

UNIVERSITA' DI CATANIA

Facoltà di Scienze Politiche
Corso di Laurea in Scienze Storiche e Politiche

TESI DI LAUREA IN
ANTROPOLOGIA CULTURALE E POLITICA

I DUNEDAIN: INDAGINE ETNOGRAFICA

Relatore
Chiar.mo Professor
Mario Bolognari

Candidato
Riccardo S. Scuto
Matr.675/000165

Anno Accademico 2005/2006

INTRODUZIONE

Tolkien e la Terra di Mezzo

Per capire questo mio lavoro è necessario dare uno sguardo, anche se fugace, a quello che è considerato il mondo fantasy per eccellenza: la Terra di Mezzo.

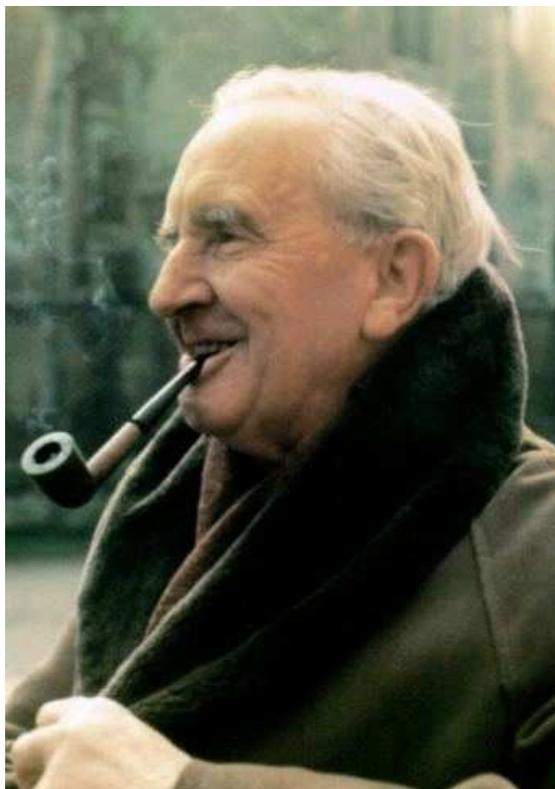
Si tratta di una vera e propria subcreazione ideata da un professore di filologia inglese, John Ronald Reuel Tolkien, il quale ha più volte sottolineato il fatto che questa sua molto personale realtà ha preso vita solo per dare un contesto alle numerose lingue create nell'arco della sua vita.

Non possiamo, purtroppo, soffermarci sui dettagli, ma vi basti sapere che il pubblico ha accolto con molto entusiasmo ogni romanzo fondato su tale realtà fantastica, in cui si possono osservare le imprese di uomini, nani ed elfi in diversi contesti storici. Infatti esistono quattro periodi principali che vanno dalla nascita del mondo, Arda, fino alla distruzione dell'ultimo male:

- 1) I Giorni Antichi;
- 2) La Prima Era;
- 3) La Seconda Era;
- 4) La Terza Era.

La grande moltitudine di popolazioni create nell'arco di questa lunga storia e delle relative culture lingue e pe-

culiarità, mi hanno spinto ad ipotizzare virtualmente una indagine etnografica su almeno una di queste genti. Si tratta dei Dunedain, termine della lingua Sindarin che significa letteralmente "*Uomini dell'Ovest*", ossia una particolare stirpe di uomini che hanno combattuto con gli dei e contro il male (impersonato dalla lugubre figura di Morgoth, riconducibile al nostro Lucifero, sia come storia che come personalità) e che hanno così acquisito alcune particolarità: una vita lunga tre volte quella degli uomini normali; un'isola tutta per loro su cui regnare; un rapporto privilegiato con gli dei e con tutte le stirpi di elfi.



John Ronald Reuel Tolkien

Così come ogni popolo creato da Tolkien, anche i Dunedain hanno un'arte, una cultura, una lingua e una religione proprie, e saranno proprio questi i campi d'indagine in cui ci muoveremo per scoprire come questa gente probabilmente viveva nella Seconda Era. Conosceremo la loro storia, le loro tradizioni, la loro vita politica ed i rapporti con le altre culture.

Ho preferito concentrarmi su questa particolare popolazione perché è stata finora poco trattata dalla saggistica tolkieniana ed anche perché non mancava una particolare simpatia per questa etnia da parte del suo creatore, una simpatia che ha consentito a questo popolo di attraversare le ere sopravvivendo ad immani calamità e a lunghe sofferenze. Per necessità d'indagine si studierà la società Dunadan principalmente nel periodo di Tar-Calmacil (si vedano gli Extracts per ulteriori approfondimenti), cioè dal 2825 al 2899 della Seconda Era di Arda.

In questo mio lavoro ricorrerò all'utilizzo di fonti bibliografiche e sitografiche per le quali in parte ringrazio la Società Tolkieniana Italiana.

CAPITOLO I

Organizzazione Sociale

I Dunedain vivono su di un'isola lontana da qualsiasi continente e tutti i rapporti con le altre culture sono avvenuti attraverso il mare. *"La Terra di Numenor si assomigliava per forma a una stella a cinque punte ovvero a un pentagono [...], dipartendosi cinque ampie penisole. Tali promontori erano considerati regioni a se stanti, e avevano nome Forostar (Terre del Nord), Andustar (Terre dello Ovest), Hyarnustar (Terre del Sudovest), Hyarrostar (Terre del Sudest) e Orrostar (Terre dell'Est). La zona centrale era detta Mittalmar (Entrotterra) [...]. Una piccola parte del Mittalmar era però separata dal resto e detta Arandor, cioè Terra del Re, e vi si trovavano il porto di Romenna, il Meneltarma e Armenelos, la Città dei Re; ed essa fu sempre la più popolosa regione di Numenor"*¹.

Come si può leggere, quindi, il territorio dell'isola è ampio e ricco: il sud-ovest è pieno di montagne e di vigneti, nel sud-est c'è abbondanza di foreste e di legname, all'est crescono grandi piantagioni di grano, mentre l'erbosio Mittalmar ospita grandi mandrie di ovini.

¹ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 229-230.

"La parte meno fertile era il Forostar: sassosa, con scarsi alberi salvo sulle pendici occidentali delle lande elevate e coperte di erica, dove si trovavano boschi di abeti e larici"².



Figura 1. Mappa di Numenor. J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 233.

Le maggiori città, a parte la capitale Armenelos, sono tutte concentrate lungo la costa, dove si svolgono le principali attività commerciali del regno, soprattutto con la Terra di Mezzo (come si vede nella Tabella 1).

² J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 231.

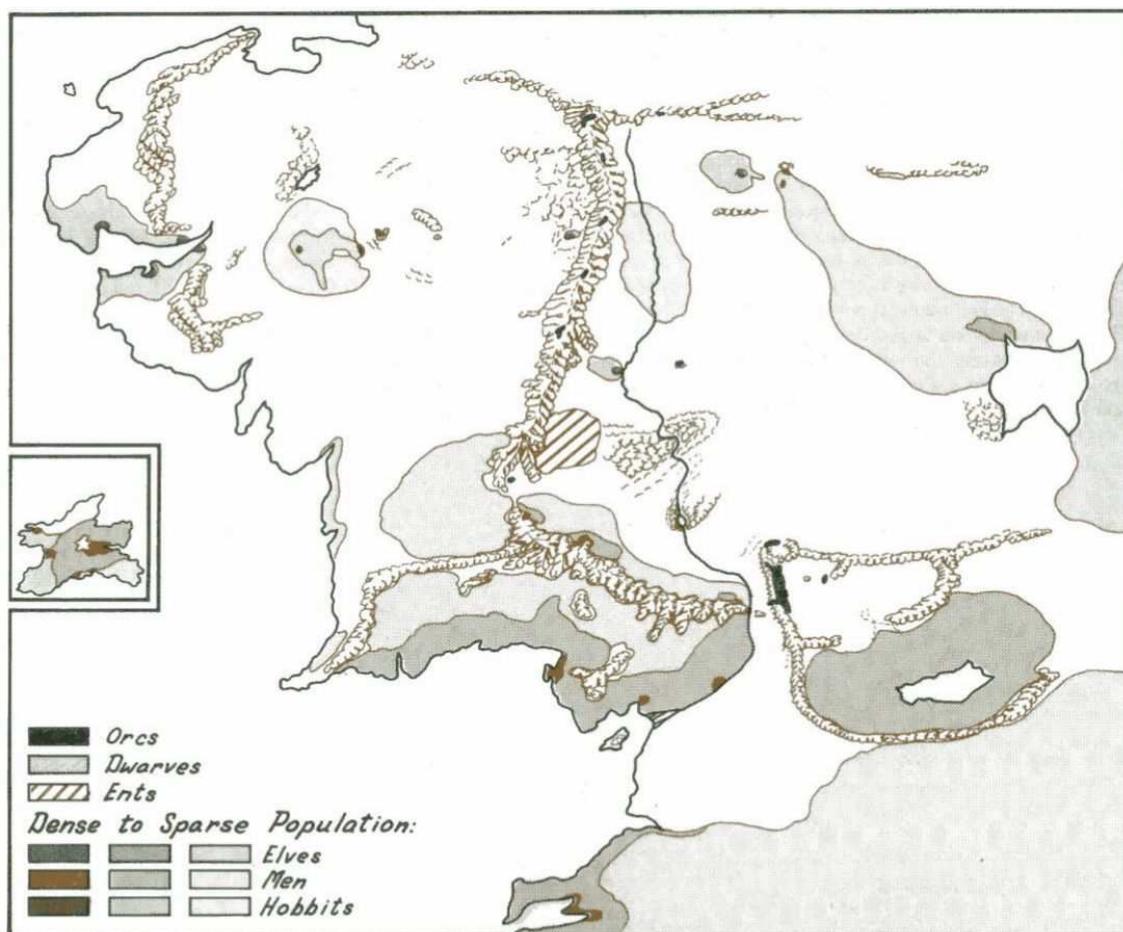


Tabella 1. Distribuzione della Popolazione nella Terra di Mezzo e a Numenor. K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002, 187. *Dense to Sparse Population* indica la maggiore o minore densità abitativa. *Orcs* sta per Orchi; *Dwarves* sta per Nani; *Ents* sta per Ent; *Elves* sta per Elfi; *Men* sta per Uomini; *Hobbits* sta per Hobbit.

La vita sociale Dunadan è molto tradizionale: gli uomini si occupano di tutte le attività per cui è richiesta forza fisica e dirigono gli affari e la famiglia, mentre le donne si occupano di crescere i figli, di mandare avanti la casa e di tutte le attività ad esse correlate.

"I raggruppamenti basati sulla parentela [sono] universali nelle società umane [...]. Una famiglia, qualunque sia la sua struttura, è un gruppo di parenti che interagiscono secondo

certi modelli, o regole di parentela, culturalmente definiti"³ dicono Beals e Hoijer. Infatti la famiglia Dunadan è composta da padre, madre e figli (di solito non più di quattro) che vivono in un ambiente indipendente sia dalla famiglia paterna che da quella materna. La discendenza è patrilineare, ossia c'è la trasmissione di doveri e benefici di padre in figlio. Se nella famiglia viene a mancare un discendente maschio, l'eredità passa direttamente al parente maschio più diretto, con la sola eccezione della famiglia reale, dove *"la figlia (primogenita) del Sovrano ereditava lo scettro qualora non vi fossero figli maschi. [...] Su istanza del Consiglio, venne aggiunta la postilla che la primogenita era libera di rifiutare. In tal caso [...] l'Erede del Sovrano era il parente più prossimo di sesso maschile, sia di discendenza maschile che femminile"*⁴.

Il nucleo familiare Dunadan è basato sull'attività lavorativa che svolge il capo famiglia, quindi tutta la vita familiare gira intorno al lavoro eseguito dall'uomo: *"Massimamente i forti uomini di Numenor amavano il mare. [...] I più ardimentosi tra loro erano i pescatori; [...] tra i pescatori per lo più si reclutavano i marinai, i quali col passare degli anni grandemente crebbero in importanza e*

³ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 343.

⁴ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 289.

stima"⁵. Ma non mancano i fabbri: *"Tra i fabbri degli Edain si annoveravano armaioli, che grazie all'insegnamento dei Noldor avevano acquisito grande abilità nella fabbricazione di spade, lame d'ascia, punte di lancia e coltelli"*⁶. Anche i falegnami hanno grande seguito a Numenor poiché *"tirar frecce a piedi o a cavallo era uno dei principali passatempo ed esercizi dei Numenorean. [...] Non mancavano i carpentieri che erano stati istruiti dagli Eldar, i quali con lo studio e le innovazioni migliorarono la loro arte fino a osare di spingersi con la vela sempre più in là sui mari profondi"*⁷.

