

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI CATANIA  
FACOLTA' DI LETTERE E FILOSOFIA  
CORSO DI LAUREA IN FILOSOFIA

---

---

GIOVANNI IOZZIA

---

ASPETTI DELLA FANTASY EROICA NELLA  
LETTERATURA CONTEMPORANEA

TESI DI LAUREA

Relatore:  
Chiar.mo Prof. G. Compagnino

---

---

ANNO ACCADEMICO - 1989 - 90

## CAPITOLO 1

### IL MEDIOEVO COME IMMAGINARIO QUOTIDIANO

Il Medioevo è da tempo considerato nella nostra vita come "immaginario quotidiano", quasi una sorta di scappatoia per evadere dalla monotonia della quotidianità. Il fenomeno si manifesta a più livelli: dal bambino all'uomo comune, dall'intellettuale allo studioso di professione. Scrive Umberto Eco: "A un certo punto mi sono detto che, visto che il Medioevo era il mio immaginario quotidiano, tanto valeva scrivere un romanzo che si svolgesse nel Medioevo". (1)

Il Medioevo immaginario, però, non è del tutto quello di Umberto Eco come non è affatto quello dei manuali scolastici o dei seri studi accademici.

"Ma una lunga tradizione confortata dalla letteratura illuministica prima e da quella romantica poi, rinnovata negli ultimi tempi dai moderni mezzi di comunicazione (il Medioevo cinematografico e televisivo), concorre a fornirci un'immagine del Medioevo "buio" e "profondo" che si addentra nell'età moderna: il Medioevo delle streghe, dell'Inquisizione, delle grandi paure collettive [...]. Un Medioevo, insomma, che in realtà corrisponde a fenomeni di breve o meno breve durata presentatesi nella nostra Europa soprattutto nel periodo tra il XIV e il XVII secolo". (2)

A questo punto emergono tre diverse considerazioni. La prima, che è anche la meno complessa, riguarda proprio il tema dell'evasione. La "fuga mentale", che un tempo conduceva nel mondo classico, nel secolo scorso ha portato la fantasia dell'uomo proprio nel Medioevo. Le motivazioni sono abbastanza semplici.

"Il Medioevo, vero o falso, ci circonda: e, quando si parla di storia come di religione, di filosofia come di scienza, resta difficile fare un discorso compiuto senza chiamarlo direttamente o indirettamente in causa. Specie dopo la complessa rivisitazione ottocentesca, e nelle nostre città che hanno subito negli ultimi centocinquant'anni un bagno rimedievalizzante". (3)

Le scarse e frammentarie notizie che riguardano il Medioevo, inoltre, lasciano largo spazio all'immaginazione. Lo storico del Medioevo si trova davanti a problemi insormontabili. Scrive Georges Duby: "Con il fissarsi dei Longobardi in Italia e la discesa dei Baschi in Aquitania, l'epoca delle grandi migrazioni di popoli si era in Occidente pressoché conclusa. Ma l'aspetto dell'Europa nei primi secoli del Medioevo, a causa di questo imbarbarimento, risulta estremamente confuso agli occhi degli storici. In quelle regioni in cui non molto tempo prima si era largamente uso della scrittura, il suo impiego andava perdendosi. Altrove, esso progrediva molto lentamente. Le testimonianze giunte fino a noi sono perciò estremamente rare. Le fonti più esplicite sono quelle di tipo protostorico, fornite dalla ricerca archeologica. Ma questo materiale documentario è anch'esso imperfetto: i resti materiali della civiltà sono per la maggior parte di incerta datazione; per lo più essi sono esposti al rischio del ritrovamento casuale e la loro dispersa, frammentaria ripartizione rende pericolosa ogni interpretazione d'insieme". (4)

Se il dubbio esiste per gli storici di professione, si può ben immaginare quanto possa incidere nella conoscenza di coloro che si avvicinano al Medioevo solo per curiosità. Questa "ignoranza", ad esempio, ha consentito al seppur valente regista statunitense

John Boorman, nel pur artisticamente valido film "Excalibur", di vestire i cavalieri di re Artù (che la tradizione colloca nel VI secolo) con armature di foggia rinascimentale. Basti pensare che la semplice cotta di maglia fu introdotta dai Crociati nell'XI secolo. L'elenco di questo genere di "errori" potrebbe continuare a lungo. L'importante, però, è sottolineare come il Medioevo che noi conosciamo, quello del nostro "immaginario quotidiano" non sia affatto quello reale.

La seconda considerazione è certamente più complessa e articolata. Si è detto che il "Medioevo immaginario", oltre a quello dei cavalieri in armatura, è quello delle streghe e delle grandi paure; il Medioevo oscuro dei negromanti e degli alchimisti alla ricerca della pietra filosofale e dell'elisir di lunga vita. Con le parole di Howard Phillips Lovecraft, entriamo nel pieno della seconda considerazione: "L'emozione più vecchia e più forte del genere umano è la paura, e la paura più vecchia e più forte è quella dell'ignoto". (5) Gran parte della letteratura medievale, in versi o in prosa, è intrisa d'orrore. Le saghe scandinave sono ricchissime di elementi orrorifici, basti pensare alla figura del dio-demone Odino e al genuino terrore di Ymir, il gigante di ghiaccio, e della sua progenie senza forma; l'anglosassone *Beowulf* e i successivi racconti dei Nibelunghi in Germania sono pieni di interventi soprannaturali. Lo stesso Dante Alighieri è un pioniere dell'atmosfera macabra e i versi di Spenser, nella *Regina delle Fate*, sono intrisi di terrore fantastico. La letteratura arturiana, nella *Morte d'Arthur* di Mallory, ci offre molte situazioni spaventose prese da ballate ancora più antiche. Nel dramma elisabettiano, con il suo *Dr. Faustus*, le streghe di *Macbeth*, lo spettro di *Amleto*, e l'orribile macabro di *Webster*, possiamo facilmente

rilevare la forte presa del demoniaco sulle menti della gente, una presa accentuata dalla paura della stregoneria vivente i cui terrori, all'inizio i più feroci in Europa, cominciano ad echeggiare fortemente nelle orecchie degli inglesi mentre le crociate per la caccia alle streghe prendono l'abbrivio con Giacomo I. Alla prosa misteriosa rimasta nei secoli, si aggiunge una lunga serie di trattati sulla stregoneria e sulla demonologia che valgono ad eccitare la immaginazione del mondo dei lettori. (6)

Se aggiungiamo a questo tutta una serie di fenomeni, più o meno ampliati dalla fantasia, propri del Medioevo, il quadro appare completo. Templari, castelli incantati, spade fatate, draghi, "cerche" del Graal, druidi, cavalieri neri, gabbale misteriose, orchi cannibali, alchimisti e maghi, incantesimi e profezie, principesse e guerrieri: tutto produce paura ma, allo stesso tempo, interesse morboso nei confronti di un Medioevo oscuro e misterioso.

A questo punto gli ingredienti da mettere nella pentola di cui parla John Tolkien (7) ci sono tutti: la scarsa conoscenza della storia, l'insufficienza delle fonti documentarie, l'elemento misterioso, il terrore emanato dai vari miti, l'interesse morboso provocato dalla paura e ultimo, ma non meno importante, il desiderio e la possibilità d'evasione che l'immaginario medievale consente.

"Sembra abbastanza ovvio che Artù, un tempo personaggio storico (ma forse non di grande incidenza come tale), sia stato anch'egli gettato nella pentola, dove è rimasto a bollire a lungo, con molte altre figure e congegni narrativi più antichi, mitologici e fantastici, e persino con qualche osso della storia, come ad esempio la lotta condotta da re Alfredo contro i Danesi, fino a emergere come un re di Feeria. Una situazione

simile si trova nella grande corte nordica Arturiana dei Re scudati di Danimarca, gli Scyldingas di antica tradizione inglese. Re Hrothgar e i suoi familiari presentano molti, manifesti tratti di veridica storia, assai più di quanti ne presenti Artù; pure, persino nelle più vecchie narrazioni (inglesi) su di loro, sono associati a numerose figure ed eventi della fiaba: insomma, erano già nella pentola". (8)

La terza considerazione, infine, è senza dubbio quella più importante ai fini di questa trattazione ed è, in un certo senso, la somma, certamente non aritmetica, delle prime due. Rischia, persino, di sembrare ad un osservatore meno attento una semplice tautologia degli elementi dei quali si è già parlato. Bisognerà dunque essere precisi.

"Ogni narratore può scegliere di ambientare le sue storie - i suoi commenti sull'universo - nell'uno o nell'altro dei due regni dell'immaginazione. Il primo è un mondo in cui domina la realtà (i fatti) della percezione diretta. Tale mondo è l'immagine mimetica dei luoghi noti e quotidiani che sono conosciuti a tutti i lettori: la Caverna, o la Città, o il Villaggio Globale. Il secondo è un momento al di là dei fatti, e in cui la fantasia speculativa corre liberamente: il Mondo Oltre le Colline". (9)

"La narrativa ambientata nel Villaggio era farsa domestica, rozzo umorismo, aneddoto sanguinoso e semplice avventura. Erano le *Nuvole* di Aristofane, con Socrate sospeso in un canestro, e le *Allegre comari di Windsor*, con Falstaff infilato nella cesta del bucato. Erano la *Nuova Commedia*, il *Satiricon*, *Il Racconto del mugnaio* e *Robin Hood*. Era chiaramente la parte più bassa e meno importante della letteratura occidentale. Invece, il frutto del Mondo Oltre le Colline, non-storico e non-geografico, era l'*Odissea*, l'*Oresteide*, *Beowulf*, *Tristan*, *Parzival*, *La Divina*

*Commedia, Morte D'Arthur, Gargantua e Pantagruelle, The Faerie Queene, Doctor Faustus, Re Lear, La Tempesta e Paradiso Perduto.* Il Mondo Oltre le Colline è stato il territorio centrale della nostra letteratura. Ad esso appartenevano tutte le nostre storie migliori, le più significative. Fino a duecento anni fa, c'erano solo i commedianti e coloro che scrivevano intrattenimenti leggeri a raccontare storie fattuali. Gli autori seri intrecciavano sogni. E questo non era un caso. La ragione è stata esposta da Aristotele nella Poetica, quando ha commentato (a proposito di tragedie come l'*Oresteide*, ch'egli chiamava poesia): non è funzione del poeta riferire ciò che è accaduto, bensì ciò che potrebbe accadere: ciò che è possibile in accordo con la legge di probabilità o di necessità. Il poeta e lo storico non sono diversi tra loro perché scrivono in versi o in prosa. L'opera di Erodoto potrebbe essere messa in versi, e costituirebbe una specie di storia con il metro della poesia o senza di esso. La vera differenza è che uno riferisce ciò che è accaduto, l'altro ciò che potrebbe accadere. La poesia, pertanto, è più filosofica e più alta della storia: poiché infatti la poesia tende ad esprimere l'universale, la storia il particolare. (10)

Il male oscuro che affligge l'umanità dalla fine del XVIII secolo si è, nell'ultimo periodo, ancora più acuito. Inoltre, mentre uno o due secoli or sono il mondo era ancora ricco di "terre incognite", adesso abbiamo costruito un unico Villaggio Globale; un mondo dove le distanze geografiche sono state completamente annullate e dove una notizia corre da un punto all'altro ad un velocità impressionante.

"Se vogliamo sopravvivere, l'universo mentale in cui abitiamo deve essere ricostruito. Dobbiamo allacciare nuove connessioni nella nostra mente, nuove connessioni tra di

noi, e nuove connessioni con il mondo. Oggi, come in passato, la fantasia speculativa ci aiuterà ad allacciarle". (11)

Al di là delle polemiche nate tra diverse concezioni del mondo e delle sue rappresentazioni, il Medioevo è l'elemento che senza dubbio offre più spunti per un'evasione nell'immaginario. Infatti, oltre alle motivazioni esposte, i caratteri estrinseci di quest'epoca sono intrisi di fantastico.

## CAPITOLO II

### IL MEDIOEVO STORICO

Nel nostro immaginario, dunque, il Medioevo è più breve e diverso da quello che è stato realmente. Secondo la tradizione scolastica esso inizierebbe nell'anno 476 d.C.; con la caduta dell'Impero Romano d'Occidente, e finirebbe nel 1492 con la scoperta dell'America da parte di Cristoforo Colombo. Ma queste date, alla luce della moderna ricerca storica, lasciano una serie di dubbi. E, allora, dove deve essere tracciato il confine tra la storia antica e quella medievale?

