

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CATANIA

FACOLTÀ DI LINGUE E LETTERATURE STRANIERE
CORSO DI LAUREA IN LINGUE E CULTURE EUROPEE

GIUSEPPE BARBUSCIA

IL TRAMONTO DELL'EPOS
NELL'UNIVERSO MITOLOGICO DI J.R.R.TOKIEN

PROVA FINALE

Relatore:
Chiar.ma Prof.ssa Paola Daniela Smecca

ANNO ACCADEMICO 2006-2007

Ἐμαῖον ἡμῶν ἡ τίς ἡ λω ἦν τῆς ὄντι· ἡβί ἡρῶ λῆρῶν ἦν
λῆρῶν ἡρῶν·
Ἄβη λω λω ἡρῶν ἡβί· ἡ λω ἡρῶ ἡρῶν·

Longað þonne þy læs þe him con léoþa worn,
oþþe mid hondum con hearpan grétan;
hafað him his glíwes giefe, þe him god sealde.

The Exeter Book (Codex Exoniensis), Maxims I, vv.169-171.

Ἐμαῖον ἡμῶν ἡ τίς ἡ λω ἦν τῆς ὄντι· ἡβί ἡρῶ λῆρῶν ἦν
λῆρῶν ἡρῶν·
Ἄβη λω λω ἡρῶν ἡβί· ἡ λω ἡρῶ ἡρῶν·

Abstract

After World War I, a feeling of disappointment began to spread all over Europe: the world was facing an age of mediocrity and impotence while science started to show all its destructive power. J.R.R. Tolkien, who personally experienced the trench life, was deeply affected by this sense of decay and 'passing of an age'. After dealing with some focus problems of Tolkien's production – such as cohesion in his *legendarium*, the role of philology and language in his mythology and the problem of symbolism and allegory – this work will analyse his narration trying to follow the path of decline that lies in the mythological body. Characters, episodes and patterns will be examined in order to show how Tolkien's universe wanes from a highly epic and magnificent age of civilization and heroism to a more secular, mean and anti-heroic one, similar to the twentieth-century world, whose mediocrity was denounced by most of Tolkien's coeval writers. The loss of *epos*, magic, fantasy, and connection with a divine reality is the path Tolkien chooses to criticise modernity. The recovery of myth is the way he chooses to react its sheer meanness.

El primer conflicto mundial causó un cambio radical en la mentalidad europea, difundiendo un sentido de decepción y desengaño hacia el hombre y el progreso. J.R.R. Tolkien experimentó este sentido activamente, habiendo combatido personalmente en la guerra. Éste trabajo analizará algunos problemas esenciales en la obra de Tolkien,

como lo de la coesión y unidad de su mitología, el papel del elemento filológico y las posibles interpretaciones simbólicas. Después se examinarán los itinerarios de decadencia a través de los cuales el universo tolkieniano se transforma desde una realidad de grandeza, heroísmo y civilización en un mundo mediocre, sin *epos*, sin memoria y sin contacto con la realidad trascendente. Este mundo se puede comparar a lo del estéril siglo XX. Tolkien selecciona la pérdida del mito como instrumento para denunciar la mediocridad de su siglo y su recuperación como forma de reaccionar a ella.

Introduzione

Già nel primo Libro dell'*Iliade* l'anziano Nestore rimproverava i litigiosi Achei ricordando loro la forza degli eroi passati con cui essi non avrebbero potuto nemmeno confrontarsi¹. Il motivo della superiorità del passato rispetto al presente, o comunque del senso di decadenza e fallimento del presente rispetto alle epoche precedenti, è ricorrente in letteratura fin dalle origini. Tuttavia, nel Novecento esso assume nuove valenze e significati.

Tolkien iniziò a vergare i racconti che avrebbero composto il suo *legendarium* nel 1916, mentre prestava servizio presso i Lancashire Fusiliers, durante la Grande Guerra. Il suo battaglione era impegnato sulla Somme e ciò gli diede occasione di osservare in prima persona il deprecabile e orrendo scenario che si profilava sul fronte della Francia settentrionale. Tolkien fu personalmente colpito dagli stenti della trincea e dagli orrori dei combattimenti, tanto da contrarre la 'febbre da trincea' (un morbo dovuto alle scarse condizioni igieniche) che gli impedì di continuare a combattere. Due dei suoi migliori amici caddero in battaglia contro i tedeschi. Altrove è stato ampiamente analizzato come l'esperienza del fronte si sia trasfigurata negli scritti di Tolkien² persino nel *Signore degli Anelli*, ultimato più di trent'anni dopo il suo servizio militare. Uno degli esempi più evidenti è la raffigurazione delle Dead Marshes (le Morte Paludi) che delinea con una sconvolgente efficacia pittorica – riscontrabile solo in scrittori che hanno osservato personalmente simili scenari, come ad esempio Wilfred Owen – un

¹ Omero, *Iliade*, Libro I, vv. 262-273.

² Si vedano J. Garth, *Tolkien and the Great War*, HarperCollinsPublishers, London, 2003 e N.M. Ott, *JRR Tolkien and Worl War I*, http://greenbooks.theonering.net/guest/files/040102_02.html.

paesaggio disseminato di cadaveri abbandonati ad una perenne putrefazione. Tuttavia, il riflesso della Prima Guerra Mondiale (e, in minor misura, della Seconda), non si limita ad efficaci descrizioni 'paesaggistiche' ma abbraccia tematiche di più ampio respiro. La Grande Guerra segnò profondamente la mentalità europea, provocando un generale senso di sfiducia nell'uomo e destando disillusione e repulsione nei confronti del progresso e della scienza, fino ad allora esaltati come panacea a tutti i mali del mondo, ma che ora si erano rivelati in tutta la loro forza distruttiva. È proprio dall'uso della tecnologia militare di cui era stato testimone che Tolkien deriva la sua avversione alla macchina, avversione non dissimile da quella prospettata da scrittori coevi ma di diverso stampo quali W.H.Auden o G.Orwell, i quali dipingono la tecnologia come strumento di alienazione o di oppressione e controllo sociale. La Guerra Mondiale segna, dunque, la fine del positivismo per lasciare spazio ad un generalizzato sentimento di decadenza e fine della civiltà, rappresenta il definitivo passaggio ad una contemporaneità vuota e mediocre: l'epoca degli "Hollow Men". Da questo comune sentire nascono reazioni svariate e differenti, dall'eroismo distruttivo e autodistruttivo delle ideologie totalitarie (è emblematico lo slogan "Viva la muerte" nella Guerra Civile di Spagna) alla voglia di provocazione e rinnovamento delle avanguardie europee. Sono molti gli scrittori che denunciano la pochezza dell'animo umano, smascherandone la fragilità, la frammentazione e la meschinità, a partire da un precursore come Conrad per arrivare ai 'grandi' della modernità, come Eliot, Joyce, Beckett, Golding etc. Sono autori che scelgono la via della denuncia, spesso accostando con amara ironia la grande antichità classica alla

sterilità moderna, come Joyce in *Ulysses* o Eliot in *The Waste Land*. Anche Tolkien è mosso dagli stessi sentimenti di frustrazione per l'epoca in cui vive ma alla via della denuncia preferisce quella del mito, optando per il recupero piuttosto che per la contrapposizione ironica con la realtà. L'intera opera di Tolkien è volta a riscoprire la dimensione leggendaria della creazione letteraria, riportando in vita il mito e i suoi valori intrinseci proprio nell'era anti-eroica per eccellenza, dove tali valori paiono dimenticati. Tuttavia la creazione fantastica e mitologica non rappresenta una fuga dal XX secolo, bensì una decisa reazione. Allo sforzo di recupero mitologico fa da contrappeso un profondo senso di perdita che pervade tutto il *legendarium* tolkieniano, un *anti-climax* che delinea il lento e graduale tramonto dell'*epos* antico per lasciare spazio ad un mondo secolarizzato che, sebbene ancora carico di componenti fantastiche e 'cavalleresche', vede tuttavia estinguersi gli elementi magici, epici ma anche ludici e onirici, una realtà in cui è ormai perduto il contatto col divino, la memoria delle radici, il senso del mito, in cui domina la decadenza e in cui lo splendore delle civiltà antiche è un ricordo del passato. L'universo mitologico di Tolkien è, quindi, allo stesso tempo il 'luogo del mito' ma anche il 'luogo del mito perduto'. In questo senso il mondo tolkieniano è assimilabile al nostro, in quanto luogo mutilato dell'epicità e della grandezza eroica del passato, della memoria e della capacità di immaginare. Il presente lavoro è volto a mostrare ed analizzare proprio tale percorso di perdita nelle varie tappe della narrazione e della cosmologia tolkieniana.

Il primo capitolo affronterà il problema della compilazione del *legendarium* di Tolkien che, come tutti i *corpora* mitologici presenta

problemi di compattezza e congruenza. La stesura dei racconti ha, infatti, occupato circa 57 anni della vita dell'autore andando incontro a inevitabili quanto complessi cambiamenti. Si cercherà, pertanto, di comprendere se e fino a che punto si possa guardare al *legendarium* tolkieniano come a un'unità coerente passibile di uno studio critico lineare.

Il secondo capitolo chiarirà alcune concezioni fondamentali della poetica di Tolkien e del suo modo di vedere e reinventare il mito. Innanzitutto verrà analizzato il rapporto tra filologia e mitopoiesi tenendo in particolare considerazione il ruolo che ha, per l'autore, l'invenzione linguistica nella genesi narrativa. Si vedranno, quindi, le motivazioni che spingono Tolkien a scrivere racconti mitologici e il valore artistico che questi riserva alla fiaba e al mito, in contrapposizione alla visione 'antropologica' di Andrew Lang. Si analizzerà, poi, il problema della simbologia nell'universo creato dall'autore cercando di capire fino a che punto sia possibile e auspicabile cercare simboli e allegorie nel *legendarium* tolkieniano. All'interno di questo problema si vaglieranno gli elementi cristiani presenti nei racconti, soppesando dove questi rappresentino letture forzate o siano, invece, componenti fondamentali dell'opera tolkieniana.

Con il terzo capitolo ha inizio la fase centrale del lavoro, dove si procederà ad un'analisi comparativa di personaggi e vicende all'interno della silloge mitologica con particolare riferimento al *Silmarillion*. Si analizzeranno soprattutto due fondamentali categorie di personaggi: gli Elfi e gli Uomini, esaminando principalmente gli eventi relativi alle rispettive e parallele genesi. Successivamente si analizzeranno alcune

vicende e protagonisti particolarmente rappresentativi della grande epicità primitiva. Nel capitolo successivo, il quarto, verrà seguito il percorso di perdita di tale epicità, con la graduale scomparsa degli Elfi e, congiuntamente, di ogni elemento che rappresenti la grandezza del mondo antico. Il risultato che ne scaturisce è un mondo tristemente mutato che, come il mondo contemporaneo, rimane monco delle grandi gesta, delle grandi civiltà e degli eroi delle ere antiche.

Il quinto e ultimo capitolo, invece, si occuperà di un altro percorso di declino: quello del rapporto col mondo divino e trascendente. Dopo una breve analisi del sistema teologico nella cosmologia tolkieniana si prenderà in esame il continuo mutare delle relazioni fra la realtà umana e quella divina, cercando di individuare anche qui il motivo della perdita e del tramonto che collega il mondo mitologico di Tolkien alla percezione della modernità.

L'appendice riassume in breve le complesse vicende che si sviluppano nel *Silmarillion* e ne è quindi consigliata una lettura propedeutica alla comprensione dell'intero lavoro.

CAPITOLO 1

Il corpus mitologico: coerenza di un costante work in progress.

La natura del *legendarium* tolkieniano costituisce un punto nodale nella comprensione sia degli intenti e del pensiero dell'autore che del significato della sua opera. Va perciò analizzata, anche se brevemente, sotto il profilo diacronico oltre che sincronico. La totalità del *corpus* – tra romanzi, fiabe, poesie, narrazioni mitologiche dai toni più svariati, annali, trattazioni e materiale linguistico – raggiunge dimensioni più che considerevoli. Si escluderà, ovviamente, quella produzione (decisamente una minima parte) che non può inserirsi nello sviluppo della mitologia vera e propria, e che quindi è in qualche modo estranea al *corpus* mitologico principale, ovvero quel “lots of other things [...] [that] escaped from the grasp of this branching acquisitive theme, being ultimately and radically unrelated”³. Nonostante ciò, rimangono, oltre a *Il Signore degli Anelli* e *Lo hobbit*, numerosi cicli di racconti e numerosissime versioni di ogni racconto che hanno visto luce in vari momenti e con diverse intenzioni, solo grazie all'instancabile lavoro di ricerca e revisione del figlio Christopher Tolkien.

Tracciare una storia esaustiva della compilazione di tali scritti è compito davvero arduo. La loro genesi nella mente dell'autore non è forse nemmeno rintracciabile, dato che egli stesso afferma:

³ Lettera del 1951 a Milton Waldman in *Letters*, n.131 p. 145. Cfr. a. *Silm*, p. xii. (“molte altre cose [...] [che] sono sfuggite alla presa di questo soggetto in avida espansione, rimanendo definitivamente e radicalmente non correlate ad esso”).

this stuff began with me [...] I do not remember a time when I was not building it. [...] I have been at it since I could write. But I have never stopped, and of course, as a professional philologist (especially interested in linguistic aesthetics), I have changed in taste, improved in theory, and probably in craft.⁴

Ad ogni modo, il primo testo scritto di una certa consistenza e coerenza, *The Book of Lost Tales*, “fu cominciato [...] nel 1916-1917, durante la Prima Guerra Mondiale, quando [Tolkien] era venticinquenne”⁵. Era la prima versione di ciò che sarebbe poi divenuto il *Silmarillion*, il principale punto di riferimento della mitologia tolkieniana. Nonostante il processo creativo di Tolkien non si sia praticamente mai fermato negli anni della sua vita, tale scritto fu del tutto abbandonato nella forma in cui si presentava. Tuttavia i suoi contenuti sopravvissero in grande parte, sebbene abbondantemente riveduti. Nel 1926 un nuovo “Abbozzo” fu elaborato, “la «mitologia» in prosa ricominciò da un nuovo punto di partenza [...] espressamente indirizzato a fornire il substrato di conoscenze necessarie alla comprensione della poesia allitterativa”⁶. Da tale “Abbozzo” si svilupparono versioni successive e maggiormente elaborate che accompagnarono la scrittura di *The Hobbit* e che si interruppero nell’anno della pubblicazione di quest’ultimo, il 1937. Lo stato degli scritti subì un arresto fino a che *Il Signore degli Anelli*,

⁴ *Letters* p. 143; *Silm* p. x. (“questo materiale ha avuto origine con me [...] non ricordo di un'epoca in cui non lo stessi plasmando [...] me ne sono occupato fin da quando sono stato in grado di scrivere. Eppure non ho mai smesso e certamente, in quanto filosofo professionista (particolarmente interessato all'estetica linguistica), sono cambiato nel gusto, sono migliorato nella teoria e probabilmente nell'abilità.”)

⁵ *HoME I*, p. 14.

⁶ *Ibid.*, v. nota nell'originale: “Solo nel caso de *La Musica degli Ainur* vi fu uno sviluppo diretto, da un manoscritto all'altro, fra *Racconti ritrovati* e le forme posteriori; infatti *La Musica degli Ainur* si staccò dal resto e proseguì come opera indipendente.” Cfr. *ibid.*, p.67.

iniziato nel 1937, non fu ultimato nel 1949. Fu la prima interruzione di un certo rilievo nel continuo sviluppo del *Silmarillion* ma non fu comunque definitiva. Nonostante i dubbi sorti in quegli anni, la scrittura riprese non appena completato *Il Signore degli Anelli*, nella speranza di vedere le due opere pubblicate assieme. Il lavoro era piuttosto ambizioso, in quanto Tolkien si propose, pur mantenendo la struttura fondamentale dell'opera, di rivisitare interamente il materiale, operando revisioni ed ampliamenti su scala molto vasta⁷. Ancora una volta, però, il risultato non fu definitivo e, nonostante gli sforzi, la struttura narrativa non raggiungeva una coerenza ed una completezza soddisfacenti⁸. Sfumata ogni possibilità di pubblicare *Il Signore degli Anelli* e *Il Silmarillion* “in conjugation or in connection”⁹, il lavoro sul *corpus* mitologico principale subì un nuovo brusco arresto, per essere ripreso solo alla fine degli anni Cinquanta. Ma a quel punto altre necessità si facevano impellenti nella mente dell'autore. Si trattava di porre le basi teoriche per un sistema cosmologico che aveva ormai raggiunto vita propria e che perciò di quelle basi aveva bisogno per sopravvivere.

Meditating long on the world he had brought into being and was now in part unveiled, he had become absorbed in analytic speculation concerning its underlying postulates. Before he could prepare a new and final *Silmarillion* he must satisfy the requirements of a coherent theological and metaphysical system, rendered now

⁷ Cfr. *HoME X*, p. ix.

⁸ Cfr. *HoME IV*, p. 2.

⁹ *HoME X*, p. ix. Cfr. *Silm*, p. viii. (“Abbinatamente o in connessione”).

more complex in its presentation by the supposition of obscure and conflicting elements in its roots and its tradition.¹⁰

Così Tolkien si dedicò principalmente a trattazioni teoriche volte a cementare la coesione metafisica dei propri scritti e non riuscì mai a raggiungere una versione dei propri racconti che ritenesse a sufficienza coerente e 'definitiva' da potersi consegnare alla carta stampata.

Pertanto, durante la sua vita, non vide mai pubblicato il *Silmarillion* che sarà invece dato alle stampe per mano del figlio Christopher nel 1977. La pubblicazione fu allora resa possibile anche dal fatto che le opere 'maggiori' di Tolkien avevano ormai raggiunto un numero vastissimo di lettori, di appassionati, di critici e anche di scettici: una platea variegata e molto più recettiva nei confronti di un'opera "difficile" e complessa come il *Silmarillion*. Le difficoltà nella pubblicazione risiedevano però soprattutto nel carattere dell'opera stessa, in cui la differenza di materia, di stili, di date di composizione disegnava un mosaico inestricabile. Era chiaro che un prodotto del tutto coerente ed unitario era impossibile da ottenere, ma gli sforzi del curatore si volsero al raggiungimento della massima coesione possibile.

a final and definitive version seemed unattainable. [...] [T]o attempt to present, within the covers of a single book, the diversity of the materials – to show The Silmarillion a continuing and evolving creation extending over more than half a century – would in fact lead

¹⁰ Ibid., p. x. ("Meditando a lungo circa il mondo cui aveva dato vita e che adesso era stato in parte svelato, divenne assorto nelle speculazioni analitiche riguardanti i suoi postulati impliciti. Prima di poter preparare un nuovo e definitivo Silmarillion doveva soddisfare la necessità di un sistema teologico e metafisico coerente, che si era reso adesso più difficile a presentarsi per la supposta presenza di elementi oscuri e contraddittori alle sue radici e nella sua tradizione.").

only to confusion and the submerging of what is essential. I set myself therefore to work out a single text, selecting and arranging in such a way as seemed to me to produce the most coherent and internally self-consistent narrative.¹¹

Il *Silmarillion* divenne, grazie a tale lavoro, un punto di riferimento per studiosi o semplici appassionati, un *corpus* forse fin troppo cristallizzato:

l'oggetto dello studio non era stabile, ma esiste per così dire «longitudinalmente» nel tempo (della vita dell'autore) e non solo «trasversalmente», nella forma di un libro stampato che non subisce ulteriori mutamenti essenziali. La pubblicazione de «Il Silmarillion» ha tagliato «trasversalmente» il «longitudinale», imponendo una sorta di carattere definitivo.¹²

La pubblicazione del *Silmarillion* congelò, dunque, un organismo in continua crescita, presentandolo in una forma che era solo uno stadio della sua evoluzione. Ne ha perciò eliminato il lato diacronico, “longitudinale”, mostrando una sola faccia del poliedro.

Per ridare una prospettiva diacronica allo studio degli scritti tolkieniani è stato quindi necessario rendere disponibile tutto il materiale inedito e dare una “presentazione dell'immagine «longitudinale» della Terra-di-

¹¹ *Silm*, pp. v, vi. (“[i mutamenti hanno assunto una tale complessità da far sembrare] impossibile una versione conclusiva, definitiva. [...] [L]o sforzo teso a presentare, in un unico volume, materiali così disparati – di offrire *Il Silmarillion* quale è in realtà, un atto di creazione continua, la cui evoluzione è durata oltre mezzo secolo – non avrebbe che ingenerato confusione, obnubilando ciò che vi è di essenziale. Ragion per cui mi sono accinto a elaborare un testo unico, scegliendo e ordinando i materiali in modo tale da attribuire loro l'aspetto di un tutto narrativo affatto coerente e privo di contraddizioni.” Trad. Francesco Saba Sardi, *Silmar* p. 6)

¹² *HoME I*, p.13.

mezzo¹³ e di Valinor”, mostrando i vari momenti dell’evoluzione per scoprire il poliedro nella sua interezza¹⁴. Dal 1983 ad oggi sono stati perciò pubblicati dodici volumi della *History of Middle-earth* (solo due dei quali disponibili in italiano¹⁵) ed un corposo volume di *Unfinished Tales* che propongono una straordinaria mole di materiale altrimenti sconosciuto. Oltre agli scritti del *Silmarillion* nelle loro varie tappe di elaborazione, sono presenti in tali raccolte altre versioni del *Signore degli Anelli*, oltre che scritti di carattere estremamente vario: poemi (*The Lay of Leithian*, *The Lay of the Children of Húrin* in versi allitterativi), descrizioni cosmogoniche di carattere geografico (*Ambarkanta*), trattati sulle lingue (*The Lhammas*, *The Etymologies*), annali (*Annals of Valinor*, *Annals of Beleriand*), romanzi (*The Lost Road*, *The Notion Club Papers*). Christopher Tolkien scrive:

My object is to try to show, and not merely impressionistically, how Middle-earth and its history was built up gradually and delicately, and how a long series of small shifts or combinations would often lead to the emergence of new and unforeseen structures¹⁶

¹³ Il termine *Middle-earth* (Terra-di-mezzo), è una modernizzazione di *Midgard*, che nella mitologia vichinga indicava il mondo degli uomini col significato letterale di 'Recinzione di mezzo'. Il termine *Midgard* è, a sua volta, traslitterazione dell'Antico Norreno *Miðgarðr* che assume le forme *Middangeard* in Old English e *Middellærd* o *Middel-erde* in Middle-English e ricorre con lo stesso significato in Islandese (*Miðgarður*), Gotico (*Midjungards*), Danese e Svedese (*Midgård*), Norvegese (*Midgard* o *Midgård*) ed Alto Germanico (*Mittilagart*). L'origine è il Proto-Germanico **medja-gardaz* (**meddila-*, **medjan-*) dal Proto-Indoeuropeo **medhyo-ghartos*. Cfr a. *Letters*, p. 283.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Si tratta di *The Book of Lost Tales*, in due volumi, tradotti rispettivamente col titolo di *Racconti ritrovati* e *Racconti perduti*. Il terzo volume (*The Lays of Beleriand*) fu tradotto ma mai pubblicato sia perché Christopher Tolkien giudicò la traduzione inadeguata, sia per ragioni editoriali (probabilmente in Italia non avrebbe trovato un pubblico sufficiente).

¹⁶ *HoME IV*, p. 2. (“Il mio proposito è di cercare di mostrare, non solo in impressionisticamente, come la Terra-di-mezzo e la sua storia siano stati costruiti in maniera graduale e delicata e come una lunga serie di piccoli cambiamenti o combinazioni possa spesso portare all'emergere di strutture nuove e inaspettate.”)

Il quadro che emerge è complesso ma delinea chiaramente quale sia il problema di fondo nell'affrontare un'analisi comprensiva del *legendarium* di Tolkien. Ci si può rivolgere al *Silmarillion* come ad una "fixed tradition"¹⁷, lo si può considerare un'unità coerente con degli intenti uniformi? O si dovrà piuttosto guardare alla produzione mitologica nel suo continuo mutare? Fino a che punto si possono rintracciare dei percorsi e delle linee comuni in testi così vari per carattere e composizione? Christopher Tolkien era ben consapevole di queste problematiche:

il risultato [delle scelte di compilazione del *Silmarillion*¹⁸], che non prevedevo affatto, è stato quello di aggiungere una nuova dimensione di oscurità a «Il Silmarillion», in quanto le incertezze sulla datazione dell'opera (se essa, cioè, debba essere considerata «iniziale» o «tarda» oppure in quali proporzioni), e riguardo il livello di intervento, di manipolazione o perfino di invenzione da parte dei curatori rappresentano un ostacolo e la fonte di molti fraintendimenti.¹⁹

Tali fraintendimenti erano spesso dubbi di portata devastante, come quello sollevato dal prof. Randel Helms e citato dallo stesso Christopher Tolkien:

¹⁷ *Silm*, p. v.

¹⁸ Cfr. *HoME I* p.11. Qui i criteri seguiti da Christopher Tolkien nella compilazione del materiale vengono palesati: "Optai per la terza soluzione ossia di «elaborare un testo unico, scegliendo e ordinando i materiali in modo tale da attribuire loro l'aspetto di un tutto narrativo affatto coerente e privo di contraddizioni»." Cfr. a. *Silm* p.vi.

¹⁹ *HoME I*, p. 12.

che cos'è, veramente, un'opera di letteratura? [...] A quale versione si rivolgerà il critico come alla «storia vera»? [...] Christopher Tolkien ci ha in questo caso aiutati precisando con onestà che *Il Silmarillion*, nella forma in cui lo possediamo, è creazione del figlio e non del padre²⁰

È lo stesso Christopher Tolkien, però, a definire tale affermazione un grave “frintendimento”²¹ a prescindere dalle “innumerevoli scelte «spurie» tra varianti e versioni contrastanti che ne hanno contrassegnato la compilazione.”²²

È pur vero che le contraddizioni esistono e non è affatto semplice risolvere la trama di una matassa di tal fatta ma se una coerenza totale e incondizionata non si può trovare e nemmeno è auspicabile cercarla, rimane una coesione di fondo tra tutti gli scritti, un far parte, sebbene in modi diversi, dello stesso piano, dello stesso discorso.

Accanto alle difficoltà e ai punti oscuri, è certo e del tutto evidente che per il creatore della Terra-di-mezzo e di Valinor esistevano una profonda coerenza e relazioni essenziali tra tutti i tempi, i luoghi e i personaggi della sua opera, indipendentemente dai modi letterari, e per quanto alcune parti della concezione possano apparire multiformi se esaminate nel corso di una lunga esistenza.²³

Il cosmo di Tolkien non è affatto una massa di racconti sconnessi e lontani nella composizione ma un insieme con una profonda coesione

²⁰ Ibid., p. 12.

²¹ Cfr. *ibid.*

²² *UT*, p.10.

²³ *HoME I.*, pp. 12, 13.

interna ed una fittissima rete di relazioni che prescindono dalle differenze e variazioni, volute o incidentali che siano.