Quindi, mentre il marito è al lavoro, la donna si occupa della casa ed educa i figli che, nella maggior parte dei casi, tendono ad intraprendere la stessa professione del genitore (se maschi). Tuttavia non c'è alcun obbligo da parte del figlio, che anzi è libero di scegliere il mestiere che più gli aggrada. Questa consuetudine è più difficilmente applicabile, però, all'erede al trono (se maschio): *"un erede di sesso maschile in effetti poteva immediatamente abdicare a favore del proprio erede naturale. Si fingeva che avesse il titolo da almeno un anno; fu appunto questo il caso (l'unico) di Vardamir, figlio di Elros, che*

⁵ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 237-238.

⁶ Idem, 236-237.

⁷ Idem, 237-238.

non ascese al trono ma rimise lo scettro al figlio Amandil"⁸.

Per quanto riguarda le regole matrimoniali presso i Dunedain, esse variano nella forma in base al ceto di appartenenza, ma non variano nella sostanza. L'uomo sceglie una donna che possiede le caratteristiche da lui ricercate. Dopodichè esprime il desiderio di fidanzarsi con la fanciulla al padre di quest'ultima, il quale decide a sua volta, di solito per conto della figlia, se accettare o meno il pretendente in base alle caratteristiche che questo ultimo possiede. Una volta che la donna (e quindi la famiglia di lei) lo accetta, i due si frequentano e l'uomo corteggia assiduamente la fanciulla finché non sono d'accordo nello scambiarsi la promessa di matrimonio. Se ciò non avviene i rapporti si rompono ed entrambi sono liberi, ma se ciò avviene (come nella maggior parte dei casi) i due si fidanzano ufficialmente e stabiliscono la data delle loro nozze.

Tuttavia esistono determinate regole base che i Dunedain tengono in conto nella scelta del partner. Innanzi tutto *"né legge né costumanza volevano che gli appartenenti alla casa reale, e tra essi neppure l'Erede del Re, prendessero*

⁸ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 298.

in moglie soltanto discendenti di Elros Tar-Minyatur"⁹. E a questa usanza non scritta se ne deve aggiungere un'altra scritta: *"Tar-Aldarion aggiunse quella [norma] secondo cui l'Erede del Re non dovesse contrarre matrimonio se non con appartenenti al lignaggio di Elros, e che chiunque non lo facesse avrebbe cessato di avere diritto all'eredità. [...] Quest'ordinanza fu il frutto diretto del fallimento del matrimonio di Aldarion con Erendis e delle sue riflessioni in merito; Erendis infatti non apparteneva al lignaggio di Elros, la sua vita era di durata minore, e Aldarion vedeva in questo la fonte di tutti i loro guai"*¹⁰.

Inoltre, e questa è una regola universale nella cultura Dunadan, *"le leggi di Numenor non permettevano le nozze, anche nell'ambito della casa reale, tra coloro che avessero legami di parentela più stretti che di cugini di secondo grado"*¹¹.

La cerimonia matrimoniale della gente comune è assai meno sontuosa di quella nobiliare. Infatti in occasione di un matrimonio tra nobili della casa reale (si veda Figura 1) i festeggiamenti durano anche diversi mesi (questo anche a causa della lunga durata della vita Dunadan). Si veda per esempio il caso del matrimonio dell'Erede al trono Alda-

⁹ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 246.

¹⁰ Idem, 289-290.

¹¹ J.R.R. Tolkien, *Akallabeth*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2002, 339.

rion: "Nell'ottocentosettantesimo anno della Seconda Età Aldarion ed Erendis andarono sposi in Armenelos, e in ogni casa fu musica, e in ogni strada uomini e donne cantarono. E poi l'Erede del Re e sua moglie cavalcarono a piacimento per tutta l'isola, finché a mezza estate giunsero ad Andunie, dove gli ultimi festeggiamenti erano stati preparati da Valandil, signore del luogo; e tutte le genti delle Terre Occidentali vi si erano date convegno, per amore di Erendis e perché erano orgogliose che una Regina di Numenor fosse venuta tra loro"¹².

E' anche consuetudine porgere doni agli sposi alla conclusione dei festeggiamenti matrimoniali, doni che variano anch'essi in base al rango degli sposi.

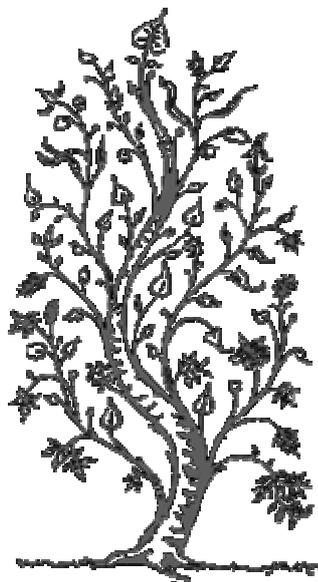


Figura 2. L'Albero di Amalion. J.R.R. Tolkien, *Immagini*, Bompiani, Milano 2002, immagine N°41. Disegno di Tolkien degli anni '20 che probabilmente raffigura l'Albero Bianco di Numenor, stemma della Casa Reale.

¹² J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 261.

Riferendoci sempre alle nozze di Aldarion ed Erendis, essi furono onorati dalla venuta di una nave di elfi da Eressea "carica di fiori destinati ad abbellire la festa [...]. E anche menestrelli portarono, cantori che ricordavano canti di Elfi e Uomini dei tempi remoti [...]. Molti anche i doni portati dagli Eldar: per Aldarion un alberello dalla corteccia bianca come neve [...]. A Erendis diedero una coppia di uccelli, grigi, con becchi e zampe dorati"¹³.

I Dunedain sono neolocali: la coppia, una volta che è ufficialmente unita in matrimonio, va a vivere in una casa indipendente in cui potrà creare un nuovo nucleo familiare. I rapporti con le rispettive famiglie vengono mantenuti, ma non c'è nessuna ingerenza da parte di queste ultime nella vita matrimoniale degli sposi. La scelta di avere figli è libera e la coppia la fa di comune accordo, tuttavia il sovrano è obbligato a dare al regno un erede, maschio possibilmente.

Può accadere che i coniugi decidano di volersi separare. Questa è una cosa molto rara e di solito la si evita perchè socialmente sgradita. Sia l'uomo che la donna possono decidere di divorziare, motivando la decisione, ma il divorzio diventa ufficiale solo quando la coppia si separa fisicamente, ossia quando uno dei due (di solito l'uomo) lascia

¹³ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 262.

il tetto coniugale e si stabilisce in un domicilio indipendente.

*"Il sistema di parentela gioca un ruolo importante nella organizzazione sociale [...]. Tuttavia la parentela non è lo unico principio su cui si fonda l'organizzazione delle società: uguale importanza riveste la co-residenza, cioè la associazione abituale di esseri umani in comunità o gruppi locali"*¹⁴. Stiamo parlando, quindi, dell'organizzazione politica di una società.

Numenor è organizzata in un regno in cui il sovrano detiene il potere pressoché assoluto: legifera, comanda lo esercito e la flotta, amministra i beni dello stato, ecc. Tuttavia, sin dalla sua fondazione, la casa reale si avvale di un organo di governo: il Consiglio dello Scettro. *"Esso aveva esclusivamente poteri consultivi nei confronti del Re [...]. Il Consiglio era composto di membri di ciascuna delle circoscrizioni di Numenor; ne faceva parte anche l'Erede del Re una volta proclamato tale, onde potesse apprendere l'arte di governare il paese, mentre altri potevano essere chiamati a farvi parte dal Re oppure chiedere di essere scelti, a patto che fossero particolarmente esperti in questioni dibattute in determinate circostanze"*¹⁵.

¹⁴ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 387.

¹⁵ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 298.

Fattore di solito rilevante nella vita politica di una società è la difesa del territorio. Nel caso di Numenor, tuttavia, tale fattore è, possiamo dire, quasi del tutto inesistente, viste le caratteristiche geografiche del paese. Però c'è un altro fattore che, invece, attiene i Dunedain (malgrado vivano su di un'isola): la guerra. *"Accadeva dunque che [...] nei loro viaggi i Dunedain [...] approdavano alle rive delle Grandi Terre e provavano pietà per il mondo abbandonato della Terra di Mezzo [...]. Venuti tra essi [gli Uomini], i Numenorean insegnarono loro molte cose. Portarono grano e vino, ammaestrarono gli Uomini alla semina e alla macinazione dei cereali, a tagliare il legname e a scolpire la pietra..."*¹⁶. Col tempo, tuttavia, le cose cambiarono drasticamente e i Dunedain divennero *"uomini superbi, bramosi di ricchezza, i quali costrinsero gli uomini della Terra di Mezzo a pagare tributo, prendendo più che non dessero"*¹⁷.

I primi insediamenti dei Dunedain nella Terra di Mezzo, infatti, risalgono al 775 circa, epoca in cui fu fondato il porto di Lond Daer alla foce del Gwathlò (si vedano gli Extracts per ulteriori approfondimenti). Ma solo nel secondo millennio della Seconda Era le piazzeforti Numenoreane

¹⁶ J.R.R. Tolkien, *Akallabeth*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 330.

¹⁷ Idem, 333.

diventano basi permanenti per il controllo politico ed economico dei territori e delle popolazioni circostanti:

"2280: Umbar diventa una roccaforte di Numenor.

2350: Costruzione di Pelargir, che diventa il porto principale dei Fidi Numenorean"¹⁸.

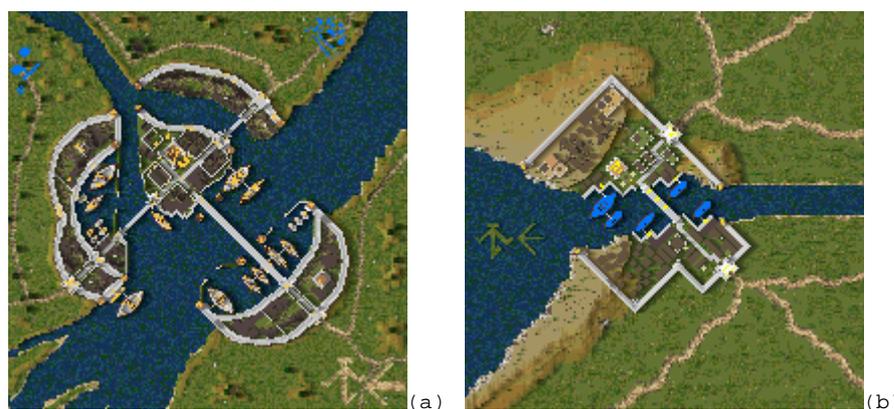


Figura 3. Mappe di Pelargir (a) e Umbar (b). Ricostruzioni digitali dal sito internet: www.stronghold.heavengames.com.

Le fortezze lungo la costa fungono, quindi, da luoghi sicuri: in cui rifugiarsi in caso di assalto; da cui organizzare lo sfruttamento del territorio limitrofo (soprattutto il legname per le imbarcazioni); da cui lanciare sortite per prendere il nemico alle spalle.

Possiamo dire che le relazioni dei Dunedain con gli Uomini della Terra di Mezzo "attraversarono tre stadi: i Giorni dell' Aiuto (600-1700), i Giorni del Dominio (1800-3200) e i Giorni della Guerra (3200-3319)"¹⁹.

¹⁸ J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, Appendice B: Il Calcolo degli Anni, Bompiani, Milano 2001, 1294.

¹⁹ K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002, 44.

CAPITOLO II

Arte e Tecnologia

"Gli Edain avevano portato con sé a Numenor la conoscenza di molte arti, e molti artigiani che avevano imparato dagli Eldar, oltre a conservare il sapere e le tradizioni loro proprie"²⁰. Difatti la civiltà Dunadan era fortemente influenzata dagli elfi, ma dal momento in cui le due culture si sono geograficamente separate e i Dunedain si sono isolati su Numenor, l'arte Dunadan ha potuto svilupparsi indipendentemente da quella Eldar.



Figura 4. Arte Dunadan (1). J.R.R. Tolkien, *Immagini*, Bompiani, Milano 2002, immagine N°46. Esempio di arte decorativa Dunadan: mattonella di maiolica colorata (realizzata da Tolkien).

²⁰ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 236.

Le grandi città Numenoreane come Armenelos, Andunie e Romenna fanno grande uso di pietra, legno e metalli per la costruzione di edifici, la fabbricazione di utensili, ecc. Inoltre forte è anche la domanda di prodotti tessili, per lo più derivati dalla lavorazione della lana, per la realizzazione di indumenti e vestiario.

*"Certi metalli gli Edain li trovarono in Numenor, e con il rapido accrescersi della loro bravura in fatto di ricerche minerarie, fusione e fucinatura, gli oggetti di ferro e rame divennero di uso comune. [...] Spade [erano] fatte dalla Gilda degli Armaioli, onde preservare l'arte, ma gran parte delle loro fatiche andavano alla fabbricazione di arnesi per usi di pace"*²¹.

