

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI

ROMA TRE



CORSO DI LAUREA IN
LINGUE E LETTERATURE STRANIERE

Tesi di Laurea:

THE HOBBIT TRA FIABA E MITO: UN VIAGGIO VERSO LA CRESCITA

Relatore
PROF. M. ROCCA LONGO

Correlatore
PROF. G. MARRONE

Laureando
FEDERICA SCHIAVONI

Anno Accademico 2000–2001



INTRODUZIONE

John Ronald Reuel Tolkien è uno dei pochi autori di letteratura *fantasy* che non è mai monotono e che ad ogni lettura dà nuove emozioni. Recentemente è uscito nelle librerie *Lo Hobbit a fumetti* che ripropone le vicende di Bilbo Baggins in un colorato sfondo di immagini suggestive. Sfogliandone le pagine ci si rende conto del potere che Tolkien esercita ancora sui lettori. Il testo, non sempre fedele all'originale, è accompagnato dalle illustrazioni di David Wenzel che riesce magistralmente ad esprimere il mondo di Tolkien con il suo tratto morbido e misterioso. La sua visione risulta, però, soggettiva, poiché ogni lettore ha nella sua mente un'immagine diversa, propria della visione personale che egli costruisce leggendo la storia. Il testo originale in inglese offre immediatamente un effetto particolare e trascinante che si può riscontrare nella lingua stessa, nell'uso di determinati vocaboli e di differenti e caratteristici idiomi che contraddistinguono le varie popolazioni della Terra di Mezzo. Dalle descrizioni del narratore i lettori creano nella propria mente un immaginario estremamente personale in cui si riconoscono e che risulta essere, quindi, molto utile per trarre dalla storia ciò di cui essi hanno bisogno in quel momento. Nel testo a fumetti gli oggetti, il paesaggio ed i personaggi, a volte non corrispondono alle descrizioni del narratore nel racconto; i stivali di Gandalf, ad esempio, non sono neri, come viene riferito nel racconto originale, ma grigi. Questo testo ha comunque importanti pregi, specialmente quello di avvicinare questo tipo di letteratura ai desideri dei lettori più giovani e di far conoscere questo autore ai bambini; un modo per avvicinare i più piccoli al mondo fatato ed erudito di Tolkien è la lettura ad alta voce da parte del genitore, primo destinatario che, attraverso la lettura appunto, interiorizza i messaggi espliciti e nascosti del racconto. Il grande difetto di questo testo a fumetti è, invece, quello di limitare e circoscrivere la fantasia e l'immaginazione del lettore, una caratteristica fondamentale per Tolkien in persona, arma potente attraverso la quale egli è arrivato alla creazione della sua Terra di Mezzo.

“Per quanto possano essere di per sé apprezzabili, le illustrazioni giovano poco alle fiabe... Se una storia dice *Salì sul colle e vide un fiume nella valle sottostante*, l'illustratore può cogliere, o quasi, la propria visione della scena, ma chiunque ascolti queste parole avrà la sua propria visione, ed essa sarà composta di tutti i colli, fiumi e valli da lui visti prima di allora, ma specialmente del Colle, del Fiume e della Valle che furono per lui la prima incarnazione della parola”¹.

In effetti, quando il lettore si accinge alla lettura di un libro, si costruisce un mondo proprio che egli inizia a percepire dalle prime pagine del racconto. Porre delle illustrazioni nei libri, come spesso accade (in particolar modo nei libri di fiabe), toglie alla mente umana il diritto ed il piacere della fantasia. Per Tolkien la fantasia è l'elemento di partenza che inizia l'uomo alla creatività, alla bellezza e all'arte, è la facoltà che lo distingue dalla massa, in un mondo in cui egli rischia di perdere tutto ciò che lo rende unico, nel quale si lascia invischiare dalla spinta totalizzatrice della società moderna del progresso e della guerra. In questo contesto (scenario in cui vive Tolkien stesso) il suo sguardo è fisso sulle svanite certezze di un passato che non tornerà più e, allo stesso tempo, è diretto con ansia ed angoscia verso un futuro precario. Tolkien riesce a distinguersi dal resto delle persone che lo circondano e, attraverso l'esempio della sua vita, possiamo leggere ed imparare il percorso che lo ha portato a questa svolta, all'invenzione che è stata capace di influenzare il pensiero e la letteratura successiva in modo definitivo.

La sua fantasia senza confini si arricchisce dei più variegati spunti e prende vita da un sincretismo di caratteristiche che provengono da fonti fra loro molto differenti: *Beowulf*, le due versioni dell'*Edda* di Snorri e il mondo delle fiabe, che egli utilizza per formulare i principi fondamentali sui quali si basa il suo innovativo modo di scrivere. La Fantasia, nel suo saggio *On Fairy Stories*, insieme alla Fuga, alla Consolazione ed al Recupero, è un elemento indispensabile per il raggiungimento dei propositi che una fiaba (o un racconto come *The Hobbit*) deve raggiungere. Quindi, niente illustrazioni.

¹ Tolkien J.R.R., *Albero e Foglia*, traduzione di Francesco Saba Sardi, Rusconi, Milano 1976.

Per Tolkien il mondo delle fiabe non è un semplice spunto o una fonte da cui attingere informazioni utili e l'accostamento con *The Hobbit* non è affatto accidentale. Per molti aspetti egli mette in parallelo il suo modo di scrivere con questo genere di narrativa. *The Hobbit* è un racconto che si pone tra la fiaba ed il mito, nel quale Tolkien fa confluire tutto ciò che egli, con studi continui ed approfonditi, ha elaborato fino a quel momento della sua vita: la filologia, l'umorismo delle opere buffe, le leggende ed i personaggi immaginari, le lingue e gli idiomi da lui inventati. Egli trae esempi e idee da diversi generi di letteratura ma, in particolar modo, proprio dal mondo incantato della *Faëria* con le sue fate e i suoi Elfi e dalla mitologia nordica, con gli eroi e i mostri da sconfiggere. Ma la particolarità di questa storia è che, "inoltrandosi" nel racconto, l'attento lettore ad un certo punto non sa più qual è il confine che separa i due generi (la fiaba e il mito) poiché essi si compenetrano formando una meravigliosa narrativa, nuova e originale. Gli aspetti comuni, comunque, sono molti: al centro della storia c'è un eroe (qui rappresentato da Bilbo Baggins, lo Hobbit), ci sono prove da superare ed un tesoro da recuperare attraverso i dettami dell'antico schema medievale della *quest*. La ritualità è frequente ed ha un ruolo importante nel comportamento dei personaggi: Bilbo e Gandalf fumano la pipa solo in determinate situazioni per sottolineare precisi momenti della storia; il ruolo della musica assume particolari caratteristiche ed accompagna, evidenziandoli, i momenti cruciali del tema centrale dell'avventura iniziatica e della crescita di Bilbo.

In *The Hobbit* gli elementi si mescolano trasformandolo in un racconto innovativo e geniale che, per Tolkien, rappresenta il punto di svolta del suo modo di scrivere, che coincide con un cambiamento anche nella sua vita. *The Hobbit*, pubblicato per la prima volta nel 1937, ha un ruolo importante perché si discosta dalle opere precedenti ed apre le porte al futuro verso una narrativa completamente diversa. I personaggi hanno nuove caratteristiche e non somigliano né al buffo protagonista di *Farmer Giles of Ham* né, tantomeno, a quelli presenti in *The Silmarillion*. Bilbo, in particolare, è un personaggio nuovo (come tutto il popolo degli Hobbit, pura invenzione di Tolkien), dotato di caratteristiche personali, che a volte lo avvicinano a Tolkien stesso. Egli, in una

lettera, afferma di sentirsi molto simile a questi esseri viventi, in particolare, per il loro tranquillo stile di vita e per il modo di vestire. Bilbo è un antieroe e si discosta dai protagonisti della mitologia classica, i cavalieri armati pieni di orgoglio e di forza fisica. Attraverso questa nuova figura Tolkien rivela le sue infinite capacità immaginative e creative poiché unisce in questo personaggio il vecchio e il nuovo, la tradizione e l'innovazione. Questo racconto è il ponte tra il passato ed il futuro, tra il periodo delle opere buffe e del racconto mitologico e quello successivo di *The Lord of the Rings*; Bilbo stesso personifica il passaggio definitivo dai vecchi stereotipi di uomo all'uomo nuovo, capace di affrontare e risolvere le situazioni difficili con saggezza e coraggio ma, allo stesso tempo, inadeguato alla superficialità e alla paralisi del mondo moderno. Tolkien mantiene, comunque, elementi del passato come, ad esempio, il suo sottile umorismo e l'atmosfera magica, a volte disincantata, dei paesaggi e della figura del Drago in particolare. I mostri non hanno ancora le caratteristiche cupe e terrificanti che assumeranno successivamente in *The Lord of the Rings* e Gandalf non è un imponente stregone ma assomiglia di più a Merlino, intento a creare i suoi colorati anelli di fumo.