[*Il Signore degli Anelli*, il *Silmarillion* e i *Racconti incompiuti*] compongono una sorta di trilogia diacronica ma insieme sincronica dal momento che ognuno dei tre testi rimanda agli altri in un molteplice gioco di specchi (rifacimenti, reiterazioni, riprese, sviluppi, variazioni...) spesso vertiginoso ma quasi sempre coerente, a riprova della capacità di Tolkien, non solo di creare un mondo intero, [...] ma anche di reggere le fila di un ordito sempre più fitto e stratificato, fedele in questo alla regola aurea della letteratura anglofona, così “contenutistica”, così fedelmente incentrata sulla trama e le sue cogenze²⁴

Tale “gioco di specchi”, tale trama di rimandi, echi, richiami e riprese, non è soltanto tangibile a livello sincronico, “trasversale”, fra i testi che appartengono ad un medesimo periodo, che giacciono, per così dire, sullo stesso piano compositivo; ma è anche presente sotto un profilo diacronico, “longitudinale”, nell’evoluzione del sistema mitologico nel tempo. Se è vero, infatti, che molti elementi iniziali scompaiono nelle versioni successive lasciando spesso spazio ad elementi nuovi, in un continuo rinnovarsi e progredire dell’opera, e se è altresì vero che tali elementi sono a volte tutt’altro che marginali o secondari, non va mai dimenticato che ogni versione è in qualche modo figlia della precedente, che da essa prende le mosse anche quando non ne è una vera e propria

²⁴ *UT*, p.29. Nota del traduttore Francesco Saba Sardi. Il traduttore continua così circa il “contenutismo” anglofono: «ed è ciò che ne assicura il successo perché la rende “leggibile”: è essa che ha prodotto il “giallo” e la *fantasy*, non potevano certo farlo la letteratura italiana, la francese, l’iberica, oggi tanto più “astratte” e, naturalmente, tanto meno diffuse e diffusibili».

riscrittura. Peraltro, molti degli elementi eliminati non sono davvero tali ma rimangono come sotterranei, evocati, non detti; non restano presenti realmente se non come suggestioni impalpabili, reminiscenze nella mente del lettore.²⁵

Un discorso a parte andrebbe svolto per le lingue d'invenzione, le quali sono tutt'altro che un elemento secondario o un frutto giocoso della fantasia dell'autore, bensì una struttura portante, uno straordinario elemento di coesione, oltre che un principio imprescindibile nella concezione artistica, mitologica e mitopoietica di Tolkien. Ad ogni modo questo aspetto richiederebbe una trattazione a parte e verrà solo brevemente analizzato nel seguente capitolo. Basti per il momento tener presente che tali lingue sono un importante collante all'interno della totalità narrativa.²⁶

Da quanto considerato emerge, dunque, che la mitologia tolkieniana è non solo un sistema coerente con delle precise logiche interne ma un meccanismo dentro il quale sono rintracciabili percorsi definiti e consapevoli, evoluzioni, involuzioni e mutamenti che hanno un determinato ruolo nel funzionamento della struttura narrativa. Proprio lo studio di alcuni di questi percorsi sarà l'oggetto del presente lavoro. Assumendo questa prospettiva è inoltre possibile spiegare alcune variazioni di tono, di stile o anche di incedere narrativo, non come fatti

²⁵ Cfr., fra gli altri, *HoME I*, p.67.

²⁶ Si veda *Silm* p. x e *Letters* pp. 143, 144: "Out of these languages are made nearly all the *names* that appear in my legends. This gives a certain character (a cohesion, a consistency of linguistic style, and an illusion of historicity) to the nomenclature, or so I believe, that is markedly lacking in other comparable things. Not all will feel this as important as I do, since I am cursed by acute sensibility in such matters.". ("Da queste lingue ho ricavato quasi tutti i *nomi* che appaiono nelle mie leggende. Ciò conferisce alla nomenclatura, almeno credo, un certo carattere (una coesione, una coerenza di stile linguistico, un'illusione di storicità) che manca decisamente in altri lavori paragonabili. Non tutti sentiranno importante quest'aspetto quanto me, dal momento che io sono maledetto da un'acuta sensibilità a problemi del genere."). Corsivo suo. Cfr. a. *HoME I*, pp. 13, 55.

accidentali, come potrebbero apparire a prima vista, ma come parti di un naturale procedere della materia. Stile narrativo e materia si muovono parallelamente e i cambiamenti di quest'ultima, nonostante e forse in virtù della loro violenza, obbediscono, come si vedrà, ad una precisa logica interna.²⁷

Il lavoro terrà presente tutto il *corpus* mitologico tolkieniano, sebbene la fonte di riferimento principale sarà il *Silmarillion*, nella versione pubblicata dal figlio, la quale costituisce un riferimento imprescindibile, una “fixed tradition” se non un “fixed text”²⁸, fermo restando l'indispensabile ausilio di tutti i testi che compongono l'intricato mosaico di Arda²⁹, un'unità indivisibile in cui l'analisi di un singolo testo non può prescindere dalla visione d'insieme.

²⁷ Cfr. *Silm*, pp. vi-vii. Sulla questione degli stili si veda anche la nota del traduttore in *UT*, p.28. Il traduttore commenta così il vorticoso gioco di stili che è stato chiamato ad affrontare: «[...] il traduttore si è trovato alle prese con un arduo mosaico: di linguaggi in primo luogo. E si è visto obbligato a saltare dall'uno all'altro livello, dal narrativo al filologico, dal conchiuso al frammentario, dall'epigrafe alla lunga nota e all'intarsio, dal linguaggio “alto”, “cosmogonico”, rifatto su modelli anglosassoni, medioevaleggianti, non di rado francamente neogotici, al linguaggio “basso”, “corrente”, delle favole tolkieniane.»

²⁸ *Silm* p. v: “it became long ago a fixed tradition, and background to later writings. But it was far indeed from being a fixed text” (“divenne già molto tempo fa una tradizione fissa, un sostrato per gli scritti successivi. Tuttavia era in effetti lontano dall'essere un testo fisso”). Cfr. a. *UT* p.10. Christopher Tolkien stesso riconosce: “eccezion fatta per pochi casi specifici, in effetti mi sono valso del *Silmarillion* come di un punto di riferimento fisso, della stessa valenza degli scritti pubblicati da mio padre, indipendentemente dalle innumerevoli scelte «spurie» tra varianti e versioni contrastanti che ne hanno contrassegnato la compilazione.”

²⁹ La Terra.

CAPITOLO 2

Tolkien e il mito

Sulla concezione del mito e dell'arte in Tolkien è già stato scritto molto ma vale la pena fornire una panoramica delle principali idee dell'autore per mostrare e chiarire alcuni punti che risulteranno importanti nell'economia del presente lavoro.

Come già notava D.L. Jeffrey, per una corretta lettura di Tolkien è necessario ed indispensabile far riferimento al suo lavoro di filologo ed esperto in lingue:

There can be no appreciation of Tolkien's work that does not root itself in a recognition that, long before he took up fiction, he was regarded as one of the most gifted scholars of language of his day.³⁰

Si è già accennato all'importanza che hanno le lingue nella concezione artistica tolkieniana.³¹ In effetti, per l'autore la lingua ed il linguaggio sono alla genesi di ogni atto creativo e a quest'ultimo indissolubilmente legate. Nel celebre saggio *On Fairy Stories* egli stesso afferma:

To ask what is the origin of stories (however qualified) is to ask what is the origin of language and of the mind.³²

³⁰ *Philologist*, p. 62. ("Non può esistere alcuna valutazione dell'opera di Tolkien che non si basi sull'ammissione che, molto prima di dedicarsi alla narrativa, egli era riconosciuto come uno dei più dotati studiosi di lingue dei suoi giorni")

³¹ Cfr. qui p.19.

³² *OFS*, p.119. ("Chiedersi qual è la genesi dei racconti (comunque classificati) significa domandarsi quale sia l'origine del linguaggio e della mente." Trad. Francesco Saba Sardi in *AeF*, p.30).

Sembra, dunque, suggerire che la lingua, l'atto narrativo e perfino l'intelletto siano in qualche modo uniti ed inseparabili nella loro stessa origine. Tuttavia la portata della sua idea va ben oltre questa constatazione: la parola, la lingua, il nome hanno un potere rievocativo almeno tanto importante quanto la narrazione stessa. Ogni parola, per Tolkien, nasconde un rapporto ben più importante che non la mera, arbitraria relazione saussuriana significante-significato. Dietro ogni parola esiste infatti una storia, non solo a livello etimologico. Si tratta della storia di popoli, culture, leggende, la storia di individui che di quel linguaggio facevano uso e che da esso creavano. È una storia che va recuperata in modo evocativo, sebbene non con intenti strettamente e scientificamente filologici o antropologici. Per tale motivo le lingue che Tolkien ha inventato, in maniera del tutto complessa ed originale, partono sempre da sistemi esistenti come il gallese antico, il finnico, il norreno, l'antico islandese o l'Old English. Sono i medesimi sistemi ai quali si ispira, in misure diverse, la stessa mitologia tolkieniana. Ogni nome in lingua Sindarin, Quenya, Adûnaic o nella lingua dei Rohirrim, nasconde dei reali significati (non allegorici ma allusivi, evocativi) in una delle lingue citate. Recuperare tali frammenti di lingue passate vuol dire, per l'autore, recuperare il passato stesso, riportare in vita un intero mondo che giacerebbe altrimenti dimenticato³³. Il lettore può non essere consapevole di tale recupero filologico e dei significati che esso nasconde ma ne subisce comunque il fascino suggestivo e ne percepisce la portata, il senso di astrazione temporale. Alla luce di ciò, pare naturale che il recupero e l'invenzione linguistica precedano la narrazione. È, in effetti, proprio dal fatto linguistico che scaturisce la narrazione stessa, come lo

³³ Si veda in proposito *Philologist*, pp. 62 s.

stesso autore affermava:

the remark about 'philology' was intended to allude to what is I think a primary 'fact' about my work, that it is all of a piece, and *fundamentally linguistic* in inspiration. The authorities of the university might well consider it an aberration of an elderly professor of philology to write and publish fairy stories and romances, and call it a 'hobby', pardonable because it has been (surprisingly to me as much as to anyone) successful. But it is not a 'hobby', in the sense of something quite different from one's work, taken up as a relief-outlet. The invention of languages is the foundation. The 'stories' were made rather to provide a world for the languages than the reverse. To me a name comes first and the story follows. I should have preferred to write in 'Elvish'.³⁴

Dunque la lingua precede la storia, costituisce la genesi della narrazione e del mito stessi. Tuttavia tali affermazioni possono generare interpretazioni errate, come quella sostenuta da Edmund Wilson su un ormai famoso articolo del 1956 apparso su *The Nation*. Wilson ritiene la produzione di Tolkien niente più che una "curiosità filologica", in sostanza un trastullo di un vecchio filologo che è lievitato a dismisura.³⁵

³⁴ *Letters*, p.219. ("L'osservazione riguardo la 'filologia' voleva alludere a quello che io considero un 'fatto' principale nel mio lavoro, che è tutto d'un pezzo, e di ispirazione *fondamentalmente linguistica*. Le autorità accademiche possono ben considerare il fatto di scrivere e pubblicare favole e romanzi fantastici un'aberrazione di un professore di filologia attempato e possono chiamarlo un 'hobby', perdonabile solo per via del suo successo (che ha sorpreso me quanto chiunque altro). Tuttavia non si tratta di un 'hobby', nel senso di qualcosa di totalmente diverso dal proprio lavoro, che si intraprende come sfogo liberatorio. L'invenzione linguistica è il fondamento. Le 'storie' sono state create per fornire un mondo alle lingue piuttosto che il contrario. Per me prima viene un nome, la storia segue. Avrei preferito scrivere in 'elfico'.")

³⁵ L'articolo apparve su *The Nation* il 14 aprile 1956 con il titolo *Oo, THOSE AWFUL ORCS!* (*Ooh, I TERRIBILI ORCHI!*) come recensione di *The Fellowship of the Ring*. La citazione completa è: "An overgrown fairy story, a philological curiosity – that is, then, what *The Lord of The Rings* really is. The pretentiousness is all on the part of Dr. Tolkien's infatuated admirers, and it is these pretensions that I

Considerando l'attenzione ed il tempo che Tolkien dedicò all'elaborazione letteraria (sostanzialmente quasi tutti gli 81 anni della sua vita), pare difficile parlarne in termini ludici. L'affermazione di Tolkien secondo cui *Il Signore degli Anelli* è un'opera che “non parla di nulla se non di se stessa”³⁶, vuole semplicemente evidenziare il fatto che essa “non ha intenzioni allegoriche”³⁷, ma assolutamente non indurre a considerarla un'opera senza alcuna pretesa di tipo artistico. Sul carattere 'ludico' della sua scrittura l'autore afferma:

I avoid hobbies because I am a serious person and cannot distinguish between private amusement and duty. I am affable but unsociable. I only work for private amusement, since I find my duties privately amusing.³⁸

L'ironica dichiarazione pare evidenziare con chiarezza un fatto estremamente semplice e lontano dalle asserzioni di Wilson, e cioè che Tolkien provava estremo diletto nel proprio lavoro (e di conseguenza nella propria produzione artistica), e che solo in questo senso il suo scrivere può considerarsi un “diletto personale”.

Le tesi sostenute da Wilson sono di facile confutazione per chiunque si approcci al lavoro di Tolkien con un minimo di serietà critica e scientifica, ma non è qui necessario indugiarevi oltre se non per ricordare

would here assail.” (“Una favola cresciuta a dismisura, una stranezza filologica: questo è ciò che è veramente *Il Signore degli Anelli*. La pretenziosità sta tutta dalla parte degli infatuati ammiratori di Tolkien e sono queste pretese che vorrei attaccare qui.”) dove Wilson prende a supporto della sua posizione le dichiarazioni di Tolkien sopra citate.

³⁶ *Letters*, p.220. “[*The Lord of the Rings*] is not about anything but itself”. L'affermazione è ripresa anche da Wilson.

³⁷ *Ibid.*, “it has no allegorical intentions”. Corsivo suo.

³⁸ *Ibid.*, p.218. (“Io evito gli hobby perché sono una persona seria e non riesco a distinguere fra divertimento personale e dovere. Sono affabile ma poco socievole. Lavoro soltanto per divertimento personale dal momento che trovo i miei doveri personalmente divertenti.”).

il valore rievocativo (ed in un certo senso rigenerativo) che ha per l'autore l'elemento linguistico nella genesi del mito.

Questo desiderio di recupero, questa volontà di riscoperta del mito, è assolutamente centrale nella concezione teorica tolkieniana. Uno dei principi che spinse Tolkien a ricreare il mito era l'assenza di una mitologia che potesse considerarsi prettamente inglese. In Inghilterra non esisteva alcun sistema mitologico abbastanza consistente da potersi paragonare ai grandi cicli epici greci, celtici, romanzi, germanici, scandinavi e finnici, ad eccezione del ciclo arturiano. Quest'ultimo era però considerato inadatto da Tolkien per diverse ragioni. Innanzitutto non lo si poteva considerare prettamente ed esclusivamente inglese poiché era più che altro legato alla Gran Bretagna in genere e, più precisamente, alla Gran Bretagna post-normanna.³⁹ Inoltre, secondo Tolkien, era impregnato di troppi elementi esplicitamente collegati alla religione cristiana, e ciò lo rendeva inadeguato per ragioni che verranno a breve analizzate.⁴⁰ L'intento iniziale era dunque quello di provvedere alle carenze di cui l'Inghilterra soffriva in campo mitologico⁴¹. Un intento senza dubbio ambizioso, come Tolkien sapeva bene, ma che poi subì un'evoluzione in senso diverso. Se infatti la mitologia nacque come inglese ed ambientata in una sorta di proto-Inghilterra mitica (l'isola incantata di Tol Eressëa⁴²),

³⁹ È nota la preferenza di Tolkien per l'Inghilterra anglo-sassone e pre-normanna. Egli considerava Hastings l'inizio di un disastro culturale per la civiltà inglese proprio perché quest'ultima, crescendo sotto l'ombra della cultura francese, non poté svilupparsi in maniera indipendente a livello linguistico e mitologico.

⁴⁰ Cfr. *Letters*, p. 144; *Silm*, pp. xi.

⁴¹ Ibid. “[...] I had a mind to make a body of more or less connected legend, ranging from the large and cosmogonic, to the level of romantic fairy stories – the larger founded on the lesser, the lesser drawing splendour from the backcloths – which I could dedicate simply to: to England, to my country.” (“[...] avevo idea di produrre un *corpus* di leggende più o meno correlate, che spaziassero dall'ampio e cosmogonico fino ad arrivare al livello delle fiabe romantiche – l'ampio fondato sul piccolo, il piccolo che ricavasse splendore dallo sfondo – da dedicare semplicemente a: all'Inghilterra, al mio paese.”)

⁴² Si veda in proposito *The Book of Lost Tales pt.1* e *pt. 2*. Nei primi sviluppi della mitologia Tol Eressëa era l'incantata Isola delle Fate, secondo un *topos* molto diffuso nella mitologia celtica. In

la narrazione si svincolò man mano da tale legame con la patria dell'autore per assumere un percorso indipendente e quasi una vita propria:

[The stories] arose in my mind as 'given' things, and as they came, separately, so too the links grew. [...] I had the sense of recording what was already 'there', somewhere: not of inventing.⁴³

Il modo graduale e naturale in cui la narrazione prendeva forma e cresceva di dimensioni la rendeva una mitologia sempre meno esclusivamente "inglese" ma non eliminava le motivazioni di fondo che ne animavano la scrittura: recuperare la lingua e il mito. Quest'ultimo, infatti, pareva – nel momento in cui operava l'autore – quasi epurato dalla letteratura 'ufficiale' o relegato a generi considerati marginali, come la fiaba. È però di importanza essenziale comprendere in quali termini e con quali meccanismi avviene questo recupero e per quali motivi esso è necessario.

La posizione di Tolkien si contrappone a quella di un altro studioso, il folklorista Andrew Lang, il quale aveva un approccio antropologico al mito ed al folklore. Lang riteneva infatti che lo studio ed il recupero del racconto tradizionale consistesse soprattutto nel ricostruire gli stadi iniziali della vita umana e della civiltà:

seguito Tol Eressëa divenne un'isola abitata dagli Elfi a largo delle coste di Valinor. Vedi nota 143.

⁴³ *Letters* p. 145, *Silm* p. xii. ("Le storie nascevano nella mia mente come cose 'date' e, man mano che arrivavano, separatamente, crescevano anche i collegamenti. [...] Avevo la sensazione di scrivere qualcosa che era già 'lì', da qualche parte, non di inventare.").

much as the fossil bones of a prehistoric creature could conjure up an extinct species.⁴⁴

Il mito diviene perciò strumento di recupero storico e antropologico, un mezzo scientifico, quasi paleontologico. A questa visione Tolkien era decisamente contrario; egli preferiva vedere il mito come un prodotto creativo, il cui valore fosse anche artistico oltre che un mero testimone da cui ricavare informazioni storiche.⁴⁵

why should we appreciate [*Beowulf*], or indeed any other poem mainly as an historical document? [...] [T]o rate a poem [...] as mainly of historical interest should *in a literary survey* be equivalent to say that it has no literary merits, and little more need in such a survey then be said about it.⁴⁶

Relegare un'opera d'arte (come *Beowulf* o qualsiasi altro mito o prodotto letterario) al solo studio storiografico è limitativo e fuorviante. Scrive Michaela Baltasar:

Beowulf was not written to prove that dragons and other monsters roamed the earth at one point of history, but to relay the story of

⁴⁴ Richard M. Dorson, *The British Folklorists: A History*, University of Chicago Press, Chicago, 1968, p.208. (“in maniera molto simile al modo in cui i fossili di una creatura preistorica riescono a rievocare una specie estinta.”) Per Lang era possibile interpretare, ad esempio, il mito di Crono che mangia i propri figli come il retaggio, il fossile culturale di un'era di cannibalismo. Si veda sull'argomento *Rediscovery*, p. 24.

⁴⁵ Cfr. *Rediscovery*, p.26.

⁴⁶ *Beowulf*, pp. 6, 7. (“Perché dovremmo apprezzare [*Beowulf*] o in verità qualsiasi altro componimento principalmente come documento storico? [...] [S]timare un componimento [...] come di interesse principalmente storico *all'interno di uno studio letterario* dovrebbe equivalere a dire che esso non ha meriti letterari e che dunque in tale studio resta ben poco da dire a riguardo.”) Corsivi suoi.

“man at war with the hostile world, and his inevitable overthrow in Time” (“Beowulf”, 18).⁴⁷

Se, da un lato, l'origine antropologica del mito o della favola è presente e importante, dall'altro è impossibile ricostruire una vicenda personale o sociale a partire da un racconto, quale che sia il rigore scientifico dell'approccio al testo⁴⁸. Un tale tentativo sarebbe inutile ed infruttuoso, in quanto distoglierebbe l'attenzione da ciò che è in realtà centrale e cioè il fatto che il mito sia un prodotto creativo prima che un 'resto archeologico'. Per quanti fondamenti storici possa avere il mito, esso nasce, *in primis*, dalla necessità di dar vita e forma al sentimento artistico.⁴⁹ il recupero del passato non si limita dunque all'aspetto culturale o storico ma è il recupero della creazione artistica, del senso stesso del narrare. La caratteristica principale e più significativa del mito consiste non tanto nella “rappresentazione o interpretazione simbolica delle bellezze e dei terrori del mondo”⁵⁰ quanto nella creazione stessa o, per dirla con le parole di Tolkien, nella “subcreazione”.⁵¹ L'uomo diviene “subcreatore” dal momento che è in grado di costruire un “Mondo Secondario”, un mondo di Faërie, partendo dagli elementi del

⁴⁷ *Rediscovery*, p. 27. (“*Beowulf* non venne scritto per dimostrare che i draghi vagavano per la terra in un certo momento storico ma per riferire la storia dell' “uomo in guerra col mondo ostile e la sua inevitabile disfatta nel tempo” (“*Beowulf*”, 18).”).

⁴⁸ Cfr. *Letters*, p. 288: “only [...] God Himself could unravel the real relationship between personal facts and an author's work. Not the author himself (though he knows more than any investigator), and certainly not so-called 'psychologists'.” (“solo [...] Dio in persona potrebbe districare le vere relazioni fra lavoro di un autore e fatti personali. Nemmeno l'autore stesso (pur conoscendo più di ogni altro indagatore) e di certo non i cosiddetti 'psicologi'.”).

⁴⁹ Cfr. *Rediscovery*, pp. 27, 28: “myth comes from a type of responsibility, a need to tell, to give words, and thus life, to an emotion. [...] Tolkien believed the real value of myth lay in the experience it offered its audience” (“il mito deriva da una sorta di responsabilità, un bisogno di raccontare, di dare parole, e dunque vita, ad un'emozione [...] Tolkien credeva che il vero valore del mito risiedesse nell'esperienza che offriva al suo pubblico”).

⁵⁰ *OFS*, p. 122. *AeF*, p. 36.

⁵¹ *OFS*, pp. 132 s. *AeF*, pp. 53 s.

mondo reale in cui vive. Tale mondo avrà (in misure diverse) una sua logica e coerenza interna, costituirà “verità” dal momento che è “reale” nel sentire del lettore. Sarà reale nella misura in cui può esserlo ogni creazione artistica, reale perché tale è la sua immagine nella mente del lettore stesso, oltre che dello scrittore. Soprattutto sarà, però, reale in quanto capace di reinventare e ricodificare la realtà.

You call a star a star, and say it is just a ball of matter moving on a mathematical course. But that is merely how *you* see it. By so naming things and describing them you are only inventing your own terms about them. And just as speech is invention about objects and ideas, so myth is invention about truth.⁵²

Si potrebbe dire che il mito sia un *linguaggio della realtà*, un filtro attraverso cui è possibile scorgere le verità del mondo da una differente prospettiva. Tale filtro non è, però, passivo ma nasce dalla creatività artistica umana, dalla capacità individuale di inventare.

Questa visione delle cose, in contrapposizione ad una visione *antropologica* come quella di Lang, si potrebbe definire *antropocentrica*. L’accento non è più sul fenomeno storico, culturale o sociale, ma si sposta verso la volontà artistica dell’uomo.

Then these natural objects can only be arrayed with a personal significance and glory by a gift, the gift of a person, of a man. Personality can only be derived from a person. The gods may derive

⁵² Cfr. *Biography*, p.147. (“Puoi chiamare stella una stella e dire che è soltanto una sfera di materia che si muove seguendo un corso matematico. Però quello è semplicemente il modo in cui *tu* la vedi. Dando un nome alle cose e descrivendole stai solo inventando i tuoi termini per esse. Così come la parola è invenzione circa gli oggetti e le idee, il mito è invenzione circa la verità.”)

their colour and beauty from the high splendours of nature, but it was Man who obtained these for them, abstracted them from sun and moon and cloud; their personality they get direct from him⁵³

Recuperare la leggenda vuol dire recuperare un grosso frammento dell'esistenza creativa umana. Da qui si spiega anche l'insistere di Tolkien sul motivo ricorrente (soprattutto ed in maniera davvero massiccia nel *Signore degli Anelli*) del riemergere delle storie e delle canzoni antiche, recuperate "dall'ombra", dall'oblio.⁵⁴ Un totale recupero è però impossibile; si tratta di un compito che non può essere assolto completamente.

[In *Beowulf* as in *The Lord of the Rings*, t]he past is not actually summoned back by recitation; in fact, the recitations themselves lament its irrecoverability.⁵⁵

Poiché si tratta del tentativo di recuperare un passato irrimediabilmente perduto, una tale riscoperta non può che avvenire per frammenti, in modo delicatamente evocativo. È da qui che nasce il carattere malinconico della narrativa di Tolkien, la 'delicatezza',

⁵³ *OFS*, p. 123. ("Ebbene, questi oggetti naturali possono essere dotati di un significato personale e di un gloria individuale soltanto grazie a un talento, il talento di una persona, di un uomo. La personalità non può infatti che derivare da una persona. Gli dèi possono derivare il loro splendore e la loro bellezza dalle meraviglie della natura, ma è stato l'uomo che se li è procurati a loro pro, astraendoli dal sole, dalla luna, dalle nuvole; la propria personalità gli dèi la ricevono direttamente dall'uomo". *AeF*, p.38).

⁵⁴ *Plato*, p. 85: "The word with the forgotten, old reference coming out of the shadows is a frequent motif of his writing" ("Il riferimento a eventi antichi e dimenticati che emergono dall'ombra è un motivo frequente nella sua scrittura"). Si veda come esempio *LR* 3.8, pp.536-537.

⁵⁵ *Borders*, p.265. ("[In *Beowulf*, come nel *Signore degli Anelli*, il passato non è realmente richiamato in vita dalla narrazione. In verità la narrazione stessa lamenta la sua irrecuperabilità.").

l'evanescenza di certi brani. È questo anche uno dei punti di maggiore forza e suggestione nella scrittura tolkieniana.

Delle perdite irrimediabili (o almeno di alcune di esse) si tratterà più ampiamente in seguito. È però necessario affrontare un problema di centrale importanza nella concezione creativa di Tolkien: il concetto di subcreazione che, come osserva Jeffrey, appartiene in parte al pensiero medievale.

All literature, for Middle Ages, forms a present gloss on an absent text, or, in Dante's words, "l'ombra del beato regno"⁵⁶. Yet shadowy or no, fallen or no, in a logocentric perspective language itself, like literature, lives as a mediator, as a conjoiner of the two realities.⁵⁷

Questo discorso si può considerare sostanzialmente valido anche per Tolkien. Il "subcreatore" sta al Mondo Secondario, al suo prodotto d'arte, come il Creatore sta al mondo reale. L'artista si fa mediatore, portatore di una verità più ampia, di valori di grande portata, che sono, per Tolkien, i valori cristiani.

