

UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI TORINO
FACOLTA' DI LINGUE E LETTERATURE STRANIERE
CORSO DI LAUREA IN LINGUE STRANIERE PER LA COMUNI-
CAZIONE INTERNAZIONALE

TESI DI LAUREA

**ALLA RICERCA DELL'ANELLO MANCANTE: ANALISI
ANTROPOLOGICA DELL'OPERA DI TOLKIEN**

RELATORE:

PROF.SSA Laura Bonato

CANDIDATA:

Elisa Mascali

Matricola 759597

Anno Accademico 2012-2013

INDICE

Introduzione	p. 1
Capitolo 1 - La narrativa popolare e lo sviluppo del genere fantasy	
1.1 <i>Origini, definizioni, forme</i>	p. 3
1.2 <i>La nascita e lo sviluppo del genere fantasy</i>	p. 11
1.2.1. <i>Caratteristiche principali</i>	p. 12
1.2.2. <i>I temi</i>	p.14
1.2.1. <i>Le radici nel mito</i>	p. 15
Capitolo 2 - John Ronald Reuel Tolkien: vita e opere	
2.1. <i>Vicende biografiche</i>	p. 19
2.2. <i>Le opere</i>	p. 22
2.2.1. <i>Lo Hobbit o la riconquista del tesoro</i>	p. 22
2.2.2 <i>Il Signore degli Anelli</i>	p. 26
2.2.3 <i>Il Silmarillion</i>	p. 34
2.2.4 <i>I figli di Húrin</i>	p. 36
2.2.5 <i>Altre opere</i>	p. 38
Capitolo 3 - Mitologie, innesti e Völsungar	
3.1. <i>Uno sguardo al passato</i>	p.40
3.1.2 <i>L'influsso del Cristianesimo</i>	p. 48
3.2. <i>Fonti letterarie</i>	p. 50
3.2.1. <i>L'Edda in prosa, l'Edda antica, la saga dei Völsungar e Beowulf</i>	p. 50
3.2.2. <i>Un caso simile: il Kalevala</i>	p. 55
3.2.2.1. <i>La religione presso gli antichi finni</i>	p. 63
3.2.3. <i>La Bibbia e il Cristianesimo</i>	p. 66
Capitolo 4 - Analisi delle figure ricorrenti	
4.1. <i>Il drago</i>	p. 68
4.2. <i>Il cavallo</i>	p. 70
4.3. <i>L'aquila</i>	p.72
4.4. <i>L'albero</i>	p. 73

4.5. <i>L'anello</i>	p. 74
4.6. <i>Lo sciamano: Gandalf e Saruman a confronto</i>	p. 75
4.7. <i>Gli elfi</i>	p. 76
4.8. <i>Gli orchi</i>	p. 77
4.9. <i>I nani</i>	p. 78
4.10. <i>Gli Hobbit</i>	p. 79
Conclusioni.....	p. 80
Riferimenti bibliografici.....	p. 83
Sitografia.....	p. 86

Introduzione

L'essere umano è un animale a cui piace comunicare e, soprattutto, raccontare: che si tratti di immagini, di parole o di suoni, l'uomo narra, racconta, canta e si racconta. È quasi un'esigenza fisiologica, al pari del mangiare o del respirare e, a testimonianza di quest'affermazione, esiste un patrimonio di fiabe, racconti, aneddoti, proverbi e favole presso tutte le culture e presso tutti gli esseri umani i quali amano mescolare e rimestare, creando così elementi sempre nuovi.

La Gran Bretagna in particolare può essere presa ad esempio di quanto appena affermato. Ciò che caratterizza la fiaba inglese è innanzitutto una certa concretezza che rifugge da orpelli ed ornamenti, come la lingua inglese: semplice e sicura. Le fiabe inglesi scaturiscono, appunto, dalla convergenza di elementi dalle più svariate origini: celtiche, germaniche, francesi, slave ecc. La cultura inglese ha la caratteristica di saper rimaneggiare i materiali di partenza, rielaborandoli e conferendo loro un'impronta locale inconfondibile. Gli studiosi di folklore, tuttavia, sono soliti attribuire all'Inghilterra una scarsa produzione narrativa e di fiabe popolari: ne attestano la preferenza verso i *numskull tales*, fondati sulla stupidità dei personaggi e per la forma della ballata. Situazione diversa e contraddittoria è quella della Scozia e dell'Irlanda il cui *corpus*, derivante in maggior parte dalla tradizione mitologica celtica, non è mai stato raccolto completamente, anche a causa della sua vastità (Thompson, 1967, p.40). Non pare esserci, invece, un *corpus* mitologico come quelli presenti in Grecia o nei territori scandinavi. Questa trattazione si propone di esaminare il tentativo dello scrittore britannico John Ronald Reuel Tolkien di conferire alla sua patria un vero e proprio *corpus* mitologico e di realizzare quindi un'opera letteraria di tipo mitopoietico, una creazione *a posteriori* che si sarebbe dovuta inserire all'interno del patrimonio culturale britannico, prendendo ispirazione dal sostrato celtico e germanico.

La trattazione procederà attraverso l'analisi degli elementi folklorici ed antropologici che stanno alla base della creazione letteraria: è immancabile, quindi, una panoramica sulla fiaba popolare e sulle sue origini, forme e definizioni per

poi proseguire con una spiegazione del genere *fantasy*, sul motivo della sua genesi e dei suoi sviluppi.

Una breve descrizione della vita dell'autore sarà d'obbligo per poter comprendere le sue scelte, che verranno analizzate poi al momento di prendere in esame le sue opere. Perché Tolkien non ci lasciò un unico volume né lavorò ad un'unica *opera magna*: la quantità di appunti sull'universo da lui creato è quantomeno sterminata e dobbiamo al figlio Christopher la maggior parte del merito per quanto riguarda il lavoro di raccolta, catalogazione e pubblicazione. La trattazione si muoverà verso l'individuazione dei motivi e degli schemi analizzati nel primo capitolo. Il terzo capitolo contiene l'analisi del problema di un'opera mitopoietica attraverso lo studio delle fonti su cui questa si basa e si concluderà con un'ulteriore analisi degli archetipi che è stato possibile rilevare all'interno di questo imponente *corpus* letterario.

Capitolo 1

La fiaba popolare e lo sviluppo del genere fantasy.

Opere come *Il Silmarillion*, *il Signore degli Anelli* e *Lo Hobbit* di J.R.R. Tolkien hanno raggiunto una notevole fama in tutto il mondo. Con la creazione dell'universo di Arda, con le sue innumerevoli lingue, i suoi costumi e le sue razze, il professor Tolkien è riuscito a ridare popolarità ad un genere che solitamente veniva relegato al semplice intrattenimento o ai bambini: il *fantasy*. Ma come si vedrà, un genere come questo è tutt'altro che infantile o un semplice trastullo: il *fantasy* presenta molteplici livelli e chiavi di lettura, nonché innumerevoli rimandi al mito, alle leggende e alle fiabe della tradizione popolare e, in particolare, a quelli norreni e celtici. Per definire e comprendere le caratteristiche di questo genere letterario che presenta dei connotati che lo differenziano notevolmente dagli altri, è necessario dare una definizione di fiaba popolare e dell'importanza che riveste il mito.

1.1. Origini, definizioni, forme

L'atto umano del narrare costituisce un avvenimento universale, presente in ogni classe sociale e in ogni parte del mondo e accomuna gli uomini d'ogni tempo ed età: si potrebbe persino affermare che sia una delle più antiche (se non la più antica) attività della storia umana stessa. Trascende i confini politici e geografici e risponde alle stesse comuni necessità sociali degli uomini: potranno variare temi, protagonisti, scopi e narratori ma l'atto del fabulare è sempre esistito tra gli esseri umani. Si pensi per esempio al tentativo di esaltare, tramite miti, leggende e racconti, un ipotetico passato glorioso di una tribù, a quello di fornire una spiegazione a fenomeni incomprensibili, o ancora allo sforzo di spiegare gli inizi della vita stessa (Thompson, 1967, p. 21). Numerosi sono stati gli studi al riguardo e altrettanto numerose sono le scuole di pensiero che indagano l'argomento, come la scuola mitologica, che «partiva dalla premessa che la somiglianza apparente di due fenomeni, la loro analogia apparente costituisce la prova del loro legame storico» o la scuola finnica, la quale presupponeva «che le forme che s'incontrano più spesso di certe altre

sono anche peculiari della forma primordiale del soggetto» (Propp, 1949, p. 27).

Ma da dove nasce il bisogno di creare fiabe nell'essere umano? Come già accennato, quello del raccontare costituisce un atto universale e comune a tutto il genere umano: in esso e attraverso esso l'uomo ha potuto «soddisfare il bisogno di informazione, o di piacere, o di incitamento ad eroiche imprese, o di edificazione religiosa, o di svago dalla monotonia della vita». (Thompson, 1967, p. 17).

Per risalire alle origini delle fiabe è interessante riportare gli studi di Vladimir Propp, il quale afferma nel suo saggio *Le radici storiche dei racconti di fate*¹ che le fiabe, in particolar modo quelle di magia sulle quali si sofferma, presentano un profondo legame con la sfera del culto e della religione e conservano diverse tracce di riti ed usanze alle quali sono strettamente collegate. Secondo Propp molti motivi tipici delle fiabe risalgono a diversi istituti sociali e al rito dell'iniziazione in particolare, che è riconosciuto come il sostrato più antico del racconto di magia e che sta alla base di numerosi motivi narrativi, come «la cacciata o l'allontanamento dei bambini nella foresta o il loro ratto [...], la capannuccia, la promessa di vendita, gli eroi percossi dalla maga, l'amputazione del dito, gli immaginari segni di morte mostrati ai superstiti, la stufa della maga, lo squartamento e la risurrezione, l'inghiottimento e l'eruttazione, il dono dell'oggetto fatato o dell'aiutante fatato, il travestitismo, il maestro del bosco e la "scienza furba"²» (Propp, 1949, p. 566).

Accanto a questo vi è anche un'altra istituzione sociale rilevante che è l'insieme dei rituali collegati alla morte. All'interno dei racconti di magia sono numerose le corrispondenze che vi fanno riferimento ed in particolare «il ratto della fanciulla a opera del serpente, le varie specie di nascita miracolosa, [...] il ritorno del defunto, la partenza dell'eroe munito di calzature di ferro, ecc., la foresta quale ingresso all'altro regno, l'odore dell'eroe, l'aspersione della porta

1 Il titolo del saggio in lingua russa è *Istori eskie korni volšebnoy skazki* dove per *skazki* non si intendono i "racconti di fate" ma i racconti di magia. Si continuerà usando tale definizione.

2 Propp individua altri motivi che si relazionano al ciclo dell'iniziazione, ma che sono legati più da vicino al periodo subito seguente all'iniziazione, fino al matrimonio (Propp, 1949, p. 566).

della capannuccia, il banchetto in casa della maga, la figura del traghettatore – guida, il lungo viaggio [...], il duello con il custode dell'ingresso che vorrebbe divorare il forestiero, la pesatura sulla bilancia, l'arrivo nell'altro regno» (Propp, 1949, p. 566). Fra i due motivi, che si mescolano a vicenda³, non è possibile operare una netta distinzione, anche perché il rito dell'iniziazione veniva percepito come «il soggiorno nel paese della morte e, che, viceversa, il morto sperimentava tutto ciò che sperimentava l'iniziando» (Propp, 1949, p. 566) e ne consegue che l'origine della fiaba di magia vada ricercata unicamente nella realtà storica del passato. L'evoluzione del racconto di magia verso altre forme è dovuta semplicemente all'evoluzione storica della comunità che ha causato stratificazioni, sostituzioni, trasposizioni di senso. Un altro punto dello studio di Propp che va dunque esaminato riguarda lo stretto rapporto tra rito e forze storiche. Citando Engels e il suo *Anti-Dühring* (1878)⁴ Propp afferma che «ogni religione non è altro che il riflettersi fantasticamente nelle teste degli uomini di quelle forze esteriori che regnano sopra di essi, nella loro vita quotidiana; è il riflesso nel quale le forze terrene assumono forma di forze soprannaturali. Ai primordi della storia le forze naturali sono quelle che per prime subiscono questo riflesso. Ma ben presto accanto alle forze della natura appaiono anche le forze sociali, forze che si contrappongono all'individuo e regnano sopra di lui, rimanendo sulle prime incomprensibili, [...] al pari delle forze della natura. Le immagini fantastiche nelle quali si riflettevano all'inizio soltanto le forze misteriose della natura, acquistano attributi sociali e divengono rappresentazioni di forze storiche» (Propp, 1949, p. 36)⁵. Secondo Propp bisogna dunque confrontare le fiabe di magia non con la religione in generale ma con la sue rappresentazioni concrete⁶, cosicché sia possibile individuare due diversi modi di riflessione delle forze della natura: uno sfocia nell'interpretazione dogmatica

3 In realtà Propp li definisce “gli addendi fondamentali” della fiaba.

4 Il titolo intero è *La scienza sovvertita del dottor Eugene Dühring*.

5 Non bisogna dimenticare che Propp, il quale scriveva in epoca sovietica, identificava la fiaba come un prodotto di carattere sovrastrutturale, intrinsecamente connessa al sostrato economico entro cui si è sviluppata, ponendo in questo modo l'accento sul legame tra la sfera economica e quella sociale.

6 Sempre secondo Engels (1878), la religione è un riflesso delle forze della natura e di quelle sociali.

che prova a spiegare il mondo attraverso una serie di procedimenti; il secondo tenta di soggiogare la natura con atti volti a modificarla. Sono questi ultimi a prendere la denominazione di riti e usanze. Propp afferma inoltre che i rapporti tra rito e racconto si presentano attraverso diverse forme e, tra queste, il fenomeno più comune è quello della “trasposizione del senso del rito”, mentre il fenomeno della “completa coincidenza tra racconto e rito” si verifica raramente, a differenza di quanto si possa pensare. Sebbene quest'ultimo, tramite il confronto tra i vari parallelismi che possono presentarsi tra fiaba e rito, riesca a spiegare con maggior facilità le origini genetiche di un racconto, il primo si verifica con maggiore frequenza e nasce in corrispondenza di un mutamento storico: vengono sostituiti uno o più elementi ormai ritenuti desueti dalla comunità con altri accettabili. Il senso del rito viene così “trasposto” nel nuovo motivo che lo richiama e ne prova la corrispondenza. Vi è infine il fenomeno dell’“inversione del rito”; un caso particolare di trasposizione in cui si riscontrano uno o più elementi che si rifanno al rito per antitesi e che nasce anch'esso quando si verifica un mutamento storico: così l'eroe che salva la fanciulla dal drago che vorrebbe divorarla, richiamerebbe in realtà l'usanza di offrire in sacrificio le fanciulle ad un'entità sovranaturale che si desiderava placare o ingraziare.

Con il decadimento di certe tradizioni alcune usanze divennero obsolete se non, in alcuni casi, intollerabili, e questo prova che tali motivi presenti nelle fiabe non siano un riflesso diretto della realtà ma la sua negazione. Le difficoltà che presenta questo fenomeno sono due: la prima riguarda il numero di particolari a cui è legato il rito; la seconda è quella che presenta maggiori problemi da affrontare poiché l'origine del rito in questione potrebbe essere ormai talmente oscurata da dover richiedere studi particolari, come quello etnografico, con il conseguente affiancamento di un etnografo. Vi sono inoltre casi in cui il racconto di magia, sebbene affondi le proprie radici nel rito, si trasforma da fenomeno che richiede una spiegazione in fenomeno che spiega, convertendosi così in una fonte per lo studio del rito anziché il contrario.

Infine non bisogna trascurare il ruolo del mito, che ricopre una funzione fondamentale nell'evoluzione del racconto di magia poiché è in questo che molteplici motivi affondano le proprie radici. Per mito si intende un racconto che ha come oggetto il divino o una o più divinità nella cui realtà la comunità crede.

Ne consegue che la fiaba vada considerata in questo caso come un dato storico anziché come un dato psicologico. Una delle principali differenze tra mito e racconto sta proprio qui: nella loro funzione sociale, anche se, formalmente, i due casi non possono essere facilmente distinti e alle volte possono coincidere in maniera così perfetta da ricevere entrambi la denominazione di fiabe nonostante entrambi abbiano origine nel fertile terreno della fantasia popolare. Ma in base a quale criteri è possibile definire “popolare” una fiaba? Il primo connotato che identifica come popolare una fiaba è sicuramente la trasmissione orale e il tramandare nel tempo da generazione in generazione ciò che il narratore ha udito, letto o appreso da altri (Thompson, 1967, p. 18). Come già menzionato, appare tutt'altro che rara la commistione di elementi ed episodi presenti in altre fiabe e la presenza di più versioni dello stesso racconto: ne consegue che le linee di demarcazione tra le varie tradizioni favolistiche (orali o scritte) siano molto labili e risulta difficile, se non addirittura impossibile, tracciare una netta separazione. Una seconda caratteristica è quella del richiamo all'autorità: ciò che il narratore desidera far percepire al suo uditorio «è che la sua novella reca il sugello dell'autorità [...]». Scrittori come Chaucer si preoccupavano di citare le fonti delle loro novelle e talvolta giungevano addirittura ad inventare queste fonti, per dissipare inequivocabilmente il dubbio che essi stessero propinando al pubblico delle storie nuove e non garantite» (Thompson, 1967, p. 18). Un altro tratto distintivo riguarda l'argomento e la funzione sociale della fiaba: in essa era descritta la vita della gente che la narrava, quella appartenente al ceto medio basso, che svolgeva lavori manuali e che tramite la fiaba riusciva a tramandare il proprio immaginario, le proprie credenze, le proprie paure ed i propri valori. Rappresentavano un divertimento anche per gli adulti e avevano grande importanza per la vita della collettività e ne rafforzavano i legami, poiché venivano recitate in quei momenti di socialità e di comunione, per esempio nel corso delle veglie invernali o durante la filatura⁷. Infine, data la natura popolare, ne consegue che queste tipologie di narrazione abbiano, anche perché spesso raccontate da illetterati, un linguaggio semplice e alle volte sgrammaticato, pieno di detti popolari, proverbi e modi di dire, ca-

⁷ Queste informazioni sono tratte dagli appunti registrati durante il seminario del prof. Gian Luigi Bravo in data 08/03/2013

ratterizzato dalla presenza del discorso diretto, di formule narrative tipiche (si pensi al classico “c'era una volta”, o al “cammina, camminando”) e delle triplizzazioni, ovvero la ripetizione di un evento (una prova da superare, per esempio) per tre volte.

Come già accennato, il racconto di magia ha subito una sorta di “evoluzione” verso altre forme a causa dei mutamenti socio-economici che hanno influenzato le comunità. L'atto del raccontare, che inizialmente utilizzava quasi in esclusiva il canale comunicativo orale, avviene sia in forma scritta sia orale e possiede molteplici strutture, come la ballata, la lirica, la poesia epica, la prosa, la novella, il dramma o il racconto e non è dunque errato affermare che la narrativa costituisce un vero e proprio genere letterario il quale comprende le strutture appena citate e contempla la presenza di numerosi sottogeneri, tra cui la fiaba.

Sebbene siano stati fatti numerosi tentativi di classificazione della fiaba e dei suoi vari tipi e siano state tentate numerose denominazioni che potessero inquadrarle in termini generali, per le «limitazioni stesse della vita umana e la somiglianza delle sue situazioni di base» (Thompson, 1967, p. 23), sono scaturiti prodotti talmente simili tra loro nella struttura e nell'estensione geografica che risulta difficile inquadrarli in un contesto generale e generalizzato. È anche vero che alcune fiabe hanno raggiunto un proprio grado d'identità e hanno sviluppato una connotazione talmente forte da ricevere un nome⁸. I tedeschi si riferiscono a queste fiabe particolarmente connotate usando il termine *Märchen*, un tipo di racconto che si avvicina al genere della nostra *novella* e all'interno del quale predominano l'elemento meraviglioso, le ambientazioni irreali e i contorni indefiniti dell'universo entro cui i personaggi si muovono. Anche nella lingua inglese sono presenti diversi termini che tentano di designare le varie forme di fiaba, alcuni più precisi di altri: così c'è il *fairy tale*, che ricorda il significato del *Märchen*, ma se ne discosta poiché la parola stessa sembrerebbe richiamare le fate, che compaiono raramente all'interno del *Märchen* (Thompson, 1967, p. 24). C'è poi l'*household tale*, molto simile ai nostri “racconti della nonna”⁹ o al *conte populaire* francese ma che risulta essere troppo generico

8 Il nome di una fiaba non va confuso con il suo eventuale titolo.

9 Ci si riferisce qui a quei racconti narrati per lo più nell'ambiente domestico.

in confronto al *Märchen*. L'*hero tale* è la tipologia di fiaba che si colloca a metà tra *Märchen* e *novella* per la presenza di elementi di tipo sia fantastico sia realistico: ciò che fa la differenza è il protagonista di questo tipo di racconti, un eroe che compie imprese sovrumane. Si riallaccia a questo tipo di racconto l'*explanatory tale* inglese, a cui a sua volta è collegato il *Sage* tedesco: entrambi narrano eventi che si reputano avvenuti realmente ma il primo, diversamente dal secondo, tenta di spiegare l'origine di svariati elementi fisici, sociologici, naturali.

Anche gli animali hanno il loro ruolo all'interno dell'immaginario collettivo e della fiaba: compaiono già come protagonisti nei miti primitivi in sembianze ed atteggiamenti antropomorfi. Tali caratteristiche vengono conferite anche ai protagonisti delle *storie di animali* nelle quali, attraverso una serie di situazioni comiche, vengono messi a confronto la furbizia di un animale e la dabbenaggine di un altro. Capita molto spesso, inoltre, che i racconti in cui i protagonisti sono animali (ai quali appartengono ragionamenti e caratteristiche umane) abbiano un evidente intento didascalico e moraleggiante: in questi casi si parla di *favole*.

Tra le fiabe popolari ci sono anche quei brevi aneddoti umoristici che ruotano intorno al protagonista sciocco, fanfarone e credulone e alle sue vicende. Hanno diverse denominazioni: vengono chiamati *jest*, *merry tales* o *numskull tales* in lingua inglese e *Schwank* in lingua tedesca ma sono presenti in numerosissime culture, e spesso si evolvono al punto di diventare dei veri e propri cicli¹⁰. Infine, ricoprono un ruolo particolare la *leggenda*, la *saga* e il *mito*, tutti termini estremamente equivoci, dai contorni altrettanto labili. In origine le leggende erano narrazioni legate alle vite dei santi e ai loro miracoli, che dovevano fungere da esempio per il lettore o per l'ascoltatore: solo successivamente, grazie alla presenza di elementi fantastici, miracolosi e straordinari sono state incluse nella definizione tutte quelle narrazioni che, sullo sfondo di epoche, avvenimenti, gesta e personaggi realmente esistiti, stravolgono la realtà storica, modificandola in modo da accentuare il significato religioso. Mentre il mito è stret-

10 Per citare un caso geograficamente vicino, si pensi al ciclo di racconti di Giufà, personaggio di origine giudaico – spagnola presente nella tradizione popolare orale siciliana e nel suo immaginario.

tamente collegato alla cosmologia e al sapere religioso, la leggenda ha come protagonisti personaggi storici e le circostanze ambientali in cui si svolge sono ben delineate e riguardano determinate caratteristiche di un luogo particolarmente importante per la comunità, delle quali viene spiegata l'origine (Comba, 1997, pp. 411–412). La saga descrive invece le gesta eroiche di un popolo e in particolar modo si lega alle imprese dei popoli della Scandinavia e dell'Irlanda. La categoria nebulosa del mito (al quale si è già accennato precedentemente), è stata oggetto di numerosissime discussioni. Si tratta di racconti, quelli mitologici, molto importanti per la cultura di un popolo, poiché ad esso sono legate le sue credenze e le sue pratiche religiose. Nel mondo antico era tenuto in altissima considerazione, venendo utilizzato addirittura per i fini della filosofia e le storie fantastiche non restavano relegate alla sfera infantile, come avvenuto in tempi molto più recenti (<http://www.fabbricantiuniversi.it>) ma svolgevano una funzione di rilievo all'interno della comunità. La particolarità del mito sta infatti nel senso religioso che lo differenzia dai già citati *hero tales* e nella spiegazione dell'origine delle cose con l'intervento di un essere divino o in parte divino, le cui gesta sono state compiute prima dell'ordine attuale delle cose, anzi, sono state proprio quelle gesta a determinare tale stato. Il mito ha avuto come naturale evoluzione i poemi epici ma bisogna evidenziare anche l'importanza che ha rivestito in altri ambiti nel corso della storia, in particolare nel pensiero di filosofi come Platone, il quale visse in un'epoca di passaggio tra oralità e scrittura e, ben presto deluso dal mondo della politica, dal dispotismo del regime dei Trenta Tiranni che governò Atene dopo la guerra del Peloponneso, dalla "democrazia", che nel 399 condannò a morte Socrate, il suo maestro, per empietà, si servì del mito, consapevole che questo ha determinati effetti sull'uditorio, ne stimola la fantasia, divertendolo, rimanendo impresso nella memoria. Si serve così di miti esplicativi, detti "escatologici", fra i quali il mito della Biga Alata¹¹. Mito e leggenda hanno una caratteristica che li accomuna, che è la presenza di creature sovranaturali come spiriti, demoni o divinità,

11 Il mito narra di una biga trainata da due cavalli rappresentanti l'uno, bianco e docile, le passioni nobili e sublimi, l'altro, nero e recalcitrante, le passioni più infime e basse. Compito dell'auriga è riuscire a dominarli grazie alla sua abilità e alla collaborazione del bianco. Non tutti gli aspetti irrazionali sono dunque negativi ed è comunque impossibile eliminarli, si possono solo controllare con la parte razionale, alla quale in quanto dotata di sapere, spetta il governo dell'anima.

tutte collegate all'immaginario collettivo e all'universo religioso della comunità. Va da sé che la commistione di questi elementi dia luogo a confini labilissimi tra le due categorie, tanto che si preferisce utilizzare l'espressione "miti e leggende" (Comba, 1997, p. 411-412). È proprio in queste ultime tre categorie, come si vedrà più avanti, che il genere *fantasy* affonda le sue radici.

