UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI TORINO

Facoltà di Lettere e Filosofia

Laurea triennale in Lettere, curriculum di **Letterature comparate**

Dissertazione finale:

"Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien e i miti nordici

Relatore: Prof.ssa Chiara Lombardi

Candidato:
Stefano Giannatempo
Matricola 307400

A.A. 2008-2009

A mio papà Michele,

a P. Ermanno Sibona

…e a Nella, "Bella gioia"

Indice

Introduzione……...pag. 4

CAPITOLO I: *L'opera e i miti nordici*……..…..pag. 7
1.1 Il retroterra germanico, celtico, cristiano……pag. 7
1.2 L'opera e la mitologia nordica……..……...….pag. 11
1.3 Il mito dell'eterna battaglia……...……pag. 13
1.4 Tra cancelli e ponti……pag. 17
1.5 Tra alberi, luoghi di pace e luoghi oscuri……..…pag. 22

CAPITOLO II: *I personaggi dell'opera e i miti nordici*……pag. 30
1. Personaggi positivi……..pag. 31
1.1 Elfi e Nani…….……pag. 31
1.2 Gli Uomini…….……pag. 35
1.3 Lo stregone buono……pag. 39
1.4 Le creature di Tolkien……...pag. 42
2. Personaggi negativi……...……..pag. 43
2.1 Demoni e Spettri……...…….pag. 43
2.2 Lo stregone malvagio e il Signore Oscuro……..…....pag. 46
2.3 Il personaggio ambiguo……...…….…pag. 47

CAPITOLO III: *Personaggio e oggetto*……..pag. 53
1 Oggetti da mettere in ordine……..….pag. 53
1.1 Oggetti d'arme……...……..…..pag. 54
1.2 Spada……...……..pag. 54
1.3 Altre armi……...……..pag. 57
1.4 Oggetti magici…...……..…..pag. 59
2 L'Anello……..……pag. 61
2.1 Il potere dell'Anello……..pag. 63
2.2 Il furto dell'Anello…….……pag. 66

Conclusione…….pag. 70
Appendice: Tavole di comparazione……...pag. 72
Bibliografia……..pag. 75
Sitografia…….....pag. 77

INTRODUZIONE

In questa dissertazione finale per la Laurea triennale in Lettere mi propongo di approfondire il legame esistente tra la mitologia germanica, in particolare nordica e in parte celtica, e l'opera *Il Signore degli Anelli* di John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), scritta a più riprese tra il 1937 e il 1949, pubblicata in tre distinti volumi tra il 1954 e il 1955. L'interesse (che nutro da diversi anni) per l'opera e il suo autore mi ha spinto a considerare i rapporti intertestuali tra l'opera e i miti nordici che un tempo fiorirono in ambito anglosassone. Recentemente è esploso un fenomeno di mercato attorno all'opera a causa dell'uscita a livello mondiale della versione cinematografica della trilogia ad opera del regista Peter Jackson (*La compagnia dell'Anello, Le due Torri, Il ritorno del Re*, usciti rispettivamente nel 2001, 2002, 2003 in Nuova Zelanda e negli USA). E' mio intento dimostrare che Tolkien affronta la stesura dell'opera con metodologia scientifica, essendo docente di filologia ad Oxford ed esperto di lingua inglese medievale, e che pertanto si è lasciato ispirare e influenzare dalla mitologia nordica di cui era un appassionato conoscitore. Il valore critico del testo resta quindi elevato e confuta ogni opinione che vorrebbe vedere nel "fenomeno Tolkien" semplicemente l'ultima moda cinematografica o culturale delle giovani generazioni di ieri e di oggi. Nei tre capitoli della presente dissertazione prendo in analisi dapprima l'opera e il mito nordico in generale; quindi mi soffermo sui personaggi dell'opera; infine nell'ultimo capitolo, affronto con una focalizzazione il rapporto esistente tra i personaggi, dell'opera e del mito, e gli oggetti che li riguardano da vicino.

John Ronald Reuel Tolkien
(1892-1973)

La famosa copertina del romanzo nell'edizione italiana della Rusconi (1977)

CAPITOLO PRIMO

L'opera e i miti nordici

1.1 Il retroterra germanico, celtico, cristiano

> …Non sono un "dotto" quanto al mito e alla fiaba (anche se ho molto riflettuto su di essi) giacchè in questi ambiti (per quel che io ne conosco) sono sempre andato alla ricerca di materiali, di cose cioè di un certo tenore e di una certa atmosfera, e non della semplice erudizione. Inoltre – e qui spero di non sembrare assurdo – mi sono sempre, sin dal principio, rammaricato per la povertà del mio beneamato Paese: esso non possedeva racconti davvero propri (tutt'uno con la sua lingua e con il suo territorio), né della qualità che io cercavo e che trovavo (come elemento) in leggende di altre terre. Ce n'erano di greci, di celtici, di romanzi, di germanici, di scandinavi e di finnici (che mi hanno influenzato molto) , ma nulla d'inglese, a parte cose impoverite degne solo di libricini a buon mercato.[1]

Il Tolkien che scrive questo passo di lettera in tono amichevole e confidenziale, da più di vent'anni è stato nominato professore di filologia anglosassone al Pembroke College di Oxford. Ricoprendo questo ruolo ha avuto modo di perfezionare la sua ricerca e le sue conoscenze nell'ambito di una "mitologia nuova", non tanto nei personaggi e nelle vicende, quanto piuttosto dal punto di vista del patrimonio linguistico. Da filologo Tolkien cerca la lingua dei suoi miti e delle sue creature: la paragona a quelle antiche locali e nazionali del suo paese, ne cerca le affinità e le originalità, fino a giungere a

[1] *Da una lettera di J.R.R. Tolkien a Milton Waldman, 1951,* dalla prefazione a JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2000, p. 12.

costruzioni linguistiche del tutto autonome, capaci di stare in piedi da sole, con tanto di segni grafici e modalità di intonazione. Nascono così due lingue degli Elfi, oltre al linguaggio oscuro della terra di Mordor e il canto magico e melodioso delle terre perdute.

Questa opera da linguista e da filologo non lo distoglie dal suo intento primario, che come abbiamo evinto dalla lettera sopra citata è di dare all'inglese la piena dignità di lingua anche nella narrazione mitologica. Ciò per Tolkien significa far sì che la lingua inglese possa raccontare, conservare e tramandare storie che siano uniformi al loro territorio e alla lingua che in esso si parla. Gli amanti del genere *fantasy* di Tolkien restano affascinati dalla cornice delle sue opere, da quelle tavole in appendice fatte di alberi genealogici di antiche stirpi e soprattutto, di tavole di grammatica delle "nuove" lingue: l'Ovestron o lingua corrente, il Certhas Daeron o Cirith, le *tenwar* (segni fonetici) della lingua fëanoriana che i valorosi della Compagnia dell'Anello a stento riconoscono nei segni tracciati intorno ai cancelli di Moria[2]. La filologia, dunque, la scienza e la passione per la parola, si intrecciano col mondo fantastico di Tolkien in maniera tutta singolare. L'appartenenza di una creatura al suo popolo o alla sua stirpe, alla sua terra o a suoi poteri non è solo una questione magica o di guerre valorose, ma anche di lingua: la lingua di ogni giorno, con cui si canta nelle cerimonie e negli incantesimi, che è meglio non parlare se legata alle sorti di un signore oscuro.

Come già detto nell'introduzione, la peculiarità di questo lavoro non vuole essere lo studio di Tolkien filologo, ma piuttosto la

[2] Cfr. le Tavole in appendice a J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli,* Bompiani, Milano, 2001, pp. 1229-1359.

comparazione tra la vicenda fantastica da lui narrata, in particolare ne *Il Signore degli Anelli,* e i miti nordici dai quali lui stesso ammette di essere stato influenzato. A grandi linee, la storia dell'antica penisola britannica pre-romana è segnata dalla presenza culturale celtica, ma sarà poi quella germanica a lasciare una traccia più profonda, mentre elementi celtici resteranno nel folklore[3]. Il popolo celtico vive tra VI e V sec. a.C. nel territorio che, conquistato da Giulio Cesare verso la metà del I sec. a.C., diviene la provincia romana di *Britannia*, che resterà provincia fino ai primi decenni del V secolo, quando la crisi dell'impero e la difficile gestione di una provincia tanto lontana portano al suo abbandono e alla restituzione ai suoi abitanti. In questa fase i Germani – Angli, Sassoni e Juti – inizialmente in aiuto delle popolazioni celtiche contro le razzie dei Pitti scozzesi, occupano il territorio e vi impiantano la loro lingua e così la loro cultura[4]. Ancora oggi è facile notare la sovrapposizione tra cultura celtica e germanica nelle fonti, nei resti archeologici, nelle festività ormai da secoli definite "pagane", ma che un tempo segnavano il ciclo dell'anno civile, agricolo e pastorizio[5]: Samhain per il capodanno (oggi "Halloween"), Imbolc come purificazione di febbraio, Beltane festa fertile di maggio, Lugnasad festività solare di mezza estate, oltre agli equinozi e ai solstizi.

Tolkien è bene a conoscenza di queste tradizioni, in primo luogo perché è figlio della sua terra, e di conseguenza ha conosciuto e

[3] ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano, 2003, pp. 8-33.
[4] Cfr. MASSIMO MONTANARI, *Storia medievale*, Laterza, Bari, 2005, p. 24.
[5] ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano, 2003, pp. 71-81. Si veda inoltre GIANCARLO BARDADORO, ROSALBA NATTERO, *La via spirituale delle feste dei Celti*, Edizioni Triskel, Torino, 2004.

forse vissuto egli stesso, nelle fiere di contrada o nelle rievocazioni inglesi, gli stessi gesti e simboli appartenenti a civiltà tanto antiche; in secondo luogo perché intellettuale e ricercatore ad Oxford, dove non abbiamo nessuna remora a pensare che abbia unito l'utile – e il dovere – al dilettevole, in mezzo alle biblioteche delle università e agli scambi tra colleghi amici; infine, perché di tali tradizioni è sempre stato appassionato fin da giovane. Lui stesso ci confida che

> in ordine di data, di sviluppo e di composizione, questo materiale è iniziato con il sottoscritto, anche se non credo che questo interessi granché a qualcuno eccettuato me. Intendo dire che non ricordo un tempo in cui non lo stavo elaborando. Molti bambini creano, o iniziano a creare, lingue immaginarie. Io mi ci sono cimentato fin da quando ho imparato a scrivere. Ma non mi sono mai fermato, anche se poi, naturalmente, da filologo di professione (animato da un interesse speciale per l'estetica del linguaggio), ho mutato gusti, sono migliorato nell'elaborazione teorica e probabilmente anche nella capacità creativa. Dietro ai miei racconti esiste ora un intreccio di lingue (per la maggior parte solo abbozzate nella struttura). Ma a quelle creature che in inglese chiamo, del resto in modo fuorviante, *Elves* – Elfi – sono assegnate due lingue molto più complete e fra loro apparentate, la cui storia esiste in forma scritta e le cui forme […] sono dedotte scientificamente da una origine comune.[6]

Dedotte scientificamente: queste due precise parole tratteggiano ai nostri occhi la modalità di Tolkien scrittore delle sue opere: non solo molta fantasia ed immaginario – caratteri tipici del genere *fantasy* così rinomato tra le giovani generazioni – ma anche metodo scientifico,

[6] *Da una lettera di J.R.R. Tolkien a Milton Waldman, 1951,* dalla prefazione a J.R.R.TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2000, p. 11.

studio storico e filologico, passione per la ricerca di un senso ultimo e di un messaggio da trasmettere dietro le vicende dei suoi personaggi.

Tolkien è un fervente cattolico, è parte di una minoranza in terra anglicana. Sono numerosi i commentatori di Tolkien, in particolare del *The Lord of the Rings,* che da più parti intravedono nell'opera chiari segni lasciati dal Cristianesimo, e da quello romano in particolare. Nell'introduzione all'opera nell'edizione della Bompiani del 2000, Elémire Zolla vede un forte simbolo trinitario nel numero di anelli destinati agli Elfi, trinità non casuale ma simbolica e rivelatrice, "…ovvero: la materia potenziale, il suo intimo succo animatore, lo spirito o profumo che la soffonde, ovvero: il corpo, l'anima e lo spirito; il Padre, il Figlio e lo Spirito"[7]. Il riferimento religioso non serve più al nostro autore per delineare una possibile lingua elfica o un robusto innesto nell'alveo della linguistica anglosassone, ma semmai a fornire il senso, i valori, il messaggio, l'origine e il compimento ultimo alla vicenda dei suoi eroi: vicenda, appunto, che non tarda a mostrare le forti analogie con quelle che più anticamente l'hanno preceduta.

1.2 L'opera e la mitologia nordica

Che Tolkien abbia attinto come ispirazione e modello a mitologie che già conosceva e che anche a noi è possibile avvicinare, non è un dato di novità. Un lettore medio di romanzi *fantasy* - genere di cui, tra l'altro, Tolkien è visto come un padre fondatore - o un esperto di film sul genere, alla sola visione della recente versione

[7] Dall'*Introduzione* di E. ZOLLA, in J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli,* Bompiani, Milano, 2001, pp. 9-10.

cinematografica[8] de *Il Signore degli Anelli*, potrà scoprirsi comparatista novello. In questa sede non ci accontentiamo del semplice dato di fatto, ma vogliamo andare più a fondo nell'analisi e nel confronto tra l'opera massima tolkieniana e i miti nordici a cui sembra aver maggiormente attinto e di cui l'autore bene era a conoscenza, in particolare quelli germanici, anche se non sarà possibile tacere su alcune impronte chiaramente celtiche. In questo primo capitolo confrontiamo l'opera in analisi e le tradizioni mitologiche chiamate in causa in generale, senza nessuna focalizzazione particolare, operazione che affronteremo successivamente.

Il Signore degli Anelli, pubblicato tra il 1954 e il 1955, è una trilogia voluminosa, sulle milletrecento pagine (a seconda delle edizioni), tripartita appunto nei tre libri che contengono l'evolversi della storia: *La Compagnia dell'Anello*, *Le due Torri*, *Il ritorno del Re*, sebbene Tolkien abbia suddiviso ogni libro in altri due libri minori, per un totale di sei libri.