Dietro questa concezione si nascondono due problemi da sempre molto dibattuti nell'interpretazione dell'opera di Tolkien (in particolare de *Il Signore degli Anelli*) che possono generare confusione e che non sono di semplice soluzione. Si tratta del ruolo degli elementi cristiani nella produzione tolkieniana e della questione della simbologia o dell'allegoria. Non è possibile esaurire qui la discussione in maniera

⁵⁶ *Paradiso*, I.23.

⁵⁷ *Philologist*, p.68. ("Tutta la letteratura, nel Medioevo, forma una glossa presente ad un testo assente o, per dirla con Dante, "l'ombra del beato regno". Eppure, che sia oscura o meno, caduta o meno, in una prospettiva logocentrica la stessa lingua, come anche la letteratura, vive come mediatrice, come congiungimento fra due realtà.").

soddisfacente ma è nondimeno necessario affrontarla nei suoi momenti chiave. La complessità e la molteplicità di livelli interpretativi del *Signore degli Anelli* ha portato, sin dall'inizio, molti critici o semplici lettori⁵⁸ ad individuare nel romanzo numerosi elementi simbolici, soprattutto di carattere religioso e politico. Le corrispondenze allegoriche, a prescindere dalla loro fondatezza, sono state limitate solo dalla fantasia di chi si è adoperato a cercarle. Mordor, con la sua schiera di creature deformi, è stata associata sia al comunismo che alla Germania nazista; figure mariane sono state trovate in molteplici personaggi femminili⁵⁹, mentre la figura di Cristo è stata individuata in quasi tutti i protagonisti maschili⁶⁰. La varietà di tali interpretazioni (che comunque non si esauriscono qui) palesa la loro inconsistenza. Tuttavia queste associazioni non possono definirsi del tutto infondate ma hanno una loro ragion d'essere ed un certo grado di verità. Per comprenderle e soppesarle pienamente è però necessario esaminare meglio e chiarire il valore dei rapporti di significazione nella concezione di Tolkien. Il simbolo, inteso come corrispondenza univoca tra significato e significante, come trasposizione allegorica, va totalmente eliminato da qualsiasi interpretazione critica. Lo stesso autore ha più volte inequivocabilmente sottolineato la sua totale estraneità all'allegoria. In una lettera a Milton Waldman scrive:

[A] basic passion of mine *ab initio* was for myth (not allegory!) [...]

I dislike Allegory – the conscious and intentional allegory – yet any

⁵⁸ Cfr. *Letters*, pp. 172, 262, 288. Fra i critici di estrazione cattolica che sostengono interpretazioni simboliche più o meno ragionevoli vi sono B. Birzer, H. Valois, S. Caldecott e D. Lord Alton.

⁵⁹ Almeno due: Galadriel e Varda-Elbereth, ma allo stesso modo si potrebbe, ad esempio, vedere Meril-i-Turinqi nei *Racconti ritrovati*.

⁶⁰ Sia lo hobbit Frodo che lo stregone Gandalf, come anche due uomini: Aragorn e persino Boromir.

attempt to explain the purport of myth or fairytale must use allegorical language.⁶¹

Nonostante l'allegoria sia in qualche modo strutturale ed intrinseca nel genere del mito e della favola, Tolkien non ne apprezzava l'utilizzo, soprattutto se evidente ed intenzionale. In un'altra lettera chiarisce, in maniera esplicita:

Certainly [*The Lord of the Rings*] has *no* allegorical intentions, general, particular, or topical, moral, religious, or political.⁶²

Tolkien suggeriva, invece, una rappresentazione simbolica molto più elegante e complessa. Il dispositivo semiotico sostenuto da Tolkien è quello dell'*applicability* (applicabilità). Tale concetto implica che ad un significante non venga assegnato un significato univoco e ben determinabile ma che ad esso possa invece applicarsi una gamma di riferimenti piuttosto aperta e sfumata, tale che i significati non siano individuabili con certezza. Lo stesso autore sviluppa perfettamente questo concetto nella prefazione al *Signore degli Anelli*:

I cordially dislike allegory in all its manifestation, and always have done so since I grew old and wary enough to detect its presence. I much prefer history, true or feigned, with its varied

⁶¹ *Letters*, pp. 144, 145; *Silm*, pp. x, xiii. (“[U]na passione fondamentale che avevo *ab initio* era quella per il mito (non per l'allegoria!) [...] Non mi piace l'Allegoria – quella consapevole ed intenzionale – eppure ogni tentativo di spiegare il senso del mito o della fiaba deve fare uso di un linguaggio allegorico.”).

⁶² *Letters.*, p. 220. corsivo suo. (“Di certo [*Il Signore degli Anelli*] non ha *nessuna* intenzione allegorica: né di tipo generale, né particolare, né d'attualità, né morale, religiosa o politica.”).

applicability to the thought and experience of readers. I think that many confuse 'applicability' with 'allegory'; but the one resides in the freedom of the reader, and the other in the purposed domination of the author.

An author cannot of course remain wholly unaffected by his experience, but the ways in which a story-germ uses the soil of experience are extremely complex, and attempts to define the process are at best guesses from evidence that is inadequate and ambiguous.⁶³

Dunque nell'opera di Tolkien esistono allusioni simboliche ma unicamente all'interno del sistema di significazione appena chiarito: quello dell'*applicabilità*. Qualsiasi interpretazione allegorica non solo è estremamente lontana da ogni concezione artistica e mitopoietica dell'autore, ma costituisce anche una banalizzazione ed un impoverimento ingiustificabile dell'opera di Tolkien. È invece più corretto affermare che esista una rete di relazioni semiotiche che risulta – conformemente a molti aspetti dello scrivere tolkieniano – estremamente 'delicata', allusiva, nel senso che non impone delle immagini rigidamente denotative, ma le 'suggerisce', lasciando ampio spazio alle suggestioni e alle connotazioni individuali che può ricavarne il lettore. Anche se qualche critico può distrattamente scambiare questa fattezze per inconsistenza, o addirittura incapacità nella scrittura⁶⁴, essa è, al

⁶³ LR, p. xv. ("Io però detesto cordialmente l'allegoria in tutte le sue manifestazioni, e l'ho sempre detestata da quando sono diventato abbastanza vecchio e attento a scoprirne la presenza. Preferisco di gran lunga la storia, vera o finta che sia, con la sua svariata applicabilità al pensiero e all'esperienza dei lettori. Penso che molti confondano "applicabilità" con "allegoria"; l'una però risiede nella libertà del lettore, e l'altra nell'intenzionale imposizione dello scrittore. Un autore non può naturalmente rimanere del tutto insensibile alla propria esperienza, ma i modi nei quali il seme di una storia usa il terreno dell'esperienza sono estremamente complessi, e i tentativi di definire il processo sono nel migliore dei casi supposizioni basate su indizi inadeguati e ambigui." Trad. Vicky Alliata di Villafranca, *SdA*, pp.27-28).

⁶⁴ Si veda nuovamente Wilson, il quale si riferiva soprattutto alla mancata caratterizzazione della maggior parte dei personaggi (la quale è invece aspetto deliberato e consapevole nella scrittura di

contrario, uno dei maggiori punti di forza nella tecnica narrativa tolkieniana. Per tornare agli esempi di allegorie mariane di cui si accennava a p.32, si possono intendere Varda⁶⁵ o Galadriel⁶⁶ come 'figure mariane' solo nel senso che Tolkien era certamente e consapevolmente influenzato dal fascino dell'immagine di Maria nella tradizione cattolica e questo influsso lo ha sicuramente riversato in alcuni dei suoi personaggi. Il lettore può senza dubbio percepire le connotazioni che giacciono dietro queste immagini finemente abbozzate e percepirne una sorta di 'gusto mariano'⁶⁷. Tuttavia asserire che Varda Elentári, o peggio ancora Galadriel, siano “simboli mariani” è sicuramente un azzardo. Tanto varrebbe ritenerli 'simboli' della Regina d'Inghilterra per il solo fatto di riscontrare delle analogie (più o meno fondate) con la figura di quest'ultima. Il personaggio di Varda presenta alcune caratteristiche incompatibili con la figura di Maria. È infatti una Valië, qualcosa di molto simile alle divinità pagane che popolano i grandi cicli mitologici (come quello scandinavo)⁶⁸. L'analogia con la Madonna, sarebbe quindi fuori luogo per una divinità che ha dunque il potere di creare, o meglio plasmare il mondo materiale. Inoltre Varda è una divinità al pari di molti altri dèi e dee che non hanno alcun rapporto con la dottrina cattolica o cristiana e che la affiancano, seppur con ruoli differenti, ad un pari livello, con una pari dignità. Anche Lady Galadriel presenta tratti che si congiungono marcatamente ad un *topos* ricorrente in diverse figure

Tolkien).

⁶⁵ Varda-Elbereth è una Valië, la più grande di tutti i Valar dopo Manwë, con cui vive e regna.

⁶⁶ Galadriel è una principessa elfica della stirpe dei Noldor. La sua presenza è importante in tutti gli stadi della narrazione.

⁶⁷ Tolkien non nega che “all my own small perception of beauty both in majesty and simplicity is founded [upon Our Lady]”. *Letters* p. 172. (“tutta la mia modesta percezione della bellezza, sia in maestà che in semplicità, si fonda [su Nostra Signora].”).

⁶⁸ Sulla funzione narrativa dei Valar e sul loro legame con le divinità pagane si veda il cap.5 ed in particolare p.70.

femminili presenti nelle narrazioni tolkieniane⁶⁹: quello della maestosa dama circondata da un'aura estatica e 'fuori dal tempo', pervasa da una bellezza incantata ed ineffabile. Tuttavia l'umanità con cui è dipinta Galadriel, la discutibilità di alcune sue scelte dettate da orgoglio o desiderio di potere⁷⁰, la rendono un personaggio del tutto incompatibile con la figura di Maria. Il discorso fatto a proposito dei simboli mariani è un esempio che si può estendere a tutti i 'simboli' rintracciabili in qualsiasi lavoro di Tolkien,⁷¹ siano essi politici, religiosi o di altro genere. La natura 'evanescente' di una siffatta simbologia è un elemento significativo nella poetica tolkieniana, dato che può raggiungere in maniera prolifica l'immaginario di un vasto uditorio ed adattarsi flessibilmente alle sue esigenze. In altre parole un lettore può trovare affascinanti le suggestioni mariane nascoste, ad esempio, nel personaggio di Galadriel, la quale però manterrà lo stesso fascino evocativo presso un altro lettore che magari non condivide il sistema di valori cattolico o cristiano, o che semplicemente non ama certe rappresentazioni simboliche all'interno di un'opera letteraria.

Con quanto detto non si vuole di certo negare un fatto di essenziale importanza, e cioè che l'opera di Tolkien sia in sostanza un lavoro innegabilmente 'cristiano'.

⁶⁹ Basti, come esempio, quello di Meril nei *Racconti ritrovati*.

⁷⁰ La scelta di Galadriel di non abbandonare la Terra-di-mezzo fino alla fine della Terza Era è dettata dall'orgoglio di non volersi pentire di fronte ai Valar e dal desiderio di ottenere possedimenti da governare personalmente. Il rifiuto dell'anello di Frodo nel *Signore degli Anelli* rappresenta il suo riscatto definitivo.

⁷¹ Fa eccezione forse il solo *Leaf by Niggle*, che è uno scritto più marcatamente allegorico, ma che ha intenti del tutto differenti dalle altre opere di Tolkien e che è parte di quegli "unrelated writings" cui si faceva riferimento nel capitolo precedente.

The Lord of the Rings is of course a fundamentally religious and Catholic work; unconsciously so at first, but consciously in the revision.⁷²

L'affermazione è dello stesso autore e non lascia spazio a dubbi. È però necessario comprendere in quali modi essa vada letta. Tolkien era, senza dubbio, profondamente credente e di fede cattolica. Era, inoltre, convinto che i principi religiosi dovessero in qualche modo trasparire nell'opera di un artista cristiano, soprattutto in quei generi, quali il mito e la favola, che ben si prestano alla presenza dell'elemento 'morale'. D'altra parte però, essendo uomo di natura equilibrata, non amava affatto proselitismi o toni moraleggianti. Egli stesso chiarisce al riguardo:

[The Arthurian world] is involved in and explicitly contains the Christian religion.

For reasons which I will not elaborate, that seemed to me *fatal*. Myth and fairy-story must, as all art, reflect and contain elements of moral and religious truth (or error), but *not explicit*, not in the known form of the primary 'real' world. (I am speaking, of course, of our present situation, not of ancient pagan, pre-Christian days [...])⁷³

L'elemento palesemente religioso è considerato da Tolkien di pessimo gusto, ed è perciò da evitare qualsiasi lettura che ne preveda la presenza esplicita e deliberata, così come è fuorviante qualsiasi altra interpretazione strettamente simbolica. Egli stesso riteneva che non fosse possibile rintracciare nella sua opera alcun elemento di matrice

⁷² *Letters*, p. 172. ("Il Signore degli Anelli è di certo un'opera fondamentalmente religiosa e cattolica; lo era in maniera inconscia all'inizio ma consapevole nella revisione.").

⁷³ *Letters*, p. 144, *Silm* p. xi. Corsivo mio.

prettamente cattolica⁷⁴. Tuttavia la presenza religiosa esiste, ed è delineata in maniera elegante ed impercettibile: è ravvisabile, ad esempio, nell'esistenza di valori che, pur essendo decisamente cristiani, non sono percepiti dal lettore come necessariamente legati ad un sistema religioso in particolare ed assumono, quindi, una portata universale come, per esempio, il rispetto per la vita, il libero arbitrio, il fato o l'*eucaastrofe*. Quest'ultimo è un termine coniato da Tolkien per indicare la "buona catastrofe"⁷⁵, il capovolgimento improvviso e positivo delle sorti della vicenda. Si tratta di un dispositivo narrativo che Tolkien individua come comune a tutto il genere della fiaba, e che egli stesso utilizza ampiamente nei propri scritti. È un concetto strettamente legato a quello di 'lieto fine', ma che ha implicazioni più ampie. È ciò che, nonostante il fallimento generale e la catastrofe, "smentisce [...] l'universale sconfitta finale, e pertanto è *evangelium*"⁷⁶. È dunque un elemento fondamentale e di valenza positiva, oltre che di ascendenza cristiana, nonostante sia presente anche in racconti di diversa estrazione (quali molte fiabe e mitologie). In proposito è necessario puntualizzare che, a differenza di quanto sostenuto da Birzer, non è affatto vero che per Tolkien il "vero mito" dovesse ispirarsi al Vangelo.⁷⁷ Semmai può dirsi il contrario, e cioè che il Vangelo – in quanto *summa* della favola e del mito e in quanto supremo racconto *eucaastrofico*, 'legghenda' per

⁷⁴ "I am a Christian (which can be deduced from my stories), and in fact a Roman Catholic. The latter 'fact' perhaps cannot be deduced". *Letters*, p. 288. ("sono cristiano (il che si può dedurre dalle mie storie), e in verità cattolico, la qual cosa non può forse essere dedotta.").

⁷⁵ *OFS*, p. 153.

⁷⁶ *AeF*, p. 92.

⁷⁷ "True myth [...] drew its inspiration from the incarnation, death and resurrection of Christ." B. Birzer, intervista del 29/08/2003 per la rivista *Zenit*, Hillsdale, Michigan. www.zenit.org. ("Il vero mito [...] traeva ispirazione dall'incarnazione, dalla morte e dalla resurrezione di Cristo.")

eccellenza – nobilita il mito, conferendogli un valore più alto; in un certo senso, per dirla con Tolkien, “santifica il mito”.⁷⁸

Dunque il recupero del mito non è fine a se stesso, ma si carica di valori fondamentali e generali, sebbene sottilmente celati. Il recupero del mito passa, prima di tutto, dal recupero dell’Arte. Se l’Arte è stanca e fa fatica a reinventare se stessa, la soluzione non sta, per Tolkien, nel “deliberatamente goffo, maldestro o deforme, né nel rendere tutte le cose oscure o irrimediabilmente violente; e neppure nel mischiare i colori fino a raggiungere la monotonia a furia di sottigliezze”⁷⁹. Dunque, secondo l’autore, reinventare l’Arte non deve voler dire sconfinare nel surreale, né nello sperimentalismo accanito. Il mito e la favola sono uno strumento di recupero di una “chiara visione”, di “ristoro”⁸⁰ dalla monotonia, costituiscono al contempo evasione e reazione alla mediocrità del mondo moderno.

Much that [many people] would call ‘serious’ literature is no more than play under a grass roof by the side of a municipal swimming-bath. Fairy-stories may invent monsters that fly the air or dwell in the deep, but at least they do not try to escape from heaven or the sea.⁸¹

⁷⁸ *OFS*, p.156: “The Evangelium has not abrogated legends; it has hallowed them” (“Il Vangelo non ha abrogato le leggende; le ha santificate” *AeF* p.97). *OFS* pp 155, 156: “The Gospels contain a fairy-story, or a story of a larger kind which embraces all the essence of fairy stories [...] The Birth of Christ is the eucatastrophe of Man's history. The Resurrection is the eucatastrophe of the story of the Incarnation.” (“I Vangeli contengono una favola o meglio una vicenda di un genere più ampio che include l'intera essenza delle fiabe. [...] La nascita del Cristo è l'eucatastrofe della storia dell'Uomo; la Resurrezione, l'eucatastrofe della storia dell'incarnazione.” *AeF* pp. 95, 96). Per Tolkien il Vangelo nobilita dunque la leggenda in quanto fornisce all'uomo la speranza di un “lieto fine” simile a quello del mito e della favola.

⁷⁹ *AeF*, p. 78. *OFS*, pp. 145, 146.

⁸⁰ Tolkien usa in *OFS* la parola “recovery”. *Passim*.

⁸¹ *OFS*, p.150. (“Molto di ciò che [in diversi] definirebbero letteratura «seria», non è altro che gioco al riparo di un tetto di vetro, sul bordo di una piscina municipale. Le fiabe possono inventare mostri che volano per l'aria o dimorano nel profondo, ma per lo meno non cercano di evadere dal cielo e dal

L'”evasione” fantastica non è, perciò, un banale gioco infantile o un intrattenimento fine a se stesso. Essa si propone come un modo diverso di ripensare la letteratura e reagire alla sterilità della *waste land* moderna. Il recupero del mito e della favola è finalizzato alla riscoperta di valori forti e universali, rivisitati dalla prospettiva dell'uomo contemporaneo che vive in un'epoca in cui tali valori sono messi in forte crisi. Da qui si comprende il senso dell'evasione mitica in Tolkien: essa è, per usare un'efficace immagine dello stesso autore, “l'Evasione del Prigioniero” e non “la Fuga del Disertore”⁸², non un trastullo fanciullesco ma una decisa presa di posizione dettata dalla volontà di riscoprire e riportare in vita ciò che sarebbe altrimenti irrimediabilmente perduto.

mare.” *AeF*, p.85).

⁸² *AeF*, p.82 (*OFS*, p.148).

CAPITOLO 3

Il mondo antico e l'umanità epica

Si è già accennato al fatto che il mito e la favola costituiscano in sé 'verità' in quanto rappresentano un 'linguaggio', una codificazione della realtà stessa.⁸³ Uno degli aspetti della realtà cui il mito dà voce, meglio forse di ogni altra forma di comunicazione artistica, è quello della 'caduta'. Tolkien scrisse a Milton Waldman:

After all, I believe that legends and myths are largely made of 'truth', and indeed present aspects of it that can only be received in this mode; and long ago certain truths and modes of this kind were discovered and must always reappear. There cannot be any 'story' without a fall – all stories are ultimately about the fall – at least not for human minds as we know them and have them.⁸⁴

La caduta è, per Tolkien, elemento costitutivo e imprescindibile di ogni racconto. La sua mitologia è profondamente pervasa da questo tema, tanto che il *Silmarillion* si può dire incentrato sulla caduta di Elfi e Uomini e i racconti abbondano di episodi di fallimento e perdita. Elfi e Uomini (Quendi e Atani), pur vivendo in un mondo popolato da un'ampia molteplicità di creature, sono i protagonisti della maggior parte delle vicende mitologiche ed il dominio delle sorti di Arda (la Terra) è

⁸³ Vedi p. 29.

⁸⁴ *Letters*, p. 147. *Silm*, p. xvi. (“Dopotutto credo che i miti e le leggende siano ampiamente composti da 'verità' e che, in realtà, presentino aspetti che possono essere accolti soltanto con questo mezzo; queste verità e mezzi furono scoperti molto tempo fa e devono sempre ricomparire. Non può esistere una 'storia' senza caduta – tutte le storie riguardano in definitiva la caduta – o almeno non per la mente umana così come la conosciamo e possediamo.”).

principalmente nelle loro mani⁸⁵. Queste due stirpi si differenziano tra loro per numerosi aspetti ed hanno ruoli narrativi del tutto diversi, sebbene interdipendenti. Non va dimenticato, tuttavia, che entrambi rappresentano aspetti diversi e complementari dell'esistenza umana⁸⁶. Nonostante le notevoli differenze rispetto agli Uomini, gli Elfi, figure liberamente ispirate alla tradizione nordica, costituiscono una sublimazione dell'uomo stesso, un'esaltazione delle sue virtù, dei suoi pregi, ma anche dei suoi peggiori difetti. Non è affatto un caso, come si vedrà più avanti, che queste figure così grandiose e contraddittorie siano legate alla Prima Era e alla grandezza del mondo antico.

La prima, fondamentale differenza tra le due razze è la mortalità. I Quendi sono immortali e in quanto tali estremamente legati ad Arda e a tutto ciò che si trova in essa. La loro principale preoccupazione è quella di preservare il mondo dall'invecchiamento, dalla decadenza e dal suo continuo disfacimento; essi si trovano in un rapporto intimo con la terra, la amano e la conoscono meglio di ogni altra creatura. Gli Uomini, invece, posseggono il “dono” della morte che consente loro una vita più intensa e meno vincolata alle sorti della Terra; sono sempre dominati da un anelito alla trascendenza, al metafisico, sono percorsi dal desiderio di conoscere ciò che giace oltre i confini di Arda e della realtà esperibile. Proprio per tale motivo la morte era concepita, nelle intenzioni iniziali di

⁸⁵ Va qui ricordato che gli Hobbit fanno, in realtà, parte della razza umana, seppur con notevoli differenze (non solo fisiche) rispetto agli altri Uomini. Cfr. *Letters*, p.158: “The Hobbits are [...] meant to be a branch of the specifically *human* race [...] They are entirely without non-human powers, but are represented as being more in touch with 'nature', and abnormally, for humans, free from ambition or greed of wealth.” (“Gli Hobbit [...] sono intesi come un ramo della specifica razza *umana* [...] Non possiedono alcun potere non umano ma sono rappresentati come maggiormente in contatto con la 'natura' e sono liberi, in maniera anormale per gli umani, dall'ambizione e dalla sete di ricchezza”).

⁸⁶ Lo stesso autore ammette: “My 'elves' are only a representation or an apprehension of a part of human nature”. *Silm*, p.xviii. (“I miei 'elfi' sono solo una rappresentazione o un modo di intendere parte della natura umana”).

Ilúvatar (il Creatore), come un dono, salvo poi essere pervertita e trasformata in un evento terribile dalla malizia di Melkor⁸⁷. Sul destino degli Uomini dopo la morte viene detto poco e quel poco è circondato da un alone di mistero, sebbene rimanga certa l'esistenza di una vita ultraterrena lontana da Arda.⁸⁸

Alla mortalità dei Secondogeniti si aggiunge la loro fragilità, anzitutto fisica:

But Men were more frail, more easily slain by weapon and mischance, and less easily healed; subject to sickness and many ills; and they grew old and died.⁸⁹

La lista di nomi e soprannomi, a volte beffardi, che gli Elfi attribuivano agli Uomini chiarisce ulteriormente le differenze, fisiche ma non solo, fra gli uni e gli altri:

The Atani they were named by the Eldar, the Second People; but they called them also Hildor, the Followers, and many other names: Apanónar, the After-born, Engwar, the Sickly, and Fírimar, the Mortals; and they named them the Usurpers, the Strangers, and the Inscrutable, the Self-cursed, the Heavy-handed, the Night-fearers, the Children of the Sun.⁹⁰

⁸⁷ Melkor è l'incarnazione satanica del Male.

⁸⁸ Cfr. *Silm*, p.117: "Mandos under Ilúvatar alone save Manwë knows wither they go [...] The fate of Men after death, maybe, is not in the hands of the Valar, nor was all foretold in the Music of the Ainur." ("sotto Ilúvatar, Mandos solo, e con lui Manwë, conoscono dove vanno [...] Può essere che, dopo il decesso, il fato degli Uomini non sia nelle mani dei Valar, né tutto è stato predetto nella Musica degli Ainur." *Silmar* p. 125).

⁸⁹ *Ibid.* ("Gli Uomini invece erano più fragili, più facilmente uccisi da armi o incidenti, e meno facile ne era la guarigione; erano soggetti alla malattia e a molti morbi, e invecchiavano e morivano." *Ibid.*).

⁹⁰ *Ibid.*, p.115. ("Atani essi furono denominati dagli Eldar, cioè il Secondo Popolo; ma li chiamarono pure Hildor, i Successivi, e con molti altri nomi: Apanónar, gli Ultimi Nati, Engwar, i Malaticci, e Fírimar, i Mortali; e li denominarono Usurpatori, Stranieri e Imperscrutabili, i Maledetti-da-sé, i

Un importante punto di confronto fra le due specie può essere rintracciato nelle vicende delle loro rispettive genesi. Sebbene gli Elfi siano nati innumerevoli anni prima rispetto agli Uomini (prima ancora della creazione del sole e dell'inizio del computo cronologico), è possibile identificare uno schema di parallelismi che mette in luce alcune essenziali caratteristiche dell'una e dell'altra razza. Il primo incontro che i Quendi fanno è quello con Melkor e coi suoi servitori, i quali seminano in loro paura e dubbio e rapiscono molti loro simili per sottoporli a infinite torture. Analogo è il primo incontro degli Uomini che vengono visti da Finrod Felagund⁹¹ mentre fuggono dalla “tenebra” dell'Est e cioè da Morgoth⁹² e dal male da lui portato. Sebbene i dettagli della vicenda vengano taciuti (perché in realtà ignorati dagli Uomini stessi), tale incontro rappresenta la prima caduta degli Uomini, l'ingresso del Male nella loro storia.

That a darkness lay upon the hearts of Men (as the shadow of the Kinslain and the doom of Mandos lay upon the Noldor) [the Eldar] perceived clearly⁹³

Questa misteriosa “caduta” degli Uomini rivela da subito un motivo ricorrente in tutta la narrazione mitologica: quello della facile corruttibilità degli Uomini. Se, infatti, gli Elfi – per quanto soggetti ad

Manigrevi, i Temi-la-notte, i Figli del Sole.” *Ibid.* p. 123).

⁹¹ Principe (e poi re) elfico di stirpe Noldorin. Figlio di Finarfin e fratello di Galadriel. Vedi Appendice pp.96, 102, 104, 104.

⁹² Altro nome di Melkor.