I commerci interni si sviluppavano lungo *"la strada principale e insieme la più antica, che era carrozzabile, [e] andava dal massimo porto, Romenna, all'est, alla città regale di Armenelos, e da questa [...] fino a Ondosto, entro i confini del Forostar, e da qui ad Andunie in occidente. Lungh'essa passavano carri che portavano dalle Terre del Nord pietrame assai pregiato per le costruzioni e legname onde erano ricche le terre occidentali"*²². La maggior parte di questi materiali era destinato alle grandi città.

²¹ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 236-237.

²² *Ibidem*.

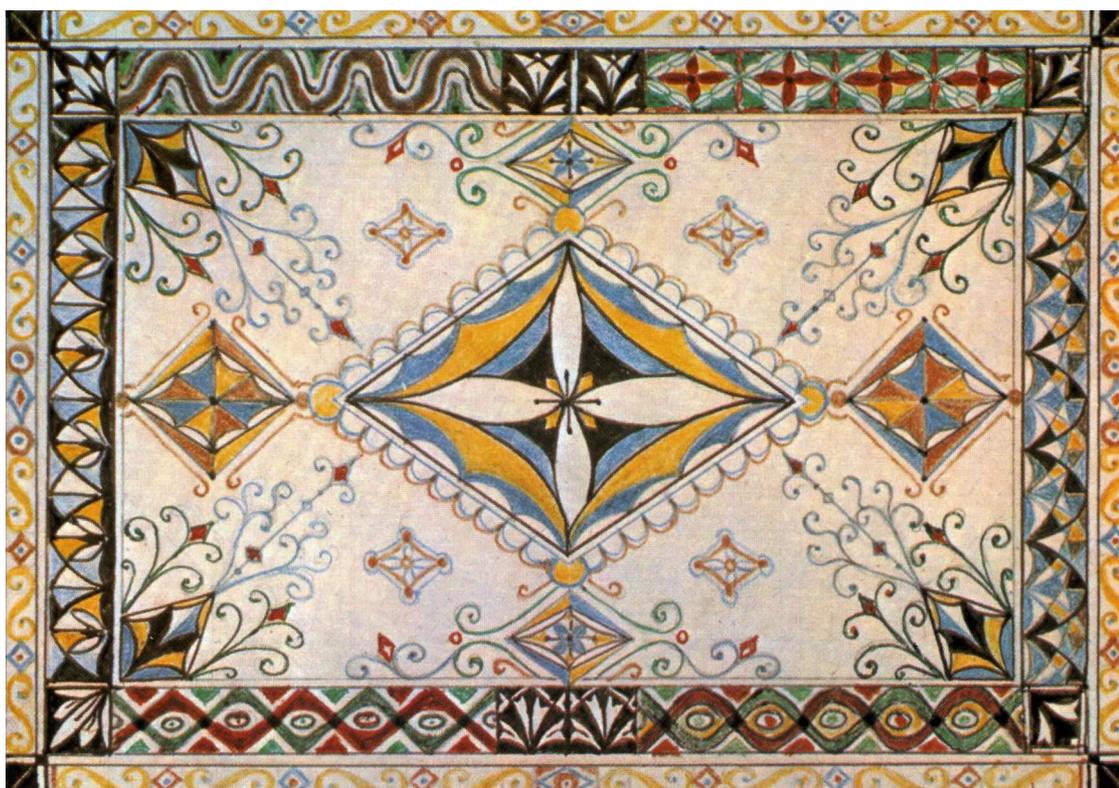


Figura 5. Arte Dunadan (2). J.R.R. Tolkien, *Immagini*, Bompiani, Milano 2002, immagine N°46. Esempio di arte decorativa Dunadan: tessuto colorato (realizzato da Tolkien).

*"A differenza delle pietre i metalli hanno una scarsa distribuzione, e il loro uso stimola il commercio, sia di materie prime che di manufatti, su estensioni considerevoli. Il commercio, naturalmente, conduce a contatti più estesi fra popolazioni disparate, e quindi ad una più larga diffusione delle innovazioni culturali"*²³. Tutto ciò lo abbiamo in parte visto alla fine del capitolo precedente quando abbiamo parlato della colonizzazione Dunadan delle coste della Terra di Mezzo. A tale proposito ritengo rilevante riportare un passo in cui *"si trova una descrizione del primo*

²³ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 151.

incontro dei Numenorean con Uomini dell'Eriador [...]. Seicento anni dopo la partenza dei superstiti degli Edain per mare alla volta di Numenor, una nave per la prima volta ricomparve all'ovest [...]. Il suo capitano e i suoi marinai furono ben accolti da Gil-galad; ed ebbe così inizio l'amicizia e l'alleanza di Numenor con gli Eldar del Lindon. La notizia si diffuse rapidamente, e nell'Eriador gli Uomini furono pieni di meraviglia [...] e inviarono messaggi a Gil-galad per chiedergli il permesso di incontrarsi con i marinai [...]. Ebbe allora luogo un incontro tra gli uni e gli altri sulle Colline Turrite; ma vi parteciparono solo dodici Uomini dell'Eriador, tutti di grande coraggio e fermezza”²⁴.

Perciò, come si può capire, i Dunedain hanno instaurato dei buoni rapporti con le genti che vivono lungo la costa occidentale della Terra di Mezzo: gli elfi del Lindon, governati da re Gil-galad, ed “i nativi [Uomini dell'Eriador che] erano piuttosto numerosi e bellicosi, ma si trattava di abitanti delle foreste che formavano comunità sparse prive di governo centrale. Nutrivano timore e rispetto per i Numenorean, ma non si mostrarono ostili finché l'abbattimento degli alberi [causato dalla costruzione del porto di Lond Daer] non assunse proporzioni distruttive. Allora at-

²⁴ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 295.

taccarono i Numenorean tendendo loro agguati in ogni occasione, e i Numenorean li trattarono a loro volta come nemici, mentre proseguivano implacabilmente l'abbattimento degli alberi. [...] I Numenorean tracciarono grandi piste e strade a nord e a sud del Gwathlò, e gli indigeni superstiti se ne andarono dal Minhiriath rifugiandosi negli oscuri boschi del grande capo di Eryn Vorn. [...] Dall'Enedwaith si rifugiarono tra i monti orientali dove in seguito fu il Dunland. [...] Le terre in questione costituirono la loro principale fonte di legname"²⁵.



Figura 6. Arte Dunadan (3). J.R.R. Tolkien, *Immagini*, Bompiani, Milano 2002, immagine N°46. Esempio di arte decorativa Dunadan: tessuto colorato (realizzato da Tolkien).

²⁵ J.R.R. Tolkien, *La Storia di Galadriel e Celeborn*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 355-356.

Quindi i Dunedain da una parte si arricchiscono con il libero commercio e dall'altra ricavano numerose materie prime sfruttando gli ampi territori vergini della Terra di Mezzo.

Tuttavia non dobbiamo dimenticare che Numenor, oltre ad indirizzare i suoi sforzi principali ad ottenere materie prime all'estero, basa la propria economia anche sullo sfruttamento del territorio isolano per ciò che concerne la agricoltura, l'allevamento e la pesca. *"Il Mittalmar era soprattutto terra di pascoli. Nella parte sudoccidentale, si trovavano ondulate distese erbose; ed era l'Emerie, la regione dei Pastori"*²⁶. *"La parte orientale [dello Hyarnustar], calda e fertile, era ricca di vigneti. I promontori dello Hyarnustar e dello Hyarrostar erano [...] abitati soprattutto da pescatori in villaggi costruiti sulle barene tra paludi e acquitrini, e di essi il principale era Nindamos"*²⁷. *"L'Orrostar era una regione più fresca, ancorché protetta dai gelidi venti di nordest dagli altipiani che sorgevano all'estremità del promontorio; e nelle zone interne dell'Orrostar cresceva con abbondanza il grano, soprattutto verso le frontiere dell'Arandor"*²⁸.

²⁶ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 231.

²⁷ Idem, 234.

²⁸ Idem, 235.

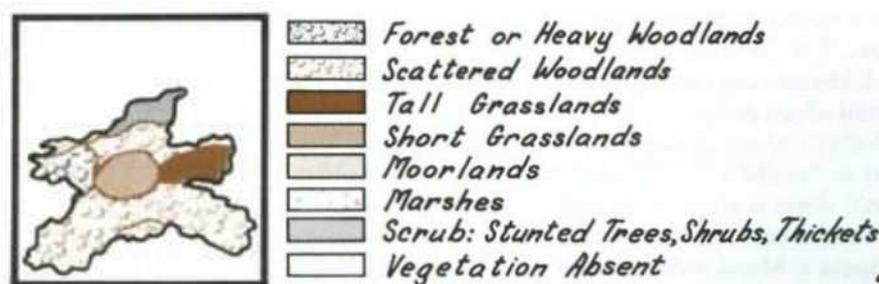


Tabella 2. La Vegetazione a Numenor. K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002, 185. *Forest or Heavy Woodlands* va letto come Grandi Foreste; *Scattered Woodlands* sta per Foreste Sparse; *Tall Grasslands* è Erba Alta, mentre *Short Grasslands* è Erba Bassa; *Moorlands* sta per Brughiere; *Marshes* sono le Paludi; *Scrub* sta per Rovi; *Vegetation Absent* è la Vegetazione Assente.

Come si può vedere dalla tavola soprastante, la regione di Numenor ha diversi climi e, correlati al tipo di territorio, diversi tipi di vegetazione atti al nutrimento della popolazione. Infatti, mentre per le richieste alimentari l'isola è autosufficiente, per le riserve minerarie si dice tra la gente "che tutti i metalli in Numenor fossero preziosi"²⁹.

Per ciò che concerne gli abiti, Beals e Hoijer ci dicono che "lo studio comparativo del vestito rivela ben presto che esso raramente - forse mai - viene indossato unicamente per proteggersi dalle intemperie: quasi ogni tipo di vestito ha in una certa misura una funzione ornamentale, e spesso è difficile distinguere chiaramente fra il vestito usato per proteggersi e gli oggetti che si indossano soprattutto per ornare il corpo. [...] Le funzioni del vestito

²⁹ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 236.

quindi sono molteplici: [...] possono indicare, inoltre, lo status sociale, politico, economico o occupazionale di chi li indossa”³⁰.

Per esempio i Dunedain indossano tessuti più o meno pregiati (a seconda del rango) che possono essere impreziositi da particolari lavorazioni, da oggetti e monili, gioielli e copricapo. Fra gli oggetti di maggior valore ed interesse va certamente annoverato l’Elendilmir, ossia “un’unica gemma bianca [...] legata alla fronte con un filo sottile d’argento”³¹ che i Dunedain erano soliti portare come segno di potere (in seguito sostituì la corona nel regno in esilio di Arnor). Tuttavia la corona resta il principale simbolo del potere regale sull’isola, insieme allo scettro.



Figura 7. La Corona di Numenor. La Corona di Numenor secondo Peter Jackson nella trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli*.

³⁰ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all’Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 215.

³¹ J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, Appendice A: Annali dei Re e Governatori, Bompiani, Milano 2001, 1241.

"Gli alloggi, come i vestiti, mostrano enorme diversità sia di materiali che di fabbricazione: i differenti tipi dipendono in gran parte dagli strumenti da taglio disponibili, dalle risorse dell'ambiente, dai mezzi a disposizione per importare materiali da costruzione, dalle esigenze della ricerca di alimenti e dai contatti storici"³².

Abbiamo visto, infatti, come i pescatori di Nindamos vivano su palafitte per adattarsi all'ambiente paludoso del delta del fiume Siril, o come le imponenti costruzioni di pietra delle città, a cominciare da Armenelos, accolgano un gran numero di persone. Per esempio le case di Pelargir sono descritte come costruite "su arcate i cui pilastri sprofondavano nelle ampie acque di Ethir Anduin"³³.

Di solito ogni casa a Numenor possiede un giardino: "L'Albero [Bianco] crebbe e mise bocci nelle corti del re in Armenelos; Nimloth, così era chiamato, e fioriva la sera, e con la sua fragranza riempiva le ombre della notte"³⁴, si dice nell'Akallabeth. Inoltre la maggior parte degli edifici è in pietra ed è indipendente ossia, a parte i luoghi adibiti appositamente per accogliere ampi gruppi di persone, le case sono costruite da o per una famiglia sola.

³² R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 262.

³³ J.R.R. Tolkien, *Gli Istari*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 531.

³⁴ J.R.R. Tolkien, *Akallabeth*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 330.



Figura 8. Osgiliath. Esempio di architettura Numenoreana secondo Peter Jackson nella trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli*.

Rilevanti sono anche i mezzi di trasporto vigenti in una società ed essi *"sono in generale di due specie: quelli adoperati sulla terra e quelli usati sull'acqua"*³⁵.