Alcuni la vorrebbero far coincidere con la morte di Domiziano, altri con quella di Marco Aurelio. C'è chi tenderebbe a scendere fino a Costantino, alla morte di Teodosio, alla grande invasione barbarica nel 406, e c'è proseguirebbe sino a Gregorio I o addirittura a Carlo Magno. Persino le proposte di partire da Augusto o dalla distruzione di Gerusalemme non sono del tutto immotivate. Ognuna di queste soluzioni ha comunque i suoi vantaggi. Se per esempio consideriamo soltanto il valore letterario degli storici, la linea di demarcazione dovrà essere tracciata dopo



Tacito; se invece rivolgiamo la nostra attenzione al conflitto tra l'elemento romano e quello barbarico, è gioco forza arrivare fino all'incoronazione di Carlo Magno. Strano a dirsi, la datazione suffragata dal minor numero di argomenti è proprio quella tradizionale del 476. Migliore sarebbe la proposta di collocare il "confine" a metà della guerra gotica (535-553), allorché abbia in rapida successione la chiusura della Scuola di Atene, il Codice di Giustiniano, il grande assedio di Roma e l'abolizione del consolato. La Roma liberata da Belisario era ancora quella dei Cesari; la Roma occupata da Marsete sedici anni più tardi è già quella dei papi. Un identico fenomeno si verifica in Gallia. Le tracce della civiltà antica, ancor presenti sotto i figli di Clodoveo, sono quasi del tutto scomparse nella generazione successiva. Procopio fu testimone di una rivoluzione di una portata non inferiore a quella testimoniata da Polibio. Ma neppure questa sarebbe una soluzione soddisfacente. Non possiamo spezzare in due tronconi la Guerra Gotica e il regno di Giustiniano; e in ogni caso non è possibile tracciare una netta linea di demarcazione dopo Costantino ignorando la massima potenza mondiale dell'epoca, quell'Impero Bizantino che perpetuò l'antica civiltà greco-romana sin quasi allo spirare del Medioevo. In realtà il punto preciso di partenza di una storia medievale è altrettanto indefinibile quanto l'inizio di una cortina di nebbia. Non vi è nessun momento storico tra Augusto e Carlo Magno in cui sia possibile affermare che l'era antica è finita e quella nuova non è ancora cominciata.

Altrettanto difficile è stabilire la data esatta o, per usare lo stesso termine di poc'anzi, tracciare la linea di demarcazione tra Medioevo e Età Moderna. Come scrive Franco

Cardini, è fortemente improbabile la storia "della gente che un bel mattino del 1492 esce di casa, si prende per mano e inizia una trascinate girotondo cantano in coro e in rima: che sollievo, che sollievo - siamo fuor dal Medioevo". (12)

Se in certi casi, l'Italia ad esempio, il superamento del Medioevo avviene di nei primi anni del Quattrocento in altri paesi questo passaggio avviene molto più tardi. In alcune zone il Medioevo giungerà fino alla vigilia della Guerra dei Trent'anni, cioè fino al Seicento; in altre, probabilmente, anche più oltre. "Jacques Le Goff ha ipotizzato un lungo Medioevo delle campagne, delle foreste, dei ceti subalterni, della cultura folcloristica, che arriva fino alla vigilia della Rivoluzione Francese. Un Medioevo che corrisponde all'*ancien régime*". (13)

La medesima ipotesi è sostenuta, in particolar modo per quanto riguarda la religione ed il folclore delle campagne, da Margaret Murray nelle sue opere sulla stregoneria in Europa. (14)

Al di là delle date, il Medioevo è un enorme lasso di tempo entro il quale si verificano una serie di eventi estremamente dissimili gli uni dagli altri. Un vero e proprio caleidoscopio che rende assolutamente impossibile l'individuazione di un "modello medievale" che abbia un valore assoluto. In fondo è Medioevo l'Impero Bizantino, come lo è la monarchia sassone, come lo sono i comuni italiani, le repubbliche marinare, la Lega Hanseatica; sono uomini del Medioevo Federico Barbarossa e Gregorio Magno, ma anche Lorenzo il Magnifico, Maometto ma anche Solimano, Carlo Magno ma anche Ferdinando d'Aragona.

La varie suddivisioni in "alto", "medio", "basso", "tardo", rendono ancora più complicata la questione e l'identificazione di una continuità. Anzi, se continuità c'è, qualcuno la considera esistente sono solo tra Medioevo e Medioevo bensì anche tra Medioevo e Età Moderna.

"La continuità tra medievale e rinascimentale o moderno non è meno reale e provata di quella tra antico e medievale, nell'arte come in tutto il resto delle opere umane".  
(15)

La "polemica sul Medioevo" è ancora viva, questo è un segno innegabile che è vivo anche il suo oggetto; che la storia medievale, in altre parole, costituisce ancora uno stimolo per la nostra intelligenza ed è quindi, come tutta la storia, contemporanea.

### CAPITOLO III

#### LA TRADIZIONE FANTASTICA DEL MEDIOEVO

Il Medioevo reale legittima il Medioevo fantastico. Infatti dalla seconda metà del XIII secolo si consolida la tradizione fantastica che attinge linfa sia dai vecchi influssi sia da quelli nuovi provenienti dal vicino Oriente.

"Il Medioevo non rinuncerà mai al fantastico. Vi ritorna senza posa nel corso della sua evoluzione, ora facendo rivivere le sue forme primitive, ora arricchendole con sistemi nuovi. Non rinuncia neppure ai vasti repertori antichi o esotici che hanno a lungo nutrito la sua immaginazione". (16)

L'esplosione di queste tematiche legate al fantastico avviene contemporaneamente alla completa affermazione dell'arte gotica. Si assiste alla rinascita dei cicli

dell'inferno, delle creature deformi, degli essere favolosi che si moltiplicano nei bestiari, nei margini dei manoscritti e nelle carte geografiche, nella decorazione plastiche.

Oltre a queste manifestazioni artistiche ed erudite, il fantastico è presente nella quotidianità popolare del Medioevo. E' fuor di dubbio che la cultura erudita influenzi quella popolare, ma è anche vero che quest'ultima, infine, costituisce un proprio patrimonio. "Infine ciò che si consegue non è soltanto una contro cultura, ma una cultura altra, diversa, che in effetti ritroviamo spesso in situazioni storiche in cui difendersi e lottare contro la cultura erudita rappresentata, con modalità diverse, un momento essenziale". (7)

La documentazione medievale in nostro possesso è quasi tutta di carattere erudito. La lingua usata da coloro che scrivevano è il latino ed i testi sono infarciti di reminescenze e citazioni tratte da altri libri. Allo stesso tempo, però, sono molto vicini alla tradizione popolare.

Stith Thompson, nella sua opera (18), cataloga i temi di quei testi e dello stesso repertorio folcloristico. Dunque tra cultura erudita e cultura popolare esistono numerose interconnessioni. La classificazione di Stith Thompson diviene interessantissima se osservata alla luce delle varie strade che il "Medioevo fantastico" ha imboccato nella moderna letteratura.

Il capitolo D, da D 0 a D 2299, affronta il tema delle Magia (Magic) e negli ultimi cinquecento paragrafi, da D 1700 a D 2299, quello dei poteri e delle manifestazioni magiche (Magic Power and Manifestation); il capitolo F tratta delle Meraviglie

(Marvels) ed elenca per i primi duecento paragrafi, da F 0 a F 199, il motivo dei viaggi nell'oltretomba (Otherworld Journeis); da F 200 a F 699 quello delle creature meravigliose (Marvelous Creatures) e precisamente Fate e Elfi (Faires and Elves), spiriti e demoni (Spirits and Demons), persone con poteri straordinari (Persons with Extraordinary Powers); da F 700 a F 899 tratta di luoghi e di oggetti straordinari (Extraordinary Places and Things); F 730 isole straordinarie (Extraordinary Islands); F 750 montagne e valli straordinarie (Extraordinary Mountains and Valleys); F 800 pietre e rocce straordinarie (Extraordinary Rocks and Stone). Il Capitolo G parla di orchi (Ogres) e, infine, il Capitolo H dei testi (Tests) i cui punti più importanti sono da H 1200 a H 1320 che riguardano la "cerca" (Quest).

Scorrendo l'elenco di Stith Thompson si trovano, quindi, tutte le tematiche del Medioevo fantastico che la letteratura moderna ha fatto proprie.

Dunque la cultura dell'immaginario medievale, erudita o popolare che sia, ha viaggiato come un filone autonomo parallelamente alla letteratura "classica", per tornare alla terminologia di Panshin: la letteratura del "Mondo Oltre le Colline" ha sempre seguito, nascosta o camuffata, la letteratura del "Villaggio".

Il Medioevo ha rinnovato le forme prese a prestito ed ha impresso ad esse il proprio carattere. Tutto quello che proviene dall'antichità e dall'Oriente è stato modificato, plasmato e adattato alle nuove esigenze. In questa maniera il Medioevo è cresciuto come un blocco solo, fornendo una base e un "humus" ideale per qualsiasi slancio futuro.

Lo testimoniano le parole di Baltrusaitis: "Nel suo possente rinnovamento delle fonti, il Rinascimento attinge spesso a riserve già utilizzate. I suoi esotismi e le sue mostruosità possiedono radici profonde che partono direttamente dal Medioevo". (19) E, se queste sue radici sono realmente tanto profonde, non è per nulla strano che abbiano fatto giungere i loro virgulti ben più in là del Rinascimento, cioè fino alla nostra epoca.

## CAPITOLO IV

### ORIGINI E PRIMI SVILUPPI DELLA FANTASY

Appurate le basi storiche, culturali e artistiche sulle quali poggia il mito moderno del "Medioevo fantastico", possiamo ad analizzare le opere che presentano tali caratteri. Le fonti più vicine alla tradizione moderna videro la luce verso la fine del XVIII secolo e agli inizi del XIX. Horace Walpole (1717-1797) fu il capostipite del racconto gotico, con la pubblicazione nel 1765 del suo classico *Il Castello d'Otranto*; James Macpherson (1736-1796) rivisitò i miti celtici medievali con le sue opere in versi *Fingal* e *Temora* (i canti di Ossian, 1761-63); Johann Wolfgang Goethe (1749-1832) riprese il mito di Faust. Sir Walter Scott (1771-1832), invece, sviluppò la tradizione del romanzo d'avventura storica con il suo *Ivanhoe* (1819); i fratelli Grimm (Jacob 1785-1863, Wilhelm 1786-1859) e Hans Cristian Andersen (1805-1875) raccolsero le fiabe e le leggende della tradizione orale delle popolazioni delle campagne europee.

In pratica, tutta la tradizione romantica rivisitò e rivalutò il Medioevo. Non tutti gli elementi in essa presenti si ritrovavano nel "Medioevo fantastico" moderno, anche se indubbiamente molti hanno avuto una notevole importanza come fonti.

Il passo decisivo avvenne intorno alla metà dell'Ottocento in Inghilterra, dove una parte delle potenzialità del romance riprende la strada di una più diretta speculazione sociale. Il romance si rimodella come romanzo utopistico dove gioco fantastico e impegno politico trovano un loro esito comune. Si esalta quindi la vivacità multiforme di una narrativa che esce dai propri limitati confini.

Con l'architetto e critico August Welby Northmore Pugin (1812-1852) e con il critico d'arte e disegnatore John Ruskin (1819-1900) la diffusione della cultura si allarga ad abbracciare tutte le manifestazioni estetiche, in un rapporto inscindibile tra arte e vita quotidiana, poesia e ideologia, architettura e società. Il "revival gotico" è il segno tangibile di un nuovo modo di concepire lo spazio che si anima nei grandi musei vittoriani, depositi imponenti e spettacolari delle conoscenze e delle ricchezze dell'epoca.

In pensatori come Ruskin e nella pittura dei pre-raffaelliti il recupero del Medioevo si accompagnava alla denuncia robusta dei guasti prodotti dalla Rivoluzione industriale. La Pre-Raphaelite Brotherhood (nata nel 1848) vagheggiava nei dipinti dei suoi fondatori un ritorno al mondo semplice, accurato e preciso del Medioevo, i cui personaggi e situazioni venivano rivestiti di una gestualità simbolica estrinseca.

Viene così creato un mondo al di là del nostro, un mondo medievale dove opera la magia e la tecnologia delle macchine non è ancora stata scoperta; un mondo ove città

luccicanti elevano al cielo le loro torri ingioiellate, dove stregoni maligni mormorano sinistri sortilegi in caverne sotterranee, dove spiriti maliziosi saltellano tra rovine dimenticate, dove mostri primordiali si aprono sentieri attraverso jungle intricate e il destino di interi reami è in bilico sulle spade rosse di sangue di eroi dotati di forza e coraggio sovranaturali.