In *The Hobbit* Bilbo e il Nano Thorin sembrano rendersi conto di essere personaggi che segnano il passaggio da una generazione ad un'altra, dimostrando quasi una venerazione per il passato e per i loro predecessori; nelle descrizioni che li riguardano, sono caratterizzati da doti particolari derivanti dalla loro appartenenza ad un determinato gruppo parentale e collocati con precisione nell'albero genealogico della famiglia.

Bilbo è l'incarnazione dell'uomo che si chiude al mondo. All'inizio, nel suo microcosmo (rappresentato dalla Contea), egli non pensa né immagina cosa ci possa essere al di fuori di quello spazio limitato e vive in una situazione stazionaria in cui la sua personalità non si evolve ed egli rimane fermo nella quotidianità. Gandalf gli darà l'*input* per iniziare la sua avventura, un'esperienza importante e fondamentale per la sua crescita come uomo, come persona e nello spirito. *The Hobbit* è, quindi, un viaggio che mira alla crescita di Bilbo ma, nel corso della storia, si rivela anche un percorso di maturazione per altri personaggi.

Nessun personaggio ha una storia o un significato a se stante ma tutti (anche quelli che ricoprono un ruolo marginale), alla fine del tragitto, subiscono un cambiamento che si fa evidente anche nella mutevolezza del paesaggio della Terra di Mezzo.

Tolkien utilizza diversi punti di vista e, attraverso una narrativa molto vivace arricchita da tecniche intelligenti ed innovative, inserisce il protagonista Bilbo in una storia fantastica, immergendolo nel variegato scenario della Terra di Mezzo, creazione unica e spettacolare di un mondo a parte, il Mondo Secondario. Bilbo acquisisce una maggiore saggezza, furbizia, coraggio, stima di sé, fiducia e, soprattutto, scopre di avere la dote della prudenza. Questo nuovo elemento rende la narrativa di Tolkien diversa dalla mitologia, nella quale gli eroi erano istintivi e noncuranti del pericolo e dota lo Hobbit di un'intelligenza e di una capacità riflessiva diversa che lo rende un *leader* capace e responsabile. Bilbo acquista l'autonomia e la sua vittoria finale non è sugli altri, sul Drago o sugli Orchi, ma su se stesso, poiché egli cresce ed impara ad avere nuovi ed interessanti rapporti umani diventando, inoltre, più sicuro di sé. Egli ora sa cosa deve fare e, per questo, nell'ultimo capitolo, quando la sua avventura è finita, inizia a scrivere le sue memorie, cosciente del proprio cambiamento e dell'utilità e dell'importanza di raccontare le proprie esperienze. Tolkien stesso, al termine della stesura di questo racconto, sa qual è la direzione che deve seguire poiché ora ha trovato ciò che aveva cercato per lungo tempo, qualcosa in cui far confluire le sue interminabili ricerche filologiche e letterarie con la sua passione per le invenzioni linguistiche: un modo di esprimersi che riassume tutto ciò che egli ha creato con coerenza interna ed una ricchissima simbologia che lo dota di complessità e significato. Tutto questo avviene, per la prima volta, proprio con *The Hobbit*, il punto di partenza dal quale egli darà una svolta al suo futuro. Questo racconto affonda le sue radici, acquistandone in veridicità e profondità storica, nella precisa mitologia della Terra di Mezzo. Tolkien inventa un insieme di leggende e di storie per dare credito ed un solido fondamento al suo mondo mentre lo arricchisce di personaggi fantastici dotati, però, di caratteristiche reali nelle quali ogni lettore può riconoscersi.

Questa tesi parte da informazioni generali su Tolkien e su *The Hobbit* ed arriva allo specifico analizzando ed approfondendo precisi argomenti e temi presenti nel racconto. Attraverso un percorso che porta dalla conoscenza dell'autore e delle tappe fondamentali della sua vita, alla conoscenza del personaggio principale, Bilbo Baggins, si fa un'analisi dettagliata del significato dell'opera e delle caratteristiche comportamentali dei personaggi. Il primo capitolo, intitolato *John Ronald Reuel Tolkien*, dà informazioni sulla vita dell'autore attraverso una breve biografia che lo inquadra nel suo specifico contesto storico e culturale. Da questo punto di vista, l'ambiente circostante è un elemento fondamentale e di primaria importanza per capire molte cose sul suo pensiero critico e sul suo modo di scrivere, in particolare sulla sua mania che lo spinge alla ricerca di una lingua perfetta e di un mondo alternativo. Tolkien definisce la sua opera come qualcosa di completamente estraneo alla letteratura d'evasione; egli crea un mondo nuovo, coerente, con una propria mitologia, che trova espressione in *The Silmarillion*, lunga epopea che inizia con la narrazione della creazione di Arda, il Mondo Secondario, ed arriva alla fine della Terza Era, l'Età degli Uomini. In questa invenzione Tolkien mostra la sua infinita fantasia creativa che egli utilizza non per scappare dalla realtà o per dimenticarla, ma, bensì, per ridarle la bellezza di un tempo attraverso una visione traslata ma reale del mondo in cui egli vive. Non bisogna confondere "l'Evasione del Prigioniero con la Fuga del Disertore"² poiché l'Evasione, per Tolkien, è legata a sentimenti di rabbia, disgusto e rivolta verso l'Età dei Robot, l'età della bruttezza. Dopo aver analizzato le varie fonti e i modelli che Tolkien utilizza per trovare ispirazione per la sua creazione e i vari generi che costituiscono il suo innovativo stile narrativo, si passa alla descrizione di *The Hobbit*, della sua struttura, della sua collocazione nell'opera dell'autore e dei suoi personaggi, soffermandosi, in particolar modo, sul ruolo fondamentale che assume il simbolismo, elemento praticamente presente in ogni cosa e ad ogni livello di analisi.

² Tolkien J.R.R., Tolkien Ch. (a cura di), "Sulle fiabe", in *Il Medioevo e il Fantastico*, Luni Editrice, Milano 2000, p. 218.

Nel secondo capitolo (*La liminarità di The Hobbit*) si entra nello specifico con l'analisi dettagliata del racconto da un punto di vista particolare, ponendo in risalto il tema del passaggio e del cambiamento, elementi presenti in ogni aspetto della storia. La particolare collocazione del racconto carica *The Hobbit* di un'importanza particolare e lo fa un "elemento-soglia" per quanto riguarda il cambiamento dello stile narrativo di Tolkien. Questa storia segna (finalmente) la svolta di Tolkien da un periodo della sua vita in cui egli è immerso negli studi filologici, nelle invenzioni linguistiche e mitologiche, dando inizio ad un nuovo modo di scrivere, in cui questo autore riesce a riversare tutto il suo lavoro con coerenza e creatività. Elementi e caratteristiche si compenetrano e rendono fondamentale, in questo mondo, il tema del passaggio da una condizione iniziale ad una diversa situazione, caratterizzato da una proprietà di scambio quasi osmotica in cui la trasformazione assume un ruolo principale. La Terra di Mezzo (si può inferire dal nome stesso) assume un ruolo fondamentale come prima rappresentazione della condizione di transizione da una precarietà iniziale che volge ad un cambiamento con il passaggio attraverso alcuni "elementi-soglia", più o meno reali o materiali. Bilbo si trova in questa situazione, è l'immagine dell'uomo moderno, dello stesso Tolkien, nella sua fase di passaggio dal buio alla luce, dalla cecità alla vista, dall'im maturità alla crescita ed alla maturazione.

Nel terzo capitolo l'analisi è sempre più specifica e punta all'interno del personaggio tramite l'osservazione del viaggio che Bilbo si trova ad affrontare, specchio del suo percorso che, come metafora della vita umana, riprende le caratteristiche della crescita del bambino verso l'età adulta, con un conseguente ampliamento della prospettiva e della visione mentale, da una ristrettezza propria dell'uomo inglese di campagna. *La biografia come viaggio* affronta, quindi, più da vicino, il cambiamento che avviene in Bilbo che si riflette nel mondo circostante, nel paesaggio e negli altri personaggi. Ripercorrendo la precedente letteratura di viaggio, dalla *Navigatio Sancti Brendani* a *The Seafarer*, si notano tutte le differenze e gli elementi comuni presenti in questo racconto e le ricorrenti e principali tematiche che caratterizzano l'avventura di Bilbo verso la trasformazione finale. Il viaggio finisce con il ritorno alla Contea, ultima fase

della *quest*, che assume molta importanza poiché è indispensabile per il ristabilimento dell'ordine e per “chiudere il cerchio” della vicenda.