La trama generale dell'opera ruota intorno ad un magico e pericoloso Anello che un oscuro signore ha forgiato per domare secondo la sua volontà gli altri anelli custoditi dai popoli maggiori della terra di quel tempo: elfi, nani e uomini. Dopo innumerevoli battaglie e tentativi, l'Anello viene tolto all'oscuro signore da un re degli uomini, ma ben presto viene smarrito e finisce nelle profondità di una caverna dove viene trovato da un *hobbit*, esemplare di un popolo di piccoli uomini pacifici che conducono una vita serena nella

[8] Il regista è Peter Jackson. Cfr. PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli*, Avallardi, Milano, 2005, pp. 83-118.

loro Contea. Ma l'Anello sente il desiderio dell'oscuro signore di riaverlo con sé, e lasciando la caverna dell'*hobbit* che lo aveva trovato, divenuto ormai un mostro a causa del desiderio egoistico di possederlo, finisce in mano ad un altro *hobbit*, Bilbo Baggins, e da questi a suo nipote Frodo. Il potere dell'oscurità dilaga e una nuova alleanza tra uomini, elfi, nani e *hobbit*, con la guida dello stregone Gandalf, deve partire e portare a distruggere l'Anello nella lava della montagna in cui venne forgiato: solo così il male sarà sconfitto e l'intera "Terra di mezzo" ritroverà la pace perduta.

Vedremo più diffusamente come una prima traccia profonda del legame con la mitologia nordica sia la divisione degli esseri senzienti in uomini, elfi, nani, a cui Tolkien aggiunge gli *hobbit*, esseri di personale invenzione molto simili agli uomini – e non ai folletti come potrebbe sembrare - piccoli di statura e con piedi più lunghi e pelosi della norma, che non indossano scarpe. Essi abitano nella Contea, la parte nord-occidentale della Terra di Mezzo, la terra sfondo dell'opera. La terra di Mezzo resiste appena alla potenza oscura che da oriente, dalla terribile terra di Mordor, oltre i cancelli oscuri, muove guerra ad ogni cosa per ridare all'Oscuro Signore il suo Unico Anello.

1.3 Il mito dell'eterna battaglia

Se nella Contea degli *hobbit* non c'è battaglia, le voci però circolano e le notizie passano di taverna in taverna, data la loro pacifica e oziosa giovialità.

Il mito dell'eterna battaglia nel mito germanico ha un carattere cosmico e ciclico. Il pantheon nordico, diviso nelle stirpi nemiche degli Asi e dei Vani, è sovente in lotta per grandi o piccole questioni,

coinvolgendo regni minori divini o umani[9]. Non si tratta, per esempio, delle battaglie storiche del popolo biblico d'Israele che si scontra con altri popoli occupanti terre desiderate o si difende dal potente oppressore straniero. In questo contesto mitologico la battaglia continua è legata al ciclo cosmico della dualità: vita e morte, luce e tenebre, bene e male, si rincorrono alternandosi e combattendo a vicenda fino al "crepuscolo (lett. *distruzione*) degli dèi", fino al momento cioè in cui si raggiunge l'apice dello scontro e le divinità soccombono sotto le altre in una guerra totale, fino ad un annientamento cosmico da cui riprende però il ciclo della vita universale divina e umana, e così senza soluzione di continuità[10]. Bene e male devono in ultima analisi coesistere per garantire l'equilibrio stesso del cosmo.

Nell'opera in esame invece il male, pur forte e potente, è destinato a soccombere fin dalle sue origini. Ne *Il Silmarillion*, opera di Tolkien che fa da "Genesi" a *Il Signore degli Anelli*, il malvagio Sauron è il più potente servitore di Melkor, l'unico *Ainur* o essere divino che si oppone al dio benevolo e creatore Eru Ilùvatar, impersonificando così il male. Essendo però Melkor e Sauron creature e non creatori, sono inevitabilmente destinati a soccombere, sia pur dopo aver messo a ferro e fuoco mezzo mondo e compromesso equilibri delicati nel corso del romanzo. In questa dinamica è forte l'influenza cristiana della dialettica bene-male in cui il male visibile e operante, persino identificato nella figura del diavolo (anche lui un arcangelo, un essere creato dunque), sarà alla fine annientato dalla

[9]Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, pp. 173 ss.
[10] Ibidem.

luce divina, che già gli ha inferto un colpo decisivo con la resurrezione del Figlio. La soluzione definitiva alla guerra dell'Anello c'è: distruggere l'Anello stesso là dove venne forgiato, nella lava di fuoco del Monte Fato nella terra oscura di Mordor; questa è la soluzione decisa all'unanimità durante il Consiglio di Elrond, re Elfo di Granburrone[11]. In questo consiglio si riuniscono personaggi valorosi delle forze del bene che già hanno combattuto contro l'Oscuro Signore, o che rappresentano le proprie casate d'origine. In assemblea ascoltano i reciproci racconti sulla situazione di ciascun reame in guerra con il Nemico e prendono decisioni circa la lotta contro di lui al fine di annientarlo.

Al di là di disquisizioni politiche sulla natura democratica dell'episodio[12], ai fini della nostra considerazione serve notare il legame con l'abitudine germanica di riunirsi in assemblea (detta *Þing*),

> una sorta di battaglia pacifica durante la quale le diverse posizioni si incontrano e si scontrano per poi trovare una soluzione che garantisca la prosecuzione di una pacifica convivenza. Questa funzione di "guerra verbale", durante la quale tuttavia le tensioni vengono fatte esplodere per essere ricondotte all'armonia, si rileva

[11] Cfr. J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, Bompiani, Milano, 2001, cap. II del I libro, *Il consiglio di Elrond.*

[12] L'intera vicenda di Tolkien venne amata e usata, persino con campi rievocativi e circoli associativi, da giovani militanti sia dell'estrema destra che, in parte, della sinistra. Si veda, a questo proposito, *Tolkien e la Destra: una storia italiana* in L. DEL CORSO, P. PECERE, *L'anello che non tiene. Tolkien fra letteratura e mistificazione*, Minimum fax, 2003, pp. 13-33.

> ad esempio dal fatto che il protettore dell'assemblea era il dio Týr, altrimenti noto per le sue qualità guerriere.[13]

Un esempio di assemblea per risolvere un problema concreto è quello dell'incontro sorto dopo il furto del martello di Thor per decidere sul dal farsi[14]: in questo consiglio di dèi, convocati appositamente, si arriverà ad escogitare il noto e ironico travestimento da donna di Thor per avvicinarsi al gigante Þrymir, ladro del martello, soluzione che Thor rifuta per non cadere nella derisione dei divini compagni. Il consiglio di Elrond quindi si rifà all'uso nordico dell'assemblea e del consiglio tra valorosi e saggi componenti del villaggio, e non è l'unico caso nel corso dell'opera massima tolkieniana; per quanto molto di frequente i personaggi nel corso delle loro avventure si confrontino anche a piccoli gruppi, un altro caso di assemblea ufficiale è quella dell'*Entaconsulta,* ossia la consulta degli Ent, essere viventi dei boschi molto simili per morfologia ed altezza agli alberi, di cui sono i custodi. Gli hobbit Merry e Pipino, dopo lo scioglimento della prima Compagnia dell'Anello, incontrano l'ent Barbalbero nel bosco in cui si sono rifugiati sfuggendo ai terribili orchetti; poco più tardi Barbalbero, venuto a conoscenza dei gravi fatti che coinvolgono la Terra di mezzo, decide di farne parola nell'Entaconsulta già stabilita, per valutare se è il caso o meno che gli Ent entrino in battaglia. La loro "consulta" rispecchia la natura lenta e flemmatica degli Ent:

---

[13] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, pp. 218-219. Sullo stesso argomento cfr. (a cura dello stesso autore) *L'Inganno di Gylfy,* str. 25, in *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975, p. 99.

[14] Cfr. *Thrymskvidha – Il Carme di Thrym* in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni,* Sansoni, Firenze, 1982, pp. 91-95.

> Most of the time they sat silent under the shelter of the bank; for the wind was colder, and the clouds closer and greyer; there was little sunshine, and in the distance the voices of the Ents at the Moot still rose and fell, sometimes loud and strong, sometimes low and sad, sometimes quickening, sometimes slow and solemn as a dirge. A second night came and still the Ents held conclave under hurrying clouds and fitful stars.
>
> [Rimasero per molto tempo seduti e silenziosi ai piedi della collinetta che li riparava da un vento ancor più freddo e da nubi più grigie e vicine; rari furono i raggi di sole, mentre da lontano giungevano le voci degli Ent della Consulta, voci che s'innalzavano e scemavano, prima forti e possenti, poi fioche e tristi, a volte incalzanti, a volte lente e solenni come un *memento.* Venne la seconda notte, ed il conclave di Ent era ancora riunito, sotto nubi sfuggenti e stelle che apparivano e sparivano.][15]

1.4 Tra Cancelli e Ponti

> Say *friends* and enter. I had only to speak the Elvish word for *friend* and the doors opened.
>
> [Dite *amici*, ed entrate. Era sufficiente che pronunziassi la parola elfica che significa *amici*, perché le porte si aprissero][16].

E' questa una delle frasi più note tra i lettori amanti di Tolkien e della sua – osiamo pure dirlo – mitologia. Viene pronunciata dallo stregone Gandalf detto il Grigio davanti ai cancelli di Moria, regno sotterraneo dei Nani, che la Compagnia dell'Anello da poco costituita

[15] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, pp. 472-473 (Le traduzioni in italiano in questa sede sono attinte da, dello stesso autore, *Il Signore degli Anelli*, Bompiani, Milano, 2001).
[16] Ivi, p. 300.

vuole attraversare per abbreviare il suo viaggio verso est, cogliendo anche l'occasione di aggiornare il nano Gimli sulle condizioni del suo regno di origine. Nella mitologia germanica ci sono cancelli potenti e robusti che delimitano aree differenti. Dalla cosmogonia in poi essi separano le zone del bene e del male, della luce e delle tenebre, proteggono le dimore degli dèi e stabiliscono fin dove l'uomo o l'eroe può avvicinarsi ad esse. In particolare sono da ricordare i cancelli della Valhalla, il regno paradisiaco dei guerrieri che muoiono in battaglia. Questo luogo celeste riflette nell'ambientazione la sua stessa natura: lance altissime fanno da colonne a scudi tenuti in alto fra loro come volta a tegole, mentre a terra panche e tavoli sono rivestiti di corazze e armature; un lupo è appeso impiccato all'entrata occidentale e il tutto è sorvolato da una maestosa aquila. E' interessante notare che le porte della Valhalla sono ben cinquecento e quaranta; il cancello della Valhalla si chiama Valgrind, ma ben pochi sanno come si apra il chiavistello[17].

Il cancello di Moria che troviamo ne *Il Signore degli Anelli* è altrettanto ostile ad un primo tentativo di qualsiasi visitatore, tanto che solo dopo aver provato molte parole magiche e vari incantesimi, senza risultati, Gandalf risolve per caso il gioco di parole che il cancello riporta scritto in se stesso, trovando il modo di aprire il misterioso chiavistello di cui ci parla il mito nordico. Ovviamente Tolkien tratteggia con originalità i "suoi" cancelli: piuttosto che pesanti porte metalliche, ci troviamo di fronte a un leggero disegno luminoso e bidimensionale che traspare sulla parete di una roccia; al suono della

[17] Cfr. *Grimnismal – Il Carme di Grimnir* str. 22, in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni*, Sansoni, Firenze, 1982, p. 51.

parola prescelta i disegni dei battenti delle porte si aprono verso l'esterno, permettendo l'ingresso e il viaggio nell'oscurità.

Una scena che è stata di sicuro enfatizzata nella versione cinematografica dell'opera, per quanto non sia assolutamente di secondo piano nel racconto di Tolkien, è la caduta dello stregone Gandalf il Grigio nell'oscurità di Moria. Gandalf, dopo alcune vicende che la compagnia vive nell'oscurità, intrattiene con la sua forza magica un enorme dèmone degli abissi, un Balrog, creatura malefica e molto antica dalle fattezze gigantesche e di fuoco, mentre il resto della Compagnia dell'Anello passa il ponte detto "di Khazad-dûm", sopra oscure voragini rocciose, che li porterà all'uscita del passaggio oscuro nelle viscere della montagna, finalmente all'aria aperta. Tutta la compagnia è passata oltre il ponte e Gandalf resta ultimo per domare il Balrog. "*You cannot pass*": tu non puoi passare! gli intima in tono minaccioso e guerriero.

> With a terrible cry the Balrog fell forward, and its shadow plunged down and vanished. But even as it fell it swung its whip, and the thongs lashed and curled about the wizard's knees, dragging him to the brink. He staggered and fell, grasped vainly at the stone, and slid into the abyss. "Fly, you fools!" he cried, and was gone.
>
> [Con un urlo terribile il Balrog precipitò in avanti, e la sua ombra piombò giù scomparendo. Ma mentre cadeva, diede con la frusta una sferzata, e le code si avvolsero intorno alle ginocchia dello stregone, trascinandolo fino all'orlo della voragine. Gandalf vacillò e cadde, e cercando invano di afferrare la roccia, scivolò nell'abisso. "Fuggite, sciocchi!", gridò, e scomparve][18].

[18] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings,* Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 322.

Con una saggia scelta di stile nella trama del romanzo, Tolkien – e di conseguenza il regista Peter Jackson – abbandona per un buon tratto, un libro intero in effetti, la figura di Gandalf, il buono, potente e stimato stregone, finora la spalla più robusta dell'intera vicenda, ed è a questo punto che viene pianto come morto, sconfitto e caduto col Balrog nelle profondità della terra.

Passare il ponte nella mitologia nordica, significa essenzialmente cambiare condizione.

> E' il punto di transito di due mondi, la via d'accesso a una nuova dimensione, passaggio difficile e riservato […] Il fatto che questi ponti che collegano i mondi siano percorsi da cavalieri suggerisce che l'uomo deve mostrare dignità e distinzione allorché si appresti a un passaggio che rappresenta un radicale mutamento della sua condizione[19].

Gandalf è ben più di un cavaliere, è uno stregone potente in magia e saggezza al pari dei druidi celtici. La sua caduta dal ponte di Khazad-dûm non può esaurirsi con la sua morte. Egli infatti continua a lungo a lottare col Balrog, precipitando negli abissi e riemergendo in superficie tra le vette innevate, in una estenuante battaglia che lo vedrà vincitore, ma nella quale allo stesso tempo esaurirà completamente le forze vitali rimanendo sospeso tra la vita e la morte, fino ad assumere appunto una nuova condizione: non più Gandalf il Grigio, ma Gandalf il Bianco. Nel secondo libro della trilogia, *Le due Torri*, nel capitolo V *"Il Cavaliere bianco"*, Gandalf ritorna nella storia dell'Anello manifestandosi tra gli alberi della foresta di Fangorn al ramingo

[19] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, pp. 75-76.