Il Medioevo, quindi, esplose in tutto il suo potenziale fantastico. "La fantasia eroica è il nome di un tipo particolare di storie ambientate non nel mondo come è, o come era o sarà, ma come dovrebbe essere per formare un buon racconto. Le storie che si riuniscono sotto questo nome comune sono fantasiose avventure che si svolgono in ambienti immaginari prima della storia conosciuta, o in ambienti medievalescenti dove (è divertente immaginarlo) tutti gli uomini erano forti, tutte le donne belle, tutti i problemi semplici e tutta la vita un'avventura". (20)

Questi, ma non solo questi, sono i caratteri del "Medioevo fantastico" moderno e della letteratura che da essa trae spunto.

In questo clima culturale nasce la "Fantasy", cioè il romanzo fantastico ambientato inevitabilmente nel Medioevo o in uno pseudo-medioevo. Gli esperti di Fantasy, sia europei che americani, sono concordi nello stabilire un nome e una data convenzionali ad indicare la nascita di questo singolare e fino a pochissimo tempo sconosciuto genere letterario: il nome è quello di William Morris (1834-1896), la data è il 1880, anno di pubblicazione della sua prima opera di genere fantastico, *The Wood beyond the World* (Il bosco al di là del mondo). (21)



L'opera di Morris introdusse per la prima volta il lettore in quello scenario pseudomedievale fatto di terre mitiche e cavalieri. Già nel 1850 Morris, studente universitario di Oxford, era sostenitore attivo della rivalutazione che il Romanticismo aveva fatto del Medioevo, trasformandolo in vero e proprio mito. Morris, nelle sue opere, dipinge il Medioevo come mito culturale con i colori vividi e intensi di un pittore pre-raffaellita.

"Egli mette a fuoco dei quadri in cui le tinte brillanti e scintillanti che sottolineano le forme sensuali dei personaggi che conferiscono una carica di intensità e, talvolta, di passione ai suoi romances. Ma da uomo dell'Ottocento qual era, egli è ben consapevole della materia che vuole forgiare e degli espedienti necessari per favorire l'immersione del lettore in un Medioevo immaginario". (22)

"Il mondo medievale fantastico delineato da Morris è una realtà in cui esplodono i colori come i sentimenti. Il mosaico di bianco, oro, rosso, viola, nero, si anima attraverso l'accentuarsi dei sensi dell'udito e della vista, dal clangore delle spade alle tinte degli stendardi, dal canto soave alla tavolozza del pittore". (23)

Il primo autore, dopo William Morris, a riprendere la tradizione dell'avventura fantastica in un mondo immaginario fu Edward John Moreton Drax Plunket (1878-1957), meglio conosciuto con il suo titolo nobiliare di Lordi Dunsany. La sua, infatti, era una famiglia antichissima, una delle sei o sette che sia possibile fare risalire ai tempi della conquista normanna, che fondo le sue signorie di Dunsany e di Fingall entrambe nella contea di Meath a nord di Dublino in Irlanda. Lo scenario è quello delle leggende celtiche e delle favole di Yeats (24) e quindi sembra quasi

ovvio che il giovane Dunsany si sia avventurato nel regno della narrativa fantastica. La sua opera più famosa, scritta nel 1924, è infatti ambientata nel più favoloso dei mondi del fantastico, preso per intero dalla tradizione celtica medievale: il regno delle fate. (25)

Dunsany fantasticò inoltre di divinità strane ed esotiche, di tempi remoti e il risultato furono i racconti degli "Dei di Pegana" (26), scritti nel periodo 1906-16.

Ha scritto Jorge Luis Borges: "La letteratura, ci dicono, comincia con cosmogonie e miti".

"Lord Dunsany tentò facilmente entrambi i generi e la sua cosmogonia è stata paragonata a quelle di William Blake, anteriore di un secolo. C'è una differenza essenziale: quella di Blake corrisponde a un rinnovamento totale dell'etica, che deriva da Swedenborg e che Nietzsche prolungherà; quella di Lord Dunsany a un libero e allegro gioco della fantasia. Lo stesso si può dire per gli altri testi che formano la sua vasta opera". (27)

Questo "disimpegno" è presente anche nelle opere di quello che, per molti versi, è considerato il primo grande scrittore di Fantasy: l'americano Robert Erwin Howard (1906-1936).

"Sotto certi aspetti Robert E. Howard è un tipico prodotto della Depressione: isolato, spaesato e tormentato nel cuore dell'America impoverita degli anni Trenta, fantastica di grandi gesta ed eroismi trionfanti. Vuole essere, immodestamente, ma con la purezza del sogno, il signore del mondo, o almeno di un mondo: quello dell'avventura di cui si nutrono le sue trame innocenti. I personaggi di cui parla sono, inizialmente,

eroi inseriti in un contesto storico e semi-storico: Solomon Kane, per esempio, è un puritano del XVII secolo, Cormac Art agisce ai tempi di re Artù, Vulmea il Nero è un pirata e così via. Ma col tempo nei sogni di Howard comincia a insinuarsi un ritmo sempre più febbrile: le visioni che covano nella sua mente fin da ragazzo (il primo racconto venne scritto all'età di diciotto anni) gli impongono di inventare un mondo proprio, autonomo, che si pieghi alle turbolenze dell'autore e dei suoi eroi". (28)

Nasce così l'Era Hyboriana e il suo grande protagonista: Conan il Barbaro. Secondo gli appunti di Howard, Conan visse in un mondo favoloso circa dodicimila anni fa, ottomila anni dopo lo sprofondamento di Atlantide e settemila anni prima dell'inizio dei documenti storici. Nell'epoca di Conan (secondo la preistoria immaginaria di Howard, beninteso), le parti occidentali del grosso continente dell'emisfero occidentale erano occupati dai regni hyboriani. Questi comprendevano una galassia di piccolo stati fondati dagli invasori venuti dal nord, gli Hyboriani, tremila anni prima, sulle rovine del malvagio impero di Acheron. A sud dei regni hyboriani si stendevano le litigiose città-stato di Shem. Ancora più a sud di Shem, sonnecchiava l'antico e sinistro regno della Stygia, rivale e compagno di Acheron nei giorni della sua gloria macchiata di sangue. E ancora più a sud, al di là di savane e deserte, c'erano i regni neri barbarici. A nord dei regni hyboriani, invece, c'erano le terre barbariche della Cimmeria, dell'Hyperborea, del Vanaheim e di Asgard. A occidente, sulle coste dell'oceano, abitavano i selvaggi e feroci Pitti. A oriente si trovavano i regni hyrkaninai, il più possente dei quali era Turan. Circa cinquecento anni dopo l'epoca di Conan il Grande, la maggior parte di questi regni fu spazzata da invasioni e

migrazioni barbariche. Dopo alcuni secoli, nel corso dei quali la terra potette solamente nutrire una popolazione, drasticamente ridotta, di barbari sanguinari e nomadi, la civiltà - o almeno quel poco che ne restava - venne ulteriormente schiacciata dall'ultima avanzata dei ghiacciai discesi dal polo e da una convulsione naturale non dissimile da quella che in precedenza aveva distrutto Atlantide. Fu l'epoca in cui si formarono il Mare del Nord e il Mediterraneo, e in quest'epoca il Grande Mare Interno di Villacyt si ridusse alle dimensioni dell'attuale Caspio. Inoltre, vaste aree dell'Africa occidentale si sollevarono dalle onde dall'Atlantico. L'umanità precipitò nella più primitiva barbarie. Dopo che si furono ritirate le nevi della glaciazione, la civiltà poté riprendere il suo corso ed ebbe inizio la Storia documentata.

Ecco come lo stesso Howard spenga la creazione di Conan: "Anche se non arriverei a dire che dei racconti possano essere ispirati da spiriti o da potenze realmente esistenti (ma mi sono sempre rifiutato di negare a priori qualcosa), a volte mi sono chiesto se non sia possibile che delle forze sconosciute del presente o del passato - o anche del futuro, forse - si manifestano mediante i pensieri e le azioni degli uomini viventi. La cosa mi ha colpito soprattutto quando scrivevo le prime storie della serie di Conan. Per mesi mi ero trovato assolutamente privo di idee, del tutto incapace di scrivere qualcosa di vendibile. Poi l'uomo Conan parve crescermi d'improvviso nella mente, senza alcuna fatica da parte mia: immediatamente un frotto di storie mi fluì dalla penna (anzi, dalla macchina per scrivere), senza sforzo. Non mi pareva di inventare delle storie, ma di raccontare dei fatti che avessi visto succedere. Un episodio si

accavallava sull'altro, e facevo perfino fatica a reggerne il ritmo. Per settimane intere non feci altro che continuare a scrivere avventure di Conan. Il personaggio aveva preso pieno possesso della mia mente, e allontanava ogni altra idea per altri tipi di storie. Quando cercavo deliberatamente di scrivere qualcosa di diverso, non ci riuscivo. Non voglio spiegare tutto ciò ricorrendo a ragioni occulte o esoteriche, ma resta il fatto che le cose stavano proprio così". (9)

Questa caratteristica delle storie di Conan, per quanto Howard fosse privo di una discreta cultura e ben conoscesse le saghe e le leggende dell'antichità celtiche. Gioca in negativo l'indole brutale ed eroica del protagonista che è visto senza la minima ironia e assomma in sé tutte le virtù fisiche esistenti, quasi mai accompagnate da adeguate doti morali.

E' tuttavia vero che ad un'analisi attenta del lavoro di Howard risulta molto più complesso di quanto non possa apparire a prima vista. Questo sfuggì, forse a causa del gusto dell'epoca, forse deliberatamente. Con molta probabilità la diffusione delle opere, attraverso delle riviste di carattere popolare, contribuì notevolmente allo svilimento del genere. Il grande affresco composto da Howard ebbe, però, una grande influenza su alcuni giovani autori che, poco dopo la sua scomparsa, mantennero per un certo periodo abbastanza alta il livello della narrativa fantastica.

Ecco i nomi principali: Catherine Lucile Moore, con la storia di Jirel di Joirey, una regina amazzone di un'immaginaria Francia medievale (30); Fritz Lieber, con la sua vivace serie degli eroi Fafhird e Gray Mouser ambientate nel medievaleggiante mondo di Newwon (31); Lyon Sprague de Camp, da solo e in collaborazione con lo

storico e saggista Fletcher Pratt (32); Clark Asthon Smith, con un contributo come momentanea evasione dall'horror e dalla fantascienza pura, generi a lui più congeniali. (33)

Merita un posto a parte Howard Phillips Lovecraft (1890-1936), non solo per la sua produzione di Fantasy ma per la sua attività di teorico (è suo il saggio *L'Orrore soprannaturale nella letteratura* (34) e per il ruolo di primissima importanza che occupa nella letteratura fantastica e orrorifica tanto da essere considerato dai critici moderni il maestro indiscusso del genere.

Ecco cosa scrive lo stesso Lovecraft: "Da sempre le cose strane mi hanno attirato in particolare. Delle storie che si narrano ai bambini furono i racconti di fate e le storie di maghi e fantasmi a impressionarmi maggiormente. Ho cominciato a leggere molto presto, all'età di quattro anni, e il mio libro furono le Favole dei fratelli Grimm". (35)

L'esordio di Lovecraft in campo letterario, avvenuto agli inizi degli anni Venti, fu salutato da un concerto di lodi. August Derleth, che divenne suo amico e suo editore postumo, ebbe a dire: "*The Outsider* (L'Estraneo) (36) è al livello di Poe e, se mi è consentito, penso che sia migliore di tutto ciò che Poe ha scritto. Non trovo parole per esprimere la mia soddisfazione davanti a questa magnifica storia".

Lovecraft sostenne le sue narrazioni grazie ad un'impalcatura complicata, costituita da fonti immaginarie: dotti riferimenti antropologici, dati estrapolati da riviste di archeologia, citazioni false tratti da rari e in gran parte inesistenti testi di magia e di antiche leggende. Mescolo con astuzia la realtà con la fantasia, l'erudizione con l'invenzione. "Lovecraft voleva che le sue fonti immaginarie apparissero simili alle

fonti citate da studiosi veri. E il suo scopo era quello di far sembrare i suoi reami e i suoi alieni come degli equivalenti degli avvenimenti strani, ma reali". (37)

L'influenza di Lovecraft fu maggiore nel campo dell'Horror e della Fantascienza piuttosto che nella Fantasy e gli anni Quaranta furono un periodo estremamente negativo per il genere della fantasia eroica. Al di là dei nomi citati, la Fantasy sprofondò nel mare della letteratura di secondo e terzo ordine; diventando una variante più fantasiosa dei romanzi e dei film di cappa e spada, "riducendosi ad una sorta di danza rituale sui passi di Howard". (38)

Probabilmente il genere si sarebbe estinto se Sprague da Camp non avesse curato la pubblicazione in volume delle opere di Howard e, soprattutto, se non fosse stato pubblicato il grandioso capolavoro di John Ronald Reul Tolkien: Il Signore degli Anelli.