Il quarto capitolo, infine, *La memoria come metafora della maturazione*, ci porta all'interno di Bilbo stesso, che, alla fine del viaggio, è cresciuto ed è più maturo. L'attenzione è rivolta ad un tema molto intimo, quello della memoria e del rapporto che i personaggi stringono con essa. Tolkien ritiene la memoria e l'importanza delle origini un punto di partenza obbligatorio e necessario per la costruzione di un futuro sereno. Senza una sincera presa di coscienza del proprio passato non si può affrontare la vita ed il presente poiché non si ha una percezione ed una conoscenza totale di se stessi. Rimanendo limitati al presente e al microcosmo che ognuno di noi si costruisce intorno, si preclude qualsiasi tipo di contatto umano e di situazione che possa portare ad un miglioramento. I personaggi di *The Hobbit* (in particolar modo Bilbo) si riappropriano del loro passato e, attraverso un viaggio iniziatico, si trasformano in persone nuove, dimostrando di avere delle doti che fino a quel momento erano bloccate dentro di loro per egoismo o presunzione. Accettando le proprie radici e lasciando spazio ai ricordi e alla memoria, Bilbo diventa una persona migliore e arriva a conoscere realmente se stesso e gli altri.

La crescita di Bilbo è la crescita di Tolkien e riflette il sofferto adattamento dell'uomo moderno che si sente imprigionato in una società ostile ma che, grazie alle proprie capacità interiori ed alle doti personali che lo rendono unico e forte, riesce, anche se con fatica, a distinguersi dalla massa. Tolkien offre a tutti una possibilità in più tramite la creazione di mondi e lingue alternative, unendo caratteristiche proprie di diversi tipi di scrittura e di cultura, tra fiaba e mito, per trovare la verità nella realtà attraverso la capacità di espressione.

“La vera importanza dello *Hobbit* è ciò che il suo creatore apprese nello scrivere. Come crebbe Bilbo, così crebbe l'immaginazione di Tolkien. [...] così dobbiamo cominciare nuovamente con *Lo Hobbit*, vedendolo nella prospettiva che gli si addice, come una iniziazione (sia di Toliken che di Bilbo) nel pericoloso mondo della *Faërie*, un mondo che Tolkien scoprì solo lentamente”³.

³ Palusci O., *John R. R. Tolkien*, La Nuova Italia, Roma 1983, pp. 83-84.

The Hobbit non è un racconto diretto ad un pubblico infantile ma lettura in cui soprattutto gli adulti possono trovare l'esempio per vivere con coraggio nella contemporaneità attraverso l'amore per il passato, il rispetto per la natura e la forza di mettere in atto e sviluppare le capacità di esseri pensanti, sentimenti indispensabili per apprezzare se stessi e gli altri.

I

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien nasce il 3 gennaio 1892 a Bloemfontain, in Sud Africa, da genitori inglesi trasferitisi lì per facilitare la carriera in banca del padre Arthur. In Africa vive momenti di terribile solitudine portando con sé solo il ricordo di paesaggi assolati:

“l'erba secca dei giardini senza fiori dove passava ore in annoiata solitudine, paesaggi assetati e selvaggi che lo lasciavano freddo ed indifferente”⁴.

Nonostante questi suoi ricordi non manca di farne argomento di discussione ad Oxford, dove afferma di essere nativo di un paese africano,

“anche se non pretendo di essere il più colto di quelli che sono venuti qui dalla punta estrema del Continente Nero. Ma ho l'odio per l'apartheid nelle mie ossa”⁵.

Solo all'età di tre anni si trasferisce con la madre Mabel ed il fratello Hilary in Inghilterra e da subito ha un impatto favorevole con questo paese che dal primo istante gli regala emozioni indimenticabili e immagini di creazioni fantasiose. Il padre, rimasto in Sud Africa per lavoro, muore dopo un anno di febbre reumatica lasciando la famiglia in una situazione di precarietà economica. Nello stesso anno Mabel ed i suoi due figli si trasferiscono a Sarehole Mill, vicino Birmingham, dove vivono una vita molto felice e dove Mabel, classica rappresentante della *middle-class* inglese, è la prima vera insegnante di Tolkien. Nel 1900 Mabel si converte al Cattolicesimo ed influisce anche sulla crescita spirituale di John stesso, e dopo solo quattro anni muore di diabete. John ed il fratello vanno a vivere da una zia e vengono affidati all'educazione di un reverendo cattolico di nome Francis Xavier Morgan. Già a questa età Tolkien nutre forte interesse per

⁴ Lodigiani E., *Invito alla lettura di Tolkien*, Mursia, Milano 1982, p. 13.

⁵ Palusci O., *John R.R. Tolkien*, La Nuova Italia, Firenze 1983, p. 14.

l'antichità e legge molti libri sulle lingue del passato e su narrazioni di mondi lontani nel tempo e nello spazio. Nel 1911 va ad Oxford, all'Exeter College, dove il suo interesse per le lingue lo porterà alla stesura di *The Book of the Lost Tales*, il futuro *The Silmarillion*, che Tolkien non riuscirà a pubblicare in vita a causa delle continue revisioni a cui lo sottopone continuamente. Nel 1915 lascia Oxford per arruolarsi nei Lancashire Fusiliers ed ha come destinazione le Fiandre. Qui ha modo di vedere e provare in prima persona le sofferenze del campo di battaglia e di maturare tante idee già latenti dentro di lui sull'esistenza; sono i paesaggi delle trincee che ritroveremo nei suoi racconti delle terre del Male, soprattutto l'eroismo e la solidarietà fra alleati occuperanno tutto il suo racconto. Nel 1918 torna ad Oxford e riceve il diploma di "Master of Art" mentre lavora alla stesura dell'*Oxford New English Dictionary*. Durante la guerra ha sposato Edith Bratt ed ora ha tre figli, due maschi ed una femmina. E' "Reader" alla Leeds University dove sviluppa il suo spirito filologico e di amante delle lingue riuscendo a comunicare questa sua passione agli allievi che ne subiscono il fascino. Ritorna ad Oxford per passare poi al Merton College con il suo ultimo incarico di "Emerson Fellow". Nel 1959 dà il suo addio all'insegnamento.

L'amicizia, per tutto il corso della sua vita, ha un ruolo determinante per la sua felicità e la sua realizzazione personale. E' ai tempi di Birmingham che risale la fondazione di un primo gruppo, il *T.C.B.S. (Tea Club Barrovian Society)*, dal luogo dove si incontrano. Ma quando torna dalla guerra molti dei suoi amici sono morti e si ritrova di nuovo solo; per questo motivo, negli anni di insegnamento, tenta di ricreare attorno a sé un ambiente di persone con caratteristiche a lui affini e con le sue stesse passioni. Questo legame, considerato quasi come una "fratellanza" preraffaellita, esclude le donne e racchiude borghesi insoddisfatti della realtà e che rifiutano il materialismo del mondo presente. Rimanendo sempre fedele agli "Immortali Quattro" di Birmingham trasferirà questo ideale negli *Inklings*⁶ di Oxford, in particolar modo nel legame esclusivo che egli instaurerà con C.S. Lewis e Charles Williams. Durante i loro incontri discutono delle loro

⁶ *Those who dabble in ink* ("quelli che pasticciano con l'inchiostro"), da Palusci O., *J.R.R. Tolkien*, cit., p. 24.

fantasie, di sogni e di politica e leggono a turno i loro racconti e tutto quello che si dilettano a scrivere. Tolkien condivide con loro il concetto di artista come “artigiano”, che accumula frammenti e informazioni e ne fa un’opera d’arte originale e creativa. E’ proprio a loro che leggerà per la prima volta, per esempio, *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*, chiedendo consigli e giudizi. Il gruppo si scioglierà nel 1949.