⁹³ *Silm*, p. 164. (“che una tenebra avvolgesse i cuori degli Uomini (così come l'ombra del Fratricidio e la Sorte di Mandos giacevano sui Noldor), questo [gli Eldar] lo avvertivano chiaramente”. *Silmar* p.174).

errori anche molto gravi ed autori, a volte, di crimini inenarrabili – non si schierano mai apertamente dalla parte del Male (inteso come male assoluto, il Male di Melkor, alimentato da tendenze distruttive e possessive), gli Uomini rappresentano, invece, una realtà decisamente più complessa. La loro tendenza a porsi dalla parte di Morgoth (o Sauron più avanti) è estremamente spiccata, ne sia la causa il timore o l'avidità di potere. Essi sono costantemente dibattuti e le loro scelte sono altalenanti sin dalla loro comparsa sulla Terra. Vi saranno sempre Uomini che combatteranno contro i propri simili, anche in una realtà – come quella della Terra-di-mezzo – in cui Bene e Male sono abbastanza polarizzati e dialetticamente contrapposti (sebbene non siano mai trattati in maniera semplice o lineare). È esemplare, in questo senso, il racconto della caduta di Númenor⁹⁴, di cui si discuterà più avanti. La 'prima caduta' degli Elfi, invece, presenta tutt'altri toni e caratteristiche. Gli 'incorruttibili' Noldor⁹⁵ misero in atto la Fuga da Valinor a causa del loro orgoglio, della loro brama di potere e indipendenza ma anche a causa dell'odio che provavano verso Morgoth. Nessuno degli Elfi ha mai seguito Morgoth deliberatamente, neppure nel commettere i più efferati crimini e nel realizzare, così, la sua stessa volontà. La caduta dei Noldor consiste principalmente nel Fratricidio di Alqualondë e nel giuramento di Fëanor. Non si tratta di un fallimento dovuto a debolezze intrinseche (come succede in molti casi agli Uomini) ma, al contrario, ad un'eccessiva arroganza e sicurezza nei propri mezzi. La caduta dei Noldor ha in sé una statura grandiosamente epica che difficilmente può

⁹⁴ Númenor era il regno degli Edain situato in un'Isola a metà strada fra la terra di mezzo e il paradiso di Valinor. Vedi Appendice pp.112 ss.

⁹⁵ Stirpe elfica che segue i Valar ad Ovest ma che poi si ribella tornando nella Terra-di-mezzo. Vedi Appendice, *passim*, in particolare pp.96-98.

ritrovarsi nelle storie degli Uomini. Essa ha per protagonista Fëanor⁹⁶, il personaggio più grande di tutta la silloge mitologica, quello che più di ogni altro merita il titolo di 'personaggio epico'. La sua ribellione ai Valar (successiva al furto dei Silmaril da parte di Morgoth), la sua sfida a viso aperto agli dèi e a qualunque creatura avesse ostacolato il suo cammino, è una scelta deplorabile ma grandiosa, di memoria odissea e di gusto miltoniano. Essa è la caduta *par excellence* da cui scaturiranno (nel bene e nel male) tutti gli eventi della Prima Era, tutti i racconti del mondo antico. Sebbene la caduta degli Uomini sia lasciata su uno sfondo di mistero e taciuta nei dettagli, è ragionevole supporre che essa presenti caratteristiche più sommesse e passive, che sia un fatto meno 'epico' e più 'umano'. Laddove i Noldor perseguono Morgoth con incessante ostinazione, al fine di ottenere vendetta, gli Uomini fuggono intimoriti dall'ombra che ha macchiato le loro origini, cancellandone ogni ricordo.

Il problema della 'memoria' è un altro aspetto focale nel sistema di contrapposizioni e legami tra Elfi e Uomini e rientra in una rete di dipendenze che va ulteriormente analizzata. Quando Oromë (un Vala), durante una battuta di caccia, scoprì gli Elfi che cantavano sotto le stelle provò grande affetto nei loro confronti e li condusse a Valinor, dove gli Elfi vennero iniziati all'arte e alla conoscenza o, in altre parole, alla civiltà. Parallelamente, Finrod Felagund scoprì gli Uomini di Bëor durante una battuta di caccia e li trovò che cantavano alla luce dei fuochi. Anch'egli provò affetto nei loro confronti e diede loro molti preziosi insegnamenti. Anche gli Uomini di Bëor seguirono Finrod ad Ovest, nel Beleriand, legandosi strettamente agli Elfi e alle loro vicende.

⁹⁶ Fëanor Curufinwë, figlio di Finwë, massimo fra i principi dei Noldor. Vedi Appendice, *passim*, in particolare pp.96 ss.

Il rapporto teneramente paternale instauratosi tra Valar ed Elfi e tra Elfi e Uomini rivela, ancora una volta, caratteristiche e ruoli differenti delle due stirpi all'interno del tessuto narrativo. Gli Eldar⁹⁷ si trovavano in una condizione di proficua dipendenza rispetto ai Valar, esattamente come gli Edain⁹⁸ rispetto agli Elfi. Gli Eldar, così come gli Edain, ricavarono da tale rapporto una sorta di “superiorità” rispetto al resto dei propri simili, una maggiore grandezza, un'arte più fine ed una saggezza più profonda. Gli Elfi erano tutori degli Uomini, erano 'in piccolo' ciò che i Valar erano stati per loro 'in grande', molti secoli prima. Persino il Beleriand potrebbe avere per gli Edain il ruolo che, in qualche modo, aveva avuto Valinor per gli Elfi. Sebbene il Beleriand non rappresentasse, al contrario di Valinor, un'Arcadia felice, tuttavia costituiva il luogo in cui gli Edain, come gli Elfi a Valinor, si avviarono alla loro massima statura eroica e mitica e, ancora una volta, alla civiltà.

La dipendenza degli Uomini rispetto agli Elfi si sviluppa anche su un piano di essenziale importanza nella poetica di Tolkien: quello delle lingue e della glottogenesi. Una caratteristica che contraddistingue gli Elfi sin dall'inizio è quella dell'indipendenza linguistica. Essi fecero uso della parola e del linguaggio sin dal loro apparire al mondo, quando ancora non erano entrati in contatto con nessun'altra forma di vita da cui potessero apprendere alcunché. Il significato della stessa parola “Quendi”, con cui chiamarono se stessi, palesa il carattere autonomo

⁹⁷ Eldar è il nome dato a quegli Elfi che hanno intrapreso il Grande Viaggio verso Valinor (coloro che l'hanno poi portato a termine sono detti Calaquendi, Elfi della Luce, tutti gli altri Moriquendi, Elfi dell'Oscurità).

⁹⁸ Gli Edain, invece, sono gli Uomini delle Tre Casate amiche degli Eldar: oltre a quella di Bëor, appena menzionata, vi sono quella di Haleth e quella di Hador. Gli Edain, che costituiscono una minoranza fra le innumerevoli stirpi umane, diventeranno, nella Seconda Era, i Númenóreani.

dell'invenzione linguistica da parte degli Elfi, come si evince chiaramente da un passaggio del *Silmarillion*:

they began to make speech and to give names to all things that they perceived. Themselves they named the Quendi, signifying those that speak with voices; for as yet they had met no other living things that spoke or sang.⁹⁹

Oromë, nello scoprire i Primogeniti, trovò un popolo già indipendente ed evoluto linguisticamente, tanto che utilizzò una parola della loro stessa lingua (Eldar, il popolo delle stelle) per denominarli.¹⁰⁰ Tutte le lingue elfiche mantennero questa indipendenza iniziale nel corso dei millenni (per quanto influenzate dai Valar, dal loro mondo e dalla loro lingua). Discorso totalmente diverso va, invece, fatto per gli Uomini che ricavarono le proprie conoscenze linguistiche dai primi contatti con gli Elfi. Le loro lingue rimasero sempre legate a quelle elfiche, quando non erano esplicitamente derivate o addirittura sostituite da esse. Sebbene l'origine delle lingue umane non venga spiegata nel racconto, il rapporto di dipendenza rispetto alle lingue elfiche viene comunque palesato (almeno per quanto riguarda il caso degli Uomini di Bëor):

these Men had long had dealings with the Dark Elves east of the mountains, and from them had learned much of their speech; and since all the languages of the Quendi were of one origin, the language

⁹⁹ *Silm*, p. 45. ("presero a formare discorsi e a dar nome a tutte le cose che scorgevano. Chiamarono se stessi Quendi, che significa coloro che parlano con voci; ché fino a quel momento non avevano incontrato altre creature viventi che parlassero o cantassero." *Silmar*, p. 53).

¹⁰⁰ Cfr. *Ibid.*, p.46.

of Bëor and his folk resembled the Elven tongue in many words and devices.¹⁰¹

Tale dipendenza si mantenne nel procedere dei secoli tanto che i bëoriani, non solo adottarono il Sindarin come lingua d'uso, ma lo conservarono per centinaia di anni portandone l'utilizzo anche a Númenor.¹⁰² Più in generale, sia nella Seconda che nella Terza Era (stadi in cui la presenza degli Eldar diviene sempre meno dominante), le lingue elfiche sopravviveranno e conserveranno un'importanza primaria. Sia a Númenor che nella Terra-di-mezzo il Sindarin manterrà uno statuto privilegiato rispetto alle lingue umane; in quanto *koinè* degli Elfi, verrà sempre vista come una lingua investita di una qualche 'superiorità', essendo parte e retaggio del mondo degli Elfi e delle ere antiche. Statuto ancora maggiore toccherà al Quenya (l'Alto Elfico, lingua degli Elfi di Valinor), la cui sopravvivenza è legata ad un uso più alto e cerimoniale. Essa si conserverà nei secoli come lingua sapienziale ed erudita, mantenendo con le altre lingue – e persino col Sindarin – un rapporto simile a quello che ha il latino con le lingue europee occidentali.

Il fatto linguistico, ancora una volta, nasconde un'importanza maggiore di quanto non possa apparire ad una prima impressione. Come si è già detto, le lingue ed il linguaggio sono, per Tolkien, legate al momento mitopoietico e se gli Uomini sono subordinati agli Elfi sul

¹⁰¹ *Silm.*, p. 163. (“Si vuole anche che codesti Uomini da lunga pezza avessero avuto a che fare con gli Elfi Scuri a est dei monti, e ne avessero appreso molto del proprio linguaggio; e siccome tutte le favelle dei Quendi risalivano a un'unica origine, numerose parole ed elocuzioni della lingua di Bëor e della sua gente somigliavano alle elfiche.” *Silm.*, p. 173). La stirpe di Bëor era una delle tre stirpi umane amiche degli Elfi, altrimenti dette stirpi degli Edain.

¹⁰² “L'uso generale del Sindarin nella parte occidentale dell'Isola era dovuto al fatto che quelle province erano ampiamente abitate da genti di discendenza «bëoriana»; e la gente di Bëor nel Beleriand aveva assai presto abbandonato la propria favella per adottare il Sindarin.” *UT*, p. 297.

piano linguistico, la loro dipendenza rispetto ai Primogeniti non risulta minore neanche sul piano della memoria storica. Gli Elfi, popolo del mito per eccellenza, hanno registrato e tramandato le loro vicende storiche sin dalle origini, riportando fedelmente anche le narrazioni precedenti alla loro comparsa sulla Terra. L'intero *Quenta Silmarillion* è il racconto dell'era antica del mondo dalla prospettiva degli Eldar. Per gli Uomini, invece, vale un discorso (non a caso) simile a quello fatto per le lingue. Essi sono il 'popolo della dimenticanza', della 'non-memoria' storica e mitologica; il loro ingresso nella storia (intesa sia come vicenda narrativa che come historia) ha luogo solo in seguito al contatto con gli Elfi.

But when [Felagund] questioned him concerning the arising of Men and their journeys, Bëor would say little; and indeed he knew little, for the fathers of his people had told few tales of their past and a silence had fallen upon their memory. 'A darkness lies behind us,' Bëor said; 'and we have turned our backs upon it, and we do not desire to return thither even in thought. [...]'¹⁰³

Gli Uomini ignorano le proprie origini, non avendo tramandato alcun racconto relativo ad esse¹⁰⁴, e le vicende mitologiche pervengono ai posteri solo grazie alla memoria degli Elfi. Tale dimenticanza è

¹⁰³ *Silm*, p. 164. ("Ma quando Felagund gli pose domande relative alla nascita degli Uomini e alle loro peregrinazioni, Bëor disse ben poco; e in effetti, ben poco sapeva, poiché i Padri della sua gente non avevano narrato molto del proprio passato e il silenzio era sceso sui loro ricordi. «Una tenebra si stende dietro di noi,» disse Bëor «e noi le abbiamo volto le spalle e non desideriamo tornarvi neppure col pensiero. [...]»" *Silmar*, p. 174).

¹⁰⁴ L'unica traccia di racconti relativi alle ere più antiche della storia degli Edain si ha in *UT*, p.291 dove si dice che i canti di Mámándil – che corteggiava Ancalimë nei prati di Númenor – “risalivano a tempi lontanissimi, quando gli Edain pascolavano le loro greggi nell'Eriador, prima ancora che scoprissero gli Eldar.”

certamente dovuta al carattere oscuro e negativo della genesi degli Uomini e della loro caduta ma pone questi ultimi, ancora una volta, in una posizione subordinata a quella dei Primogeniti. Poiché non esistono memoria e racconto, non esiste il mito: in sostanza gli Uomini sono un popolo monco del mito. Il riscatto dalla mediocrità e la via verso la memoria, l'*epos* e la grandezza sono intrapresi solo nel momento della loro affiliazione agli Eldar. Questi, per contro, sono investiti di una statura epica che pervade interamente l'atmosfera dei racconti della Prima Era di Arda. Quegli Uomini che non sono entrati in contatto con gli Eldar o che hanno rifiutato il viaggio verso il Beleriand (in maniera simile agli Elfi che avevano rifiutato il viaggio verso Valinor) rimarranno sempre lontani da ogni racconto e perciò relegati nell'oblio, fuori dalla storia.¹⁰⁵

Persino il momento cronologico della nascita delle due specie ne tradisce una differenza nella centralità dei ruoli. Gli Elfi, nell'atto del nascere, fondano, in un certo senso, la storia ed il mito. Essi fanno la loro comparsa in un mondo neonato e primigenio; tutte le vicende che precedono il loro avvento sono estremamente importanti ma si limitano a costituire una sorta di '*pre-historia* cosmogonica'. Le vicende che riguardano i Valar prendono, spesso, forma in funzione ed in vista della futura comparsa dei Figli di Ilúvatar. L'arrivo degli Elfi segna un punto di svolta essenziale nella prospettiva narrativa, nel procedere degli eventi e nel tono stesso del racconto (con un abbassamento di stile dal

¹⁰⁵ Cfr. *Silm.*, p. 169: "and Bereg led a thousand of the people of Bëor away southwards, and they passed out of the songs of those days. But Amlach repented [...] [and] those of his people who were of like mind with Bereg chose a new leader, and they went back over the mountains into Eriador, and are forgotten." ("e Bereg guidò un migliaio di quelli di Bëor verso il sud, e di essi si perdettero la traccia nei canti di quei tempi. Amlach però si pentì [...] [e] quelli tra i suoi che erano dello stesso parere di Bereg si scelsero un nuovo capo e tornarono di là dai monti in Eriador, e se ne è smarrita la memoria." *Silm.*, p. 179). Corsivi miei.

cosmogonico al mitologico-leggendario). È da questo momento che ha inizio la storia della Terra-di-mezzo (più che di Arda), l'accento si sposta dalle vicende relative alle 'divinità' a quelle 'umane' (laddove si intenda 'umano' in senso lato, come antonimo di 'divino' e cioè riguardante Elfi, Uomini e Nani); il *focus* scivola dal Reame Beato alle terre mortali.

Al contrario, la comparsa degli Uomini ha luogo *in media res*; essi si inseriscono nel corso degli eventi intromettendosi dall'esterno. Non danno inizio alla storia, così come non stravolgono eventi e prospettive, per quanto il loro arrivo possa mutare il bilancio dei valori. Con questo non si vuole affermare che gli Uomini non abbiano alcun peso sul procedere delle vicende e sui meccanismi narrativi ma semplicemente che essi arrivino in un mondo che non è il loro – o quantomeno non lo è esclusivamente – un mondo che non è stato predisposto e organizzato per loro. Gli Uomini fanno il loro ingresso in un ambiente la cui storia è già ben delineata, in un sistema in cui eventi e creature procedono ormai da tempo in un percorso di continua ed irrefrenabile caduta (iniziata secoli prima, con la ribellione dei Noldor). Persino il preciso momento storico in cui gli Edain entrano in contatto con gli Elfi (e dunque si inseriscono nella storia stessa) precede di poco l'irreversibile rovina del Beleriand e del mondo antico. Da qui alla fine della Prima Era gli Edain riusciranno a ritagliarsi un posto di riguardo nello sviluppo della leggenda, raggiungendo una statura mitica che, in alcuni casi, non teme confronti con quella dei più epici eroi degli Elfi. Tuttavia, la loro importanza diverrà primaria solo con la fine dell'antichità e dell'*epos* per eccellenza, in un sistema di 'contrappesi' che vedrà crescere la centralità degli Uomini in proporzione al declino della Terra.

Sarà dalla fine della Prima Era che i Primogeniti cederanno gradualmente il passo agli Uomini nel controllo della Terra-di-mezzo. Gli Uomini si trasformeranno pian piano da 'protagonisti secondari' a 'protagonisti principali', mentre il mondo si allontanerà dalla grandezza leggendaria delle sue origini verso una crescente e moderna mediocrità. Tuttavia, gli stessi Uomini saranno alla fine soggetti ad una caduta ed una perdita di levatura. Sia Edain che Eldar sono, infatti, inizialmente caratterizzati da una grandezza primitiva che andrà lenendosi poco a poco. Nel caso degli Elfi tale motivo è reso esplicito:

In the beginning the Elder Children of Ilúvatar were stronger and greater than they have since become; but not more fair, for though the beauty of the Quendi in the days of their youth was beyond all other beauty that Ilúvatar has caused to be, it has not perished, but lives in the West, and sorrow and wisdom have enriched it.¹⁰⁶

Se, dunque, la bellezza degli Elfi non è del tutto perduta ma sopravvive arricchita dalla loro malinconia e tristezza, oltre che dalla saggezza ed esperienza di un'esistenza che dura da millenni¹⁰⁷, la loro forza eroica e grandezza primigenia non sopravvivono allo scorrere dei secoli. Ad esempio di tale originaria grandezza si possono addurre le vicende di molti personaggi ed eroi, sia fra gli Eldar che fra gli Edain. Primo fra tutti, per cronologia e per importanza, va menzionato Fëanor,

¹⁰⁶ *Silm*, p. 46. (“All'inizio, i Figli Maggiori di Ilúvatar erano più forti e più grandi di quanto non siano divenuti in seguito; non però più belli, perché, sebbene la leggiadria dei Quendi nei giorni della loro giovinezza fosse superiore ad ogni altra beltà creata da Ilúvatar, essa non è perita, ma vive in Occidente, e tristezza e saggezza l'hanno adornata.” *Silm*, p. 54).

¹⁰⁷ Si badi che tale bellezza sopravvive solo nell'Ovest dove, alla fine della Terza Era, tutti gli Elfi hanno ormai fatto ritorno. Essa è dunque perduta in ogni caso, dal momento che Valinor è per sempre irraggiungibile e tagliata fuori dal mondo tangibile. L'argomento verrà ampiamente analizzato più avanti.

Spirito di Fuoco. Quintessenza dell'epicità e grandioso in ogni sua manifestazione (positiva o negativa), Fëanor è il più imponente fra tutti i personaggi che fanno la loro comparsa nel *legendarium*:

the mightiest of the Noldor, of whose deeds came both their greatest renown and their most grievous woe¹⁰⁸.

L'importanza di Fëanor negli sviluppi narrativi non è paragonabile a quella di nessun altro personaggio nella silloge. Già dalla sua nascita se ne presagisce la maestosità unita ad una oscura irrequietezza distruttiva, tanto che la madre Míriel, spossata dal parto, perde la voglia di vivere e si abbandona alla morte. Ideatore dell'alfabeto tengwar (in uso per millenni) e più grande di tutti i fabbri e gli artigiani di gemme e metalli preziosi¹⁰⁹, diede vita alla massima opera di tutto il mondo antico forgiando i Silmaril, in cui racchiuse la luce dei Due Alberi. I Silmaril, che destarono lo stupore dei Valar e la cupidigia di Melkor, sono il motore narrativo di tutta la storia della Prima Era e rappresentano il fine ultimo della grande e secolare *quest* dei Noldor. È infatti la ricerca dei Silmaril perduti a legare Fëanor, i suoi figli e l'intero popolo Noldorin ad uno sconosciuto giuramento che ne provocherà la fuga dal paradiso di Valinor, il massacro dei propri simili e gli irrequieti secoli di guerra contro Morgoth. Ognuno di questi atti (dal giuramento al fratricidio alla fuga dei Noldor) è fomentato dall'orgogliosa veemenza di Fëanor, il

¹⁰⁸ *Silm*, p.121. Cfr. a. *LR* appendix A, p.1009: "Fëanor was the greatest of the Eldar in arts and lore, but also the proudest and most selfwilled." ("Fëanor era il più grande degli Eldar nell'arte e nell'erudizione, ma anche il più orgoglioso e quello con la più ferrea volontà.").

¹⁰⁹ Le arti manuali, così come quelle canore e poetiche, sono annoverate, nella mitologia tolkieniana, fra le più alte e nobili e sono spesso attribuite a grandi principi e signori. Altri grandissimi fabbri elfici sono Eöl e suo figlio Maeglin, oltre a Celebrimbor, figlio di Curufin, figlio di Fëanor, tutti di nobile lignaggio e grande fama.

quale riesce a trascinare nella sua causa una cospicua parte della sua gente. Il *climax* della vita di Fëanor si trova però forse nel momento stesso in cui essa ha fine. La sua morte è degna del più titanico degli eroi byroniani ed è dettata, ancora una volta, dalla sua fiera avventatezza, in un epico combattimento contro molti Balrog¹¹⁰ (creature, anche queste, dotate di una grandezza terrificante, tipica del mondo antico). Persino il preciso momento del suo trapasso rivela la sua indomita unicità:

Then he died; but he had no burial nor tomb, for so fiery was his spirit that as it sped his body fell to ash, and was borne away like smoke; and his likeness has never again appeared in Arda, neither has his spirit left the halls of Mandos. Thus ended the mightiest of the Noldor¹¹¹

La morte di Fëanor ricorda quella di Saruman nel *Signore degli Anelli*,¹¹² il quale, e non è un caso, non era né Elfo né Uomo, bensì un Maia. Lo spirito di Fëanor non si reincarnerà mai (come soleva, di norma, accadere agli Elfi) ma sarà perduto al mondo per sempre, tanto grande ne è la natura. Da questi pochi spunti è facile comprendere la statura e la centralità di un eroe così fortemente epico.

Se Fëanor riveste un ruolo superiore a quello di ogni altro personaggio, non mancano però, nella Prima Era, protagonisti investiti di

¹¹⁰ Maiar seguaci di Melkor, tremendi demoni di ombra e fuoco.

¹¹¹ *Silm*, p.121. (“Quindi spirò; ma non ebbe né tomba né sepolcro perché così focoso era il suo spirito che, come se ne staccò, il corpo cadde in cenere e fu spazzato via come fumo; e il suo sembiante non è più riapparso in Arda, né il suo spirito ha lasciato le aule di Mandos. Così finì il più possente dei Noldor” *Silmar*, p.129).

¹¹² *LR*, 6.vii, pp. 996, 997: “about the body of Saruman a grey mist gathered, and rising slowly to a great height like smoke from a fire, as a pale shrouded figure it loomed over the Hill [...] and with a sigh dissolved into nothing.” (“attorno al corpo di Saruman si raccolse una nebbia grigia e, elevandosi piano a grande altezza come fumo dal fuoco, si portò oltre il Colle come una figura ammantata [...] e con un sospiro si dissolse nel nulla.”).

un possente eroismo, capaci di gesta che si tramuteranno in leggenda nei millenni a venire. Fra tutti va ricordato Fingolfin, figlio di Finwë e fratellastro di Fëanor, anch'egli una creatura del mondo antico che ha visto la Luce di Valinor, re dei Noldor e persino superiore a Fëanor in quanto a forza e valore in battaglia. La sua tragica fine non ha nulla da invidiare all'eroismo della morte di suo fratello ed è forse l'impresa più memorabile di tutta la narrazione mitologica. Non vi è altro racconto (salvo solo quello di Beren e Lúthien) o immagine che possa anche avvicinarsi a quella di Fingolfin che cavalca solitario fino alle porte di Angband¹¹³ (dove nemmeno gli eserciti più valenti osavano spingersi) seminando il terrore fra le deformi schiere di Orchi (i quali lo scambiano persino per Oromë, temibile fra gli dèi) e sfidando, sprezzante, Morgoth in persona, la satanica incarnazione del Male assoluto, fino a trovare la morte solo dopo averlo sfregiato e reso per sempre monco di un piede. Anche Fingolfin, come Fëanor, è una figura di incommensurabile grandezza legata alla primitiva forza epica del mondo antico. Fra gli altri personaggi di simile spessore si possono citare Glorfindel ed Ecthelion, che ingaggiarono cruenti duelli con i terribili Balrog (tra i quali Gothmog, signore di tali demoni) uccidendoli e trovando, nel contempo, la morte.

Non vanno infine dimenticate due importantissime figure femminili. La prima è Galadriel, figlia di Finarfin, che – pur non compiendo imprese leggendarie – può vantare una magnificenza ed una saggezza seconde, forse, solo a quelle di Fëanor¹¹⁴ e che, unica fra i grandi Elfi dell'età antica, non si allontanerà dalla Terra-di-mezzo fino alla fine della

¹¹³ L'inespugnabile fortezza di Morgoth a Nord del Beleriand.

¹¹⁴ Cfr. *UT*, p. 313: “Galadriel era la più grande dei Noldor d'ambo i sessi, a eccezione forse di Fëanor, sebbene fosse di questi più saggia, e la sua saggezza andò aumentando col passare degli anni.”

Terza Era. La seconda, e ancora più importante nell'economia della narrazione, è Lúthien Tinúviel, la più bella di tutte le creature mai esistite sulla Terra, figlia di una Maia (e dunque unica 'semi-dea' di tutta la narrazione), di una bellezza estatica capace di incantare ed ammutolire il suo amato e di risvegliare in Morgoth lussuose cupidigie. La storia che la vede protagonista assieme al suo grande amore Beren è una delle vicende più interessanti del *Silmarillion*. È una storia dai toni diversi da quelli della maggior parte degli altri racconti e contiene elementi magici e favolistici (tra cui animali intelligenti e dotati di parola, oggetti incantati, canzoni magiche e trasformazioni) che, sebbene facciano parte del fascino di quest'ampio episodio, contrastano con il resto della narrazione. Inoltre, il racconto costituisce il perfetto esempio di quelle che si potrebbero definire '*quest* impossibili'. Secondo il normale schema della *quest*, Beren e Lúthien compiono un viaggio di ricerca che viene affidato a Beren da re Thingol (il *task-setter*¹¹⁵ della vicenda) e, dopo aver affrontato numerose prove e peripezie, grazie anche all'aiuto esterno di altri personaggi (come re Finrod Felagund ed il segugio Huan), giungono fino al trono di Morgoth (a cui mai nessuno aveva potuto finora avvicinarsi). Qui recuperano uno dei tanto agognati Silmaril¹¹⁶ (motori narrativi di tutto il *Quenta Silmarillion*), ottenendo il premio finale della *quest*, cioè il consenso al loro matrimonio da parte di re Thingol. Se lo schema generale è piuttosto semplice e stereotipato, l'effetto che ne risulta è, invece, del tutto particolare. Uno dei punti più

¹¹⁵ Secondo il classico schema della *quest*, il *task setter* è colui che incarica l'eroe di compiere una o più imprese che porteranno al raggiungimento del premio finale. Si veda V.Y. Propp, *Morphology of the Folk Tale*.