1.2. *La nascita e lo sviluppo del genere fantasy*

Secondo la definizione del Vocabolario Treccani, il *fantasy* è un «genere letterario narrativo, [...] caratterizzato da un'ambientazione fantastica [...], in cui convergono elementi delle fiabe di magia, delle saghe e delle mitologie nordiche e della letteratura anglosassone medievale» (<http://www.treccani.it/vocabolario/fantasy>). Sebbene le opere prese maggiormente in considerazione siano quelle degli ultimi due secoli, intrise di mentalità romantica e motivi fantastici tradizionali, il genere che oggi definiamo *fantasy* ha origini molto antiche e la parola stessa deriva dal greco *φανταστικός* (*fantasticos*) che significa "ciò che è reso visibile". Molto spesso questo genere viene erroneamente inserito all'interno della letteratura fantascientifica ma, mentre in questa la caratteristica principale è la verosimiglianza di tipo tecnico-scientifico, nel *fantasy* gli eventi sono imprevedibili e mutevoli, dominati da forze incontrollabili per l'uomo quali la magia, l'intervento di esseri sovranaturali e, soprattutto, il destino (www.treccani.it). Risulta difficile individuare il momento preciso della nascita di questo filone letterario, dato che la presenza degli elementi ricorrenti nel genere (la magia, il meraviglioso, il fantastico, il surreale ecc.) si riscontra anche (e soprattutto) nei racconti mitologici antichi ai quali si è già accennato e che rappresentano l'embrione o il prototipo delle narrazioni che oggi conosciamo. Per definire le origini del *fantasy* bisogna fare riferimento alla letteratura, alla mitologia e all'epica del mondo antico, di quello mediterraneo ma soprattutto di quello del Nord, dei miti celti e nordici e delle grandi saghe, come l'*Edda di Snorri*, la *Saga dei Nibelunghi*, *Beowulf*, la *Saga dei Völsungar*, il *Ciclo Carolingio* e il *Ciclo Arturiano*. «Come in qualsiasi altro testo, un testo fantastico è prodotto nel suo contesto sociale e determinato in esso. Anche se potesse combattere contro i limiti di questo contesto, [...] non potrebbe essere capito

al di fuori di esso» (Jackson, 1986, p. 2). Nonostante le sue origini antiche, il genere *fantasy* conosce un'intensa fase di ripresa durante il Romanticismo e si sviluppa, così come lo conosciamo oggi, a cavallo tra Ottocento e Novecento, soprattutto nell'Inghilterra della Rivoluzione Industriale, sotto la spinta dello straniamento e del bisogno d'evasione che l'uomo prova in risposta all'avvicinarsi dei fatti storici, alla crisi dei valori morali e religiosi, al rifiuto della modernità frenetica e della razionalità. Nasce così il desiderio verso l'alterità e la diversità e fu in risposta a questo bisogno che si sviluppò la celebrazione della società medievale vista in una prospettiva del tutto idilliaca, come risposta "a misura d'uomo" rispetto al caos modernista in cui l'uomo cade succube della macchina. Inizialmente ebbe successo la cosiddetta "letteratura d'evasione" per poi evolversi, sull'onda dei sentimenti romantici, verso le narrazioni fantastiche, magiche, surreali tipiche del genere che oggi conosciamo.

1.2.1. Caratteristiche principali

Il *fantasy* presenta caratteristiche ben precise, che lo separano e lo distinguono da tutti gli altri generi narrativi. Analizzando la radice etimologica della parola *fantastico* è possibile ravvisare in essa il concetto di "apparizione"¹²: nel racconto *fantasy*, infatti, appare ciò che non è interamente reale ma che, allo stesso tempo, non è completamente irreali. È sempre alla relazione con il reale che i critici letterari si sono appellati per tentare di definire e di capire il fantastico: al reale si riallaccia perché il mondo che presenta inizialmente è concreto, tangibile e riconoscibile ma da questo quasi subito si discosta con la presenza di elementi non ravvisabili nella realtà sensibile, quasi come a volerne rifiutare la razionalità e la solidità (Jackson, 1986, pp. 19-25). È da questa contraddizione che nasce la difficoltà d'interpretazione di questo filone letterario, caratteristica che lo rende unico e che lo distingue dagli altri generi. Il mondo reale diviene distorto, aperto e le sue strutture spazio-temporali crollano; ne consegue che il racconto *fantasy* è "aperto" all'alterità della realtà (sia questa una realtà meravigliosa, strana o perturbante) che non trova spazio in una cultura secolarizzata come quella europea. Nel saggio *La letteratura fan-*

¹² La parola ha la stessa radice etimologica di fenomeno, che in greco significa "che appare".

tastica di Tzvetan Todorov (1985) vengono individuate tre forme del fantastico, ognuna delle quali possiede una relazione diversa con il reale. Todorov le inserisce all'interno di un diagramma in cui al principio vi è il "meraviglioso", che trova la sua spiegazione nella fede, nella magia e nel soprannaturalismo; è seguito dal "fantastico", per il quale la ragione non trova spiegazioni, e dallo "strano", che viene spiegato con la presenza di forze inconse. A loro volta queste tre forme assumono una sfumatura diversa, sempre a seconda della loro relazione con il reale ed abbiamo così lo "strano puro", il "fantastico strano", il "fantastico meraviglioso" e il "meraviglioso puro". L'area del "meraviglioso puro" comprende i *fairy tales*, i *romances* e numerosi romanzi di fantascienza ed è caratterizzato da una totale accettazione dei fenomeni fantastici e dall'onniscienza del narratore; il filone del "fantastico meraviglioso" include invece tutta quella narrativa che si presenta come fantastica e che termina con l'accettazione del soprannaturale; l'area del "fantastico strano" annovera invece quelle narrazioni caratterizzate dall'origine soggettiva degli avvenimenti strani ed infine, lo "strano puro" è caratterizzato dall'incertezza e dal dubbio verso le situazioni e dalla soggettività della narrazione (Todorov, 1985). Infine, per sottolineare ulteriormente il legame con il reale e al tempo stesso la sua opposizione, molta narrativa *fantasy* rappresenta un mondo che è connesso a quello reale soltanto grazie alla messa in discussione dei suoi valori in modo retrospettivo o allegorico, un mondo *altro*, secondario, nel quale il lettore viene trasportato (Jackson, 1986, p. 39).

1.2.2. I temi

Sono numerosi i temi e i *tòpoi* letterari che ricorrono in questo universo "secondario", *tòpoi* come lo specchio, il ritratto, il vetro, gli occhi (usati per stravolgere ciò che è familiare, distorcendolo, ma anche per introdurre il tema dell'apertura verso un'altra dimensione, del doppio ecc.). Questa quasi ossessione verso la vista e la visibilità è strettamente correlata ad un'altra tematica importante, quella dell'invisibilità e, di conseguenza, alla negazione del potere della vista e dello sguardo; e per «una cultura che identifica il "reale" col "visibile" e dà il predominio alla vista su tutti gli altri sensi, l'irreale è ciò che è invisibile. Ciò che non è visto, o minaccia di essere non – visibile, può solo avere una funzione trasgressiva in relazione ad un sistema epistemologico e metafisico» (Jackson, 1986, p. 39).

sico che rende “lo vedo” sinonimo di “lo capisco”. La conoscenza, la comprensione, la ragione, sono stabilite attraverso il potere dello sguardo» (Jackson, 1986, p. 42). Quel che non è visibile risulta pertanto privo di qualsiasi sicurezza e minaccioso. Altri temi importanti sono quelli della trasformazione, del dualismo e, infine, della lotta tra il bene e il male: quest’ultimo compare sempre nei racconti *fantasy*, si potrebbe dire che sia il *topos* letterario *fantasy* per eccellenza, e prevede lo scontro manicheo tra due forze opposte.

Questi temi generano una serie di figure ricorrenti, tutte legate alla sfera dell’impulso trasgressivo come fantasmi, ombre, vampiri, licantropi, mostri, bestie, cannibali ecc. e ognuna di loro ha un legame con quelle pulsioni giudicate “anormali” come l’incesto, la necrofilia, il cannibalismo, l’androginia ecc., e tendono ad annullare e sovvertire le differenze tra generi, rientrando pertanto nella sfera della pazzia, del sogno e dell’allucinazione (Jackson, 1986, p.45).

Questi elementi si riscontrano anche nelle cosiddette leggende metropolitane, nelle quali è ricorrente il motivo dell’espianto degli organi, di solito del rene o delle cornee (il primo è simbolo di potenza procreatrice e sede dei desideri segreti, mentre il secondo è simbolo della conoscenza) per opera di un *altro*, un diverso o uno sconosciuto. Il luogo dove di solito viene compiuto l’intervento è la discoteca, paragonabile alla foresta delle fiabe: entrambe rappresentano il punto di partenza della storia ed entrambe sono oscure, fittissime (la prima per i corpi, la seconda per gli alberi), buie, misteriose, descritte in maniera vaga e avvolte dalla notte. Solitamente vi è una bella ragazza che attira il malcapitato a sé, come se fosse una sirena o una lamia, ma può anche capitare che il motivo sia leggermente diverso e al posto della discoteca si presenta il supermercato, mentre le zingare sostituiscono la bella sconosciuta. Cambia anche l’oggetto del ratto: sono i bambini le vittime preferite, così la zingara trova il suo corrispettivo nell’immaginario con la strega o con la *masca* piemontese. Capita anche di sentire leggende metropolitane il cui oggetto è l’AIDS e la sua diffusione, una volta ad opera della prostituta di turno (magari ciò sta ad indicare il pericolo mitologico della deflorazione della donna, o magari è la rappresentazione della sua potenza) o di una ragazza che, dopo essere stata contagiata, decide di “vendicarsi” trasmettendo la malattia agli uomini, lasciando loro un biglietto scritto sullo specchio del bagno con il rossetto (entrambi gli oggetti

sono carichi di significati: lo specchio, nell'immaginario, ha la facoltà di poter assorbire l'anima mentre il rossetto rimanda alla bocca e alla sessualità). Il luogo in cui il biglietto viene lasciato – il bagno – è legato al corpo, alla sua cura e alla bellezza e viene così associato alle conseguenze della seduzione (Bonato, 1998, pp. 30-36, 64-69).

1.2.3. *Le radici nel mito*

Sono le leggende dei Vichinghi e delle popolazioni celtiche quelle che hanno maggiormente influenzato questo genere letterario poiché, come accennato in precedenza, era in un ipotetico ed idilliaco Medioevo che l'uomo in crisi concepiva la società ideale, lontana dal caos che affliggeva la società moderna. La mitologia nordica è giunta a noi grazie a Snorri Sturluson, storico, poeta e politico islandese che raccolse nell'*Edda* le leggende ed i miti che erano stati la base della cultura vichinga, traducendole dal Norreno e, come la maggior parte delle mitologie, quella dell'*Edda* riguarda principalmente divinità, eroi, e l'eterna lotta tra bene e male. La guerra ha un ruolo centrale nella mitologia vichinga, tanto che gli uomini diventano eroi soltanto se muoiono in battaglia. Il tema della guerra infatti si riscontra in numerosissime opere *fantasy* (basti pensare alla battaglia dell'Anello ne *Il Signore degli Anelli* ma anche a quella di Tyrasis ne *La spada di Shannara* o contro il Marchio ne *Il magico regno di Landover*).

Ci sono poi diverse leggende diffuse nel nord Europa che narrano di una forma di vita vegetale, l'*Yggdrasil*, l'albero della vita, un frassino sempreverde posto al centro dell'universo¹³ dal quale tutte le creature sarebbero scaturite. Tra gli dei del *pantheon* norreno (chiamati *Aesir*) spiccano Odino, dio supremo che governa le rune, lettere di un alfabeto sacro, sorgenti magiche di sapienza e potere, e Thor, signore del tuono, dalla fluente barba e dai possenti muscoli, molto amato dagli Scandinavi, tanto che i Vichinghi si definivano Popolo di Thor. Egli possedeva una personalità contraddittoria, poiché da un lato si presentava come gigante scontroso e brutale, mentre dall'altro possedeva una bonarietà che, a tratti, aveva contorni comici. Figli delle divinità sono gli eroi di

¹³La presenza di questo albero si riscontra anche nella mitologia finnica e nel *Kalevala*, opera alla quale Tolkien si ispirerà per comporre *Il Silmarillion*.

cui si parla nelle storie germaniche come Sigfrido, lo sterminatore di draghi. C'erano poi le Norne che in analogia alle Parche dell'immaginario greco-romano tessevano il destino degli uomini, ed infine creature non ben definite se non per alcune loro peculiarità fisiche come l'altezza estremamente ridotta o sviluppata, tutti parte di un mondo fatato e allo stesso tempo malvagio, magico e guerriero.

Tra i pochi poemi giuntici intatti spicca *Beowulf*, composto intorno al VII secolo in lingua germanica e tradotto trecento anni più tardi in anglosassone, che rappresenta il più lungo ed importante testo epico che abbia per argomento dei miti nordici. Appare infatti la costante lotta tra l'eroe e le creature mostruose, Grendel e il drago, entrambi di stirpe demoniaca e vengono sottolineati i valori guerrieri e la fedeltà al proprio signore. L'universo celtico presenta caratteristiche simili a quelle dell'universo norreno e germanico, sia nelle istituzioni (la società era di tipo patriarcale, organizzata in una struttura verticale) sia nell'economia (anche se più evoluta rispetto a quella germanica), anche se diverse furono le influenze culturali che subirono, venendo a contatto con gli Etruschi, i Romani e i Greci di Alessandro Magno. Cesare li rappresenta nel *De bello Gallico* come un popolo suddiviso in centinaia di piccole tribù in continua lotta tra loro, guidato, più che da istituzioni civili simili a quelle romane, dalla casta dei Druidi (dal greco *drys*, sacerdoti della quercia) che, insieme ai cavalieri, costituivano la casta nobiliare. Figure religiose e politiche, questa cerchia di sacerdoti pregava Oiw, divinità naturale che si esprimeva tramite un'energia triforme: Saggezza (Skiant), Forza (Nerz) e Creatività (Karentz), che si identificavano rispettivamente in Druidi, Guerrieri ed Artisti (www.fabbricantiuniversi.it).

Il mondo celtico presenta un universo religioso estremamente complesso, ricco di celebrazioni: *Beltane*, la festa di primavera che cade il 1° maggio; la celebrazione di Autricum, durante la quale i Druidi appianavano i contrasti all'interno della tribù; la divinazione effettuata tramite sacrifici di animali o umani e numerose altre. Il Pantheon celtico annoverava decine di divinità ed eroi, come sempre ripartiti in due distinti schieramenti (bene\male) ma legati dal sottile ed indissolubile filo di una magia che scaturiva dalla natura stessa. Le divinità venerate dai Celti vennero equiparate da Cesare a quelle romane: ab-

biamo così Teutates-Mercurio, Cernunnos-Plutone, Grannu-Apollo, Lenus-Marte ecc. Vi sono poi divinità che Cesare non è stato in grado di accostare a nessuna delle proprie, come Epona, la dea dei cavalli, Rosmerta, la consorte di Teutates, o le Tre Madri, che in epoca cristiana divennero le “tre Marie”. Le leggende celtiche, proprio per la loro vastità e per la mancanza di testi che le raccogliessero¹⁴, ci sono giunte in modo assai confuso e contraddittorio, la maggior parte tramite le narrazioni dei bardi che ancora abitavano la Britannia e la Gallia settentrionale al tempo della conquista romana. Uno di questi documenti è il *Mabinogion*, il cosiddetto “manuale dei bardi”, un gruppo di testi in prosa formato da undici racconti, che ha assunto la forma che presenta nel X-XI secolo d.C. circa; il titolo è il plurale di Mabinogi, parola che si riferisce all’equipaggiamento, ovvero alle storie che un aspirante bardo, giovane apprendista, deve necessariamente imparare (Rolleston, 2010, p. 240). Nell’opera sono presenti quattro testi e in alcuni di questi vi sono elementi arturiani, tra cui la narrazione di Parsifal, sebbene presentata in una versione diversa e indipendente da quella romanza (Demandt, 2003, p. 108). Ciascuno dei testi viene intitolato a un protagonista: troviamo così il *Mabinogi* di Pwyll, il *Mabinogi* di Branwen, il *Mabinogi* di Manawydan e, infine il *Mabinogi* di Math fab Mathonwy. Vi sono poi cinque racconti provenienti dalla tradizione e dalle leggende gallesi: *Il sogno di Macsen Wledig*, *Lludd e Llefelys*, *Culhwch e Olwen*, *Il Sogno di Rhonabwy e Taliesin*.

¹⁴I celti e i druidi possedevano un alfabeto e una scrittura ma si limitavano ad utilizzarle per fini pratici, come le incisioni dedicate agli dei.

Capitolo 2

John Ronald Reuel Tolkien: vita e opere

Perché parlare della vita di uno scrittore in una trattazione del genere? Perché è dal desiderio di questo scrittore di “donare” all’Inghilterra una vera e propria mitologia¹⁵ che sono nate le sue opere. L’idea nacque in lui grazie alla passione che aveva sin da bambino di inventare lingue, che in seguito ebbero bisogno di una “storia” che potesse permettere loro di evolversi e di raggiungere la complessità morfosintattica e lessicale che possiamo verificare. Era presente in lui il desiderio di colmare l’assenza di un complesso mitologico prettamente inglese creando «un corpus di leggende più o meno legate che spaziassero dalla vastità di una cosmogonia alla piccola fiaba romantica [...]». Avrebbe dovuto possedere [...] la pacata ed elusiva bellezza che viene definita celtica (sebbene si possano raramente trovare delle antiche espressioni genuinamente celtiche), avrebbe dovuto essere di tono elevato, privo di grossolanità, e adatta alle menti più adulte di una terra che era stata a lungo immersa nella poesia. [...] I cicli avrebbero dovuto essere connessi e fusi in un insieme maestoso, lasciando tuttavia spazio per altre menti e altre mani» (Carpenter, 2002, p. 130). Per questo è necessario analizzare la vita di John Ronald Reuel Tolkien per comprendere le scelte che hanno condotto alla creazione di questo vero e proprio corpus mitopoietico.

2.1. Vicende biografiche

John Ronald Reuel Tolkien nacque a Bloemfontein in Sudafrica il 3 gennaio 1892, da Arthur Reuel Tolkien e da Mabel Suffield, entrambi inglesi, originari di Birmingham; nel 1894 vide la luce il fratello Hilary Arthur. La permanenza del giovane Tolkien a Bloemfontein non durò però a lungo, infatti la madre decise di tornare in Inghilterra con i due figli già nel 1895, stabilendosi alla periferia di Birmingham. Dopo pochi anni il padre morì a causa di febbri reumatiche, ma la perdita del genitore che a stento ricordava non incise particolarmente sul bambino, a differenza, invece, dei paesaggi dell’Inghilterra

¹⁵Secondo diversi studiosi, l’Inghilterra è povera di fiabe popolari autentiche e le forme narrative più usate sono la ballata e il *numskull tale* (Thompson, 1967, p. 40).

rurale nei quali crebbe e che furono fonte di ispirazione nelle opere successive per la creazione della Contea e dei suoi abitanti, gli Hobbit. Bisogna sottolineare inoltre sia l'amore che nutrì sin da subito per le lingue, in particolare per il latino, per l'inglese e per il gaelico e che lo influenzarono nella creazione delle lingue artificiali presenti nei suoi romanzi, sia per i racconti e le leggende, soprattutto per il ciclo arturiano, per le storie dei pellerossa e per il romanzo di Andrew Lang *The Red Fairy Book* (Carpenter, 2002, p.49).

Un altro elemento di rilievo nella formazione di Tolkien fu la conversione al Cattolicesimo, scelta compiuta dalla madre Mabel ed estesa ai figli. Questo gesto però fu la causa di gravi conseguenze in quanto sia la famiglia Tolkien sia la famiglia Suffield, di tradizione anglicana, interruppero ogni contatto con i parenti divenuti cattolici, negando loro ogni aiuto anche economico. Le condizioni della famiglia si aggravarono, fino alla prematura morte di Mabel nel 1904. Morta la madre, che divenne in seguito un punto di riferimento fisso e il cui influsso indirizzò in qualche modo le scelte del figlio (Carpenter, 2002, p.59), l'educazione di Tolkien e del fratello minore venne affidata a Padre Francis Xavier Morgan dell'Ordine degli Oratoriani.

Tolkien proseguì gli studi presso la King Edward's a Birmingham dove con i compagni Rob Gilson, Geoffrey Smith e Christopher Wiseman fondò un gruppo non ufficiale che prese il nome dall'abitudine che avevano i soci di bere il tè nella biblioteca del *college* e nei magazzini della ditta Barrow: il TCBS, acronimo di *Tea Club and Barrovian Society* entro il quale Tolkien compì i primi tentativi letterari, componendo numerosi testi poetici e alcuni racconti del *Book of the Lost Tales*, il primo nucleo del suo universo mitologico.

Nel 1908 conobbe Edith Bratt e se ne innamorò, sposandola poi nel 1916. Grazie ad una borsa di studio ottenuta nel 1911 poté frequentare l'Exeter College di Oxford, dove ottenne il titolo di *Bachelor of Arts*¹⁶ nel 1915. Allo scoppio della prima guerra mondiale, nel 1914, Tolkien ritardò l'arruolamento, entrando nell'esercito solo nel 1915 come sottotenente nel battaglione dei *Lancashire Fusiliers*, dopo aver appreso di una disposizione che gli consentiva di svolgere

¹⁶Il *Bachelor of Arts* è un corso di laurea di primo livello che corrisponde alla laurea triennale italiana. Il campo di studi è quello umanistico.

l'addestramento militare e, al contempo, di frequentare le lezioni (Carpenter, 2002, p. 109).

Nello stesso anno partecipò alla battaglia della Somme, esperienza che ebbe grande influenza sulla sua vita e sulla sua personalità, nella quale l'amico Rob Gilson perse la vita (successivamente verrà ucciso anche Geoffrey Smith). Nonostante questo, come testimoniano alcune sue lettere, anche nel corso della vita in trincea non cessò di mettere mano alla sua lingua inventata. Ammalatosi di febbre da trincea, venne congedato nel 1917 e tornò in Inghilterra, dove trascorse il resto della guerra al comando di un avamposto. In quell'anno nacque il suo primo figlio, John Francis Reuel, cui nel 1918 seguì Michael. Nel 1919, una volta ottenuto il definitivo congedo dall'esercito, proseguì gli studi a Oxford, che terminarono con il conseguimento del titolo di *Master of Arts*¹⁷.

Nel 1921 diventò professore di Lettere all'università di Leeds. Risale a questi anni l'inizio della sua amicizia con Clive Staples Lewis con il quale, durante gli anni '30, diede vita alle riunioni del circolo degli *Inklings*, di cui altro esponente di spicco fu Charles Williams¹⁸. Nel corso di questi ritrovi venivano lette ad alta voce alcune composizioni letterarie inedite dei membri, che ricevevano poi le critiche e i giudizi degli altri. Fu in questo ambiente che fecero la prima comparsa le opere letterarie più conosciute del professore, come *Lo Hobbit* (Carpenter, 2002, p. 197).

Nel 1924 nacque il terzo figlio, Christopher, che divenne in seguito il curatore delle sue opere; l'ultima figlia, Priscilla, nacque nel 1929.

Nel 1925 Tolkien fu nominato professore di Filologia Anglosassone presso il Pembroke College di Oxford. Nel 1937 la casa editrice Allen & Unwin diede alle stampe *Lo Hobbit*, la sua prima opera narrativa compiuta, il cui successo spingerà Tolkien a proseguire nella produzione narrativa: la stessa casa editrice, infatti, tra il 1954 e il 1955 pubblicherà tutte e tre le parti de *Il Signore degli Anelli*.

¹⁷Il *Master of Arts* è un titolo di studio che corrisponde in Italia alla laurea magistrale in lettere.

¹⁸Scrittore, poeta e teologo britannico. È noto soprattutto per i suoi "thriller spirituali", opere nelle quali si inseriscono, all'interno di una cornice mondana, eventi mistici e soprannaturali. (Carpenter, 2002, p. 197).

Nel 1945 gli venne assegnata la cattedra di Lingua Inglese e Letteratura Medievale presso il Merton College. Si ritirerò definitivamente dall'ambiente e dall'attività accademica nel 1959, dedicandosi all'opera che costituì il nucleo fondamentale del suo corpus mitologico, *Il Silmarillion*, cominciato fin dal 1917 e pubblicato postumo nel 1977 dal figlio Christopher.

Tolkien morì il 2 settembre 1973 all'età di 81 anni.

2.2. Le opere

È possibile suddividere le opere di Tolkien in due grandi categorie:

- racconti di argomento fantastico e spesso considerati rivolti ai bambini, come *Il cacciatore di draghi*, *Albero e foglia*, i racconti brevi *Foglia di Niggle* e *Il fabbro di Wootton Major* e la pièce teatrale *Il ritorno di Beorhtnoth figlio di Beorhthelm*, *Le avventure di Tom Bombadil*, *Le lettere di Babbo Natale*, *Mr. Bliss* e *Roverandom*;
- racconti ambientati nella Terra di Mezzo.

La trattazione analizzerà le opere appartenenti alla seconda categoria, in virtù della loro concezione mitopoietica.

2.2.1. *Lo Hobbit o la riconquista del tesoro*

Lo Hobbit è un'opera che non rientra nel corpus mitologico e mitopoietico che Tolkien desiderava realizzare: tuttavia è interessante notare come i tipici schemi della fiaba che lo compongono presentino elementi originali, che si discostano dalle altre fiabe per bambini; inoltre è necessario collocarlo all'interno di questa trattazione poiché la vicenda narrata è strettamente collegata alle opere che invece mettono in atto la realizzazione dell'opera mitologica che Tolkien realizzò.

Nato inizialmente come racconto per i figli e destinato ad un pubblico infantile, *Lo Hobbit* narra le avventure di Bilbo Baggins, uno Hobbit per bene e ben pasciuto che abita nella Contea e che viene catapultato, un po' contro voglia, in un mondo pericoloso e sconosciuto dallo stregone Gandalf e da una compagnia di Nani. La compagnia è capeggiata da Thorin Scudodiquercia e dai suoi congiunti Balin, Dwalin, Fili, Kili, Dori, Nori, Ori, Óin, Glóin, Bifur, Bofur e Bom-

bur¹⁹, tutti alla ricerca di un tesoro meraviglioso appartenuto al loro popolo e poi sottratto loro dal drago Smaug, il quale lo custodisce all'interno della Montagna Solitaria. In tutto ciò, Bilbo avrebbe avuto, su consiglio di Gandalf che garantisce per lui di fronte ai Nani, il ruolo dello "scassinatore".