Nel 1937 *The Hobbit* viene pubblicato dalla casa editrice Allen & Unwin che, dato l’immediato successo nelle vendite, richiederà a Tolkien un seguito, terminato solo nel 1952 con il nome, appunto, di *The Lord of the Rings*. Tolkien tenta di farlo pubblicare insieme ad un altro scritto, *The Silmarillion*, che però viene rifiutato perché considerato troppo complesso, dispersivo ed impegnativo. *The Silmarillion*, preludio all’epopea degli Hobbit, rimane incompiuto; in questo racconto è racchiuso tutto il suo Mondo Secondario e la storia dalla sua creazione alla fine della Terza Età. Con *The Hobbit*, comunque, che inizia a scrivere nel 1930, segna una svolta e un passaggio da opere più leggere a opere più impegnative che gli cambieranno la vita. Infatti, le opere che lo precedono, come *The Father Christmas Letters* o *Mr. Bliss*, sono semplici ed irriverenti, destinate ad una lettura non impegnativa e per lo più infantile. In questa nuova storia, invece, trova spunti per procedere successivamente nella stesura della Trilogia e temi più profondi che diventeranno ricorrenti nella sua opera successiva. Con la pubblicazione in versione *paperback* di *The Lord* arriva al culmine della sua fama. Negli anni ’30, insieme a *The Hobbit*, scrive due racconti, *Leaf by Niggle* e *Farmer Giles of Ham* e pubblica due saggi molto importanti, frutto del suo interesse filologico: *Chaucer as a Philologist: The Rive’s Tale* (1934) e *Beowulf; the Monsters and the Critics* (1937), nel quale esalta la figura dei draghi e dei mostri e presenta la storia in una diversa chiave di lettura, definendola un’opera d’arte e un capolavoro immaginativo. Nel 1939 Tolkien tiene una conferenza dedicata ad Andrew Lang intitolata *On Fairy Stories* in cui rende esplicito il suo amore per le fiabe ed il mondo fatato in risposta ad alcune critiche mosse al suo modo di scrivere, che lo accusano di escapismo e catalogano la sua opera nella letteratura d’evasione. Nel 1962 viene pubblicato *The Adventures of Tom*

Bombadil finito di scrivere però nel 1914-15 e quindi appartenente al ciclo delle opere buffe o destinate a divertire i figli. Nel 1967 scrive un altro racconto intitolato *Smith of Wootton Major*. Dopo il successo ottenuto con *The Lord*, tuttavia, si trova in una situazione nuova poiché la fama richiama su di lui molta attenzione; Tolkien sente la nostalgia della sua vita fino a quel momento caratterizzata da ritmi regolari e, per lo più, trascorsa in solitudine o con la sua famiglia. Per questo motivo, si trasferisce vicino a Bournemouth con la moglie fino al 1971, quando quest'ultima muore. Nel 1972 torna al Merton College, ma niente è più come prima e quella solitudine che lo ha accompagnato tutta la vita, con l'avanzare dell'età diventa pesante ed incombente. Muore il 2 settembre del 1973 a Bournemouth, senza aver avuto segni di malattia o di cedimento e viene seppellito con la moglie nel cimitero di Wolvercote, vicino ad Oxford. Sulle due lapidi sono incisi, vicino ai nomi di battesimo, i nomi dei due amanti protagonisti di una storia inserita in *The Silmarillion: Beren*, coraggioso mortale, è scritto vicino a Tolkien e *Lúthien*, creatura elfica, vicino ad Edith, musa ispiratrice per l'invenzione del personaggio femminile e conseguentemente di questa storia d'amore. Tolkien ricorda la moglie ed i momenti trascorsi con lei con queste parole: "I suoi capelli erano corvini, la pelle chiara, gli occhi luminosi, e cantava, e danzava"⁷. L'ultima opera pubblicata postuma nel 1988, è *Roverandom*, in cui Tolkien torna a raccontare una favola su un cane di nome Rover (girandolone), dedicata al figlio, ricca di avventure e di fantasia.

1.1 Il racconto mitologico

Tutta la vita di John Ronald Reuel Tolkien è segnata da un forte interesse per le culture, le lingue e le letterature antiche. Già dall'infanzia, sua madre lo indirizza precocemente allo studio e all'amore per le culture del passato; Tolkien inizia così a studiare il latino ed il greco. In lui, però, è forte la passione della ricerca ed della creazione di qualcosa di diverso e di nuovo, che allo stesso tempo risulti solido e concreto. Spinto da questo desiderio, dal profondo interesse e dalla curiosità per gli idiomi, si dedica allo studio delle lingue celtiche, dell'antico

⁷ Carpenter H., *La vita di J.R.R. Tolkien*, Ares, Milano 1991, p. 159.

inglese, delle antiche lingue finniche, islandesi e scandinave, dalle quali, in seguito, prenderà spunto per inventare lingue nuove, derivanti da un puro lavoro di sincretismo e fantasia. Al tempo della scuola inventa linguaggi segreti, quasi dei codici, che usa con i suoi compagni. Il piacere per la lettura e l'ascolto delle parole, specialmente di quelle appartenenti alle antiche lingue germaniche, è un piacere puramente fonetico ed estetico. Con il passare del tempo i suoi giochi linguistici ed i suoi neologismi diventano qualcosa di più impegnativo ed assumono un proprio significato, indipendente dal vocabolario in uso. Dall'unione della sua magistrale esperienza nella ricerca filologica e da questa sua creatività linguistica nasce così la sua più grande invenzione: il Mondo Secondario con la sua dettagliatissima mitologia.

L'invenzione linguistica acquisisce un'enorme importanza perché è da questa che nasce la necessità di creare una cornice storica fatta di miti, rituali e leggende. Con la creazione di una lingua propria e di questo fantastico e compiuto Mondo con la sua geografia, la sua storia ed i suoi popoli, Tolkien raggiunge l'apice della sua lunga ricerca filologica e letteraria unendo, con una formidabile immaginazione, l'antico con il nuovo in un rapporto di assoluta complementarità. Trascorre la sua vita con l'intento di creare, quindi, un esauriente e ben strutturato "racconto mitologico", sulle basi del quale far vivere le sue invenzioni, le sue lingue ed i suoi capolavori narrativi. Dall'invenzione del "Quenyatico" o "Quenya", la lingua degli Elfi, i primi abitanti del suo Mondo, egli segue il nesso lingua-mitologia e dà compimento ad un mondo nuovo, un mondo che ha cambiato il modo di percepire la realtà attorno a noi, di concepire la letteratura e che ha il potere di coinvolgerci ancora oggi. Questo "Universo" trova le sue basi in una completa e precisa mitologia composta da leggende antiche e da una storia propria e completa, sempre restando in collegamento con il mondo Primario (il mondo in cui viviamo) tramite rimandi metaforici, avvenimenti o personaggi che rappresentano aspetti della nostra realtà. Il racconto mitologico è necessario per dare a questa Terra e alle sue lingue origini profonde, storie e leggende a cui far riferimento. Tolkien parte dalla conoscenza primaria del mondo creato da Dio e ne crea un altro dove tutto è traslato ad un altro livello di conoscenza; questo

mondo è il nostro in un passato indefinito della storia, che possiamo rivivere solo attraverso una “momentanea sospensione dell’incredulità”⁸ già teorizzata da S.T. Coleridge con il nome di *willing suspension of disbelief*. Così l’autore

“diventando un *sub-creatore* di storie [...] può aspirare a tornare allo stato di perfezione che conobbe prima della caduta”⁹.

L’interesse per la mitologia si sviluppa gradualmente nel corso della sua vita, ma ci sono dei periodi che assumono un’importanza particolare per la sua formazione umana e letteraria. Dal 1911 al 1915 Tolkien si trova all’Exeter College di Oxford e si dedica maggiormente e con successo ai suoi studi e alle sue ricerche filologiche. Dal 1919 al 1925 è ad Oxford come docente di Anglosassone; nel 1945 insegna Lingua e Letteratura inglese. E’ proprio negli anni ’30 che ha il suo momento più produttivo e fecondo. E’ il periodo fra le due guerre; in letteratura è preponderante il recupero del *romance* con tutte le sue regole ed i suoi temi, emerge il realismo ed il naturalismo francese e nasce un interesse specifico per il romanzo fantastico. Tolkien rivolge particolare attenzione proprio a quest’ultimo genere e lo utilizza trasformandolo in qualcosa di assolutamente originale. Egli ne stravolge alcuni schemi fissi e vi inserisce elementi caratteristici di altri generi mettendo insieme gli dei ed i semidei della mitologia, la magia, gli elementi fantastici ed il lieto fine della fiaba, gli animali parlanti e la morale della favola, le prove da affrontare ed i mostri da combattere tipici dei romanzi d’avventura per ragazzi. La fiaba, in primo luogo, prende forma dal mito e dal rito; il suo stretto legame con il mito è dovuto alla presenza di temi derivati da quest’ultimo, come la presenza di un eroe e la lontananza e l’indeterminatezza temporale e spaziale. Nel suo saggio del 1939 intitolato *On Fairy Stories*, Tolkien fa un’analisi ed un commento sul *Faërie*, il Paese delle Fate, analizzando alcuni elementi che ritroviamo anche nei suoi romanzi e difendendo questo genere dalle accuse di leggerezza, definendola “una cosa da prendere con serietà”. Nei suoi racconti, incontriamo personaggi della fantasia

⁸ Tolkien Ch. (a cura di), *Sulle Fiabe in Il Medioevo e il Fantastico*, Luni, Milano 2000, p. 197.

⁹ Carpenter H., *La vita di J.R.R. Tolkien*, cit., p. 22.

come Elfi, streghe, Nani e *Trolls* e ci accingiamo alla lettura con lo stesso spirito con cui leggiamo una fiaba, in una sorta di incantesimo, liberi dai condizionamenti esterni e pronti ad immergerci nella realtà che ci presenta. In quest'ultima, troviamo persone comuni capaci di nobili imprese, con le quali bambini ed adulti si possono identificare per acquistare fiducia in se stessi e soddisfare desideri primordiali propri dell'essere uomini. Ed è in questo che la letteratura di Tolkien si discosta dal mito, nel quale i protagonisti sono nobili eroi, spesso dei o semidei, quindi inimitabili; fa uso della magia e di *spell*, formule magiche utilizzate per la risoluzione delle situazioni difficili e di incantesimi.