¹¹⁶ I bellissimi cristalli forgiati da Fëanor.

rilevanti e di maggior interesse è l'apparente assoluta impossibilità ¹¹⁷ (poi smentita) che l'avventura abbia successo. La *quest* viene assegnata da Thingol a Beren proprio con l'esplicito intento di mandarlo a morte certa e inevitabile. L'esito dell'impresa smentisce, inaspettatamente, le premesse iniziali e conferisce alla storia una grandiosità tale da consegnarla all'imperituro mondo della leggenda. All'eccezionalità dell'impresa di Beren e Lúthien si aggiunge la peculiarità del loro destino che li vede – proprio in virtù del loro eroismo senza precedenti e del grande amore che li unisce – tornare in vita dopo una morte accidentale, unici in tutta la storia di Arda. Le 'imprese impossibili' sono un motivo essenziale nel *legendarium* tolkieniano e risultano di particolare importanza se si considera il loro naturale legame con la Prima Era e, quindi, con l'antichità mitica. Altre imprese che rientrano nello stesso schema sono, ad esempio, quella di Fingolfin contro Morgoth e, soprattutto, il viaggio di Eärendil verso Valinor. Tutte queste 'imprese impossibili' non si ripeteranno più in ere successive alla prima, se si esclude la sola *quest* di Frodo nel *Signore degli Anelli*. I protagonisti che la portano a conclusione (Frodo *in primis*, ma anche Sam e, in qualche modo, persino Gollum) sono, in apparenza, assolutamente anti-eroici, soprattutto se rapportati all'archetipica eroicità dei *grandi* del mondo primitivo.

Se le straordinarie imprese dei migliori fra gli Elfi ne attestano ulteriormente l'insuperabilità da parte degli Uomini, questi ultimi sono comunque capaci di *exploit* di grande rilievo, invidiabili persino dai più

¹¹⁷ Cfr. *Silm*, p.196: “they knew that not all the power of the Noldor, before the siege was broken, had availed even to see from afar the shining Silmarils of Fëanor.” (“essi [...] ben sapevano che tutta la potenza dei Noldor, prima che l'assedio fosse infranto, non era bastata neppure a far scorgere loro da lontano lo scintillio dei Silmaril di Fëanor.” *Silm*, p. 207). È qui evidente la consapevolezza diffusa del quasi certo fallimento della missione.

valorosi degli Eldar e da essi ricordati nelle leggende e nei canti. Oltre a Beren, il più grande e valoroso tra gli Uomini, temuto dagli Orchi ben prima della sua impresa con Lúthien, vanno ricordati anche Húrin, della casa di Hador, e Túrin, suo figlio. Vi sono immagini di rara intensità come quella di Húrin che combatte contro centinaia di Orchi mentre questi tentano di catturarlo vivo, e che mozza loro le braccia mentre si ostinano a trattenerlo, o quella in cui Húrin, dopo essere stato catturato e portato al cospetto di Morgoth, lo deride sprezzante.

Túrin, invece, è uno spirito indomito e tragico in costante lotta col proprio destino¹¹⁸. Le sue gesta in battaglia non temono confronti con quelle del padre e raggiungono una fama paragonabile solo a quella delle imprese di Beren, anch'egli suo parente; esse toccano poi il culmine con l'uccisione di Glaurung, il padre dei Draghi – creatura maleficamente grandiosa quanto orribile – a cui seguirà il suo tragico suicidio.

L'ultima, per cronologia ma non per importanza, di tutte le grandi figure del mondo antico è quella di Eärendil Mezzelfo, nelle cui vene scorre – quasi a volere riassumere tutte le gesta ed i personaggi della Terra-di-mezzo – il sangue di tutte le stirpi degli Eldar e degli Edain, e persino della Maia Melian.¹¹⁹ La *quest* di Eärendil assume un carattere *definitivo*, dal momento che pone fine a tutti gli eventi della Prima Era. Si tratta dell'ultima delle grandi '*quest impossibili*', alla ricerca dell'ormai celato regno di Valinor. Il successo dell'avventura induce l'intervento *eucatastrofico* dei Valar che, con il loro apocalittico avvento (plasmato,

¹¹⁸ Le gesta di Húrin e Túrin presentano analogie con altrettanto grandiosi personaggi ed eventi appartenenti ad altre epopee o eventi storici. Nella strenua resistenza di Húrin si possono trovare reminiscenze della battaglia delle Termopili, mentre Túrin, modellato sulla figura di Kullervo del Kalevala (ciclo mitologico finnico), riporta svariati tratti edipici.

¹¹⁹ I padri e gli antenati di Eärendil erano di stirpe Vanyarin, Sindarin e Noldorin per parte elfica, mentre la discendenza umana comprendeva tutte e tre le Case degli Edain (Bëor, Hador e Haleth).

però, più sul modello scandinavo del *Ragnarök*¹²⁰), eliminano contemporaneamente tutte le cause ed i fini della vicenda narrativa, vale a dire Morgoth ed i Silmaril. La vicenda presenta eventi straordinari, come la marcia del possente esercito dei Valar sul Beleriand che scatena una guerra di una tale cruenza da cambiarne persino la morfologia fisica. Una narrazione di simile portata chiude così con un *grand finale* un'età che era stata di per sé grandiosa in ogni manifestazione. Il destino di Eärendil risulta eccezionale: egli è l'unico a raggiungere Valinor quando essa era celata persino agli Eldar, ha il privilegio di provocare l'intervento che salverà l'intera Terra-di-mezzo e ne viene premiato con l'ascensione in cielo a bordo della sua nave dove vagherà col Silmaril in fronte, trasfigurato in una stella. Questo finale ben si presta a chiudere l'era del mondo antico, dei grandi eroi e delle grandi imprese che sopravviveranno solamente nei canti e nelle leggende; l'era dei grandi Uomini ma, soprattutto, l'era degli Elfi, 'umanità epica' per eccellenza. Con la fine della Prima Era la Terra resterà impoverita; persino i luoghi dell'antico *epos* scompariranno, mutati e distrutti dalla furia dei Valar.

¹²⁰ Nella mitologia nordica, la battaglia finale fra Bene e Male a cui prende parte tutto il creato.

CAPITOLO 4

Il tramonto dell'epos: la fine del mondo antico

Sebbene la fine del mondo antico vada collocata, a parere dell'autore stesso, solo col concludersi della Seconda Era, quest'ultima impone dei cambiamenti di considerevole importanza negli sviluppi del racconto. Con l'apocalittica distruzione del Beleriand, il mondo dei miti primitivi scompare e con esso inizia il declino dei suoi protagonisti: gli Elfi, e cioè l'*homo epicus*, gli eroi delle leggende antiche. Gli Eldar compiono, adesso, una graduale e sommessata uscita di scena che accompagnerà il lento anti-climax della Terra-di-mezzo. Nonostante non scompaiano del tutto e reggano ancora molte importanti fila dell'ordito narrativo, il loro vecchio ruolo di guida, centro e motore degli avvenimenti, della storia e dei popoli subisce un netto passaggio di testimone. Mentre, infatti, la maggioranza degli Elfi si ritira in una Valinor sempre più irraggiungibile e remota, una nuova razza viene introdotta *ad hoc* a rilevarne le funzioni. Si tratta dei Dúnedain o Númenórean, ovvero gli Edain, gli Uomini "amici degli Elfi" che i Valar hanno voluto premiare con una vita eccezionalmente lunga. I Númenórean si pongono a metà strada (anche geograficamente) fra Uomini ed Elfi, assumendo il ruolo che questi ultimi avevano avuto nei secoli precedenti.

[T]heir years were long, and they knew no sickness, ere the shadow fell upon them. Therefore they grew wise and glorious, and in all things more like to the Firstborn than any other of the kindreds

of Men; and they were tall, taller than the tallest of the sons of Middle-earth; and the light of their eyes was like the bright stars.¹²¹

Ciò che appare più evidente in queste nuove figure di 'uomini nobilitati' è il loro innalzarsi al rango che in passato era appartenuto agli Eldar e l'assumerne simili caratteristiche. Le loro fattezze fisiche, la loro longevità, il vigore del corpo, l'estraneità alla malattia e la potenza della loro civiltà li accomunano in maniera evidente ai più anziani Elfi. Particolarmente degno di nota è, però, il ruolo che essi assumono nel sistema di interrelazioni con le altre razze e civiltà. Il ruolo di tutori, guide e insegnanti proprio degli Eldar viene adesso assunto dai Dúnedain che si incaricano di ammaestrare e 'civilizzare' i popoli della Terra-dimezzo elargendo quella saggezza fuori dal comune che proprio dagli Eldar avevano appreso ed ereditato.

[A]nd the Lords of Númenor set foot again upon the western shores in the Dark Years of Men, and none yet dared to withstand them. For most of the Men of that age that sat under the Shadow were now grown weak and fearful. And [...] the Númenóreans taught them many things. [...] Men shook off the yoke of the offspring of Morgoth, and unlearned their terror of the dark. And they revered the memory of the tall Sea-kings, and when they had departed *they called them gods*, hoping for their return¹²²

¹²¹ *Silm* p 311. (“[I] loro anni [erano] lunghi, ed essi non [conoscevano] malattia prima che l'ombra calasse su di loro. Ragion per cui divennero saggi e gloriosi e in tutte le cose più simili ai Primogeniti di ogni altra stirpe di Uomini; ed erano alti, di statura maggiore dei più alti tra i figli della Terra-dimezzo; e la luce dei loro occhi era come di stelle splendenti.” *Silmar*, p.327).

¹²² *Silm*, pp. 314, 315. (“[E] i Signori di Númenor rimisero piede, negli Anni Oscuri degli Uomini, sui lidi occidentali, e nessuno osò opporsi loro, perché gran parte degli Uomini dell'epoca che stavano sotto l'Ombra si erano ormai fatti deboli e peritosi. [...] [I] Númenórean insegnarono loro molte cose. [...] Uomini si scrollarono di dosso il giogo dei rampolli di Morgoth, dimenticando il terrore che incuteva loro la tenebra. E riverirono il ricordo degli alti Re del Mare, che *chiamarono dèi* quando se

Si evince, qui, chiaramente come i Dúnedain rappresentino l'elemento 'alto' del sistema di personaggi grazie al loro legame col passato mitico, con gli Elfi che di quel passato sono la più fine espressione e, indirettamente, persino coi Valar. Tuttavia, l'ascesa dei Númenórean corrisponde ad un netto calo di tono negli sviluppi della vicenda. Se, da un lato, essi sono un residuo del mondo antico che si erge a guida di una terra ormai caduta nella mediocrità (si parla di “Dark Years of Men [who] were now grown weak and fearful”¹²³), dall'altro portano con sé caratteristiche nulla affatto degne dei Primogeniti, bensì tipicamente associate agli Uomini. Si tratta di *cliché* già analizzati che ricorrono quasi esclusivamente in presenza di figure umane, quali la facile corruttibilità del loro animo e la tendenza al possesso ed al dominio delle cose. Queste caratteristiche, assieme alla mortalità mai pienamente accettata dai Númenórean, sono diametralmente contrastanti con la natura elfica e diverranno causa della disastrosa caduta di Númenor e, dunque, della definitiva distruzione del mondo antico. È proprio il motivo della caduta a rendere i Dúnedain, a dispetto della loro affascinante tragicità, figure meno epiche e grandiose dei loro predecessori elfici e a conferire alla Seconda Era il carattere di un'età di transizione, si potrebbe dire un'*antichità minore*. Sebbene la graduale corruzione di Númenor non comporti in alcun modo un calo della sua potenza militare ed economica, essa costituisce, invece, un rinnegamento della funzione fondamentale che questa assume all'interno dell'ordito narrativo. In altre parole i Dúnedain abbandonano il loro ruolo di

ne furono andati, nella speranza che tornassero”. *Silmar*, pp. 330, 331). Corsivo mio.

¹²³ *Ibid.* (“Anni Oscuri degli Uomini [che] si erano ormai fatti deboli e peritosi.” *Ibid.*).

maestri e “re fra gli Uomini”¹²⁴ per divenire avidi dominatori prima e sanguinari conquistatori poi; abbandonano il legame con la grande antichità, ribellandosi ai Valar e allontanandosi dagli Elfi, dei quali rifiutano persino le lingue che avevano fino ad allora adoperato (fatto, questo, tutt'altro che secondario). Abbandonano, infine, la propria stessa natura, inseguendo forsennatamente un'immortalità che non gli è propria. Queste sono le cause che provocheranno la loro rovinosa caduta ma, soprattutto, sono le cause che porteranno alla fine inappellabile e definitiva del mondo antico e di tutto ciò che ad esso è legato. Nuovamente ci si trova davanti ad uno scenario apocalittico (questa volta modellato sul mito atlantico) che, con l'inghiottimento dell'isola di Númenor, vuole evidenziare con decisione un nuovo abbassamento della materia mitologica. Alla cruenta scomparsa fisica di Númenor, analoga a quella del Beleriand, si accompagna la più graduale scomparsa dei suoi abitanti, proprio come era accaduto agli Elfi.

Pochi sono i personaggi della Seconda Era che si possono accostare ai grandi del mondo antico. Vale la pena di ricordare Amandil, il quale tenta di ripetere la disperata impresa del suo avo Eärendil alla ricerca di Valinor ma va incontro ad un fallimento avvolto nel mistero, dal momento che ogni sua traccia scompare e non si sa più nulla sulla sua sorte. L'immediato parallelo con l'eucatastrofica *quest* di Eärendil fornisce la lampante quanto triste impressione di un mondo che non è più all'altezza delle primordiali 'impresie impossibili' e di eroi che non possono innalzarsi alla statura di chi li ha preceduti. Fra tutti i personaggi di Númenor probabilmente il solo Ar-Pharazôn, ultimo re dell'isola, spicca per potenza e grandezza. Tuttavia il suo eroismo è tutto

¹²⁴ “Kings among Men”, *Silm* p.311.

volto alla brama dissennata di immortalità e troverà sfogo nel disastroso attacco ai Valar, una scelta cieca ed autodistruttiva che non trova confronto con quelle di altri eroi-ribelli come Fëanor.

La caduta di Númenor conduce, perciò, ad un'ulteriore perdita perfettamente sintetizzata dallo stesso Tolkien:

*The Downfall of Númenor, the Second Fall of Man (or Man rehabilitated but still mortal), brings on the catastrophic end, not only of the Second Age, but of the Old World, the primeval world of legend (envisaged as flat and bounded). After which the Third Age began, a Twilight Age, a Medium Aevum, the first of the broken and changed world; the last of the lingering dominion of visible fully incarnate Elves, and the last also in which Evil assumes a single dominant incarnate shape.*¹²⁵

Sebbene la Seconda Era duri cronologicamente ancora per più di un secolo oltre la caduta di Númenor¹²⁶, è con quest'ultima che giunge a compimento la fine e la perdita del mondo antico. Si parla esplicitamente di “world diminished”¹²⁷, un mondo di cui la saggezza, la bellezza, l'eroismo e la possanza dell'antichità leggendaria non faranno più parte se non per malinconici accenni ed isolati *exploit*. Sulla sfericità della Terra – elemento di importanza assolutamente centrale nello svolgimento della mitologia – si discuterà nel capitolo successivo.¹²⁸ Va

¹²⁵ *Silm*, p. xxv, *Letters*, p. 154. (“*La Caduta di Númenor*, o la Seconda Caduta dell'Uomo (o l'Uomo riabilitato ma ancora mortale), provoca la fine catastrofica, non solo della Seconda Era, ma del Mondo Antico, il primigenio mondo delle leggende (immaginato come piatto e delimitato). Dopo ciò ebbe inizio la Terza Era, un'Era del Tramonto, un Medium Aevum, la prima del mondo distrutto e mutato; l'ultima del lungo dominio degli Elfi in forma visibile e pienamente incarnata e l'ultima, anche, in cui il Male assume una singola e dominante forma incarnata.”).

¹²⁶ 121 anni per l'esattezza.

¹²⁷ *Passim*, v. soprattutto *Silm*, pp. 313, 334.

¹²⁸ Vedi p.76.

tuttavia ricordato che il *focus* della narrazione si sposta definitivamente verso la Terra-di-mezzo, nella quale gli Uomini prenderanno lentamente pieno possesso delle redini della storia, ereditando il ruolo dai loro più maestosi predecessori.

La fine della Seconda Era introduce i protagonisti principali all'età immediatamente successiva, durante la quale i Dúnedain sopravvissuti alla caduta fondano i regni di Arnor e Gondor. Questi assumono, ancora una volta, il ruolo egemone nelle dinamiche della narrazione ma cionondimeno lasciano rimpiangere la perdita del mondo antico.

[T]hough their lore and craft *was but an echo* of that which had been ere Sauron came to Númenor, yet very great it seemed to the wild men of the world.¹²⁹

I Dúnedain si pongono come guida in un mondo che è ormai caduto e selvaggio e tentano di riportarlo ad uno splendore che è solo un pallido riflesso del leggendario passato. Dell'antica Númenor sopravvivono soltanto pochi scritti e racconti e alcuni tesori gelosamente conservati.

La Seconda Era termina con la distruzione di Mordor, frutto dell'“Ultima Alleanza” tra Elfi e Uomini. È questo un evento cruciale in quanto è l'ultimo momento in cui gli Eldar partecipano attivamente alle vicende prima di ritirarsi in un malinconico isolamento e di assumere il ruolo di sommessi spettatori. La Terza Era è, infatti, in mano agli Uomini, mentre gli Eldar svolgono un ruolo secondario. L'episodio dell'Ultima Alleanza è, inoltre, uno dei pochi in cui emergono in parte

¹²⁹ *Silm.*, p.336. (“[S]ebbene la loro sapienza e le loro arti *non fossero che un'eco* di quel che erano state prima che Sauron andasse a Númenor, pure somme sembrarono ai selvaggi del mondo.” *Silmar*, pp. 352, 353). Corsivo mio. Il valore dei Dúnedain è evidentemente inferiore rispetto a quello dei loro antenati ma è comunque visto come fuori dal comune rispetto ad un mondo ormai mediocre.

quelle grandi gesta collettive (un esercito secondo solo a quello dei Valar alla fine della Prima Era) o individuali (alcune figure eroiche come quelle di Gil-galad, Elrond, Elendil, Isildur) tipiche dell'antichità mitica.

Durante i lunghi anni della Terza Era¹³⁰ procede il lento e inesorabile *anti-climax*. I regni di Arnor e Gondor subiscono un declino che porta il primo alla caduta mentre il secondo perde gradualmente la propria potenza fino ad assumere dimensioni più che dimezzate rispetto alle origini. I destini della Terra-di-mezzo giacciono sempre di più nelle mani di Uomini che non presentano alcun legame col mondo delle ere antiche, quali i Rohirrim e persino gli Hobbits, figure, queste ultime, del tutto anti-eroiche. I Rohirrim, in particolare, sostituiscono gli Elfi nell'alleanza con Gondor, mutando persino le antiche alleanze a favore di un sistema che vede come protagonisti delle vicende militari quasi esclusivamente Uomini e non più i millenari Elfi. All'epoca del *Signore degli Anelli*¹³¹ persino i Dúnedain sono ridotti ormai ad un'esigua élite destinata, probabilmente, a scomparire completamente. È questo il momento in cui la narrazione è ormai matura per il passaggio verso un mondo secolare e moderno, sebbene in un'ambientazione medievaleggiante. Anche se un'analisi dettagliata del *Signore degli Anelli* non rientra nell'ambito di questo lavoro, basti ricordare il generale clima di malinconico rimpianto per un passato grandioso ma irrimediabilmente perduto. Si vedano, per esempio, le numerose rovine di città, fortezze e terre un tempo fiorenti che avevano ospitato grandi personaggi, grandi battaglie e grandi civiltà. È il caso di Weathertop, Barrow Downs, Moria, degli Argonath o

¹³⁰ 3021 anni di complesse vicende.

¹³¹ La Guerra dell'Anello è datata 3019 Terza Era. Va ricordato che le datazioni usate da Tolkien non sono in alcun modo legate al computo cronologico del mondo reale ma misurano gli anni delle singole Ere di Arda.

dell'Ithilien in rovina che scandiscono le tappe della *quest* di Frodo.¹³² Si vedano le poche roccaforti elfiche rimanenti, in particolare Lothlórien, quasi un'isolata arcadia incantata e fuori dal mondo, dove sopravvivono la bellezza e la serenità di un'antichità atemporale e dove regna la maestosa Galadriel, unica rimasta degli antichi Noldor nati a Valinor. In ultimo, si vedano anche i numerosissimi canti che, secondo un procedimento derivato dall'epica antica,¹³³ accompagnano il viaggio dei protagonisti e che rievocano tempi, luoghi e storie quanto mai remoti e perduti, creando un senso di astrazione temporale, quella “beowulfiana «impressione di profondità»”¹³⁴ citata dal prof. Shippey.

La Terza Era è, dunque, un'epoca più che mai 'umana' dove il mito e il passato si avviano verso una fine inevitabile. Non è un caso che le azioni più rilevanti sono compiute da quei personaggi che rientrano nella categoria degli “Elf-friends”, vale a dire coloro che, mantenendo il proprio contatto con gli Eldar, si legano con il perduto mondo delle leggende, con l'eroismo, con il *lore*, con la trascendenza spirituale. Se nel passato “Elf-friends” erano stati gli Edain e quindi i Númenórean (in particolare i Fedeli sopravvissuti alla caduta), oltre che gli abitanti di Gondor e Arnor, adesso figure isolate di “Elf-friends” – mediatori tra il passato epico e la mediocrità moderna – sono gli hobbit Bilbo e Frodo e il mago Gandalf.¹³⁵

¹³² Si tratta di maestose rovine che testimoniano la passata grandezza delle civiltà di Uomini (Arnor e Gondor) e di Nani (la città mineraria di Moria o Khazad-dûm) e che Frodo incontra durante il suo cammino.

¹³³ Vedi nota 134.

¹³⁴ *HoME I*, p.7: “Qualità che [*Il Signore degli Anelli*] possiede in abbondanza è la beowulfiana «impressione di profondità», creata, proprio come nell'epica antica, da canti e digressioni”. La citazione è di T.Shippey, *The Road to Middle-earth*.

¹³⁵ A proposito delle figure di Elf-friends si veda V. Flieger, “The Footsteps of Ælfwine” in *Tolkien's Legendarium*, ed. V. Flieger, C.F.Hostetter, Greenwood Press, 2000.

La Terza Era si conclude con la terza ed ultima eucatastrofe, il canto del cigno dell'*uomo epico* portato a termine da un eroe che di epico non ha nulla: Frodo il Mezzuomo. Lo scenario che ne deriva è un mondo senza Elfi, vale a dire senza mito, senza magia, senza la leggendaria grandezza degli eroi antichi. Si tratta di un mondo del tutto umano, secolare, moderno che, idealmente, si pone come preistoria del nostro mondo. Si può pensare alla modernità (quella reale) come alla continuazione dell'infinita catabasi che, partendo dalla straordinaria maestosità della Terra (o di Arda) nella sua giovinezza, conduce alla sconsolante e mediocre *waste land* contemporanea. L'intento di Tolkien è proprio quello di reagire a tale mediocrità attraverso il potere rievocativo della parola scritta. Tutta la sua opera è volta a recuperare e restituire all'uomo moderno ciò che ha ormai dimenticato e perduto da tempo: il mito.

CAPITOLO 5

La perdita del divino

Uno degli aspetti fondamentali nella poetica tolkieniana è quello religioso o divino. Al fine di coniugare un sistema di tipo cristiano e monoteistico con i ricchi *pantheon* delle grandi tradizioni mitologiche (come quelle greca e vichinga), Tolkien ha ideato un meccanismo 'teologico' che si articola su due livelli. Da un lato vi è Eru-Ilúvatar, del tutto calcato sul Dio giudaico-cristiano, dall'altro vi sono gli Ainur, che si incarnano nei Valar e nei Maiar, figure demiurgiche che, plasmando e modellando la Terra, si pongono come intermediari fra Ilúvatar e il mondo mortale. La loro funzione principale è quella di sopperire all'assenza di vere e proprie 'divinità' pagane, nerbo imprescindibile di tutti i sistemi mitologici antichi. Una tale assenza sarebbe risultata disastrosa ai fini della silloge: una mitologia senza 'dèi' avrebbe privato la narrazione di un elemento portante e fondamentale. Il ruolo narrativo dei Valar è dunque molto simile a quello di figure abbastanza comuni nell'immaginario collettivo quali Zeus, Afrodite, Odino, Thórr etc. Anche se non è plausibile tracciare un parallelo fra i Valar e le divinità di altre mitologie, va tuttavia ricordato che i Valar, pur essendo creature imperfette e soggette ad errori, non presentano lo stesso livello di 'carnalità' e 'umanità' di cui sono impregnate le divinità greche e quelle nordiche (primi fra tutti il vendicativo e lussurioso Zeus o il sanguinario e capriccioso Odino). Si tratta dunque di divinità in un certo senso più 'alte' e che, anziché inserirsi nelle vicende umane in maniera arbitraria o persino dispettosa, si pongono invece come punto di riferimento per il

mondo di Elfi, Uomini e Nani; non soltanto sono ammaestratori, tutori e insegnanti ma rappresentano l'unico legame col mondo divino e sono simbolo del metafisico e del trascendente. La presenza di Eru-Ilúvatar è molto più sommersa e nascosta, chiamata in causa solo nel caso di decisioni e interventi di grande portata. Per il resto essa si manifesta attraverso meccanismi sottili e impercettibili, legati alla 'Musica' cosmogonica primitiva e non dissimili dal concetto di 'provvidenza divina'. Eru, infatti, guida e regge i destini del mondo da lontano, celatamente, mettendo in atto ciò che era stato ideato 'in musica' alle origini dell'universo. Sono, pertanto, i Valar ad assumere, finché il loro ruolo non si esaurisce, una funzione di massima importanza, rendendosi protagonisti degli sviluppi mitologici e interagendo in prima persona con gli altri personaggi. Il modo in cui queste figure si relazionano e si evolvono nei confronti dei protagonisti e delle dinamiche narrative è, però, degno di un ulteriore approfondimento.

La prima parte del *Silmarillion*, fino alla comparsa degli Elfi, tratta il momento cosmogonico della mitologia ed è, dunque, incentrata proprio sulle vicende relative alle 'divinità'. Se l'*Ainulindalë*¹³⁶ – coi suoi toni alti e sublimati – presenta svariate analogie persino con la *Genesi* biblica (introducendo figure di retaggio chiaramente ebraico-cristiano, come Eru/Dio o Melkor/Lucifero), i successivi capitoli hanno per protagonisti principalmente i Valar, impegnati nel plasmare ed abbellire la Terra in perenne lotta contro la distruttiva opera di Melkor. In questa fase si delinea la polarizzazione geografica tra Bene e Male, da un lato con il ritirarsi dei Valar presso la terra di Valinor, dall'altro con la costruzione dell'infernale fortezza di Utumno nel Nord della Terra-di-mezzo.

¹³⁶ “La Musica degli Ainur”, il momento della creazione dell'universo.