"In Numenor tutti andavano in lungo e in largo a cavallo; i Numenorean infatti, sia uomini che donne, amavano molto cavalcare, e non era nel paese chi non apprezzasse i destrieri, onorevolmente trattandoli e generosamente alloggiandoli. I cavalli erano abituati a obbedire a richiami lanciati loro da grande distanza [...]. Ragon per cui le strade di Numenor erano per lo più non selciate, fatte e

³⁵ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 262.

tenute per il cavalcare, scarsamente usati essendo, nei primi secoli, carrozze e carri, e i carichi pesanti venivano portati per mare”³⁶.

"Massimamente i forti uomini di Numenor amavano il mare, e ricavavano diletto dal nuotare, tuffarsi o gareggiare a bordo di piccole imbarcazioni, a remi o a vela [...]. La navigazione marina [e fluviale] divenne l'attività principale per i coraggiosi e i temerari uomini di Numenor”³⁷.

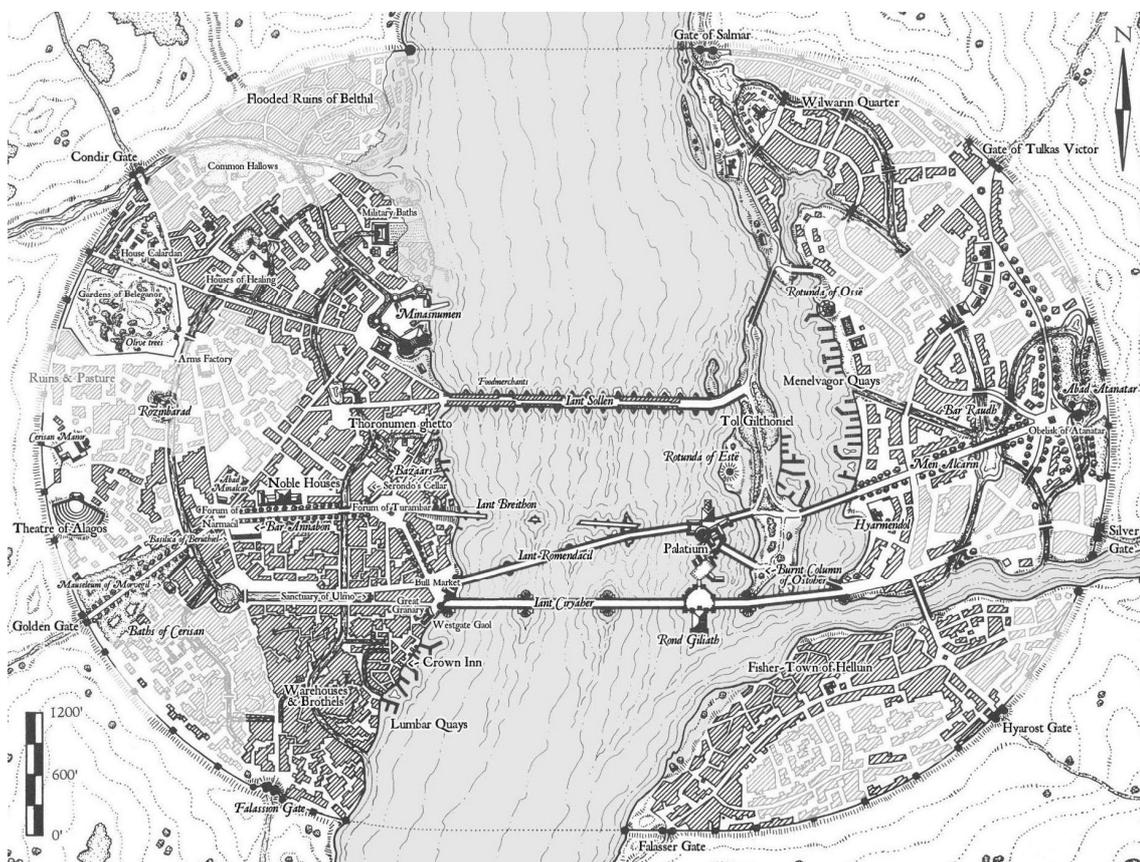


Figura 9. Mappa di Osgiliath. Ricostruzione topografica della futura capitale dei Dunedain in esilio, in cui si ritrovano le stesse caratteristiche costruzioni di Numenor.

³⁶ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 235-236.

³⁷ Idem, 237.

CAPITOLO III

Lingua e Religione

"Così come ogni società umana ha la propria cultura, diversa nella sua complessità da ogni altra cultura, così ogni società umana ha il proprio linguaggio. E' però molto raro che una società mostri un linguaggio completamente uniforme [...]. In società [...] organizzate [...] troviamo [...] una varietà di linguaggi, che differiscono gli uni dagli altri in varia misura, da molto poco, fino a una completa incomprensione reciproca. Quando una società del genere è organizzata in uno stato nazionale, e ha una tradizione letteraria ben sviluppata, uno dei suoi linguaggi può venire riconosciuto come quello <<ufficiale>>"³⁸.

Questo è, infatti, proprio quello che avviene a Numenor: *"I Dunedain erano gli unici fra gli Uomini a parlare un idioma elfico; i loro avi avevano infatti appreso il Sindarin, tramandandolo ai figli con pochi mutamenti attraverso gli anni e le generazioni. E i più eruditi fra loro studiavano anche l'Alto Elfico, il Quenya, apprezzandolo più di ogni altra lingua, e adoperandolo per battezzare luoghi particolarmente noti o gloriosi o persone di sangue reale e*

³⁸ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 469.

di grande fama. Ma la lingua nativa dei Numenoreani rimase per lo più il loro ancestrale idioma, l'Adunaico, al quale in seguito, man mano che crebbe il loro orgoglio, i re e signori numenoreani fecero ritorno"³⁹.

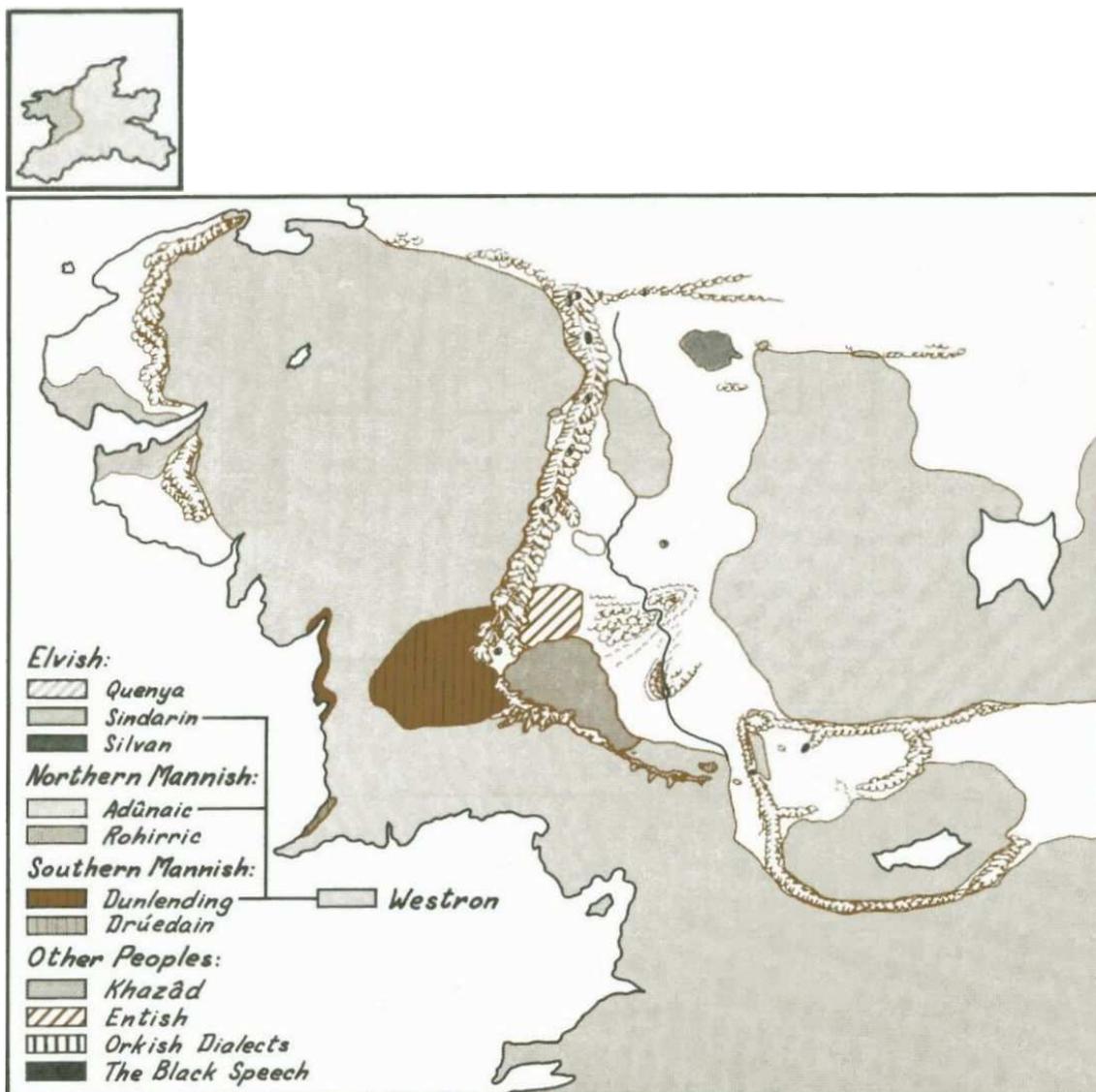


Tabella 3. Le Lingue. K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002, 189. Si noti che *Elvish* sta per Elfico; *Northern Mannish* significa Lingua degli Uomini del Nord e *Southern Mannish* Lingua degli Uomini del Sud; *Other Peoples* sta per Altri Popoli; *Khazâd* è il Nanesco; *Entish* è l'Entese; *Orkish Dialects* sono i Dialetti degli Orchi; *The Black Speech* è La Lingua Nera inventata da Sauron; *Westron* è l'Ovestron, la Lingua Corrente.

³⁹ J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, Appendice F: Notizie Etnografiche e Linguistiche, Bompiani, Milano 2001, 1347.

Come si può notare nella sezione della Tabella 3 che riguarda Numenor, la distribuzione delle lingue è ben precisa: il Sindarin è concentrato nella parte ovest dell'isola, mentre l'Adunaico si parla nel resto del regno. Questo per ben precisi motivi: *"l'uso generale del Sindarin nella parte occidentale dell'Isola era dovuto al fatto che quelle province erano ampiamente abitate da genti di discendenza <<Beoriana>>; e la Gente di Beor nel Beleriand aveva assai presto abbandonato la propria favella per adottare il Sindarin. [...] In altre regioni di Numenor, l'Adunaico era la lingua materna del popolo, sebbene il Sindarin fosse noto in varia misura a quasi tutti; e alla reggia e in gran parte delle dimore dei nobili o dei dotti, il Sindarin era di norma la lingua materna, e tale rimase fin dopo il regno di Tar-Atanamir. [...] Sebbene il Sindarin, usato per lungo tempo da Uomini mortali, mostrasse la tendenza a divergere verso forme dialettali, tale processo venne ampiamente rallentato a Numenor, almeno tra i nobili e i dotti, grazie ai contatti con gli Eldar di Eressea e di Lindon. Il Quenya non era una lingua parlata di Numenor; era noto solo ai dotti e alle famiglie di elevato lignaggio, ai cui componenti veniva insegnata fin dai primissimi anni. Veniva usato in documenti ufficiali destinati alla conservazione, come a esempio le Leggi e il Rotolo e gli Annali dei Re*

[...], e sovente in più esoteriche opere sapienziali. Veniva anche largamente impiegato nella nomenclatura: i nomi ufficiali di tutti i luoghi, regioni e aspetti topografici del paese erano in forma Quenya (sebbene avessero anche di solito nomi locali, per lo più di identico significato, in Sindarin o in Adunaico). I nomi di persona, e segnatamente quelli ufficiali e pubblici di tutti i membri della real casa, e in generale del Lignaggio di Elros, erano in forma Quenya”⁴⁰.

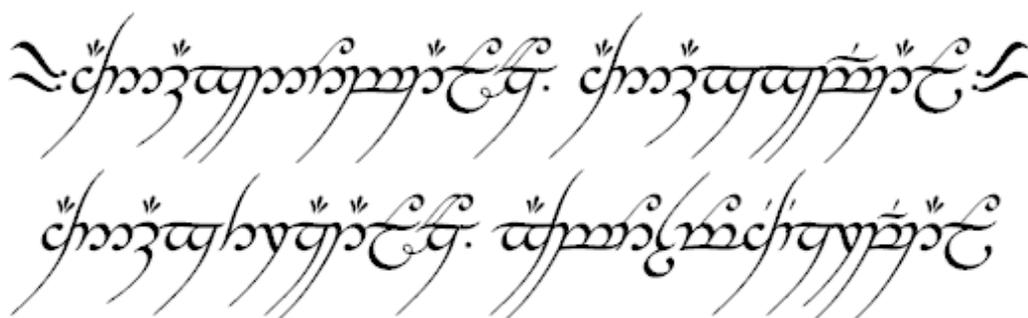


Figura 10. Scrittura Sindarin. J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, La Compagnia dell'Anello, Bompiani, Milano 2001, 82.