L'avventura inizia con l'attraversamento dei boschi che circondano La Contea finché la compagnia giunge a Forraspaccata²⁰, dove il signore del luogo, Elrond Mezzelfo, concede loro gli strumenti necessari per decifrare la mappa che Thorin ha con sé, scoprendo così alcuni simboli magici detti "rune lunari" che possono essere letti solo attraverso la luce della luna e che cambiano il proprio significato a seconda della fase di quest'ultima. La compagnia muove poi verso Bosco Atro, un luogo infido e pieno di bestie pericolose, che conduce la compagnia alle Montagne Nebbiose, infestate dagli Orchi. L'anello fa la sua comparsa per la prima volta in quest'opera ed appare come un oggetto magico in grado di rendere invisibile chi lo indossa²¹: Bilbo lo trova per caso in una caverna sotterranea mentre cerca di scappare da alcuni orchi e riesce a sottrarlo alla creatura Gollum ad una gara di indovinelli.

Grazie ai poteri dell'anello, Bilbo riesce a salvare i suoi compagni precedentemente catturati dal popolo degli Elfi Silvani e con loro giunge a Pontelagolungo, i cui abitanti sperano che la compagnia possa liberarli dal drago Smaug, scacciandolo dalla Montagna Solitaria dove abita. Dopo una serie di peripezie e di battaglie, l'avventura si conclude con il ritorno di Bilbo alla Contea.

Ciò che è possibile notare in quest'opera è innanzitutto il motivo dell'allontanamento: la situazione iniziale viene presentata come equilibrata ma si verifica la rottura di tale equilibrio e l'eroe è costretto a superare un numero di peripezie prima di poter ristabilire la situazione iniziale. La storia si sviluppa poi se-

¹⁹Tolkien afferma in una delle sue lettere alla Allen & Unwin (18 gennaio 1938) che, ad eccezione di Balin e Óin, i nomi dei Nani sono stati tratti tutti dal *Völuspá*, il primo poema dell'Edda poetica (Carpenter e Tolkien, 1981, lettera n.25).

²⁰Forraspaccata è il calco riportato nella traduzione italiana dell'originale inglese *Rivendell*. Il luogo è chiamato anche "Gran Burrone".

²¹Nell'opera non viene fatto riferimento al fatto che questo sia in realtà "l'Unico Anello": i suoi poteri effettivi verranno rivelati ne *Il Signore degli Anelli*, mentre la sua origine viene narrata ne *Il Silmarillion*.

guendo un ordine ben preciso, dettato da nove delle trentuno funzioni individuate da Propp (1966) all'interno delle fiabe. Tali funzioni sono:

- allontanamento;
- partenza;
- funzione del donatore;
- reazione dell'eroe;
- fornitura dell'oggetto magico;
- trasferimento;
- lotta;
- vittoria;
- ritorno.

Il ritorno nella Contea che spetta a Bilbo Baggins non contempla tuttavia il ristabilimento della condizione di equilibrio prevista dallo schema "canonico" di Propp. Al contrario, ciò che si evince è che al ritorno vi è un Bilbo molto diverso rispetto a quello che lasciò la Contea: un Hobbit meno pasciuto e più ricco, meno sprovveduto ma che ha perso il suo status di "persona rispettabile" all'interno della Contea: gli abitanti, infatti, dopo averlo dichiarato morto, si sono appropriati di tutti i suoi averi e al suo ritorno lo etichettano come personaggio strano e tipo poco raccomandabile. Perciò Bilbo, come accade anche per il suo congiunto Frodo ne *Il Signore degli Anelli*, è un eroe che non potrà più essere reintegrato nella comunità e nel contesto di partenza: Bilbo si è reso un personaggio scomodo agli occhi dei suoi compaesani con la sua scelta di andarsene in giro per il mondo contravvenendo così alle "regole", tanto che preferiscono dichiararlo morto (e appropriarsi così di tutti i suoi averi). Ma quel che conta di più è che il viaggio lo ha cambiato profondamente, rendendo il suo luogo d'origine inadatto e in un certo modo "piccolo" per la nuova persona che è diventato. La "ristrettezza" del villaggio porterà Bilbo all'insofferenza, tanto che ne *Il Signore degli Anelli* deciderà di partire nuovamente verso le montagne (Tolkien, 2000b, pp.64-65) ed infine accetterà di andare verso le Terre Immortali (Tolkien, 2000b, p. 1224).

Un altro elemento sul quale è necessario soffermarsi è il personaggio di Beorn, che aiuta Bilbo e i Nani ad attraversare il Bosco Atrò. Gandalf, parlando

di lui al resto della compagnia, afferma che «alcuni dicono che è un orso discendente dai grandi e antichi orsi delle montagne che vivevano lì prima che arrivassero i Giganti. Altri dicono che è un discendente dei primi Uomini che vivevano in questa parte del mondo, prima che vi arrivassero Smaug e gli altri draghi, e prima che gli Orchi arrivassero dal Nord sulle colline. Quale sia la verità non saprei dirlo, anche se personalmente mi pare più verosimile la seconda ipotesi» (Tolkien, 1989, p. 135). È un personaggio in grado di mutare il proprio aspetto e di trasformarsi in un orso, come si evince dal nome stesso²²: è interessante, quindi, notare il legame tra l'uomo e l'animale e ricondurlo ai suoi primordi e alle rappresentazioni rupestri di esseri teriomorfi, i quali possedevano la corporatura di un essere umano e alcuni attributi bestiali che, per rassomiglianza, servivano a propiziare la caccia²³.

È altresì interessante analizzare l'animale in questione, l'orso, poiché metafora dell'energia naturale intorno alla comunità contadina. Non solo: questo animale è legato a diversi usi e rituali collegati con il calendario delle festività e delle stagioni: appare nel Carnevale, adornato con piume o foglie, come personificazione dell'energia rinnovatrice della terra. Questa figura è detta "orso della candelora" e fa parte dell'immaginario dei pronostici e della divinazione. Si era soliti, infatti, osservare questo animale mentre usciva dalla sua tana: se notava la luna nuova, terminava il suo letargo. In caso contrario, il letargo continuava e ciò significava che la primavera avrebbe tardato il suo arrivo (Grimaldi, 1993, p. 81). In effetti Beorn appare molto legato alla sua terra e ai suoi animali e la sua dimora è circondata da un giardino sempre fiorito (Tolkien, 1989, cap. VII).

È opportuno richiamare l'attenzione anche sul ruolo della foresta e del Bosco Atrò, entrambi collegati al rito dell'iniziazione e del passaggio al "regno della morte" e dello sconosciuto, di cui si è già discusso nel precedente capito-

²²Beorn significa orso e deriva dalla parola *béo* (ape), richiamando l'amore degli orsi per il miele (Tolkien, 2004, pp.164-165) ma l'etimologia può essere fatta risalire anche al norreno *björno*, *biorn*, "orso" per l'appunto, in riferimento alla pratica di alcuni guerrieri scandinavi noti come *Berserkir* di cambiare i propri nomi con quelli di animali come il lupo o l'orso per sottolineare la possanza in battaglia (<http://lexicon.ff.cuni.cz>) e la cui origine viene fatta risalire ai guerrieri di *Óðinn*, divinità principale delle religioni germaniche (Chiesa Isnardi, 1977, p. 64).

²³Queste informazioni sono tratte dagli appunti registrati durante il seminario del prof. Gian Luigi Bravo in data 22/03/2013.

lo²⁴. Va citato infine un involontario parallelo istituito dall'autore con il poema anglosassone *Beowulf*, somiglianza che si dispiega quando Bilbo Baggins cerca di rubare la preziosa coppa d'oro al drago Smaug (Carpenter e Tolkien, 1981, lettera n. 25).

2.2.2. *Il Signore degli Anelli*

L'opera, divisa in tre volumi (*La compagnia dell'Anello*, *Le due torri*, *Il ritorno del Re*), rappresenta il compimento della creazione mitopoietica che Tolkien aveva in mente. Si apre riprendendo i fatti laddove si erano conclusi nel precedente *Lo Hobbit*, con la festa per il centoundicesimo compleanno di Bilbo Baggins. Ai preparativi della sontuosa festa partecipano attivamente sia i Nani, suoi vecchi compagni, sia lo stregone Gandalf, che si presenta alla festa con i suoi famosi fuochi d'artificio. Intenzione dello Hobbit è lasciare la Contea ma è suo proposito farlo in maniera talmente spettacolare da continuare a far parlare di sé: al termine della festa scompare di fronte a tutti i basiti invitati, usando l'anello che tempo fa aveva sottratto alla creatura Gollum e che egli credeva "semplicemente" magico. Scivolato in casa, incontra Gandalf, il quale lo mette in guardia circa quella che sospetta essere la vera natura dell'anello e gli dice di separarsene: in principio Bilbo non ha nessuna intenzione di farlo, costringendo lo stregone a ricorrere a tutta la sua autorità e collera per convincerlo a lasciarlo al cugino e protetto Frodo, col resto dell'eredità.

Ora Frodo è il nuovo padrone di casa e Gandalf, prima di ripartire adducendo misteriose ragioni, lo esorta a non usare assolutamente l'anello magico. Più avanti diverrà chiaro il pericolo che questo costituisce: dopo diciassette anni di lunghi viaggi e numerose ricerche Gandalf riappare, annunciando ciò che è riuscito a scoprire e la minaccia dell'anello, spronando così Frodo a partire per tentare di distruggerlo. Gandalf è riuscito a venire a conoscenza della vera natura del piccolo manufatto: è l'Unico Anello, forgiato dal Maiar Sauron in epoche remote per controllare tutte le razze e i popoli della Terra di Mezzo attraverso gli altri Anelli del potere²⁵. Sauron ne ha assolutamente bisogno per

²⁴Cfr. cap. 1, pp.2-4.

²⁵La genesi degli Anelli del Potere verrà trattata più avanti, nel paragrafo dedicato a *Il Silmarillion*.

compiere i suoi piani ed è solo per caso che un manufatto così potente è finito nelle mani di Bilbo prima e di Frodo poi; è un oggetto così potente da corrompere le menti e i corpi degli uomini e degli elfi più grandi e valorosi, tra cui Isildur, il discendente della casata di Elendil, una delle più importanti della Terra di Mezzo, che sconfisse Sauron stesso, riuscendo a sottrargli l'anello, ma dal quale, infine, si lasciò corrompere.

Quando Frodo comprende la vera natura dell'anello, decide di partire per una missione disperata nel tentativo di impedire all'Oscuro Signore di Mordor, che nel frattempo si è risvegliato dopo l'ultima sconfitta nella quale aveva perso proprio l'anello, di rientrarne in possesso. Così Frodo ed altri tre Hobbit, il giardiniere ed amico Samwise "Sam" Gamgee, e i suoi parenti Peregrino "Pipino" Tuc e Meriadoc "Merry" Brandibuck, si incamminano lungo la strada che li avrebbe condotti come prima meta del viaggio alla città di Gran Burrone, dove è stato fissato l'incontro con Gandalf. Ma sin dall'inizio il viaggio si dimostra irto di pericoli.

I primi nemici compaiono non appena i quattro Hobbit lasciano la Contea: essi sono inseguiti dai Cavalieri Neri, conosciuti anche come Nazgûl o "Spettri dell'Anello", gli antichi Re degli Uomini portatori degli anelli del potere ormai del tutto corrotti da Sauron, il quale li aveva diretti verso La Contea a seguito delle confessioni estorte con la tortura a Gollum. Dopo averli elusi, i quattro riescono a superare la Vecchia Foresta grazie all'aiuto di Tom Bombadil²⁶, che li indirizza verso il vicino villaggio di Brea, dove vengono avvicinati da Grampasso, un Ramingo del Nord amico di Gandalf e da lui inviato al suo posto per proteggere gli Hobbit.

Dopo aver superato il Tumulilande, una terra infestata, giungono a Gran Burrone, dove possono riunirsi allo stregone. Qui Elrond Mezzelfo convoca un consiglio di tutti i rappresentanti delle genti libere della Terra di Mezzo per de-

²⁶L'autore non è mai stato chiaro sulla natura di questo personaggio. Da una delle lettere di Tolkien alla Stanley & Unwin si evince che Tom incarna lo spirito della campagna di Oxford e del Berkshire, tuttavia il dibattito tra i critici è ancora aperto: c'è chi lo identifica come un Vala, chi come un Maiar, chi la rappresentazione di Eru Ilúvatar, chi come Ainur, chi come un essere che non appartiene a nessuna delle razze citate, una razza unica e più antica di tutte tra i Figli di Ilúvatar, o una creatura guardiana dei boschi creata da Yavanna, la Vala responsabile della potenza rigeneratrice della terra. Bombadil risulta inoltre immune al potere dell'Anello, non desiderandolo e non subendone gli effetti (Manni, 2002, pp.97-100; www.ilfossodielm.it).

cidere come liberarsi della malefica presenza di Sauron. A tal fine il consiglio decide che l'anello deve essere gettato nella Voragine del Fato, sul monte Orodruin, nella Terra di Mordor. Distruggerlo è infatti l'unica possibilità per gli esseri viventi di allontanare per sempre l'Oscuro Signore. Per la missione viene così formata la Compagnia dell'Anello, composta da 9 membri: i quattro Hobbit, Grampasso (in realtà Aragorn Elessar, ultimo discendente della casa di Isildur), Gandalf, Legolas l'Elfo, Gimli il Nano e Boromir di Gondor, il reame a Sud della Terra di Mezzo. Nel frattempo la Compagnia apprende del tradimento di Saruman il Bianco, capo del Consiglio degli Stregoni e vecchio amico di Gandalf ed ora fermamente convinto di potersi avvalere del potere dell'anello per controllare Sauron e porre così la Terra di Mezzo sotto il dominio "razionale" degli Stregoni.

Durante l'attraversamento delle Miniere della città di Moria (Khazad-dûm nella lingua dei Nani) si apprende la vera storia di Gollum, il cui vero nome è Smeagle, e si assiste al distacco della compagnia da Gandalf, precipitato in un abisso per salvare i suoi compagni dal Flagello di Durin, il Balrog, un'antica creatura creata da Morgoth, il malvagio dei Tempi Remoti di cui Sauron era solo un servitore. Scampati alle rovine di Moria, la Compagnia giunge al reame di Lothlorien, dove vengono accolti dagli Elfi, governati da Dama Galadriel e da Sire Celeborn, che si mostrano benevolenti nei confronti della Compagnia. Di fronte a Dama Galadriel la mente dei membri della Compagnia viene messa a nudo grazie al suo potere di leggere negli animi di chi le sta di fronte: in particolare Boromir sarà costretto a confessare a se stesso la brama nei confronti dell'anello. Durante la permanenza a Lothlorien Galadriel convoca a sé Frodo e Sam conducendoli ad un giardino nel cui centro si erge una vasca nella quale Sam e Frodo sono invitati a guardare. Gli Hobbit intravedono frammenti di futuro ma non riescono pienamente a comprenderli: quello che Sam vede è una Contea devastata e rovinata e, successivamente, quella che sembra essere la morte di Frodo, mentre Frodo vede l'occhio di Sauron, comprendendo così il fardello del quale è stato investito e offre pertanto l'anello a Dama Galadriel. Sebbene inizialmente scossa da tale offerta, Galadriel sa che l'anello la corromperebbe e lo rifiuta, accettando così il destino che di lì a poco avrebbe inesorabilmente colpito la sua razza. Alla loro partenza colmerà di

doni i viaggiatori, regalando una spilla d'argento ad Aragorn, un arco di Lothlorien a Legolas, tre capelli dalla sua chioma a Gimli, delle cinture a Boromir, Merry e Pipino, una scatoletta con la terra di Lothlorien a Sam e una fiala contenente la luce della stella di Eärendil a Frodo, cosicché possa illuminarlo nei momenti più oscuri del suo viaggio. Darà loro inoltre dei manti elfici, sorretti da spille a foglia di foglie di alberi di Mallorn (gli alberi di Lothlorien) in grado di nascondere chi li indossa, e del cibo, chiamato "pan di via" o "lembas", in grado di sostenere con un sol boccone un robusto guerriero per un'intera giornata.

Giunta nei pressi delle cascate di Rauros sul Grande Fiume Anduin, la Compagnia si scioglie perché Frodo e Sam decidono di intraprendere la missione da soli, per non mettere in pericolo gli altri.

Il secondo volume dell'opera, *Le due Torri*, si apre con la caduta di Boromir, il quale tenta di sottrarre l'anello a Frodo per portarlo a Gondor e cercare di usarlo contro Sauron, mentre in realtà ne viene soggiogato. Pentito del suo gesto, Boromir cerca Frodo, che nel frattempo si era reso invisibile, per scusarsi: ma una truppa di orchi trova e attacca la compagnia. Boromir muore nel tentativo di difendere Merry e Pipino, redimendo così la sua colpa. Tuttavia i due Hobbit vengono rapiti dagli orchi e così Aragorn, Legolas e Gimli si lanciano al loro inseguimento. Lungo la strada incontreranno gli uomini del Mark di Rohan detti "i signori dei Cavalli" e si uniranno a loro e al loro Re, Théoden, per combattere Saruman al Fosso di Helm nel primo grande scontro per i popoli liberi della Terra di Mezzo. Ritroveranno inoltre Gandalf, che è riuscito a sconfiggere il Balrog e che è tornato dalla morte, purificato, prendendo il posto di Saruman come "Stregone Bianco". Nel frattempo Merry e Pipino, che sono riusciti a fuggire, trovano soccorso presso degli esseri a metà tra uomini ed alberi, gli Ent, antichi custodi della foresta i quali, dopo aver appreso della distruzione perpetrata alle foreste che circondavano Isengard e la torre di Orthanc, si rivolteranno contro Saruman, distruggendone l'esercito di orchi.

In quel che resta di Isengard, Aragorn, Legolas e Gimli ritrovano i due compagni Hobbit e, sfuggendo all'ultimo tentativo di corruzione di Saruman, trovano tra le macerie il Palantír un manufatto magico in grado di mostrare il passato, il presente e il futuro nel quale in seguito, infrangendo il divieto di Gandalf,

Pipino scruterà scorgendovi l'Occhio di Sauron. Spaventati, i compagni si separeranno di nuovo: Merry rimarrà con l'esercito dei Rohirrim, Gandalf e Pipino partiranno per Gondor, dove il Palantír aveva rivelato che l'Oscuro Signore avrebbe attaccato gli Uomini²⁷.

Nel frattempo Frodo e Sam si imbattono in Gollum il quale, dopo aver cercato di uccidere i due Hobbit per riprendere "il suo tesoro", viene costretto da un giuramento ad aiutare Frodo e Sam nell'attraversamento delle Paludi Morte fino al Cancellone Nero nella Terra di Mordor. Quando gli Hobbit si accorgono di quanto sia impenetrabile il Cancellone, fidandosi di Gollum si incamminano verso sud-ovest per raggiungere il passo di Cirith Ungol. Mentre attraversano la regione dell'Ithilien vengono sorpresi da alcuni degli uomini di Gondor comandati da Faramir, fratello di Boromir, il quale prima li imprigiona ma, resosi conto della natura e dell'importanza della loro missione, decide di lasciarli andare. Gli Hobbit continuano quindi la loro marcia e raggiungono il passo di Cirith Ungol. Sono però ignari del tradimento pianificato da Gollum, il quale aveva deciso invece di condurli nella tana del ragno gigante Shelob, che riesce a colpire Frodo, facendolo sprofondare nel sonno, ma viene quasi subito trafitta ed uccisa da Sam, il quale, però, non riesce ad evitare la cattura di Frodo da parte di alcuni orchi.

Il terzo volume dell'opera, *Il ritorno del Re*, chiude la trilogia, incorporando anche alcune appendici che forniscono informazioni sulla storia, la lingua e gli usi delle civiltà presenti nell'opera. Si apre con la descrizione di Minas Tirith, la città minacciata da Sauron, dove Pipino, per ripagare il debito verso Boromir, presta giuramento di fedeltà al sovrintendente di Gondor e padre di Boromir, Denethor. Nel frattempo Aragorn, Legolas e Gimli si uniscono ad Éomer, nipote del Re di Rohan, e ad un gruppo di raminghi del Nord con i quali formeranno "la Grigia Compagnia" per dirigersi verso i Sentieri dei Morti, un luogo infestato per richiedere l'aiuto di un antico popolo che tradì il giuramento di servire Isildur contro Sauron: soltanto l'erede d'Isildur, dunque, poteva uscire indenne

²⁷Il Palantír mostra in effetti un albero bianco e avvizzito dato alle fiamme, il *Nimloth*, che rappresenta il legame tra i Numenoreani e gli Elfi Primigeniti (Eldar) poiché fu da questi donato agli uomini. L'albero di Gondor proveniva, appunto, dal frutto del Nimloth. Nel periodo della cattività di Sauron in Númenor, il re Ar-Pharazôn, su istigazione di Sauron, arriva persino ad abbattere quel simbolo di alleanza e fratellanza ed è per questo che Isildur ne ruba un frutto, che poi pianta e trasporta nella Terra di Mezzo (Tolkien, 2004, p.342-343).

da quei luoghi, poiché solo mantenendo la promessa fatta a Isildur e dunque aiutandone l'erede, i guerrieri maledetti avrebbero potuto trovare la pace.

La narrazione si sposta su Gondor: Sauron riverserà le sue truppe nella battaglia di Osgiliath, dando così inizio all'assedio di Gondor durante il quale Faramir parte con le sue truppe alla volta del contrattacco ma Osgiliath cadrà sotto gli attacchi dei Nazgûl e degli orchi, in netta maggioranza numerica. In questa occasione Faramir verrà ferito, causando la follia di Denethor, il quale crede di aver perduto entrambi i figli: il sovrintendente, in preda alla pazzia, decide di far erigere una pira funeraria per il figlio, intervento sventato da Gandalf che si conclude con il suicidio del sovrintendente.

Dopo la caduta di Osgiliath, Aragorn decide di guardare nel Palantír e rivela a Sauron nella sua veste di erede di Isildur, nella speranza di riuscire a distogliere la sua attenzione da Frodo e dall'anello. Inizia così la battaglia per le terre libere durante la quale verrà sconfitto il capitano degli eserciti di Mordor, il Signore di Angmar e Re degli Spettri dell'Anello, come disse lui stesso, non per mano di un uomo ma per mano di Dama Eowyn, sorella di Éomer di Rohan, e di Merry lo Hobbit. Perde la vita però anche il Sire del Mark e al suo posto diviene re proprio Éomer, mentre Faramir prende il posto del padre come sovrintendente.

Dopo aver riportato questa vittoria insperata, gli eserciti dell'Ovest, capitanati da Aragorn, discendente dei re di Gondor e pretendente al titolo, si muovono per far guerra a Sauron innanzi alle porte di Mordor. Il Cancellò Nero si apre e ne esce La Bocca di Sauron, quello che una volta era un Uomo di Númenor ma la cui corruzione lo porta a servire Sauron e a divenirne l'emissario ed il portavoce. Mostra dei beni appartenenti a Sam e Frodo e, in cambio della loro vita, chiede una resa incondizionata e che tutte le terre ad est del fiume Anduin siano conferite a Sauron, mentre quelle ad ovest fino alle montagne nebbiose e alla breccia di Rohan vengano poste sotto il comando di un luogotenente, divenendo tributarie di Mordor. Gandalf chiede di vedere gli ostaggi ma l'emissario esita, quindi lo stregone rigetta tutti i termini imposti, dando così inizio alla battaglia, alla quale parteciperanno anche le Aquile, dei Maiar in forma animale.

A questo punto la narrazione riprende da Frodo e Sam all'interno della Torre di Cirith Ungol, nel tentativo di quest'ultimo di liberare Frodo dagli orchi, i quali si erano uccisi a vicenda durante una disputa su chi dovesse appropriarsi dei beni dello Hobbit. Travestiti da orchi, i due Hobbit tentano di attraversare la terra di Mordor, riuscendo a giungere alla voragine del Monte Fato. Durante il tragitto Gollum li attacca all'improvviso, tentando nuovamente di ucciderli e di impossessarsi dell'anello, ma Frodo riesce a sconfiggerlo mentre Sam si prepara ad ucciderlo ma, mosso a pietà, gli risparmia la vita. Arrivati alla voragine Frodo non riesce a separarsi dall'anello e a gettarlo, reclamandolo per sé. In quel momento Gollum riappare improvvisamente, staccando a morsi il dito e riprendendosi l'anello; per la felicità non si accorge di essere sull'orlo del precipizio e cade, distruggendo così anche l'anello.

Dopo l'incoronazione di Aragorn gli Hobbit fanno ritorno alla Contea ma è un luogo completamente diverso quello che li accoglie, dove non è rimasto altro che una landa desolata. I quattro Hobbit scoprono che durante la loro assenza un lontano cugino di Frodo, Lotho Sackville-Baggins, ha imposto una sorta di dittatura aiutato da un certo Sharkey e dai suoi mezzorchi. In realtà Lotho è solo un burattino nelle mani di Sharkey, che si rivelerà essere Saruman stesso, fuggito dalla torre di Orthanc dove gli Ent lo trattenevano. I quattro riusciranno a fomentare una ribellione contro i mezzorchi e contro Saruman, il quale, sconfitto, sarà graziato dagli Hobbit ma verrà ucciso a tradimento dal suo servo, Grima Vermilinguo, che precedentemente aveva servito re Théoden come consigliere mentre in realtà alimentava gli incantesimi di Saruman su di lui. Grima verrà ucciso dalle frecce degli Hobbit e la Contea risanata grazie all'ausilio della terra regalata a Sam da Dama Galadriel.