Valinor, il “Regno Beato”, è un *locus amoenus* che si carica di importanti valenze simboliche. Rappresenta una sorta di Paradiso Terrestre e Olimpo (o Asgard¹³⁷) allo stesso tempo, dove il *pantheon* tolkieniano si raccoglie isolandosi gradualmente. Quest’isolamento è dovuto a un intento positivo: quello di preservare incontaminata una parte della Terra in opposizione alla corruzione provocata da Melkor. Tuttavia esso si trasformerà lentamente in un estraniamento pressoché totale rispetto alla Terra-di-mezzo¹³⁸. Il primo cambio di prospettiva nel corso degli eventi si ha con l'avvento degli Elfi. Se da un lato essi rappresentano il legame con il mondo dell'*epos*, dall'altro sono parimenti legati al 'mondo divino'. Fin dall'inizio entrano in contatto diretto con i Valar ed una parte consistente di loro li segue nel paradiso di Valinor. Qui gli Eldar sperimentano in prima persona la primavera eterna di Valinor finché Melkor-Morgoth non avvia i meccanismi che causeranno il primo allontanamento tra Elfi e Valar. La fuga dei Noldor e il “Celamento di Valinor” (Nurtalië Valinóreva) costituiscono un momento fondamentale in quanto segnano una profonda crepa nelle relazioni fra i Valar e gli Elfi. Da questo momento in poi i Valar non saranno più direttamente protagonisti delle vicende della Terra-di-mezzo ma interverranno più sommessamente e indirettamente fino a lasciare definitivamente la scena, laddove in passato avevano agito, creato o combattuto personalmente. Per la prima volta Valinor diviene un luogo proibito, inaccessibile (per quanto agognato) sia agli Elfi che agli Uomini. Tuttavia, l'allontanamento del 'mondo divino' da quello mortale

¹³⁷ L'Olimpo degli dèi nordici.

¹³⁸ Cfr. *HoME X*, p. 401: “The Valar 'fade' and become more impotent, precisely in proportion as the shape and constitution of things becomes more defined and settled.” (“I Valar 'svaniscono' e diventano più impotenti esattamente nella misura in cui la forma e la costituzione delle cose divengono più definite e fissate.”).

è tutt'altro che compiuto e definitivo, la presenza dei Valar è lontana ma non del tutto scomparsa:

[The Valar] were not idle, as Fëanor declared in the folly of his heart¹³⁹.

La creazione del Sole e della Luna è l'ultima delle opere demiurgiche che gli dèi concedono al mondo. Si tratta di un evento fondamentale poiché per la prima volta anche la Terra-di-mezzo (nuovo *setting* di tutte le vicende) può finalmente godere della luce che era stata esclusivo appannaggio di Valinor e dei suoi abitanti. A quest'atto magnanimo, però, corrisponde un'ulteriore chiusura dei Valar, che fortificano il proprio reame innalzandone i monti.

L'arrivo degli Uomini delinea una nuova 'perdita' nel rapporto col mondo divino:

To Hildórien there came no Vala to guide Men, or to summon them to dwell in Valinor; and Men have feared the Valar, rather than loved them, and have not understood the purposes of the Powers¹⁴⁰

Il rapporto degli Uomini coi Valar è radicalmente diverso da quello che questi ultimi avevano instaurato con gli Elfi. Sebbene gli Uomini siano pervasi da un costante anelito verso il grande Ovest e verso la Luce, essi non hanno mai visto nessuno dei Valar e non ne comprendono

¹³⁹ *Silm* p. 108. (“[I Valar non erano] però in ozio, come ebbe invece a dichiarare Fëanor nella sua follia.” *Silmar*, p.116).

¹⁴⁰ *Silm* pp. 115-116. (“Nessun Vala si recò in Hildórien per guidare gli Uomini o invitarli a stabilirsi in Valinor; e gli Uomini avevano paura dei Valar più che non li amassero, e non comprendevano i propositi delle potenze”. *Silmar*, p. 124). Hildórien è il luogo della genesi degli Uomini.

i propositi. Li conoscono indirettamente ed in più occasioni mettono in dubbio la loro stessa esistenza. Nuovamente, gli Uomini rappresentano il mondo secolare che, oltre ad allontanarsi dal mito, si allontana, altrettanto gradualmente, dalla realtà metafisica.

Durante tutta la Prima Era l'unico tramite fra la Terra-di-mezzo e il mondo degli dèi è rappresentato da Ulmo, dio del mare e delle acque, simile al dio greco Poseidone ed al nordico Njord. Ulmo – che non risiede nell'Olimpo valinoriano ma abita le acque e gli oceani – si intromette nelle vicende con interventi più o meno diretti ma sempre determinanti. È lui ad ispirare a Turgon e a Finrod la costruzione di Gondolin e del Nargothrond, ed è lui a guidare Tuor – padre di Eärendil – fino a Gondolin quale suo araldo e a salvare Elwing nell'ultima *quest* di Eärendil. Si fa persino carico di implorare inutilmente agli imperscrutabili e inamovibili Valar il perdono dei Noldor e l'intervento nella Terra-di-mezzo¹⁴¹. È anche l'unico dei Valar concretamente temuto dagli Orchi per via della sua presenza presso molti fiumi e ruscelli, e profondamente odiato da Morgoth. Se da una parte Ulmo è il più sensibile e partecipe tra i Valar alle vicende umane, dall'altra gli stessi Uomini fanno fatica a comprenderne i propositi e i messaggi, essendo essi le creature più distanti ed estranee al mondo delle divinità.

Ulmo nonetheless took thought for them [...] and his messages came often to them by stream and flood. [...] Therefore they loved the waters, and their hearts were stirred, but they understood not the messages.¹⁴²

¹⁴¹ *Silm*, pp. 129, 130, 285-289, 293, 296.

¹⁴² *Silm*, p.116. (“Ciò non toglie che Ulmo si prendesse cura di loro [...] e spesso i suoi messaggi giungevano agli Uomini per via di correnti e flussi. [...] Per cui amavano le acque, e i loro cuori ne erano sommossi, ma non ne comprendevano i messaggi.” *Silmar*, p.124).

Ad eccezione di Ulmo, il resto del *pantheon* rimane, però, sordo alle disperate richieste di aiuto da parte degli Elfi. I numerosi messaggeri inviati da Gondolin non raggiungono la loro destinazione, la Valinor ormai proibita e interdetta a qualsiasi essere vivente. Solo con il grande viaggio di Eärendil i tempi saranno finalmente maturi per il deciso, tangibilissimo e definitivo intervento bellico dei Valar.

La fine della Prima Era e il relativo ritiro degli Elfi delineano un nuovo panorama. Valinor ha accolto gli Elfi ma resta proibita agli Uomini mortali. La Terra-di-mezzo si sta trasformando in un mondo sempre più umano e dunque lontano dal divino. I suoi abitanti sono lasciati pressoché soli nella lotta contro il Male riemergente. I Númenorean sono più vicini alle divinità solo in virtù della loro plurisecolare amicizia con gli Eldar. Ancor più che nella Prima Era gli Eldar (soprattutto quelli di Tol Eressëa, l'isola incantata nelle prossimità di Valinor) fungono da tramite e ponte fra i Dúnedain e il mondo divino. Fintanto che questi manterranno la loro amicizia con gli Eldar, riusciranno a preservare la memoria e la fedeltà ai Valar, godendo del loro favore. Per la prima volta nella silloge si instaura persino un culto 'monoteistico' rivolto direttamente a Eru-Ilúvatar attraverso una forma di adorazione piuttosto semplice e 'naturale', ben lontana dalle espressioni religiose del mondo reale. A questo punto di massima vicinanza fra gli Uomini e la dimensione divina segue, però, immediatamente il massimo e più abietto momento di distacco. I Dúnedain rinunciano all'amicizia con gli Eldar e, di riflesso, con i Valar, per volgersi all'influenza del ben più tangibile e presente Sauron, che li spinge verso un vero e proprio culto satanico, caratterizzato persino da sacrifici umani. Alla deprecabile

caduta morale dei Númenorean fa eco la loro caduta fisica, con la distruzione dell'isola a cui sopravviverà solo una minoranza di Fedeli. L'intervento apocalittico stavolta non è opera dei Valar – i quali non si sono più affacciati sulla scena dalla fine della Prima Era, né più vi si affacceranno – bensì (per la prima e ultima volta) di Ilúvatar in persona. Alla caduta di Númenor segue uno degli eventi più importanti di tutta la mitologia tolkieniana. Valinor viene infatti definitivamente celata e 'rimossa' dal mondo tangibile. Ogni ricerca del perduto Ovest da parte degli Uomini diviene vana e si conclude con la presa di coscienza che Arda è in realtà sferica e non piatta. Gli Elfi possono però continuare a raggiungere Valinor e Tol Eressëa poiché esse esistono ancora pur non essendo visibili agli Uomini. La scoperta della sfericità di Arda, esattamente come la scoperta delle Americhe nel mondo reale, segna il passaggio alla modernità. Nel saggio *Sulle fiabe* Tolkien afferma che

[...] i grandi viaggi hanno cominciato a far apparire il mondo angusto per gli uomini e gli elfi assieme; [...] la magica terra di Hy Breasail, nell'Ovest, si è ridotta al semplice Brasile, il paese del legno rosso.¹⁴³

Da queste righe si evince quanto l'autore attribuisse la perdita del potere immaginifico nell'uomo alle grandi scoperte geografiche. Le grandi terre immaginate nelle leggende divenivano luoghi ben definiti e

¹⁴³ Circa la possibilità che l'irlandese *Hy Breasail* abbia avuto parte nella denominazione del Brasile, si veda NANSEN, *In Northern Mists*, vol. II, pp.223-230.[Nota al testo]. *AeF*, p.17. *Hy Breasail* (l'Isola di Breasail) era, nella mitologia celtica, l'Isola delle Fate, un'Arcadia incantata popolata da creature magiche che si trovava ad Ovest, nell'Oceano Atlantico. Essa presenta analogie sia con Valinor che con Tol Eressëa nel *legendarium* tolkieniano. Altri nomi con i quali ricorre *Hy Breasail* sono: *Tir Tairngiré* (la Terra Promessa), *Mag Mell* (la Piana della Felicità), *Tir-nam-beo* (la Terra dei Viventi e *Tir-nan-ōg* (la Terra dei Giovani).

concreti, non più fantastici; i posti irraggiungibili erano stati raggiunti. La scoperta della sfericità di Arda si delinea allo stesso modo: l'ineffabile e agognata terra di Valinor, mai vista né raggiunta da nessun mortale, è perduta per sempre, rimossa dal mondo esperibile lasciando spazio a terre concrete che non hanno alcunché di leggendario. Valinor non cessa di esistere, né gli Uomini smettono di cercarla o credere nella sua esistenza ma è perduta per sempre e con essa ogni contatto con il mondo trascendente degli dèi. La perdita definitiva di Valinor segna il passaggio verso un mondo ormai moderno, geograficamente delineato, dove non c'è più spazio nemmeno per la ricerca dei luoghi mitici in cui poter scorgere una beatitudine ultraterrena:

And there is not now upon Earth any place abiding where the memory of a time without evil is preserved. [...] and the world was diminished, for Valinor and Eressëa were taken from it into the realm of hidden things.¹⁴⁴

La perdita di Valinor è un momento cruciale, simboleggia la perdita definitiva e inappellabile della realtà divina, del contatto col metafisico. Il mondo che ne risulta è un mondo “diminished”, ridotto, sminuito. Durante la Terza Era la presenza di elementi trascendenti si fa più che mai debole e impercettibile. Essa si limita ad alcuni personaggi, come gli Istari che, seppur di 'stirpe divina', sono ben lontani – ad esempio – dall'imponente figura di Ulmo. Essi, eccezion fatta per Mithrandir-Gandalf, compiono scelte discutibili o irragionevoli e sono spesso

¹⁴⁴ *Silm* p.334. (“E sulla Terra non si trova più luogo abitato che conservi la memoria di un tempo che ignorava il male.[...]e il mondo si trovò a esser ridotto, ché Valinor ed Eressëa ne furono tolte e portate nel reame delle cose celate.” *Silmar*, p.351).

individui raminghi e misteriosi. Altra eccezione sono le grandi aquile che, in quanto legate a Manwë, Signore dei Valar, appaiono come simbolo ricorrente in tutti i momenti “eucatastrofici”, dagli albori della mitologia agli eventi del *Signore degli anelli*. La fine della Terza Era, però, sancisce persino la perdita di questi pochi elementi. Il definitivo allontanarsi degli Elfi, unica stirpe ancora fortemente legata alla realtà dei Valar, segna la scomparsa di ogni presenza tangibilmente 'divina' sulla Terra. Con gli Elfi si perde l'ultimo ponte che legava l'uomo ad una realtà più alta di lui. La Quarta Era si prospetta come epoca totalmente secolare, senza dèi e senza Dio, o meglio senza più la 'concreta' presenza di una realtà trascendente all'interno dell'ormai mediocre mondo umano.

Conclusione

La complessità e l'estensione di un *corpus* come quello concepito da J.R.R. Tolkien, la cui elaborazione ha occupato più di mezzo secolo senza tuttavia portare ad una versione talmente coesa e unitaria da potersi considerare definitiva, può far apparire impossibile l'individuazione di percorsi interpretativi unitari all'interno della silloge mitologica. Tuttavia tutti gli scritti che fanno parte del *legendarium* tolkieniano giacciono, come si è visto, su un piano logico comune, nonostante le possibili diversità di tono, stile, materia e momento di composizione o revisione. In modo particolare *Il Silmarillion* si pone come punto di riferimento per la lettura e la comprensione della poetica dell'autore, nonché per ogni analisi critica delle sue opere.

A proposito della poetica di Tolkien si sono chiariti alcuni nodi fondamentali riguardanti le concezioni mitologiche dell'autore. Innanzitutto il racconto e la lingua sono, per Tolkien, inestricabilmente legate; l'invenzione narrativa accompagna e addirittura segue l'invenzione linguistica. Glottogenesi e mitopoiesi sono, dunque, fortemente intrecciate e congiunte e mito e lingue sono, in Tolkien, strumento di recupero del passato perduto e dei suoi valori forti. In particolare il recupero del mito rappresenta la riscoperta della capacità creativa e artistica dell'uomo, in contrasto con tesi, come quella sostenuta da Andrew Lang, che vedono la mitologia principalmente come strumento di recupero antropologico e analisi storiografica. Per Tolkien, invece, fiaba, mito e leggenda costituiscono un *linguaggio della realtà*, un modo per ricodificare in chiave fantastica il mondo reale. La sua

visione si può definire *logocentrica* e *antropocentrica* in contrapposizione ad un'analisi *antropologica*. La reinvenzione mitologica della realtà deve, però, escludere ogni interpretazione di tipo allegorico che colliderebbe con le visioni e l'estetica dell'autore. L'individuazione di simboli politici, religiosi o di qualsiasi altra sorta in personaggi e vicende dei racconti tolkieniani costituisce una lettura forzata. Tolkien preferisce piuttosto relazioni semiotiche più abbozzate e meno univoche, introducendo il criterio di 'applicabilità' fra realtà e mondo d'invenzione. Gli elementi cristiani individuabili nella narrazione devono, quindi, tenere presente questa considerazione. Tali elementi vanno collocati, più che in singole figure o eventi, in alcuni concetti-chiave che ricorrono negli sviluppi delle vicende, tra cui l'*eucaastrofe* o buona catastrofe, motivo ricorrente nelle favole e nelle leggende in generale, oltre che nei racconti di Tolkien, e che ricorda la morte di Cristo.

Se il mito è mezzo di recupero e riscoperta, in Tolkien esso passa tuttavia per un percorso di perdite irreversibili e continue. Dall'analisi delle vicende narrate soprattutto nel *Silmarillion* emerge una notevole differenza e complementarità di ruoli fra due categorie principali di personaggi: Elfi e Uomini. Sin dagli episodi delle rispettive genesi risulta evidente che gli Elfi sono fortemente legati al mondo dell'antichità e dell'eroismo e presentano caratteristiche che li configurano come personaggi epici per eccellenza. Essi sono il popolo della memoria storica, dell'indipendenza linguistica, dell'attaccamento alla natura, alla magia, al contatto col divino, al rapporto intimo con la Terra. Di contro, gli Uomini, fermi restando i loro grandi *exploit* ed il

loro ruolo narrativo fondamentale, costituiscono il popolo della dimenticanza, lontani dal rapporto con una realtà trascendente e anzi costantemente dibattuti fra Bene e Male, fortemente dipendenti dagli Elfi sia linguisticamente che per quanto riguarda l'arte e la civiltà. Anche le grandi gesta eroiche, le '*quest* impossibili' ed i personaggi grandiosamente epici si associano al mondo antico e primigenio della Prima Era. Le fasi successive degli sviluppi vedono mutare gradualmente questo mondo con la scomparsa degli elementi che gli avevano conferito la tipica leggendaria magnificenza. Primi fra tali elementi sono gli Elfi ed alla loro uscita di scena si accompagna l'assenza e la perdita delle grandi gesta e dei grandi personaggi eroici, nonché il continuo allontanarsi del mondo divino da quello umano. Ne scaturisce un mondo tristemente mutato, pervaso dal malinconico ricordo dell'antico splendore e che presagisce il vuoto della mediocre modernità.

Come si è già accennato, all'interno del declino del mondo antico ed epico si colloca anche il continuo lenirsi del contatto fra uomo e realtà metafisica. Mentre gli Elfi rimangono maggiormente legati alla realtà trascendente, gli Uomini ne sono sempre distanti e trovano difficoltà a comprenderla interamente, non avendone mai esperito tangibilmente la presenza. Il loro rapporto col mondo degli dèi è ancora una volta mediato dagli Elfi. L'indebolirsi di questo rapporto è dato, non solo dalla scomparsa degli Elfi, ma anche dal progressivo allontanarsi dei Valar (dèi e demiurgi del mondo) dalle vicende umane. Momento fondamentale è la traumatica perdita di Valinor, assieme Olimpo e Paradiso Terrestre della mitologia tolkieniana. Questo momento, con la

conseguente scoperta della sfericità della Terra, rappresenta l'inizio della modernità in quanto designa la perdita degli spazi immaginari, fantastici e metafisici per far posto alla concreta finitezza del mondo reale, in modo simile a come la scoperta delle Americhe ha segnato la fine della capacità dell'uomo di immaginare terre fantastiche e leggendarie. Ancora una volta il risultato è un mondo secolarizzato e lontano, oltre che dal mito, anche dal contatto col divino.

Il significato dell'opera di Tolkien, dunque, è quello di reagire, attraverso la scrittura, allo sterile e mediocre secolo delle macchine, recuperando quel mondo dell'*epos* che la modernità pare aver dimenticato ma di cui ha invece maggiormente bisogno.

Tavola delle abbreviazioni

- AeF* – Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 6^a ed. 2003.
- Beowulf* – Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., “Beowulf: The monsters and the Critics”, in *The Monsters and the Critics and other essays*, HarperCollinsPublishers, London, 7^a ed. 2006.
- Biography* – Carpenter H., *Tolkien: A Biography*, George Allen and Unwin, 1977.
- Borders* – Bolintineanu A., “On the Borders of Old Stories: Enacting the Past in *Beowulf* and *The Lord of the Rings*”, in *Tolkien and the invention of myth: a reader*, ed. J. Chance, The University Press of Kentucky, Lexington, 9^a ed. 2004, pp. 263-273.
- HoME I* – Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Racconti ritrovati*, Mondolibri, Milano, 2005.
- HoME IV* – Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The History of Middle-earth, vol. 4 The Shaping of Middle-earth*, HarperCollinsPublishers, London, 10^a ed. 2002.
- HoME X* – Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The History of Middle-earth, vol. 10 Morgoth’s Ring*, HarperCollinsPublishers, London, 8^a ed. 2002.
- Letters* – Tolkien J.R.R., ed. Carpenter H. and Tolkien C., *The Letters of J.R.R. Tolkien*, HarperCollinsPublishers, London, 5^a ed. 2006.
- LR* – Tolkien J.R.R., *The Lord of the Rings*, Houghton Mifflin Company, Boston-New York, 3 voll., 20^a ed., 1994.
- OFS* – “On Fairy Stories”, in *The Monsters and the Critics and other essays*, Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C.,

HarperCollinsPublishers, London, 7^a ed. 2006, pp. 109-161.
Anche in *AeF*, pp. 13-106.

Philologist – Jeffrey D.L., “Tolkien as Philologist”, in *Tolkien and the invention of myth: a reader*, ed. Chance J., The University Press of Kentucky, Lexington, 9^a ed. 2004, pp.61-78.

Plato – Nagy G., “Saving the Myths: The Re-creation of Mythology in Plato and Tolkien”, in *Tolkien and the invention of myth: a reader*, ed. Chance J., The University Press of Kentucky, Lexington, 9^a ed. 2004, pp. 81-100.

Rediscovery – Baltasar M., “J.R.R. Tolkien, A Rediscovery of Myth” in *Tolkien and the invention of myth: a reader*, ed. Chance J., The University Press of Kentucky, Lexington, 9^a ed. 2004, pp. 19-34.

SdA – Tolkien J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Tascabili Bompiani, Milano, 20^a ed. 2005.

Silm – Tolkien J.R.R., ed Tolkien C., *The Silmarillion*, HarperCollinsPublishers, London, 51^a ed. 1999.

Silmar – Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 14^a ed. 2004.

UT – Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Racconti incompiuti di Númenor e della Terra-di-mezzo*, Mondolibri, Milano, 2005.

Bibliografia

- Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 6^a ed. 2003.
- Tolkien J.R.R., *Il Fabbro di Wootton Major*, Bompiani, Milano, 2005.
- Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The History of Middle-earth, vol. 4 The Shaping of Middle-earth*, HarperCollinsPublishers, London, 10^a ed. 2002.
- Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The History of Middle-earth, vol. 5 The Lost Road and other writings*, HarperCollinsPublishers, London, 9^a ed. 2002.
- Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The History of Middle-earth, vol. 9 Sauron Defeated*, HarperCollinsPublishers, London, 7^a ed. 2002.
- Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The History of Middle-earth, vol. 10 Morgoth's Ring*, HarperCollinsPublishers, London, 8^a ed. 2002.
- J.R.R. Tolkien, *The Hobbit*, Houghton Mifflin Company, Boston-New York, 20^a ed. 1997.
- Tolkien J.R.R., ed. Carpenter H. and Tolkien C., *The Letters of J.R.R. Tolkien*, HarperCollinsPublishers, London, 5^a ed. 2006.
- Tolkien J.R.R., *The Lord of the Rings*, Houghton Mifflin Company, Boston-New York, 3 voll., 20^a ed., 1997.
- Tolkien J.R.R., ed. Tolkien C., *The Monsters and the Critics and other essays*, HarperCollinsPublishers, London, 7^a ed. 2006.
- Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Racconti incompiuti di Númenor e della Terra-di-mezzo*, Mondolibri, Milano, 2005.
- Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Racconti perduti*, Mondolibri, Milano, 2005.

Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Racconti ritrovati*, Mondolibri, Milano, 2005.

Tolkien J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Tascabili Bompiani, Milano, 20^a ed. 2005.

Tolkien J.R.R., a cura di Tolkien C., *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 14^a ed. 2004.

Tolkien J.R.R., ed Tolkien C., *The Silmarillion*, HarperCollinsPublishers, London, 51^a ed. 1999.

Bibliografia critica

Allan J., et al. *An Introduction to Elvish and to Other Tongues, Proper Names, and Writing Systems of the Third Age of the Western Lands of Middle-earth as Set Down in the Published Writings of John Ronald Reuel Tolkien*, Bran's Head Books, Frome, 1978.

*Alton Lord D., *The Fellowship of the Ring: J.R.R.Tolkien, catholicism and the use of allegory*, conferenza alla Catholic Society della Bath University e Bath Spa University College, 20/02/2003.

*Birzer B.J., “*Both rings were round, and there the resemblance ceases*”: *Tolkien, Wagner, Nationalism and Modernity*, from a lecture at ISI Conference on “Modernists and Mist Dwellers”, Seattle Opera House, Seattle, Washington, August 3, 2001.

*Birzer B.J., “J.R.R. Tolkien's Sanctifying Myth: Bradley Birzer on the Religious Symbolism Behind *Lord of the Rings*”, intervista per la rivista *Zenit*, HILLSDALE, Michigan, 29/08/2003, www.zenit.org.

Branston B., *Gods of the North*, Vanguard Press, New York, 1955.

*Caldecott S., “The Lord & Lady of the Rings: The Hidden Presence of Tolkien’s Catholicism in *The Lord of the Rings*”, rivista *Second Spring*, Oxford, 2002.

Carpenter H., *J.R.R. Tolkien: A Biography*, George Allen and Unwin, London; Houghton Mifflin, Boston, 1977.

Carpenter H., *The Inklings: C.S. Lewis, J.R.R. Tolkien, Charles Williams, and Their Friends*, Houghton Mifflin, Boston, 1979.

Chance J., *Tolkien's Art: A Mythology for England*, Macmillan Press, London, 1979.

Chance J., *The Lord of the Rings: The Mythology of Power*, Twaine/Macmillan, New York, 1992.

Chance J., ed. *Tolkien the Medievalist*, Routledge Studies in Medieval Culture and Religion, no.3, Routledge, London/New York, 2002, 2003.

*Chance J., ed., *Tolkien and the invention of myth: a reader*, The University Press of Kentucky, Lexington, 9^a ed. 2004.

Clark G., Timmons D., eds. *J.R.R. Tolkien and His Literary Resonances: Views of Middle-earth*, Greenwood Press, Westport, Conn., 2000.

*Croft J.B., *The Great War and Tolkien's Memory: an examination of World War I themes in The Hobbit and The Lord of the Rings*, Mythlore, 2002,
http://articles.findarticles.com/p/articles/mi_m000N/is_4_23/ai_99848426

Flieger V., *Splintered Light: Logos and Language in Tolkien's World*, Wm. B. Eerdmans, Grand Rapids, Mich, 1983.

Flieger V., *A Question of Time: J.R.R. Tolkien's Road to Faërie*, Kent State University Press, Kent, Ohio, and London, 1997.

Flieger V., Hostetter C.F., eds. *Contributions to the Study of Science Fiction and Fantasy*, Greenwood Press, Westport, Conn. and London, 2000.

Flieger V., Hostetter C.F., eds. *Tolkien's "Legendarium": Essays on "The History of Middle-earth"*, Greenwood Press, Westport, Conn. and London, 2000.

Fussell P., *The Great War and Modern Memory*, Oxford University Press, Oxford/New York, 1975.

*Garth J., *Tolkien and the Great War*, HarperCollins Publishers, London, 2004.

*Gerrold D., *Intervista a Tolkien*, BBC Radio 4 "Now Read On...", www.middangeard.org/intervistajrrt.htm.

Giddings R., ed. *J.R.R. Tolkien: This Far Land*, Barnes and Noble Books, Totowa, NJ, 1984.

Greenman D., "The *Silmarillion* as Aristotelian Epic-Tragedy." in *Mythlore* 14, no. 3, 1988.

Lobdell J., ed. *A Tolkien Compass*, Open Court, La Salle, Ill., 1975.

Lönnrot E., *The Kalevala*, translated by Magoun F.P.Jr., Harvard University Press, Cambridge, Mass., and London, 1963.

*Martinez M., *Parma Endorion: Essays on Middle Earth*, http://www.ebookbroadcast.com/ebooks/parma_endorion.pdf, 2002.