Per meglio comprendere le origini dell'Adunaico bisogna risalire di alcuni secoli nella storia dei Dunedain. In quell'epoca, nel Beleriand come in ogni altro luogo, "gli Eldar erano più di tutti gli altri popoli abili in fatto di lingue"⁴¹. Così quando uomini ed Eldar entrarono in contatto si scoprì come "codesti Uomini da lunga pezza avessero avuto a che fare con gli Elfi Scuri a est dei monti, e ne

⁴⁰ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 297.

⁴¹ J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 173.

avessero appreso molto del proprio linguaggio; e siccome tutte le favelle dei Quendi risalivano a un'unica origine, numerose parole ed elocuzioni della lingua di Beor e della sua gente somigliavano alle elfiche"⁴². Ben presto, quindi, i due popoli si mescolarono e gli uomini adottarono molti termini dal Sindarin, modificando la loro lingua.

Quando, poi, i Dunedain si stabilirono su Numenor la loro favella non ebbe più alcun contatto con gli altri idiomi degli uomini della Terra di Mezzo. E' importante segnalare qui l'episodio significativo (la prima parte del quale è stata riportata a pag. 20) del primo incontro dei Dunedain con gli Uomini dell'Eriador, dopo seicento anni di distacco: "E d'un tratto, rotto il silenzio, sia i Numenorean che gli Uomini dell'Eriador pronunciarono parole di benvenuto e di saluto nelle rispettive lingue, come ad amici e parenti dopo lungo distacco. Dapprima rimasero delusi, essendo che gli uni non riuscivano a capire gli altri; ma, quando si furono amichevolmente mescolati, costatarono di avere in comune molte parole ancora chiaramente riconoscibili e altre per capire le quali bastava un po' di attenzione, e furono così in grado di conversare, sia pure stentatamente e solo di cose semplici"⁴³. Se ne deduce che l'Adunaico

⁴² J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 173.

⁴³ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 295.

"subì certe modifiche durante i tremila anni in cui il reame durò. Alcuni suoni scomparvero ed altri si fusero, così che certe consonanti furono perdute. D'altra parte, nuove vocali apparvero: originariamente, l'Adunaico possedeva soltanto le vocali cardinali a, i ed u, ma in seguito i dittonghi ai ed au furono semplificati nelle lunghe e ed o. Separato dai cambiamenti fonologici, il linguaggio mutò per un certo influsso di parole prestate dall'Elfico [Quenya, Sindarin ed Avarin o Silvano]. [...] Ma a dispetto della sua considerevole quantità di ingredienti Elfici, l'Adunaico era considerato un linguaggio Umanico"⁴⁴.

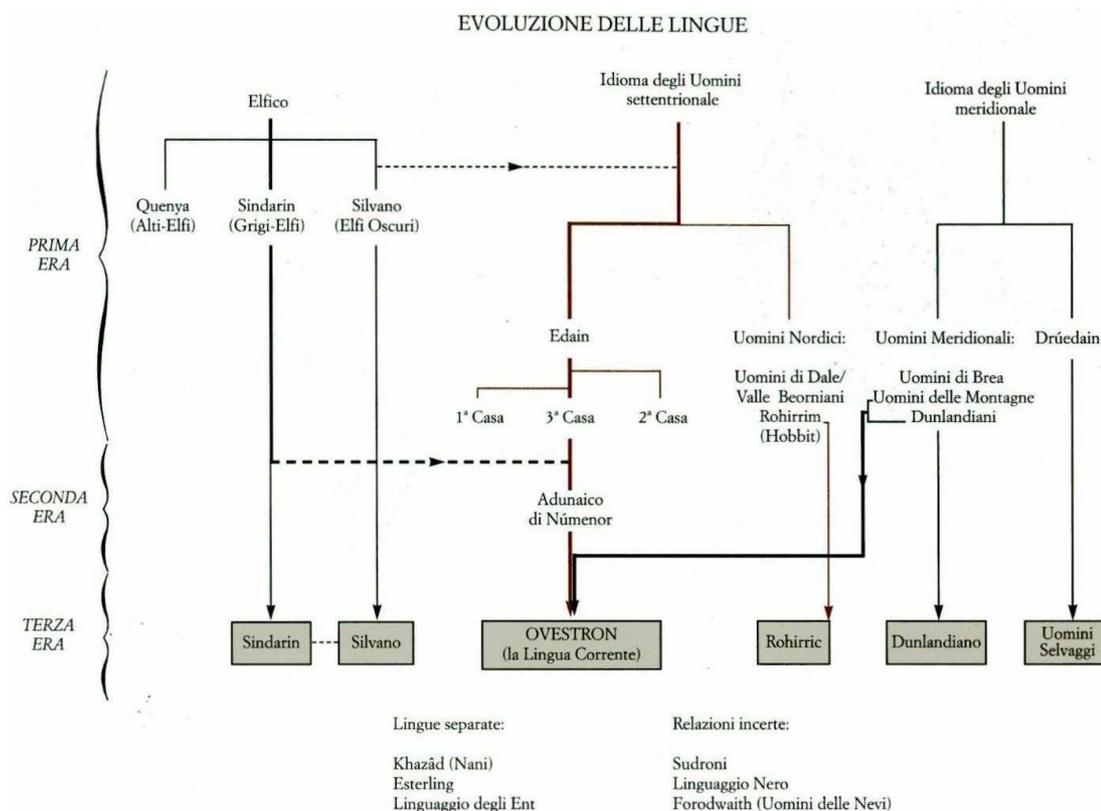


Tabella 4. Evoluzione delle Lingue. K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002, 190.

⁴⁴ H. Fauskanger, *Adunaico - Il Vernacolo di Numenor*, in www.eldalie.it, 2-3.

Come si vede sopra (Tabella 4) quasi nessuna lingua è priva di influenza: *"tutte le lingue Elfiche, come pure quelle degli Edain e dei loro consanguinei, gli Uomini Nordici, erano imparentate tra loro. [...] Alla fine della Prima Era erano presenti tutte le lingue e i dialetti originari. La Seconda e la Terza Era furono periodi di sempre minore isolamento, con una conseguente mescolanza di lingue che alla fine diede origine alla Lingua Corrente della Terza Era [Ovestron]"*⁴⁵.

Dopo la Caduta di Numenor *"l'Adunaico delle colonie numenoreane attorno alla Baia di Belfalas si mescolò sempre più con gli idiomi degli Uomini del Sud parlati dagli Uomini delle Montagne. Così, quando furono stabiliti i Regni in Esilio e il loro potere crebbe, questa conglomerazione di Sindarin e di idiomi degli Uomini del Sud e del Nord divenne l'Ovestron, la Lingua Corrente"*⁴⁶. Tuttavia *"non siamo informati sul fatto che i malefici Numenoreani Neri che erano salpati per la Terra di Mezzo prima della Caduta [di Numenor] ed eventualmente saliti al potere fra gli Haradrim tentarono di preservare e coltivare una più pura forma di Adunaico"*⁴⁷.

⁴⁵ K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002, 188.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ H. Fauskanger, *Adunaico - Il Vernacolo di Numenor*, in www.eldalie.it, 4.

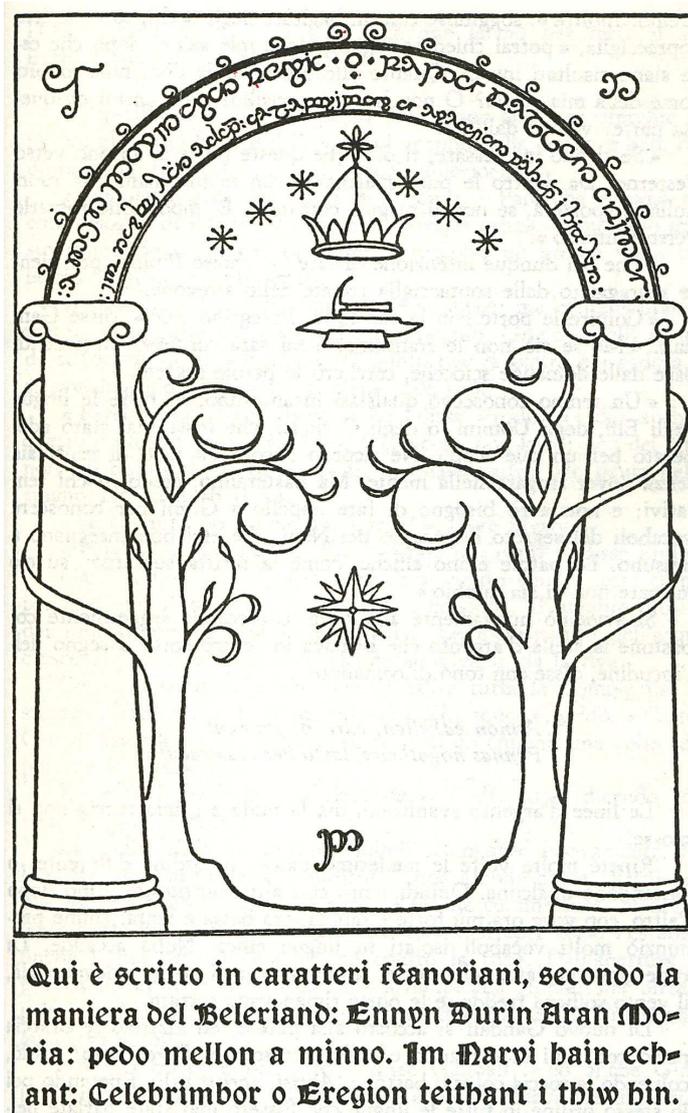


Figura 11. Le Porte di Durin. J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, La Compagnia dell'Anello, Bompiani, Milano 2001, 383. Simbiosi tra arte dei Nani e lingua Sindarin.

Passiamo ora ad analizzare un ultimo, ma molto rilevante, elemento della cultura Dunadan: la religione. Possiamo dire *"che la religione comprende tutti quei modelli di comportamento con cui gli uomini tentano di ridurre l'incertezza della vita quotidiana e di compensare le crisi risultanti dall'imprevisto e dall'imprevedibile. Mediante la religione cercano di dominare con la magia, la preghiera, i sacrifi-*

ci, e molti altri mezzi rituali, quella parte del loro universo che non corrisponde coerentemente alla loro tecnologia secolare"⁴⁸.

Secondo le credenze Dunedain all'origine "esisteva Eru, lo Uno, che in Arda è chiamato Iluvatar; ed egli creò per primi gli Ainur, i Santi, rampolli del suo pensiero, ed essi erano con lui prima che ogni altro fosse creato"⁴⁹. Insieme essi crearono una grande musica dalla quale ebbe origine Arda, il Mondo. "E così accadde che qualcuno degli Ainur continuasse a dimorare con Iluvatar di là dai confini del Mondo; e che altri invece [...] abbiano preso congedo da Iluvatar e siano discesi nel Mondo. Ma una condizione ha posto Iluvatar [...] ed è che la loro potenza da quel momento fosse contenuta e limitata nel Mondo [...] per modo che essi ne siano la vita, e il mondo la loro. Ed è per questo che sono chiamati Valar, le Potenze del Mondo"⁵⁰. I Valar, quindi, ordinarono il Mondo e si scontrarono con Melkor, uno di loro che voleva dominare ogni cosa su Arda. Dopo una lunga e devastante guerra con Melkor i Valar "si dipartirono dalla Terra di Mezzo [dove avevano dimorato sin dalla loro venuta in Arda] e migrarono nella Terra di Aman, la più occidentale di tutte le contrade ai limiti del mondo [...]. I Valar

⁴⁸ R.L. Beals/H. Hoijer, *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970, 426.

⁴⁹ J.R.R. Tolkien, *Ainulindale*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 2001, 11.

⁵⁰ Idem, 17.

fortificarono la propria dimora e sulle rive del mare drizzarono le Pelori, le Montagne di Aman, le più alte della Terra. [...] Dietro le mura delle Pelori, i Valar stabilirono il proprio dominio nella regione che è detta Valinor"⁵¹. Tuttavia la contrada da essi creata era sacra ed immortale e non poteva essere abitata da esseri mortali; quindi alcuni degli Eldar, anche loro immortali, vi vennero a dimorare una volta venuti al mondo, ma non così fu per gli Uomini. Infatti quando Melkor/Morgoth fu sconfitto ed i Valar vollero premiare gli Edain, non li fecero venire ad Aman, ma crearono per loro una contrada mortale che non fosse la Terra di Mezzo: Numenor. "Ma i Signori di Valinor vietarono loro di spingersi navigando tanto a occidente da perdere di vista le coste di Numenor"⁵², e fu proprio l'infrangimento di questo bando a provocare l'inabissamento dell'isola, secondo le credenze dei Dunedain scampati alla Caduta.