Dopo molti anni Frodo non riesce più a vivere all'interno della Contea, come accadde a Bilbo prima di lui; a Frodo però spettano ferite ben più profonde e il fardello dell'anello seguita a pesare su di lui. Questa è la ragione per la quale salpa insieme a Bilbo, Gandalf e agli Elfi alla volta delle Terre Immortali di Valinor. Dal momento in cui Gandalf consiglia a Frodo di lasciare la Contea, inizia la *quest* (la ricerca), il viaggio verso Monte Fato nella terra di Mordor ma è una *quest* al contrario quella che attende gli eroi, poiché l'oggetto magico è presente sin dall'inizio e non occorre cercarlo ed inoltre non costituisce un mezzo

in grado di aiutare i protagonisti nella la loro missione a causa della sua natura intimamente malvagia, ragione per la quale deve essere distrutto (Manni, 2002, p. 27).

L'opera presenta inoltre tutte le caratteristiche di quella che viene definita "fiaba complessa" con avversari e protettori soprannaturali, compagni straordinari, magie e meraviglie (Thompson, 1967, pp.42-103): tuttavia inserirla all'interno della definizione di fiaba risulterebbe riduttivo a causa di diversi fattori tra cui la presenza di elementi come Elfi, Nani, Orchi e magia; la complessità dei temi e dei rimandi; il rimaneggiamento delle fonti e l'appellarsi ad esse come richiamo all'autorità²⁸ che abbracciano la mitologia nordica e che allo stesso tempo riescono a inserirsi nel mondo contemporaneo. Si possono discernere «l'Anello di Gige della *Repubblica* platonica e quello nibelungico di Wagner, l'Edda poetica e quella di Snorri; la missione edificatrice del "piusAeneas" (Frodo); il ciclo arturiano; le leggende celtiche del *Mabinogion*; la *Navigatio SanctiBrandani*; il soprannaturale shakespeariano; Swift; la letteratura fantastica ottocentesca inglese e americana e i *marchen* tedeschi del periodo romantico. [...] anche i libri cosiddetti "storici" dell'*Antico Testamento* e le parabole del *Nuovo*; le teologie della storia dei Padri della chiesa; la filosofia metafisica di Tommaso d'Aquino; la dialettica del cardinal Newman» (Manni, 2002, p. 28). Tutto questo farebbe rientrare l'opera a diritto entro la definizione di saga.

È interessante notare anche il "tipo" di magia che pervade l'opera: «è ciò che *va al di là* della natura, come qualcosa che la comprende ma in essa non si esaurisce» (Manni, 2002, p. 195). È una magia che si discosta da quella presente nelle fiabe popolari o negli altri romanzi *fantasy*: non ci sono streghe che mescolano in grandi calderoni ingredienti casuali senza connessione tra di loro, né maghi che pronunciano formule magiche pomposamente latineggianti. La magia presente ne *Il Signore degli Anelli* potrebbe essere definita come conoscenza e sapere ma anche come "aura" che emana da esseri come gli Elfi o Gandalf; infine vi è la magia in forma di esseri rari, al di fuori dall'esperienza comune come gli Ent o i Nazgûl o i Draghi: tutto questo perché era nelle intenzioni dell'autore rimanere fedele alle grandi epopee alle quali si era ispirato,

²⁸Cfr. Capitolo 1, paragrafo 1.1.

nelle quali si incontrano elementi straordinari ma che rimangono spiegabili razionalmente, ed altri che, invece, rimarranno inspiegati e misteriosi (Manni, 2002, pp.195-201).

2.2.3. *Il Silmarillion*

Il Silmarillion è la principale opera postuma di J.R.R. Tolkien, che la considerava lo sfondo storico-mitologico de *Il Signore degli Anelli* ma anche la mitologia che intendeva consegnare all'Inghilterra, una mitologia che fosse completa ed indipendente dalle altre esistenti. *Il Silmarillion* venne concepito sul modello del *Kalevala* finlandese, come raccolta a posteriori di tradizioni narrative (Manni, 2002, p.31). Come il Pentateuco biblico, è suddiviso in cinque libri : il libro primo, l'*Ainulindalë*, "La Musica degli Ainur", descrive la nascita di Arda (la Terra) e degli Ainur, i potenti spiriti creati dalla mente di Eru Ilúvatar, lo spirito supremo, i quali plasmano e modellano l'universo di Arda nel quale si muoveranno le creature chiamate "Figli di Ilúvatar", ovvero gli Elfi, i Priminati, i Nani e gli Uomini, i Secondinati; il libro secondo, il *Valaquenta*, o "Novero dei Valar", è una trattazione sugli Ainur e sulle loro gesta. Questi vengono distinti in Valar e Maiar e, laddove i primi vengono identificati come spiriti supremi e demiurgici, i secondi sono spiriti il cui potere è minore paragonato a quello dei Valar. Anche Saruman, Gandalf e Sauron erano dei Maiar e i primi due vennero chiamati *Istari*, ovvero stregoni, e vennero inviati ai Figli di Ilúvatar allo scopo di aiutarli e consigliarli.

Il terzo libro, il *Valaquenta*, o "La storia dei Silmaril", narra delle vicende della Prima Era della Terra, i cui eventi ruotano intorno alla creazione e al furto di tre gioielli forgiati da Fëanor, il più grande fra tutti gli Eldar. Gli eventi si snodano dalla creazione dei Silmaril alla successiva fuga degli Elfi da Valinor verso la Terra di Mezzo e approdano alle guerre contro Melkor, uno dei Valar che, a seguito della sua brama di potere, venne isolato dagli altri, prendendo in seguito il nome di Morgoth²⁹.

²⁹Eru convocò tutti gli Ainur allo scopo di far cantare loro la Musica degli Ainur, con la quale avrebbero creato il mondo. Ognuno dei Valar aveva la sua parte ed essi si armonizzavano ascoltandosi l'un l'altro ma Melkor deviò dal tema che Ilúvatar aveva dato loro, creando, in disaccordo con gli altri temi, cose che solo lui aveva immaginato, originando così il Male nel Mondo. Molti dei Valar rimasero confusi, smettendo di cantare, mentre altri si adattarono al canto di Melkor, finché Ilúvatar non sollevò la mano sinistra, decretando così l'inizio del mondo (Tolkien, 2004, pp.11-16).

Nel quarto libro, l'*Akallabêth*, "La Caduta di Númenor", vengono narrate le vicende relative all'ascesa e alla caduta degli Uomini della Seconda Era che vissero nel regno di Númenor che si trovava sull'Isola Stella. I Numenoreani, a causa della loro superbia, condussero il loro regno alla decadenza e alla caduta, lasciandosi corrompere da Morgoth e da Sauron: essi sfidarono il volere dei Valar, i quali si infuriarono e li punirono con la distruzione della loro isola.

L'ultimo libro racconta degli Anelli del Potere e dell'avvento della Terza Età, che vede l'aumento del potere di Sauron dopo che il suo signore Morgoth fu sconfitto ed esiliato. Prima del suo asservimento a Morgoth, Sauron era un potente Maiar al servizio del Vala Aulë il Fabbro, del quale ne apprese le arti e, nel corso della Seconda Era, fingendosi loro amico, insegnò agli Elfi l'arte della forgiatura ed essi crearono tre Anelli: Narya, l'anello di rubino, NENYA, l'anello di diamante, e Vilya, l'anello di zaffiro. Elargì successivamente Anelli del potere anche agli Uomini e ai Nani ma nessuno sapeva che, in segreto, Sauron avesse forgiato un Unico Anello, in grado di piegare e sottomettere tutti gli altri e con il quale avrebbe voluto dominare la Terra di Mezzo. Il racconto dell'Anello del Potere è infatti il filo narrativo su cui si snodano le vicende de *Il Signore degli Anelli*. Tema centrale del libro è naturalmente la creazione dei Silmaril, i gioielli entro cui Fëanor aveva racchiuso la luce dei Due Alberi di Valinor, Telperion e Laurelin, distrutti dopo l'attacco di Morgoth e di Ungoliant, un velenoso ragno gigante che ne succhiò l'essenza. Questi gioielli divennero l'oggetto dei desideri di Morgoth che riuscì a rubarli, scatenando così una serie di lotte tra coloro che gli si opponevano e i suoi servitori che culminarono in più scontri decisivi tra cui la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime. Viene narrata inoltre l'ascesa (e in alcuni casi il declino) dei regni degli Elfi, degli Uomini e dei Nani, come il regno di Nargothrond o quello di Menegroth, della fondazione di città nascoste, come Gondolin. Gli imperi del Beleriand, la regione dove si svolgono maggiormente i fatti, non sono destinati a durare a lungo e, per gli Elfi, la speranza risiede sempre ovest, a Valinor, dove molti di loro faranno ritorno. Nel libro si parla poi della conseguente creazione dei Regni Númenóreani in esilio, come Gondor e Arnor, fondati da Elendil e dai suoi figli Isildur e Anárion.

Nel secondo libro del *Silmarillion* è possibile ritrovare lo schema tipico della *quest* medievale ma è possibile individuare anche diversi altri rimandi alla *Bibbia* e alle saghe scandinave, in particolare al *Kalevala* e l'Edda poetica. Nel quarto sono invece presenti riferimenti al mito di Atlantide del *Criziadi* Platone e ai libri storici dell'*Antico Testamento* (Manni, 2002, p. 32). A differenza delle altre due opere, *Il Silmarillion* presenta uno stile narrativo aulico e solenne, in virtù della missione mitopoietica per la quale era stato concepito. Il tono rimane alto anche nei valori, nelle gesta, nei sentimenti e nelle descrizioni, ponendo in contrasto nettissimo il bene e il male. Proprio come nelle grandi saghe del nord, le gesta degli eroi sono epiche ma senza speranza: essi sono consapevoli del proprio destino, tuttavia lo affrontano a testa alta³⁰.

2.2.4. I figli di Húrin

Anche questa è un'opera pubblicata postuma dal figlio Christopher. La storia narra degli avvenimenti accaduti ai figli di Húrin Talion, un valoroso guerriero della stirpe degli Uomini che, durante la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime, viene catturato da Morgoth poiché a conoscenza dell'ubicazione di Gondolin. Non volendo rivelare la posizione del regno, Morgoth maledice Húrin e tutta la sua casata, poi lo pone in cima all'enorme torrione di Thangorodrim su un seggio e lì lo incatena. Attraverso il potere di Morgoth avrebbe potuto assistere, impotente, a tutti i mali e alle sventure che sarebbero capitati alla moglie Morwen ed al figlio Túrin. Come suo padre, Túrin rifiuta di essere abbattuto da Morgoth e, dopo una serie di vicissitudini per le quali è costretto a lasciare la casa di re Thingol, dove veniva ospitato, unisce a sé una banda di fuorilegge e gradualmente inizia una guerra personale contro la supremazia di Morgoth sulla Terra di Mezzo. Grazie ai suoi innumerevoli successi in battaglia, cresce rapidamente la sua influenza presso il consiglio del re del Nargothrond, Orodeth, insieme però alla sua spavalderia che gli costa la disfatta ad opera di Glaurung, il più possente dei Draghi. Successivamente Túrin incontra improvvisamente nel bosco una ragazza nuda, sporca e aggressiva: è Nienor, la sorella che egli vide appena prima della partenza per il reame di Thingol sotto un incantesimo di oblio per il quale non ricordava nulla di sé. Non riconoscendola,

³⁰Cfr. Tolkien, 2000a, pp. 49-57.

Túrin le attribuisce il nome di Níniel (fanciulla in lacrime) e se ne innamora, sposandola. Glaurung riappare per distruggere la regione del Brethil: nello scontro finale con il Drago, Nienor prima e Túrin poi apprendono la verità sul loro legame di sangue: la ragazza, fuori di senno per la notizia, si suicida gettandosi da una rupe. Sconvolto dalla morte della moglie, Túrin uccide Glaurung il quale, prima di spirare, gli rivela la vera natura di Níniel. Non sopportando oltre il peso dell'esistenza, Túrin si uccide sulla sua spada.

Vale la pena menzionare quest'opera per i temi collegati al rito d'iniziazione e all'incesto: l'allontanamento, il travestitismo e il cambio d'identità, la foresta ecc. sono tutti richiami al rito dell'iniziazione e alla paura che l'iniziando provava sperimentandoli³¹. Al tema dell'incesto è collegato inoltre il suicidio dei due fratelli: è un tabù presente in tutti i gruppi umani e respinto da quasi tutte le religioni e la pena prevista per coloro i quali infrangevano tale divieto era quasi sempre la morte. Vi è quindi una stretta correlazione tra lignaggio e scambio, generazioni e sessi, a partire da questa stessa interdizione. In questo modo la legge primordiale organizza l'ordine simbolico, si riproduce in istituzioni e costituisce l'individuo come soggetto sociale (Colombo, 2009, p. 73). Sono fortissimi, inoltre, i richiami alla leggenda di Kullervo presente nel *Kalevala* (Carpenter, 2002, p.110) che, dopo lo stupro della sorella e la guerra che ha distrutto la sua famiglia, si uccide gettandosi sulla propria spada (www.bifrost.it).

2.2.5. Altre opere

Vale la pena menzionare alcune opere inedite di Tolkien, pubblicate postume dal figlio Christopher: ci si riferisce ai *Racconti incompiuti* e alla *Storia della Terra di Mezzo* della quale non è presente per tutti i volumi la traduzione italiana.

I *Racconti incompiuti* costituiscono degli approfondimenti alle opere precedentemente citate, in particolare sono presenti diversi racconti del *Silmarillion* nelle loro versioni ampliate. La *Storia della Terra di Mezzo* è una raccolta di tredici volumi di appunti, bozze e altri racconti. Attualmente sono stati pubblicati in Italia solo i primi due, i *Racconti ritrovati* e i *Racconti perduti*. Famoso è il racconto de *La Casetta del Gioco perduto*, scritta ai tempi della guerra, tra le

³¹Cfr. Capitolo 1 sui riti d'iniziazione.

trincee. Quest'opera costituisce un'espansione notevole, includendo descrizioni di luoghi, popoli, avvenimenti e spiegazioni di gran parte degli eventi che si sono succeduti nella Terra di Mezzo e che vengono narrati nelle altre opere.

Capitolo 3

Mitologie, innesti e Völsungar

A questo punto della trattazione si presenta il nodo cruciale da affrontare: come può un'opera letteraria (in questo caso più opere letterarie) divenire il *corpus* mitologico di una nazione? Quali sono i temi e i motivi mitologici sui quali questi lavori si innestano e sviluppano? Stando alla definizione dell'Enciclopedia delle Religioni curata da Mircea Eliade, i miti sono «storie che fondano e narrano l'origine di vari aspetti della realtà naturale e umana, compongono un sistema di racconti interrelati (una mitologia) che costituisce parte integrante della tradizione orale di ciascun popolo, trasmessa da una generazione all'altra e strettamente connessa con il rito, il culto e il pensiero religioso. [...] Le storie assurde e fantastiche contenute in questi racconti contrastavano nettamente con i prodotti più perfezionati del pensiero logico e razionale. Tuttavia, se perfino i Greci, il popolo che aveva raggiunto le vette più alte della civiltà, secondo molti studiosi, avevano conservato così numerose tracce di questa forma primitiva di pensiero, se ne doveva giustificare scientificamente l'esistenza e la genesi» (Eliade, 1995, vol. 2 p. 479). Sono nate così diverse

scuole di pensiero, come quella di Müller, che con la mitologia comparata riconduceva il mito allo sviluppo del linguaggio, inquadrandolo come una sua “malattia” nata dall’influenza degli spettacoli naturali sulla mente degli uomini “primitivi”. A ciò si ricollega anche la posizione di Lévy-Bruhl, il quale afferma che il mito è semplicemente il prodotto di una mentalità primitiva, dominata da processi mentali prelogici e mistici. C’è poi il pensiero di Cassier, il quale afferma che il mito si distacca dal pensiero teoretico e scientifico, poiché forma autonoma di conoscenza e rappresentazione, fondate entrambe su categorie di pensiero particolare. Infine Jung è riuscito ad individuare alcune immagini ricorrenti di origine inconscia che tendono a manifestarsi sia a livello individuale che collettivo (Eliade, 1995, vol. 2 pp. 479-480). Va infine segnalato l’importante contributo allo studio del mito di Claude Lévi-Strauss, il quale, applicando i principi della linguistica strutturale, inaugurò una nuova prospettiva, segnalando il mito come un corpus da leggersi nella propria interezza e nel proprio contesto (Lévi-Strauss, 1978, p. 58) Lo studioso afferma inoltre che il mito, collegato alle credenze e alla cosmogonia di un popolo, sia un elemento *originale*, che si serve delle immagini tratte dall’esperienza dell’uomo e della sua comunità per nascere e svilupparsi (Lévi-Strauss, 1978, p. 36). Date queste premesse è lecito chiedersi come sia possibile che il frutto della mente di un singolo autore che matura nell’arco, tutto sommato, di un breve periodo possa inserirsi all’interno della comunità umana, dei suoi riti e delle sue credenze. Per riuscire dunque a capire su quali miti e credenze si innestano le opere analizzate nel precedente capitolo è opportuno esaminare le fonti a cui si ispirano o dalle quali è stato estratto e rimaneggiato il materiale.

3.1. *Uno sguardo al passato*

Per comprendere appieno e riuscire a classificare e ad interpretare questo *corpus* occorre proiettare uno sguardo sull’Inghilterra, sulla sua storia e sulle popolazioni che l’hanno abitata e colonizzata portando con loro tradizioni, riti e miti. Secondo quanto riportato dalle *cronache anglosassoni*³², nel 410 d.C. le tribù degli Angli e dei Sassoni, popolazioni di origine germanica, invasero le

³²Collezione di annali risalente alla fine del IX sec., scritta in *Old English* (inglese antico), che racconta la storia degli Anglosassoni e della quale sono rimasti solo nove manoscritti (per la consultazione del testo in lingua inglese www.gutenberg.org).

sponde della Britannia, precedentemente occupata dalle legioni romane, spingendo le popolazioni celtiche³³ verso l'attuale Galles e la Scozia. In seguito chiamarono quest'isola *Angleland*, cioè "Terra degli Angli", che diventerà *England* (www.inghilterra.cc). Erano molti i guerrieri anglosassoni che prestavano servizio sull'isola sia nell'esercito regolare romano sia in unità irregolari da prima che questa terminasse d'essere territorio imperiale. Già Cesare aveva compreso che la provenienza germanica costituisse tra i guerrieri un motivo di vanto grazie all'antichità che questa stirpe possedeva, elemento che trova conferma in particolari riti religiosi dato che « quanto più antiche erano le origini e quanto migliori erano gli dèi, tanto migliore, nel senso di "più rispettato", era il popolo [...]. Le società culturali vengono presentate dalle fonti antiche più importanti come comunità originarie [...] in contrasto con il loro costituirsi come associazioni di entità autonome in un culto comune» (Wolfram, 2005, pp. 59 – 60). Un'altra peculiarità delle popolazioni germaniche era il forte senso comunitario di *gens*, che li contraddistingueva in maniera piuttosto visibile³⁴ dalle altre tribù. La tribù germanica era costituita dal *Sippe*, un clan formato dall'unione di più famiglie patriarcali imparentate fra loro e che costituiva un'entità economica, militare e politica autonoma e autosufficiente. Le battaglie e le guerre erano eventi per i quali le popolazioni si rivolgevano al loro *pantheon* ricorrendo a diversi rituali, come il dipingersi di nero il busto e lo scudo prima dello scontro^{35 36}(Wolfram, 2005, pp.58-71). Quando un valoroso capo moriva, venivano celebrati solenni riti funerari. La cremazione era il rito più diffuso e alla verticalità del fumo della pira era associata l'importanza del defunto (per cui tanto più si spingeva in alto il fumo, tanto più sublime era colui che ve-

33Sui Celti cfr. cap. 1 pp. 15-16

34Un esempio è costituito dall'abbigliamento tribale Suebo, un artistico nodo di trecce tra i capelli che conferiva grande prestigio e che fu adottato da diverse altre tribù che subirono la germanizzazione dei propri costumi, come, per esempio, gli stessi celti (Wolfram, 2005, p. 59).

35Per alcune popolazioni, come quella degli Arii, questo rito costituiva più un legame con gli altri uomini al di fuori della *Sippe* che un generico rituale legato ad essa e ai suoi costumi (Wolfram, 2005, p. 72).

36Lo scudo costituiva uno degli accessori più importanti per le popolazioni germaniche: era l'unica arma di difesa dei combattenti e perderlo significava andare incontro al più grande dei disonori tant'è che, secondo quanto riportato da Tacito (*Germania*, 6), coloro che se ne macchiavano non erano più ammessi alle cerimonie sacre e alle assemblee della tribù e molti preferivano suicidarsi che vivere con la vergogna (Wolfram, 2005, p. 71)

niva cremato). La pratica dell'inumazione si diffuse solo nel IX o nel X secolo, partendo dalla Danimarca. Snorri Sturluson riporta nel *Prologo* della *Heimskringla*³⁷ due ere, "l'era del rogo" (*brunaöld*) e "l'era del tumulo" (*haugsöld*): tale mutamento di costume si fece sentire in quasi tutti i territori, tranne che in Svezia, come riflesso della sepoltura di Carlo Magno ad Aquisgrana. I riti funerari erano seguiti da un solenne banchetto durante il quale l'erede solleva il calice detto *bragafull* per prestare giuramento. Il rito del banchetto stabiliva il legame sacro fra i componenti della stirpe ancora in vita e quelli defunti: non solo, mirava anche a fondare una nuova comunità nella quale la forza della stirpe si sarebbe ciclicamente sviluppata. Il rito del *bragafull* si ricollega al calice del dio *Bragi*, dio dell'arte poetica: l'erede, bevendo dal calice del dio, ne assume la potenza, la forza e l'ispirazione, rendendosi simile a lui e ricevendo al contempo la forza dal defunto. Il rituale assume in questo modo un carattere ctonio, grazie al vivificante contatto con l'antenato che infonde all'erede una forza nuova (Chiesa Isnardi, 1977, pp. 65-67).



Tramite documenti come *La Battaglia di Finnsburg*, *La Battaglia di Brunanburg* e *La Battaglia di Maldon*³⁸, è possibile delineare anche alcune caratteristiche

³⁷Raccolta di saghe messe insieme da Snorri Sturluson che narrano le vicende dei re norvegesi.

³⁸Il primo narra la battaglia tra Dani e Frisoni, la cui mitica origine è fatta risalire all'eroe Finn, il secondo fu uno scontro avvenuto tra le forze Anglosassoni e le forze Scozzesi alleate con quelle Vichinghe per la conquista della Northumbria nell'anno 937. Il terzo si svolse nel 991 e vide scontrarsi gli Inglesi contro i Vichinghi che progettavano di invadere il territorio sbarcando a Maldon.

dei rapporti che esistevano tra il guerriero e il suo signore. Tale rapporto, descritto con il nome di *comitatus* da Tacito, prevedeva un insieme di regole basate sulla lealtà del guerriero, sul suo obbligo di vendicare il proprio signore e di mantenere la parola data a cui doveva corrispondere la magnanimità del signore. Anche il comportamento marziale era disciplinato da una sorta di “codice d’onore” secondo il quale un principe non poteva essere superato in valore dai suoi sottoposti i quali, a loro volta, non potevano dimostrarsi deboli. Vi era inoltre l’obbligo di difendere il proprio signore ad ogni costo e sopravvivergli in battaglia veniva considerato un disonore ed una vergogna (Manfroi, www.tolkien.it). Gli anglosassoni, a differenza dei cristiani Britanni di discendenza celtica, erano di religione pagana (Wolfram, 2005, p. 115) ed è importante rilevare la pratica di collegare la nascita di un clan all’origine divina, usanza che si riscontra anche in Svezia e in Norvegia, e che nobilitava la stirpe innalzandone gli appartenenti al divino (Chiesa Isnardi, 1977) e conferendo loro un’aura di sacralità ed invincibilità. Le divinità anglosassoni presentano numerosissime affinità con quelle norrene: secondo quanto riportato nella *Germania* di Tacito, dal dio Manno discendevano gli Ingevoli (tribù della quale facevano parte gli Anglosassoni), gli Erminoni e gli Istevoni, dal dio *Yngvi / Freyr* discendeva la stirpe svedese degli Ynglingar, da *Gaut* discendeva la stirpe degli Amali, e così via. Sia le divinità norrene che quelle anglosassoni presentano la bipartizione fra *Æsir* e *Vani*: giovani e bellicosi dèi della guerra e del cielo i primi, vecchi e stanziali dèi della fertilità i secondi. I *Vani* entrarono spesso in contrasto con gli *Æsir* (anche se le due stirpi si riconciliarono in seguito, mescolandosi e vivendo insieme nel *Walhalla*³⁹), conoscevano il matrimonio tra fratelli e la società di tipo matriarcale, contavano divinità gemellari benigne⁴⁰ ed erano governati da

39 Uno dei palazzi presenti in *Ásgarðr* ove risiedevano coloro i quali morirono gloriosamente in battaglia.

40Va segnalato che per molte popolazioni (soprattutto tra i nativi del nord e sud America, ma anche nell’antica Grecia con i *Dioscuri* Castore e Polluce), il parto gemellare veniva considerato un avvenimento tanto insolito quanto particolare, ricollegabile in qualche modo alla sfera divina. Per esempio, tra gli Amerindi era diffusa la concezione che fosse il frutto di una separazione interna dei fluidi corporei ciò che porta alla creazione di due bambini. Il parto gemellare si riflette, inoltre, anche nel mito come nascita di un futuro eroe, positivo o negativo che sia: la fretta competitiva di uno dei due bambini lo porta a distruggere il corpo della madre, uscendo dalla parte dei piedi, pur di essere il primo a venire alla luce, *prendendo l’iniziativa*. Per questo molte comunità erano solite uccidere i gemelli, così come i bambini nati per i piedi. In altre culture si pongono a metà tra la potenza divina e il piano umano (Lévi – Strauss, 1995, pp. 39 – 46).

