

Avviso ai lettori

La Raccolta Drammatica Corniani Algarotti presenta negli originali irregolarità di impaginazione, lacune e difficoltà di lettura a causa dello stato di conservazione.

Trattandosi di volumi assemblati in legature storiche, non si è potuto intervenire nella ricomposizione corretta dei testi e pertanto le imperfezioni si sono riproposte nella duplicazione che rispecchia fedelmente lo stato degli originali cartacei.

LA
NEGROMANZIA
IN
CONTRASTO
BALLO MAGICO IN TRE ATTI

PERSONAGGI

ATLANTIDA, vecchio Principe di Fatambrosa, padre di VEZELIA	Sig. Tavoni Vincenzo
Il Principe FILIBERTO Cavaliere Errante	Sig. Pontiroli Luigia
BORTOLONE suo servo	Sig. Giuliani Antonio
CREONTA Maga, nemica del Principe di Fatambrosa	Sig. Turchi Giuseppe
DRAGHIGNAZZA strega, custode del Castello	Sig. Turchi Adelaide
CELIO vecchio Mago, nemico di Creonta, protettore del Prin. Cavalieri prigionieri nel Castello di Creonta	Sig. Giuliani Luigia
LANFRAN Italiano	Sig. Martini Carlo
CLAINVILLE Francese	Sig. Barozzi Carlo
TOMPSON Inglese	Sig. Armelini Giuseppe
SIGISMONDO Polacco	Sig. Ferraris Antonio
ALVARADO Spagnuolo	Sig. Torta Antonio
MENZICOF Svizzero	Sig. Ceirano Giuseppe
SABAKAI Turco	Sig. Pancotto Angelo
Streghe — Demoni	Sig. Gualtieri Luigi
Prigioniere sotto gli ordini della Maga.	

L'azione succede nel Bosco di Fatambrosa, nel Castello della Maga Creonta, e nella Reggia Maggica di Celio.

PROGRAMMA

ATTO PRIMO

Vasta Campagna Boschereccia con veduta in fondo di un rustico Castello, e Grotta da un lato.

La Maga Creonta, nemica del Principe di Fatambrosa, presa da gelosia per la bellezza della di lui figlia, l'ha fatta rapire da' suoi Demonj. Trovasi Vezelia circondata dalla Maga, e dalle fattucchiere, sdegnosa la Maga sta contemplandola, poscia impone alla sua turba di trarla a forza nel Castello. In quest'istante arriva Celio a cavallo di un Leone; e visto l'attentato, cerca di trattenerla la Maga, e pretende che gli sia ceduta la Principessa. La scellerata Creonta, irritata all'estremo, la trasforma sull'istante in una Colomba, e deridendo il suo competitore, parte sopra il proprio Carro colla sua comitiva. Scorrendosi deluso, forma Celio un potente incantesimo contro l'iniqua Creonta, e si ritira nella sua Grotta.

Il Principe Filiberto, il quale per esser Cavaliere Errante corre in traccia di strane avventure, giunge per caso con Bartolone suo servo. Siccome hanno essi smarrita la strada, così vanno esaminando quella vasta Campagna Boschereccia, e vedendo la grotta, fanno per entrarvi, quando

improvvisamente appare loro Celio. Lo guarda intrepido Filiberto, ma il servo non ha fibra che non gli tremi. In veggendo tanta fermezza, Celio invita l'errante Cavaliere a farsi campione della figlia del Principe di Fatambrosa, ed a liberarla. Esulta questi a siffatta proposta, e docile ai consigli del buon vecchio riceve un Busto di Marmo, che dee portar dentro il Castello della Maga, atto a superare l'incanto della perfida. Il servo vorrebbe sottrarsi; ma obbligato dal Mago monta col suo signore sul Leone, e con velocità s'introducono entrambi nel Castello di Creonta.

ATTO SECONDO

Parco con Bersò da un lato. In fondo ampia discesa, con piccolo Casino.

Le prigioniere annunziano il ritorno della maga Creonta. La Strega Draghinazza introduce la Principessa, e la Maga le fa vedere con docilità tutte le bellezze che si ritrovano in quel Giardino. Vezelia sdegnata scaglia imprecazioni contro la maga; la quale non badando alle sue minacce, ma bensì sdegnata, la condanna a dormire eternamente. Cade la giovine assopita sotto un Bersò di Rose, e si addormenta; la Maga piena di gioja si ritira con tutto il suo seguito. Entra Filiberto col servo, il quale porta il Busto di Marmo. Mentre sono occupati ad osservare all'intorno, giunge la Maga. Meravigliata della bellezza della giovine Filiberto, gli chiede come in quel luogo si trovi,

e cosa desideri. Risponde egli, che sono due scultori che hanno smarrito la strada, e chiede ricovero. Non iscorgendo la Maga niente di sinistro, manifesta a Filiberto il suo amore, ed altrettanto fa Draghinazza col servo. Non sanno l'uno e l'altro a qual partito appigliarsi; ma scoprendo che il Busto di Marmo fa alcuni moti, rifiutasi da Filiberto le proposte della Maga. Sdegnata questa, fa aprire un foro praticabile nel pavimento, da cui sortono parecchi Giovani di diversa nazione, che ella mostra a Filiberto, dicendogli, che in pena d'aver tutti coloro ricusato d'amarla, li aveva confinati eternamente nel suo giardino. Filiberto, e con esso tutti i viaggiatori inveiscono contro la Maga, la quale furente in vedersi per tale guisa oltraggiata, li tocca colla magica verga, e li fa rimaner tutti incantati in varie posizioni ridicole. Delirante parte, e perde per caso la magica verga. Al cadere di questa, Vezelia si desta, e resta sorpresa in vedere tanti giovani Cavalieri. Inciampa a caso nella verga, e spinta dalla curiosità la raccoglie. Danzando piena di gioja intorno ai Cavalieri, tocca accidentalmente colla verga Filiberto, il quale riprende sul momento il moto, e la favella. Sbigottita la fanciulla, vorrebbe fuggire, ma Filiberto riconoscendola per quella che gli venne indicata dal Mago, le si getta alle ginocchia spiegandole il suo amore, e l'intenzione di liberarla. Cede Vezelia, e Filiberto ridona colla verga il moto a tutti i Cavalieri, i quali a gara lo ringraziano come loro liberatore. Soppraggiunge colle sue compagne Creonta, e vedendo la verga nelle mani a Filiberto, vorrebbe impadronirsene; ma il Cavaliere la batte nel Busto, il quale si trasforma nel mago Celio, che

rinfacciando alla maga i suoi misfatti, spezza la magica verga. A quest'atto tutti restano sorpresi; la Maga sparisce; i Demonj sortono, trasportando le streghe sulla Collina, e le gettano nel forno. Estatici i Cavalieri a tanti prodigi, s'inginocchiano innanzi al loro liberatore, il quale invita tutti a passare altrove, per unire Vezelia, e Filiberto in dolce nodo.

ATTO TERZO

Reggia Magica in casa di Celio.

Ove si trova il Padre di Vezelia, che con gioja abbraccia la figlia ed il liberatore e li stringe in dolce nodo, ed invitando tutti ad una brillante Festa, e varie Danze danno fine alla Brillante Azione.

F I N E.