Nella società di Numenor vi sono dei momenti e dei luoghi ben precisi dedicati alla preghiera: "Il monte [...] Meneltarma, cioè Pilastro del Cielo, [era] sacro a Eru Iluvatar [...]. Nessun edificio, nessun altare, neppure un cumulo di nude pietre vi si drizzò mai; e niente che somigliasse a un tempio ebbero i Numenorean per tutto il periodo della loro

⁵¹ J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 38.

⁵² J.R.R. Tolkien, *Akallabeth*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 329.

gloria [...]. Ivi [sulla sommità del monte] non si portavano né strumenti né armi; e a prendervi la parola era unicamente il Re. E questi lo faceva tre sole volte all'anno, pregando perché il nuovo fosse felice in occasione dell'Erukyerme nei primi giorni di primavera, levando lodi a Eru Iluvatar durante l'Erulaitale a mezza estate, e ringraziandolo all'Eruhantale alla fine dall'autunno. In queste occasioni, il Re saliva la montagna a piedi seguito da una gran folla, biancovestito e inghirlandato ma in silenzio. Anche in altre occasioni la gente poteva accedere alla sommità, isolatamente o in gruppi"⁵³.

Tuttavia Iluvatar non è l'unico che viene pregato dai Numenoreani; infatti anche alcuni Valar sono oggetto di venerazione a Numenor. Fra questi c'è "Uinen, la Signora dei Mari [...]. Tutte le creature essa ama che vivono nelle salse correnti, e tutte le erbe che vi crescono; lei invocano i marinai, poiché essa può giacere tranquilla sulle onde, placando il furore di Osse [suo marito e signore dei mari]. I Numenorean a lungo vissero sotto la sua protezione, facendola oggetto di reverenza"⁵⁴.

A questo proposito a Numenor ricorre una particolare usanza, sia fra i marinai di professione che fra tutti coloro

⁵³ J.R.R. Tolkien, *Descrizione dell'Isola di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 230.

⁵⁴ J.R.R. Tolkien, *Valaquenta*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 29.

che intraprendono un viaggio per mare: "allorché una nave si dipartiva da Numenor per solcare il Grande Mare diretta alla Terra di Mezzo, una donna, di solito imparentata con il capitano, doveva porre sulla prua del vascello il Verde Ramo del Ritorno; e questo veniva tagliato dall'albero oiolaire [...], dato dagli Eldar ai Numenorean perché lo mettessero sulle loro navi in segno di amicizia con Osse e Uinen"⁵⁵.

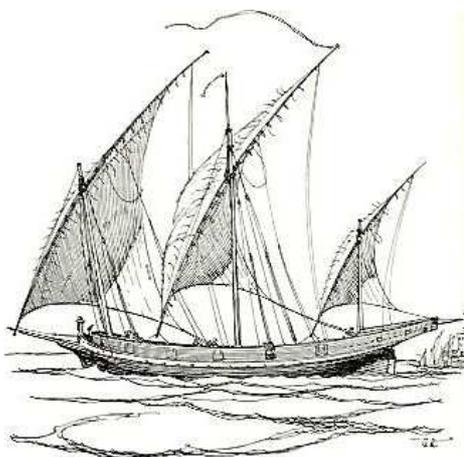


Figura 12. Nave Numenoreana.

A quanto ne sappiamo nessun altro popolo aveva un'usanza simile a quella sopra descritta, nemmeno i celeberrimi Corsari di Umbar (dei secoli futuri), abilissimi marinai che fondavano tutto il loro sostentamento sulla razzia di coste e vascelli stranieri, malgrado discendessero, se non in tutto, in parte dagli esuli Numenoreani scampati all'innabissamento della loro isola.

⁵⁵ J.R.R. Tolkien, *Aldarion ed Erendis*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 248.

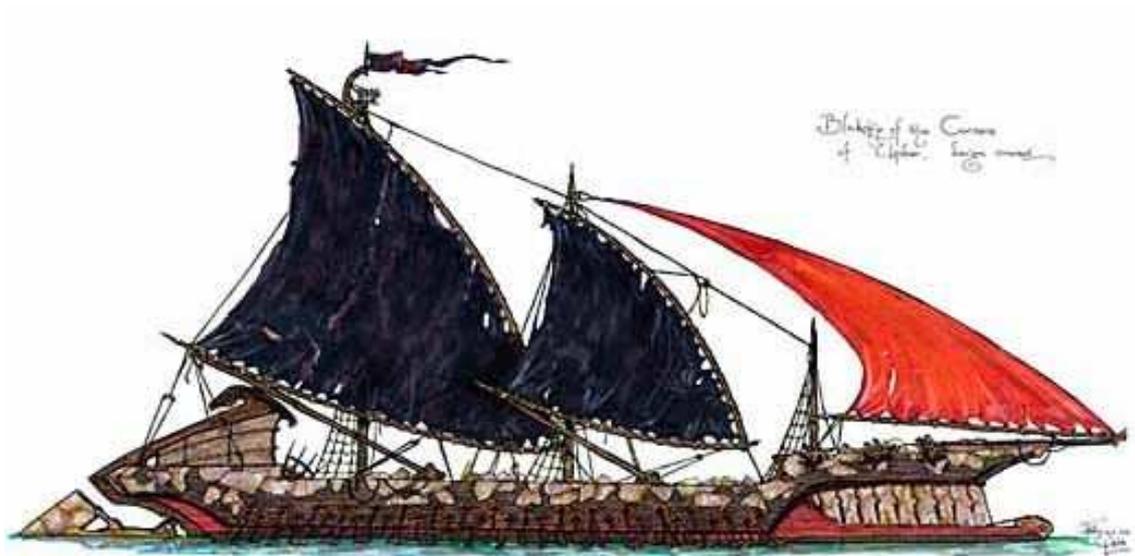


Figura 13. Nave Corsara.

Un'altra usanza numenoreana, tramandata anche agli esiliati nella Terra di Mezzo, è quella che prima di consumare un pasto i commensali si rivolgono *"verso occidente tenendo un minuto di silenzio"*⁵⁶. Per i Dunedain in esilio questo è un gesto di rispetto: si guarda *"Numenor che fu, e oltre Numenor l'Elfica Dimora che tuttora esiste, e più lungi ancora ciò che sempre sarà"*⁵⁷.

Originariamente il culto dei morti a Numenor era semplice: c'era la convinzione che, dopo la morte, l'anima del defunto si recasse per breve tempo ad Aman e da qui se ne dipartisse per abbandonare il mondo. Infatti tra gli stessi regnanti, sin dall'epoca di Elros, vi era la *"costumanza, e durò fino ai tempi di Tar-Atanamir, che il Re cedesse lo*

⁵⁶ J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, Le Due Torri, Bompiani, Milano 2001, 817.

⁵⁷ Ibidem.

*scettro al proprio successore prima di morire; e i Re morivano per libera scelta quando erano ancora in possesso di tutte le loro facoltà mentali*⁵⁸ abbandonando la vita spontaneamente. E così era per tutto il popolo.



Figura 14. Rath Dinen. Esempio di arte funeraria Dunadan secondo Peter Jackson nella trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli*.

Con l'andare del tempo, però, le cose peggiorarono ed i Re iniziarono "a rifiutarsi di rinunciare alla propria vita o di cedere lo scettro"⁵⁹ e vivevano finché la morte non li coglieva per forza, ormai rimbambiti. "La Paura della morte sempre più gravava fosca su di essi che ritardavano il decesso con tutti i mezzi possibili; e presero a costruire grandi case per i loro morti, mentre i loro sapienti incessantemente si lambiccavano il cervello onde riuscire a scoprire il segreto di richiamare la vita o per lo meno di prolungare i giorni degli Uomini. Ma pervennero soltanto a

⁵⁸ J.R.R. Tolkien, *Il Lignaggio di Elros, Re di Numenor*, in J.R.R. Tolkien, *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001, 300.

⁵⁹ Idem, 303.

*preservare incorrotta la carne morta degli Uomini, e riempirono tutta la contrada di tombe silenziose nelle quali l'idea del decesso era conservata come reliquia nel buio. [...] Finiti i giorni di Tar-Ancalimon, fu trascurata l'offerta dei primi frutti a Eru, e ormai di rado qualcuno si recava al Santuario sulle alture di Meneltarma nel cuore della contrada"*⁶⁰.

⁶⁰ J.R.R. Tolkien, *Akallabeth*, in J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001, 334-335.

CONCLUSIONI

Un popolo come gli altri?

La società di Numenor, come si è potuto leggere nelle pagine precedenti, è assai complessa, malgrado sia il frutto della mente di un grande scrittore. Questo piccolo dettaglio, però, non è stato affatto un impedimento per la realizzazione di questo progetto e la stragrande maggioranza degli scritti di Tolkien ci ha consentito di indagare nei meandri della complessità del popolo Dunadan.

Così come qualsiasi popolo reale, i Dunedain erano dediti ad attività lavorative, creavano meravigliose opere d'arte per puro piacere, navigavano per scoprire nuovi mondi e colonizzare nuove terre, ecc. E Tolkien è riuscito a darci un quadro, se non completo, sicuramente molto sfaccettato di come si sarebbe svolta la vita a Numenor se quest'isola fosse davvero esistita. A cominciare dalla lingua, l'Adunaico, fino ad arrivare alle tradizioni popolari e alla vita sociale.

A differenza delle realtà immaginarie create da altri scrittori, quindi, la subcreazione di Tolkien abbraccia un numero elevato di ambiti ma, a differenza di quanto si possa immaginare, il professore inglese si è ispirato a molte cose reali per creare questo suo mondo fantastico.

Innanzitutto le lingue create, come il Sindarin, l'Adu-naico ed il Quenya (ma anche tutte quelle che questa tesi ha solo accennato), si basavano su linguaggi reali: il Sindarin ha molto in comune con il Gallese; il Quenya riprende la grammatica Finlandese; ecc.

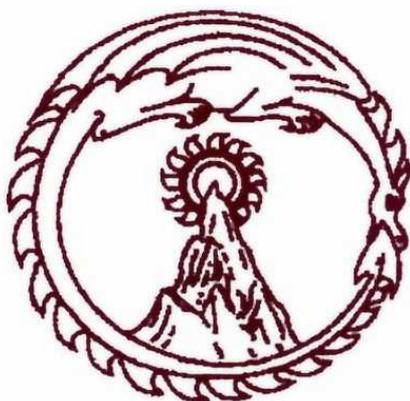
La storia e il prestigio dei Numenoreani è stato ispirato dal mito greco di Atlantide, così come la triste conclusione della loro civiltà. Inoltre il viaggio degli esuli verso la Terra di Mezzo e l'arrivo alle coste precedentemente colonizzate derivano da un sogno frequente fatto da Tolkien durante il corso di tutta la sua vita e di cui ha parlato spesso in alcune sue lettere.

L'ambientazione medievale deriva, ovviamente, dagli studi del professore di Oxford che ha insegnato per lungo tempo letteratura anglosassone all'università e che era appassionato di storia.