Wotan o *Óðinn*⁴¹, tradotto in italiano con “Odino” (Wolfram, 2005, pp. 62-64), il più anziano degli *Æsir* e signore di *Ásgarðr*, la dimora degli dèi posta in contrapposizione con *Miðgarðr*, la “Terra di Mezzo”⁴² che era invece la patria degli uomini. Da lui discendono tutti gli dèi che lo servono nello stesso modo in cui i figli servono il padre: è per questo che possiede l'appellativo *Allfǫðr*, “padre di tutti”. *Frigg* figlia di *Fjörgynn* è la sua sposa, con la quale generò *Baldr* e *Höðr*. Dalla precedente moglie *Jǫrð*, nacque il più forte e possente dei suoi figli, il dio del tuono *Þórr* (*Donar* in tedesco antico e nederlandese, *Pūnor* in inglese antico e latinizzato in *Thoro* e meglio conosciuto con il nome di *Thor*). Ebbe numerosi altri figli da varie amanti, tra cui *Váli*, *Víðarr* il silenzioso, *Hermóðr*, e *Týr* il valoroso, anche se altri riconducono la paternità di quest'ultimo al gigante *Ymir*. Il pantheon norreno annovera poi *Bragi*, divinità della poesia e delle arti scaldiche, sposo di *Iðunn*, che custodisce le mele con le quali gli dèi, una volta invecchiati, si cibano per poter ringiovanire. Vi è poi *Heimdallr*, sentinella di *Ásgarðr* generato all'inizio dei tempi da nove sorelle, ed infine *Loki*, dio dell'inganno, figlio di *Fárbauti* e di *Laufey*. Tra i *Vani* che dimoravano in *Ásgarðr* vi erano *Njǫrðr* e i suoi gemelli *Freyr* e *Freyja*. Questi due giovani erano nati da *Njǫrðr* che, secondo il costume dei *Vani*, si era unito alla sua stessa sorella e rappresentavano gli dèi della fertilità e dell'abbondanza, oltre che del piacere (www.bifrost.it). Un altro elemento fondamentale della tradizione pagana germanica e anglosassone è l'albero: ve ne sono tre che assumono un ruolo particolare nelle credenze di tali comunità. I loro nomi sono *Yggdrasil*, *Léraðr* e *Mímameiðr*. *Yggdrasil* è il più antico e il più imponente e appare nella profezia della *Völuspá*: è un frassino sempreverde che sorregge nove mondi con i rami e che riesce a raggiungere con una radice *Helheimr*, il regno dei morti, con la seconda *Jǫtunheimr*, il regno dei giganti e con la terza *Miðgarðr*, la terra degli uomini, e la sacra fonte di *Urðarbrunnr*. È fonte di vita, sapienza e del destino poiché nella dimora sita davanti la fonte vivono le *Nornir*, tre fanciulle che stabiliscono il destino degli uomini (così come per gli antichi Greci vi erano le Par-

41Il primo nome è di origine tedesca, il secondo di origine norrena.

42La concezione di *Terra di Mezzo* presente nella mitologia germanica è la stessa che adotta Tolkien per la sua *Middle – earth*, il quale ne ricalca sia il nome che la funzione di piano mediano (nel suo caso) tra le Terre Immortali dei Valar e il piano delle creature mortali.

che) e che leniscono i danni causati dalle bestie che vivono tra i suoi rami e le sue radici: un aquila, un falco, quattro cervi e i serpenti, che ne rosicchiano in continuazione le radici. *Léraðr* è un albero delle cui foglie si nutrono il cervo *Eikpyrnir* e la capra *Heiðrún*, animali che vivono entrambi nel *Walhalla*. Dalle corna del cervo cadono le gocce che formano il pozzo di *Hvergelmir*, da cui hanno poi origine i fiumi che scorrono per l'universo, mentre dalle mammelle della capra scorre l'idromele di cui si nutrono gli *Einherjar*, gli spiriti degli uomini morti valorosamente in battaglia. Infine, su *Mímameiðr* c'è un gallo chiamato *Viðófnir*, che attende di poter annunciare il giorno del *Ragnarökr*⁴³(www.bifrost.it). Non è solo nella mitologia norrena che è possibile ritrovare l'albero come *axis mundi* della propria cosmogonia: al contrario, la figura dell'albero si ritrova nella simbologia di numerose culture in ogni parte del mondo. Per citare alcuni esempi, ritroviamo i centri totemici australiani, i templi primitivi semitici e greci, indù e pre-indù ed i luoghi sacri più antichi costituiti da un albero o da un palo di legno associato ad una pietra meteorica: ciò simboleggia una sorta di *imago mundi* dove la roccia rappresenta la stabilità e l'albero il divenire, prendendo in questo modo anche la concezione di *axis mundis*, l'albero – colonna. In più è legato, tramite la fioritura, la fruttificazione e la perdita del fogliame, al ciclo della vita e la sua verticalità, così come quella del fuoco, viene umanizzata e legata alla posizione eretta dell'essere umano. Viene poi associato al simbolo agro-lunare come suo isomorfo, e, collegato alle acque fertilizzanti, diviene albero della vita. Przyluski, linguista e storico delle religioni, individua invece nel passaggio dalla cultura legata alla caccia e al nomadismo alla cultura agricola e sedentaria l'evoluzione del culto dell'albero a quello del grano, elemento fondamentale di queste nuove società. Nella cultura degli antichi egizi, l'albero – colonna sarà il tipo stesso dell'ermafrodito, la sintesi dei due sessi e il prodotto del matrimonio mentre nell'iconografia paleo – orientale rappresenta Pemba⁴⁴

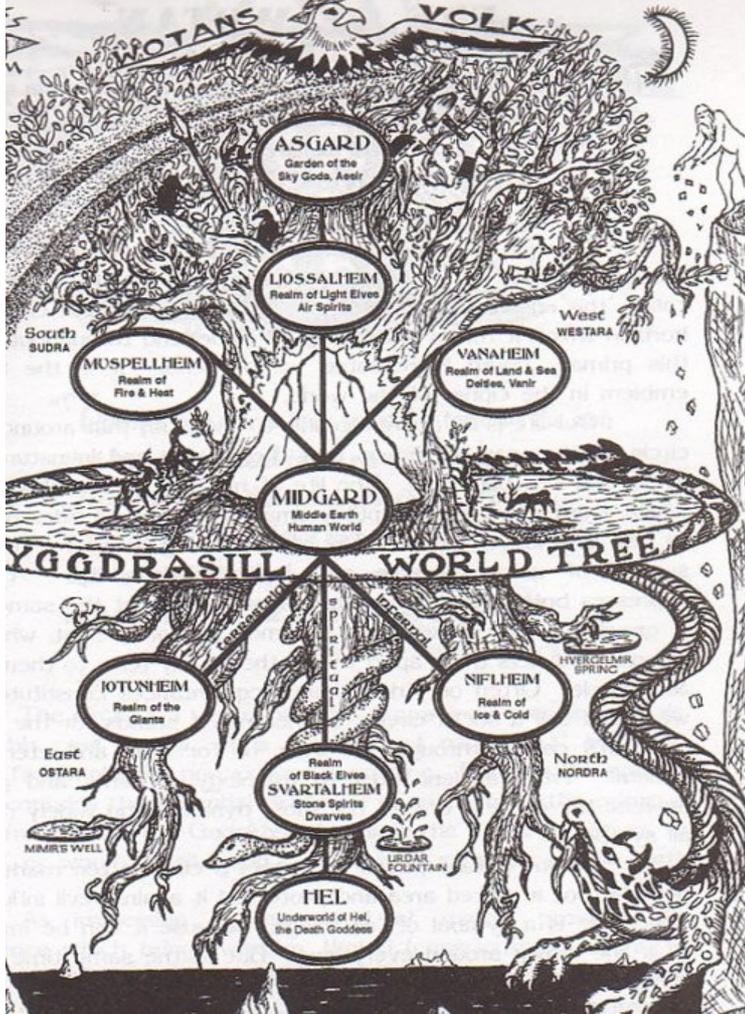
43Con il termine *Ragnarökr* si indicano i giorni della fine del mondo e della rovina degli dèi, preannunciati da tre anni di perenne inverno e di guerre in *Miðgarðr*. Altri segni premonitori saranno la scomparsa del sole (*Sól*) e della luna (*Máni*), divorati dai lupi *Skoll* e *Hati*, la scomparsa delle stelle e numerosi terremoti. Seguirà lo scontro tra gli dèi e le loro nemesi, *Yggdrasil* appassirà e cadrà, *Ásgarðsi* scioglierà e il mondo cadrà nell'oscurità per poi risorgere dalle proprie ceneri, rigenerato (Munch, 1926, p. 20).

44Dio creatore che, inviato sulla Terra dallo spirito universale Yo, diede vita all'albero *Balanza*, che divenne il rifugio degli uomini. Il suo culto nacque e si diffuse in Mali (www.lefantasiedisteo.it).

il Creatore, l'Androgino primordiale. E che si tratti dell'albero della tradizione indiana, di quella lunare dei Maya o degli Yakoute, della tradizione babilonese o di quella nordica, rimane sempre un simbolo associato alla totalità del cosmo, nella sua genesi e nel suo divenire. L'albero e la sua verticalità inducono inoltre ad un certo messianismo, dovuto al richiamo al legno della croce cristiana: l'albero «non sacrifica e non implica alcuna minaccia, esso è sacrificato, legno bruciato del sacrificio, sempre benefico anche quando serve al supplizio» (Durand, 1972, pp. 340 – 348). Così come l'albero svolge per diverse culture la funzione di sostenitore del mondo, *Yggdrasil*, come già precedentemente accennato, ne sostiene nove, nati dal corpo del gigante *Ymir*, dal cui sangue si formò l'oceano che li circonda e dal cui cranio fu ricavata la volta celeste. I nove mondi vengono citati nella *Völuspá* ed indicano nove regioni diverse nell'universo. Sebbene l'argomento sia ancora oggi oggetto di discussione, è possibile, secondo alcuni, disporli come segue: vi è *Miðgarð*, dimora degli uomini; *Asaheimr*, dove risiedono gli *Æsir* e dov'è collocata la città di *Ásgarðr*; *Vanaheimr*, la terra dei *Vani*; *Jötunheimr*, regno dei giganti (*jötnar*) posto ai confini del mondo in *Útgarðr*, il recinto ricavato dalle ciglia di *Ymir*, che lo separa dal *Miðgarðr*; *Álfheimr*, dove vivono gli elfi chiari (*ljósálfar*); *Niflheimr*, uno dei mondi più antichi, in origine facente parte del *Ginnungagap*⁴⁵, patria dei giganti di ghiaccio, da cui hanno origine il gelo e tutte le cose temibili; *Múspellsheimr*, regno del fuoco e dimora dei giganti di fuoco, faceva anch'esso parte del *Ginnungagap* ed è sorvegliato dal guardiano *Surtr*, che guiderà i giganti nel giorno di *Ragnarökr*; *Hel*, una sorta di limbo nel quale dimorano le anime di coloro che non muoiono in battaglia e che si trova nella zona più profonda dell'universo ove albergano gelo, pioggia, umidità e nebbie. Al di sotto si trova *Niflhel*⁴⁶, ove si dirigono le anime dei malvagi (www.bifrost.it).

45Il *Ginnungagap* viene nominato per la prima volta nell'*Edda Poetica* come composto il cui significato è "il baratro era spalancato". Il *Ginnungagap* è infatti la voragine dei tempi primordiali, paragonabile al vuoto che precedette la creazione del mondo (www.bifrost.it)

46Da notare la somiglianza fra *Hel* e la traduzione dell'inferno cristiano in inglese (*Hell*).



Va notato che, parallelamente a quanto accadde con le divinità celtiche, anche quelle anglosassoni vennero sottoposte dai latini ad un processo di equiparazione che vede il dio Marte accostato al dio Tiu, Mercurio a Wotan, Giove a Donar/Thor, Venere a Freya. Tale accostamento sopravvive ancora oggi nei nomi della settimana con le coppie *martedì* – *Tuesday*, *mercoledì* – *Wednesday*, *giovedì* – *Thursday*, *venerdì* – *Friday*. Vi erano inoltre sacerdoti e, soprattutto, sacerdotesse le cui capacità principali erano legate ai presagi e alla chiaroveggenza⁴⁷ (Wolfram, 2005, p. 65). Era usanza diffusa, infatti, quella di offrire un sacrificio agli dèi a scopi divinatori, per conoscere le sorti delle battaglie. Il rito si svolgeva tre volte l'anno: il 14 ottobre (*vetr – nætr*), il 14 gennaio ed all'inizio dell'estate, nei momenti legati alla vita contadina come la semina ed il raccolto (Chiesa Isnardi, 1977, pp. 64-65).

3.1.2 L'influsso del Cristianesimo

La conversione degli Anglosassoni in Inghilterra cominciò alla fine del VI secolo grazie all'opera di Sant'Agostino, inviato da Papa Gregorio nel 597 d.C.

⁴⁷Non a caso *Völuspá* (La profezia della veggente) è il primo e più famoso poema dell'*Edda Poetica*, dove la figura della Veggente è di centrale importanza: ella annuncia il Mito della Creazione, seguito dal *Ragnarökr*.

per diffondere il Vangelo e reclamare i territori appartenuti precedentemente all'impero romano. L'influsso della Chiesa ebbe un forte peso sull'isola e sulla sua civilizzazione, in particolare incoraggiò la fusione delle culture pagane con quelle romane (www.britannia.com). Il documento più antico che testimonia il periodo di transizione e di commistione tra paganesimo e cristianesimo, nonché primo poema della letteratura inglese è *Beowulf*, il cui manoscritto anonimo, chiamato *Cotton Vitellius*, viene datato al X secolo (Sanders, 2001, p. 26) e descrive le gesta di Beowulf, leggendario eroe dei Geati, che si scontrò ed uccise i mostri che affliggevano la Danimarca di Re Hrotgar, Grendel e la di lui madre, entrambi discendenti dalla stirpe di Caino dalla quale sono nati i demoni. Divenuto re dei Geati, fronteggiò infine il Drago sconfiggendolo, ma rimanendo ucciso nello scontro per un colpo del corno velenoso della bestia⁴⁸. Il documento testimonia evidenti commistioni tra usanze e valori pagani da una parte e cosmologia cristiana⁴⁹ dall'altra. Sono rintracciabili anche diverse sovrapposizioni tra i due mondi in questione, derivate probabilmente dalla confusione mentale dei primi anglosassoni che «entrarono in contatto col cristianesimo, col Sermone della Montagna, con la teologia cattolica e con le idee di paradiso e di inferno. Vediamo la differenza mettendo a confronto le componenti più selvagge – l'elemento proprio del racconto popolare – di *Beowulf* con le componenti più selvagge di Omero. Prendiamo come esempio il racconto di Odisseo e del Ciclope, lo stratagemma di Nessuno. [...] Polifemo, divorando i suoi ospiti, agisce in maniera odiosa a Zeus e agli altri dèi; e tuttavia il Ciclope è egli stesso di stirpe divina e gode della divina protezione [...]. I giganteschi nemici con cui s'incontra Beowulf vengono invece identificati come i nemici di Dio. A Grendel e al Drago ci si riferisce continuamente ricorrendo a un linguaggio che richiama le potenze dell'oscurità dalle quali si sentono circondati i cristiani» (Tolkien, 2000, p. 47). Dunque i mostri sono diventati avversari di Dio poiché simboleggianti le potenze del male, sebbene la loro appartenenza sia confinata al mondo materiale e alla sua conseguente mortalità: una fusione in

48A testimonianza della commistione tra cosmologia norrena e anglosassone, Beowulf subirà la stessa sorte del dio *Thor*, il quale, durante il Ragnarökr, ucciderà il gigantesco *Miðgarðsorm*, il serpente di *Miðgarðr*, rimanendo ucciso a sua volta dal veleno di quest'ultimo.

49L'opera va anche guardata con occhio critico, poiché bisogna tenere in conto i rimaneggiamenti operati dagli amanuensi cristiani che l'hanno trascritta (Sanders, 2001, p.26).

cui il “vecchio” mondo pagano e il “nuovo” mondo cristiano si incontrano, fondendosi alla perfezione (Tolkien, 2000, p. 49). Un altro elemento al quale si è già accennato nel capitolo 2 e che rappresenta uno degli elementi più importanti derivati da tale fusione è il *coraggio nordico*, la “fede nella volontà inflessibile”, «un’esultante stravaganza bellica che li rende più simili (gli dèi del nord, *ndr*) ai Titani che agli Olimpi; solo, essi stanno dalla parte giusta sebbene non si tratti della parte che vince» (Tolkien, 2000, p. 49). La sconfitta poteva dunque colpire anche gli dèi, i quali scelsero gli uomini quali loro alleati poiché in grado, quando davvero eroici, di condividere appieno “un’assoluta resistenza senza speranza”, e di sostenere con loro l’ultima difesa: gli dèi, così come gli uomini, possono morire ma a loro, a differenza di quanto accade con i mostri, è concessa l’onore della morte in battaglia, una morte coraggiosa e derivata da una precisa scelta, dalla nuda volontà. L’influsso del Cristianesimo su tale concezione comportò un semplice “cambio di prospettive” piuttosto che un annientamento ed una cancellazione delle tradizioni autoctone: alla concezione dell’uomo che viene comunque sconfitto dalla morte e dai mostri che la rappresentano, della disperazione che deriva da tale condizione viene accostato il solo Dio, l’eterno condottiero della nuova era che premia il coraggio e la lealtà (Tolkien, 2000, p. 52 - 57). Infine, va sottolineata la diretta correlazione con la Scrittura e la concezione dei mostri come figli della discendenza di Caino come progenitore della razza: il Caino di origine biblica è connesso con gli *eotenas* (i giganti) e gli *yffe* (gli elfi)⁵⁰ che equivalgono agli stessi giganti ed elfi (*jötnared álfnar*) del mondo norreno; al lato opposto troviamo una forte mescolanza tra paganesimo e cristianesimo nella figura di re Hrotgar, il quale possiede virtù proprie della religione cristiana come la *pietas* e la nobiltà nel suo ruolo di *folceshyrde*, di “pastore del popolo”, che tuttavia cadde preda dell’idolatria in quanto appartenente ad un’epoca antecedente alla cristianità. Virtù più attinenti alla materia tradizionale britannica sono invece i tratti principali di Beowulf: un *hæleð* (eroe) che fece uso del dono del *mægen*⁵¹ (grande forza)

⁵⁰Cfr. *Beowulf* verso 112

⁵¹Cfr. *Beowulf* verso 1534

per procurarsi *dom*⁵² e *lof*⁵³ (gloria e fama durevole) fra gli uomini e i loro discendenti (Tolkien, 2000, pp.57-59).

3.2. Fonti letterarie

L'aver illustrato la cosmologia e le usanze dell'Inghilterra pre e proto cristiana è servito per poter passare ad analizzare le fonti di cui Tolkien si è servito per creare la "sua" mitologia e i suoi personaggi, oltre che per poter individuare ed analizzare i vari elementi mitologici presenti all'interno di questo corpus. Le fonti utilizzate, infatti, si presentano come un insieme piuttosto eterogeneo che rielabora diverse mitologie e che spazia dai poemi e dalle saghe islandesi al cristianesimo, al cattolicesimo e al manicheismo, che va dal *Kalevala* alla saga dei *Völsungar*, accostando dunque al mito diverse fonti letterarie.

3.2.1. L'Edda in prosa, l'Edda antica, la saga dei Völsungar e Beowulf

Un considerevole contributo alla creazione dell'universo di Arda è stato dato dalla mitologia islandese, in particolare dalle già citate saghe riportate nell' *Edda in prosa* di Snorri Sturluson e nell' *Edda antica* o *Edda Maggiore* o *Poetica*, contenente il poema *Völuspá*, noto anche come *La profezia della Veggente*. Il termine *Edda* significa "ava", "antenata" o "bisnonna" e dunque il titolo avrebbe il senso di "storie raccontate dall'antenata, storie dei tempi della bisnonna" (www.bifrost.it). L'Edda, sia quella in prosa che quella antica, stimolò parecchio l'immaginazione di Tolkien, il quale se ne servì per conferire alle sue opere la «sensazione di un mito vibrante, un sentimento di misterioso timore nella sua rappresentazione dell'universo pagano» (Carpenter, 2002, p. 99), inoltre, parecchi dei nomi nanici furono estrapolati da queste opere. L'Edda in prosa e l'Edda poetica meritano una piccola digressione in quanto costituiscono il repertorio reperibile più importante sulla mitologia norrena e germanica (www.bifrost.it). La prima fu concepita come un manuale di arte scaldica⁵⁴ e, solo in secondo luogo, un trattato di mitologia norrena ma, dato il numero di racconti sulla cosmogonia e sulla mitologia che venivano considerati materiali

52Cfr. *Beowulf* verso 1491

53Cfr. *Beowulf* verso 1536

54La poesia scaldica è un tipo di poesia di solito composto per omaggiare un re, dal verso e dalla metrica complicata (www.bifrost.it).

irrinunciabili per lo *skáld*, nella prospettiva del lettore moderno è spesso capitato di fraintendere l'opera considerandola essenzialmente un trattato di mitologia; ciò è dovuto al fatto che, sotto l'influenza della filologia ottocentesca, le moderne traduzioni abbiano tralasciato le informazioni sulla poesia scaldica (www.bifrost.it). Snorri Sturluson, autore dell'Edda in prosa, attinse parecchio materiale dall'Edda poetica (*Ljóða Edda*). Il manoscritto è contenuto nel *Codex Regius* ed è suddiviso in due parti: la prima è composta da dieci poemi mitologici, la seconda da diciannove poemi di argomento eroico. Il primo di tutti i poemi mitologici è *Völuspá* o *Profezia della Veggente*, che narra la storia del mondo fino alla sua fine al Ragnarökr. Opera di un anonimo poeta islandese ancora legato al paganesimo, la *Völuspá* si configura come la visione di una *völva*, una profetessa evocata da Óðinn, affinché potesse rivelargli la sapienza e i destini del mondo. La Veggente racconta la creazione dell'universo, di una remota età dell'oro e della guerra che oppose gli Æsir ai Vanir, narra della morte di Baldr, descrive Yggdrasil e i nove mondi da lui sorretti, per concludersi con l'apocalittica visione del *Ragnarökr* (www.bifrost.it). La *Völuspá* è stata utilizzata da Tolkien per trarne i nomi che avrebbe dato ai nani e a molti altri personaggi delle sue opere, servendosi delle stanze 9-16 del poema (www.bifrost.it). Come già accennato⁵⁵, alcuni, come Oin e Balin, sono stati creati dall'autore per confermare i vincoli di parentela con altri personaggi che invece prendono il nome dalla *Völuspá*. Un altro documento contenuto nel *Codex Regius* e da cui Tolkien trasse parecchia ispirazione per la creazione dell'anello e del personaggio di Smeagle - Gollum, è la saga dei *Völsungar* che lui recitava durante gli incontri del TCBS (Carpenter, 2002, p.78). La saga dei *Völsungar* narra le gesta dell'eroe Sigurd, lo sterminatore del Drago⁵⁶, e delle origini del clan *Völsungar*. La leggenda narra che Fáfnir, padre di Sigurd, era uno dei figli di Hreidmar, re dei nani e i suoi fratelli erano Otr e Reginn. Per un

⁵⁵Cfr. paragrafo 2.2.1.

⁵⁶La saga dei *Völsungar*, come molte altre saghe dello stesso periodo, servì per nobilitare una stirpe ed in questo caso narra le origini dell'omonimo clan, che fa risalire la propria origine divina all'eroe Sigurd (italianizzato in Sigfrido), protagonista di numerose altre saghe del Nord Europa tra cui la Saga del Nibelungo e il poema epico *Nibelungenlied* e ripreso nell'opera *L'anello del Nibelungo* di Wagner.

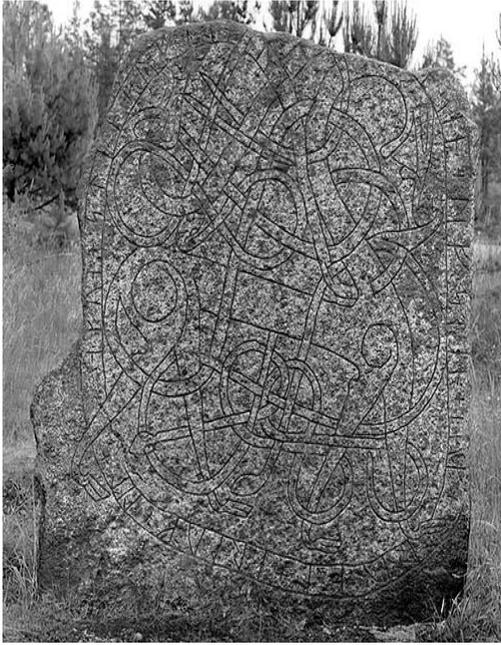
errore il dio Loki uccise Otr e dato il caro prezzo del guidrigildo⁵⁷, diede a Hreidmar un anello magico, Andvaranautr⁵⁸, in grado di produrre oro. Spinti dall'avidità i due fratelli assassinarono il padre ma Fáfnir tenne l'anello solo per se. La maledizione dell'anello lo tramutò in drago (o serpe), simbolo del male e dell'avidità, costringendolo a vivere da solo nella foresta, a guardia del suo tesoro. Venne ucciso da Sigurd, il quale, dopo averlo decapitato con la spada Gramr⁵⁹, ne cucinerà il cuore per servirlo a Reginn, divenuto padre adottivo del giovane guerriero. Ma Sigurd, scottandosi con il cuore, ne assaggiò il sangue e divenne così in grado di comprendere il linguaggio degli animali⁶⁰: apprese così del tradimento di Reginn, il quale intendeva fare in modo che Sigurd uccidesse il suo vero padre, e l'uccise (Byock, 2005, pp.65-66). È evidente come il personaggio di Gollum, corroso dall'anello al quale è profondamente devoto, tragga parecchio humus dalla leggenda di Fáfnir: dal modo in cui l'anello, nell'uno e nell'altro caso, perviene fino alla caduta finale. L'anello dell'opera tolkeniana stesso presenta parecchie similitudini con quello della saga dei Völsungar: entrambi gli anelli possiedono un grande potere ma sono legati ad un unico proprietario (Sauron e Andvari) ed entrambi conducono i propri portatori alla caduta o alla disfatta. Infine anche il personaggio di Smaug ne *Lo Hobbit* ricorda molto quello di Fáfnir, anch'egli a guardia di un preziosissimo tesoro. A testimoniare le antiche origini di questa saga vi sono le cosiddette *Pietre di Sigfrido*, un gruppo di pietre con incisioni runiche più una pietra scolpita con sole immagini (la cosiddetta "scultura di Ramsund") rinvenute in

⁵⁷Il guidrigildo è, nell'antico diritto germanico, il prezzo che l'uccisore di un uomo libero doveva pagare alla famiglia dell'ucciso, per riscattarsi dalla vendetta. In origine il pagamento consisteva in uno o più capi di bestiame ma più tardi fu valutato in denaro in base al grado sociale dell'offeso. Venne sostituito già dal XIV secolo dall'azione dell'autorità e delle pene pubbliche (www.treccani.it)

⁵⁸Andvaranautr era posseduto inizialmente dal nano Andvari, uno dei nani creati all'inizio dei tempi. Loki lo ingannò e ne trafugò i tesori, fra cui Andvanautr. Per vendetta Andvari maledisse l'anello, che da quel momento in poi avrebbe portato distruzione per il suo possessore. Per questo Loki lo cedette ad Hreidmar, il quale morì poco dopo. La disgrazia, in seguito, si abbatté anche su Fáfnir (Chiesa Isnardi, 1991, p.79) .