Aragorn, all'elfo Legolas e al nano Gimli, che formano uno dei sottogruppi in cui si è smembrata la Compagnia dell'Anello. Volutamente abbiamo qui detto *manifestato*, perché oltre all'analogia col mito nordico in generale, ci sembra senza alcuna forzatura di notare qui una compiaciuta e decisa pennellata del Tolkien cattolico, che opera una vera riscrittura del brano evangelico della trasfigurazione di Cristo.

> They all gazed at him. His hair was white as snow in the sunshine; and gleaming white was his robe; the eyes under his deep brows were bright, piercing as the rays of the sun.
> [Lo guardarono tutti stupefatti; la sua capigliatura al sole era candida come neve, e la sua veste bianca e splendente; gli occhi sotto le folte sopracciglia erano luminosi, penetranti come raggi di sole][20].

Significativa l'analoga descrizione di Gesù trasfigurato secondo i Vangeli:

> E fu trasfigurato davanti a loro, e il suo volto risplendette come il sole, le sue vesti divennero bianche come la luce" (Matteo 17,2); "Le sue vesti divennero splendenti, assai bianche, quali un lavandaio sulla terra non può rendere così bianche" (Marco 9,3); "[…] L'aspetto del suo volto divenne un altro e il suo abito (divenne) bianco, sfolgorante" (Luca 9,29)[21].

Ancora più ci colpisce il fatto che la trasfigurazione di Gesù avviene dinanzi a tre apostoli scelti per l'occasione, Pietro, Giacomo e

[20] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, pp. 483-484.
[21] Per le citazioni dei Vangeli, si veda ANGELICO POPPI, *Sinossi dei quattro Vangeli*, Edizioni Messaggero Padova, Padova, 2000.

Giovanni, così come la manifestazione del nuovo Gandalf, "il Bianco" avviene davanti ai già citati Aragorn, Legolas e Gimli. Gandalf ha compiuto un passaggio importante per la sua vita, oltrepassando il ponte, e nell'assumere il colore bianco si rifà, per ordine del suo autorevole autore, alla tradizione nordica che nella luminosità e nei personaggi vestiti di bianco riconosce il bene e la positività della magia bianca, argomento di cui parleremo più diffusamente nel capitolo dedicato ai personaggi.

1.5 Tra alberi, luoghi di pace e luoghi oscuri

Le analogie tra l'opera di Tolkien e il mondo nordico sono quindi facilmente rintracciabili; il riconoscimento di queste è anzi d'aiuto per una maggiore comprensione dell'opera, della trama e dei suoi personaggi, quasi una nota di approfondimento scritta ante-litteram, con questo senza nulla togliere, certamente, all'autorevolezza delle fonti più antiche. Del resto Tolkien non si nasconde dietro ad orgogliose manovre letterarie di ostentata originalità per rivendicare qualche diritto di novità: quando, ad esempio, ne *Il Silmarillion* narra la vicenda di due alberi cosmici progenitori[22], sapeva chiaramente che ciò avrebbe ricordato, ai suoi colleghi di Oxford e persino a qualche alunno che avesse letto la sua opera, miti analoghi inerenti l'importanza dell'albero nel mondo nordico ed in quello celtico[23], in cui era persino oggetto di venerazione.

---

[22] Cfr. J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 2001, pp. 60-61.
[23] Cfr. *L'inganno di Gylfi* str. 15-16, in GIANNA CHIESA ISNARDI (a cura di), *Edda di Snorri*, Rusconi, Milano, 1975, pp.82-87; per l'albero cosmico nel mito nordico si veda dello stesso autore *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 61;

Ne *Il Signore degli anelli* un albero bianco è l'insegna di Minas Tirith, fortezza del reame degli uomini di Gondor, e compare sugli stendardi, sulle armature, sugli scudi, sulla corazza e sulla corona di Aragorn quando sarà incoronato da Gandalf alla fine del terzo libro, *Il ritorno del Re*. L'albero bianco cresce nel cortile del palazzo di fronte all'ingresso della sala del trono, occupata in attesa del re da un Sovrintendente, ma esso è senza vita fintanto che non ritorni sul trono il legittimo sovrano:

> Pippin glanced at it as he hurried after Gandalf. It looked mournful, he thought, and he wondered why the dead tree was left in this place where everything else was well tended.
> [Pipino l'osservò un attimo mentre si affrettava a seguire Gandalf. Si disse che [l'albero] aveva un aspetto sconsolato, e si domandò per quale motivo lasciavano un albero morto in un luogo ove altra cosa era così ben curata][24].

Alle porte del cancello di Moria, di cui poco più sopra si è detto, sui battenti delle porte era disegnato un albero luminoso[25].

E' forte nell'opera il contrasto tra la serenità e l'angoscia che possono trasparire dai luoghi. Tolkien si dilunga nei particolari mentre descrive paesaggi, villaggi o palazzi, perché volutamente trasmette al lettore un determinato stato d'animo.

Il primo quadro di pace descritto nell'opera è la *Contea*, nome che semplicemente indica la terra degli Hobbit. La descrizione che

---

sullo stesso argomento nell'ambito celtico si veda ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano 2003, pp. 46-47.
[24] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, pp. 736-737.
[25] Ivi, p. 298.

Tolkien ne fa ricorda molto alcuni paesaggi dell'Inghilterra centro-meridionale, caratterizzati nel libro da colline, poggi, mulini e corsi d'acqua; persino il clima è piuttosto mite, tanto da permettere al sud la coltivazione di tabacco per la famosa *erba-pipa* degli Hobbit[26]. Questa *erba-pipa* merita da parte di Tolkien una precisazione preliminare nella seconda parte del suo prologo all'opera (diviso in quattro parti: *"A proposito degli Hobbit", "A proposito dell'erba-pipa"; "L'Ordinamento della Contea"; A proposito della scoperta dell'Anello"*, più una nota sulla documentazione della Contea), dove viene presentata come abitudine di piacere e di oziosa serenità tra questi "mezz'uomini", che è ben di più dell'odierno fumare il tabacco. Per un *hobbit* fumare l'erba-pipa, sempre con una lunga pipa sottile in legno, davanti ad un boccale di birra in una taverna tra amici non è solo un vizio, ma un atto che celebra la vita e la serenità della propria terra e della propria gente, tanto che sovente questi momenti sono accompagnati da racconti di imprese e storie grandiose, canti e danze. Forzando forse qui il confronto, si potrebbe notare una similitudine con il celebre *idromele della poesia*, bevanda inventata dai nani che dona l'arte della parola e del canto, che spesso viene versato nelle coppe e bevuto in compagnia[27].

I reami incantati e pacifici per eccellenza nella trilogia tolkieniana sono le dimore degli Elfi, esseri a metà tra l'umano e il divino, immortali e saggi, le cui abitazioni sembrano più complessi cultuali religiosi e monastici che semplici case, con una atmosfera di sacro rispetto. Chiunque si addentri tra le colonne e le stanze della

[26] Cfr. PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli*, Avallardi, Milano, 2005, pp. 162-163.
[27] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991.

casa del re Elrond o di dama Galadriel resta incantato e ammirato per la bellezza che ovunque traspare e la pace che avvolge ogni cosa. A Gran Burrone, dimora di Elrond e della sua corte, in un apposito luogo è conservata *Narsil - Anduril, fiamma d'occidente*, la spada che tagliò anticamente il dito di Sauron con l'Unico Anello, il che rende quello spazio un luogo di custodia e di memoria, un sacrario che conserva un oggetto prezioso e lo tramanda alle generazioni future. Sia a Gran Burrone che a Lothlórien la vera custodia è quella del sapere e della saggezza, essendo gli elfi immortali e quindi a conoscenza di cose che gli uomini mortali non padroneggiano a dovere[28].

Il tempio nordico di per sé non esiste, o meglio, nella religione nordica, che ha nella natura la sua prima base cultuale e potremmo dire teologica, così come nella tradizione celtica il tempio è a cielo aperto[29], in prossimità dei boschi e degli alberi sacri, decorato della stessa pace e bellezza della natura, a volte con la disposizione di grosse pietre monumentali come nel celebre cerchio megalitico di Stonehenge[30]. Se nella mitologia si parla di un tempio degli dèi, questi è sicuramente astratto,

> il luogo altamente santo, la cerchia nella quale sono attirate e concentrate tutte le energie positive e ogni possibile manifestazione del bene: luce, calore e pace; […] il luogo santo degli dèi è posto al centro del mondo e contemporaneamente al suo apice,

[28] Per le descrizioni dei reami di Gran Burrone e di Lothlórien cfr. J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, Bompiani, Milano, 2001, cap. I e VI del Libro II, e PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli,* Avallardi, Milano, 2005, p. 167.
[29] Si veda a proposito ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano 2003, pp. 36-38.
[30] Cfr. JENNIFER WESTWOOD (a cura di), *Atlante dei luoghi misteriosi*, Istituto Geografico De Agostani, Novara, 1988, pp. 26-31.

> contrapponendosi in tal modo, nelle due dimensioni dello spazio, alla dimora delle forze malvagie, confinate all'estrema periferia e nell'infimo strato dell'essere"[31].

In ogni caso lo stesso clima di bellezza e di pace si trasmette al lettore che segue i personaggi in visita alle dimore elfiche.

La citazione da G. Chiesa Isnardi ci parla anche di luoghi del male, delle forze malvagie, "confinate all'estrema periferia". Nella geografia della Terra di Mezzo Tolkien colloca il regno oscuro di Mordor, sede del malvagio Sauron, all'estremo oriente. Certamente si tratta di un luogo da evitare per chi ricerca la pace. Mordor si trova appunto alla periferia orientale, "oltre" il resto della terra in cui normalmente regna la pace, dall'estremo occidente della Contea alla zona centrale dei reami degli uomini – Rohan e Gondor – zona in cui tra l'altro si situano, nascoste e non molto estese, le dimore elfiche. Ancora una volta la narrazione nordica influenza ed ispira quella contemporanea tolkieniana.

Un altro esempio eloquente riguarda ancora una volta il regno dei morti; non quello glorioso già descritto della Valhalla, bensì uno simile, trattandosi infatti anche in questo caso di morti che furono valorosi guerrieri, ma che non si godono il premio beatifico, aspettando invece che qualcuno possa richiamarli in servizio.

> Costoro, il cui nome (Einherjar) significa "(coloro che combattono da soli" o forse "(coloro che) costituiscono un esercito", sono probabilmente il corrispettivo di quel *feralis excercitus* degli Harii di cui parla Tacito. Essi sono verosimilmente la schiera dei morti che

[31] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 76.

> ritorna a seguito del suo capo e si manifesta ai vivi in determinati periodi dell'anno.[32]

Verso la fine della storia dell'opera, quando tutte le forze del bene e del male si preparano per lo scontro solenne e decisivo dell'ultima Guerra dell'Anello, Aragorn decide insieme a Legolas e Gimli di recarsi presso il Cancello dei Morti (nuovamente il cancello inteso come soglia di divisione e di passaggio ad una realtà totalmente altra) per chiedere aiuto all'esercito di guerrieri morti che lì dimorano, secondo un'antica alleanza stipulata con i viventi eredi di Isildur, di cui Aragorn è l'ultimo erede. L'atmosfera che si respira è gelida e di terrore, la morte è percepibile da tutte le sfere sensibili, l'accoglienza non è da meno: all'improvviso nell'oscurità freddo e ombre fanno percepire, più che vedere, la presenza di numerose schiere di spettri di soldati;

> "Oathbreakers, why heve ye come?" And a voice was heard out of the night that answered him, as if from far away: "to fulfil our oath and have peace". Then Aragorn said: " The hour is come at last. Now I go to Pelargir upon Anduin, and ye shall come after me. And when all this land is clean of the servants of Sauron, I will hold the oath fulfilled, and ye shall have peace and depart for ever. For I am Elessar, Isildur's heir of Gondor".
>
> ["Fedifraghi, perché siete venuti?" Si udì una voce rispondergli nella notte come da molto lontano: "per mantenere il nostro giuramento ed avere pace". Allora Aragorn disse: "E' giunta infine l'ora. Io ora vado a Pelargir sull'Anduin, e voi mi seguirete. E quando da questa terra saranno stati spezzati via i servitori di Sauron, considererò

[32] Ivi, p. 72.

> mantenuto il giuramento ed avrete pace e riposo eterno. Perché io sono Elessar, L'erede d'Isildur di Gondor][33].

Questo ultimo esempio conferma la benevola contaminazione che esiste tra l'universo elaborato da J.R.R. Tolkien e la tradizione nordica che ispirò, secoli e secoli prima di lui, la sua gente e la sua terra.

[33] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 772.

La locandina del primo film della trilogia di Peter Jackson (2001)

CAPITOLO SECONDO

I personaggi dell'opera e i miti nordici

Il testo de *Il Signore degli Anelli* non è semplicemente una lunga narrazione di fatti con dettagliate descrizioni di paesaggi, luoghi e personaggi. Al suo interno è presente un'ampia produzione di canti, poemi, frasi profetiche e filastrocche, tanto che mentre Tolkien era ancora vivo venne creata una versione musicata, con gli strumenti per incisioni musicali di quei tempi, con musiche e parole dei testi poetici. Nel libro il cantastorie per definizione è Tom Bombadil, abitante ai confini della Contea, che canta di continuo e in tono burlesco canzonette e filastrocche. Anche Barbalbero, il grande Ent che Merry e Pipino incontrano sfuggendo dagli orchetti, e che presiederà l'Entaconsulta che deciderà l'intervento degli esseri-arbusti nella battaglia presso la torre di Isengard, si diletta a canticchiare una filastrocca sulle varietà degli esseri viventi della Terra di Mezzo:

Learn now the lore of Living Creatures!
First name the five, the free peoples:
Eldest of all, the elf-children;
Dwart the delver, dark are his houses;
Ent the earthborn, old as mountains; […]
the wide-walkers, water drinking;
and hungry as hunters, the Hobbit children,
the laughing-folk, the little people, […]
man the mortal, master of horses.

[Impara ora la storia degli Esseri Viventi, / Ricorda che son cinque le libere genti. / Elfi vengono quelli più antichi chiamati, / Nani gli scavatori delle buie dimore, /

Ent i vecchi come monti e dalla terra nati […] / grandi camminatori e bevitori d'acqua; / Hobbit bimbi allegri e sempre affamati, / popolo ridente, di piccola gente, […] / Uomo infine il mortale, dei cavalli il signore][34].