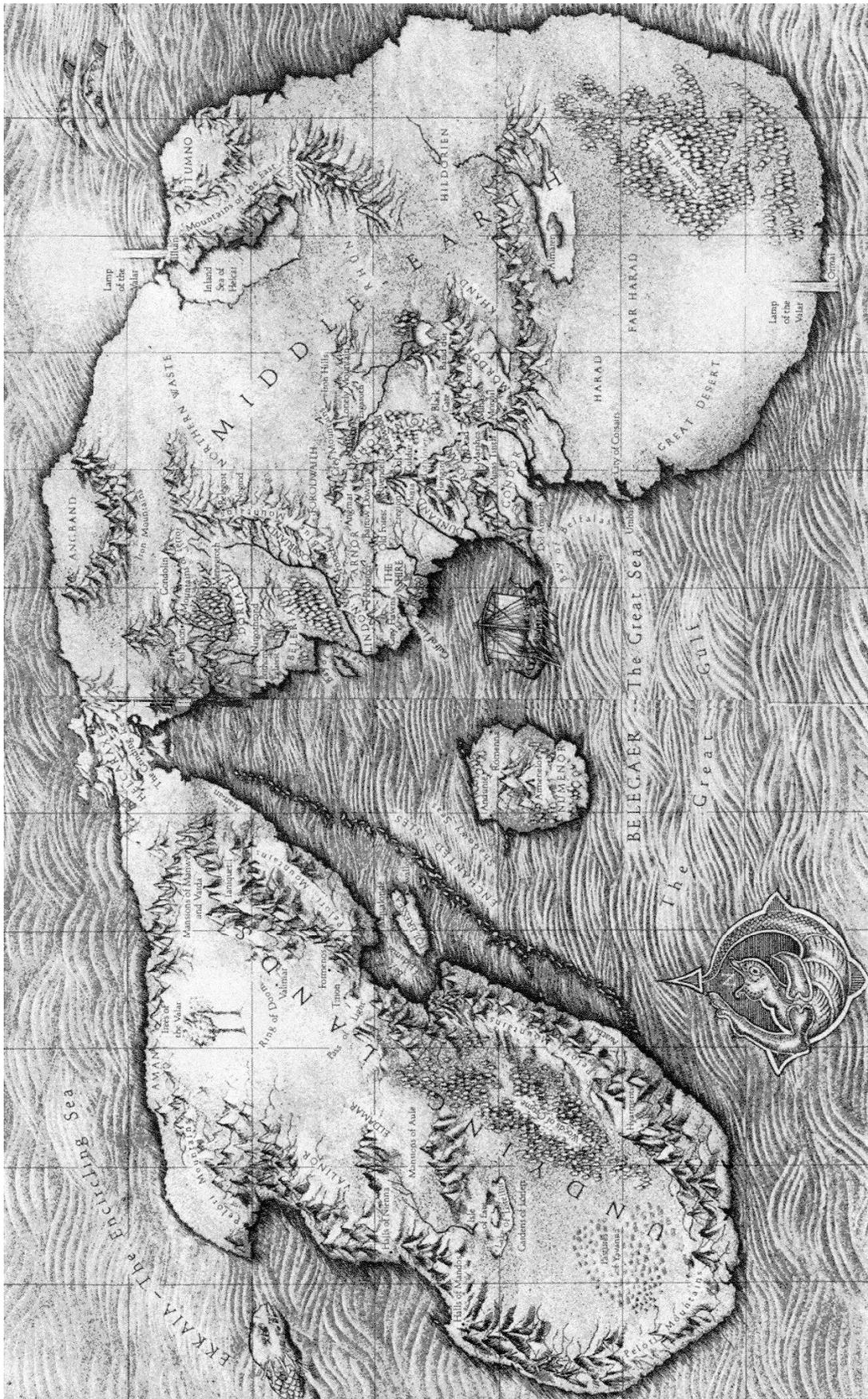
Tuttavia, anche ricorrendo e ispirandosi a materiale già esistente, Tolkien è riuscito a dare verosimiglianza alla cultura Dunadan e questo ci fa pensare a quante altre cose avremmo potuto sapere su questo popolo se solo il suo creatore fosse vissuto abbastanza per scriverle.

Vorrei, inoltre, far notare che questo lavoro, oltre che ai testi prettamente tolkieniani, si rifà ad immagini e si basa su scritti che non sono di Tolkien, ma che ad esso si

rifanno, come i saggi critici o le immagini tratte dai film di Peter Jackson. Non bisogna, infatti, dimenticare il lavoro svolto da migliaia di studiosi ed appassionati di Tolkien nel mondo che mi hanno consentito, non solo di conoscere, ma anche di studiare ed approfondire le opere del filologo inglese e, in questo modo, di realizzare questo lavoro. Si ricordano quindi organizzazioni come la Tolkien Society e la Società Tolkieniana Italiana che si prefiggono l'obiettivo (non unico) di far conoscere Tolkien nel mondo e di approfondire quello che egli ha iniziato.



Logo Società Tolkieniana Italiana



APPENDICE

THE EXTRACTS

I. The Port Of Lond Daer

At the time of the first explorations of the Numenoreans, Minhiriath and Enedwaith were occupied by vast and almost continuous forests, except in the central region of the Great Fens. The changes that followed were largely due to the operations of Tar-Aldarion, the Mariner-king, who formed a friendship and alliance with Gil-galad. Aldarion had a great hunger for timber desiring to make Numenor into a great naval power; his felling of trees in Numenor had caused great dissensions. In voyages down the coasts he saw with wonder the great forests, and he chose the estuary of the Gwathlò for the site of a new haven entirely under Numenorean control (Gondor of course did not yet exist). There he began great works, that continued to be extended after his days. This entry into Eriador later proved great importance in the war against Sauron (Second Age 1693-1701); but it was in origin a timber-port and ship-building harbour.

The native people were fairly numerous and warlike, but they were forest-dwellers, scattered communities without central leadership. They were in awe of the Numenoreans, but they did not become hostile until the tree-felling be-

came devastating. Then they attacked and ambushed the Numenoreans when they could, and the Numenoreans treated them as enemies, and became ruthless in their fellings, giving no thought to husbandry and replanting. The fellings had at first been along both banks of the Gwathlò, and timber had been floated down to the haven (Lond Daer); but now the Numenoreans drove great tracks and roads into the forests northwards and southwards from the Gwathlò, and the native folk that survived fled from Minhiriath into the dark woods of the great Cape of Eryn Vorn, south of the mouth of the Baranduin, which they dared not cross, even if they could, for fear of the Elvenfolk. From Enedwaith they took refuge in the eastern mountains where afterwards was Dunland; they did not cross the Isen nor take refuge in the great promontory between Isen and Lefnui that formed the north arm of the Bay of Belfalas.

The devastation wrought by the Numenoreans was incalculable. For long years these lands were their chief source of timber, not only for their ship-yards at Lond Daer and elsewhere, but also for Numenor itself. Shiploads innumerable passed west over the sea. The denuding of the lands was increased during the war in Eriador; for the exiled natives welcomed Sauron and hoped for his victory over the Man of the Sea. Sauron knew of the importance to his enemies of

the Great Haven and its ship-yards and he used these haters of Numenor as spies and guides for his raiders. He had not enough force to spare for any assault upon the forts at the Haven or along the banks of the Gwathlò, but his raiders made much havoc on the fringe of the forests, setting fire in the woods and burning many of the great wood-stores of the Numenoreans.

When Sauron was at last defeated and driven east out of Eriador most of the old forests had been destroyed. The Gwathlò flowed through a land that was far and wide on either bank a desert, treeless but untilled. That was not so when it first received its name from the hardy explorers of Tar-Aldarion's ship who ventured to pass up the river in small boats. As soon as the seaward region of salt airs and great winds was passed the forest drew down to the river-banks, and wide though the waters were the huge trees cast great shadows on the river, under which the boats of the adventurers crept silently up into the unknown land. So the first name they gave to it was "River of Shadow", *Gwath-hir*, *Gwathir*. But later they penetrated northward as far as the beginning of the great fenlands; though it was still long before they had the need or sufficient men to undertake the great works of drainage and dyke-building that made a great port on the site where Tharbad stood in the

days of the Two Kingdoms. The Sindarin word that they used for the fenland was *lo*, earlier *loga*, and they thought at first that it was the source of the forest-river, not yet knowing the Mitheithel that came down out of the mountains in the north, and gathering the waters of the Bruinen and Glanduin poured flood-waters into the plain. The name Gwathir was thus changed to Gwathlò, the shadowy river from the fens.

The Gwathlò was one of the few geographical names that became generally known to others than mariners in Numenor and received an Adunaic translation. This was *Agathurush*.

II. Numenorean Linear Measures

Measures of distance are converted as nearly as possible into modern terms. "League" is used because it was the longest measurement of distance: in Numenorean reckoning (which was decimal) five thousand *rangar* (full paces) made a *lar*, which was very nearly three of our miles. *Lar* meant "pause", because except in forced marches a brief halt was usually made after this distance had been covered.

The Numenorean *ranga* was slightly longer than our yard, approximately thirty-eight inches, owing to their great stature. Therefore five thousand *rangar* would be almost

exactly the equivalent of 5280 yards, our "league": 5277 yards, two feet and four inches, supposing the equivalence to be exact. This cannot be determined, being based on the lengths given in histories of various things and distances that can be compared with those of our time. Account has to be taken both of the great stature of the Numenoreans (since hands, feet, fingers and paces are likely to be the origin of names of units of length), and also of the variations from these averages or norms in the process of fixing and organising a measurement system both for daily use and for exact calculations.

Thus two *rangar* was often called "man-high", which at thirty-eight inches gives an average height of six feet four inches; but this was at a later date, when the stature of the Dunedain appears to have decreased, and also was not intended to be an accurate statement of the observed average of male stature among them, but was an approximate length expressed in the well-known unit *ranga*. (The *ranga* is often said to have been the length of the stride, from rear heel to front toe, of a full-grown man marching swiftly but at ease; a full stride "might be well nigh a *ranga* and a half"). It is however said of the great people of the past that they were more than a man-high. Elendil was said to be "more than man-high by nearly half a *ranga*"; but he

was accounted the tallest of all the Numenoreans who escape the Downfall.

The Eldar of the Elder Days were also very tall. Galadriel, "the tallest of all the women of the Eldar of whom tales tell", was said to be man-high, but it is noted "according to the measure of the Dunedain and the men of old", indicating a height of about six feet four inches.

The Rohirrim were generally shorter, for in their far-off ancestry they had been mingled with men of broader and heavier build. Eomer was said to have been tall, of like height with Aragorn; but he with other descendants of King Thengel were taller than the norm of Rohan, deriving the characteristic (together in some cases with darker hair) from Morwen, Thengel's wife, a lady of Gondor of high Numenorean descent. She was known as Morwen of Lossarnach, for she dwelt there; but she did not belong to the people of the land. Her father had removed thither, for love of its flowering vales, from Belfalas; he was a descendant of a former prince of that fief, and thus a kinsman of Prince Imrahil. His kinship with Eomer of Rohan, though distant, was recognized by Imrahil, and great friendship grew between them. Eomer wedded Imrahil's daughter, and their son Elfwine the Fair, had a striking likeness to his mother's father.

III. The Line of Elros, King of Numenor

The Realm of Numenor is held to have begun in the thirty-second year of the Second Age, when Elros son of Earendil ascended the throne in the City of Armenelos, being then ninety years of age. Thereafter he was known in the Scroll of the King by the name of Tar-Minyatur; for it was the custom of the King to take their titles in the forms of the Quenya or High-elven tongue, that being the noblest tongue of the world, and this custom endured until the days of Ar-Adunakhor (Tar-Herunumen). Elros Tar-Minyatur ruled the Numenoreans for four hundred years and ten. For to the Numenoreans long life had been granted, and they remained unwearied for thrice the span of mortal Men in Middle-Earth; but to Earendil's son the longest life of any Man was given, and to his descendants a lesser span and yet one greater than to others even of the Numenoreans.

I. Elros Tar-Minyatur. He was born fifty-eight years before the Second Age began: he remained unwearied until he was five hundred years old and then laid down his life, in the year 442, having ruled for 411 years.

II. Vardamir Nolimon. He was born in the year 61 of the Second Age and died in 471. Upon the departure of Elros he did not ascend the throne, but gave the sceptre to his son.

He is nonetheless accounted the second of the Kings, and is deemed to have reigned one year.

III. Tar-Amandil. He was the son of Vardamir Nolimón, and he was born in the year 192. He ruled for 148 years, and surrendered the sceptre in 590; he died in 603.

IV. Tar-Elendil. He was the son of Tar-Amandil, and he was born in the year 350. He ruled for 150 years, and surrendered the sceptre in 740; he died in 751.

V. Tar-Meneldur. He was the only son and third child of Tar-Elendil, and he was born in the year 543. He ruled for 143 years and surrendered the sceptre in 883.

VI. Tar-Aldarion. He was the eldest child and only son of Tar-Meneldur, and he was born in the year 700. He ruled for 192 years, and surrendered the sceptre to his daughter in 1075; he died in 1098.

VII. Tar-Ancalime. She was the only child of Tar-Aldarion, and the first Ruling Queen of Numenor. She was born in the year 873, and she reigned for 205 years, longer than any ruler after Elros; she surrendered the sceptre in 1280.

VIII. Tar-Anarion. He was the son of Tar-Ancalime, and he was born in the year 1003. He ruled for 114 years, and surrendered the sceptre in 1394; he died in 1404.

IX. Tar-Surion. He was the third child of Tar-Anarion; his sisters refused the sceptre. He was born in the year 1174,

and ruled for 162 years; he surrendered the sceptre in 1556 and died in 1574.

X. Tar-Telperien. She was the second Ruling Queen of Numenor. She was long-lived and she would wed with no man. Therefore after her day the sceptre passed to Minastir; he was the son of Isilmo, the second child of Tar-Surion. Tar-Telperien was born in the year 1320; she ruled for 175 years, until 1731, and died in that same year.

XI. Tar-Minastir. He was born in the year 1474, and ruled for 138 years; he surrendered the sceptre in 1869, and died in 1873. He loved the Eldar but envied them.

XII. Tar-Ciryatan. He was born in the year 1634, and ruled for 160 years; he surrendered the sceptre in 2029, and died in 2035. He was a mighty King, but greedy of wealth.

XIII. Tar-Atanamir the Great. He was born in the year 1800 and ruled for 192 years, until 2221, which was the year of his death. Atanamir is called also the Unwilling, for he was the first of the Kings to refuse to lay down his life, or to renounce the sceptre.