In questo saggio sulle fiabe egli rende esplicita anche la teoria sulla formazione del Mondo Secondario e sul sub-creatore:

“Ciò che avviene in realtà è che il compositore della storia si dimostra un sub-creatore riuscito. Egli costruisce un Mondo Secondario in cui la nostra mente può introdursi. In esso, ciò che egli riferisce è *vero* in quanto in accordo con le leggi di quel mondo. Quindi ci crediamo, finché, per così dire, restiamo al suo interno”¹⁰.

Per questo, egli inserisce nel mito i quattro elementi peculiari della fiaba e ne deduce il significato specifico: la Fantasia, la Riscoperta, l'Evasione e la Consolazione. La caratteristica indispensabile è la Fantasia, che nella sua opera mitologica si traduce nell'invenzione di linguaggi ed immagini creatrici di un mondo nuovo e di una credenza Secondaria. La Riscoperta consta nel “ri-acquistare” la vera e giusta visione delle cose, nel ritrovare la perduta semplicità e la chiarezza del mondo in ciò che ci circonda, nelle cose familiari. L'Evasione e la Consolazione, immancabili nelle fiabe, assumono importanza per la chiara distinzione che Tolkien fa tra i termini *evasione* e *fuga*:

“Utilizzando *Evasione* in questo modo, i critici hanno scelto la parola sbagliata, e, quel che è peggio, stanno confondendo, e non sempre in buona fede, l'Evasione del Prigioniero con la Fuga del Disertore”¹¹.

In questo modo egli ribadisce che la sua non è un'evasione dal mondo degradato dagli effetti negativi del progresso e dalla guerra (anche disprezzando quella che

¹⁰ Tolkien Ch. (a cura di), *Sulle Fiabe in Il Medioevo e il Fantastico*, cit., p. 197.

¹¹ Id., p. 218.

egli stesso chiama “l’Era dei Robot”), ma un’evasione eroica spinta dalla reazione alla bruttezza di un mondo che si sta trasformando sotto il giogo dell’impotenza e della meccanicità, un’evasione dalla morte. La Consolazione la ritroviamo nel lieto fine che Tolkien chiama *eucatastrofe*. Quest’ultima però, nella sua opera, è colorata da un sottile pessimismo in linea con il concetto di *wyrd* anglosassone, il fato, che vuole che le vittorie sul Male siano solo una mera e momentanea parentesi felice verso la catastrofe finale. Un altro elemento che Tolkien trae dalle fiabe è la distanza temporale che sollecita nel lettore una immaginazione più fervida e coinvolgente e dà al racconto importanza e profondità storica.

Del romanzo d’avventura per ragazzi Tolkien utilizza nei suoi racconti il tema delle prove da superare e dei mostri da affrontare e sconfiggere. Troviamo sempre la figura di un eroe che affronta degli ostacoli, molto somiglianti ai rituali delle prove di iniziazione tipiche delle leggende dei popoli antichi. Secondo la tradizione popolare, il ragazzo, nell’età dell’adolescenza, veniva allontanato da casa e mandato in un bosco, o comunque in un luogo sconosciuto, ad affrontare delle prove, anche molto dure, per poi tornare a casa e per dimostrare così la sua maturità e segnare il suo passaggio all’età adulta. In realtà, alcuni ostacoli erano veramente duri da superare; i ragazzi, lasciati da soli ad agire con le proprie forze, dovevano difendersi ed escogitare piani, con la speranza e la voglia di tornare a casa sani e salvi. Gli adulti, comunque, osservatori occulti, li seguivano nei momenti più difficili, pronti a dare aiuti provvidenziali: gli “esiliati” dovevano credere di essere soli. Leggendo questa usanza come una metafora, capiamo che questo “viaggio” serviva per la maturazione del ragazzo, che, in estremi casi, rischiava anche di non tornare. Gli eroi quotidiani di Tolkien affrontano nelle loro avventure difficoltà come queste, che l’autore non manca di descrivere nei minimi dettagli, dando ai suoi racconti una vivace sfumatura di suspense. Come in ogni romanzo di avventura, troviamo poi una fanciulla da salvare o un tesoro da conquistare. Il protagonista, l’eroe, ha grandi doti come il coraggio, la forza fisica e mentale, la saggezza, ed assomiglia al lettore nel suo essere un uomo comune che alla fine però scopre di avere dentro di sé doti uniche e sconcertanti.

Nel circolo universitario degli intellettuali di Oxford è di fondamentale interesse anche la riscoperta delle origini, del mito e del rituale, dovuta soprattutto all'importanza assunta dalle nuove scienze antropologiche che stimolano una maggiore curiosità sulle origini sia fisiche che leggendarie e storiche dell'uomo. La ricerca delle "radici" ancestrali avviene in concomitanza con la crescita di adesione alla religione preponderante del periodo, il Cristianesimo, che determina un aumento degli studi di carattere filologico sulla Bibbia ed i testi sacri. Tutto viene analizzato e studiato da diversi punti di vista ed inevitabilmente ricondotto a significati spirituali o religiosi, attraverso il rinnovato uso di figure retoriche come il simbolo, la metafora o l'allegoria. Lo studio approfondito dei testi sacri manifesta un desiderio profondo ed un bisogno di certezze in un'origine comune in cui l'uomo moderno può fare riferimento ed assumere importanza storica; la necessità è quella di poter avere un modello a cui far riferimento per elevare lo spirito dall'opprimente caos di questo periodo storico segnato dalla guerra e dal rapido sviluppo tecnologico. L'uomo è immerso in un contesto sociale e politico che non sente suo e, quindi, va alla ricerca di un passato dignitoso e comune all'umanità intera trovando conforto nelle Sacre Scritture e nei messaggi tramandati dal suo linguaggio simbolico.

Nel sincretismo della sua opera, Tolkien utilizzerà anche tratti tipici del racconto metaforico e simbolico ed unirà il tempo mitico e sacro al tempo profano dell'uomo e al "non-tempo" magico tipico del narrare fantastico. La sua creazione mitologica assume un carattere profondo, dotata di un senso nascosto e di significati simbolici; la stessa *Middle-Earth*, i personaggi, ma, soprattutto, l'idea della creazione di un mondo Secondario, è, già di per sé, una metafora che ci apre gli occhi sul contesto storico, psicologico e culturale di questo autore. La ricerca filologica e l'invenzione di lingue e mondi mette in evidenza il carattere principale della sua opera e del suo racconto mitologico: in quest'epoca tecnologica, per rivalutare la realtà delle cose più semplici e per vedere la loro vera essenza nascosta da una coltre di macchine e rumori, Tolkien concretizza la sua idea tramite una sub-creazione di un Universo che è una metafora del nostro. Il tema della vita come viaggio è molto comune anche in precedenza ma è

connotato da un punto di vista prevalentemente pagano; Tolkien avvicina l'aspetto religioso a questa visione unilaterale, arricchendo così l'immaginario collettivo e completando il panorama simbolico attraverso significative citazioni e rimandi più o meno espliciti. E così, ad esempio, il *topos* della redenzione finale nel ricongiungimento a Dio, assume importanza. L'autore diventa egli stesso protagonista dei suoi racconti ed attraversa città infernali, con l'auspicio e la speranza di arrivare alla purificazione e al Bene.

In questo clima di riconsiderazione del passato, assumono importanza l'opera di Frazer, *The Golden Bough* (una monumentale riscoperta e volgarizzazione del mito primitivo dell'uccisione e della rinascita della divinità) e *From Ritual to Romance*, il libro di Jessie L. Weston sulla ricerca del Santo Graal e sull'origine rituale del *romance*, che saranno utilizzate da tanti scrittori di quel periodo (le troviamo in *The Waste Land* di T. S. Eliot). Tolkien prende spunto da tutto questo, in particolare dal genere fantastico e dal *romance*, e vi aggiunge materiale innovativo. Acquisisce le nozioni principali per l'invenzione della *Middle-Earth* (dalla *Midgard* dell'*Edda in Prose* di Snorri Sturluson) e per la sua storia mitologica dalla mitologia celtica e nordica, dal romanzo fantastico di George MacDonald, dalle due versioni dell'*Edda* di Snorri Sturluson, lette e studiate nella traduzione di William Morris (*l'Edda antica o poetica* e *l'Edda nuova o in prosa*) e dal *Beowulf*. Dalle due versioni dell'*Edda*, dalla letteratura scandinava in generale, prende spunto per l'onomastica, la toponomastica, la disposizione geografica, le razze e la concezione ciclica della storia; dalla letteratura e dalla poesia anglosassone prende i motivi ed i temi principali. Nella veste di sub-creatore, descriverà esaurientemente la storia della creazione del Mondo Secondario in *The Silmarillion*, opera completata e pubblicata postuma dal terzo figlio Christopher.