## CAPITOLO V

### L'OPERA DI J. R. R. TOLKIEN

John Ronald Reul Tolkien (1892-1973) fu una figura assolutamente diversa e inedita nel panorama della letteratura fantastica di allora, che contribuì in maniera determinante al cambiamento di stile e di tematiche che in essa si è realizzato nell'ultimo periodo. Tolkien, infatti, presenta dei tratti culturali che erano assenti in quasi tutti i suoi predecessori del genere Fantasy.

Laureatosi in lettere a Oxford nel 1915, tre anni più tardi lavorò al New English Dictionary, continuando a studiare le lingue e le letterature antiche e dedicandosi in

particolare al *Beowulf*, generalmente considerata la più antica opera inglese di carattere eroico e laico, di cui si ritroveranno echi nei suoi scritti.

Tolkien conosceva, al punto tale da poterle scrivere e parlare, oltre che decifrare, una gran parte delle lingue romanze, l'anglosassone, il finnico, il gallese, il tedesco, l'islandese, l'antico germanico e il gotico. Alla fine del 1920 ebbe l'incarico di lettore all'Università di Leeds, dove nel 1924 divenne titolare della cattedra di Inglese. Nel 1925 tornò infine a Oxford come docente di Anglosassone che mantenne fino al 1945 quando assunse la prestigiosa cattedra di Lingua e Letteratura Inglese che mantenne per ben quattordici anni, fino al 1959 quando si ritirò dall'insegnamento.

Questa breve ed incompleta biografia fa comprendere quale sia stato lo spessore culturale che Tolkien ha potuto utilizzare come base per le sue opere. I suoi primi lavori, infatti, riguardano temi prettamente medievali: un'edizione della celebre opera cavalleresca inglese del XVI secolo *Ser Gawain and the Green Knight* e una pubblicazione intitolata *Beowulf: the Monster and the Critics*. Come lo studio sul "Ser Galvano", le ricerche di Tolkien sul *Beowulf* saranno fonte di molti miti nelle sue opere di narrativa.

"Temi mitologici antichissimi hanno ispirato Tolkien, dando un senso di profondità alle sue opere. Dove, come ha scritto una studiosa, c'è qualcosa che trascende la fantasia: è quel quid che si riscontra nei miti e nelle leggende popolari autentiche, un nonsoché che è stato generato da quelle credenze e tradizioni che formano lo scheletro dell'antico folklore. I ricercatori hanno messo a raffronto e spiegato alcune di queste fonti, individuando nei primi tentativi dell'uomo di mettere ordine nel



mondo la scaturigine sia delle grandi epiche sia delle leggende. Tolkien ha attinto ampiamente dal materiale mitico e leggendario del passato, e non ha mai preteso di essere stato originale nella scelta dei nomi o delle trame che ha elaborato; anche in questo egli è stato fedele alla tradizione più antica. I compilatori medievali che per la prima volta misero per iscritto miti e leggende antichissime non solo non ostentavano mai di averle inventate, ma anzi usavano citare le proprie fonti ad attestare la veridicità di quanto tramandavano; e, allorché inventavano davvero, arrivavano al punto di inventare anche fonti mai esistite, perché solo un autorevole predecessore poteva suffragare la verità del loro lavoro. Tolkien, ad esempio, trasse i nomi de *Lo Hobbit* dall'*Edda* poetica, un insieme di poemi norreni ricavati da un testo islandese del XIII secolo; il Bosco Atro (Mirkwood nell'originale) ha lo stesso nome in una saga islandese; di un Gandalf parla un'altra saga nordica, e la stessa Terra di Mezzo deriva dalla Midgard dell'antico scandinavo, una terra centrale tra il cielo e lo Hel (l'inferno), circondata da terre o mari sconosciuti. Sarebbe lungo elencare una per una le fonti rintracciabili cui Tolkien attinse, ed è già stato fatto da insigni studiosi; quello che conta qui dire è come non solo i nomi, ma soprattutto i temi - come il fato, la discesa negli inferi, la negazione della morte, il linguaggio, la cronologia - siano in Tolkien quelli che più rispondono alle concezioni degli antichi miti, sostrato di tutte le nostre storie e di tutta la nostra storia. (39)

Nel 1937 viene pubblicato *Lo Hobbit*, la prima opera di narrativa fantastica di Tolkien che passò quasi inosservata.

Apriamo una parentesi per cercare di capire chi sono gli Hobbit. "A differenza di altri popoli plasmati da Tolkien su miti e leggende antiche, gli Hobbit sono una sua invenzione totalmente originale. Sarebbero nati contemporaneamente agli Uomini nelle zone orientali della Terra di Mezzo. Erano esseri più bassi degli Elfi e degli Uomini, e persino dei Nani, erano mortali (la loro vita durava circa cent'anni), e usavano abitare in buche da loro stessi scavate. Erano divisi in tre stirpi - i Pelopiedi, gli Sturoi e i Paloidi - che avevano in comune diverse caratteristiche: dita lunghe, aspetto allegro e ben pasciuto, capelli ricci e castani, piedi grandi. Gli Hobbit non amano le avventure e le novità, mangiano in abbondanza, vanno matti per le feste, i banchetti, i regali, le occasioni per stare insieme e far bisboccia. Sono per natura un popolo pacifico e tranquillo, hanno molto sviluppato il senso del dovere e della lealtà, della generosità e dell'amicizia. Due sono le loro passioni particolari: disegnare lunghi e intricati alberi genealogici e fumare l'erba-pipa". (40)

La vicenda de *Lo Hobbit* ha come protagonista Bilbo Baggings, un Hobbit appunto, Gandalf il mago e tredici nani, e narra delle avventure di costoro per recuperare il tesoro custodito dal drago Smog. L'impresa, seppur tra mille difficoltà, ha successo e i quindici compagni d'avventura tornano nelle rispettive dimore carichi di oro. Nello svolgimento della storia c'è un episodio che in apparenza non riveste alcuna importanza: per sfuggire a un attacco di Orchi, Bilbo si rifugia in un anfratto e finisce in un vero labirinto di caverne e di gallerie, dove incontra uno strano essere di nome Gollum al quale, con uno stratagemma, sottrae un anello d'oro. Grazie all'anello che lo rende invisibile, Bilbo riesce a sfuggire prima a Gollum e poi agli Orchi che ancora

lo braccavano. Il magico oggetto, poi aiuterà Bilbo a combattere contro nemici ben più forti di lui durante la continuazione dell'impresa.

Ne *Lo Hobbit*, Tolkien presenta il mondo, la Terra di Mezzo, che farà da sfondo all'epopea de *Il Signore degli Anelli*. Elfi, Orchi (o Orchetti a seconda della traduzione che si voglia fare dei termini inglesi "orc", oggi caduto in disuso, e "ogre" usati rispettivamente ne *Il Silmarillion* - l'opera che contiene l'apparato mitologico della Terra di Mezzo - e ne *Lo Hobbit* il primo e ne *Il Signore degli Anelli* il secondo), Uomini, luoghi geografici, creature fantastiche, linguaggi, miti, sono già tutti ben delineati. Anche i tre protagonisti dell'opera successiva, Gandalf, Bilbo e Gollum, hanno già una fisionomia ben precisa; l'episodio dell'anello sottratto a Gollum da Bilbo vincendo una gara di indovinelli, prepara il terreno ai fatti che avverranno in seguito.

Evidentemente, da questi elementi e dagli appunti ritrovati dopo la morte di Tolkien dal figlio Christopher, l'idea de *Il Signore degli Anelli*, nel 1937 era ben più avanti del semplice stato embrionale. *Lo Hobbit*, però, non presenta ancora la profondità delle opere successive e fondamentalmente mantiene il tono di un romanzo per ragazzi. Solo il sostrato erudito e la prosa piacevole lo rendono gradevole agli adulti.

*Il Signore degli Anelli* viene pubblicato nel biennio 1954-55 ed è diviso in tre libri: *La Compagnia dell'Anello*, *Le due torri*, *Il ritorno del Re*.

*La Compagnia dell'Anello* inizia con i preparativi della festa dei 111 anni di Bilbo Baggins. Durante il banchetto Bilbo sparisce in maniera misteriosa lasciando

l'anello, quello sottratto a Gollum tanti anni prima, al nipote Frodo. Il mago Gandalf racconta poi al giovane Hobbit un'antica storia.

Sauron, servo del Signore del Male, Morgoth, dopo la sconfitta di quest'ultimo al termine dei Tempi Remoti, aveva dato le indicazioni per forgiare una serie di anelli che possedevano grandi poteri, in segno di resa e sottomissione. Questi anelli furono utilizzati da Elfi, Nani e Uomini per creare una serie di cose. In segreto, però, Sauron costruì un altro anello (l'Unico) nel quale infuse gran parte del suo potere malefico e che avrebbe avuto il totale dominio su tutti gli altri. Coloro che possedevano gli altri anelli sarebbero così divenuti schiavi dell'Unico. Ma il piano di Sauron fallì e un grande esercito di Elfi e di Uomini, guidato dai rispettivi re Gil-Galad ed Elendil, irruppe nella Terra di Mezzo. Nella tremenda battaglia che seguì, nella quale i due re morirono, Sauron fu sconfitto e Isildur, figlio di Elendil, si impadronì dell'Unico. Sulla strada del ritorno Isildur, che procedeva con una piccola schiera di guerrieri, fu attaccato da un'ora di Orchi e, e morì colpito dalle loro frecce mentre nuotava nel fiume Anduin nel tentativo di fuggire. L'Anello così si perdette nelle profonde e oscure acque del grande fiume. (41)

E fu proprio l'Unico Anello ad essere ritrovato tantissimi anni dopo da un certo Smeagol, appartenente ad un popolo affine agli Hobbit, che a causa del gorgoglio provocato dalla sua gola fu soprannominato Gollum; lo stesso Anello, quindi, che venne in possesso di Bilbo. Frodo, divenutone il nuovo proprietario, deve andare via dalla Contea per sfuggire ai Cavalieri Neri (gli spiriti degli Uomini che in passato avevano accettato in dono gli Anelli di Sauron e che poi erano divenuti schiavi

dell'Unico) che sono ormai sulle sue tracce. Lo accompagnano nella fuga tre Hobbit suoi amici: Samwise Gangee detto Sam, Meriadoc Brandibuck detto Merry e Peregrino Tuc detto Pipino.

Dopo molte peripezie il gruppetto giunge a Gran Burrone, una delle ultime dimore eliche nella Terra di Mezzo, dove c'è anche Gandalf. Elrond Mezz'Elfo, Signore di quei luoghi, riunisce un Consiglio che prende atto della gravità della situazione e che decide che l'Anello deve essere distrutto. L'Unico, però, poteva essere annientato solo dallo stesso fuoco che lo aveva forgiato: quello del Monte Fato nella Terra di Mordor, il regno di Sauron. Si doveva quindi portare l'Anello molto vicino a colui che lo cercava disperatamente con il conseguente e tremendo rischio di essere ancora più facilmente scoperti. Nonostante questo pericolo si costituì la Compagnia dell'Anello: Gandalf, lo Stregone detto anche il Grigio, uno degli Istari (maghi provenienti dal lontano e misterioso Ovest), ne era il capo; Aragorn, figlio di Arathorn, erede il linea diretta da Isildur, capo dei Raminghi con il nome di Grampasso, rappresentava gli uomini; Frodo Baggings, figlio di Drogo e di Primula Brandibuck, era il Portatore dell'Anello e rappresentava gli Hobbit della Contea; Gimli, figlio di Gloin, rappresentava i Nani; Legolas Verdefoglia, figlio di Thranduil re degli Elfi Silvani di Bosco Atro, rappresentava gli Elfi. Boromir, figlio di Denethor Governatore di Gondor, perché la sua città era la più vicina all'Ombra che avanzava col progredire delle conquiste di Sauron ed aveva già subito i primi attacchi. Infine c'erano i tre Hobbit che erano partiti con Frodo dalla Contea, che non vollero abbandonarlo nel momento del pericolo.

Continuare il riassunto delle storia in maniera dettagliata sarebbe inutile. Quindi, per concludere, basti dire che Frodo, con l'involontario ma decisivo aiuto di Gollum, riuscirà a gettare l'Anello nel fuoco di Monte Fato. Con la distruzione dell'Unico viene annientata anche la potenza di Sauron che sparirà per sempre dalla Terra di Mezzo. Con la fine della Guerra dell'Anello si conclusero anche gli Antichi Giorni, gli Elfi si imbarcarono alla volta del lontano Occidente ed ebbe inizio l'Era degli Uomini.