Nell'universo di Tolkien, una prima constatazione di fatto è la presenza di più tribù, o meglio razze di viventi coinvolti nella trama dell'opera. Certamente elfi, nani, uomini e altre creature popolano da sempre l'immaginario mitologico dei Germani e dei Celti. La rappresentazione simbolica di genti di altre tribù e quindi con altre fattezze esteriori e il bisogno di razionalizzare deformazioni fisiche o fenomeni soprannaturali hanno portato ad un ricco campionario di esseri tra i più svariati, che interagiscono con gli altri occupando il posto che nel cosmo è stato loro assegnato[35].

1. Personaggi positivi

1.1 Elfi e Nani

Se altrove, come ad esempio nella tradizione celtica, gli Elfi sono esseri dalle fatture piccole molto simili ai folletti del "Piccolo popolo" delle credenze pagane[36], le nobili figure degli Elfi de *Il Signore degli Anelli* appaiono come incantate per la loro bellezza, la

[34] La filastrocca di Barbalbero viene composta da lui stesso, e solo verso la fine del romanzo assume una forma definitiva. Cfr. J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, pp. 453 e 572.
[35] Cfr. *Alvissmal – Il Carme di Alvis* in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni,* Sansoni, Firenze, 1982, pp. 105-110; si veda anche GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, pp. 317 e ss.
[36] Cfr. ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano 2003, pp. 166-167.

loro natura immortale, la salvaguardia della storia universale e l'intervento prodigioso in essa. Come abbiamo già detto, Frodo, protagonista principale della vicenda con gli amici hobbit Merry, Sam e Pipino, approda a Gran Burrone, il reame degli Elfi nascosto nella Terra di Mezzo, insieme a Gandalf, l'uomo ramingo Grampasso e l'altro uomo Boromir, il nano Gimli e l'elfo Legolas, per partecipare al consiglio tenuto dal re degli elfi Elrond, che deciderà cosa fare dell'Anello venuto in possesso di Frodo.

> Frodo was now safe in the last Homely House east of the Sea. That house was, as Bilbo had long ago reported, a perfect house, whether you like food or sleep or story-telling or singing, or just sitting and thinking best, or a pleasant mixture of them all. Merely to be there was a cure for weariness, fear, and sadness […] It's a big house this, and very peculiar. Always a bit more to discover, and no knowing what you'll find round a corner. And Elves, sir! Elves here, and Elves there! Some like kings, terribile and splendid; and some as merry as children. And the music and the singing…
>
> [Frodo si trovava ora sano e salvo nell'Ultima Casa Accogliente ad est del Mare. Come Bilbo, tanto tempo addietro, aveva riferito, era una casa perfetta, sia che amiate il cibo, o il riposo, o il canto, o i racconti, o che amiate solo star seduti e riflettere, o un miscuglio di tutto. Il semplice fatto di viverci era una cura per la stanchezza, la paura e la tristezza […] questa è una casa grande, e molto bizzarra; c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire, e non si sa mai cosa ci può essere dietro il prossimo angolo. Ed Elfi, Signore! Elfi qua, ed Elfi là! Alcuni terribili e splendenti come re; altri allegri come bambini. E la musica, e i canti…][37].

[37] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 219.

Similmente gli Elfi di cui ci parlano le fonti nordiche diffondono tale pace e luminosità, hanno natura divina e quindi sono in possibilità di mettersi in contatto con i morti. Gli elfi luminosi sono alti e bellissimi, più belli del sole[38]. Nella cosmologia tolkeniana gli elfi, eredi degli albori luminosi della creazione operata dal Dio supremo Eru, e narrata nel *Il Silmarillion*, sono distinti dagli uomini perché immortali: Elrond, signore di gran Burrone, ha combattuto la "prima guerra dell'Anello" in cui esso fu tolto dal re degli uomini Isildur al malvagio Sauron, avvenimento che precede di gran lunga l'ultima guerra dell'Anello. L'immortalità degli elfi si trasmette di generazione in generazione, ed è possibile però rinunciarvi; Tolkien costruisce su questa possibilità la storia d'amore tra Aragorn e la bellissima elfa Arwen, figlia di Elrond (che la versione cinematografica enfatizza molto rispetto all'opera scritta, ai fini della narrazione filmica), vicenda che a sua volta ricalca quella di Beren e Lúthien de *Il Silmarillion*[39]. Arwen per amore di Aragorn rinuncia all'immortalità propria della sua specie elfica per poter condividere la vita e il destino mortale dell'amato, evitando il dolore straziante di sopravvivergli dopo la morte. Un'antica alleanza tra elfi e uomini si strinse per combattere le prime grandi minacce del signore di Mordor Sauron: tra uomini ed elfi infatti naturalmente non c'è perfetta sintonia, in quanto gli elfi si considerano superiori mentre gli uomini patiscono il confronto con esseri tanto nobili e che la morte non può sfiorare, se non per causa violenta o per struggimenti d'amore.

[38] Cfr GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, pp. 309-310.
[39] Cfr. J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 2001, pp. 202-231.

Quanto ai nani, possiamo notare un parallelo tra quanto sappiamo dalle fonti nordiche e quanto ci racconta Tolkien. In entrambi i casi, si tratta di creature dalla piccola statura e piuttosto goffe, che abitano in gallerie costruite nella profondità della terra e sono artefici di ogni sorta di strumenti d'arme o di oggetti magici. L'unica discriminante nel mito sta nella loro origine, in quanto solo per benignità degli dèi i nani hanno aspetto umano: essi infatti sono vermi generatisi dal cadavere del gigante primordiale Ymir, ed abitando le profondità della terra avrebbero un legame particolare con gli spiriti dei defunti[40]. Propriamente però

> i nani dimorano sotto terra e nelle rocce; sono dunque esseri del mondo ctonio […] il carattere ctonio dei nani li rende depositari dei segreti della terra simboleggiati dai tesori in essa contenuti. Essi sono perciò i guardiani di quei tesori […] i tesori della terra di cui i nani sono depositari sono simboleggiati dai metalli; la conoscenza del loro segreto e di quello del fuoco primordiale che li ha plasmati è perciò prerogativa di questi esseri. I nani sono dunque fabbri abilissimi che hanno forgiato gli oggetti più preziosi degli dèi e degli eroi.[41]

Ai nani si può quindi legare l'importante figura nordica del fabbro, la cui importanza deriva dal fatto che gli dèi, all'origine del mondo, crearono "come fabbri" metalli, pietre, legno e oro; altrove è detto che gli dèi furono "fabbri di canti" e della poesia in senso generale, come se una musica celestiale, essenza del segreto della vita, accompagnasse l'opera creatrice e nell'arte la prolungasse nel tempo.

[40] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 331.
[41] Ivi, pp. 331-334.

Un conoscitore della cosmogonia di Tolkien non può non pensare al dio creatore Eru Ilúvatar, che invita gli Ainur, le prime entità divine, a comporre una musica su un tema possente da lui introdotto, e da questa musica ebbero origine tutte le cose[42]. Ad ogni modo, se gli uomini soffrono un certo complesso di inferiorità verso gli elfi, allo stesso modo i nani – da quanto si vede nel nano Gimli dell'opera – cercano in ogni occasione di rivendicare il loro valore e la loro forza davanti agli uomini, nonostante la loro esigua figura e la statura bassa. Questi caratteri non impediscono infatti di contribuire in maniera decisa e robusta all'esito di importanti battaglie e vicende della terra di Mezzo.

1.2 Gli uomini

La vicenda narrata ne *Il Signore degli Anelli*, pur essendo un'opera a noi vicina cronologicamente, dal punto di vista dei personaggi non è una narrazione antropocentrica, se si intende con questo termine una centralità nella narrazione dell'uomo nella sua specificità fisica di *Homo sapiens*. Lo dimostra quanto appena detto sopra sulla presenza di altre forme di creature fantastiche che condividono con gli uomini lo stesso spazio vitale e la stessa storia. Possiamo certamente affermare che ogniqualvolta Tolkien ci spinge ad una riflessione su quanto viene raccontato e su ciascun personaggio, l'insegnamento e il messaggio che riceviamo riguardano *noi* in quanto persone in cammino nel viaggio dell'esistenza, lasciando

[42] Cfr. *Ainulindalë – La musica degli Ainur* in J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2001, pp. 35-43.

che siano le creature fantastiche a farsi simboli o veicoli di tali riflessioni. Precisato questo, l'uomo in quanto tale ha un suo ruolo nell'opera, ben delineato anche nei principali personaggi che lo rappresentano: Aragorn, il già noto ramingo erede al trono di Gondor, i fratelli Boromir e Faramir, capitani di Gondor e figli del Sovrintendente al trono Denethor, Théoden re di Rohan[43].

Tutte questi personaggi hanno in comune l'essere ciascuno a modo proprio uomini di valore e d'arme, quel valore guerriero tipico dei Germani, che poteva attribuirsi anche alle donne[44], come dimostra il personaggio di Éowyn, figlia di Re Théoden; essi hanno sempre con sé spada, arco e freccia, il fedele cavallo, il corno di guerra.

Ma figura per eccellenza della specie umana nell'opera è Aragorn. In lui si rispecchiano almeno tre figure mitologiche classiche: il viandante, il guerriero e il re. All'inizio del racconto, nella prima parte della trilogia, questo giovane uomo di aspetto avvenente e valoroso è nascosto nei panni di uno sconosciuto viandante o "ramingo" chiamato Grampasso. Aragorn Incontra Frodo e gli altri *hobbit* per la prima volta alla locanda del Puledro Impennato a Brea, ai margini della Contea: Grampasso attende Frodo su invito di Gandalf per proteggerlo e guidarlo fino al Consiglio di Elrond, dove diventerà anche lui un componente dei valorosi della Compagnia dell'Anello. Da questo punto in poi del romanzo Grampasso riprende il suo nome originario, Aragorn, nome importante perché legato alla sua dinastia ormai spezzata, di cui fece parte il re Isildur, e della quale

[43] Per i personaggi principali dell'opera si veda PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli,* Avallardi, Milano, 2005, pp. 121-153.
[44] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi , Milano, 1991, pp. 307-309.

è l'unico legittimo erede. Ma la regalità del personaggio resta nascosta sotto i panni del ramingo prima, e del guerriero poi: in tutto il resto del racconto, nel secondo libro della trilogia e fino alla fine del terzo, Aragorn è il guerriero in viaggio con i fidati amici Legolas l'elfo e Gimli il nano, e contribuisce a proteggere a distanza il cammino di Frodo verso la cavità di fuoco del Monte Fato dove verrà sciolto l'Unico Anello. Compiuto questo gesto e vinti definitivamente la guerra dell'Anello e il malefico Sauron, Aragorn viene solennemente incoronato re di Gondor nella capitale Minas Thirit, e qui assume il nome elfico di Elessar, il suo nome regale. E' significativo che ad ogni nuova tappa della sua esistenza, questo personaggio acquisti un nome nuovo.

Quella del viandante e del re sono due figure care alla mitologia nordica, dalla quale Tolkien nuovamente si lascia ispirare. Nel mito

> [il viandante] è colui che si estranea dal consorzio sociale che gli è consueto per affrontare itinerari di avventura e di conoscenza. Va incontro al destino e al contempo mette alla prova se stesso per acquisire una scienza superiore. La figura del viandante si identifica generalmente con quella dello "straniero", di colui cioè che viene da un "altro mondo". Nei tratti volutamente alterati, egli nasconde la sua vera identità.[45]

In effetti il ramingo Grampasso nasconde la sua vera identità, quella di Aragorn, il futuro re Elessar. Ma non è semplice per lui accettare l'idea di essere il discendente del re che tagliò il dito all'Oscuro Signore per impossessarsi dell'Anello: in primo luogo teme di non essere all'altezza di un così grande avo; in secondo luogo è al corrente

[45] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 622.

del fatto che lo stesso Isildur, nel breve tempo in cui fu in possesso dell'Anello, prima che questo andasse perduto, ne fu attratto e coinvolto in maniera negativa a causa della brama di potere che l'Anello suscita in chiunque lo avvicini, pertanto Aragorn non vorrebbe cadere nello stesso errore e coinvolgersi in una vicenda più grande di lui. Questo è il suo cammino di accettazione, la "scienza superiore" che deve acquisire: semplicemente la verità della propria identità. Nella versione cinematografica l'amata Arwen lo sprona dolcemente: "Tu sei l'erede di Isildur, non Isildur stesso". E il padre di lei, re Elrond, signore degli elfi, lo convincerà donandogli la spada Anduril, fiamma d'occidente, che un tempo tagliò il dito con l'Anello a Sauron, ora riparata e forgiata apposta per lui: "E' ora di diventare ciò che sei"[46].

La figura regale di Re Aragorn riflette la concezione nordica del re, tale per cui il sovrano non ha solo funzione di governo, ma è anche una figura sacra, "direttamente partecipe della natura divina e incarnante la fortuna della stirpe […] al re era chiesto di concentrare le energie vegetative e vivificanti e di rifletterle sul popolo"[47]. Le allusioni di Tolkien a proposito nell'opera non hanno bisogno di commenti:

> The hands of the king are the hands of a healer.
> [Le mani del re sono mani di guaritore][48];
>
> Life to the dying / In the king's hand lying!

[46] La vicenda è maggiormente evidenziata nella versione cinematografica rispetto all'opera scritta.
[47] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 445.
[48] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 842.

[Vita ad ogni morente in mano al re sapiente][49];

Renewed shall be blade that was broken:
The crownless again shall be king.
[Nuova la lama ora rotta, e re quei ch'è senza corona][50];

Your king shall come again,
and he shall dwell among you
all the days of your life.
And the Tree that was withered shall be renewed,
and he shall plant in the high places,
and the City shall be blessed.
[Il vostro Re tornerà, / e in futuro in mezzo a voi vivrà / tutti i giorni della vita. / E l'Albero appassito rifiorirà / ed egli nei luoghi alti lo pianterà / e benedetta sarà la Città][51].

Con la vicenda di Aragorn - Re Elessar si compiono le antiche profezie e si instaura quella pace un tempo perduta, ora ritrovata grazie alla vittoria sul male e al ritorno del Re, quella stessa pace cosmica caratterizzata dall'armonia e dall'abbondanza dei beni, cara al mito nordico[52].