La stesura di questo testo, definito "Una mitologia per l'Inghilterra"¹² lo accompagna per tutta la vita ed è soggetta a continue revisioni. In quest'opera troviamo una precisa strutturazione cronologica, dalla creazione del Mondo Secondario alla fine della Terza Età passando attraverso dettagliatissime

¹² Morini, M., *Le parole di Tolkien*, Mobydick, Faenza 1999, p. 15.

descrizioni delle guerre fra i vari popoli che lo abitano. Come la Bibbia, ha inizio con la creazione del mondo (basata su storie, cosmogonie e sulle saghe nordiche) ed è narrata con grande coerenza stilistica formando un *corpus* leggendario in cui vanno ad inserirsi varie lingue. Questo mondo nasce come emanazione da un atto d'amore della suprema divinità Eru o Ilùvatar¹³ che è accompagnata da una schiera di divinità minori: gli Ainur o Valar. La creazione non avviene in un preciso periodo, ma si dilata nel tempo attraverso la propagazione di un tema musicale dettato da Ilùvatar, che è la rappresentazione metaforica della sua visione di un mondo. Dall'astrazione dell'armonia musicale si passa al concreto attraverso la formazione di un mondo nuovo chiamato Eä, "il Mondo che E"¹⁴ che assume alcune fattezze simili al mondo di Milton in *The Paradise Lost* o a quello di Plotino, che vedeva la creazione del mondo come atto di emanazione dall'Uno, da Dio. Nel titolo di un saggio di Vittorio Gabrieli, Tolkien viene definito "mitografo manicheo": queste due parole mettono in evidenza la profonda coscienza mitologica del sub-creatore di questo mondo e sottolineano il carattere principale della sua opera: la polarizzazione della realtà nel continuo conflitto fra il Bene e il Male, tra luce e tenebra, ecc. Tolkien procede per opposizioni attraverso fantastiche esplicazioni dell'eterno conflitto tra forze maligne e forze benigne. Nelle sue storie è sempre presente un nemico infernale ed un eroe che deve distruggerlo (Grendel nel *Beowulf* o Sauron in *The Lord of the Rings*). In *The Silmarillion*, come accade con Lucifero nella Bibbia, un Ainur di nome Melkor si ribella bramando di impadronirsi della Terra ed è il rappresentante, quindi, del Male come alternativa al Bene e alla libertà. Quando gli Ainur vanno sulla terra per creare un ambiente abitabile, Melkor distrugge tutto. Gli Ainur collaborano attivamente a plasmare la Terra, sono sub-creatori, come Tolkien stesso lo è di questa visione secondaria, perché dotati di libero arbitrio. Dalla creazione di due alberi inizierà il tempo storicamente misurabile, poi, Ilùvatar popolerà il mondo con due razze: gli Elfi, i Primi o Primogeniti, e gli Uomini. Le divinità vi aggiungeranno altre creature: gli Ainur creeranno i Nani e Melkor creerà mostri di laboratorio come gli Orchi, i Licantropi, i Draghi e i Balrog (ragni

¹³ Palusci O., *J.R.R. Tolkien*, cit., p. 50.

¹⁴ Tolkien J.R.R., *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano 2000.

giganteschi), tra cui Ungoliant, il gigantesco aracnide di *The Lord of the Rings*. In questa Terra c'è anche una sorta di Paradiso terrestre chiamato *Valinor* e protetto dai Valar: è un'utopia, un irraggiungibile mito di bellezza, un'immagine ripresa dall'*Edda poetica* dove questo regno beato si chiama *Asgard* ed è la sede degli Asi. In contrapposizione a questo paesaggio idilliaco c'è il paesaggio presentato da Melkor e dai suoi Orchi, un'immagine della città moderna degradata dalla guerra e dagli effetti negativi del progresso, cupa e terribile come le immagini di H. Bosch. Modelli utopici sono quindi uniti a modelli "distopici".

La creazione di questa *Middle-Earth*, pur essendo un'invenzione fantastica, presenta caratteristiche riconducibili alla nostra realtà nella concretezza dei paesaggi e nella precisione cronologica delle date e delle età dei protagonisti. Tolkien crea questo universo per dare ai suoi capolavori successivi un fondamento di verità, di realtà e di profondità storica; è un creatore di

"mondi simili e dissimili rispetto al nostro, e per questo credibili ed immediatamente rappresentabili dall'immaginazione"¹⁵.

Egli va al di là di quella voglia di fuga caratteristica di molti altri romanzi e di molte altre scuole di pensiero di quegli anni (basti pensare ai protagonisti dei romanzi di Joyce, Eliot, Auden o Woolf). Questo mondo è il prodotto di una facoltà razionale della sua mente creativa e di un suo desiderio artistico.

Tolkien riprende dai "romances" dell'antichità, per esempio dal *Beowulf*, il *topos* della ricerca di un tesoro, della lotta per conquistarlo e del ritorno a casa. Il viaggio per il ritrovamento del "bottino" rappresenta una "redenzione" del singolo ma anche collettiva (con il riferimento dalla religione cristiana al viaggio simbolico di Gesù sulla Terra per l'espiazione dei nostri peccati). La *quest* di carattere medievale, dunque, risulta essere, fondamentalmente, la ricerca di se stessi volta alla crescita spirituale e ad una maturazione finale. Quattro sono gli elementi che la costituiscono: la ricerca di un oggetto, la partenza per il viaggio, l'unicità dell'eroe e le prove da affrontare. Durante questo viaggio non è mai

¹⁵ Tolkien J.R.R., *La realtà in trasparenza (Lettere 1914-1973)*, Rusconi, Milano 1990, lett. 140.

menzionato il nome di Dio, tutto è regolato dal fato, anche se a volte tutto sembra essere predefinito fin dall'inizio. Nei suoi romanzi troviamo Draghi da sconfiggere discendenti dei grandi Draghi dell'*Edda* e del *Beowulf* e oggetti, come ad esempio l'anello, che hanno reminiscenze e significati antichi.

In questo perfetto e studiato mondo, tutto è carico di significato. Tolkien non mancherà mai di esaltare la natura e di denigrare il progresso, per esempio attraverso la descrizione di determinate caratteristiche proprie di alcuni rappresentanti del Male e delle tetre ed artificiose costruzioni della oscura città in cui vivono i nemici. Nel suo Mondo Secondario regna una profonda coerenza interna, la conformità alle leggi naturali è di primaria importanza, il passato è un valore, un punto di riferimento culturale e religioso ed assume caratteristiche divine anche per il peso considerevole che viene dato agli avi. I popoli che lo abitano sono molto diversi fra loro, vi troviamo Elfi, Nani e Hobbit (l'invenzione più originale di Tolkien) oppure Orchi e Lupi Mannari. Per i suoi protagonisti, Tolkien trasforma la virtù dello spirito eroico del cavaliere, caratteristica di molte fonti antiche che prende in considerazione, in qualcosa di più razionale, la prudenza, dotando questi nuovi eroi di una maggiore saggezza. Nel suo racconto mitologico tutto si svolge in un passato ancestrale e lontano di cui non si hanno coordinate precise. Il bisogno di un antefatto è preponderante e per questo arricchisce le sue opere di citazioni e riferimenti ad un passato comune e di rinvii ad altri testi secondo la tecnica medievale dei "riferimenti infiniti".

L'opera di Tolkien non è finalizzata ad uno scopo didattico e non è un lungo "racconto allegorico", come spesso viene definita, perché l'autore stesso non ha voluto caricarla di una morale o di suggerimenti mirati ad evadere dalla realtà. Tolkien intende creare un universo su basi filologiche e storiografiche per soddisfare una sua esigenza personale e per rendere esplicito il suo amore per le lingue e la mitologia. E' il sub-creatore di una verità che è tale grazie ad una vita trascorsa a studiare e ad indagare sulle radici e sui significati dell'essere uomini.

“La verità diviene un mito ed il mito, a sua volta, diviene punto di riferimento del mondo reale. E l’unico modo per lui di sintetizzare le sue teorie del mito, del linguaggio e del succreateore, consisteva nello scrivere a sua volta un mito credibile”¹⁶.

1.2 *The Hobbit*

“Tutto ciò che ricordo dell’inizio dell’*Hobbit* è che ero seduto a correggere prove d’esame, nella noia infinita di quel compito annuale a cui erano costretti gli accademici poco abbienti con figli. Su un foglio bianco scribacchiai: *In una caverna sottoterra viveva un Hobbit*. Non sapevo perché, e non lo so tuttora. Non ne feci niente per lungo tempo, e per alcuni anni non andai oltre la produzione della mappa di Thror. Ma diventò *Lo Hobbit* nei primi anni ’30, [...]”¹⁷.