"Mi ha sempre addolorato la povertà del mio amato paese: non aveva storie sue (vincolate alla sua lingua e alla sua terra), non della qualità che cercavo, e che ritrovavo (come componente) in leggende di altri paesi. C'erano storie greche, celtiche, romanze, germaniche, scandinave e finlandesi (cosa che mi affliggeva molto): ma nulla di inglese, salvo il materiale impoverito dei libretti popolari". (42)

Questo passo, tratto da una lettera scritta da Tolkien all'amico Milton Waldman nel 1951, spiega come egli scrivesse con l'intenzione fondamentale di soddisfare il desiderio di creare una letteratura epico-mitologica inglese, specifica e riconoscibile. Nei primi scritti, infatti, la mitologia era ancorata all'antica storia leggendaria dell'Inghilterra; per di più era associata ad alcune località inglesi. Con l'ampliarsi dello scenario, la Terra di Mezzo de *Il Signore degli Anelli*, anche i confini letterari devono essere necessariamente allargati.

Il racconto esce dall'ambito anglosassone ed avvolge un campo più vasto e, cosa estremamente importante, si sviluppa in profondità. Questa qualità è posseduta in abbondanza da *Il Signore degli Anelli*, costituita proprio come nell'epica antica da

canti e digressioni quali il "lai" di Aragorn su Tinuviél, le allusioni di Sam Gangee al Silmaril e alla Corona di Ferro, la narrazione di Elrond a proposito di Celmbrimbor, solo per fare alcuni esempi. Tutte storie che vengono appena accennate e che tradiscono la loro appartenenza ad una storia più grande e complessa. Esporle in modo autonomo farebbe perdere il loro fascino derivato dall'ambientazione. Scrive ancora Tolkien: "Credo che parte dell'attrattiva de Il Signore degli Anelli sia dovuta agli scorci di un'ampia storia sullo sfondo: attrattiva simile alla visione distante di un'isola mai visitata, o dallo scorgere delle torri di una città lontana che scintillano in una foschia accesa dal sole. Raggiungere questi luoghi distruggere la magia, a meno che da lì non si rivelino ancora nuovi panorami irraggiungibili" (43)

"Le vicende non esposte sono le più affascinanti. Penso che Celebrimbor ti emozioni in quanto ti trasmette la sensazione improvvisa di storie non raccontate: monti visti da lontano e mai scalati, alberi distanti e mai raggiunti...". (41)

L'argomento è illustrato perfettamente dal canto di Gimli a Moria, l'antica sotterranea dimora dei Nani, dove alcuni grandi nomi del Mondo Antico appaiono perduti nel passato.

"Bello era il mondo, ed alti i monti ignoti,/ Prima della caduta, nei tempi remoti,/ Dei potenti re che sono fuggiti via,/ Da Nargothrond o Gondolin che sia/ Dei mari occidentali sull'altra sponda... - Mi piace quella canzone! - disse Sam - Vorrei impararla. A Moria, a Khazad-dum! Mi fa pesare ancora di più l'oscurità, il pensare a tutti quei lumi".

Con il suo entusiastico "Mi piace!", Sam non solo "media" il "solenne", ossia i potenti re di Nargothrond e Gondolin e Turin sul trono intarsiato, ma subito li pone ad una distanza ancora più remota, ad una magica lontananza che in quel momento può sembrare una rovina colmare.

La "profondità" comporta una relazione tra diversi strati o livelli temporali nel medesimo mondo. A condizione che il lettore possieda, nel tempo immaginario, un luogo o una posizione di vantaggio da cui guardare indietro, l'estrema antichità di ciò che è estremamente antico può essere resa evidente e avvertibile di continuo.

La narrazione de Il Signore degli Anelli fornisce al lettore questa necessaria posizione di vantaggio attraverso l'instaurazione di una potentissima struttura temporale reale, molto più forte di quanto sarebbe possibile per mezzo di puri e semplici elenchi di date.

Per creare "profondità", dunque Tolkien ha creato un mondo completo: popoli, leggende, tradizioni, ballate, storie, eroi, mitologie, geografia, linguaggi, alfabeti e via dicendo.

" - Ho cercato di inventare parole gotiche. [...] Ho cercato di inventare una lingua che impersonasse la greicità del greco. - Scrisse Tolkien e una lingua presuppone l'esistenza di un popolo che la parli e, allo stesso tempo, un popolo presuppone una mitologia, e una mitologia richiede una conveniente ambientazione e una storia in cui possa svilupparsi. Inventate le lingue eliche, lo scrittore sentì quindi il bisogno di descrivere il popolo che le parlava e di raccontare la sua storia, i suoi miti e le sue leggende. Ciascuno dei popoli messi sulla scena della Terra di Mezzo ha una propria



lingua (quando coerente con la sua identità etnica è la cosa che apprezzano appieno i linguisti e i filologi, allorché leggono i libri di Tolkien in lingua originale!), un proprio passato, costumi, usanze, tradizioni, miti e destino diversi da quelli di ogni altro, esattamente come sulla terra accade per popoli differenti come gli indiani d'America e gli zulu, i cinesi e i francesi. Ed è probabile che stia proprio in questo fatto uno dei motivi dello straordinario successo mondiale dei racconti di Tolkien". (45)

Per comprendere meglio la "creazione" di Tolkien, ecco due "passaggi" in lingua elica che, pur fuori dal contesto della lingua originale (l'inglese), mantengono quasi intatta la loro musicalità.

"Ti ringrazio di tutto cuore, Gildor Inglorion - disse Frodo - Elem sila lumenn' omentielvo, una stella brilla sull'ora del nostro incontro - , aggiunse in alto elfico". (46)

"A! Elbereth Gilthoniél/ silivren penna mìriel/ o menel aglar elenath,/ Gilthoniél, A! Elbereth! Ricordiamo ancora noi che viviamo/ In queste terre fra alberi lontani/ Il chiaro delle stelle sui Mari Occidentali". (47)

E non si deve pensare che si tratti di parole inventate a caso e gettate alla rinfusa: Tolkien costruì (per Elfi, Nani, Uomini e Archetti) alfabeto, regole grammaticali, linguaggio, persino origine e composizione delle parole (48). Avvalendosi nella maggior parte dei casi dell'alfabeto runico e dell'anglosassone.

La creazione di un substrato così articolato è necessaria. Non sarebbe possibile, altrimenti, fare emergere "una storia" di tanto in tanto nel racconto principale.

Dopo la morte di Tolkien sorse il problema della pubblicazione de Il Silmarillion, poiché quest'opera nella sua forma più estesa era destinata a raccontare la storia degli inizi del mondo. "Come poteva crearsi profondità quando non rimaneva nulla indietro da raggiungere?".

Il creatore de *Il Silmarillion*, come disse Tolkien stesso a proposito dell'autore del *Beowulf*, "narrava di cose già antiche e colme di rimpianto, adoperò la propria arte per rendere intenso quell'effetto che hanno sul cuore i dolori acuti e remoti".

Ne *Il Signore degli Anelli*, Bilbo come dono di commiato consegna a Frodo tre libri e "Nella nota sulla documentazione della Contea" (49), Tolkien scrive che il contenuto dei tre grossi volumi rilegati in pelle rossa si è conservato nella copia del "Libro Rosso dei Confini Occidentali redatta a Gondor" da Fidegil, lo Scrittore del re, nell'anno 172 della Quarta Era.

"Ma l'importanza dell'opera di Fidegil è dovuta principalmente al fatto che essa è l'unica copia contenente le traduzioni dall'Elfico di Bilbo. Si tratta di tre volumi, scritti tra il 1403 e il 1418, che dimostrano l'abilità e l'erudizione dell'autore nel servirsi d'informazione disponibili a Gran Burrone. Essi trattano unicamente dei Tempi Remoti, e Frodo non li adoperò affatto, per cui non è necessario parlarne in questa sede". (50)

A questo punto è facile dedurre che i "tre libri" donati da Bilbo a Frodo non siano altro che *Il Silmarillion*. In questo modo ecco che viene ricostruita la "profondità", l'opera diviene parte integrante della narrazione e, addirittura, fa affacciare il lettore su nuovi e sconosciuti orizzonti.

*Il Silmarillion* è diviso in cinque parti. Ainulindale, nella quale si narra di come Eru o Iluvatar creò il mondo con l'aiuto dei suoi Santi Rampolli, gli Ainur. Valaquenta, dove si elencano i nomi dei Valar che raggiunsero il mondo per popolarlo e ordinarlo, e dei Maiar, i loro potentissimi servitori. Melkor, che poi divenne il Signore del Male con il nome di Morgoth (l'Oscuro Nemico), era il primogenito di Iluvatar e il più potente degli Ainur; Olòrin o Gandalf o Mithrandir era un Maiar; come lo era pure Sauron che, corrotto da Morgoth, si volse verso il male. Quenta Silmarillion, dove si narra della costruzione del Mondo, dell'avvento degli Elfi, Uomini e Nani, della grandi guerre combattute contro Morgoth. Akallabeth, che racconta la storia del potente regno di Numenor, gli Uomini dell'Ovesturia, e del suo successivo declino. Gli Anelli del Potere e la Terza Età, narra del ritiro dei Maiar nel lontano Occidente dopo l'abbattimento definitivo di Morgoth, della costruzione degli Anelli da parte di Sauron, della sua sconfitta per opera di Gil-Galad e di Elendil, e si conclude con la Guerra dell'Anello e la distruzione dell'Unico da parte di Frodo il Mezzouomo. La parte finale de *Il Silmarillion*, in pratica, anticipa l'argomento de *Il Signore degli Anelli*.

Rimangono molte zone d'ombra nelle storie raccontate ne *Il Silmarillion*, basti dire che in esso si nominano solo tre Istari (Saruman, Gandalf e Radagast) mentre si dice che altri giunsero nella Terra di Mezzo ma impegnati in imprese delle quali non si dice assolutamente nulla, tanto che il criterio di "profondità" voluto da Tolkien sembra essere perfettamente rispettato smentendo le legittime preoccupazione del figlio Christopher.

Con la sua opera Tolkien ha così creato un mondo fantastico parallelo al nostro e, allo stesso tempo, profondamente diverso. Ha creato, per usare un termine da lui stesso coniato, un "Secondary World".

"La Fantasia è una naturale attività umana, la quale certamente non distrugge e neppure reca offesa alla Regione; né smussa l'appetito per la verità scientifica, di cui non ottunde la percezione. Al contrario: più acuta e chiara è la ragione, e migliori fantasie produrrà. Se mai gli uomini si trovassero in condizioni tali da non voler conoscere o da non poter percepire la verità (fatti o testimonianza), allora la Fantasia languirebbe finché essi non guarissero. E, se mai arrivassero a quello stato (e non sembra del tutto impossibile), la Fantasia perirebbe e diverrebbe Morbosa Illusione.

La fantasia creativa si fonda infatti sull'arida ammissione che le cose nel mondo esistono quali appaiono sotto il sole; su un riconoscimento dai fatti, non sulla schiavitù a essi. Sicché, è sulla logica che si è fondato il nonsense che si dispiega nei racconti e nei versi di Lewis Carroll. Se davvero gli uomini non sapessero distinguere tra le rane e i nostri simili, non sarebbero nate favole su principi cangiati in rospi.

La Fantasia può, naturalmente, essere portata all'eccesso; può essere deforme; se ne può fare cattivo uso. Può persino illudere le menti dalla quale è sortita. Ma per quale realtà umana, in questo mondo basso, tale affermazione non vale? Gli uomini hanno concepito non soltanto gli elfi; hanno immaginato gli dei, li hanno venerati, persino quelli resi più deformati dalla malizia dai loro stessi autori. Ma hanno fabbricato falsi dei con altri materiali: le loro nozioni, le loro insegne, i loro quattrini; persino le loro scienze e le loro teorie sociali ed economiche hanno richiesto sacrifici umani.

Abusum non tollit usum. La Fantasia rimane un diritto umano: creiamo alla nostra misura e nel nostro mondo derivativo perché siamo stati creati, ma fatti a immagine e somiglianza di un Creatore". (51)

Il "Secondary World" o "Mondo Secondario" si costruisce con elementi che il "Mondo Primario" fornisce nelle sue quotidiane espressioni, che la mente umana rielabora.