⁵⁹Come Narsil, la spada che Aragorn impugnò contro Sauron e che andò distrutta durante lo scontro che questi ebbe contro Elendil, anche Gramr andò in frantumi nello scontro contro Óðinn e fu riforgiata, divenendo ancora più potente (Orchard, 1997, pp. 59-60).

⁶⁰Nella mitologia norrena, i draghi avevano la facoltà di comprendere tutte le lingue esistenti, facoltà utilizzata per ingannare tutti gli esseri viventi (Byock, 2005, p. 65-66).



diversi luoghi della Svezia: Uppland, Södermanland, Gästrikland, Bohuslän e Gotland, le cui iniziali sono state utilizzate per catalogare i reperti. Riportano episodi della leggenda di Sigurd e furono realizzate durante l'era vichinga. Rappresentano la più antica testimonianza norrena, oltre che della saga dei Völsungar, del *Nibelungenlied* e della leggenda di Sigurd nell'Edda poetica. Data la scarsa quantità di documenti scritti risalenti all'epoca medievale in Scandinavia, questi reperti rappresentano un importante patrimonio per quel che riguarda «lo sviluppo della lingua e della poesia, dei costumi, dei nomi dei luoghi e della comunicazione, della cultura dei vichinghi e della cristianizzazione» (Birgit, 2000, p.3). Di seguito alcune immagini.



Infine, sono molti i testi della letteratura medievale inglese a cui Tolkien si ispirò come *Sir Gawain and the Green Knight*, *Pearl* e i testi del ciclo arturiano (Carpenter, 2002, p.68) ma il più importante di tutti (e, forse, il più amato dal professore) è *Beowulf*, di cui si è già parlato. Per la storia di Túrin usò l'equivalente moderno della metrica allitterativa del poema (Carpenter, 2002, p.150) e l'episodio del drago a guardia del calice fu utilizzato per costruire la figura di Smaug ne *Lo Hobbit* ma la sensazione che pervade le opere "maggiori", *Il Silmarillion* e *Il Signore degli Anelli* è quella "assoluta resistenza senza speranza" e quel *coraggio nordico*, i quali conducono gli eroi a mettersi in gioco senza alcuna certezza su quelle che sarà la sorte del proprio mondo, minacciato dal Male: lo stesso male che affliggeva la reggia di Heorot e che si incarnava nella progenie di Caino.

3.2.2. Un caso simile: *Il Kalevala*

Fu durante il periodo scolastico, quando era un *Prefect*⁶¹, che Tolkien conobbe il *Kalevala*⁶² o *Terra degli eroi* nella traduzione di W.H. Kirby, la raccolta di poemi che riporta i principali episodi mitologici della cultura finnica. Poco dopo, ne scrisse con entusiasmo parlando «di questo “strano popolo e questi nuovi dèi, questa razza di eroi scandalosi, genuini, non ipocriti”, aggiungendo : “Più leggo questi poemi più mi sento a casa e mi diverto”» (Carpenter, 2002, p. 81). Da un punto di vista strettamente compositivo, il *Kalevala* presenta una grande affinità con le opere di Tolkien, poiché anche questo è il risultato *a posteriori* del lavoro di collocazione, giustapposizione e, in alcuni casi, di rielaborazione del medico e filologo finlandese Elias Lönnrot il quale si servì dei canti popolari e dei miti da lui stesso raccolti attraverso tutta la Carelia e la Finlandia sud – occidentale. *Kalevala* si presenta dunque come un insieme di episodi che risultano però privi di un filo conduttore che li leghi (www.bifrost.it). Tuttavia è possibile individuare tre figure principali: Väinämöinen il cantore, Ilmarinen il fabbro e Lemminkäinen l'avventuriero i quali si alternano durante la prima metà del poema, per poi comparire insieme nella seconda metà, nella spedizione alla conquista del *sampo*⁶³. Semplificando, l'opera potrebbe essere suddivisa in più cicli:

- Runot I-II: creazione del mondo

Ilmatar, figlia dell'aria, scende dal cielo per adagiarsi tra le onde del mare. Da un uovo d'anatra che cade dal nido posto sul suo ginocchio sorgono il cielo, la terra, il sole, la luna, le stelle e le nuvole. Ilmatar creò allora i fondali, le terre emerse, i promontori e le montagne e dopo essere stata fecondata dal vento, dopo una gestazione durata settecento anni da alla luce Väinämöinen, che nasce già vecchio. Arrivato sulla brulla terraferma, Väinämöinen ordina al giova-

⁶¹Il *Prefect* delle scuole inglesi è uno studente al quale sono state affidate la responsabilità e una limitata autorità su altri studenti, traducibile grossomodo con l'italiano “capoclasse”.

⁶²Letteralmente *Terra di Kaleva*, l'eroe nazionale progenitore della stirpe finnica (www.bifrost.it).

⁶³Il mitico strumento creato da Ilmarinen per poter sposare la Fanciulla di Pohjola, in grado di donare ricchezza ed abbondanza a chiunque lo possieda, descritto come un congegno fornito di un coperchio girevole, tre bocche di mulino e tre radici: una nella terra, una nell'acqua e la terza dentro casa (www.bifrost.it).

ne Samps Pellervoinen⁶⁴ di piantare i primi semi, dai quali nascerà una rigogliosa vegetazione e una quercia gigante⁶⁵ che oscurò il sole e la luna e che verrà dunque abbattuta. Väinämöinen si occupò di seminare l'orzo e le messi e pregò per la prosperità delle genti di Kaleva.

- Runot III-X: primo ciclo di Väinämöinen

Il primo ciclo di Väinämöinen è incentrato sulla di lui sfida di canti contro Jokuhainen, un giovane cantore. Sconfitto, Jokuhainen per salvarsi dalla palude in cui Väinämöinen lo aveva precipitato, promette la mano della sorella Aino la quale, piuttosto che sposare un vecchio, si suicida gettandosi in mare. Acccato dal dolore per la perdita della sorella, Jokuhainen tenta di annegare Väinämöinen il quale, dopo essere stato a lungo sballottato dai flutti, viene salvato da un'aquila che lo trasporta nella terra del nord, Pohjola. Qui viene soccorso da Louhi, signora di Pohjola, la quale gli estorce la promessa di fabbricarle il *sampo*. Väinämöinen promette e, tornato indietro, chiede al fabbro Ilmarinen di recarsi a Pohjola per costruire l'artefatto. Costui rifiuta ma Väinämöinen lo fa volare a Pohjola con un incantesimo e una volta giunto lì, si innamora della bellissima figlia di Louhi e per poterla sposare, la megera gli impone come prova la costruzione del *sampo*. Ilmarinen costruisce il congegno, che verrà nascosto da Louhi ma la bella fanciulla, con un pretesto, si rifiuta di lasciare Pohjola. Ilmarinen torna da solo a Kalevala.

- Runot XI-XV: primo ciclo di Lemminkäinen

Il giovane Lemminkäinen, dopo aver ripudiato la propria sposa per una promessa non mantenuta, decide di recarsi a Pohjola per cercarne un'altra, nonostante i consigli della madre. Discutono a lungo ed infine Lemminkäinen le da

⁶⁴Tradotto come "Sansone, figlio del campo", nella mitologia finlandese è il genio a guardia della fecondità del terreno, il cui nome, secondo alcuni studiosi, è, dal punto di vista etimologico, strettamente correlato al *sampo* (www.bifrost.it).

⁶⁵Torna qui il motivo dell'albero cosmico, al quale si è già fatto riferimento. Nel Kalevala, il motivo appare due volte: con la quercia del Il runo e con il *sampo* stesso. Nel caso della quercia gigante il riferimento è chiaro ma per quanto riguarda il *sampo*, la connotazione risulta più oscura. Entrambi, in un certo qual modo, sorreggono l'universo ed entrambi condividono lo stesso destino: quello di andare in frantumi. La rottura dell'asse cosmica può essere identificata con il fenomeno della precessione degli equinozi e con il susseguirsi delle ere con Väinämöinen che succede a Ilmatar, e Väinämöinen stesso che partirà da Kaleva, il cui posto verrà preso dal Fanciullo Meraviglioso, del quale si parlerà più avanti (www.bifrost.it)

il suo pettine, affermando che se sarà ferito o ucciso, questo sanguinerà. Giunto a destinazione, Louhi lo sottopone a varie prove: catturare l'alce di Hiisi, lo spirito malvagio delle colline, imbrigliare il cavallo di fuoco e catturare il cigno di Tuonela, il reame dei morti. Il giovane riesce nelle imprese ma mentre tenta l'ultima viene assassinato da un sicario di Louhi, che ne smembra il corpo, gettandolo nel fiume di Tuonela. La madre di Lemminkäinen, avendo notato il pettine sanguinare, corre sul fiume di Tuonela, raccoglie le membra dilaniate del figlio e, a mezzo di potenti incantesimi, le rimette insieme, restituendogli la vita⁶⁶.

- Runot XVI – XVIII: secondo ciclo di Väinämöinen

Väinämöinen intende costruire una barca per tornare a Pohjola e partecipare alla contesa per la mano della figlia di Louhi. Tuttavia, mancandogli le parole magiche necessarie, non riesce a completare l'opera. Le otterrà sconfiggendo l'antico gigante Antero Vipunen, dal quale riceverà il sapere.

- Runot XIX – XXV: primo ciclo di Ilmarinen (le nozze)

Ilmarinen, dopo aver superato difficili prove (l'aver arato un campo irto di vipere, l'aver catturato l'orso di Tuonela, il lupo di Manala e il luccio che nuota nel fiume dei morti), vince la mano della fanciulla di Pohjola e torna con lei in Kalevala.

- Runot XXVI – XXX: secondo ciclo di Lemminkäinen

Resuscitato, Lemminkäinen, offeso per non essere stato invitato alle nozze della fanciulla di Pohjola, decide di tornare a nord, sebbene la madre tenti di dissuaderlo. Dopo aver superato gli abitanti, che gli sbarravano la strada, Lemminkäinen sfida il signore di Pohjola, mozzandogli il capo ma Louhi schiera il suo esercito, mettendo il giovane in fuga, costringendolo a rifugiarsi su un'isola, ma anche qui è costretto alla fuga, dopo aver sedotto numerose donne e ragazze.

- Runot XXXI – XXXV: ciclo di Kullervo

⁶⁶L'assassinio, il corpo smembrato e gettato nel fiume e il risorgere trovano un evidente corrispettivo nella mitologia egizia, con il mito di Osiride.

Il ciclo di Kullervo costituisce un episodio staccato dal contesto principale. Delle vicende si tratterà più avanti.

- Runot XXXIX – XXXXIV: il furto del sampo

E' la vicenda centrale dell'intero poema. I tre eroi salpano per recuperare il sampo da Louhi. Durante il viaggio i tre si imbattono in un luccio gigante, Vete-hinen: dalle sue mascelle Väinämöinen ne ricaverà il kantele, uno strumento a corde, tuttora in uso e dichiarato in Finlandia "strumento nazionale". Giunti a Pohjola, [Väinämöinen](#) ne farà uso per addormentare tutti gli abitanti, riuscendo così a recuperare facilmente il sampo. Al suo risveglio, Louhi si accorge del furto e schiera la sua intera flotta contro i fuggitivi. Servendosi di un incantesimo, [Väinämöinen](#) fa sorgere degli scogli dal mare, sui quali s'infrangono le navi di [Louhi](#). Non dandosi per vinta, Louhi utilizza i pezzi delle imbarcazioni, e si trasforma in un enorme rapace pronta ad attaccare. Durante la lotta il sampo viene distrutto: i pezzi più grossi cadono sul fondo, alimentando così le ricchezze del mare, i più piccoli, spinti sulla spiaggia dalla risacca, verranno consegnati da Väinämöinen agli abitanti di Kalevala, contribuendone così alla ricchezza e alla prosperità.

- Runot XXXXV – XXXXIL: la vendetta di Louhi

Furiosa per il furto del sampo, la vecchia signora di [Pohjola](#) intende vendicarsi sul popolo di [Kalevala](#). Cerca di affliggerli con morbi e pestilenze, ma grazie all'uso della sauna e ai canti magici di [Väinämöinen](#) vengono debellati. Invia quindi un ferocissimo orso, che verrà ucciso. Infine tenta gettare il popolo di [Kalevala](#) nelle tenebre spegnendo il sole e la luna. Ilmarinen prova a forgiare un nuovo sole e una nuova luna usando oro e argento, ma questi non splendono né scaldano come quelli veri, nonostante la preziosità dei materiali. [Ukko](#)⁶⁷, il dio del cielo, fa allora cadere sulla terra una scintilla scaturita dalla sua spada che finisce nello stomaco di un grosso pesce per venire recuperata da [Väinämöinen](#) e [Ilmarinen](#). I due si dirigono quindi alla ricerca del sole e della luna, trovandoli rinchiusi in una caverna, da dove li libereranno.

⁶⁷Divinità suprema del pantheon finnico, Ukko è il signore del cielo e dio della folgore. nell'immagine tramandata nei canti popolari finlandesi (e ancor più estoni, dove Ukkonen è più specificatamente un dio del tuono) sembra avere ereditato molti tratti dal dio scandinavo Þórr, quale ad esempio l'uso di un martello per creare il rimbombo del tuono.

- Runo L: Storia di Marjatta

Il poema si conclude con l'apparizione di un nuovo personaggio: Marjatta, la vergine che concepisce un bambino dopo aver ingoiato una bacca. Il bambino viene condannato a morte dal vecchio sacerdote Virokannas, ma il neonato inizia miracolosamente a parlare, rimproverandolo. Virokannas allora lo consacra al re di Carelia, suscitando lo sdegno di Väinämöinen, che si allontana in barca e si reca verso il punto in cui il cielo e la terra si congiungono, preannunciando il suo ritorno il giorno in cui lo si chiamerà di nuovo. Prima di partire, fa dono del kantele e dei suoi meravigliosi canti al popolo finnico. Il poema non influenzò soltanto la trama delle opere di Tolkien, ma ebbe dei considerevoli effetti anche sulla sua "inventiva linguistica", poiché cominciò a creare un idioma personale profondamente influenzato dalla lingua finlandese: la lingua che, in seguito, sarebbe apparsa nelle sue opere con il nome di *Quenya* o *Alto Elfo*. Non solo, ne sottolineò l'importanza della mitologia in esso racchiuso, definendola come «il primitivo sottobosco che la letteratura europea ha tagliato, ridotto e ridisposto con diversa qualità e pienezza per molti secoli e attraverso differenti popoli» (Carpenter, 2002, p.93). Si ritrovano echi di quest'opera soprattutto ne *Il Silmarillion* e ne *I figli di Húrin*. Nel primo Eru Ilúvatar crea gli Ainur tramite la parola e gli Ainur stessi creano il mondo tramite la musica e la parola: la stessa parola creatrice che pervade l'intero Kalevala⁶⁸, la stessa "fiamma imperitura" di Eru Ilúvatar che trova il suo parallelismo nel dio supremo Ukko. Nel secondo, la storia del protagonista Túrin è chiaramente ispirata alla vicenda di Kullervo, protagonista del ciclo omonimo che va dal trentunesimo al trentaseiesimo runo, secondo la sistemazione di Lönnrot. Kullervo nacque nella casa dello zio Untamo, nella quale si ritrovò in condizione servile, a seguito della faida da questi condotta contro il fratello, Kalervo, al quale sottrasse la moglie, riducendola ad una schiava. Sin da piccolo, Kullervo medita vendetta contro le genti di Untamo, dimostrando un'indole forte ed aggressiva, cosa che

⁶⁸Da notare come il Kalevala si distacchi dagli altri poemi epici come quello di Omero o quelli germanici per la materia trattata: non vi sono grandi guerrieri o epici scontri ma maghi, cantori, fabbri, più propensi a intonare canti che a combattere (www.bifrost.it). Va comunque sottolineato il fatto che gli antichi finni attribuissero un grande potere alla parola: lo dimostra Väinämöinen stesso, i cui incantesimi altro non sono che la semplice conseguenza del suo dominio sulla Parola e che, per altro, lo rende simile alle figure degli aedi dell'area slava come *Bojanū* (www.bifrost.it).

spingerà lo zio e la sua gente a volerlo uccidere, ma senza successo. A seguito dei falliti tentativi di omicidio, Kullervo è venduto al fabbro Ilmarinen come custode di mandrie, ma per vendicarsi di uno scherzo malvagio fattogli dalla moglie di costui, trasforma la mandria in un'orda di lupi e orsi che chiude nella stalla e che la divoreranno. Fuggiasco nella foresta, incontra i genitori ed i fratelli che si erano miracolosamente salvati dallo sterminio ed in seguito, si imbatte per la strada una fanciulla che seduce e che sposa senza sapere che si tratta della propria sorella, perduta da bambina: accadde la stessa cosa a Nienor e a Túrin, che si sposarono ignari del loro legame di sangue. Per la vergogna, così come fece Nienor che per la vergogna impazzì, la ragazza si suicida e Kullervo, per espiare il delitto dell'incesto, muove guerra a Untamo, disobbedendo ai consigli dei genitori. Al ritorno, Kullervo trova i parenti sterminati. Decide allora di togliersi la vita, gettandosi sulla sua spada (www.bifrost.it), esattamente come fece Túrin. Il lavoro di raccolta svolto da Lönnrot va oltre la semplice composizione del Kalevala e si colloca come un importante contributo agli studi folklorici dell'Ottocento: a lui si devono, oltre alla composizione del poema, numerose raccolte dei canti tradizionali del popolo finnico dai titoli *Kantele, taikka Suomen kansan sekä vanhoja että nykyempiä runoja ja lauluja*⁶⁹, *Runokokous Väinämöisestä*⁷⁰, *Kanteletar, taikka Suomen kansan vanhoja lauluja ja virsiä*⁷¹, ed infine, le interessanti raccolte dei 7077 proverbi in versi intitolata *Suomen kansan sanalaskuja*⁷² e degli enigmi ed indovinelli finlandesi ed estoni intitolata *Suomen kansan arvoituksia*⁷³. Vanno annoverate anche le registrazioni dei canti dei *laulajat* ed in particolare quelli recitati da Arhippa Perttunen, il più celebre tra tutti i *laulajat*, il quale fornì a Lönnrot ben quattromila versi narrati nell'arco di due o tre giorni. Il materiale fornito da Perttunen era di ottima qualità e recitato in maniera impeccabile: molti dei canti da lui eseguiti, che formavano dei piccoli cicli, giungevano del tutto nuovi all'orecchio

69“Kantele, ossia poesie e canti vecchi e nuovi del popolo finnico”.

70“Raccolta di canti su Väinämöinen”.

71“Kanteletar, ossia i vecchi canti e le canzoni del popolo finnico”.

72“Proverbi del popolo finnico”.

73“Enigmi del popolo finnico”

di Lönnrot, il quale riconobbe il considerevole patrimonio fornitogli (www.bifrost.it). L'antica e ormai scomparsa tradizione dei *laulajat* (dal finlandese "laulaa", che significa "cantare"), trova ampi riscontri nella caratterizzazione dei personaggi del Kalevala e trova difficilmente un corrispettivo all'interno delle altre tradizioni europee: rapsodi nati da una società elementare e popolare che li ha resi quanto mai lontani dall'ideale di poeti di classe o di professione, i quali tramandavano il loro repertorio di canti o *runot* secondo usanze antichissime. I *laulajat* intonavano i propri *runot* con un metodo di esecuzione particolarissimo: secondo quanto riporta Lönnrot, essi sedevano vicinissimi, solitamente l'uno di fronte all'altro e tenevano le mani intrecciate, dondolandosi con movimenti ritmici. Quindi il primo, solitamente il più stimato per abilità, competenza ed età, inizia ad intonare un verso, fino al terzo piede o alla terzultima sillaba. Il compagno riprende il verso cantato, con un tono leggermente variato finché giunge a sua volta al terzo piede o alla terzultima sillaba del verso. Il compagno riprende, e così via, fino alla fine del canto. L'intervallo di tempo in cui il primo *laulaja* tace serve a questi per poter ricordare il verso successivo od improvvisarlo. I due *laulajat* venivano solitamente accompagnati dal suono del *kantele*. Väinämöinen era in grado di incantare con le melodie del *kantele* tutti gli esseri e gli elementi della natura, conferendo allo strumento una connotazione magica, se non addirittura sacra. Lo strumento aveva il compito di accentuare le caratteristiche ritmiche dell'esecuzione, creando una specie di rapimento estatico simile a quello creato dal tamburo per alcune comunità sciamaniche (www.bifrost.it).



Va infine notato come Lönnrot abbia inserito all'interno del Kalevala, un gran numero di incantesimi e scongiuri, rendendola così una delle poche fonti che riescano a fornire un quadro delle pratiche magiche degli antichi Finni. Vi sono scongiuri per placare i serpenti (runot XIX – XXVI), contro il freddo e gli stregoni (runo XXX), per ammonire l'orso (runo XXXII), per calmare le onde e i venti (runo XLII), per guarire dalle malattie (runo XLV) e dalle ustioni (runo XLVIII). Vi sono inoltre anche alcuni canti nunziali che costituivano il *vademecum* della giovane sposa: vi spiccano lunghe sequenze di consigli prematrimoniali nelle quali le vengono illustrati i doveri domestici che l'attendono a casa nei confronti del marito e, soprattutto, dei suoceri (runot XX-XXIV).

3.2.2.1. La religione presso gli antichi finni

Il problema maggiore che affligge la conoscenza della religione degli antichi finni sta nell'affidabilità delle fonti, dato che i primi documenti letterari sono sta-

ti tardamente redatti e alcuni risalgono addirittura all'epoca cristiana, come il cosiddetto *Canone di Agricola*⁷⁴, un documento posto a prefazione della traduzione di 150 dei Salmi dell'Antico Testamento, che contiene l'elenco delle divinità adorate dai finni prima dell'avvento del Cristianesimo le quali vengono localizzate soprattutto nella provincia di Häme e nella Carelia (www.bifrost.it). Un valido contributo è stato fornito dal lavoro dei folkloristi (il *De poësi Fennica* di Henrik Gabriel Porthan, il quale collaborò anche con Kristian Erik Lencqvist nella stesura del suo *De superstitione veterum Fennorum theoretica et pratica*, la *Mythologia fennica* di Christfried Ganander, le raccolte di ballate popolari di Zachrias Topelius il "vecchio", ecc.) e dalle loro raccolte di canti popolari, sebbene queste si presentino frammentarie e non prive di alterazioni impiantate dagli ultimi *laulajat*. L'analisi dei testi ha permesso però di epurare questi documenti, permettendo di recuperarne il contenuto e di rilevare così i comportamenti culturali e le rappresentazioni mitologiche di queste popolazioni. Queste vengono ripartiti in quattro gruppi linguistici: ugrofinnici, altaici, paleosiberiani e paleoartici (www.bifrost.it). Questi popoli ritengono che tutte le cose esistenti dispongano di una o più anime sotto l'aspetto di uno spirito-signore, siano esse cose, animali, piante o esseri umani, animati o inerti: caratteristica, questa, che si riflette nella lingua, la quale non è provvista di un genere, ad esclusione di quello grammaticale che agisce tramite suffissi e particelle per distinguere nomi che si riferiscono ad un essere femminile o maschile (Marazzi, 1984, pp. 10-11). Le divinità del *pantheon* finlandese che vengono invocate nel Kalevala hanno davvero poco in comune con i titanici dei del *pantheon* norreno, germanico o greco: vivono in armonia con la natura che li circonda e sembrano aver instaurato con gli umani un rapporto di reciproco rispetto. Sono effettivamente simili agli spiriti-guardiani dei popoli nord-euroasiatici, che gli sciamani cercano ancora oggi di ingraziarsi con offerte, preghiere e piccoli doni, affinché si prendano cura di chi li invoca, fornendo primizie o cacciagione. Molti canti magici del *Kalevala* possono essere agevolmente confrontati con le invocazioni sciamaniche raccolte nell'area uralico-siberiana (Comparetti, 1891, pp. 113-114). Secondo l'idea finnica, ogni cosa ha il pro-

⁷⁴Mikael Agricola è stato il primo a tradurre il *Nuovo Testamento*, inaugurando ufficialmente la lingua finlandese.

