è lì che Duegobbe custodisce il libro,

ma soltanto i sottoposti del Re ed il Capo della Polizia hanno il permesso per entrare. Magic inizia a fare casino nella piazza, urla che ha bisogno di acqua e cibo. La Polizia lo osserva e trovandolo irrimediabilmente triste e disperato, ordina agli abitanti di applaudire: è così che Duegobbe vorrebbe vederli. Arriva il Capo della Polizia, lo spettacolo è finito e prende il vecchio per portarlo via. Appena sono isolati, Magic estrae una pietra luminosa ed acceca il Capo; in seguito lo colpisce alla nuca e gli fa perdere i sensi. Indossa l'armatura del Capo ma è troppo grande per lui; ci mette del fieno per sembrare più alto e per indossarla.

**Arrivato all'ultimo piano della Torre**, Magic osserva la sala; Duegobbe è seduto sul suo trono ed osserva Magic Bel che interpreta una tragedia mentre Magic Dandy suona la musica di accompagnamento; una musica triste e cupa. Entrambi sono ormai asserviti al potere di Duegobbe. In un lato della sala c'è un leggio con il libro. Magic entra all'interno e tenta furtivamente di afferrare il libro ma, scoperto, le guardie lo arrestano e lo portano nelle segrete.

**E' mattina, Magic non ha dormito** ed è rimasto seduto a pensare; la porta della cella cigola e si apre, qualcuno si avvicina. E' Magic Bel che, nottetempo, è riuscita ad impossessarsi del libro e delle chiavi della cella che ha sottratto a Scarfania. Lo libera e gli consegna il libro; può allontanarsi dalla città passando dalle fogne. E, in questo modo, fuggono insieme e raggiungono la casa delle fatine...

**Casa delle Fatine:** l'anziano, a cui il libro è stato consegnato, legge con attenzione alcune parti del libro, al fine di istruire Magic. Ripercorre l'età felice di Magicland e finalmente gli svela la formula magica per neutralizzare il Re Duegobbe e riportare il sorriso a Magicland; ma prima dovrà affrontare e sconfiggere Duegobbe che, tramite la conoscenza del libro, ha acquisito molti poteri magici.

**L'epico scontro:** in sella ad un cavallo alato che gli viene fornito dalle fatine, Magic raggiunge la dimora di Duegobbe, riesce ad eludere le guardie e si ritrova di fronte al tristo re: a quel punto inizia un drammatico scontro, a colpi di magia, con alterni esiti, e l'utilizzo di grandi prodigi magici, da entrambe le parti, fino a quando Magic riesce ad avere la meglio..

**Torna il sorriso a Magicland:** dopo che Magic ha recitato la formula magica ricavata dal libro del tempo, ecco che, come per incanto, una luce si accende a Magicland che rischiarata e fa risplendere ogni cosa: case, alberi, e la natura tutta che sembrano sorridere, mentre gli abitanti sono tornati allegri e felici e, incontrandosi, si scambiano gentilezze e affettuosità.

**A Tristland rimane, invece, la solita tristezza** che peraltro fa piacere al Re Duegobbe che, se anche non è riuscito non è riuscito a trasferire a Magicland la sua malinconica mestizia, almeno si consola che il suo regno sia rimasto nell'oscurità di una desolante tristezza. Ma ecco che, all'improvviso, maligno per lui, da una finestra del palazzo **filtra un raggio di sole...**