Bilbo Baggins, uno Hobbit benestante e “rispettabile”, cioè che “non ha mai avuto avventure, né fatto niente di imprevedibile”, viene trascinato dal mago Gandalf e da dodici Nani capeggiati da Thorin, figlio di Thrain, figlio di Thror, il Re Sotto la Montagna, a recuperare il tesoro che i loro avi avevano accumulato per secoli nella caverna della Montagna Solitaria: tali ricchezze avevano eccitato la cupidigia del Drago Smaug, che se ne era impadronito cacciandoli dal proprio regno. Bilbo parte dalla Contea unendosi alla Compagnia con il compito di *burglar*, “scassinatore”. Hanno quindi inizio le prove: l’incontro con tre *Trolls* che li catturano; la tempesta sulle Montagne Nebbiose; lo scontro con gli Orchi, respinti grazie all’intervento magico di Gandalf, che uccide, fra l’altro, il loro capo, il Grande Orco. Nella fuga che segue, Bilbo cade tramortito e resta solo: al risveglio trova un anello d’oro e, senza pensarci, lo mette in tasca: “It was a turning point in his career, but he did not know it”¹⁸. Proseguendo nelle buie gallerie arriva ad un grande lago sotterraneo dove vive Gollum, una creatura viscida e fangosa che mangia pesci e carne cruda di tutti gli esseri viventi. Bilbo, già visto come un’inaspettata prelibatezza, gli propone una gara di indovinelli per tentare di salvarsi: ma non sarà l’astuzia a salvarlo, bensì la magia dell’anello che ha in tasca e che lo rende invisibile quando lo infila al dito. Dai soliloqui di Gollum, che lo insegue senza vederlo, capisce il potere magico di cui è nuovo

¹⁶ Grotta-Kurska D., *Vita di J.R.R. Tolkien*, Rusconi, Milano 1991, p. 75.

¹⁷ Tolkien Ch. e Carpenter H. (a cura di), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Allen and Unwin, London 1981, 215.

¹⁸ Tolkien J.R.R., *The Hobbit (Or there and back again)*, HarperCollinsPublishers, London 1999, V, p. 66.

padrone e, grazie ad esso, riesce a fuggire ed a trovare l'uscita dall'altra parte della catena montuosa. Qui si ricongiunge al resto della Compagnia.

Insieme ai Nani, Bilbo riprende il cammino ed affronta nuove avventure: la Compagnia è assalita dai feroci *Wargs*, i Lupi Mannari, da cui li salvano le Aquile portandoli al loro nido; sono ospitati da Beorn, capo dei *Beornings*, i guardiani delle strade del Nord; attraversano la maligna foresta di *Mirkwood* (Bosco Atro); superano un Lago Magico, le cui acque provocano il sonno e l'oblio a chi le beve o vi si immerge; si inoltrano nella foresta, dove vengono fatti prigionieri da mostruosi Ragni Giganti. Bilbo riesce a liberare i compagni usando l'anello, di cui, a questo punto, è costretto a rivelare l'esistenza. Dopo una terribile battaglia riescono a fuggire, ma sono di nuovo catturati dagli Elfi Silvani, da cui riescono a liberarsi nascondendosi in botti che, trasportate dalle acque di un fiume sotterraneo, arrivano a *Laketown*, la città degli Uomini che sorge ai piedi della Montagna Solitaria.

Arrivati a *Laketown* (Pontelagolungo), Thorin si annuncia come “son of Thrain son of Thrór King under the Mountain”¹⁹ venuto a strappare al Drago Smaug il suo tesoro ed a recuperare il regno. La popolazione accoglie il gruppo trionfalmente offrendo aiuto, perché antiche leggende avevano profetizzato il ritorno del re in occasione del quale oro e ricchezze sarebbero tornate in abbondanza nella città. Quindi, Bilbo e i Nani partono per la spedizione finale: riescono ad entrare nel fianco della Montagna, e qui tocca ancora a Bilbo avventurarsi, invisibile, fino alla tana del Drago. Ha con quest'ultimo una conversazione a base di indovinelli, durante la quale rischia di lasciarsi ammaliare dal fascino delle sue parole magiche, ma riesce a sapere da Smaug stesso che nella corazza di diamanti ha un punto vulnerabile per lui fatale. Il Drago crede che Bilbo sia stato mandato dagli Uomini del Lago perché non riconosce il suo odore e per questo non riesce ad identificarlo; vuole vendicarsi e quindi per tre giorni distrugge tutto ciò che incontra seminando panico e morte, finché Bard, il Capo degli Arcieri della città, avvertito da un tordo²⁰ del punto debole di Smaug, lo

¹⁹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., X, p. 182.

²⁰ Un uccello suggerisce all'eroe una notizia fondamentale indispensabile per la risoluzione di una situazione difficile. Questo tema (risolutivo in *The Hobbit* per l'uccisione di Smaug) è già presente

uccide con una freccia. Convinti che il Drago abbia ucciso tutti i Nani, gli Uomini salgono alla Montagna in cerca del tesoro, accompagnati dagli Elfi del Bosco che sperano in una parte del bottino. Con sorpresa, trovano tutti i membri della Compagnia sani e salvi e padroni delle ricchezze che si rifiutano categoricamente di spartire. La vista dell'oro ha risvegliato l'atavica cupidigia dei Nani, soprattutto di Thorin, ora Re Sotto la Montagna. I problemi di spartizione li conducono sull'orlo di una guerra, quando Bilbo, impadronitosi dell'*Arkenstone* (Archipietra), il Cuore della Montagna, che da sola vale per Thorin più di tutto il tesoro per il suo significato simbolico, decide di usarla per risolvere la situazione donandola in segreto agli Uomini e suggerendo che essi offrano di restituirla in cambio del risarcimento dei danni provocati dal Drago Smaug alla loro città. Ma l'oro ha ormai corrotto il cuore di Thorin; la situazione si fa sempre più tesa, quando, è improvvisamente risolta dalla ricomparsa di Gandalf, con la notizia che un'immensa armata di Orchi, riuniti per vendicare la morte del capo, sta preparando un assalto. Davanti al pericolo le inimicizie vengono dimenticate, le forze si fondono contro il comune nemico in questa Battaglia dei Cinque Eserciti, chiamata così perché formata da due schieramenti composti rispettivamente da Lupi, Orchi e da Uomini, Nani ed Elfi; tutto si conclude con la vittoria delle forze del Bene. Thorin, però, muore chiedendo perdono a Bilbo, al quale riconosce l'onestà e le buone intenzioni. Il tesoro viene spartito con giustizia dal nuovo re e nei vecchi e nei nuovi regni torna la prosperità.

Bilbo, accompagnato da Gandalf, ritorna nella Contea, dove deve superare l'ultima prova: creduto morto, la sua casa è stata requisita dagli avidi cugini Sackville-Baggins e le sue cose sono state vendute all'asta. A fatica riesce a recuperare ciò che ha perduto, eccetto l'antica "rispettabilità": ora che ha avuto avventure, che è tornato carico di tesori, che frequenta Nani, Elfi e Maghi, e che, per di più, si è messo a scrivere poesie, è considerato irrimediabilmente strano e perfino poco frequentabile.

nella tetralogia di Richard Wagner, in particolar modo nel *Sigfrido*, in cui il protagonista libera la donna amata (Brunilde) grazie al canto di un uccello.

Una sera d'autunno, mentre è intento a scrivere le sue memorie che vuole intitolare *There and Back Again, a Hobbit's Holiday* ("Andata e Ritorno, le Vacanze di un Hobbit"), Bilbo vede alla porta Gandalf e Balin, uno dei Nani della Compagnia, venuti a raccontargli le ultime notizie. Gandalf gli conferma che le vecchie profezie si sono avverate perché la Città sul Lago è tornata più prospera che mai, e che questo è avvenuto anche per merito suo, ma che deve ricordarsi sempre le sue parole :

*"You are a very fine person, Mr Baggins, and I am very fond of you; quite a little fellow in a wide world after all!"*²¹.

1.2.1 I temi e i significati

The Hobbit riassume in sé tutta la poetica di Tolkien e fa da tramite, da ponte, alle sue due principali tendenze letterarie: quella del meraviglioso, che scrive per gli altri, per lo più per i suoi figli, e quella più matura, seria e filologica, che scrive per se stesso. Tolkien afferma che questo racconto proviene dalle fiabe e dalle mitologie precedentemente assimilate: dal *Beowulf* da cui prende la figura del Drago e lo schema della *quest*; dalle favole di A. Lang e dei fratelli Grimm; da *La Principessa e l'Orco* di George MacDonald. Nel 1937, anno della sua pubblicazione, escono contemporaneamente il saggio *On Fairy Stories* e *Farmer Giles of Ham*, che, per il suo carattere comico e satirico, può essere considerato la sua parodia. Per scrivere questa storia Tolkien, come si può intendere dalle sue stesse parole di introduzione a questa parte, riconduce tutto ad un'improvvisa "illuminazione". Anche qui, come per *The Silmarillion*, tutto ha inizio nella creazione linguistica; l'autore parte dall'invenzione di un nuovo nome, *Hobbit* e, di conseguenza, di un nuovo popolo, e su questa costruisce un'intera storia che ruota intorno alle vicende del protagonista.