1.3 Lo stregone buono

Alla vicenda dello stregone Gandalf "il Grigio" abbiamo già fatto riferimento nel capitolo precedente, quando dopo il passaggio del ponte di Khazad-dûm subisce una trasformazione radicale del proprio

[49] Ivi, p. 847.
[50] Ivi, p. 241.
[51] Ivi, p. 942.
[52] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 87.

essere avanzando nel potere della magia benefica e divenendo Gandalf "il Bianco". A questo punto è appropriato precisare che non è facile definire chi sia il protagonista de *Il Signore degli Anelli*, ed è giusto puntualizzarlo perché Gandalf avrebbe molte caratteristiche per avvicinarsi a questo ruolo. La maggior parte dei lettori e dei critici potrebbero definire Frodo il vero protagonista dell'opera. Invece questo accade di rado, e anche in questa sede riteniamo conveniente adottare questa visione. Al giovane hobbit Frodo Baggins spetta il merito di aver compiuto una grande impresa, essendo lui "il portatore" dell'Anello, ma in realtà è la collettività, l'idea di gruppo e di comunità a fare da protagonista dell'opera: Frodo e i suoi compagni hanno compiuto l'impresa, non lui da solo. E senza la guida di Gandalf, presente nel corso dell'intera trilogia, da quando all'inizio avvisa lo zio di Frodo - Bilbo Baggins - che è bene pensare di far qualcosa per l'Anello, fino alla finale incoronazione di Re Aragorn, ebbene l'opera non sarebbe quella che è a noi pervenuta. Precisato questo, la figura di Gandalf acquista il suo giusto peso assieme alle altre figure principali del romanzo.

Questo personaggio inoltre costituisce uno dei legami più forti tra l'invenzione tolkieniana e la mitologia sia celtica che germanica. Nella religione celtica i druidi sono i depositari del sapere sacro e di una scienza astronomica, con la quale regolano le festività. Nella loro funzione a metà tra sacerdoti ed astronomi, esercitavano un potere religioso simile a quello dell'*epískopos* dei cristiani; nettamente separati dalla classe dei cavalieri, tramandavano anche la sapienza della scrittura con le rune, anche se preferivano non mettere per iscritto la loro sapienza religiosa, e solo nell'area irlandese, mediante l'alfabeto *ogham* (i cui caratteri erano incisi su un lato spigoloso di

una pietra) lasceranno alcune iscrizioni. La loro tragica fine per uccisione fu decretata dall'Imperatore Nerone nel 61 d.C., a prova della loro importante funzione di cardine della società celtica[53]. Se in ambito germanico non è definita una figura istituzionale simile a quella del druida, la pratica magica, intesa come forma attiva dell'atto religioso compiuta dall'uomo verso le divinità, è certa e documentata. La magia è strumento in dotazione sia degli dèi che degli uomini, e può essere positiva o bianca, oppure malvagia o nera; sarà l'avvento del Cristianesimo a declassare definitivamente la magia e la stregoneria come atti contro la fede e la società, passibili di pubblica condanna. L'arte della magia caratterizza Gandalf in ogni sua azione, ed è sempre da lui utilizzata a favore del bene. Anche Gandalf, come Aragorn, è in cammino verso una più profonda cognizione di sé, ma se per Aragorn la meta della ricerca è accettare la propria identità e il proprio destino, Gandalf sembra invece tendere ad una perfezione maggiore, che raggiungerà appunto con la trasformazione che lo renderà bianco e splendente nell'aspetto, una caratteristica questa individuabile ancora una volta nel mito:

> [Heimdallr] è descritto nelle fonti come il guardiano degli dèi, dio bianco che siede al limite del cielo […] per questo è figura solare bianca e luminosa […] Il bianco è il colore degli inizi, e l'attributo luminoso si riferisce al dio nella sua qualità di nemico dei demoni dell'oscurità[54].

[53] Cfr. ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano 2003, pp. 66-83.
[54]GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 221-222; si veda anche *Thrymskvidha – Il Carme di Thrym* str. 15, in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni*, Sansoni, Firenze, 1982, p. 93.

1.4 Le creature di Tolkien

Elfi, uomini, nani e stregoni appartengono dunque ad un retroterra più ampio che precede ed influenza la creatività di Tolkien; gli Hobbit e gli Ent fanno invece caso a sé, essendo una invenzione originale dello scrittore docente di Oxford. La prima parte del prologo del romanzo si intitola *A proposito degli Hobbit* [55] proprio per introdurre il lettore nella conoscenza di questa particolare specie di esseri viventi, molto simili agli uomini – tanto da essere spesso definiti "mezz'uomini" – e persino un poco più piccoli dei nani, che amano la tranquillità, la comodità nell'ozio nella loro pacifica Contea; per questo sono sempre stati esclusi dalle vicende della Terra di Mezzo, fino a quando Bilbo Baggins, lo zio di Frodo, non trova per caso l'Anello nella caverna dell'essere Gollum e da qui in poi le vicende si intrecciano con gli eventi più grandi, tanto da far diventare gli hobbit essenziali nella risoluzione del conflitto finale:

> qui s'incontra, fra l'altro, il primo esempio dell'idea (che diverrà dominante negli Hobbit) secondo cui le grandi questioni della storia del mondo, le "ruote del mondo", non vengono fatte girare dai Signori e dai Governanti, e nemmeno dagli dèi, ma da coloro che sembrano sconosciuti e deboli: fatto, questo, dovuto alla vita segreta

[55] Cfr. J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, Bompiani, Milano, 2001, pp. 25-32; si veda inoltre, dello stesso autore, *Lo Hobbit, o la riconquista del tesoro*, Bompiani, Milano, 1989.

della creazione e alla parte di essa nota a un Unico fra tutti i saggi, che è l'ingresso dei Figli di Dio nel Dramma.[56]

Per quanto riguarda gli Ent, essi sono creature primordiali e longeve, le più anziane nella Terra di Mezzo, custodi degli alberi nell'incantato bosco di Fangorn, dall'aspetto di alberi secolari e con voce cavernosa, alti più di quattro metri e capaci di camminare. Probabilmente si tratta di antichi spiriti degli alberi che col tempo hanno preso le sembianze delle piante in cui dimoravano[57]. Volendo, potremmo anche qui fare riferimento alla sacralità degli alberi nella tradizione celtica e nordica[58], ma per una volta in questo lavoro riconosciamo a Tolkien la libertà di iniziativa e originalità, elementi indispensabili per la creazione del suo mondo fantastico.

2. Personaggi negativi

2.1 Demoni e spettri

L'unico esempio nell'opera di un demone vero e proprio, o almeno simile alla concezione di un essere demoniaco legato all'elemento del fuoco e relegato nelle profondità della terra, è un demone detto Balrog, di cui abbiamo già parlato nel capitolo

[56] *Dalla lettera di Tolkien a Milton Waldman, 1951,* in J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2001, p. 20.
[57] Cfr. PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli,* Avallardi, Milano, 2005, p. 145.
[58] Cfr. ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa,* Giunti, Milano 2003, pp. 46-47; GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, pp. 532-539.

precedente circa l'episodio del ponte di Khazad-dûm, dove affronta la magia di Gandalf fino ad essere sconfitto. La versione cinematografica, rispecchiando solo in parte la descrizione testuale, l'ha presentato come un classico demone dalle robusta corna, in questo caso armato di una spada in fiamme e di una lunga frusta, molto grosso e dalla consistenza simile alla brace ardente. La fonte mitologica nordica solo parzialmente corrisponde a questa figura, in quanto i demoni possono assumere forme molteplici, tutte di carattere orrendo e mostruoso. Anch'essi dimorano nell'oscurità, ma possono assumere anche la forma di morti viventi, o di incubi notturni di streghe che tormentano gli uomini, o di mostri metà uomini e metà animali. Persino i giganti sono considerati demoni, essendo anche nemici ufficiali degli uomini e degli dèi[59] .

Gli spettri come personaggi negativi sono invece presenti nell'opera nelle figure dei Cavalieri Neri o Nazgûl, termine che nel "linguaggio nero" parlato nell'oscura terra di Mordor significa "spettri dell'Anello". Si tratta di nove esseri senza sostanza corporea, che furono un tempo i nove leggendari re degli uomini a cui furono affidati altrettanti nove anelli prima che Sauron forgiasse il suo Unico Anello. La loro particolarità "tolkieniana" sta però nel fatto che non hanno ancora conosciuto la morte, ma è stato il desiderio e la bramosia incontrollata per l'Unico Anello che li ha deturpati in questo modo, togliendo loro ogni parvenza di vita e trasformandoli in tutto e per tutto in fantasmi angoscianti, al soldo del malvagio Sauron che li invia ovunque alla ricerca disperata dell'Anello, seminando terrore e

[59] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 361.

morte sul loro cammino[60]. Solo indossando l'Unico Anello è possibile vedere questi esseri nella realtà, dato che sono sempre coperti da ampi mantelli neri, perché l'Anello stesso rende invisibile chi lo porta e quindi in qualche modo simile nella sostanza a questi spettri. È l'esperienza che fa Frodo quando viene ferito con un coltello da uno di questi Nazgûl:

> Immediately, thought everything else remained as before, dim and dark, the shapes became terribly clear. He was able to see beneath their black wrappings […] in their white faces burned keen and merciless eyes; under their mantles were long grey robes; upon their grey hairs were helms of silver; in their haggard hands were swords of steel. […] Two of the figures halted. The third was taller than the others: his hair was long and gleaming and on his helm was a crown. In one hand he held a long sword, and in the other a knife; both the knife and the hand that held it glowed with a pale light. He sprang forward and bore down on Frodo.
>
> [Immediatamente le forme diventarono chiarissime, benché tutto il resto rimanesse tenebroso e scuro. Egli riusciva a vedere al di sotto dei manti neri […] nei loro visi bianchi penetravano occhi fiammeggianti e spietati; sotto le cappe, portavano un abito lungo e grigio, e sui capelli grigi, un elmo d'argento; le loro mani scarne stringevano spade d'acciaio […] Due delle figure s'arrestarono; La terza era più alta delle altre: i capelli lunghi luccicavano e sull'elmo era posta una corona. In una mano stringeva una lunga spada, nell'altra un coltello; sia la mano che il coltello, ardevano con una pallida luce; fece un balzo avanti e si lanciò su Frodo][61].

[60] Cfr. PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli*, Avallardi, Milano, 2005, p. 146.
[61] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 191.

Anche gli spettri della mito nordico sono inviati da persone malvagie a danneggiare qualcuno, specie nella tradizione delle fiabe scandinave. Lo spettro, detto *draugr*, pur essendo in questo caso uno spirito che vaga dopo la morte, ha tutte le caratteristiche che riscontriamo nei Nazgûl, e se non è armato di certo non ha bisogno di altri strumenti per spaventare i vivi e tormentare quanti hanno con loro un conto in sospeso[62].

2.2 Lo stregone malvagio e il Signore Oscuro

Ad incarnare il male ne *Il Signore degli Anelli* è Sauron, di cui si è già detto, un essere malvagio caduto dalla sua condizione semi-divina, poiché era già alle origini dei tempi al servizio di Melkor, l'unico Ainur che si ribellò per egoismo e vanagloria al creatore Eru. Dopo aver in ogni modo contrastato il bene nel corso delle ere, ed essere stato sconfitto da re Isildur che gli ha sottratto l'Anello, Sauron ha perso anch'egli la consistenza della propria corporeità, e ne *Il Signore degli Anelli* è rimasto solo il signore dell'Unico Anello che ha perso, e dimora sulla sommità della torre di Barad-dûr nella forma di un grande occhio rosso infuocato[63].

A fare da contro-altare invece alla figura di Gandalf è Saruman il Bianco, il cui nome dall'apparente significato luminoso non deve ingannare; egli fu infatti bianco così come lo divenne Gandalf, e presiedeva l'ordine degli stregoni al quale anche Gandalf apparteneva; questi si recò infatti dal suo maestro per chiedere consiglio, ma si

[62] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 362.
[63] Cfr. PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli,* Avallardi, Milano, 2005, p. 144.

accorse che Saruman appoggiava il piano malvagio di Sauron per propria scelta, collaborando dalla sua torre di Isengard con l'oscuro signore procurandogli un esercito di esseri mostruosi[64].
Anche in questo caso l'impronta della tradizione nordica non sembra essere troppo marcata rispetto all'evidenza di altri luoghi, eccezion fatta per il carattere negativo che lo stregone può assumere, nella figura di Saruman, e nel conseguente utilizzo di magia nera.

2.3 Il personaggio ambiguo

Un altro personaggio di rilievo nell'opera in esame per la sua peculiare ambiguità tra bene e male, pur restando in ultima analisi una figura negativa, è la creatura detta Gollum, il cui vero nome è Sméagol. Questi era in principio un *hobbit*, e in un tranquillo giorno di pesca con un amico trovò per caso sul fondo di un lago l'Unico Anello. Appena lo vide se ne sentì attratto e legato indissolubilmente, tanto che si macchiò ben presto di omicidio, strangolando l'amico di pesca che aveva osato rivendicare la proprietà dell'Anello. Da quel momento Sméagol si lasciò sempre più consumare e deturpare dall'avidità per l'Anello, per il "suo tesoro", come ripete in modo ossessivo, fino a diventare anche nel fisico un mostriciattolo secco ed emaciato, e a dimorare nelle cavità delle rocce, cibandosi di pesce fresco preso nei corsi d'acqua. Da quando l'Anello finì nelle mani dei Baggins della Contea, Gollum – altro suo nome di origine onomatopeica a causa del verso gutturale che emette come intercalare – non si dà pace e cerca in ogni modo di riavere il suo tesoro. Per questo si muove spiando Bilbo e Frodo, attratto dalle forze malefiche

[64] Ivi, p. 142-143.

dell'Anello, poi viene catturato dai Nazgûl e tra atroci torture rivela il nome dei Baggins causando una caccia spietata fin dentro la Contea.

Per la durata del secondo e del terzo libro della trilogia, Sméagol si offre di accompagnare Frodo e Sam nel viaggio verso Mordor, proprio perché lui vi è già stato nelle sue ricerche e per le sue torture[65]. Durante il lungo viaggio Gollum è servizievole in maniera sdolcinata e nauseante, anche se sotto la superficie nasconde un conflitto tra due identità personali diverse: il male e l'ossessione per l'Anello avevano ormai lacerato la sua integrità. Spesso infatti nel testo Gollum è impegnato a parlare con se stesso, dimostrando un grave caso di doppia personalità: da un lato ciò che resta di Sméagol, che vuole avere l'Anello ma è più timoroso e debole e non vorrebbe violenza, e dall'altro Gollum, la parte di sé più spietata e violenta, che non fa altro che pensare di uccidere il suo "padrone", cioè Frodo, per saziare l'indomabile desiderio dell'Anello.