prio *haltiat* (da *hallita*, “governare”), il proprio spirito – signore. Quasi tutte le divinità che compaiono nel *Kalevala* sono spiriti custodi degli elementi della natura, del bosco, del mare o del cielo. La *tajga*, ad esempio, è la dimora di Tapio, e le foreste assumono l'epiteto poetico di Tapiola. La sua consorte è Mielikki, spesso invocata dai cacciatori. Loro figli sono Nyyrikki, il quale provvede a rendere praticabili le paludi in modo che le mandrie che si recano al pascolo possano attraversarle, e Tellervo, patrona dei cacciatori. La figura di Tapio trova diversi corrispettivi presso numerosi popoli uraloaltaici: gli Altaiani (Teleuti), ad esempio, si rivolgono a Tayga Tös, il signore delle foreste, perché decreti loro successo nella caccia. Anche gli Jacuti riconoscono un signore dei boschi, chiamato Bāy Bayanay al quale, con i suoi fratelli e sorelle, è legato tutto quanto riguarda la forza e il rigoglio della vita (Marazzi, 1984, pp. 1-43). Questa classe di personaggi ha inciso profondamente nel folklore slavo, producendo la figura del *lešij*, lo spirito che vive nel profondo dei boschi, e che nelle fiabe russe, ha dato vita al boscaiolo Dubynja (Giansanti, 2008). Come già accennato, ogni regno ha il proprio signore. Spirito-signore dell'elemento liquido è Ahto, da cui il regno sottomarino prende l'epiteto poetico di Ahtola. La sua sposa è la benigna Vellamo e dalla loro unione provengono gli *Ahtolaiset* che dominano fiumi, laghi, sorgenti e cascate. Tra gli spiriti acquatici presenti nella cosmologia finnica è possibile ravvisare elementi provenienti dall'area uralico – siberiana ma anche dei legami con la tradizione slava e germanica: per esempio, il mostruoso Vetehinen può essere confrontato con lo spirito russo delle acque, il *vodjanoj*. E ancora, in alcune ballate del ciclo di Novgorod, la vicenda del mercante Sadko che, disceso nei reami sottomarini, incanta lo zar del mare con le melodie suonate sulla sua *gusli* richiama l'episodio, del quarantaduesimo runo del *Kalevala*, in cui Ahto s'impadronisce dei frammenti del *kantele* di Väinämöinen, e li trattiene per la gioia del suo popolo (Giansanti, 2008). Ukko è il dio supremo del pantheon finnico: nonostante questo, più che una divinità uranica, cioè legata al cielo e alla natura celeste, si tratta di una divinità legata agli eventi meteorologici e che, per molti tratti, richiama il dio scandinavo Þórr, sia a causa del legame etimologico, come sostengono alcuni, dell'epiteto Öku-Þórr attribuito al dio scandinavo, sia perché entrambi usano un martello per creare il rombo del tuono. Ukko viene invocato

anche, nel Kalevala, con il nome di Jumala⁷⁵, che significa “paese del cielo”: una rappresentazione caratteristica dei popoli dell'Asia settentrionale e centrale, che condividono tutti un culto del cielo, inteso *in primis* nel puro aspetto uranico, e poi come un dio supremo che finisce con l'identificarsi col cielo stesso. I nomi dati a questa divinità celeste sono diversi: i popoli di lingua turco-altaica lo chiamano *Tengri*⁷⁶, presso i Čeremissi si chiama Jumē, “cielo”. L'appellativo più frequente presso i Samoiedi, gli Ostiachi e i Voguli è Nūm-tūrem, “l'alto”. Per gli Ostiachi dell'Irtyš, è Sänke, “il luminoso”. Presso i Tungusi si usa il nome Buga, “cielo”, “mondo”. Per i mongoli è Kögö Moŋko, “cielo azzurro”. È Tängärä Qayraqan, “supremo *qan* del cielo” presso i Turchi sud-siberiani. Questi ultimi conoscono anche, tra le maggiori divinità celesti, Bay Ül-gän, “grande ricco” e Yalqın Äzi, “signore della fiamma”, dominatore del fulmine, le cui invocazioni contengono immagini non dissimili da quelle fornite nel *Kalevala* per Ukko (Giansanti, 2008). Ukko viene frequentemente invocato e, solitamente, risponde dimostrandosi attento alle preghiere a lui rivolte: quando Louhi rubò il fuoco, restituì la scintilla di luce al sole e alla luna facendola colare dalla sua spada, oppure quando Lemminkäinen cercò di catturare il cavallo di fuoco, andò in suo aiuto. A differenza degli dèi greci o germanici, non è onnipotente: per esempio, si è dimostrato impotente quando Väinämöinen lo implora di fermare l'emorragia dalla ferita che si è inferta sul ginocchio con l'ascia, ma la guarigione non sarà possibile finché il cantore stesso non ricostruirà l'origine del ferro. Anche il sole (*päivä*) e la luna (*kuu*) sono ugualmente personificati, e hanno figli e figlie. Importante per completare la visione del mondo dei finni è il regno di Tuoni o Mana, da cui l'epiteto Tuonela o Manala. Tuoni viene rappresentato come un vecchio inflessibile, dalle unghie di ferro e dal cappello calcato fin sulle spalle e che trova il suo corrispettivo nell'Ärlik Qan delle concezioni altaiche. La sua consorte è Tuonetar che nel *Kalevala* viene ironicamente chiamata “buona signora” (*hyvää emäntä*), ed era solita cucinare ai morti un rancio a base di lucertole, serpenti e rospi. Secondo quanto riporta Agricola, il culto dei morti era ampiamente sviluppato presso gli

⁷⁵In finlandese moderno, questo termine indica il Dio cristiano.

⁷⁶Esistono anche numerose varianti locali: *Tängärä* tra Tatari e Teleuti, *Tangir* tra i Beltiri, *Taŋara* tra gli Jacuti, *Tura* tra i Čuvaši, *Tŋri* presso i Mongoli, *Teŋeri* presso i Buriati).

antichi finni, ma i riti e i costumi funebri sono state solamente ricostruiti dagli antropologi. Secondo gli studi folklorici, pare che i Finni credessero che gli spiriti dei morti rimanessero nelle tombe – il cui dominio apparteneva a Kalma, dio della morte – fino alla completa disintegrazione dei corpi. Liberatesi, le anime si imbarcavano lungo il fiume che conduceva al Tuonela. Lo stesso Väinämöinen dovette imbarcarsi per l'aldilà e in questo modo il suo viaggio ricorda le catabasi degli sciamani siberiani, i quali, calandosi nei mondi ipoctoni, dovevano superare paurosi ostacoli, prima di arrivare al cospetto di Ärlík Qan e dei suoi tremendi figli (Marazzi, 1984, pp. 182-187).

3.2.3. *La Bibbia e il Cristianesimo*

Uno degli influssi più evidenti che è possibile riscontrare nel corpus mitopoeico tolkeniano è sicuramente quello che deriva dalla Bibbia e dal Cristianesimo. Alcuni hanno riflettuto sulla relazione presente tra il Tolkien scrittore e la sua fede cristiana e hanno rilevato un mondo in cui l'adorazione di Dio risulta assente: sebbene l'adorazione di una divinità non sia evidente e non esistano luoghi di culto⁷⁷ ad eccezione di quello costruito a Morgoth a Númenor dove si tenevano sacrifici umani (Manni, 2002, p. 222), sarebbe errato affermare che non sia presente un Dio (in modo più esplicito ne *Il Silmarillion*); nessuno nomina o prega mai l'Unico (Eru Ilúvatar)⁷⁸ ma è anche vero che con la sua figura insieme a quelle dei Valar e dei Maiar, Tolkien ricalca quelle del Dio cristiano e della sua schiera di angeli⁷⁹ ed inoltre, in un certo qual modo, rievoca con la figura degli elfi la condizione dell'uomo prima della Caduta (Carpenter, 2002, pp. 133 – 134). Chiari sono i riferimenti alle virtù proprie della religione cristiana (*Fides*, *Spes* e *Caritas*) e che si riscontrano in diversi personaggi come Gandalf, Frodo, Sam e nella loro fiducia in un provvidenziale *Destino*

⁷⁷Chiaro riferimento alla religiosità di Israele dal tempo di Abramo a quello di Davide, durante il quale non vennero edificati templi per Jahvè in virtù del fatto che il rapporto religioso non avvertiva il bisogno di essere "vincolante e vincolato" attraverso il culto, grazie alla speranza nutrita dal popolo verso di lui (Manni, 2002, p. 222).

⁷⁸E' interessante notare come nelle religioni abramitiche sia presente il comandamento religioso "non nominare il nome di Dio invano": nell'universo tolkeniano «sembra che in qualsiasi situazione lo si nominerebbe invano, e dunque non lo si nomina mai» (Manni, 2002, p. 216).

⁷⁹Un elemento di originalità che coniuga monoteismo e politeismo è la presenza tangibile delle "intelligenze angeliche" in Arda le quali sono soltanto esecutrici della volontà divina e sono profondamente legati alla realtà terrena a causa della loro scelta di risiedere nel mondo (Manni, 2002, p. 233).

trascendente, unitario e sensato, profondamente diverso dal *Caos* mentre all'opposto opposto troviamo figure come Denethor e Gollum che si ribellano al Destino e che cadono (Manni, 2002, p. 211). A questo punto è necessario inserire la visione Manichea ed Agostiniana dei concetti di Bene e Male: Manichea in quanto il Bene ed il Male sono due forze uguali e contrarie dal cui scontro si configura l'universo così come ci appare, imprescindibili l'una dall'altra e che si concretizza nell'opposizione dei personaggi come Frodo / Gollum, Gandalf / Saruman, Galadriel / Shelob, Theoden / Denethor, Faramir / Boromir, Hama / Grima. Uno sguardo più attento può però notare come il Male possa recare con se un briciolo di Bene e viceversa (come accade esemplarmente nel caso di Gollum) in una visione Agostiniana del mondo⁸⁰. Ciò non prevede il dominio di una visione sull'altra: piuttosto queste si completano poiché le opposizioni tra i personaggi non si risolvono mai con il confronto o l'annullamento reciproco degli avversari (ad eccezione della coppia Frodo / Gollum) e, effettivamente, il Male non è visto che come decadimento del bene: gli Orchi non sono altri che elfi corrotti da Melkor Morgoth, così come i Cavalieri Neri, il Balrog, lo Spettro dei Tumuli e lo stesso Sauron. Inoltre una concezione prettamente agostiniana dell'universo di Arda negherebbe qualsiasi possibilità dell'esistenza del libero arbitrio, il quale si presenta invece vero e tangibile, testimoniato dal fatto che il Male *potrebbe* realmente trionfare (Manni, 2002, pp. 210-213).

⁸⁰Il mondo, secondo la dottrina delle Idee di Sant'Agostino, non possiederebbe il male ma soltanto "assenza", privazione, allontanamento e decadimento del Bene, imputabile unicamente alla fallacità dell'uomo.

Capitolo 4

Analisi delle figure ricorrenti

Il precedente capitolo è stato d'aiuto nell'analizzare le fonti, scritte ed orali, che sono state necessarie per creare quell'*humus fertile* sul quale è nata Arda con i suoi personaggi e le sue vicende. E' stato possibile evincere, tramite l'analisi di queste fonti, una serie di figure ricorrenti che meritano una più profonda analisi in quanto parte di un universo e di un repertorio di immagini ormai consolidato in numerose culture. Tramite l'analisi delle seguenti figure sarà possibile dare una risposta ai quesiti posti nel precedente capitolo poiché analizzandone le radici profonde e dandone un'interpretazione, sarà possibile capirne e spiegarne l'evoluzione.

4.1. Il drago

Senza dubbio, il drago è una figura assai ricorrente nell'universo di Arda: Ancalagon, Glaurung, Schata e Smaug rappresentano alcuni dei peggiori nemici contro cui i protagonisti sono costretti a scontrarsi. Dopo aver analizzato "da dove vengono i draghi" dell'universo di Tolkien, è necessario soffermarsi sulla loro funzione di archetipo nella cultura umana. Appartenente ai simboli nictomorfi, il Drago è un archetipo universale insieme teriomorfo e, sorprendentemente, acquatico e sembra riassumere tutti gli aspetti del regime notturno dell'immagine⁸¹: è un antico essere mostruoso, belva del tuono e seminatore di morte (Durand, 1972, p. 89). Donteville ha studiato le manifestazioni della figura attraverso la toponimia celtica, ritrovandone tracce in culture differenti: vi è *dracs* nel Delfinato e nel Contal, *Dracheo Drake* tra i popoli germanici e i *Wurme* o *Worm* (letteralmente "verme")⁸² presso gli scandinavi, a cui si aggiungono la Gorgone, Gerione, il *Mâchecrout* e il *Coulobre* della fontana di Vaulcuse (Durand, 1972, p. 89). Il Drago viene ritratto come un gigantesco sauro,

⁸¹Semplificando grossolanamente, secondo Durand (1972), la produzione delle immagini avviene lungo un tragitto che è in prima istanza neuro-biologico, e successivamente si estende ai livelli culturali, seguendo diverse fasi: dalla riflessologia alla tecnologia, dalla tecnologia alla filosofia, dalla filosofia all'iconologia e dall'iconologia alla semiologia. Durante questo percorso, le immagini si distribuiscono in insiemi al cui interno si dispongono per analogia strutturale. Si disegnano così le tre grandi "costellazioni" dell'immaginario, che inglobano gli archetipi del distinguere, del confondere e dell'unire e i due regimi dell'immaginario: quello diurno, legato agli universi uranici, alla luce e al fuoco, e quello notturno, legato alle pulsioni, al mostruoso e all'acqua.

⁸²Glaurung e Schata possiedono tale epiteto poiché sprovvisti di ali.

palmipede e talvolta alato e le sue prime raffigurazioni sono state rinvenute a Noves, nella bassa Duranza che risalgono all'epoca celtica. Nell'Apocalisse, il Drago è legato alla Prostituta e ricorda i Rahab, il Leviatano, il Béhémot e molti altri esseri legati all'ambiente acquatico: sembra dunque, che l'archetipo del Drago richiami anche quelli della belva, della notte e dell'acqua combinati insieme (Durand, 1972, p.91). È l'archetipo fondamentale che riassume il Bestiario della luna, poiché «in una tale prospettiva, la negatività, anche animale, è necessaria all'avvento della piena positività» e pertanto, il Drago diviene anche l'animale polimorfo per eccellenza: attraverso il volo viene caricato di valore positivo come potenza uranica e attraverso le squame che ne compongono il corpo, richiama il serpente piumato, il serpente cornuto e la coccatrice⁸³. Il mostro è dunque «simbolo di totalizzazione, di censimento completo delle possibilità naturali, e da questo punto di vista ogni animale lunare, anche il più umile, è unione mostruosa» (Durand, 1972, p. 314). Inoltre, nelle fiabe e nei racconti, del drago non viene mai descritto l'aspetto, sebbene lo si conosca e le ali non sono che una sorta di "accessorio" che serve per planare più che per volare (Propp, 1949, pp. 333-334). Oltre che dell'acqua, la natura del Drago è costituita anche dal fuoco, che porta dentro se e che viene emesso con una fiamma. L'elemento igneo e quello acquatico non sono caratteri che si escludono vicendevolmente: al contrario, spesso si alleano (Propp, 1949, pp. 334-335). Nelle fiabe e nei racconti popolari lo si trova nelle acque ma anche sui monti, motivo per il quale assume l'epiteto di "Serpente Montano" (Propp, 1949, p.346) e le sue funzioni principali sono tre: quella del rapitore di donne, quella di insediarsi in un uomo (vivo o morto) sotto forma di spirito e quella di assediare una città pretendendo come tributo una donna da sposare o da divorzare (Propp, 1949, pp. 346-348). Il Drago sa dell'esistenza dell'eroe e, soprattutto, sa che morirà per mano sua o, per meglio dire, sa che non può morire per mano di nessun altro (Propp, 1949, p. 352): questi deve fare attenzione a non addormentare (o meglio, a non distrarsi in alcun modo), pena la sconfitta. Il motivo dello scontro è derivato da quello dell'inghiottimento dell'eroe, sul

⁸³Creatura leggendaria dalle dimensioni di un drago e dall'aspetto di un brutto gallo con alcune caratteristiche da lucertola, nata da un uovo deposto da un gallo e covato per nove anni da un rospo od un serpente.

quale si è stratificato. Ancora una volta è nel rito dell'iniziazione che tale motivo viene rilevato, quando l'iniziando doveva passare all'interno di un congegno che richiamava la forma di un animale: in questo modo l'iniziando, viene digerito e vomitato come uomo nuovo, attraverso la fusione con l'animale totemico (Propp, 1949, pp.358-361). Digressione a parte merita la spiegazione del motivo dell'eroe che acquisisce la conoscenza del linguaggio degli uccelli, come accadde per Sigurd che lo acquisì quando assaggiò il sangue di Fáfnir. E' possibile formulare la congettura secondo cui è solo attraverso la fusione con l'animale totemico che l'iniziando ne assume le virtù e le caratteristiche magiche: man mano che l'uomo riesce a padroneggiare la natura e la sua produzione, il carattere magico di questo rito svanisce tuttavia resta la reminiscenza dell'assoluto potere che un tempo il cacciatore acquisiva su e tramite l'animale per virtù del rito (Propp, 1949, pp. 361-368). Venuto meno il senso del rito, si è perso anche il senso dell'inghiottimento e dell'eruttazione che si è trasferito sull'uccisione dell'inghiottitore. Questo potrebbe spiegare anche come mai nella Bibbia, la figura del Drago viene demonizzata e caratterizzata da attributi spregevoli, simboleggiando il male assoluto. Nell'universo di Arda, infatti, sotto l'influsso della Bibbia e del Cattolicesimo, i Draghi assumono il ruolo di creature intimamente malvage, furbe ed abili nel manipolare i nemici grazie alle spiccate abilità discorsive. Schata distrusse la stirpe dei Nani e si appropriò del loro tesoro, Glaurung si compiacque di aver condotto Nienor e Túrin al suicidio, Smaug – che è ispirato moltissimo al drago di Beowulf – si è impossessato di tutta la zona circostante Erebor e Ancalagon distrusse quasi per intero l'esercito dei Valar.

4.2. Il cavallo

Anche il cavallo rappresenta un archetipo importante ed un simbolo ricorrente, che appare in numerosi miti e leggende. Lo ritroviamo soprattutto nel *Signore degli Anelli*, con Ombromanto e la razza dei Mearas e con l'affiliazione che questa ebbe con popolazione di Rohan, i Rohirrim detti appunto "i Signori dei Cavalli". Questo animale che, al pari del cane, accompagna l'uomo sin dal 3000 a.C., è innanzitutto un elemento ctonio, legato alle costellazioni acquatiche, al fulmine e agli inferi, prima di essere un elemento solare: è la cavalcatura di Ade e l'animale consacrato a Poseidone il quale, sotto forma di stallone

generò le Erinni. Altre leggende affermano che il simbolo ippomorfo sia il membro di Urano, dal quale sono nati i Sileni. Brimo, la dea greca della morte, è raffigurata su un cavallo e nell'Apocalisse la Morte cavalca il cavallo scialbo, legando l'animale in maniera ancora più esplicita al male e alla morte tanto che per alcune popolazioni germaniche e anglosassoni, sognare un cavallo è presagio di morte. Nell'Apocalisse presenta inoltre un palese isomorfismo con il leone e con le fauci del drago. Il cavallo solare, inoltre, si lascia facilmente assimilare al cavallo ctonio, data l'instabilità legata al sole stesso. Il cavallo è inoltre simbolo del tempo in diverse culture, dai Greci agli Scandinavi ai Persiani: le dee lunari e gli dei solari viaggiavano su carri trainati da cavalli e viene associato all'elemento acquatico in virtù del carattere terrificante e infernale dell'abisso acquatico (Durand, 1972, pp. 67-70). All'interno dell'universo fiabesco compare in sostituzione degli animali della foresta in virtù del nuovo ruolo economico che rappresenta ma ad essi rimane ancora legato, non essendo capace di sostituirli in tutto. Un altro elemento particolare legato alla figura del cavallo è la sua nutrizione: così come agli animali totemici venivano recate offerte, al cavallo è dovuta una specifica nutrizione, che gli conferisce una particolare forza magica (Propp, 1949, p. 271-274). Come precedentemente rilevato, il cavallo è legato all'universo ctonio attraverso il legame degli eroi con i morti: è il defunto padre a cedere al figlio un destriero dalle incredibili capacità. Questo motivo viene ricondotto alla consuetudine di seppellire il morto (di solito con i guerrieri) insieme al proprio cavallo, in modo che potesse servirlo nell'oltretomba, accompagnandolo nel regno delle anime. Il cambio da un'agricoltura di tipo itinerante ad una sedentaria, «quando nasce l'attaccamento alla propria terra e sorge il culto degli antenati, non si crede più che i morti se ne siano andati, ma si crede che vivano in casa, accanto al focolare, sotto la soglia oppure nella terra, nella tomba» (Propp, 1949, p. 276) e il cavallo "perde" il suo senso particolare di accompagnatore dell'oltretomba, pur rimanendo un marcato attributo del defunto, divenendo in questo modo un simbolo totemico e manistico. Anche il mantello del cavallo riveste un'importanza particolare poiché al colore sono legate le capacità e la forza dell'animale. Vengono spesso citati tre colori: leardo, fulvo e bianco. Quest'ultimo il più importante, rappresentante il colore degli esseri dell'aldilà. Veniva ritenuto inoltre che il cavallo

possedesse una sorta di “natura ignea” (che si rileva particolarmente quando si presenta il mantello fulvo), che gli permetteva di trasportare l’eroe nel “regno lontano” (da identificarsi, spesso, con l’aldilà) o nell’oltretomba. Tra le pagine de *Il Signore degli Anelli* risalta la figura di Ombromanto, il principe dei Me-reas, i grandi cavalli di Rohan. Era uno stallone in grado di comprendere il linguaggio degli Uomini che poteva correre più veloce di qualunque altro cavallo della Terra di Mezzo ed il segno della sua forza era simboleggiato dal manto argentato. Inoltre il legame dei Rohirimm con i cavalli si potrebbe ricollegare sia ai *Berserkir* della tradizione norrena sia ad un simbolismo animale che ricorda i Centauri greci e dunque al teriomorfismo.

4.3. L’aquila

L’arrivo delle aquile nelle vicende dei personaggi della Terra di Mezzo si è spesso rivelato provvidenziale per loro, capovolgendo le sorti degli eventi. Tuttavia, l’aquila e gli uccelli in generale, non vengono considerati altro che accessori dell’ala, lo strumento ascensionale per eccellenza subendo così un processo di “disanimalizzazione”: disincarnazione che li conduce a divenire semplici emblemi e simboli (Durand, 1972, pp. 128-129). Nel caso dell’aquila, la ritroviamo legata all’arte augurale di origine indoeuropea riservata nell’antica Roma ai nobili e ai patrizi e in seguito, durante il medioevo, ai nobili e agli imperatori e che collega l’immagine dell’aquila «alla volontà che sta in alto», conducendola così ad un processo di angelizzazione e di sublimazione, che la allontana dall’associazione al fallo di cui l’uccello è, spesso, carico (Durand, 1972, p.129). All’interno dei racconti e del folklore, il suo ruolo è, similmente a quello del cavallo, trasportare l’eroe nell’*altro* regno, lontano. Essa va copiosamente nutrita, finanche a danno dell’eroe, ma altrettanto abbondantemente lo ricompenserà. Questo motivo si è formato su una base precedentemente esistita: era consuetudine in Siberia nutrire e pregare l’aquila o un altro uccello, il quale veniva poi ucciso per poter raccontare ai suoi simili quanto bene fosse stata trattato e garantire così alla comunità una ricompensa. Il motivo dell’uccisione viene poi sostituito dalla compassione verso l’animale, il quale ricompenserà l’eroe trasportandolo nel regno lontano dove riceverà un oggetto che gli garantirà ricchezza e potenza (Propp, 1949, pp. 267-270). Così come per Zeus, l’aquila era il simbolo del Vala Manwë: appartengono alla stirpe divina

dei Maiar, sono molto più grandi delle normali aquile e riescono a comunicare con tutte le creature di Arda. Svolgono il compito di vigilare su Melkor - Morgoth e hanno avuto un ruolo di rilievo nella Guerra d'Ira alla fine della Prima Era, tuttavia, come è stato rilevato Propp, il ruolo nel quale appaiono più spesso è quello di "traghettatori" degli eroi. Sono giunte spesso al loro salvataggio: accadde tre volte con Gandalf, con Bilbo e i Nani ed infine con gli stessi Frodo e Sam durante la distruzione dell'Anello nel Monte Fato, mantenendo così intatta anche la loro immagine sublimata.

4.4. L'albero

E' già stata analizzata la figura dell'albero nell'immaginario delle diverse culture che possiedono questo elemento e che, nella maggior parte dei casi, lo configurano come *axis mundi* del proprio universo e della propria cosmologia. L'albero, o per meglio dire *gli* alberi di Tolkien assumono connotati del tutto diversi, che vanno messi in relazione con i precisi avvenimenti storici che stavano verificandosi mentre Tolkien scriveva. Barbalbero e gli Ent sono vere e proprie potenze elementali legate alla terra che richiamano, anche etimologicamente, gli Jötunn della tradizione norrena. Dato il particolare momento storico, caratterizzato da ben due guerre mondiali, e dato il retroterra culturale romantico, queste creature vengono elette per schierarsi contro Isengard e il suo esercito distruggendoli. Metafora, questa, dell'industria e delle macchine che distruggono la natura, invece che salvaguardarla. Questa, richiamando a se le proprie potenze elementali, riprende la supremazia sulla macchina, ristabilendo così all'interno dell'opera, il proprio predominio.

4.5. L'anello

Una delle figure più importanti, se non forse la più importante, all'interno di tutta l'opera è l'anello. Delle vicende e dei poteri si è già ampiamente discusso per cui si procederà inquadrandolo subito entro l'archetipo che rappresenta. Secondo la classificazione Aarne-Thompson, rientra nel tipo 560 (oggetti magici), è un tipo diffuso ampiamente presso tutti i popoli e ricalca il seguente schema: l'acquisizione dell'oggetto⁸⁴ in maniera miracolosa (o casuale), l'uso

⁸⁴Secondo Aarne, l'oggetto in questione era all'inizio una pietra, che in seguito venne sostituita dall'anello magico (Thompson, 1967, p. 111).

che l'eroe ne fa, la loro perdita e il loro recupero (Thompson, 1967, pp. 110-112). Gli oggetti magici possedevano, presso alcune culture, la capacità di poter invocare gli spiriti: ciò dimostra che, presso questi popoli, questi oggetti venissero concepiti come possessori di una forza intrinseca. La rappresentazione di questa come di un essere invisibile si colloca più in là nell'asse temporale, verso la sostituzione dell'immagine (inizialmente affidata a peli, denti od artigli) con un concetto. E' in questo modo che nasce la concezione degli anelli (ma anche di altri oggetti) come *feticci*: strumenti che rientrano nell'uso quotidiano ma che non presentano alcun legame od alcuna attinenza esteriore con la forza in questione (Propp, 1949, pp. 310-311). Costruito sulla traccia dell'anello della Saga dei Völsungar, l'anello di Tolkien rientra effettivamente entro questo archetipo: è dotato di volontà e di forza *proprie* (anche se obbedisce alla volontà di un unico padrone), nonostante non vi sia alcun vincolo tangibile o apparente con Sauron sebbene, come lo stesso Tolkien ammette, « si tratta di un espediente mitologico per rappresentare una verità: che la potenza (o forse meglio la potenzialità) per essere esercitata e per produrre risultati deve essere esteriorizzata e in questo modo esce (in maggiore o minor grado) dal diretto controllo della persona» (Carpenter e Tolkien, 1981, lettera n. 211). Secondo alcuni, l'anello possiede un funzionamento analogo a quello di una droga piuttosto che una propria volontà: agisce annebbiando la mente di chi ne fa uso, il quale finisce per attribuirgli le proprie azioni come se queste fossero frutto degli effetti dello stupefacente piuttosto che della sua mente contorta (Manni, 2002, p. 86).