XIV. Tar-Ancalimon. He was born in the year 1986, and ruled for 165 years, until his death in 2386. In his time the rift became wider between the King's Men and those who maintained their ancient friendship with the Eldar. Many of the King's Men forsook the use of the Elven-tongues.

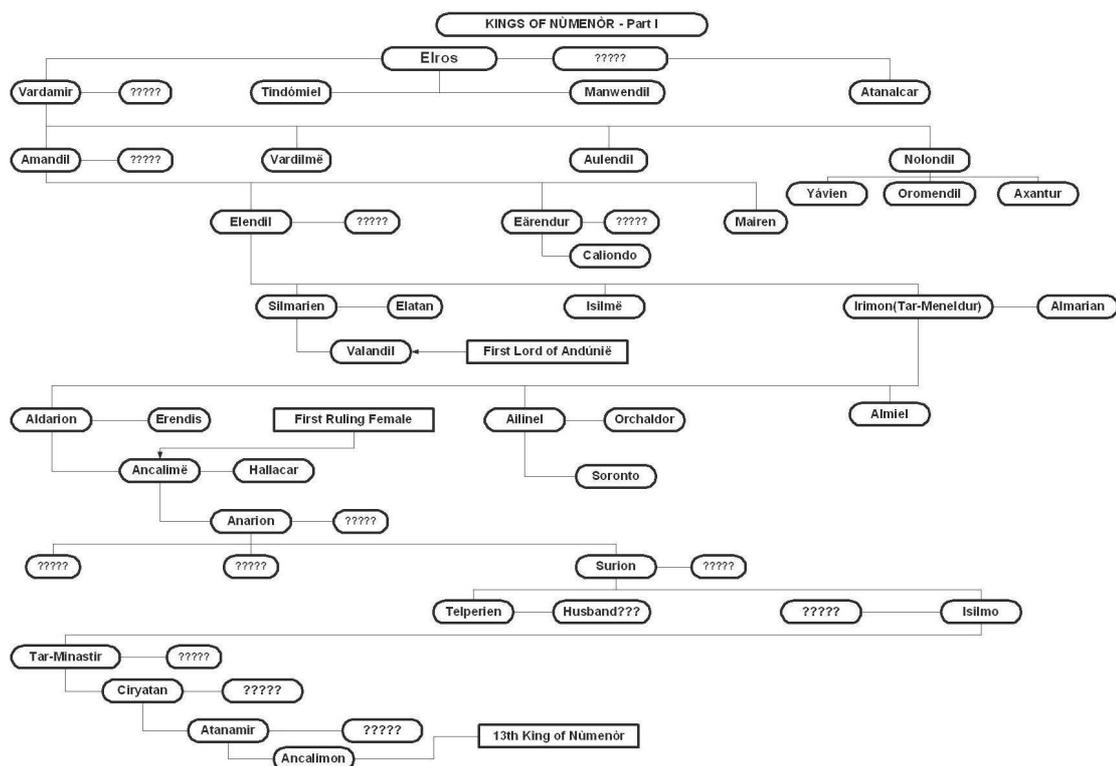


Tabella 5. Kings Of Numenor - Part 1.

XV. *Tar-Telemmaite*. He was born in the year 2136, and ruled for 140 years, until his death in 2526. This King was so called because of his love of silver, and he bade his servants to seek ever for *mithril*.

XVI. *Tar-Vanimelde*. She was the third Ruling Queen; she was born in the year 2277, and ruled for 111 years until her death in 2637. Herucalmo, her husband, took the sceptre upon his wife's death, withholding the rule from his son Alcarin.

XVII. *Tar-Alcarin*. He was born in the year 2406, and he ruled for 80 years until his death in 2737, being rightful King for one hundred years.

XVIII. Tar-Calmacil. He was born in the year 2516, and he ruled for 88 years until his death in 2825. In the days of Tar-Calmacil the name of King was first spoken in Adunaic; and by the King's Men he was called Ar-Belzegar.

XIX. Tar-Ardamin. He was born in the year 2618, and he ruled for 74 years until his death in 2899. His name in Adunaic was Ar-Abattarik.

XX. Ar-Adunakhor (Tar-Herunumen). He was born in the year 2709, and he ruled for 63 years until his death in 2962. He was the first King to take the sceptre with a title in Adunaic tongue.

XXI. Ar-Zimrathon (Tar-Hostamir). He was born in the year 2798, and he ruled for 71 years until his death in 3033.

XXII. Ar-Sakalthor (Tar-Falassion). He was born in the year 2876, and he rules for 69 years until his death.

XXIII. Ar-Gimilzor (Tar-Telemnar). He was born in the year 2960, and he ruled for 75 years until his death in 3177. He was the greatest enemy of the Faithful that had yet arisen; and he forbade utterly the use of the Eldarin tongues.

XXIV. Tar-Palantir (Ar-Inziladun). He was born in the year 3035, and he ruled for 78 years until his death in 3255. Tar-Palantir repented of the ways of the Kings before him, and would fain have returned to the friendship of the Eldar and the Lords of the West.

XXV. *Ar-Pharazon (Tar-Calion)*. The mightiest and last King of Numenor. He was born in year 3118, and ruled for 64 years, and died in the Downfall, the year 3319 usurping the sceptre of Tar-Miriel, Tar-Palantir's daughter.

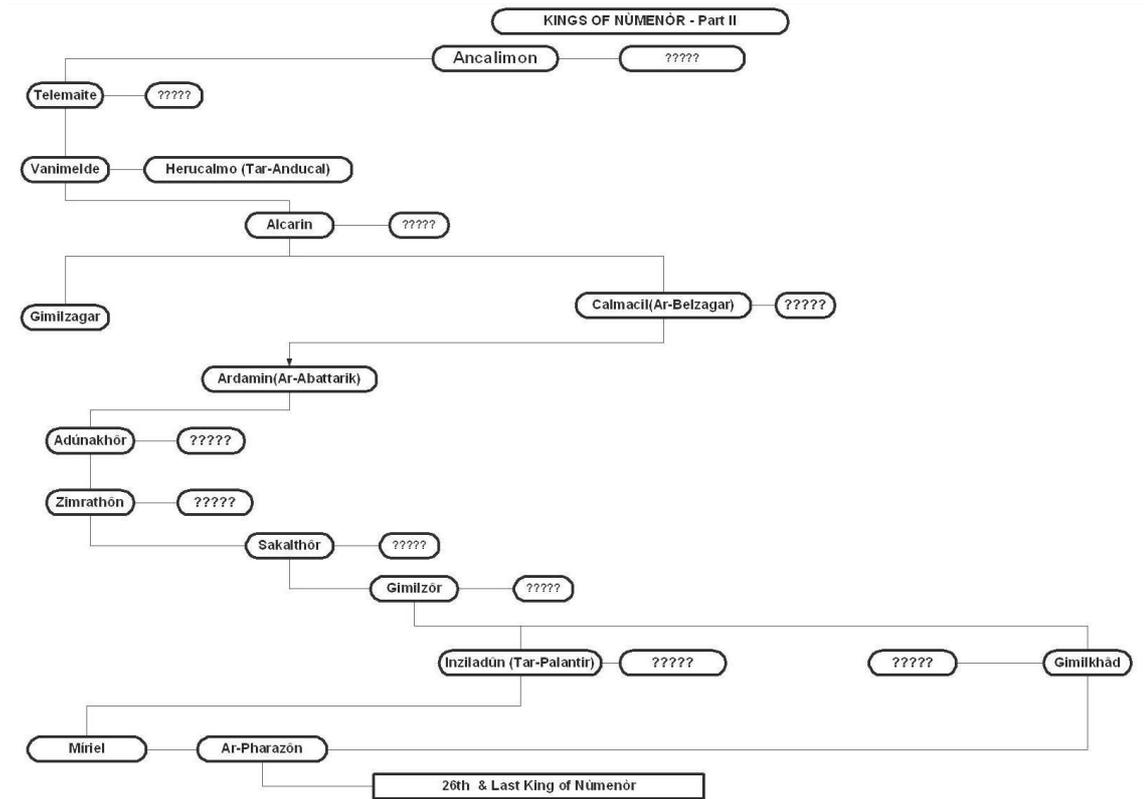


Tabella 6. Kings Of Numenor - Part 2.

BIBLIOGRAFIA TOLKIENIANA

- TOLKIEN J.R.R., *Albero e Foglia*, Bompiani, Milano 2000.
- TOLKIEN J.R.R., *Antologia di J.R.R. Tolkien*, Bompiani, Milano 2000.
- TOLKIEN J.R.R., *Il Cacciatore di Draghi*, Bompiani, Milano 2002.
- TOLKIEN J.R.R., *Il Medioevo e il Fantastico*, Bompiani, Milano 2003.
- TOLKIEN J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Bompiani, Milano 2001.
- TOLKIEN J.R.R., *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2001.
- TOLKIEN J.R.R., *Immagini*, Bompiani, Milano 2002.
- TOLKIEN J.R.R., *La Realtà in Trasparenza - Lettere: 1914-1973*, Bompiani, Milano 2001.
- TOLKIEN J.R.R., *Le Avventure di Tom Bombadil*, Bompiani, Milano 2002.
- TOLKIEN J.R.R., *Le Lettere di Babbo Natale*, Bompiani, Milano 2000.
- TOLKIEN J.R.R., *Lo Hobbit*, Bompiani, Milano 2002.
- TOLKIEN J.R.R., *Mr. Bliss*, Bompiani, Milano 2000.
- TOLKIEN J.R.R., *Racconti Incompiuti*, Bompiani, Milano 2001.
- TOLKIEN J.R.R., *Racconti Perduti*, Bompiani, Milano 2002.

TOLKIEN J.R.R., *Racconti Ritrovati*, Bompiani, Milano 2002.

TOLKIEN J.R.R., *Roverandom*, Bur, Milano 2002.

BIBLIOGRAFIA AGGIUNTIVA

AA.VV., *Minas Tirith N°17*, rivista della Società Tolkieniana Italiana, Silmaril, Udine 2006.

AA.VV., *Terra di Mezzo N°21*, rivista della Società Tolkieniana Italiana, Silmaril, Udine 2006.

BEALS R.L./HOIJER H., *Introduzione all'Antropologia Culturale*, Il Mulino, Bologna 1970.

CARPENTER H., *J.R.R. Tolkien: La Biografia*, Fanucci, Roma 2002.

FAUSKANGER H., *Adunaico - Il Vernacolo di Numenor*, Eldalie.it (trad. di Gianluca Comastri).

PARON P. (a cura di), *I Popoli di Tolkien*, Bompiani, Milano 2005.

SHIPPEY T., *J.R.R. Tolkien: La Via per la Terra di Mezzo*, Marietti, Genova/Milano 2005.

SOCIETA' TOLKIENIANA ITALIANA (a cura della), *Dizionario dell'Universo di J.R.R. Tolkien*, Bompiani, Milano 2004.

WYNN FONSTAD K., *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2002.

SITOGRAFIA

- COUNCIL OF ELROND, www.councilofelrond.com
- ELDALIE, www.eldalie.it
- ENDORE, www.endore.it
- FARAMIR, www.faramir.it
- GRAN BURRONE, www.granburrone.com
- HISTORY OF MIDDLE-EARTH DI TOLKIEN, www.bracegirdle.it
- MELLONATH DAERON, www.ardalambion.immaginario.net
- SOCIETA' TOLKIENIANA ITALIANA, www.tolkien.it
- SORONEL'S HOME PAGE, www.soronel.it
- STRONGHOLD, www.stronghold.heavengames.com
- TOLKIEN SOCIETY, www.tolkiensociety.org

INDICE

INTRODUZIONE

Tolkien e la Terra di Mezzo	2
-----------------------------	---

CAPITOLO I

Organizzazione Sociale	5
------------------------	---

CAPITOLO II

Arte e Tecnologia	17
-------------------	----

CAPITOLO III

Lingua e Religione	28
--------------------	----

CONCLUSIONI

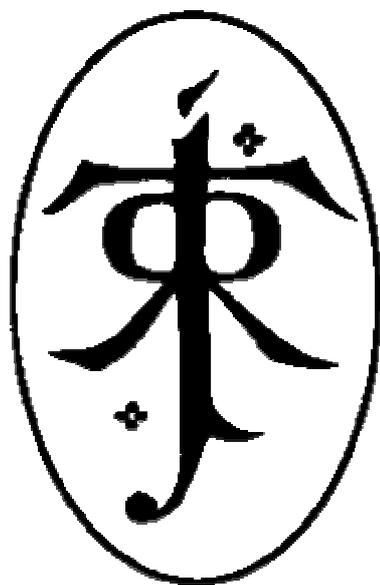
Un popolo come gli altri?	43
---------------------------	----

APPENDICE

The Extracts	47
--------------	----

BIBLIOGRAFIE

58



Logo John Ronald Reuel Tolkien