"Mooreeffoc è una parola immaginaria, ma la si può trovare bell'è scritta in ogni villaggio del nostro paese. E' infatti l'insegna di un Coffee-room, vista dall'interno, attraverso una porta vetrata, come è stata vista da Dickens in una buia giornata londinese; e Chesterton se ne è servito per disegnare la bizzarria di cose che sono divenute ovvie, quando le si scorga, all'improvviso, da un altro punto di vista. E' un genere di fantasia che gran parte di noi ammetterebbe essere abbastanza sana; e il materiale non le può mai far difetto. Ma, a mio giudizio, essa ha un potere limitato per la semplice ragione che il recupero della freschezza della visione è la sua sola virtù. La parola Mooreeffoc può far sì che ci si renda conto, all'improvviso, che l'Inghilterra è un paese affatto alieno, perduto o in una remota epoca passata intravista dalla storia, oppure in uno strano, buio futuro raggiungibile solo con una macchina del tempo; oppure che si scorga la sorprendente stranezza e singolarità dei suoi abitanti, delle loro costumanze e delle abitudini alimentari. Ma non può fare di più: può fungere soltanto da telescopio focalizzato su un unico punto. La fantasia creativa, dal momento che tenta soprattutto di fare qualcos'altro (qualcosa di nuovo), è capace di aprire il vostro forziere e di farne volare via tutte le cose racchiusevi, come uccelli

di una gabbia. Le gemme si trasformano tutte in fiori e fiamme, e vi accorgete allora tutto ciò che avevate (o sapevate) era pericoloso e dotato di poteri, nient'affatto saldamente impastoiato, si anzi libero e selvaggio; e tanto poco vostro quanto quelle cose non erano voi stessi.

Gli elementi fantastici nei versi e nella prosa di altri generi, anche se soltanto decorativi od occasionali, sono d'aiuto in questa liberazione; non però con la pienezza di una fiaba, di un alcunché costruito sopra o attorno alla Fantasia, di cui la Fantasia è il nocciolo. La Fantasia è costruita a partire dal Mondo Primario, ma un buon artigiano ama il suo materiale, conosce e ha una sensibilità per l'argilla, la pietra e il legno, quale solo può darla l'arte del creare. Con la forgiatura di Gram, si è rivelato il freddo ferro; con la creazione di Pegaso, i cavalli sono stati nobilitati; negli Alberi del Sole e della Luna, radici e tronco, fiore e frutto si manifestano in gloria". (52)

Le rappresentazioni del "Mondo Secondario" possono, inoltre, secondo Tolkien, produrre Fantasia con un realismo e un'immediatezza che supera di gran lunga il quotidiano agire dell'uomo. Per questo chi assiste ad una tale rappresentazione si trova, o crede di trovarsi, dentro il "Mondo Secondario". Una esperienza che può risultare molto simile al sogno ma, in ogni caso, è un sogno tessuto da un'altra mente. "L'arte è il processo umano che produce anche (ma non è il suo unico scopo) Credenza Secondaria".

Tolkien, però, preferisce chiamare "Incantesimo", in mancanza di un termine meno discutibile, la capacità di creare un "Mondo Secondario" nel quale possono entrare sia l'artefice sia lo spettatore.

Un'ulteriore analisi dell'opera di Tolkien è stata possibile grazie alla recente scoperta, da parte del figlio Christopher, di numerosi quaderni redatti fra sessanta e settanta anni fa. I racconti contenuti in questi quaderni sono "il primo passo longitudinale della Terra di Mezzo e di Valinor". Essi furono iniziati nel 1916-17, durante la Prima Guerra Mondiale, quando Tolkien era venticinquenne e si tratta del momento iniziale, almeno come narrativa pienamente sviluppata, di quello che sarà l'argomento principale de *Il Silmarillion*. Infatti gli ulteriori sviluppi di questo lavoro, verso la fine del 1937, portarono alla stesura di quest'ultima opera.

Questi racconti, editi in tre volumi (53), sono interessanti sia per lo studio delle origini sia per identificare quel materiale che, pur non essendo mai stato scartato intenzionalmente, non fu inserito ne *Il Silmarillion*.

Il racconto più interessante, del quale si tenterà di fare una breve analisi, è quello de "La Casetta del Gioco Perduto". Il quaderno nel quale era stato scritto portava la data del 12 febbraio 1917. Un marinaio di nome Eriol, uomo di grande curiosità, spinto dal desiderio di fare conoscenza di cose nuove giunse sull'Isola Solitaria, Tol Eressea nella lingua delle Fate, che gli Elfi chiamano Dor Fidwen, la Terra di Liberazione. Dopo aver vagato a lungo per l'isola giunse alla casa di Lindo e di sua moglie Vaire che lo invitarono a venire dentro. La sera, riuniti attorno al fuoco mentre cenavano, Lindo narrò a Eriol di come i suoi avi fossero arrivati in quell'isola. Dopo cena fu acceso il Fuoco dei Racconti, Vaire allora cominciò a raccontare la storia della Casetta del Gioco Perduto. Poi, una volta conclusa questa storia, verranno narrate le

altre: tutte solenni e antichissime. In pratica tutti i racconti che, più tardi, costituiranno il nucleo narrativo del *Il Silmarillion*.

"Lindo chiese allora: Di che cosa si narrerà stasera? Delle Grandi Terre, e della case degli Uomini; dei Valar e dei Valinor; dell'Ovest con i suoi misteri, dell'Est con la sua gloria, del Sud e dei suoi luoghi selvaggi mai percorsi, del Nord e del suo potere e della sua forza? Oppure di quest'isola e del suo popolo; o dei giorni lontani di Kor, dove la nostra gente abitava un tempo? Siccome stasera abbiamo un ospite, un uomo che ha compiuto viaggi lunghi ed eccellenti, un figlio, mi pare, di Earendil, narreremo di percorsi lontani, di esplorazioni via nave, di venti e di mare?". (54)

La storia di Eriol il marinaio era al centro delle attenzioni mitologiche di Tolkien. Eriol, che ricorda da vicino le figure delle leggende dell'Europa nord-occidentale, viaggia per mare verso ovest e giunge a Tol Eressea, l'Isola Solitaria dove abitano gli Elfi.

Eriol è posto in rapporto con la tradizione dell'invasione della Gran Bretagna da parte di Hengest e Horsa nel V secolo dopo Cristo. Dagli appunti ritrovati nel quaderno si apprende che il nome originario di Eriol era Ottor, mentre egli chiamava se stesso Waefre (una parola che in antico inglese significa "irrequieto" o "vagabondo"), e che passò la vita sul mare. Suo padre aveva nome Eoh (un termine del lessico poetico antico inglese che significa "cavallo"); Eoh fu ucciso dal fratello Beorn (in un antico inglese "guerriero" ma alle origini "orso", come il termine imparentato "bjorn" in antico norvegese). Eoh e Beorn erano figli di Heden, "l'abbigliamento di cuoio di



pelliccia", e Heden (come molti eroi delle leggende nordiche) faceva risalire la sua genealogia al dio Odino.

Ottor Waefre si stabilì sull'isola di Heligoland nel Mare del Nord e sposò una donna di Cwén (antico inglese: "donna", "moglie"); ebbero due figli chiamati Hengest e Horsa, "per vendicare Eoh" (hengest è un'altra parola in antico inglese usata per "cavallo").

Quindi l'amore per il mare afferrò Ottor Waefre: era infatti un figlio di Earendil, nato sotto il suo raggio (Earendil nei Tempi Remoti era asceso in cielo con la sua nave e sprigionava una luce meravigliosa grazie alla gemma che portava con sé: un Silmaril). Se un raggio di Earendil cade su un bimbo appena nato, questi diviene "un figlio di Earendil" e un viaggiatore. Così dopo la morte di Cwén, Ottor lasciò i giovani figli. Hengest e Horsa vendicarono Eoh e divennero grandi condottieri; ma Ottor Waefre partì per cercare, e trovò Tol Eressea, qui chiamata in antico inglese "Se uncù pa holm", "Isola sconosciuta".

L'arrivo di Eriol a Tol Eressea, nelle intenzioni di Tolkien, è antecedente alle invasioni degli Anglosassoni in Britannia. In seguito Waefre viene mutato in Aelfwine (amico degli Elfi) e il marinaio si trasforma in un inglese del "periodo anglosassone" della storia britannica, che naviga nell'Oceano Atlantico. Infine Eriol divenne il nome definitivo di viaggiatore e Tol Eressea esce dalla geografia del "Mondo Primario" ed entra in quella più affascinante del "Mondo Secondario".

"Niggle era uno di quei pittori cui riescono le foglie che non gli alberi, e di solito dedicava molto tempo a un'unica foglia, nel tentativo di coglierne la forma, la

lucentezza, l'iridescenza delle gocce di rugiada sui margini. S'era fatto però in capo di dipingere un albero intero, con tutte le foglie nello stesso stile eppure tutte diverse.

C'era un quadro che soprattutto lo assillava. Era cominciato con una foglia in preda al vento; e l'albero era cresciuto protendendo innumerevoli rami e allungando le più fantastiche radici. Strani uccelli era venuti a posarsi sui ramoscelli, e bisognava occuparsi anche di loro. Poi, tutt'attorno e dietro l'Albero, attraverso gli squarci tra fogliame e rami, cominciò ad allargarsi un paesaggio; e si intravedevano una foresta che avanzava occupando la terra e le montagne coronate di neve. Niggle perdetto interesse per gli altri suoi quadri; oppure li prese e li inchiodò ai margini del suo dipinto maggiore. Ben presto, la tela divenne così vasta che Niggle dovette procurarsi una scala...". (55)

## CAPITOLO VI

### LA FANTASY DOPO J.R.R. TOLKIEN

L'opera di Tolkien fece conquistare un'immensa popolarità al genere della narrativa fantastica, tanto da far nascere un numero altissimo di epigoni che hanno fatto della Fantasy una delle forme di letteratura più diffuse nel pubblico contemporaneo.

Dagli anni Sessanta in poi, quindi, la Fantasy non ha più conosciuto soste.

Infatti, mentre molti pensavano che i "mondi secondari" della Fantasy erano destinati a crollare all'ombra autorevole di Mallory o delle anonime "Cerche del Santo Graal", i milioni di libri venduti, insieme all'ampiezza e alla qualità del dibattito e degli studi

suscitati da Tolkien hanno fatto da avanguardia all'ondata delle opere che lo hanno seguito da vicino.

Gli autori sono molti e di conseguenza i nomi che seguiranno sono una selezione forzata, fatta con i criteri e le modalità, fatta con i criteri e le modalità fornite dalle riviste specializzate del settore e, perché no?, dal gusto personale.

"Nel creare questi mondi veri, infatti, la letteratura fantastica del genere Fantasy, ha fatto ricorso nella stragrande maggioranza dei casi ad iconografie e apparati letterari, linguistici, di costume e così via, desunti direttamente dall'Epica e dalla Fantasia Tradizionale in genere. Ciò avviene talora utilizzando in modo esplicito spunti e nomi, luoghi e leggende di qualche tradizione...". (56)

Questo è il caso di Mary Stewart (57) e di Mary Zimmer Bradley (58), che hanno ambientato le loro opere sul ciclo arturiano. Ursula Kroeber Le Guin ha ambientato le sue storie in un arcipelago, popolato di maghi, draghi e ombre, le cui leggi della magia sono esatte e inevitabili come quelle della scienza nel nostro mondo (59).

Suscita curiosità, invece, il racconto di Poul Anderson per la maniera in cui il protagonista viene scagliato nel passato, l'immane Medioevo, ritorna nel proprio tempo e tenta di ritornare nuovamente nel passato (60).

Michael Moorcock, inglese mentre coloro citati fino ad ora sono americani, con il personaggio del Principe Elric, un albino malaticcio, modifica in parte certe tematiche della Fantasy. Elric, infatti, con le sue debolezze (non solo fisiche ma anche interiori), l'essere in balia del fato, la sua schiavitù nei confronti della Spada Tempestosa (Stormbringer) che succhiando le anime di coloro che uccide gli fornisce

l'energia necessaria alla sopravvivenza, con la sua continua ricerca di una vera identità e di uno scopo nella sua vita, presenta tutti i tratti emblematici dell'antieroe (61).

Con Jack Vance si ritorna agli scrittori americani. Specializzato in opere fantascientifiche, Vance ha fatto una sola ma splendida incursione nel mondo della Fantasy con la sua trilogia di Lyonesse (*Lyonesse, La Perla Verde, Madouc*). L'opera racconta le vicende che si svolgono nel periodo dell'Alto Medioevo nelle isole Elder, un leggendario arcipelago del Golfo di Biscaglia, secondo il mito oggi sprofondato nelle acque dell'Oceano Atlantico.