> Gollum was talking to himself. Sméagol was holding a debate with some other thought that used the same voice but made it squeak and hiss. A pale light and a green light alternated in his eyes as he spoke. "Sméagol promised," said the first thought. "Yes, yes, my precious," came the answer, "we promised: to save our Precious, not to let Him have it – never. But it's going to Him, yes, nearer every step. What's the hobbit going to do with it, we wonders, yes we wonders". "I don't know. I can't help it. Master's got it. Sméagol promised to help the master". "Yes, yes, to help the master: the master of the Precious. But if we was master, then we could help ourselves, yes, and still keep promises".

[65] Ivi, p. 138-139.

> [Gollum parlava da solo. Sméagol discuteva con un immaginario interlocutore che si serviva della sua medesima voce, facendola però squittire e sibilare. Una luce pallida e una luce verde si alternavano nei suoi occhi mentre parlava. "Sméagol ha promesso", disse il primo pensiero. "Si, si, tesoro mio", fu la risposta, "abbiamo promesso: di salvare il Tesoro, di non farlo avere a Lui…mai. E invece sta andando verso di Lui, ogni passo più vicino. Che cosa vuole farne l'Hobbit, chissà, si, chissà!". "Non lo so. Non posso far nulla. Il padrone ce l'ha. Sméagol ha promesso di aiutare il padrone". "Si, si, di aiutare il padrone: il padrone del Tesoro. Ma se fossimo noi il padrone, allora potremmo usarlo, si, e continuare a mantenere la promessa"][66].

A tratti Gollum è dispettoso e insopportabile, a volte si mostra desideroso di aiutare Frodo nel cammino, soprattutto al pensiero delle torture e della malvagità della terra di Mordor. Alla fine del romanzo, nell'estremo e disperato tentativo di riavere l'Anello, dopo un violento scontro con Frodo cadrà con esso nella lava infuocata di Monte Fato.

Qui il riferimento ad un simile comportamento nella mitologia germanica salta subito agli occhi nella figura del dio Loki. Diviso anch'egli tra bene e male, è figlio di un gigante; è un essere intelligente e di bell'aspetto, tuttavia è ingannevole, malvagio di animo e imprevedibile nel comportamento. E' abile e spregiudicato, e allo stesso modo soccorre gli dèi togliendoli da qualche guaio oppure causa loro terribili sciagure[67]. Si tratta di un dio dispettoso e mendace, che con il suo comportamento immaturo e dai tratti infantili cerca i propri interessi, giocando senza senno con i poteri della vita e della

[66] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 618.
[67] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 61.

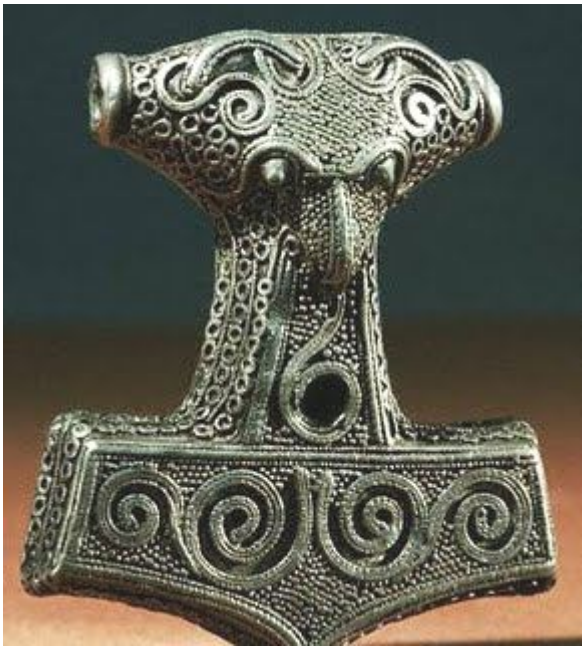
morte; ma solo in apparenza, perché in realtà la sua furbizia e intelligenza vengono da lui usate per i suoi scopi personali. Loki è piuttosto una caricatura che un dio vero e proprio, è insieme versione maligna e ridicola del dio, dissacratrice e profanatoria, divenendo l'incarnazione del male cosmico e il principale antagonista delle altre divinità. Il Loki benevolo è il collaboratore di Odino, il consigliere e aiutante di Thor nel cercare il modo di tornare in possesso del martello rubatogli. Il comportamento malevolo di Loki si manifesta invece con dispetti infantili[68]: taglia per scherzo tutti i capelli a Sif sposa di Thor, cerca di distrarre i nani Eitri e Brokkr intenti a fabbricare i preziosi oggetti-dono per gli dèi, comportamento che pagherà con la cucitura della propria bocca[69]; inoltre con grande insolenza suscita un vero e proprio disastro al banchetto preparato da Ægir attorno al grande calderone di birra, con generale costernazione delle divinità, la cui ira mette in fuga Loki che si trasforma in salmone; verrà lo stesso catturato e incatenato fino alla fine del mondo[70]: il male viene così tenuto sotto controllo, ma non ancora sconfitto definitivamente. Infatti il danno più grave causato da Loki sarà l'omicidio dell'innocente e amato Baldr, il buon figlio di Odino prediletto da tutti gli dèi, la cui morte ne fa una vittima sacrificale, il che è il materiale di una delle storie più note e celebrate della mitologia nordica. Il meschino Loki inganna il dio non vedente Höðr suggerendogli di gettare un rametto di vischio contro Baldr, durante un rito benefico per preservarlo dai pericoli, facendolo così morire fra lo sgomento e il dolore di tutti gli

[68] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI (a cura di), *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975, p. 178.
[69] Ivi, p. 191.
[70] Cfr. *Lokasenna – La invettiva di Loki* in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni,* Sansoni, Firenze, 1982, pp. 79-90.

dèi. La sopportazione di questi ultimi per le malefatte di Loki raggiunge il colmo: odiato da tutti, Loki viene punito definitivamente con l'uccisione dei suoi figli e la sua prigionia nell'oscurità della terra, incatenato a grossi massi sotto ad un serpente che di continuo riversa su di lui del veleno, facendolo contorcere di dolore: "oggi si dice che questo è il terremoto"[71].

In entrambi i casi quindi, sia Loki che Gollum pagheranno severamente il loro comportamento riprovevole, non tanto per aver scelto il male, cosa che non hanno fatto fino in fondo, ma per aver tradito il bene cedendo alla tentazione.

[71] Ivi, p. 90.



Amuleto in argento raffigurante il martello di Thor
Svezia, inizio dell'XI secolo

"Un Anello per domarli, un Anello per trovarli,
Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli"

La scritta nel linguaggio Oscuro di Mordor
che appare sull'Unico Anello

CAPITOLO TERZO

Personaggi e oggetto

1. Oggetti da mettere in ordine

Nell'ultima sezione del presente lavoro sarà considerato un elemento particolare fortemente presente sia nel mito di Tolkien che nel mito nordico in generale, ovvero il rapporto tra personaggio e oggetto.

> È detto anche che gli dei erano fabbri e artigiani abilissimi, perciò costruirono una fucina e forgiarono per sé utensili e arnesi, creando così ogni sorta di materiale: metalli, pietre e legno. Fecero poi tale abbondanza di quel metallo che è detto oro, che tutti i loro strumenti erano d'oro e anche quell'età trasse dall'oro il proprio nome.[72]

Si tratta di un argomento vasto, per quanto l'elenco degli oggetti non sia poi troppo esteso, ma di certo la sua caratteristica risiede nel coinvolgimento che l'oggetto opera sul personaggio, quasi una dinamica relazionale se non addirittura psicologica, tanto da influenzarne il comportamento e, in alcuni casi, mutandone le caratteristiche in modo irreversibile. Tali oggetti appartengono a sfere diverse a seconda dell'uso, e alcuni sono frutto della fantasia come vuole il mito. Principalmente tratteremo in questa sede di oggetti d'arme e oggetti magici, in quanto sia nel mito di Tolkien che in quello nordico ricorrono con maggior frequenza, se non quasi esclusivamente.

---

[72] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 57.

Si tratta di mettere in ordine, come si fa in una stanza disordinata, questi diversi oggetti, per distinguere quali appartengono ad una tradizione antica rispetto a quelli rielaborati successivamente nella narrazione *fantasy* a noi storicamente vicina, e vedere quali analogie possano collegarli, evidenziando così un utilizzo e ancor più un significato comune.

1.1 Oggetti d'arme

I popoli nordici hanno una forte connotazione guerriera. Sono impegnati con i loro valorosi soldati nell'esplorare nuovi territori, combattere i popoli ivi residenti o che minacciano i confini dei propri possedimenti[73]; tale inclinazione richiede un equipaggiamento non indifferente per la difesa della propria persona e l'attacco del nemico.

1.2 La Spada

La spada è l'arma privilegiata, nell'antichità come nell'opera di Tolkien. Abbiamo già parlato di Andúril, "fiamma d'Occidente", la spada di Re Isildur che sconfisse per la prima volta il malvagio Sauron. Appena prima di tagliare il dito con l'Unico Anello al malefico signore, la spada – che allora si chiamava *Narsil* - andò in frantumi spezzatasi contro l'armatura dello stesso, e solo con la parte di lama restante attaccata all'impugnatura fu possibile ferirlo. Gli elfi di gran Burrone conservarono la spada e i suoi frantumi come una reliquia in un apposito angolo del palazzo reale di Elrond. Nella terza

[73] Cfr. ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano 2003, p.19.

parte della trilogia la spada sarà riparata e forgiata nuovamente per Aragorn, col nome nuovo di *Andúril*, affinché possa riceverla come segno di accettazione della sua identità di erede al trono di Minas-Thirit. La spada di Gandalf è chiamata Glamdring, è di colore bianco con rune degli Elfi intagliate sulla lama; diventa luminosa quando il Nemico si avvicina. Simili proprietà ha anche una piccola spada che Bilbo Baggins regala al nipote Frodo, detta Pungolo, in vece di un'altra spada andata spezzata in un precedente combattimento contro i Cavalieri Neri.

> "Here is your sword", he said. "But it was broken, you know. I took it to keep it safe but I've forgotten to ask if the smiths could mend it. No time now. So I thought, perhaps, you would care to have this, don't you now?". He took from the box a small sword in an old shabby leathern scabbard. Then he drew it, and its polished and well-tended blade glittered suddenly, cold and bright. "This is Sting," he said, and thrust it with little effort deep into a wooden beam. " Take it, if you like. I shan't want it again, I expect".
>
> ["Ecco la tua spada", disse. "Si, è spezzata, come sai. Io la presi per conservarla, ma dimenticai di informarmi se i fabbri la potevano riparare. Ora non vi è più tempo. Allora ho pensato che forse ti farebbe piacere avere questa, la conosci?". Estrasse dalla cassetta una piccola spada in un vecchio e sdrucito fodero di pelle. La sguainò, e la lama lucida ed accuratamente custodita scintillò all'improvviso, fredda e brillante. "Questa è Pungolo", disse, e la conficcò profondamente, quasi senza sforzo, in una trave di legno. "Prendila se vuoi. Non penso che ne avrò più bisogno"][74]

[74] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 270.

Nel mito nordico si notano le stesse generali caratteristiche di valore della spada, unite a poteri magici; infatti essa

> è l'arma eccellente del guerriero, maschile, incisiva, penetrante e decisa. Esprime la capacità di agire energicamente, di superare un ostacolo o un nemico grazie a una forza risoluta ed efficace. Il filo della lama, e con esso la punta, nei quali è concentrata la sua virtù, identificano l'essenza dell'azione così come la funzione di chi la possiede […] A spade magiche si allude con molta frequenza nelle fonti. Del dio Freyr è detto che possedeva una spada così buona che combatteva da sola.[75]

Nella letteratura inglese tardo-medievale è celebre *Excalibur*, la mitica spada di Re Artù, estratta dalla roccia e donatagli nuovamente dalla Signora del lago[76]. Non possiamo non riflettere su quanto la vicenda di Artù, forse riconducibile storicamente ad un sovrano celtico in lotta contro l'invasione germanica, abbia influenzato l'opera di Tolkien. Ci risponde egli stesso nella già citata lettera all'amico Milton Waldman del 1951:

> Ovviamente, c'era e c'è il mito arturiano, ma, pur nella potenza che esso possiede, quel mondo è stato da noi assimilato in modo imperfetto, associato com'è alla terra di Britannia ma non alla lingua inglese; ed esso non rimpiazzava affatto ciò che personalmente sentivo mancare[77].

---

[75] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, pp. 649-649.
[76] Cfr. TERESA BUONGIORNO, *Camelot – l'invenzione della tavola rotonda,* Salani, Bergamo, 2006, pp. 42-80.
[77] *Da una lettera di Tolkien a Milton Waldman, 1951,* dalla prefazione a J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2001, p. 12.

1.3 Altre armi

Nell'opera è facile mettere in relazione alcuni personaggi con le armi o con gli oggetti d'arme che usano nello specifico: l'uomo Aragorn la spada, l'elfo Legolas l'arco, il nano Gimli l'ascia, l'uomo Boromir il corno di guerra.

Nel mito nordico l'arco è associato al dio luminoso Ullr che, dardeggiando, come fa il sole con i suoi raggi, propaga la luce nel mondo, mentre la freccia, arma sottile e penetrante, sicura e precisa, è l'emblema di una scelta avvenuta, di una determinatezza d'animo e di sicurezza nella direzione[78]: tutte qualità che si addicono all'avvenente e forte elfo Legolas.

Il corno è innanzitutto quello d'animale, materia che sfugge alla corruzione della decomposizione e quindi contiene in se stessa un legame con l'eternità. Il corno di guerra non ha solo la funzione di richiamo sonoro ma, se debitamente lavorato, può contenere dei liquidi e delle bevande, e anche nella religione assume la simbologia di contenitore del liquido della vita[79].