4.6. *Lo sciamano: Gandalf e Saruman a confronto*

Gandalf e Saruman appartenevano ad un gruppo di "stregoni" chiamati Istari, inviati dai Valar durante la Terza Era per contrastare Sauron: avrebbero dovuto affiancare Elfi ed Umani consigliandoli e persuadendoli al bene, provandoli ad unire nell'amore e nella comprensione cosicché se Sauron fosse tornato, non sarebbe stato capace di dominarli nella forza e nell'odio (Manni, 2002, p. 57). Inizialmente era un gruppo formato da cinque elementi: Saruman, chiamato anche Curunir ("uomo di destrezza"), i cosiddetti Stregoni Blu dei quali si perse ogni traccia, Radagast ("custode di bestie") che si innamorò delle creature della Terra di Mezzo, finendo per vivere insieme a loro abbando-

nando il suo compito ed infine Gandalf o Mithrandir (“il pellegrino grigio”). Le figure di Gandalf e di Saruman possono essere collocate a metà tra le potenze angeliche bibliche e lo sciamano. Delle prime ne assumono il compito e il carattere ascensionale (Durand, 1972, pp. 130-131), della seconda la conoscenza e le virtù magiche⁸⁵. Sebbene appartenenti allo stesso ordine, Saruman e Gandalf possono essere assimilati a due archetipi diversi. Saruman è un personaggio che chiaramente si pone come un angelo caduto, che si fa vincere dalla superbia, dall’avarizia e dall’invidia come accadde a coloro che si fecero sopraffare dal potere dell’anello e dal Male: Gollum, Boromir, Denethor, Grima. Saruman, che, totalmente intelletto e assenza di cuore, ricorda il marlowiano *Doctor Faust*, si lascia sedurre dal Male, rientra a pieno titolo nel mito della caduta degli angeli malvagi della tradizione giudaico – cristiana, tema che, come sottolineato più volte dagli etnologi, non è altro che quello del «tempo nefasto e mortale, moralizzato sotto forma di punizione» (Durand, 1972, p. 107) e che si manifesta in diversi altri miti, da quello di Prometeo a quello del serpente tentatore: l’atto di sfidare una potenza divina costituisce il presupposto della caduta, che si trasforma così nell’emblema del peccato (Durand, 1972, p. 107). Gandalf si colloca invece sul versante opposto, come campione del Bene. Appare evidente la somiglianza con Óðinn nella sua forma di vagabondo, di vecchio errante e monocolo, dalla lunga barba bianca e dalle vesti ed il cappello stropicciato. Infinita è però la saggezza del dio nordico, così come è per la saggezza che gli abitanti di Arda si appellano a Mithrandir. L’idea del personaggio venne concepita grazie ad una cartolina acquistata da Tolkien durante una vacanza in Svizzera, che raffigurava un vecchio con una lunga barba, seduto sotto un pino con indosso un lungo mantello e un cappello a tesa larga, il cui titolo era *Der Berggeist*, lo spirito della montagna (Carpenter, 2002, p. 83). Ed è sempre dall’Edda infatti, che Tolkien trae materiale per il nome di questo personaggio: Gandálfr. Gandalf, insieme ai membri della Compagnia dell’Anello, rientra tra quelli che Propp definisce “aiutanti fatati”: grazie al loro aiuto l’eroe può procedere risolutamente verso la meta piuttosto che errare a casaccio in balia di se stesso e degli eventi (Propp, 1949, p. 265). Possiamo anche cogliere un esplicito rimando alla figura di Väinämöinen: il cantore della

⁸⁵Sulla magia cfr. par. 2.2.3.

terra di Kaleva che gli uomini stimavano per la saggezza, che girovaga per la Finlandia come Gandalf girovaga per la Terra di Mezzo, che si allontanerà dalle terre mortali, come farà Gandalf quando si recherà a Valinor. Rimanendo nell'ambito delle fiabe russe, Gandalf potrebbe essere paragonato anche alla maga, la quale possiede numerosi collegamenti con il regno dei morti (Propp, 1949, p. 85), allo stesso modo in cui Gandalf mantiene uno stretto collegamento con il regno dei Valar, di potenze facenti comunque parte di un regno *altro*, e, parimenti alla maga, conduce l'eroe lungo il suo percorso iniziatico esattamente come fanno gli sciamani delle società animiste con i propri iniziandi.

4.7. *Gli elfi*

Appaiono sin dalle primissime pagine de *Il Silmarillion* e, in un certo qual modo, possono rappresentare una “variazione sul tema” delle figure conosciute sin dall'epoca scandinava con il nome di *Álfar*: nati anch'essi dai vermi presenti nel cranio di Ymir, in origine, venivano forse considerate divinità minori e ricevevano offerte e piccoli sacrifici (www.bifrost.it). Gli elfi di Tolkien costituiscono appunto una “variazione sul tema”: anche loro, come i nani, sono creature elementali, legate all'ambiente dove nacquero. E come per i nani, spesso vengono inseriti in un contesto “minuto e lezioso” (Tolkien, 2000, p. 169) La cosa interessante da notare è che essi presentano molteplici aspetti caratteriali che sfociano in altrettante chiavi di lettura: come ha detto Tolkien stesso, rappresentano gli esseri umani prima della caduta ma, allo stesso tempo, assumono atteggiamenti diversi nelle opere esplicitamente mitopoietiche. Ne *Il Silmarillion* richiamano in pieno l'essere umano con i suoi pregi e i suoi difetti. Si combattono, si ribellano, creano ed inventano, la loro società si evolve e si separa in diverse stirpi che influenzano il corso delle vicende di Arda e, alla luce di queste considerazioni, è possibile accostarli alle volubili divinità dell'antica Grecia: difetti ed ideali umani in una forma immortale, uomini in una dimensione immortale (Manni, 2002, pp. 132 – 133). Ne *Il Signore degli Anelli*, ne *Lo Hobbit* e ne *I figli di Húrin*, tali caratteristiche appaiono smorzate, quasi soppiantate da un atteggiamento più malinconico e consapevole, derivato dalla Caduta. L'immortalità rappresenta quasi un fardello per loro, che invidiano il libero arbitrio, ma soprattutto la mortalità degli uomini che essi definiscono “il

Dono di Ilúvatar⁸⁶. Ne risultano dunque figure romanticamente titaniche afflitte dalle passioni, che ricordano nella loro dirompenza più gli dèi norreni ed ellenici che dei delicati folletti. Anche se azzardato, si potrebbe cogliere un'analogia fra l'evoluzione delle strutture sociali e dei costumi di questa razza e quella dell'uomo, che da una struttura economica e sociale di tipo nomade è giunto ad una di tipo stanziale e sedentaria.

4.8. *Gli orchi*

L'orco costituisce un archetipo legato in prima istanza al motivo dell'inghiottimento e in secondo luogo si ricollega ai simboli nictomorfi dell'universo immaginario notturno. Nel primo caso è stata rilevata la corrispondenza dell'orco occidentale con la figura del diavolo, elementi entrambi assimilabili all'*Orcus* sotterraneo e all'Occidente inghiottitore del sole (Durand, 1972, p. 80). L'iconografia lo rappresenta mentre inghiotte le viscere della vittima, come una bestia antropofaga dalle zanne schifose, mentre beve il sangue da un cranio, ed è dunque palese il rimando al simbolismo animale (Durand, 1972, p. 80). Date queste premesse è logica, quindi, la correlazione dell'orco con il mondo della notte. Mettendolo in relazione con il folklore celtico e con le trinità e tetranità che questo presenta, Dontenville afferma che «la notte è Orcus, l'orco, il chiaro sole è Apollo – Belen, quanto alla terza persona è Gargantua il Figlio, [...] assimilato al sole al tramonto» (Durand, 1972, p. 291). Il termine *orcsi* trova soprattutto in Beowulf, in riferimento a Grendel e alla sua razza, gli *Orc – néas*. Nelle opere vengono ritratti come creature di forma umanoide, nate da elfi corrotti nella mente e nel corpo da Melkor-Morgoth il quale li attirò presso di lui irretendoli. Altri nacquero dopo aver subito storpiature e torture mentre si trovavano prigionieri nella fortezza di Utumno. Negli ultimi due secoli della Terza Età ad opera di Sauron e dei suoi seguaci, fu possibile modificare gli orchi, ottenendo una nuova, terribile razza più forte: gli Uruk-hai. Si ripresenta ancora una volta il tema della caduta dalla grazia divina, che ha come termine ultimo la sconfitta.

4.9. *I nani*

⁸⁶Per un miglior confronto fra le figure dell'elfo e dell'uomo si invita alla lettura del dialogo fra l'elfo Finrod e l'umana Halet, nel volume *L'anello di Morgoth* in *Storia della Terra di Mezzo*.

I nani, che appaiono anche nell'*Edda poetica* e nell'*Edda di Snorri*, sono creature litiche di bassa statura legate alla roccia e alla terra, elementi ctoni legati a questi elementi. Secondo le fonti nacquero nella terra e nel fango come vermi dalle carni putrefatte di Ymir e dopo che gli dèi donarono loro l'intelletto, abitavano il sottosuolo ed erano abilissimi nel lavorare i metalli e nell'artigianato (www.bifrost.it). Le loro ridotte dimensioni vengono viste come «la volgarizzazione folklorica di un tema eterno che la dottrina paracelsiana dell'homunculus aveva largamente diffuso negli ambienti colti, homunculus "incastrato" nel liquore spermatico, poi incastrato nell'uovo filosofico degli Alchimisti» e parte sempre da una fantasia dell'inghiottimento (Durand, 1972, p. 213). L'accento è stato posto anche sullo schema freudiano che, richiamato dalla bassa statura di questi esseri, vede in essi la minimizzazione del capo, ossia, della virilità. E difatti, il folklore pone enfasi su questo "piccolo mondo domestico" e su «queste figurine ridotte piene di gentilezza e di delicatezza» (Durand, 1972, pp. 213-215). La concezione dei nani di Arda rifugge quasi totalmente da questo archetipo. Se è pur vero che, come nel mito, essi nacquero dalla terra, fu per precisa volontà del Vala Aulë, sul permesso di Eru Ilúvatar, che essi presero vita. E se l'immagine lillipuziana dei nani descritta da Durand può richiamare lo schema freudiano della minimizzazione della virilità, i Nani di Arda sono tutt'altro che figurine gentili e delicate, ricalcate sui *dvergar* della tradizione norrena i quali sostenevano la volta del cielo e sulla cui descrizione fisica poco ci è pervenuto e il più delle volte, questo materiale ci ha fornito descrizioni che hanno creato confusione con altre specie mitologiche come i *troll* e gli stessi *jǫtnar*. Ne *Il Silmarillion* vengono descritti come genti forti, resistenti e longeve, grandi lavoratori, guerrieri, commercianti e forgiatori di metalli, che abitano soprattutto le impervie montagne del continente, metafora, all'interno dell'opera, dell'uomo economico legato ai soldi (Manni, 2002, p. 143).

4.10. *Gli Hobbit*

Gli Hobbit sono figure che non trovano corrispettivo in alcun corpus mitologico poiché sono stati creati appositamente da Tolkien per i racconti che narra ai figli, modellati sull'Inghilterra rurale del Warwickshire degli anni Dieci (Manni, 2002, 153). Sono creature schive, riservate e pragmatiche, dal forte senso d'identità che all'interno dell'opera rappresentano «l'aspetto domestico,

affettuoso, giocoso, a volte meschino, comunque legato a una vita quotidiana di tipo piccolo – borghese e contemporanea e non medievaleggiante» (Manni, 2002, pp. 142). Vengono considerati alla stregua di bambini da tutte le altre razze, sia per la loro tarda venuta sia a causa della loro prolungata adolescenza, sia a causa del loro atteggiamento “da sempliciotti” (Manni, 2002, p. 147). Alcuni hanno rilevato un parallelo con gli *yeomen*, villici inglesi del Medioevo che appoggiavano il re quando strettamente necessario (Manni, 2002, p. 143), altri vi hanno rilevato l’idea cristiana della persona scartata (in particolare Gollum), da cui nessuno si aspetta nulla ma che la Provvidenza utilizza per i propri scopi in modo assolutamente imprevedibile e fuori dagli schemi (Manni, 2002, p.146), altri ancora hanno trovato un’analogia con gli oppressi del libro di Ernst Jünger, *Il trattato del ribelle*, che, ignorati dai potenti, sono riusciti a penetrare gli ingranaggi del potere e a disfarli (Manni, 2002, p. 149).

Conclusioni

Non sarebbe giusto discutere in questa sede se Tolkien sia riuscito o no nel suo progetto di regalare all’Inghilterra una propria mitologia, tuttavia è possibile individuare in queste opere il riflesso dei cambiamenti storici conseguenti alla seconda guerra mondiale. In questa luce è possibile cogliere anche la somiglianza che le opere narrative pubblicate in quel periodo presentano: *1984* di G. Orwell, *Il Signore delle mosche* di W. Golding, *Re in eterno* di T.H. White, *Questa orribile forza* di C.S. Lewis sono tutte opere che hanno in comune una visione di una realtà che non è, perdonando il gioco di parole, *reale* ma rielaborata alla luce delle recenti vicende storiche. Si possono scorgere, infatti, i campi di battaglia delle Fiandre nelle Paludi Morte ne *Le due torri*, così come si possono individuare le camere di tortura all’interno dei *lager* tedeschi o dei *gulag* russi in *1984*. L’universo tolkeniano, così come parecchie delle altre opere letterarie pubblicate durante il secondo dopoguerra, manifesta il desiderio di spiegare ma, soprattutto, di rielaborare la visione e la natura del Male (Manni, 2002, pp. 289-292) tentando, in un certo qual modo, di esorcizzarlo. Ed è proprio questa una delle funzioni del mito: spiegare l’inspiegabile utilizzando immagini appartenenti ad un repertorio riconoscibile e consolidato. Tornando ad Arda e ai suoi abitanti, troviamo un repertorio di immagini che si è fortemente con-

solidato nel corso dei secoli: dall'epica omerica e carolingia all'esegesi biblica e al ciclo bretone si giunge alla trasmissione di una serie di valori tramite le azioni dei personaggi e le loro conseguenze (Manni, 2002, pp. 163-166). L'impatto culturale che le opere di Tolkien hanno avuto sul grande pubblico è innegabile, un impatto talmente forte da sfociare nel fenomeno oggi definito *fandom*: una sottocultura formata dalla comunità di appassionati che condividono un interesse comune in un qualche fenomeno culturale. Parola macedonia composta dai termini *fan* (dall'inglese *fanatic*, "appassionato") e *dom* (suffisso che indica il dominio su un territorio, come in *kingdom*, "regno"), il fenomeno del *fandom* si è ingrandito a macchia d'olio soprattutto grazie ad internet, che ha permesso l'incontro di decine e decine di appassionati sui *forum online* e sui vari *social network*, sfociando nella creazione di vere e proprie comunità, seppur virtuali. Innumerevoli sono i MUD (Multi User Dungeons) e RPG (Role – Playing Game) ambientati nella Terra di Mezzo diffusi in rete. La pagina *facebook* dedicata a Tolkien possiede più di 170.000 iscritti e, sempre sul *social network*, è possibile trovare numerosissimi gruppi dedicati alle opere. Non solo: i romanzi di Tolkien sono riusciti ad influenzare anche l'industria dei giochi di ruolo; si pensi soltanto al popolare gioco di ruolo *Dungeon and Dragons* e a quanto questo si ispiri all'universo di Arda, traendo da esso nomi, razze ed ambientazioni o al gioco di carte collezionabili "Magic" oppure ai giochi da tavolo o a quelli di miniature. Anche l'industria videoludica, cavalcando l'enorme successo degli adattamenti cinematografici di Peter Jackson, è stata influenzata dall'universo di Tolkien. Oltre ai videogiochi espressamente ambientati nella Terra di Mezzo, molti titoli richiamano l'ambiente, le razze e le atmosfere di Arda. Tra questi citiamo *Final Fantasy IV*, *Ultima*, *Baldur's Gate*, *Ever Quest*, la saga di *The Elder Scrolls*, *RuneScape*, *Neverwinter Nights*, e la saga di *World of Warcraft*. L'enorme popolarità della saga non si è però arrestata, ed ha influenzato numerose opere fantasy durante gli anni Sessanta. Ricordiamo qui il già citato *Ciclo di Shannara* di Terry Brooks, il *Ciclo di Earthsea* di Ursula Le Guin, *La saga della Riftwar* di Raymond E. Feist, *La saga dei Belgariad* di David Eddings, *Le cronache di Thomas Covenant l'incredulo* di Stephen R. Donaldson e il ciclo di *La ruota del tempo* di Ro-

bert Jordan, *Gormenghast* di Mervyn Peake e *Il serpente Ouroboros* di E. R. Eddison ed infine la recente saga di G. Martin *Le cronache del ghiaccio e del fuoco*. Anche il mondo della musica è stato parecchio influenzato dalla Terra di Mezzo e dalle sue vicende: i Blind Guardian, che hanno composto un intero *concept album* ispirato a *Il Silmarillion* intitolato *Nightfall in Middle-Earth* dai titoli come *The Curse of Fëanor*, *Into The Storm*, *Noldor* e *Mirror Mirror* (in riferimento allo specchio di Galadriel) e la canzone *The Bard's Song*; i Marillion, che scelsero inizialmente il nome di *Silmarillion*, accorciandolo in seguito all'azione legale del Tolkien Estate; gli Ainur, gruppo italiano che ha composto tre album ispirati a *Il Silmarillion* (*From Ancient Times*, *Children of Hurin* e *Lay of Leithian*); i Battlelore, I Cirith Ungol, i Gorgoroth, gli Amon Amarth, i Galadhrim; e poi ancora la canzone dei Led Zeppelin *Misty Mountain Hop* contiene riferimenti a *Lo Hobbit* come *The Ballad of Bilbo Baggins* di Leonard Nimoy; la canzone dei Pink Floyd *The gnome*, è ispirata alle vicende di Bilbo e a Frodo Baggins e questo solo per citare alcuni esempi poiché numerosissime sono le *band* e i compositori, soprattutto in Scandinavia, che si ispirano all'universo di Arda per le proprie composizioni e per i propri nomi.

Accanto al *fandom* vi è poi un altro fenomeno di costume strettamente collegato che è quello del *cosplay*: un'altra parola macedonia formata dai termini inglesi *costume* e *play* e che indica la pratica di indossare un costume e di impersonare, sia nell'aspetto sia nel comportamento, un personaggio riconoscibile in un determinato ambito. Il fenomeno ha avuto origine in Giappone a cavallo tra gli anni Settanta e Ottanta e si è diffuso in tutto il mondo; solitamente viene registrato in occasione di particolari eventi come convegni, *conventions* e fiere dedicati al mondo dei fumetti, della televisione, del cinema, dei videogiochi e degli *anime*, come il San Diego Comic-Con International, il Napoli ComiCon, il Lucca Comics & Games e anche il Torino Comics, il primo a venire istituito in Italia. Durante queste fiere non è raro imbattersi in uno o più Gandalf, qualche Legolas qua e là o di incontrare i temibili Uruk-hai.

Riferimenti bibliografici

Birgit Sawyer (2000), *The Viking-Age Rune-Stones*, Oxford, Oxford University Press.

Bonato Laura (1998), *Trapianti, sesso, angosce. Leggende metropolitane in Italia*, Roma, Meltemi.

Brunetti Giuseppe (2003), *Beowulf*, Roma, Carocci.

Byock Jesse L. (2005), *The prose Edda*, London, Penguin Books.

Carpenter Humphrey (2002), *J. R. R. Tolkien: la biografia*, Roma, Fanucci, trad. it. di *J. R. R. Tolkien: a biography*, New York, Harper Collins, 1977.

Chiesa Isnardi Gianna (1977), *Storie e leggende del Nord*, Milano, Rusconi.

Chiesa Isnardi Gianna (1991), *I miti nordici*, Milano, Longanesi

Comparetti Domenico (1891), *Il Kalevala o la poesia tradizionale dei Finni: studio storico critico sulle origini delle grandi epopee nazionali*, Roma, Reale Accademia dei Lincei.

Colombo Eduardo (2009), *Lo spazio politico dell'anarchia*, Milano, Eleuthera, trad. it. di *L'espace politique de l'anarchie*, Lyon, Atelier de création libertaire, 2008.

Comba Enrico (1997), voce *Leggenda*, in Fabietti U. e Remotti F. (a cura di), *Dizionario di antropologia*, Bologna, Zanichelli, pp. 411-412.

Demandt Alexander (2003), *I celti*, Bologna, Il Mulino, traduzione italiana di *Die Kelten*, München, C. H. Beck, 1998.

Durand Gilbert (1972), *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Bari, Dedalo, trad. it. di *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Presses Universitaires de France, 1963.

Engels Friedrich (2003), *Antidürring: la scienza sovvertita dal signor Dühring*, Milano, Lotta Comunista Edizioni, trad. it. di *Herrn Eugen Dühring's Umwälzung der Wissenschaft*, Leipzig, Druck and Verlag (1878).

Eliade Mircea (a cura di) (1995), *Enciclopedia delle Religioni, Lo studio delle religioni*, Jaca Book, Milano, vol. 5, trad. it di *The encyclopedia of religion*, New York, MacmillanPublishers, 1989.

Giansanti Dario (2008), *Il Kalevala: Poema della natura e della parola creatrice*, "Minas Tirith", n. 22, pp.65-106.

Grimaldi Piercarlo (1993), *Il calendario rituale contadino: il tempo della festa e del lavoro fra tradizione e complessità sociale*, Milano, FrancoAngeli.

Jackson Rosemary (1986), *Il fantastico: la letteratura della trasgressione*, Napoli, Tullio Pironti Editore, trad. it. di *The Literature of Subversion*, York, Methuen& Co., 1981.

Lévi-Strauss Claude (1995), *Mito e significato: cinque conversazioni radiofoniche*, Milano, Il saggiatore, traduzione italiana di *Myth and meaning*, United Kingdom, Routledge&Kegan Paul (1978).

Lönnrot Elias (1910), *Kalevala*, su www.bifrost.it, trad. it. di *Kalevala, taikka vanhoja Karjalan runoja Suomen kansan muinosista ajoista*, Helsinki, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura(1835).

Manni Franco (2002), *Introduzione a Tolkien*, Milano, Simonelli Editore.

Marazzi Ugo (1984), *Testi dello sciamanesimo: siberiano e centroasiatico*, Torino, Unione tipografico-editrice torinese.

Munch Peter A. (1926), *Norse Mythology, Legends of Gods and Heroes in the Revision of Magnus Olsen*, New York, The American – Scandivian Foundation, trad. en. of *Nordmændenes Ældste Gude-og Heltesagn*, Christiania, J. Dahl (1847).

Orchard, Andy (1997), *Dictionary of Norse Myth and Legend*, London, Cassell.

Propp Vladimir J. (1949), *Le radici storiche dei racconti di fate*, Torino, Einaudi, trad. it. di *Istoričeskie korni volšebnoy skazki*, Leningrad, Edizione dell'Università Statale di Leningrado dell'ordine di Lenin, 1946.

Propp Vladimir J. (1966), *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, trad. it. di *Morfologijja skazki*, Leningrado, Academia,1928.

Rolleston Thomas (2010), *Myths and Legends of the Celtic Race*, Digireads.com Publishing su www.digireads.it .

Sanders Andrew (2001), *Storia della letteratura inglese*, Perugia, Mondadori Università, trad. it. di *The short Oxford History of English Literature*, Oxford, Oxford University Press, 2000.

Thompson Stith (1967), *La fiaba nella tradizione popolare*, Milano, Il Saggiatore, trad. it. di *The Folktale*, Los Angeles, Holt Rinehart & Winston, 1946.

Todorov Tzvetan (1985), *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, trad.it. di *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Editions du Seuil, 1970.

Tolkien John R. R. (1989), *Lo Hobbit*, Milano, Adelphi, trad. it. di *The Hobbit*, Boston, Houghton Mifflin 1938.

Tolkien John R. R., Tolkien Christopher e Carpenter Humphrey (a cura di) (1990), *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973*, Milano, Rusconi, trad. it. di *The letters of J. R. R. Tolkien*, London, George Allen & Unwin Publishers, 1981.

Tolkien John R.R. (2000a), *Il Medioevo e il Fantastico*, Milano-Trento, Luni Editrice, trad. it. di *The Monsters and the Critics and Other Essays*, London, George Allen & Unwin Publishers, 1983.

Tolkien John R.R. (2000b), *Il Signore degli Anelli*, Milano, Mondolibri, trad. it. di *The Lord of the Rings*, London, George Allen & Unwin Publishers, 1966.

Tolkien John R.R. (2001), *Racconti Incompiuti*, Milano, Mondolibri, trad. it. di *Unfinished Tales of Númenor and Middle-earth*, London, George Allen & Unwin Publishers, 1980.

Tolkien John R.R. (2004), *Il Silmarillion*, Milano, Bompiani, trad. it. di *The Silmarillion*, London, George Allen & Unwin Publishers, 1977.

Tolkien John R.R. (2009), *I figli di Húrin*, Milano, Bompiani, trad. it. di *Narn I Chîn Húrin. The Tale of the Children of Húrin*, New York, Harper & Collins, 2007.

Wolfram Herwig (2005), *I Germani*, Bologna, Il Mulino, trad. it. di *Die Germanen*, München (1995).

Sitografia

www.bifrost.it

www.bracegirdle.it

www.britannia.com

www.christerhamp.se

www.fabbricantiuniversi.it

www.google.it

www.gutenberg.org

www.ilfossodihelm.it

www.inghilterra.cc

www.lefantasiedisteo.it

www.oxforddictionaries.com

www.signoredeglianelli.org

www.treccani.it

www.tolkien.it