*Monda A., *Dalla Terra di Mezzo a Narnia: viaggio nel mondo comune. Da Chesterton a Tolkien a Lewis, un viaggio attraverso un immaginario fin troppo reale. Breve rassegna di non-luoghi d'autore*, <http://www.railibro.rai.it/articoli.asp?id=670>.

*Ott N.M., *JRR Tolkien and World War I*, http://greenbooks.theonering.net/guest/files/040102_02.html

*Paron P., a cura di, *I popoli di Tolkien*, Bompiani, Milano, 2005.

Shippey T.A., *The Road to Middle-earth*, Allen and Unwin, London, 1982.

*Shippey T.A., *J.R.R. Tolkien author of the century*, Houghton Mifflin Company, Boston-New York, 2001.

Shippey T.A., “Tolkien and Iceland: The Philology of Envy.” <http://www.nordals.hi.is/shippey.html>, The Sigurður Nordal Institute, Reykjavík.

Snorri S., *Edda*, translated by Faulkes A., Dent, London, 1987.

*Valois H., “Tolkien's *The Lord of the Rings*: A Trilogy of Total Consecration”, rivista *Immaculata*, Mar/Apr 2000.

Appendice **Sinossi de *Il Silmarillion*¹⁴⁵**

1. Ainulindalë (La Musica degli Ainur)

Il Silmarillion si compone di cinque diversi cicli, tutti strettamente interconnessi ma in sostanza indipendenti per materia, tono e stile. Il primo ed il più breve è l'Ainulindalë (la musica degli Ainur) e rappresenta il momento cosmogonico di tutta la narrazione.

Nel principio Eru-Ilúvatar – “the One”, che corrisponde a Dio – creò gli Ainur – “the Holy Ones” – che rivestiranno in seguito il ruolo delle divinità delle mitologie pagane. Ebbe luogo la creazione dell’Universo, attraverso la Grande Musica.

Attraverso la musica e guidati da Eru, gli Ainur posero in essere tutte le cose dell’Universo, più a livello concettuale, però, che a livello fisico. Solo alla fine della Grande Musica tutto ciò che era stato concepito “in musica” ricevette una dimensione spaziale e temporale. Durante il ‘concerto’ della creazione emerse, però, la figura satanica di Melkor – il più grande fra tutti gli Ainur – il quale, avendo coltivato pensieri oscuri e lontani dalla mente di Ilúvatar, contrastò le melodie degli Ainur proponendone una sua, potente e distruttiva. Solo l’imporsi della solenne ed incontrastabile armonia di Ilúvatar pose fine alla Grande Musica.

Eru mostrò agli Ainur una visione di ciò che era stato compiuto in note. L’Universo fu poi creato grazie alla parola di Eru e molti degli Ainur entrarono in Arda (la Terra) assumendo una forma fisica ed un

¹⁴⁵ La divisione in paragrafi e sotto-paragrafi rispecchia fedelmente le divisioni nel testo originale. I capitoli 10 e 14 del *Quenta Silmarillion* non sono stati analizzati nel dettaglio perché non rilevanti ai fini del presente lavoro.

ruolo concorde a quello avuto nella Grande Musica per diventare così i Valar, le Potenze del Mondo. Essi erano gli dèi, e conoscevano molte cose, passate, presenti e future. Tuttavia alcune erano loro celate, perché il solo Ilúvatar ne conosceva i segreti. Tra queste vi erano i figli di Ilúvatar – Elfi e Uomini – nella creazione dei quali il solo Ilúvatar aveva avuto parte e di cui poco sapevano gli Ainur, i quali ignoravano pure il momento del loro successivo arrivo. Una volta sulla Terra, i Valar le diedero forma creando tutte le cose, mentre Melkor si affaticava a distruggere ogni loro opera.

2. Valaquenta (Il Novero dei Valar)

Il Valaquenta, breve quanto l'Ainulindalë, costituisce l'elenco dei Valar, delle Valier, dei Maiar e dei servi di Melkor, nonché una descrizione delle loro caratteristiche.

Primo e più potente (oltre a Melkor) è Manwë, re di tutti i Valar, Signore delle Arie, delle brezze e dei venti. È chiamato Súlimo, Signore del Respiro di Arda, e a lui obbediscono tutte le creature del cielo.

Con lui dimora Varda Elentári, Signora delle Stelle, che gli Elfi chiamano Elbereth e Tintallë. Vive e opera con Manwë su Taniquetil, il monte più alto di tutta la terra, ed è la più amata dagli Elfi.

Ulmo, Signore delle Acque, dimora negli oceani, nei mari e nei fiumi del mondo. È il più temuto da Elfi e Uomini per via della sua ira, ma è anche quello ad essi più vicino col proprio consiglio, poiché il suo spirito scorre per tutte le acque di Arda.

Aulë domina tutte le sostanze di cui Arda è fatta. Sue sono le gemme, l'oro e i metalli, ed è il fabbro fra gli dèi. Come Melkor, prova diletto nelle creazioni delle sue stesse mani ma, a differenza sua, non si è allontanato dalla volontà di Eru.

La sua sposa è Yavanna Kementári, Regina della Terra, la quale ama tutte le cose che nascono dalla terra ed ha signoria sugli alberi, le piante ed i fiori.

Námo vive in Mandos (col cui nome è chiamato), le Dimore dei Morti delle quali è custode. È l'Oracolo degli dèi e conosce i destini di ogni cosa. La sua sposa è Vairë, la Tessitrice, che intesse nella sua tela tutte le cose che sono avvenute.

Fratello di Mandos è Irmo, chiamato Lórien come i giardini in cui vive. È il signore dei sogni e delle visioni e la sua sposa è Estë, il cui dono è il riposo.

Sorella di Lórien è anche Nienna, che soffre per le pene di Arda. Il suo canto è un lamento e la sua capacità è di mutare il dolore in saggezza.

Tulkas è il più forte dei Valar; il suo epiteto è Astaldo, il Valoroso. Prova diletto nella lotta e non conosce stanchezza. La sua sposa è Nessa, sorella di Oromë, colei che ama i cervi e il cui diletto è la danza.

Oromë è meno forte di Tulkas ma più terribile nella sua ira. È chiamato Aldaron e Tauron, Signore delle Foreste. Ama la Terra-dimezzo e la caccia in sella al suo destriero Nahar. La sua sposa è Vána, sorella di Yavanna, sotto i cui piedi ogni cosa fiorisce.

Fra tutti i Valar e le Valier, otto sono gli Aratar, i Grandi di Arda, i quali sono i più potenti e sono visti come Signori fra i Valar. Essi sono: Manwë, Varda, Ulmo, Yavanna, Aulë, Mandos, Nienna ed Oromë.

Di uguale natura ma grado inferiore rispetto ai Valar sono i Maiar. Ossë ed Uinen, sua sposa, sono i più conosciuti e servono Ulmo nel dominio delle acque e dei mari. Ilmarë è l'ancella di Varda, mentre Eönwë è l'araldo di Manwë. Olórin, che vive in Lórien, è il più saggio dei Maiar, mentre Melian, unica ad aver sposato un Elfo, dimora nella Terra-di-mezzo, ovvero le terre a Est del Grande Mare, che comprendono anche il Beleriand e le sue regioni.

Melkor – Colui che cresce in Potenza – che i Noldor chiamano Morgoth – l'Oscuro Nemico del Mondo – è in contesa e guerra con tutti i Valar a causa del suo desiderio di possedere e dominare ogni cosa. Ad affiancarlo nei suoi atti vi sono alcuni dei Maiar, tra cui i Valaraukar, chiamati Balrog, terrificanti demoni di ombra e fuoco. Primo fra i suoi servitori è Sauron o Gorthaur il Crudele, inizialmente servo di Aulë, divenuto poi seguace di Melkor fino alla rovina.

3. Quenta Silmarillion (La Storia dei Silmaril)

Questo racconto è il Silmarillion vero e proprio e narra gli eventi che si susseguono nella Prima Era.

- 3.1. All'inizio dei giorni di Arda, Melkor e i Valar erano in contesa e Melkor disfaceva ogni opera che questi compivano. Allorché Tulkas il Forte scese sulla Terra, divenendo un Vala, scacciò Melkor, il quale fuggì

davanti alla sua potenza. Seguirono lunghi anni di pace in cui i Valar diedero forma alle loro creazioni e posero due luminari, sorretti da possenti pilastri, a Nord e Sud del Mondo. Ma, non appena essi si distrassero, Melkor fece ritorno e scavò una fortezza chiamata Utumno, nelle profondità della terra, dove si nascose e uscì soltanto per distruggere Illuin ed Ormal, i due luminari. L'ira dei Valar fu grande, ma Melkor riuscì a fuggire trovando rifugio negli abissi di Utumno. Questa fu la fine della Primavera di Arda. Allora i Valar andarono a Ovest, nelle Terre di Aman, oltre il mare, dove innalzarono la loro dimora ben difesa dai monti e dalle acque. Edificarono anche una città, Valmar, e la terra dove risiedevano fu chiamata Valinor. Yavanna, col suo canto, creò i Due Alberi di Valinor, l'opera più perfetta che mai i Valar avessero creato e che mai più essi stessi sarebbero stati in grado di eguagliare. Il primo si chiamava Telperion (ma anche Silpion e Ninquelótë) ed emanava una luce argentea e soffusa. Il secondo era Laurelin (e Malinalda e Culúrien) ed emanava una luce dorata e brillante. La luce di uno cresceva e svaniva ogni sei ore per mischiarsi e dare spazio alla luce dell'altro. I Due Alberi illuminavano tutta Aman, lasciando però la Terra-di-Mezzo alla sola luce delle stelle. Tuttavia i Valar non dimenticarono le Terre Esterne, consapevoli del futuro arrivo dei Figli di Ilúvatar.

3.2. Aulë, più di tutti i Valar, gioiva delle creazioni delle proprie mani e senza chiedere consiglio a Ilúvatar forgiò, diede vita ed istruì i Nani. Eru, però, vedendo ciò che aveva fatto, lo sgridò ed Aulë, pentito, si offrì di distruggere le sue stesse creature. Ma Ilúvatar si impietosì, vedendo il

terrore dei Nani e l'afflizione di Aulë, e lasciò che vivessero. Tuttavia li addormentò e li lasciò in un profondo sonno che si sarebbe spezzato solo dopo la futura nascita dei Primogeniti, gli Elfi.

Nel frattempo Yavanna, consapevole del fatto che i Figli di Ilúvatar – bisognosi di legna – avrebbero distrutto molti alberi (le sue creature indifese), si consultò con Manwë, il quale chiese consiglio ad Eru. Le fu così accordato che tra le foreste vagassero i Pastori di Alberi, che sono gli Ent, i quali le avrebbero custodite e salvaguardate.

3.3. Gli Elfi si destarono finalmente presso le sponde del lago Cuiviénen, le Acque del Risveglio, e chiamarono se stessi Quendi, “coloro che parlano con voci”. Fu Melkor, però, il primo a notarli. Cercò di ingannarli, terrorizzandoli sotto le sembianze di Oromë, e ne catturò anche molti, mutilandoli e torturandoli negli abissi di Utumno per lungo tempo finché non divennero Orchi, creature deformi e subdole. Infine Oromë trovò gli Elfi e dimorò con essi finché tornò a Valinor, dove i Valar, appresa la notizia, risolsero di muovere guerra contro Melkor per liberare i Quendi e la Terra-di-mezzo dalla sua presenza. Vi fu una grande battaglia presso i cancelli di Utumno e Melkor fu catturato e imprigionato per tre ere nelle aule di Mandos. Ma molti dei suoi servi, tra cui Sauron, si nascosero fra gli abissi imperscrutabili di Utumno e non furono trovati. Oromë fu inviato nuovamente dagli Elfi per convincerli a viaggiare verso Ovest e dimorare coi Valar alla luce degli Alberi. Alcuni rifiutarono, preferendo rimanere sotto le stelle e vennero chiamati Avari, i Riluttanti. Coloro che intrapresero il viaggio furono, invece, chiamati Eldar, ma non tutti completarono il cammino. Il popolo di Ingwë era

costituito dai Vanyar, i quali arrivarono fino a Valinor per non tornare mai più nella Terra-di-mezzo. Poi c'erano le genti di Finwë, che erano i Noldor, e le genti di Elwë Singollo, detti i Teleri.

- 3.4. Elwë, giunto nel Beleriand, si innamorò di Melian la Maia e decise di sposarla e rimanere con lei nel Doriath. Fu chiamato Elu Thingol e parte del suo popolo restò con lui, e furono detti i Sindar, gli Elfi Grigi. Il resto dei Teleri, invece, continuò il Grande Viaggio sotto la guida di Olwë, suo fratello.
- 3.5. Gli Eldar che arrivarono fino ad Aman – i Calaquendi – edificarono una splendida città sul colle Túna e la chiamarono Tirion. Qui vissero i Noldor, mentre i Vanyar decisero di dimorare in mezzo ai Valar. I figli di Finwë, re dei Noldor, erano Fëanor, Fingolfin e Finarfin. I figli di Fëanor erano Maedhros, Maglor, Celegorm, Caranthir, Curufin, Amrod ed Amras; i figli di Fingolfin erano Fingon, Turgon, Aredhel; i figli di Finarfin erano Finrod Felagund, Orodreth, Angrod, Aegnor e Galadriel. I Teleri furono gli ultimi ad arrivare e, per via del loro amore per il mare, edificarono una città sulla costa chiamandola Alqualondë.
- 3.6. Curufinwë, detto Fëanor – Spirito di Fuoco – nacque da Míriel la quale, spossata dal parto, non si riprese più e si lasciò morire, prima fra gli Elfi immortali. Fëanor era il più grande fra tutti i Noldor per forza, temperamento e bellezza e la sua abilità nel forgiare gemme e metalli non aveva eguali. Passarono molti anni prima che Finwë prendesse nuovamente moglie e sposò Indis, della stirpe dei Vanyar. Intanto

Melkor, avendo scontato il tempo della sua prigionia, fu liberato e si umiliò pubblicamente di fronte a Manwë il quale gli concesse il perdono. Melkor continuò a vivere in Valmar, in mezzo ai Valar, ed i suoi consigli ed ammaestramenti furono preziosi per gli Eldar. Ma Tulkas non dimenticava ed anche Fëanor lo ebbe in odio sin dall'inizio.

3.7. Con la luce dei Due Alberi, Fëanor creò i Silmaril, tre gioielli frutto di un lungo e impareggiabile lavoro. I Silmaril destarono meraviglia fra Elfi e Valar proprio perché contenevano la luce degli Alberi ed erano oggetti di bellezza e splendore ineguagliabili. Melkor vi posò da subito i propri occhi e ne fu sempre invidioso. Iniziò, inoltre, a seminare menzogne tra gli Elfi affermando ingiustamente che i Valar volevano tenerli con sé per lasciare il dominio della Terra-di-mezzo agli Uomini venturi e sollevò discordie tra i figli di Finwë, che erano fratellastri e tra cui già non correva buon sangue. A causa di tali inganni Fëanor umiliò e minacciò pubblicamente il fratello Fingolfin e per questo fu esiliato da Tirion per dodici anni. Costruì allora la fortezza di Formenos, dove si ritirò coi suoi figli, suo padre ed i Silmaril. Intanto le menzogne di Melkor furono scoperte e questi fuggì di nascosto giungendo a Formenos per chiedere amicizia e sostegno a Fëanor. Fu però respinto con decisione e dovette lasciare Valinor.

3.8. Nella sua fuga trovò Ungoliant (madre di Shelob), una Maia dalle sembianze di un enorme ragno, la quale si nutriva della luce e della distruzione. Mentre i Valar e gli Elfi erano impegnati in una grande festa (durante la quale Fëanor e Fingolfin si riconciliarono), Melkor ed

Ungoliant giunsero, non visti, fino ai Due Alberi. Qui Ungoliant iniziò a succhiarne il nettare producendo un'Oscurità assoluta e perfetta, che era negazione della Luce stessa ("Unlight"). Gli Alberi appassirono e Valinor cadde nello sconforto e nella tenebra, mentre Melkor ed Ungoliant fuggivano.

3.9 La Luce degli Alberi non poteva essere creata di nuovo¹⁴⁶ ma Fëanor si rifiutò di sacrificare i propri Silmaril (che la contenevano) per poter risanare gli Alberi. Fu in quel momento che si apprese che Melkor aveva assalito Formenos, rubando i Silmaril ed uccidendo Finwë. Così Fëanor chiamò Melkor col nome di Morgoth, l'Oscuro Nemico del Mondo. Intanto Melkor ed Ungoliant giunsero presso Utumno, dove essa, presa dal desiderio di divorare i Silmaril, aggredì Morgoth, il quale la sconfisse solo grazie all'aiuto dei Balrog, che si nascondevano in attesa del suo ritorno. Intanto Fëanor esortò i Noldor a lasciare Valinor e giurò guerra a chiunque entrasse in possesso dei Silmaril, Vala, Elfo, Demone o Uomo che fosse. Anche i suoi figli si legarono al giuramento e molti dei Noldor, contro il consiglio di Manwë, si risolsero a lasciare Aman e tornare nella Terra-di-mezzo. Fra questi vi erano anche Fingolfin e Finarfin coi loro figli. Giunti ad Alqualondë i Noldor massacrarono i Teleri, loro simili, perché gli avevano rifiutato le navi come aiuto nella fuga. Rubate le navi, i Noldor partirono incontrando Mandos in persona, il quale profetizzò sventure a causa del loro gesto avventato e dell'infame fratricidio. Qui Finarfin si pentì e tornò indietro con molti della sua gente, ma senza i suoi figli. Giunti ai ghiacci di Helcaraxë,

¹⁴⁶ "Even for those who are mightiest under Ilúvatar there is some work that they may accomplish once, and once only." *Silm*, p.82. ("Persino per coloro i quali sono i più possenti sotto Ilúvatar, vi sono opere che possono compiere un'unica volta e non più." *Silmar*, p. 90).

Fëanor ed i suoi figli presero le navi – che non bastavano per tutti – ed abbandonarono molti dei Noldor, per poi bruciare le navi una volta giunti nella Terra-di-mezzo. Nonostante ciò, Fingolfin ed i suoi figli guidarono il resto dei Noldor attraverso i geli del Nord – seppure a prezzo di molte perdite – giungendo infine anch’essi alla Terra-di-mezzo.

3.10. *Questo capitolo narra le vicende dei Sindar prima del ritorno dei Noldor nel Beleriand.*

3.11. In Valinor, intanto, i Valar si impegnarono a risanare gli Alberi in un tentativo disperato. Inaspettatamente questi produssero un ultimo fiore ed un ultimo frutto, da cui Aulë ricavò due vascelli, Anar ed Isil, il Sole e la Luna. La loro luce non era che un pallido riflesso di quella degli Alberi e tuttavia furono posti in cielo e ne fu stabilito il corso, cosicché potessero illuminare Arda per intero. Dopo quest’opera i Valar nascosero Aman innalzando i monti che la cingevano e ponendo delle sentinelle di guardia all’unico passaggio per Valinor, in modo che nessuno potesse più porvi piede.

3.12. Seguì un periodo di grande fioritura per la Terra e fu la Seconda Primavera di Arda. Ma fu anche il momento dell’arrivo degli Uomini dalla breve vita, alti e forti quanto gli Elfi ma meno saggi, belli ed abili.

3.13. Al loro arrivo nel Beleriand, i Noldor furono accolti da un numeroso esercito di Orchi e lo sbaragliarono facilmente grazie al loro valore (fu la

Dagor-nuin-Giliath, la Battaglia sotto le Stelle, Seconda Battaglia delle Guerre del Beleriand). Ma Fëanor, desideroso di compiere la propria vendetta, pressò le truppe in rotta fino ad Angband – la fortezza di Morgoth – da dove uscirono i Balrog. Gothmog, Signore dei Balrog, lo ferì mortalmente, decretando la fine del più grande fra tutti i Noldor. Intanto Maedhros, figlio di Fëanor, fu catturato in un’imboscata ed appeso per una mano in un precipizio del monte Thangorodrim. Fingon, figlio di Fingolfin ed amico di Maedhros, lo trovò e lo liberò tagliandogli la mano e compiendo un’impresa memorabile. Allora Maedhros rinunciò alla propria sovranità sui Noldor, lasciando la corona a Fingolfin; così la pace venne ristabilita fra le Case dei Noldor.

Negli anni successivi i Noldor si stabilirono nelle varie regioni del Beleriand, dove già vivevano i Sindar, gli Elfi Grigi. Vi fu anche un’altra grande battaglia, Dagor Aglareb, la Battaglia Gloriosa (terza fra le battaglie del Beleriand), dopo la quale i Noldor cinsero d’assedio Angband per quattrocento anni e fortificarono le loro difese.

3.14. *Questo capitolo descrive le suddivisioni dei regni elfici nel Beleriand.*

3.15. Turgon, figlio di Fingolfin, ebbe una visione ispiratagli da Ulmo e decise di edificare una città in memoria di Tirion, in Aman. La costruì nella valle inaccessibile di Tumladen, e la città fu chiamata Gondolin, la Rocca Celata. Da qui la sua gente usciva raramente e nessuno, se non i soli Húrin, Huor e Tuor, riuscì mai a trovarla o ne ebbe accesso. Dunque Gondolin, nascosta e protetta, prosperò a lungo.

Intanto i Sindar, che erano della stirpe dei Teleri, vennero a sapere del massacro dei loro simili ad Alqualondë e provarono un profondo risentimento verso i figli di Fëanor.

3.16. *La storia di Maeglin ha un andamento piuttosto diverso dal resto della narrazione.*

Aredhel, figlia di Fingolfin, viveva a Gondolin col fratello Turgon. Qui si sentiva come in gabbia e partì alla ricerca dei figli di Fëanor. Nella foresta di Nan Elmoth incontrò Eöl, della stirpe dei Teleri, che era chiamato l'Elfo Oscuro. Egli amava l'oscurità ed era oscuro anche nel cuore. Odiava i Noldor ma era amico dei Nani. Eöl ed Aredhel ebbero un figlio che fu chiamato Maeglin, Sguardo Acuto. Col passare degli anni Aredhel desiderò tornare a Gondolin, stanca delle tenebre di Nan Elmoth. Maeglin aveva lo stesso anelito e i due partirono di nascosto da Eöl il quale però li seguì a loro insaputa. Arrivati a Gondolin, Eöl fu scoperto e portato davanti al re. Qui, pur ricevendo il benvenuto, espresse il proprio disprezzo per i Noldor e pretese di riavere suo figlio ed andar via. Ma ciò gli fu negato anche perché la legge di Turgon voleva che chi trovasse la strada per Gondolin non facesse più ritorno. Allora Eöl prese una lancia e la scagliò contro il suo stesso figlio, colpendo però Aredhel, che si gettò su Maeglin per proteggerlo. Aredhel morì ed Eöl fu gettato da un precipizio. Invece Maeglin, nipote del re, si ricavò una grande fama perché era valoroso ed abile nella forgiatura dei metalli, come suo padre. Tuttavia il suo cuore era consumato dall'amore impossibile per Idril, figlia di Turgon nonché sua cugina, la quale non lo amava affatto.

3.17. Gli Uomini ebbero sin dall'inizio contatti con gli Elfi, dai quali appresero le lingue e molte arti, quali il canto. Fra i Noldor il primo a trovarli fu Finrod Felagund, figlio di Finarfin, il quale si imbattè nella stirpe di Bëor che migrava ad Ovest in cerca dei leggendari Valar. Finrod insegnò loro molte cose e ne fu amico, ma non tutti gli Eldar vedevano gli Atani (Uomini) con simpatia. Anche Melkor si insinuò fra gli Uomini per far nascere in loro discordia e menzogne. Prendendo, ad esempio, le sembianze di Amlach, un signore della Casa di Malach¹⁴⁷, seminò dubbi sull'esistenza stessa dei Valar e l'amicizia degli Eldar. Ma gli Uomini erano forti e impavidi in quel tempo. Molti vissero nel Beleriand e si guadagnarono il rispetto e l'ammirazione degli Elfi. Tra i più valorosi vi fu Haleth, figlia di Haldad, che visse con la sua gente nel Brethil, a Ovest del Doriath.

3.18. Le forze di Morgoth erano intanto aumentate ed un grande esercito di Orchi e Balrog uscì da Angband guidato da Glaurung. Ebbe così inizio la quarta battaglia, la Dagor Bragollach (Battaglia della Fiamma Improvvisa). L'assedio di Angband fu spezzato e gli Elfi furono sconfitti in molte regioni e messi in fuga. Anche i figli di Fëanor ne uscirono sconfitti. Allora Fingolfin cavalcò da solo fino alle porte di Angband seminando il terrore fra gli Orchi che incontrava sulla sua strada. Qui sfidò Morgoth in persona e duellò con lui. Lo scontro fu tremendo e Morgoth ricevette sette ferite e fu reso monco di un piede prima di riuscire ad uccidere il re dei Noldor. Il corpo di Fingolfin fu salvato da

¹⁴⁷ Era, questa, la Terza Casa degli Edain, ovvero gli Uomini amici degli Eldar, che a questi rimasero sempre fedeli. Le tre stirpi degli Edain erano la stirpe di Bëor, quella di Haleth (detta degli Haladin) e la Casa di Hador (discendente di Malach)

Thorondor, re delle Aquile, che lo strappò dalle mani di Morgoth, al quale sfigurò il volto. Per molti anni imperversarono battaglie in tutto il Nord del Beleriand, ed a stento Elfi e Uomini resistettero. Húrin e Huor giunsero a Gondolin solo grazie alle Aquile e diedero notizie a Turgon della quarta battaglia. Da Gondolin, Turgon mandò messaggeri a Valinor, affinché chiedessero aiuto ai Valar, ma Valinor era celata e nessuno arrivò a destinazione. Elfi e Uomini, intanto, riorganizzarono le forze e ripresero molti territori, ma Morgoth rinnovò l'assalto. Nonostante ciò Fingon, figlio di Fingolfin e re dei Noldor, riuscì a mantenere il controllo sullo Hithlum.