"Il libro è complesso e ricco di personaggi e di episodi drammatici per poterne descrivere la trama: la storia, intricata come non mai, è veloce, rapida, avvincente. A un passo dal film d'azione si sviluppano sequenze bellissime e raccapriccianti, bizzarre e stravaganti, piene dell'esotica bellezza tipica dei mondi di Vance: principesse timide e solitarie si mescolano a maghi, orchi, druidi, preti cristiani, personaggi fiabeschi e personaggi tipicamente vanciani come sadici sofisticati, ruffiani, selvaggi, governanti duri e brutali, uomini loschi e briganti incalliti". (63)

Paul Edwin Zimmer è un raro caso di autore europeo di Fantasy in lingua tedesca e meravaglia il fatto che si sia tenuto lontano dalla mitologia germanica per optare per la creazione di una mitologia alternativa (una "mitografia" avrebbe detto Tolkien) e per la descrizione di un vero e proprio "secondo mondo".

La storia si svolge in un mondo illuminato da due soli, metà del quale è coperto da una cappa d'ombra: il regno degli Otto Oscuri Signori. Il resto delle terre è difeso

dagli Astur, i Signori della Luce, che con le loro arti magiche proteggono gli uomini dalla creature dell'oscurità (vampiri, demoni, orchi, troll). Uno dei due figli gemelli del re di Tarencia, il più potente regno degli uomini, viene rapito ancora in fasce dalle "cose oscure". Tanti anni dopo, subito dopo la morte del vecchio re, anche l'altro fratello viene rapito subito dopo l'incoronazione e il gemello, cresciuto nell'oscurità, viene messo al suo posto. Solo dopo mille drammatiche vicissitudini, l'ordine costituito verrà ricomposto. (64)

"Eppure proprio quel *Principe rapito*, romanzo tagliente, senza dolcezze e sfumature, corrusco e dalle forti tinte che poco volentieri indulgono all'incertezza dell'alba o della tiepida malinconia dei tramonti, evoca irresistibilmente il fantasma del poema cavalleresco tolkeniano. La incontrovertibile separazione fra luce e tenebre, la dimensione cosmica e non puramente storica e terrena dell'eterno conflitto che oppone il bene al male - la sostanza stessa del male, che al di là del suo in fondo scontato concretarsi in sete di potere, sfuma peraltro la propria essenza etica dell'ambiguità, sino a sfuggire dalle dita della morale come uno sbuffo di nebbia - hanno in se il respiro e la potenza epica della grande Fantasy, di osservare lo scenario fiabesco della Terra di Mezzo, teatro della saga tolkeniana, ma non dalla pigra pace della Contea e neppure dalle pianure di Rohan, sconfinite e spazzate dal vento, quanto bensì dai picchi stessi di Mordor, entro i quali cova l'indecifrabile dell'oscurità". (65)

Brian Mac Cennedi, entrato nella leggenda con il nome di Brian Boru, l'unico sovrano che seppe riunire l'Irlanda in un regno compatto, nacque nel 941 dopo Cristo nel

Thomond, quella zona del Munster del Nord nota oggi come Contea di Clare. Poeti e scrittori hanno tratto ispirazione dalla sua vita, straordinaria e avventurosa, che fu al centro dello storico conflitto fra irlandesi e scandinavi.

Questa storia è narrata con maestria da Morgan Llywelyn nel suo libro (66), nel quale sono descritte le gesta epiche di quello straordinario sovrano; il tutto sullo sfondo di un'Irlanda sfolgorante di armi e ideali, in cui la magia opera realmente e dove "sulla terra camminavano giganti".

La Fantasy di Morgan Llywelyb si discosta leggermente dai normali canoni, infatti non attinge né ad antiche leggende (ciclo arturiano) né crea un "Secondary World", tantomeno fa viaggiare i suoi personaggi nel tempo. Allo stesso tempo, però, riesce a produrre ugualmente il pathos della narrativa fantastica presentando l'Irlanda medievale non come era ma come sarebbe dovuto essere. Un'operazione che le riesce perfettamente, tanto da produrre una delle migliori opere di Fantasy degli ultimi anni. Questo panorama dei "nuovi" autori di Fantasy, per quanto estremamente ridotto, mostra con chiarezza come la lezione di Tolkien sia stata recepita e come abbia influenzata tutte le tematiche. Non si tratta, però, di un esaurirsi dell'inventiva: probabilmente l'opera di Tolkien è così completa da inglobare, seppure allo stato embrionale, tutte le possibili soluzioni alle quali può ricorrere la narrativa fantastica. Il problema quindi non è quello di battere nuove strade, quella maestra è già stata indicata, quanto quello di innovare all'interno di una tradizione ben affermata e collaudata. Molti scrittore, quasi esclusivamente appartenenti al mondo anglosassone,

hanno scelto questa direzione e stanno esplorando a fondo le immense distese che Tolkien ha aperto dinnanzi a loro.

E l'Italia? Purtroppo il panorama è molto scarno. Per quanto riguarda il passato, cioè l'epoca precedente all'influenza di Tolkien, si possono citare solo due autori: Luigi Castellazzi (67) e Dino Buzzati (68). Qualcun altro ha affrontato il tema del fantastico, senza però toccare affatto il Medioevo.

Il presente, pur presentando un certo movimento, non registra alcun autore che vada oltre la mediocrità. Nel 1983, sulle orme della SAGA (Swordsmen and Sorcerer's Guild of America - Società degli Spadaccini e degli Stregoni d'America) promossa dallo scrittore e saggista americano Lin Carter, i critici Gianfranco De Turris e Sebastiano Fusco pensarono di fondare l'Italian SAGA. I risultati furono scadenti. Non molto meglio andò la raccolta di racconti curata da Gianni Pilo, altro critico, nel 1984. (69)

In Italia la tradizione medievale è fortissima e suscita sempre un estremo interesse, ne sono testimonianza i notevoli studi condotti in alcune nostre università e il successo delle opere del professore Umberto Eco (70). Ma si tratta sempre di un Medioevo "reale", molto lontano da quel "Medioevo fantastico" che da tempo si è affermato prepotentemente in altre letterature. Forse manca in Italia una tradizione consolidata in questo senso oppure, per una semplice causalità, non è ancora apparso uno scrittore di valore.

E' passato un secolo dall'inizio dell'opera di William Morris e, com'è ovvio, moltissime cose sono cambiate e, dunque, l'approccio con il "Medioevo fantastico" è

profondamente mutato. Il fantastico, se compreso a fondo, impone come ritmo stesso del proprio narrare, come idea del tempo e dello spazio, una dilatazione verticale della realtà, una rarefazione del concettuale a tutto vantaggio dell'umano, tali da imporre una diversa valutazione di se e delle cose.

In un suo recente studio il filosofo e semiologo francese Paul Ricoeur (n. 1913) ha evidenziato come l'atto umano del narratore, dalla più complessa narrazione storica sino al puro parto dell'immaginazione, assolve prima di tutto ad una precisa funzione di carattere psichico e, per altro verso metafisico: mettere l'uomo in condizione di rappresentare a se stesso in maniera "ordinata" quell'esperienza di vivere che, appunto in quanto pura esperienza, risulta invece caotica e confusa. La ricomposizione dell'esistenza e dell'agire umano intorno al filo conduttore di un'escatologia, di uno scopo superiore che a sua volta si iscrive nelle armonie di un grande disagio di sostanza cosmica, ancora una volta si impone all'osservatore attento come l'istanza primaria e la necessità più urgente. Per questo motivo la narrazione mitica, nel suo pieno fulgore, o travestita da romanzo, mantiene comunque la sua funzione esemplare: rappresentare al narratore un mondo ordinato, un mondo "come dovrebbe essere", che funga non tanto da utopia consolatrice, quanto da ispirazione, da "modello" di ciò che è realizzabile o a cui comunque si aspira. (71)

Considerato tutto questo, appare evidente come sia logico il perdurare di moduli narrativi ben noti, senza che la narrazione o il suo contenuto ne abbiano a soffrire, autentici "topoi" dell'epica e della letteratura cavalleresca: la cerca vittoriosa, il matrimonio con la bella principessa, la sconfitta del mago malvagio. Tutti questi



elementi ben difficilmente sfuggirebbero al tedio dello stereotipo romanzesco se in esse non si avvertisse qualcosa di più profondo. La Fantasy, in questo senso, ha realizzato una spettacolare sintesi, unendo il "tempo dell'avventura" al "mondo prodigioso" tipico del romanzo cavalleresco: il mondo magico, sede delle ierofanie e luogo per eccellenza del sacro in cui si muovono Artù e Lancillotto, Parsifal e Beowulf, Erik il Rosso e gli eroi, umani e divini, dell'Edda, Frodo e Gandalf, Bilbo e Gollum, Aragorn e Sauron.

La Fantasy ha compreso la necessità di ridisegnare l'esperienza vitale come esperienza di "ordine", di opporre l'esplicitazione di un "cosmos" alla percezione empirica del "caos".

In un mondo, quello moderno, dove tutto è grigio si avverte ancora più profondamente la necessità e l'importanza di poter distinguere meglio "i contorni", di potere constatare chiaramente la differenza tra il bianco e il grigio, tra il Signore del Male e le Forze del Bene, tra Elfi e Orchetti, tra Luce e Oscurità.

Tolkien, più di tutti, l'ha magistralmente intuito; ha creato un universo siffatto e come porta d'accesso ha posto una poesia che, come il canto delle sirene, ha lo scopo di attrarre colui che legge negli sconfinati orizzonti della Terra di Mezzo, tra le pianure di Rohan e le rive del Gran Fiume Anduin:

"Tre anelli al Re degli Elfi sotto il cielo che risplende,

Sette ai principi del Nani nelle loro rocche di pietra,

Nove agli Uomini mortali che la triste morte attende,

Uno per l'Oscuro Sire chiuso nella reggia tetra,

Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra nera scende.

Un Anello per domarli, un Anello per trovarli,

Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli,

Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra cupa scende".

## NOTE

- 1) U. Eco Il nome della rosa - Postilla  
CDE, Bergamo 1987, pag. 511
- 2) F. Cardini Dal Medioevo alla medievistica  
ECIG, Genova 1989, pag. 25
- 3) F. Cardini Dal Medioevo alla medievistica  
Op. cit., pag. 8
- 4) G. Duby Le origini dell'economia europea  
Trad. ital. Laterza, Bari 1978, pag. 17
- 5) H.P. Lovecraft L'orrore soprannaturale nella letteratura  
In Opere Complete, Trad. ital., Sugar Milano 1974, pag. 17
- 6) H.P. Lovecraft L'orrore soprannaturale nella letteratura  
Op. cit., pag. 21
- 7) J.R.R. Tolkien Sulla Fiaba in Albero e Foglia  
Trad. Ital. Rusconi Milano 1986, pag. 27
- 8) J.R.R. Tolkien Sulla Fiaba in Albero e Foglia  
Op. cit., pagg. 37-38
- 9) A. e C. Panshin Mondi interiori  
tra. ital. Nord, Milano 1978, pag. 1
- 10) A. e C. Panshin Mondi interiori  
Op. cit., pagg. 1-2
- 11) A. e C. Panshin Mondi interiori  
Op. cit., pag. 13
- 12) F. Cardini Dal Medioevo alla medievistica  
Op. cit., pag. 7
- 13) F. Cardini Dal Medioevo alla medievistica  
Op. cit., pag. 25
- 14) M.A. Murray Il dio delle streghe  
irad. ital. Ubaldini, Roma 1972  
Le streghe nell'Europa Occidentale  
Trad. ital. Garzanti, Milano 1978
- 15) A. Bosisio Il Basso Medioevo in Storia Universale  
IGDA, Novara 1968, pag. 404
- 16) J. Baltrusaitis Il Medioevo fantastico  
Trad. ital. Mondadori, Milano 1982, pag 35
- 17) J. Le Goff L'immaginario medievale  
Trad. ital. CDE, Milano 1990, pag. 79
- 18) S. Thompson Motif-Index of Folk Literature  
Indiana University Studies, Bloomington 1993
- 19) J. Baltrusaitis Il Medioevo fantastico  
Op. cit., pag. 279