Per quanto riguarda l'ascia, se molte rappresentazioni artistiche o cinematografiche la collegano immediatamente all'armamentario barbaro o vichingo, non sembra avere in realtà una precisa identità autonoma nel mondo germanico, in quanto sempre più va confondendosi nelle rappresentazioni archeologiche con il celebre

[78] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, p. 646-647.
[79] Ivi, p. 655-657.

martello del dio Thor[80]: "Egli li combatte [i giganti] con un'arma straordinaria che è il magico martello Mjollnir, forgiato dai nani. Per impugnarlo gli occorrono speciali guanti di ferro. Thor possiede anche una cintura magica: quando se ne cinge è raddoppiata la potenza divina"[81]. Inoltre il martello ha il potere di ridare la vita dopo la morte, come accadde per i caproni che conducono il carro di Thor, che furono da lui risuscitati dopo la morte in un combattimento[82]. Tale stretta connessione tra il dio e la sua arma potente è risaputa tra gli dèi e i loro nemici; infatti furbescamente il gigante Geirrøðr, con la complicità di Loki, vuole convincere Thor ad entrare in un labirinto senza il suo martello, per poterlo sfidare più facilmente [83]. Sia nel caso dell'ascia che in quello del martello ci troviamo di fronte ad uno strumento metallico forgiato simmetricamente rispetto ad un asse centrale che ne costituisce l'impugnatura, e le estremità sono affilate nel primo caso o piatte nel secondo. Ricordiamo infine anche il coltello o pugnale[84], che nell'opera è l'arma propria dei piccoli Hobbit, forse perché adatta alla loro esigua statura.

Per quanto riguarda la corazza e l'elmo, si tratta di elementi presenti sia nel mito che nell'opera, che garantiscono la protezione della persona durante la battaglia, e quelle descritte da Tolkien non si differenziano da quelle in uso negli antichi popoli nordici, essendo generalmente il *fantasy* un genere ambientato nell'età medievale o tardo-antica.

---

[80] Ivi, p. 235-236.
[81] Ivi, p. 59
[82] Ivi, p. 133
[83] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI (a cura di), *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975, p. 176.
[84] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991, p. 654.

Una forte testimonianza del legame tra il guerriero e le sue armi viene certamente dal mondo celtico: diversi scavi archeologici hanno riportato alla luce sepolture di valorosi guerrieri, inumati insieme alle loro armi e rivestiti di elmi e corazze.[85] Anche l'oltretomba dei guerrieri caduti in battaglia, la celebre Valhalla, risente nell'arredamento e nei suoi oggetti del carattere militare: i pilastri infatti sono aste di lancia, sul tetto al posto delle tegole vi sono scudi e le panche sono cosparse di corazze[86].

1.4 Oggetti magici

Il secondo gruppo di oggetti ai quali dedicheremo particolare attenzione sono gli oggetti magici. Ne *Il Signore degli anelli* non ne troviamo moltissimi, in quanto la magia pervade molte realtà al di fuori di oggetti contingenti; tuttavia esistono nell'opera determinati oggetti che veicolano questa magia e sono da essa caratterizzati.

Gandalf è sempre accompagnato dal suo bastone magico, sia nel suo primo status di "Gandalf il Grigio" sia dopo la trasformazione che lo rende "Gandalf il Bianco", e lo stesso bastone sarà infatti grezzo e legnoso nella prima versione, bianco e artisticamente levigato nella seconda[87]. Nel mito esiste un accenno all'uso della bacchetta magica, anche se le fonti non sono così precise e parlano ora di bacchetta, ora di bastone o di ramoscello:

---

[85] Cfr. ELENA PERCIVALDI, *I Celti. Un popolo e una civiltà d'Europa*, Giunti, Milano 2003, p. 45.

[86] Cfr. *Grimnismal – Il Carme di Grimnir* str. 9, in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni*, Sansoni, Firenze, 1982, p. 49.

[87] La versione cinematografica dell'opera ha dato luce ad una notevole varietà di oggetti e costumi, liberando la fantasia di esperti e di artisti ma cercando di rimanere fedeli all'opera. Cfr. PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli*, Avallardi, Milano, 2005, pp. 83-118.

> la bacchetta è oggetto indispensabile dell'indovina […] essa è collegata alla simbologia del ramo con cui è fatta poiché nei rami, specie in quelli più giovani, scorre la linfa vitale della terra […] La bacchetta magica è uno strumento divinatorio. Già Tacito riferiva l'uso dei Germani di predire il futuro usando bastoncini sui quali venivano incisi segni particolari. In antico nordico il termine *stafr* m. "bastone" indica altresì i rametti usati a scopo divinatorio.[88]

Sempre ad uso divinatorio è destinato nell'opera il Palantìr, pietra sferica che il malvagio Sauron utilizza anche per mettere il suo occhio infuocato in contatto con servitori lontani dalla sua reggia di Mordor, ma tale oggetto non sembra trovare riscontro nella mitologia antica.

Altri oggetti magici minori in ambito nordico sono la coppa rituale, usata a tavola come nei sacrifici cultuali, sulla quale si possono fare giuramenti, o anche le scarpe magiche di Loki, che gli permettono di contrastare gli elementi camminando sull'aria e sull'acqua. Di maggior importanza ai fini della nostra indagine è il prezioso monile della dea dell'amore Freyja chiamato Brísingamen e non meglio descritto, dal quale non si separa mai e che sembra portare appeso sul petto; si tratta di un monile magico fabbricato dai nani e legato alla fecondità[89]. Vedremo più avanti come diventi importante l'episodio del furto di questo prezioso monile, ma ora è bene concentrare l'analisi su un importante oggetto, il vero centro nel contesto narrativo dell'opera di Tolkien che stiamo analizzando, ovvero l'Anello.

---

[88] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, pp. 99-100.
[89] Ivi, pp. 60, 285, 334

2. L'Anello

Il Signore degli anelli, come si evince dal titolo, ruota attorno a questo oggetto prezioso che l'uomo da sempre utilizza come ornamento per la propria persona. Fabbricato molto spesso con materiali nobili come metalli preziosi, è simbolo di ricchezza e di potere, e viene usato come sigillo o come pegno di un importante accordo preso con altri soggetti.

Nell'opera di Tolkien gli anelli costituiscono il mezzo per collaborare al mantenimento dell'equilibrio cosmico e per far sì che l'intero creato assomigli sempre di più al primo paradiso creato dagli dèi: è questo il piano che Sauron cerca di attuare con l'aiuto degli elfi, affinché si possa ricreare un regno paradisiaco alternativo a quello divino, del quale lui si proclamerà poi l'indiscusso signore. Per questo gli anelli vengono forgiati e distribuiti ai rappresentanti delle libere genti della terra di Mezzo, com'è scritto nel celebre componimento contenuto nell'opera:

Three Rings for the Elven-kings under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to die,
One for the Dark Lord on his dark throne
In the Land of Mordor where the Shadows lie.
One Ring to rule them all, One Ring to find them,
One Ring to bring them all and in the darkness bind them
In the Land of Mordor where the Shadows lie.

> [Tre Anelli ai re degli Elfi sotto il cielo che risplende, / Sette ai principi dei Nani nelle lor rocche di pietra, / Nove agli Uomini Mortali che la triste morte attende, / Uno per l'Oscuro Sire chiuso nella reggia tetra / Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra nera scende. / Un Anello per domarli, un Anello per trovarli, / Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli, / Nella terra di Mordor, dove l'ombra cupa scende][90]

Ecco l'importanza di quell'Unico Anello che Sauron ha forgiato per sé, per poter controllare e dominare tutti gli altri. In effetti un singolo anello, oggetto semplice e dalle dimensioni esigue, esprime una serie di significati per nulla secondari:

> per la forma circolare che esprime la perfezione infinita compiuta in se stessa, e per il materiale – metallo prezioso, oro o argento – di cui è fatto, l'anello ben si presta ad una simbologia regale e divina. Infatti nella forma e nella materia esso assomma in sé un duplice aspetto: il potere sul ciclo della vita che vi è conchiuso nella sua interezza dal principio alla fine (a ciò alluderebbe l'uso prevalente di non saldare anelli) e la conoscenza di ciò che rende la vita stessa prospera e feconda. L'anello d'oro rappresenta perciò un dominio sul tempo e sullo spazio, sullo spirito e sulla materia (una materia tuttavia intesa come frutto copioso della sapienza divina, incontaminata dalla cupidigia […] L'anello stabilisce perciò un legame indissolubile, stringe un patto fra l'uomo e dio o fra uomo e uomo con la divinità a testimone. Esso diviene dunque altresì segno di riconoscimento di un'alleanza consacrata.[91]

[90] J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997, p. 49.
[91] GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, pp. 658-659.

Altre fonti non potrebbero esprimere meglio il significato che possiamo riscontrare anche nell'elaborazione della tematica dell'Anello in Tolkien.

Tuttavia sempre nel mito germanico si racconta di un interessante tipo di anello, anch'esso destinato in qualche modo ad avere una sorta di supremazia su altri anelli: l'anello d'oro Draupnir, donato dai nani al dio Odino, che ogni nove notti ha il potere di generare da se stesso altri otto anelli della stessa materia e dello stesso peso[92]. Altri anelli "mitici" sono poi ricordati: un anello d'oro viene inviato alla dea Fulla, prima ancella di Frigg (sposa di Odino), in dono dal regno dei morti[93]; il dio arciere Ullr fa un giuramento sul suo anello[94]; un anello d'oro è esposto durante il regno pacifico del Re Frodi[95].

2.1 Il potere dell'Anello

Essendo l'Anello al centro dell'epopea della sua opera principale, Tolkien, su modello di quanto abbiamo visto nelle fonti mitologiche, elabora per esso un meccanismo di potere e dipendenza piuttosto complesso e robusto. Se infatti l'Anello fosse semplicemente ciò che è, cioè un gioiello privo di potere magico e senza alcuna influenza su individui e realtà ad esso sottomesso, non si

[92] Cfr. *For Skirnis – Il viaggio di Skirnir* str. 21, in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni,* Sansoni, Firenze, 1982, pp. 60-61.
[93] Cfr. *L'inganno di Gyfli* in GIANNA CHIESA ISNARDI (a cura di), *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975, p. 144.
[94] Cfr. *Atlakvidha in Grœnlenzka* str. 30, in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni,* Sansoni, Firenze, 1982, p. 227.
[95] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI (a cura di), *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975, p. 192.

spiegherebbero nel romanzo tante operazioni compiute intorno ad esso: la ricerca, il furto, il nascondimento, la volontà di riaverlo e quella di distruggerlo.

> Aiutati dalla scienza di Sauron, gli Elfi forgiarono gli Anelli del Potere (in tutti i racconti, "potere" è un vocabolo minaccioso e sinistro, eccetto quando viene riferito agli dèi). Il loro potere principale (di tutti gli anelli insieme) fu quello di evitare e di rallentare il *decadimento* (vale a dire il "mutamento" considerato come cosa riprovevole) nonchè di conservare ciò che si desidera o che si ama, oppure la sua parvenza: e questo è un tema elfico ricorrente. Eppure gli Anelli avevano anche l'effetto di moltiplicare i poteri naturali di chi li possedeva, avvicinandosi così appunto al concetto di "magia", un'idea, questa, che si corrompe facilmente in male, ovvero nella brama del dominio. Gli anelli possedevano pure altri poteri, più direttamente derivati da Sauron […] per esempio quello di rendere invisibile il corpo materiale e di far sì che le realtà del mondo invisibile divengano visibili […] Ma segretamente, in un Fuoco sotterraneo, là nella sua Terra Oscura, Sauron creò l'Unico Anello, l'Anello dominante che ricapitolava i poteri di tutti gli altri anelli e che li controllava, in modo che chi lo portava su di sé avesse la facoltà di leggere i pensieri di tutti coloro che adoperavano gli anelli minori, potesse controllare tutti i loro atti e alla fine riuscisse a renderli completamente schiavi.[96]

Sauron, guidato dalla bramosia della sua cupidigia e malvagità, concepisce così una "macchina" di potere enorme, capace di assoggettare non solo luoghi e cose ma anche la volontà delle persone.

[96] *Da una lettera di Tolkien a Milton Waldman, 1951,* dalla prefazione a J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2001, pp. 23-24.

Un tale potere non può che destabilizzare e rovinare chi lo esercita: Sauron stesso, infatti, diviene un essere fatto di malvagità, che nell'opera di battaglia in battaglia perde persino la sua consistenza fisica divenendo uno spettro informe, riconoscibile nel suo occhio infuocato. Abbiamo già visto la deformazione fisica e mentale che subisce Gollum, lo scopritore dell'Anello dopo che questo sfuggì al Re Isildur, per poi finire in mano a Bilbo Baggins.

Anche le forze e i personaggi del Bene sono tentati dall'Anello. Frodo non vuole che nessun altro lo aiuti nel portarlo, non solo perché si è preso l'impegno e quindi anche la sorveglianza dell'oggetto, ma anche perché lungo il suo viaggio matura un legame insano con l'Anello, fatto di desiderio di possesso egoistico, perché lui lo sta portando; la stessa dinamica aveva posseduto lo zio Bilbo, che al momento di cedere l'Anello al nipote non è sinceramente libero e disponibile ad abbandonarlo; persino Gandalf, a cui Bilbo chiede di addossarsi l'impegno di distruggere l'Anello, rifiuta energicamente e allo steso tempo a stento, con uno sforzo di volontà e un perentorio "Non tentarmi!"[97]. Infatti un anello con tali poteri, indossato da uno stregone della forza di Gandalf, potrebbe scatenare pericoli e forze ben maggiori di quanto già non ne sia capace. Insomma, ogni personaggio che si avvicini all'Anello, buono o malvagio che sia, non può fare a meno di subire almeno inizialmente l'irresistibile attrazione che questo esercita, poiché esso è stato forgiato da una volontà malvagia fatta di bramosia per il potere e desiderio egoistico di potenza. Un comportamento simile nel mito nordico è riportato nel caso del Mulino dell'abbondanza, oggetto magico nato durante il regno di pace e di prosperità del re Fróði che macina di continuo oro,

[97] Così la scena è resa nella versione cinematografica.

prosperità e pace; ma ben presto il comportamento avido e incontentabile di quanti lavorano presso il mulino porta l'eccesso e la distruzione nel regno di Fróði; il mulino viene poi rubato per produrre del sale, che in grande quantità si riversa nel mare salando l'acqua fino ai nostri giorni[98].

Per questi motivi, quando l'Anello in possesso di un individuo va perduto, il dolore o la rabbia per la sua scomparsa diventano incontrollabili e autodistruttivi.