3.19. *Anche il racconto di Beren e Lúthien è sostanzialmente diverso dagli altri per tono ed incedere ed è, secondo lo stesso autore, una delle storie più importanti del Silmarillion.*¹⁴⁸

Beren, figlio di Barahir, della gente di Bëor, era un Uomo di valore insuperato fra i suoi simili e persino fra molti Elfi. Sopravvissuto alla battaglia nel Dorthonion, visse ramingo seminando il terrore fra i servi di Morgoth e, braccato da un esercito di Sauron (il quale aveva sempre servito Morgoth divenendo un capitano grande e temibile), giunse non visto nel Reame Celato del Doriath, dove mai Uomo aveva posto piede. Qui vide Lúthien, figlia del re Thingol e di Melian la Maia, e se ne innamorò perdutamente. Lúthien era la più bella di tutte le creature che mai avessero calcato la Terra e ricambiava l'amore di Beren. I due furono però scoperti e Beren venne catturato dal re. Davanti a Thingol chiese la mano di Lúthien ed il re rispose che gliel'avrebbe concessa solo

¹⁴⁸ “The chief of the stories of *The Silmarillion*, and the most fully treated is the *Story of Beren and Lúthien the Elfmaiden*.” *Letters*, p. 149, *Silm.* p. xviii. (“La più importante fra le storie del *Silmarillion* e quella trattata in modo più completo è la *Storia di Beren e Lúthien, la fanciulla elfica*”).

se Beren gli avesse portato un Silmaril dalla corona di Morgoth. Era, così, certo di inviare Beren verso una morte sicura e preservare l'amata figlia. Ma Beren partì e cercò l'aiuto di Finrod Felagund, re dei Noldor, il quale aveva giurato alleanza a Barahir, padre di Beren. Celegorm e Curufin, figli di Fëanor, erano molto influenti nel Nargothrond e, vedendo la possibilità di usurpare il trono di Finrod, lo mandarono con soltanto un manipolo di fedeli servitori verso una morte certa. Beren, Finrod ed il loro scarso seguito furono catturati da Sauron durante il viaggio. I servitori di Finrod furono sbranati dai lupi di Sauron ed il re medesimo rimase ferito a morte lottando contro un lupo. Intanto Luthien era fuggita di nascosto dal Doriath per cercare Beren ma fu presa da Celegorm, il quale pensò di costringere Thingol a concedergliela in sposa. Lúthien fuggì grazie all'aiuto di Huan che era il segugio di Celegorm, donatogli da Oromë in persona. Essendo un segugio dei Valar, non era una comune bestia e la sua saggezza ed il suo valore superavano quelli di qualsiasi creatura nella Terra-di-mezzo. Huan e Lúthien giunsero fino alla torre di Sauron, dove Huan sterminò tutti i possenti lupi e sconfisse lo stesso Sauron, mettendolo in fuga. Così Beren e Lúthien partirono assieme a Huan ma furono trovati da Curufin e Celegorm, i quali erano stati scacciati dal Nargothrond dopo la morte di Finrod. I due figli di Fëanor tentarono di rapire Lúthien e ferirono Beren. Questi, però, con l'aiuto di Huan, riuscì a vincere lo scontro e li mandò via umiliandoli. Huan curò Beren che si mise nuovamente in viaggio con l'amata. Questa volta assunsero le sembianze di un lupo ed un pipistrello per poter raggiungere Angband inosservati. Riuscirono ad arrivare fino al trono di Morgoth dove Lúthien rivelò la sua vera identità;

Morgoth allora bramò di possederla, ma lei, con un canto, lo accecò per poi addormentarlo col suo manto incantato. Beren, quindi, si avventò sulla corona di Morgoth e ne strappò un Silmaril. I due fuggirono proprio mentre Morgoth rinveniva ed incontrarono Carcharoth, il più potente dei lupi, allevato dalla malizia dello stesso Morgoth. Carcharoth strappò con un morso la mano di Beren che stringeva il Silmaril, ma fu consumato dalla sua Luce e fuggì via in una cieca disperazione. Beren e Lúthien furono salvati dalle Aquile e riportati nel Doriath. Qui Thingol acconsentì alla loro unione ed ebbe grande stima di Beren perché, nonostante il Silmaril fosse andato perduto, aveva compiuto un'impresa ineguagliabile. Thingol, Beren, Huan, Mablung e Beleg andarono ben presto a caccia di Carcharoth per strappare la pietra dal suo ventre. Huan lo sconfisse ed il Silmaril fu finalmente recuperato, ma Beren, nel tentativo di proteggere il re, venne ferito e morì. Lúthien allora si lasciò morire a sua volta, come Míriel prima di lei. I due si ritrovarono nelle aule di Mandos ma i loro destini non potevano ricongiungersi perché erano differenti i cammini di Elfi e Uomini dopo la morte. Allora Mandos chiese consiglio a Manwë e Manwë a Ilúvatar e così fu concesso a Lúthien di scegliere se vivere in Valinor lontana da ogni male fino alla fine del mondo, ma senza Beren, oppure se tornare con questi nella Terra-di-mezzo e vivere per un tempo limitato una vita di incertezze. E Lúthien scelse una vita mortale con Beren e dalla loro unione nacque un grande popolo, da cui dipesero molti dei destini futuri di Arda.

3.20. L'impresa di Beren e Lúthien ebbe presto grande risonanza ed in molti, vedendo che Morgoth era stato messo in grande difficoltà dai due, si

fecero coraggio. Allora Maedhros, figlio di Fëanor, organizzò una grande lega a cui presero parte Elfi, Uomini e Nani. Persino Turgon uscì, con il suo esercito, dalla Città Celata. L'unico che non prese parte alla spedizione fu Thingol, re del Doriath. L'attacco contro Morgoth fu però scoordinato a causa del tradimento degli Uomini dell'Est e dell'impulso di Gwindor, che si lanciò troppo presto all'assalto coi suoi uomini, guidato dalla sete di vendetta e dal dolore. L'esercito di Morgoth era estremamente potente e la battaglia fu durissima ma riuscì ad ottenere la vittoria solo grazie al tradimento degli Orientali di Ulfang l'Infame. Fu la quinta ed ultima battaglia delle guerre del Beleriand, la Nirnaeth Arnoediad – le Innumerevoli Lacrime. Molte furono le gesta eroiche di Nani, Elfi e Uomini e Fingon morì combattendo contro Gothmog mentre Húrin Thalion fu catturato vivo e portato in Angband. Tutto il Nord del Beleriand era ormai nelle mani degli Orchi. Turgon mandò altri messaggeri a Valinor ma, nuovamente, senza successo. Morgoth, intanto, interrogò Húrin per conoscere la posizione di Gondolin ma nulla ottenne se non il suo scherno. Così Morgoth maledisse la stirpe di Húrin e tenne quest'ultimo come suo prigioniero.

3.21. Túrin, figlio di Húrin, Signore del Dor-lómin, era fanciullo quando il padre fu catturato e Morwen, sua madre, lo mandò presto nel Doriath a cercare asilo. Qui Thingol lo accolse come un figlio, dato che Túrin era parente di Beren Erchamion. Túrin crebbe forte e rispettato da tutti ma aveva anche un nemico, Saeros, il quale lo odiava e lo insultava quando non era udito da altri. Un giorno Saeros lo provocò oltre misura e gli tese un agguato nella foresta. Ma Túrin era di gran lunga più forte e lo

sopraffecce e l'Elfo morì accidentalmente. Allora Túrin fuggì dal Doriath non sapendo che il re voleva concedergli il perdono. Thingol mandò molti Elfi a cercarlo ma Túrin era ormai fuggito, unendosi ad una compagnia di fuorilegge e divenendone il capitano. Tempo dopo, i banditi guidati da Túrin si stabilirono ad Amon Rûdh, nelle dimore sotterranee di Mîm il Nano, il cui figlio avevano erroneamente ucciso. Qui Túrin fu trovato da Beleg Cúthalion, suo grande amico nel Doriath. I due seminarono il panico tra gli Orchi e l'eco delle loro imprese giunse alle orecchie di molti, tra cui Morgoth. Gli Orchi trovarono così il nascondiglio di Túrin aiutati da Mîm. Molti banditi furono uccisi nel sonno e Túrin catturato vivo. Beleg rimase gravemente ferito ma si riprese e si lanciò all'inseguimento degli Orchi. Lungo la strada incontrò Gwindor – che era fuggito da Angband – ed insieme liberarono Túrin. Questi però si svegliò di soprassalto mentre Beleg tagliava le corde che lo legavano e, scambiandolo per un nemico, lo uccise. Il dolore lo portò ad una follia che fu placata grazie all'aiuto di Gwindor, il quale lo condusse poi nel Nargothrond. Qui si guadagnò grande stima e rispetto oltre che fama di gran combattente in tutto il Beleriand e condusse le truppe di re Orodreth a riconquistare molte terre. Morgoth, però, mandò un forte esercito guidato da Glaurung il Drago ed il Nargothrond venne distrutto, mentre Orodreth e Gwindor caddero in battaglia. Glaurung rimase da solo a dimorare nelle aule regali del Nargothrond e Túrin si affrettò nel Dor-lómin alla ricerca di Morwen, sua madre, e Nienor, sua sorella. Queste, nel frattempo, erano fuggite nel Doriath e Túrin si rifugiò nel Brethil fra gli Uomini della Casa di Haleth. Intanto Morwen e Nienor, apprese le gesta di Túrin Turambar ("Master of Doom, il

Padrone del Destino”), andarono a cercarlo, incuranti del grande rischio. Furono infatti assalite e Morwen venne data per dispersa, mentre Nienor si imbattè nel Drago e cadde sotto un incantesimo che le causò una totale amnesia. Così Nienor fuggì in preda al terrore e Túrin la trovò per caso priva di sensi sul terreno. Túrin non aveva mai conosciuto sua sorella e lei non ricordava più nulla, nemmeno il proprio nome. Accadde così che i due si innamorarono e si sposarono. L’anno in cui Níniel (era questo il nuovo nome di Nienor) concepì, Glaurung attaccò il Brethil e Túrin andò da solo incontro a lui. Riuscì a ferirlo mortalmente ma ne fu avvelenato e perse i sensi. Intanto Níniel andò alla ricerca del suo sposo e, vedendolo giacere a terra, lo credette morto. Inoltre apprese dal Drago morente la verità sulla propria identità e si gettò nelle acque del Teiglin. Quando Túrin si riprese, tornò nel Brethil dove Brandir lo informò circa l’identità e la morte di Nienor/Níniel. Preso da cieca follia, Túrin lo uccise e si recò nelle gole in cui si era gettata Nienor. Qui apprese da Mablung l’intera storia di Nienor e Morwen e decise infine di dare a se stesso la morte gettandosi sulla propria spada.

3.22. Morto Túrin, Morgoth liberò Húrin, nella speranza che questi lo conducesse a Gondolin. E così fu, perché Húrin, inconsapevole delle spie che lo seguivano, arrivò fino alle porte segrete di Gondolin, dove però trovò il passaggio chiuso e non fu soccorso dalle Aquile. Si diresse, allora, alla tomba dei suoi figli e qui incontrò Morwen, sua moglie. Dopo che questa si lasciò morire, Húrin Thalion si recò alle rovine del Nargothrond, dove trovò e trucidò Mím il Nano. Da qui recuperò Nauglamír, la collana dei Nani, il più bel manufatto della Terra-di-

mezzo. Donatala al re Thingol del Doriath, partì per non tornare mai più e, stanco ormai di vivere, si gettò nel mare occidentale.

Thingol, intanto, fece incastonare il Silmaril nella Nauglamír, unendo così i due più pregevoli manufatti mai forgiati. Il lavoro fu affidato ai migliori artigiani dei Nani che però, vedendo il Silmaril, furono presi da una smania di possederlo ed ebbero una colluttazione con Thingol, che assalirono ed uccisero per poi fuggire col gioiello. I Nani furono inseguiti e sterminati e la Nauglamír recuperata, ma fu l'inizio di una guerra tra i Nani di Nogrod ed i Sindar del Doriath. Melian la Maia si ritirò dalla Terra-di-mezzo e la Cintura di Melian (la barriera magica che questa aveva innalzato secoli prima a difesa del Doriath) svanì. Così il Doriath divenne vulnerabile. I Nani compirono un massacro e presero la Collana, ma furono intercettati e sterminati dalle truppe di Beren e dai Pastori di Alberi. Nauglamír fu indossata da Lúthien e ne scaturì la visione più bella mai osservata fuori da Valinor. Alla sua morte Nauglamír passò nelle mani di Dior, suo figlio che tornò a dimorare nel Doriath. Intanto i figli di Fëanor, che erano ancora legati al giuramento, gli mossero guerra per recuperare il Silmaril compiendo così il secondo massacro fra Elfi. Dior fu ucciso, come pure Celegorm, Curufin e Caranthir; il Doriath fu distrutto ma Elwing, figlia di Dior, riuscì a fuggire col Silmaril.

3.23. Intanto Ulmo, Signore delle Acque, scelse Tuor, figlio di Huor, come suo messaggero per raggiungere Turgon a Gondolin. Tuor, da lui protetto, riuscì a trovare la Città Celata e riferì al re il consiglio di Ulmo e cioè di abbandonare Gondolin e rifugiarsi presso il mare. Turgon,

tuttavia, non volle ascoltarlo. Anche Tuor restò a Gondolin, poiché nessuno poteva uscirne, e si innamorò di Idril Celebrindal. I due si sposarono, attirandosi maggiormente l'odio già grande di Maeglin. Questi fu rapito dagli Orchi durante una sortita nei monti e Morgoth – che ormai conosceva la posizione di Gondolin – riuscì a corromperlo, ne ottenne la collaborazione e lo rispedì a Gondolin. L'attacco di Morgoth fu terribile ed inatteso e la Città Celata cadde infine miseramente. Turgon morì nella battaglia, ma Tuor – dopo aver ucciso Maeglin – condusse con Idril una parte della popolazione fino al mare (presso le foci del Sirion) per vie segrete e fra molti pericoli. Qui vissero molti fra gli Eldar rimasti, ma il Beleriand era ormai perduto. Ulmo in persona andò a conferire con i Valar per chiedere loro perdono e soccorso a nome dei Noldor. Manwë, però, non gli diede ascolto. Tuor e Idril, intanto, salparono su di una nave e non furono mai più rivisti nella Terra-dimezzo.

3.24. I figli di Fëanor erano però ancora legati al giuramento ed attaccarono, per la terza ed ultima volta, i propri simili. Vinsero la battaglia sebbene, con la morte di Amrod ed Amras, rimasero in vita soltanto Maedhros e Maglor tra i sette figli di Fëanor. Intanto Eärendil, figlio di Tuor, era salpato per mare ed Elwing, sua sposa nonché figlia di Dior, si gettò in acqua col Silmaril. Ulmo la salvò, mutandola temporaneamente in uccello, e lei si ricongiunse col marito sulla nave Vingilot. Allora i due puntarono ad Ovest e finalmente raggiunsero le terre di Valinor. Eärendil, col Silmaril cinto in fronte, fu l'unico Uomo vivente a mettere mai piede su quelle terre. Il suo viaggio non fu vano perché i Valar si

risolsero a soccorrere i figli di Ilúvatar nel momento della loro rovina. Ad Eärendil non fu concesso di tornare nella Terra-di-mezzo ma gli fu dato di vagare sul suo vascello nei cieli più ampi con Elfwing ad attenderlo sempre sulla sua alta torre bianca a nord del mondo. L'esercito dei Valar salpò per il Beleriand ed era composto dai Valar, dai Vanyar e dai Noldor di Valinor (tra cui Finarfin stesso). Ebbe inizio la Grande Battaglia la cui irruenza cambiò persino la conformazione della terra e gran parte del Beleriand fu mutato e sommerso dal mare. Le truppe di Morgoth furono sbaragliate e egli stesso venne stanato da Angband ed incatenato per essere per sempre confinato nei cieli fuori dal Mondo. I Silmaril vennero strappati dalla sua corona e custoditi da Eönwë, araldo di Manwë. Maedhros e Maglor erano però tormentati dal vincolo imposto dall'antico giuramento di Fëanor e gli sottrassero i gioielli di nascosto. Rimasero però accecati dalla disperazione e Maedhros si gettò col suo Silmaril in un crepaccio infuocato nelle profondità della Terra, mentre Maglor gettò il proprio Silmaril in mare e continuò a vagare tormentato per il mondo. Così sparirono per sempre i Silmaril: uno negli abissi del mare, uno nelle viscere della terra ed uno nelle sfere del cielo. Gli Elfi furono riammessi in Valinor e molti decisero perciò di lasciare la Terra-di-mezzo per il Reame Beato. Ve ne furono, però, molti altri che restarono e tra questi vi erano Círdan, Celeborn e Galadriel. Così si concluse la Prima Era del Mondo.

4. Akallabêth (La Caduta di Númenor)

Il quarto ciclo de Il Silmarillion narra i racconti della Seconda Era di Arda.

Dopo la caduta di Morgoth ed il ritorno di molti degli Eldar a Valinor, i Valar decisero di premiare i tre popoli degli Edain concedendogli di vivere nella terra di Andor (la Terra del Dono), un'isola non lontana dalle spiagge di Valinor, nel Grande Mare. Qui gli Edain – che furono detti anche Dúnedain o Númenóreani – prosperarono per lunghi anni. Eärendil, prima della fine della Prima Era, ebbe due figli: Elrond ed Elros; dal momento che in loro scorreva sia sangue umano che elfico, furono chiamati a scegliere a quale delle due razze appartenere. Elrond decise di condividere la sorte degli Elfi, mentre Elros scelse il destino mortale degli Uomini. Dalla discendenza di Elros nacquero i re ed i capitani di Númenor. I Númenóreani furono dotati di bellezza, intelletto e forza superiori a quelle degli altri Uomini e la durata della loro vita era di gran lunga maggiore. Erano un popolo pacifico ed amavano navigare; proprio nell'arte della navigazione raggiunsero una perfezione senza eguali, tanto da essere conosciuti come i Signori del Mare. Mantenero fitte relazioni con gli Elfi, dai quali appresero molto e grazie ai quali lo splendore di Númenor crebbe rapidamente. Si recavano spesso anche a Est, nella Terra-di-mezzo, dove gli Uomini li stimavano come re e li temevano come dèi. Un solo limite fu loro imposto e cioè che non mettessero mai piede sulle sponde di Valinor, affinché non

s'innamorassero dell'immortalità che era propria di quelle terre e che contrastava con il loro destino mortale¹⁴⁹.

La potenza e la gloria di Númenor aumentarono costantemente ed i cuori dei Númenóreani s'inorgoglionero presto. Cominciarono, infatti, a desiderare le terre ad Ovest e l'immortalità ed iniziarono a comportarsi verso gli Uomini della Terra-di-mezzo più come tiranni e sfruttatori che come benevoli maestri. Il popolo di Númenor iniziò a dividersi irrimediabilmente. Coloro che si erano inorgogliati, allontanandosi dagli Eldar e dai Valar, erano chiamati gli Uomini del Re mentre la minoranza di coloro che avevano scelto di restare vicini agli Elfi ed agli dèi erano gli Elendili (Amici degli Elfi), che amavano farsi chiamare i Fedeli.

Intanto Sauron, che era sopravvissuto alla Grande Battaglia, riacquistò potere e stabilì il suo regno a Mordor, nella Terra-di-mezzo, dove costruì la torre di Barad-dûr e forgiò l'Unico Anello. Sauron temeva i Númenóreani e non osava sfidarli in battaglia; perciò preferì muovere guerra agli Elfi di Eriador. Molti Uomini furono soggiogati da lui e nove re caddero sotto il suo controllo grazie ai Nove Anelli che aveva creato e donato loro. Questi erano gli Úlairi o Nazgûl, gli Spettri dell'Anello, che avrebbero seminato terrore e morte per molti anni a venire.

I Dúnedain, nel frattempo, si erano allontanati dai Valar ed avevano iniziato a costruire insediamenti e fortificazioni nella Terra-di-mezzo. Sauron trovò finalmente il coraggio di attaccare gli avamposti Númenóreani provocando l'ira di re Ar-Pharazôn il Dorato, il più potente ma anche il più arrogante di tutti i re di Númenor. Ar-Pharazôn partì da Andor con un grande esercito e marciò sulla Terra-di-mezzo alla volta di

¹⁴⁹ In realtà, la morte era stata concepita da Ilúvatar come un dono riservato agli Uomini ma che la malizia di Melkor aveva poi trasformato in qualcosa di negativo e terribile.

Mordor. Allora Sauron, vedendo l'impareggiabile potenza dell'armata dei Dúnedain, si arrese senza combattere e si umiliò davanti al re. Ar-Pharazôn decise di portarlo con sé a Númenor come ostaggio. Sauron era felice di ciò, poiché tramava piani segreti e imprevedibili. Grazie alla sua saggezza ed ai suoi consigli, Sauron entrò presto nelle grazie del re e riuscì a convertirlo al culto dell'Oscurità e all'adorazione di Melkor. In quel tempo i Númenóreani compirono sacrifici umani a Melkor, pregandolo di ottenere l'immortalità. Le loro vite, però, si accorciarono perché iniziarono a conoscere la follia, la malattia e l'omicidio. Solo i Fedeli rimasero estranei alle imposizioni di Sauron e del re e, per questo motivo, ne subirono le ritorsioni.

Nonostante la cieca follia di quei giorni, il potere di Númenor cresceva costantemente e Ar-Pharazôn divenne un crudele e spietato tiranno nei confronti degli Uomini della Terra-di-mezzo. Alla fine dei suoi anni, vedendo la morte avvicinarsi, chiese consiglio a Sauron e prese la decisione di attaccare Valinor. I Fedeli furono enormemente turbati da questa scelta e Amaldil, della stirpe di Elros, salpò in segreto verso Occidente per chiedere aiuto e consiglio ai Valar, come aveva già fatto Eärendil, suo antenato. Non fece, però, ritorno da quel viaggio e allora Elendil, suo figlio, si imbarcò verso la Terra-di-mezzo con tutto il popolo dei Fedeli e portò con sé anche molti tesori da Númenor quali le Sette Pietre (i Palantíri) e Nimloth, l'Albero Bianco donato da Yavanna in ricordo di Telperion – l'Albero di Valinor – e che Isildur, figlio di Elendil aveva salvato dalla distruzione con grande coraggio. Ar-Pharazôn sbarcò a Valinor con un grande esercito ma i colli e i monti furono scossi dall'ira di Ilúvatar e seppellirono le numerose schiere di

Númenor. La stessa isola di Andor fu inghiottita dal mare con tutti i suoi abitanti. Solo i Fedeli furono risparmiati e riuscirono a sbarcare sulle sponde della Terra-di-mezzo. Sauron aveva raggiunto il suo segreto proposito: distruggere l'odiata Númenor ma, nonostante ciò, annegò anch'egli nel Grande Mare. Il suo spirito, però, non era mortale e Sauron si rifugiò a Barad-dûr in attesa di acquistare una nuova forma corporea.

Valinor e l'isola elfica di Tol Eressëa furono per sempre celate agli Uomini e chiunque navigasse verso Ovest giungeva nuovamente a Oriente. Gli Uomini compresero così che Arda era sferica, ma continuarono a cercare una via segreta per Valinor nel desiderio di vedere, anche solo da lontano, il Reame Beato. Dacché Númenor venne distrutta, però, nessun uomo mise più piede nella terra dei Valar.

5. Sugli Anelli di Potere e la Terza Era

In quest'ultimo ciclo vengono narrati gli eventi legati alla creazione degli Anelli di Potere e alla fine della Seconda Era, nonché le vicende relative alla Terza Era della Terra-di-mezzo. Le ultime vicende della Terza Era sono qui trattate brevemente ma sono sviluppate più ampiamente nel Signore degli Anelli.

Negli anni in cui il potere di Númenor era al suo apice, Sauron, facendosi credere saggio e benevolo, forgiò – insieme agli Elfi Noldorin di Eregion – molti anelli dotati di grande potere. Sebbene questi fossero stati creati con funzioni e intenti benefici (principalmente per preservare la Terra-di-mezzo o parti di essa dall'invecchiamento e dal decadimento),

Sauron forgiò in segreto l'Unico Anello che era in grado di dominarli tutti. Gli Uomini furono facilmente soggiogati ma la volontà di Elfi e Nani risultò impossibile da piegare. Tuttavia, il potere dell'Anello di Sauron rimaneva grande ed il suo padrone era temuto nella Terra-di-mezzo. Per lungo tempo Sauron visse a Númenor ma, dopo la sua caduta, ritornò nella terra di Mordor, dove attese di riprendere una nuova forma corporea.

Intanto i Fedeli, scampati alla distruzione di Númenor ed arrivati nella Terra-di-mezzo, si insediarono dando vita a nuove civiltà: Elendil fondò il regno di Arnor, nel Nord-ovest, mentre i suoi due figli Isildur ed Anarion fondarono il reame di Gondor che si trovava ad Est, al confine con Mordor. I due regni prosperarono a lungo perché la conoscenza ed il valore dei Dúnedain erano superiori a quelli degli Uomini della Terra-di-mezzo. Sauron, però, non oziava e, non appena ebbe raccolto forze sufficienti, sferrò il suo attacco contro Gondor, conquistando Minas Ithil. Elfi e Uomini, allora, si unirono per fronteggiare il nemico comune ed attaccarono Mordor in forze, avendo radunato un esercito impareggiabile per potenza e numero. Fu quella l'Ultima Alleanza delle due stirpi. Nella feroce battaglia persero la vita Elendil e Gil-galad, figlio di Fingon, ma Isildur riuscì a tagliare dalla mano di Sauron il dito con l'Unico Anello. Sauron svanì e rimase senza una forma corporea sebbene il suo spirito, ancora una volta, sopravvisse. Il potere di Mordor fu però annientato e così ebbe fine – dopo 3441 anni – la Seconda Era di Arda.

Isildur prese l'Anello per sé e andò ad Arnor con l'intento di prendere il posto di suo padre. Purtroppo, però, venne assalito e ucciso e l'Anello fu perduto nel fiume Anduin. Il regno di Arnor si sgretolò lentamente ed

anche Gondor diminuì in potenza e fu messa in crisi dal crescente potere dei Nazgûl, i quali riuscirono a prendere nuovamente Minas Ithil (la Torre della Luna), che fu da allora ribattezzata Minas Morgul (la Torre della Stregoneria). Dato che re Eärnur non lasciò alcun erede, il governo di Gondor fu lasciato agli Stewards, i Reggenti. In quegli anni Gondor si alleò con gli Uomini del Nord – i Rohirrim – a cui furono donate ampie terre per instaurare il loro regno.

Intanto Sauron riapparve nella fortezza di Dol Guldur a Bosco Atro (Mirkwood), dove iniziò a radunare le sue forze. Per contrastare il potere di Sauron, da Valinor vennero inviati dei Maiar. Questi erano detti Istari o Maghi e tra loro vi erano Curunír (chiamato anche Saruman), Mithrandir (o Gandalf) e Radagast. Grazie al loro aiuto e all'intervento di Galadriel, figlia di Finarfin, Sauron fu scacciato.

Iniziò, quindi, la lunga ricerca dell'Unico Anello che era andato perduto. Fu Mithrandir a trovarlo prima dei Nazgûl e a scoprire che era giunto casualmente in mano a Frodo Baggins, della razza dei Perianth, i Mezzuomini, che nella loro lingua si chiamavano Hobbit. Sauron aveva, nel frattempo, radunato un grande esercito a Mordor e, pur non potendo ancora acquistare una forma fisica, mosse guerra a Gondor. Iniziò in questo modo la Guerra dell'Anello, a cui presero parte Mithrandir, i figli di Elrond, i Rohirrim, i Dúnedain del Nord e Aragorn II, erede al trono di Gondor. Curunír si schierò dalla parte di Sauron e fu miseramente sconfitto e ucciso. Le schiere di Sauron erano tuttavia troppo numerose per essere annientate e la vittoria fu ottenuta solo grazie a Frodo il Mezzuomo, il quale, avventuratosi nella terra di Mordor in compagnia del suo fedele servitore Samwise Gamgee, distrusse l'Anello

nella lava del monte Orodruin. Sauron fu allora sconfitto per sempre e terminò, così, la Terza Era del Mondo.

Aragorn fu incoronato sovrano di Gondor col nome di re Elessar ed il suo regno prosperò a lungo, mentre gli Elfi si ritirarono presso Valinor, lasciando la potestà e il destino della Terra-di-mezzo nelle mani degli Uomini mortali.

Indice

Abstract	3
Introduzione	5
Capitolo 1: Il corpus mitologico: coerenza di un costante work in progress	10
Capitolo 2: Tolkien e il mito	21
Capitolo 3: Il mondo antico e l'umanità epica	41
Capitolo 4: Il tramonto dell'epos: la fine del mondo antico	61
Capitolo 5: La perdita del divino	70
Conclusione	79
Tavola delle abbreviazioni	83
Bibliografia	85
Appendice: Sinossi de <i>Il Silmarillion</i>	90