- 20) L.S. De Camp                      Sword and Sorcery  
Ballantine, New York 1963
- 21) W. Morris                            The Wood beyond the World  
Ballantine, New York 1968
- 22) O. Palusci                            Presentazione in La Terra Cava di W. Morris  
Trad. ital. Nord, Milano 1988, pag. V
- 23) O. Palusci                            Presentazione in La Terra Cava di W. Morris  
Op. cit., pag. XI
- 24) W.B. Yeats                            Fiabe irlandesi  
Trad. ital. CDE, Milano 1989
- 25) Lord Dunsany                        La figlia del re degli Elfi  
Trad. ital. MEB, Torino 1977
- 26) Lord Dunsany                        Demoni, uomini e dei  
Trad. ital. Mondadori, Milano 1988
- 27) G. Lippi                                Introduzione in Il paese dello Yann di Lord Dunsany  
Trad. ital. Ricci, Parma-Milano 1989
- 28) G. Lippi                                Introduzione in L'Era di Conan di R.E. Howard  
Trad. ital. Mondadori, Milano 1989, pag. 5
- 29) R.E. Howard                         Lettera a C. Ashton Smith del 14.12.933
- 30) C.L. Moore                            Il bacio del dio nero  
Trad. ital. Pianeta, 1968
- 31) F. Lieber                                Le spade di Lankhamar  
Trad. ital. Nord, Milano 1978
- 32) L.S. De Camp-F. Pratt              Il Castello d'acciaio  
Trad. ital. Nord, Milano 1978
- 33) C.A. Smith                            Zotique  
Trad. ital. Nord, Milano 1977
- 34) H.P. Lovecraft                        L'orrore soprannaturale nella letteratura  
in Opere Complete, op. cit.
- 35) J. e W. Grimm                        Le fiabe del focolare  
Trad. ital. CDE, Milano 1988
- 36) H.P. Lovecraft                        L'Estraneo in Opere complete  
Op. cit.
- 37) A. e C. Panshin                        Mondi interiori  
Op. cit., pag. 61
- 38) A. e C. Panshin                        Mondi interiori  
Op. cit., pag. 62
- 39) M.L. Magini                            Tolkien dall'A alla Zeta  
CDE, Milano 1987
- 40) M.L. Magini                            Tolkien dall'A alla Zeta  
Op. cit.
- 41) J.R.R. Tolkien                        Il Silmarillion  
Trad. ital. CDE, Milano 1988
- 42) J.R.R. Tolkien                        Letters  
Humphrey Carpenter, 1981, pag. 144
- 43) J.R.R. Tolkien                        Letters  
Op. cit., pag. 333
- 44) J.R.R. Tolkien                        Letters  
Op. cit., pag. 110
- 45) M.L. Magini                            Tolkien dall'A alla Zeta  
Op. cit., pag. 14
- 46) J.R.R. Tolkien                        La Compagnia dell'Anello  
Trad. ital. CDE, Milano 1988, pag. 101
- 47) J.R.R. Tolkien                        Il Ritorno del Re  
Trad. ital. CDE, Milano 1988, pag 335
- 48) J.R.R. Tolkien                        Il Silmarillion

- Op. cit. pagg. 363-367  
Lo Hobbit  
Trad. ital. CDE, Milano 1988, pag. 9
- 49) J.R.R. Tolkien  
La Compagnia dell'Anello  
Op. cit., pag. 21
- 50) J.R.R. Tolkien  
La Compagnia dell'Anello  
Op. cit., pag. 22
- 51) J.R.R. Tolkien  
Sulla Fiaba in Albero e Foglia  
Op. cit., pagg. 69-70
- 52) J.R.R. Tolkien  
Sulla Fiaba in Albero e Foglia  
Op. cit., pagg. 73-74
- 53) J.R.R. Tolkien  
Racconti ritrovati, Racconti perduti e Racconti incompiuti  
Trad. ital. Rusconi, Milano 1987-1988-1989
- 54) J.R.R. Tolkien  
Racconti ritrovati  
Op. cit., pag. 25
- 55) J.R.R. Tolkien  
Foglia di Miggie in Albero e foglia  
op. cit., pagg. 102-103
- 56) A. Voglino  
Saggio in Heroic Fantasy a cura di Lin Carter  
Trad. ital. Fanucci, Roma 1979, pag. 526
- 57) M. Stewart  
La grotta di cristallo, Le grotte delle montagne, L'ultimo incantesimo  
Trad. ital. Rizzoli, Milano 1976-1978-1980
- 58) M.Z. Bradley  
Le nebbie di Avalon  
Trad. ital. Longanesi, Milano 1986
- 59) U.K. Le Guin  
La Saga di Heartsea  
Trad. ital. Nord, Milano 1980
- 60) P. Anderson  
Tre cuori e tre leoni  
Trad. ital. La Tribuna, Piacenza 1971
- 61) M. Moorcock  
Elric di Melnibonè, Elric il Negromante  
Trad. ital. Nord, Milano 1985
- 62) J. Vance  
Lyonesse, La Perla Verde, Madouc  
Trad. ital. Nord, Milano 1985-1986-1991
- 63) S. Pergameno  
Presentazione in Lyonesse di J. Vance  
Op. cit. pag. II
- 64) P.E. Zimmer  
Il Principe rapito, Il ritorno del Principe  
Trad. ital. Nord, Milano 1987-1988
- 65) A. Voglino  
Presentazione in Il Principe rapito di P.E. Zimmer  
Op. cit., pag. 1
- 66) M. Llyweliyn  
Lion of Ireland, 1979  
Trad. Ital. Il Leone d'Irlanda, Nord, Milano 1990
- 67) L. Castellazzo  
La battaglia di Armageddon  
Sommaruga 1884
- 68) D. Buzzati  
L'uccisione del drago in 60 racconti  
Mondadori, Milano 1968
- 69) G. Pilo a cura  
Spade e incantesimi  
Fanucci, Roma 1984
- 70) U. Eco  
Il nome della Rosa, Il pendolo di Foucault  
Op. cit - Bompiani, Milano 1988
- 71) P. Ricoeur  
Tempo e racconto, vol. I  
Trad. ital. Jaca Book, Milano 1986

## BIBLIOGRAFIA

### TESTI

- 1) J. e W. Grimm                      Kinder-und Haumarchen, 1812  
Trad. ital. Le Fiabe del focolare, CDE, Milano 1988
- 2) W. Morris                            The Wood Beyond the World
- 3) L. Castellazzo                      La battaglia di Armageddon, Sommaruga, 1884
- 4) Y. B. Yeats                          Fairy and Folk Tales of the Irish Peasantry, 1888  
Irish Fairy Tales, 1892  
Trad. ital., in un unico volume, Fiabe irlandesi, CDE, Milano 1989
- 5) Lord Dunsany                        Gods Men and Ghost (racconti scritti tra il 1904 e il 1940)  
Trad. ital. Demoni, Uomini e Dei, Mondadori, Milano 1988  
The King of Efland's Daughter, 1924  
Trad. ital. La figlia del re degli Elfi, MEB, Torino 1977
- 6) H.P. Lovecraft                        The Outsider, 1925  
Trad. ital. L'estraneo in Opere Complete, Sugar, Milano 1974
- 7) C.L. Moore                            The Black God's Kiss, 1934  
Trad. ital. Il bacio del Dio Nero, Pianeta, 1968
- 8) C.A. Smith                            Zotique (racconti scritti tra il 1935 e il 1940), 1970  
Trad. ital. Zotique, Nord, Milano 1977
- 9) J.R.R. Tolkien                        The Hobbit, 1936  
Trad. ital. Lo Hobbit, Adelphi, Milano 1973
- 10) F. Lieber                             The Sword of Lankhmar (racconti scritti fra il 1939 e il 1950), 1968  
Trad. ital. Le spade di Lankhmar, Nord, Milano 1976
- 11) L.S. De Camp - F. Pratt            The Incomplete Enchanter, 1942  
The Castle of Iron, 1950  
Wall of Serpents, 1953  
Trad. ital. In un unico volume Il Castello d'acciaio, Nord, Milano 1975
- 12) J.R.R. Tolkien                        The Fellowship of the Ring, 1954  
The Two Towers, 1954  
The Return of the King, 1955  
i tre libri formano la trilogia The Lord of the Rings  
Trad. ital. Il Signore degli Anelli, Rusconi, Milano 1970
- 13) P. Anderson                        Three Hearts and Three Lions  
Trad. ital. Tre cuori e tre leoni, La Tribuna, Piacenza, 1971
- 14) D. Buzzati                            L'uccisione del drago, in 60 racconti, Mondadori, Milano 1968
- 15) M. Moorcock                        The Stealer of Souls, 1963  
Stormbringer, 1965  
Elric of Melnibonè,  
Trad. ital. Elric di Melnibonè e Elric il Negromante, Nord, Milano 1990
- 16) U.K. Le Guin                        A Widard of Earthsea, 1968  
The Tombs of Atuan, 1971  
The Earthsea Shore, 1973  
Trad. ital. In un unico volume La Saga di Earthsea, Nord, milano 1990
- 17) M. Stewart                         The Cristal Cave, 1970  
Trad. ital. La grotta di cristallo, Rizzoli, Milano 1976  
The Hollow Hills, 1973  
Trad. ital. Le grotte della montagna, Rizzoli, Milano 1978  
The Last Spell, 1975  
Trad. ital. L'ultimo incantesimo, Rizzoli, Milano 1980
- 18) J.R.R. Tolkien                        The Silmarillion, 1977  
Trad. ital. Il Silmarillion, Rusconi, Milano 1978
- 19) M.Z. Bradley                        The Mist of Avalon, 1982  
Trad. ital. Le nebbie di Avalon, Longanesi, Milano 1986
- 20) P.E. Zimmer                        The Lost Prince, 1982  
Trad. ital. Il principe rapito, Nord, Milano 1987  
King Chondos' Ride, 1982  
Trad. ital. Il ritorno del principe, Nord, Milano 1988
- 21) J. Vance                              Lyonesse, 1983

- Trad. ital. Leonesse, Nord, Milano 1985  
 The Green Pearl, 1985  
 Trad. ital. La perla verde, Nord, Milano 1986  
 Madouc, 1990  
 Trad. ital. Madouc, Nord, Milano 1991  
 22) U. Eco  
 Il nome della rosa, Bompiani, Milano 1980  
 Il pendolo di Foucault, Bompiani, Milano 1988

## OPERE DI RIFERIMENTO

- 1) J. Baltrusaitis  
 Le Moyen Age fantastique, 1972  
 Trad. ital. Il Medioevo fantastico, Mondadori, Milano 1982
- 2) A. Bosisio  
 Il Basso Medioevo, in Storia Universale, IGDA, Novara 1968
- 3) F. Cardini  
 Dal Medioevo alla medievistica, ECIG, Genova 1989
- 4) L.S. De Camp  
 Sword and Sorcery, Ballantine, New York 1963
- 5) G. Duby  
 Premier essor de l'économie européenne, 1973  
 Trad. ital. Le origini dell'economia europea, Laterza, Bari 1978
- 6) U. Eco  
 Postilla in Il nome della rosa, CDE, Bergamo 1987
- 7) R.E. Howard  
 Lettera a Clark Ashton Smith del 14 dicembre 1933
- 8) J. Le Goff  
 L'imaginaire médiéval, 1985  
 Trad. ital. L'immaginario medievale, CDE, Milano 1990
- 9) G. Lippi  
 Introduzione in Il paese dello Yann di Lord Dunsany  
 Trad. ital. Ricci, Parma-Milano 1981  
 Introduzione in l'Era di Conan di R.E. Howard  
 Trad. ital. Mondadori, Milano 1989
- 10) H.P. Lovecraft  
 Supernatural Horror in the Literature, 1927  
 Trad. ital. L'orrore soprannaturale nella letteratura  
 in Opere complete, Sugar, Milano 1974
- 11) M.A. Murray  
 The Witch-cult in the Wester Europe, 1921  
 Trad. ital. Le streghe nell'Europa Occidentale, Garzanti, Milano 1978  
 The God of the Witches, 1933  
 Trad. ital. Il dio delle streghe, Ubaldini, Roma 1972
- 12) O. Palusci  
 Introduzione in La Terra cava di W. Morris  
 Trad. ital. Nord, Milano 1988
- 13) A. e C. Panshin  
 The Resurrection os SF I e II  
 Mastery of Space and Time  
 The Domestication of the Future  
 The Search of Renewal  
 pubblicati in Fantastic 1972-73  
 Trad. ital., in un unico volume Mond interiori, Nord, Milano 1978
- 14) S. Pergameno  
 Presentazione in Lyonesse di Jack Vance  
 Trad. ital., Nord, Milano 1985
- 15) P. Ricoeur  
 Temps e narration, 1982
- 16) S. Thompson  
 Motif-Index of Folk Literature, Indiana University Studies, Bloomington 1933
- 17) J.R.R. Tolkien  
 Tree and Leaf, 1964  
 Trad. ital. Albero e foglia, Rusconi, Milano 1986  
 Letters, Humphrey Carpenter, 1981
- 18) A. Voglino  
 Presentazione in Il Principe rapito di P.E. Zimmer  
 Trad. ital. Nord, Milano 1987