2.2 Il Furto dell'Anello

Sappiamo che due personaggi hanno posseduto l'Anello prima di perderlo, e che questi due personaggi sono essenzialmente negativi: Sauron e Gollum. Il malvagio Sauron forgia l'Anello e lo detiene finchè non gli viene sottratto da Re Isildur[99], e Gollum lo conserva ossessivamente nella sua caverna finchè l'Anello non iniza ad allontanarsene, per sua propria volontà, lasciandosi trovare da Bilbo Baggins, con il solo intento di tornare dopo lungo tempo dal suo Oscuro Signore che l'aveva creato[100]. Riguardo la modalità in cui Isildur e Bilbo persero l'Anello non si può propriamente parlare di furto, in quanto Isildur lo perse mentre, indossandolo, cadde trafitto dalle frecce degli orchi nelle acque del fiume Anduin[101], e Bilbo lo consegnò di sua volontà a Frodo prima di partire per il suo ultimo

[98] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, (a cura di), *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975, pp. 192-193.
[99] Cfr. J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli anelli,* Bompiani, Milano, 2001, p. 85.
[100] Ivi, p. 86-87
[101] Ivi, p. 85

viaggio[102]. Sia Sauron che Gollum, invece, subirono il furto dell'Anello, e questo li rese senza pace, tormentati e disperati, divorati dal desiderio interiore di riavere il loro prezioso tesoro: e dunque l'uno mobilita i suoi potenti eserciti e le sue alleanze, l'altro si mette di nascosto in cammino seguendo passo passo le vicende della Compagnia dell'Anello.

Più che in altri miti, nei racconti nordici emerge il forte legame tra la divinità e un oggetto particolare di cui fa uso e che la identifica, al punto da definirne il comportamento: se l'oggetto è normalmente in suo possesso, la divinità è rasserenata e rafforzata dai suoi poteri e dalle sue caratteristiche, mentre se ne viene privata essa non può rimanerne senza, e bisogna mettersi alla sua ricerca coinvolgendo, se necessario, altri dèi o rinunciando a beni o poteri. Un vero e proprio episodio drammatico fu per il dio Thor il furto del suo martello Mjollnir per mano del gigante Þrymir: per riavere la sua arma non esitò a vestirsi da donna, su consiglio di alcuni dèi, per ammaliare il gigante e riprendere possesso del martello, sia pur sforzandosi nel vincere il forte imbarazzo: "Gli Asi mi chiameranno donnicciola, / se di bende nuziali mi lascio cingere"[103]. E la sposa in questione, che doveva distrarre il gigante dal martello divino, era la dea dell'amore e della magia Freyja, anch'essa legata indissolubilmente al suo monile Brísingamen dal quale non si separa mai. Nella stessa saga del furto del martello di Thor, inizialmente è a lei che viene chiesto di concedersi al gigante, innamorato di lei, al fine di distrarlo per poter riprendere il martello. Ma la dèa si oppone con veemenza, al punto

[102] Ivi, p. 65

[103] *Thrymskvidha – Il Carme di Thrym* str. 17, in CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni*, Sansoni, Firenze, 1982, p. 93.

che il suo stesso monile le schizza via dal petto. Un caso di furto coinvolge anche lei direttamente: per avere il suo prezioso monile accettò infatti di giacere con ciascuno dei nani che l'avevano forgiato, comportamento che non piacque allo sposo Odino, il quale mandò Loki a rubarle il monile per dispetto. Freyja accortasi dell'accaduto si recò subito da Odino, il quale prima di restituirle il monile la obbligò come gesto di riparazione a provocare inimicizia tra due grandi sovrani, a vantaggio dello stesso Odino[104].

Lo stesso Tolkien torna a descriverci il profondo legame che Sauron aveva creato tra sé e l'Anello, che diventa poi la causa del suo tormento una volta privo di esso:

> per ottenere tutto questo (il dominio sulla Terra di Mezzo) Sauron è stato obbligato a trasfondere gran parte del proprio intimo potere (un motivo frequente e molto significativo del mito e della fiaba) nell'Unico Anello. Quando lo portava su di sé, il suo potere sulla Terra veniva concretamente rafforzato. Ma, anche se non lo portava, quel potere esisteva e restava "in rapporto" con lui: non ne veniva , cioè, "diminuito". A meno che qualcun altro non se ne impadronisse e non se ne facesse possedere. Se ciò fosse accaduto, infatti, il nuovo possessore avrebbe potuto (se di natura sufficientemente forte ed eroica) sfidare Sauron, impadronirsi di tutto ciò che egli aveva imparato o aveva fatto sin dal momento in cui l'Unico Anello era stato forgiato e dunque detronizzare lo stesso Sauron usurpandone il posto […] vi era peraltro una seconda debolezza: se l'Unico Anello fosse stato letteralmente *disfatto*, annichilito, allora il suo potere si sarebbe dissolto, lo stesso essere di Sauron sarebbe diminuito fino a raggiungere il punto della completa scomparsa ed egli sarebbe stato

[104] Cfr. GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991, pp. 117-118.

> ridotto semplicemente a un'ombra, mero ricordo di una volontà malvagia.[105]

Il furto dell'Anello diviene quindi il fatto centrale dell'opera, fatto già accaduto nella sua storia precedente e ancora in atto nel suo svolgimento, fino al momento risolutivo finale della dissoluzione dell'Anello. Se precedentemente è stato detto che non è possibile parlare di un solo protagonista, perché sono la collettività e il gruppo a muovere la storia del romanzo, allo stesso tempo sembra opportuno precisare che questa collettività si rispecchia e spesso si identifica negli oggetti che utilizza e nell'Oggetto attorno a cui la storia ruota e i destini dei personaggi si definiscono.

Ancora una volta quindi, e ormai quasi alla conclusione del presente studio, il mito antico e quello moderno si trovano in sintonia, il secondo attingendo dal primo, il primo ispirando il secondo; in questo caso in una dialettica particolare, quella tra personaggio e oggetto, che trova ne *Il Signore degli Anelli* un luogo privilegiato nel quale esprimersi.

[105] *Da una lettera di Tolkien a Milton Waldman, 1951,* dalla prefazione a J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2001, pp. 25-26.

CONCLUSIONE

> Veniamo da Dio, ed inevitabilmente i miti da noi tessuti, pur contenendo errori, rifletteranno anche una scintilla della luce vera, la verità eterna che è con Dio. Ed infatti solo creando miti, solo diventando un sub-creatore di storie, l'uomo può sperare a tornare allo stato di perfezione che conobbe prima della caduta. I nostri miti possono essere mal indirizzati, ma anche se vacillano fanno rotta verso il porto, mentre il "progresso" materialista conduce solo ad un abisso spalancato ed alla Corona di Ferro del potere del male.[106]

In queste parole di Tolkien è concentrata tutta la sua visione di speranza nel riguardo dei miti, antichi e moderni. Il mito si fa portatore di un messaggio universale e totale, alla portata di ogni uomo, proprio perché non esiste un solo mito, ma ne esistono molti e molti possono iniziare ad esistere non appena un uomo si rende "sub-creatore" di storie.

Con il presente studio (svolto peraltro per campionatura, essendo l'argomento piuttosto vasto da trattare) ho cercato di dimostrare che Tolkien, nel creare storie, ha saputo intrecciare in perfetta armonia l'antico con il moderno, attingendo ai miti nordici e rimanendo così nel solco di una lunga tradizione, e adattando con ingegno i suoi elementi di fantasia e di novità. In questa operazione fu spinto, come si diceva nell'apertura del primo capitolo, dal desiderio di dare alla sua lingua inglese un maggior peso dal punto di vista della narrazione mitologica, cercando di amalgamare la lingua con il suo territorio e

[106] J.R.R. Tolkien, in HUMPHREY CARPENTER, *J.R.R. Tolkien. La biografia*, Fanucci, 2002.

con i suoi racconti. Il modo di scrivere di Tolkien è quindi un metodo scientifico e comparatistico, a contatto con le fonti letterarie antiche e nel contesto della disciplina universitaria di cui era docente. Per questo, ancora una volta, si può ribadire l'importanza a livello critico delle opere di Tolkien.

Inoltre ho potuto constatare come l'analisi e la comparazione tra i miti nordici e *Il Signore degli Anelli* permetta una maggior comprensione del romanzo stesso, dei suoi personaggi, delle dinamiche interne e del messaggio di cui si fa portatore. Questo può verificarsi infatti ogni volta che, nella letteratura, si va ad attingere alle origini della propria lingua scritta e parlata e delle storie, degli eventi, della stessa Storia, narrati e trasmessi per mezzo di essa. Allora ciò che è venuto dopo e ciò che noi oggi possiamo narrare e scrivere si arricchisce del patrimonio del passato, e più chiaramente è capace di trasmettere le storie e i messaggi di cui l'uomo, cercatore di verità, nelle sue mille immagini e sfaccettature, ha bisogno nel viaggio della vita e dentro di sé.

APPENDICE: TABELLE COMPARATIVE

J.R.R. Tolkien	Mito nordico
Guerre dell'Anello (risolutoria per il Bene)	Mito dell'eterna battaglia (ciclica)
Consiglio di Elrond (per decidere che fare dell'anello); Entaconsulta	Assemblea degli dèi (es. per il furto del martello di Thor)
Cancelli di Moria	Cancelli della Valhalla
Ponte di Khazad-dûm (mutamento di Gandalf da "il Grigio" a "il Bianco")	Ponte come transito tra due mondi Mutamento nella condizione
Due alberi cosmici de *Il Silmarillion*; Albero bianco di Minas-Tirith	Sacralità degli alberi (specie nei Celti)
Erba-pipa degli Hobbit (simile al tabacco da fumo)	Idromele della poesia (bevanda divina)
Luoghi di pace: Contea degli Hobbit Reame degli Elfi	Tempio come luogo di pace (all'aperto, naturale, es. Stonehenge)
Terra oscura di Mordor situata all'estremo est	Terre del male situate all'estrema periferia del cosmo
Sentiero dei morti: spiriti di guerrieri pronti a combattere di nuovo	Aldilà dei guerrieri pronti a combattere di nuovo (distinto dalla Valalla)

Elfi (alti di statura e molto belli)	Elfi (alti di statura e molto belli)
Nani (forgiatori di oggetti particolari)	Nani (associati alla finzione di fabbri)
Musica creatrice degli Ainur ne *Il Silmarillion*	Nani come fabbri forgiatori anche di canti e poesie
Aragorn nella figura del ramingo Grampasso	Figura mitica del viandante
Re dai poteri di guaritore (Aragorn)	Re dai poteri di guaritore
Gandalf, stregone buono	Druidi (Celti)
Demoni (di fuoco, come il Balrog)	Demoni (non solo di fuoco, ma molteplicità di aspetti)
Nazgûl o Cavalieri Neri	Spettri
Sméagol-Gollum	Dio Loki
Spada: Andùril (di Aragorn); Glamdring (di Gandalf); Pungolo (di Frodo)	Spada del guerriero; quella del dio Freyr combatteva da sola; Excalibur, di re Artù (ciclo tardivo rispetto al mito)
Arco di Legolas	Arco del dio solare Ullr, dardeggia raggi di luce
Corno di Boromir	Corno come simbolo di eternità (non si decompone); usato anche come coppa
Ascia di Gimli	Ascia spesso confusa col martello di Thor
Corazza da guerra; maglia di cotta in Mithril	Corazza da guerra (nella Valhalla fa parte dell'arredamento)

Bastone magico di Gandalf	Bacchetta magica, a volte anche bastone
Anello: l'Unico, che domina gli altri	Anello magico Draupnir che ogni nove notti genera altri otto anelli
L'anello genera avidità	Mito del mulino dell'abbondanza
Furto dell'anello a Sauron	Furto del martello di Thor
Furto dell'anello a Gollum	Furto del monile di Freyja

BIBLIOGRAFIA

GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici,* Longanesi, Milano, 1991.

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *The Lord of the Rings*, Harper Collins Publishers, London, 1997.

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli,* Bompiani, Milano, 2001 (trad. dall'inglese di Vicky Alliata di Villafranca).

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il Silmarillion,* Bompiani, Milano, 2001 (trad. dall'inglese di Francesco Saba Sardi).

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Lo Hobbit, o la riconquista del tesoro,* Bompiani, Milano, 1989 (trad. dall'Inglese di Elena Jeronimidis Conte).

GIANNA CHIESA ISNARDI (a cura di), *Edda di Snorri,* Rusconi, Milano, 1975.

CARLO ALBERTO MASTRELLI (a cura di), *L'Edda. Carmi norreni,* Sansoni, Firenze, 1982.

PAUL SIMPSON (a cura di), *Guida completa a Il Signore degli Anelli,* Avallardi, Milano, 2005 (trad. dall'inglese di Giovanna Olivieri).

ELENA PERCIVALDI, *I celti. Un popolo e una civiltà d'Europa,* Giunti, Milano, 2003.

VITTORIA DOLCETTI CORAZZA, RENATO GENDRE, *Moduli di Filologia germanica, Vol. I Filologia germanica,* Edizioni dell'Orso, Alessandria, 2005.

MASSIMO MONTANARI, *Storia medievale,* Laterza, Bari, 2005.

JAMES J. FRAZER, *Il ramo d'oro,* Grandi tascabili economici Newton, Roma, 1992 (trad. dall'inglese di Nicoletta Rosati Bizzotto).

HUMPHREY CARPENTER, *J.R.R. Tolkien. La biografia,* Fanucci, Roma, 2002 (trad. dall'inglese di Malagò F. e Pugni P.)

ANGELICO POPPI, *Sinossi dei quattro Vangeli*, Edizioni Messaggero Padova, Padova, 2000.

JENNIFER WESTWOOD (a cura di), *Atlante dei luoghi misteriosi,* Istituto Geografico De Agostani, Novara, 1988.

GIANCARLO BARDADORO, ROSALBA NATTERO, *La via spirituale delle feste dei Celti,* Edizioni Triskel, Torino, 2004.

ROBERTA MUSSA, *Mitopoiesi: l'attualità del mito nell'opera di J. R. R. Tolkien*, e *Genesi e caduta nell'opera di Tolkien* di R. Bussa e Ilenia Casella, in ROBERTA BUSSA (a cura di), *Mito e miti,* Quaderni de "l'Ombra" n. 3, Libreria Stampatori, Torino, 2007, pp. 25-66.

TERESA BUONGIORNO, *Camelot – L'invenzione della tavola rotonda,* Salani, Bergamo, 2006.

L. DEL CORSO, P. PECERE, *L'anello che non tiene. Tolkien fra letteratura e mistificazione,* Minimum fax, Roma, 2003.

ORSETTA INNOCENTI, *La letteratura giovanile*, Laterza, Bari, 2000.

PROINSIAS MAC CANA, *Celtic mythology*, Newnes Books, London, 1987.

JAMES MAC KILLOP, *Dictionary of celtic mythology*, Oxford University Press, Oxford, 1998.

SITOGRAFIA

www.soronel.it *(bibliografia italiana su Tolkien)*

www.tolkien.it *(sito della Società Tolkieniana Italiana)*

www.ilfossodihelm.it *(approfondimenti dei temi di Tolkien)*