Il 16 gennaio 1938 *The Observer* di Londra pubblica una lettera in cui si chiede l'origine del nome *Hobbit*. Tolkien risponde

²¹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XIX, p. 280.

“non ricordo nulla delle origini e del nome dell’eroe. Potrei avanzare delle ipotesi naturalmente, ma queste non avrebbero più autorità di quelle di futuri ricercatori e quindi passo la mano a loro”²².

Pur volendola considerare una dimenticanza, anni dopo Tolkien afferma che la parola *Hobbit* potrebbe essere associata al *Babbit* di Sinclair Lewis, un romanzo satirico del 1922 in cui si narra di un uomo d'affari inguaribilmente e tragicamente borghese, di cui Tolkien dice: “*Babbit* dimostra la stessa sciocca e vana mediocrità soddisfatta e borghese degli Hobbit”²³. Alcuni hanno fatto anche notare l’affinità del termine con nomi di spiritelli campagnoli del folklore inglese chiamati *Hob* o *Hobthrust* e di personaggi più sinistri come gli *Hobyah*. *Hob*, d’altra parte, è usato comunemente per indicare “rustico” o “campagnolo”, quindi non dobbiamo stupirci di trovarlo in una lista di folletti e spiritelli pubblicata nel 1895²⁴. Solo in *The Lord of the Rings* descriverà la parola come derivazione dall’inglese antico *hol-bytla* o “colui che abita la tana, che scava dei buchi” (*hole-builder*). Possiamo trovare anche l’accostamento a *rabbit*, con il quale, in effetti, il personaggio ha delle caratteristiche in comune; questo animale, importato in Inghilterra quando già si parlava inglese, nella *Middle-Earth* esiste. La presenza dei conigli assume un valore simbolico e Tolkien volutamente inserisce un episodio in cui, per fame, la Compagnia ne assaggia uno, rifiutandolo per il suo sapore sgradevole. Lo Hobbit è, quindi, una creatura totalmente nuova, un *halfling*, un essere dimezzato come gli *Healf-Dena*²⁵, “animati da uno shelleiano ‘familiar spirit of delight’”²⁶.

All’interno di questo racconto troviamo l’unione di elementi disparati, un sincretismo di elementi presenti nella produzione precedente o contemporanea e di caratteristiche proprie del suo lavoro successivo. Per la stesura di *The Hobbit* Tolkien prende spunto anche dalle opere da lui scritte alcuni anni prima; allo stesso modo, *The Hobbit* sarà poi il punto di partenza per la stesura di *The Lord of the Rings*. In generale, per tutta la sua produzione letteraria, Tolkien utilizzerà,

²² J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza (Lettere 1914-1973)*, cit., pp. 36-39.

²³ Tolkien Ch. e Carpenter H. (a cura di), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., 187.

²⁴ In *The denham tracts*, Folklore society, London 1892-95.

²⁵ *Beowulf*, Einaudi, Torino 1987, v. 1069.

²⁶ Gabrieli V., “Tolkien mitografo manicheo”, *Letterature*, 10, 1987, p. 153.

come base per i suoi scritti, le sue opere precedenti. Così, Bilbo (Tolkien filologo e linguista) scrive le sue memorie e permette, tramite queste, a Frodo, il protagonista di *The Lord* (Tolkien artista), di iniziare la sua nuova avventura e di terminare il lavoro iniziato dallo zio. Questo rapporto di consequenzialità sta a significare che tutto ha inizio da uno studio filologico, dalla lingua e poi fluisce nell'opera d'arte, nella storia. In *The Hobbit* troviamo, appunto, elementi delle opere precedenti per lo più di carattere buffo o satirico e destinate ai suoi figli. In *Mr. Bliss* incontriamo un personaggio simile allo *Hobbit*, un *girabbit*, un essere buffo e goffo; da questo racconto Tolkien prende la semplicità della scrittura e la funzione simbolica della foresta, che troviamo anche qui, nonostante la leggerezza del tema trattato. Da *The Adventures of Tom Bombadil* riprende il tema della cupidigia che rende gli oggetti agognati mostruosi ed inutili, la figura del Drago come personificazione di quel peccato e l'immagine del tesoro, nodo simbolico che rappresenta la sete di potere ed il desiderio negativo di possedere ogni cosa. L'umorismo che contraddistingue *The Hobbit* deriva, invece, da *The Farmer Giles of Ham*, la narrazione della storia di un cacciatore di Draghi da un punto di vista scherzoso e comico, con la deformazione delle proporzioni che trasformano il Drago in un innocuo animale domestico. La solennità di *The Hobbit*, al contrario, è data dalla ripresa di alcune importanti caratteristiche di *The Silmarillion*. E' proprio da questo complesso racconto cosmogonico e mitologico che il tono dei momenti di azione si fa più cupo ed importante e dà ai personaggi spessore ed interiorità. Con l'inserimento indispensabile della figura di Gollum, per esempio, abbiamo l'immagine di un personaggio nuovo con tratti originali inserito in uno sfondo oscuro e travagliato. Nelle figure degli Orchi e dei Ragni troviamo un'anticipazione delle figure malvagie e repellenti del *Lord*. *The Silmarillion* offre, inoltre, una quantità di riferimenti storici, luoghi e storie antiche che vengono ricordate con precisione attraverso citazioni e riferimenti. La cosa che lo distacca dalle opere di carattere più leggero è la tendenza a non utilizzare molto la magia, ma a dare un carattere più pratico e di bontà allo *Hobbit*, che in effetti non ha nessun potere se non quello conferitogli dall'anello. Il tono umoristico, quindi, si attenua e fa strada ad una sorta di mistero grottesco,

che anticipa il carattere oscuro e terribile di alcuni momenti della Trilogia.

La storia è “la più bella favola scritta negli ultimi cinquanta anni” come dice W. H. Auden, estimatore e sostenitore di Tolkien. Al contrario di quello che si può pensare, però, *The Hobbit* non è solo una fiaba per bambini, è una storia rivolta ad un pubblico adulto. Ha più di sessant’anni ed ancora viene venduta, letta e studiata, ed ha la capacità di provocare emozioni e di portarci dove il bambino che è in noi, e non crescerà mai più, può infilarsi in ogni buco che trova in terra. I motivi di questo enorme successo possono trovarsi nel rovesciamento di prospettiva di valori che, a partire da *The Hobbit*, pervade una buona parte dell’opera di Tolkien. Qui, il lettore trova l’amore per la natura, il mito, la lealtà, un eroismo non arrogante ma fatto di sacrificio e di abnegazione quasi cavalleresca e molto più alla portata dell’uomo che non sarà mai altro che se stesso, e reagisce come chi si trova nel deserto o come chi vede che grandi cose si possono realizzare nella quotidianità.

Il racconto inizia con l’espedito della traduzione da un manoscritto antico come in *The Farmer Giles of Ham*, ma non c’è più il tono pseudo-umoristico della storia precedente.

“This is a story of long ago. At that time the languages and letters were quite different from ours of today. English is used to represent the languages”²⁷.

A questa prefazione segue una precisazione di carattere linguistico sull’uso di alcuni nomi e di alcune parole, come, ad esempio, “orc”. Questa nota di carattere filologico non è riportata però attraverso l’uso del lessico elevato e sofisticato di *The Silmarillion*, l’andamento è più rilassato, le frasi più lunghe e l’aggettivazione è ricca e preponderante. Dal saggio sulle fiabe, Tolkien riprenderà molti elementi caratteristici della scrittura fiabesca come, ad esempio, il lieto fine o, come lo chiama lui, “eucatastrofe”.

The Hobbit è una fusione di mistero e di azione, una storia ricca di colpi di scena. Il protagonista, lo *Hobbit* Bilbo, si allontana dalla sua casa, abbandona la

²⁷ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., p. 2.

sua vita per acquistare, guadagnare, ottenere qualcosa. E' questa la grande allegoria della vita umana. Per proprio volere o per volontà altrui, si è costretti ad abbandonare il "nido", il proprio ambiente, il punto di riferimento della nostra esistenza, per cercare qualcosa che ci può essere più o meno chiaro e che comporta una serie continua di esperienze, belle o brutte, ma sempre positive, che ci portano al compimento di quel lungo e pericoloso cammino. Non si abbandona mai ciò che si ama se non nella speranza di migliorare la propria condizione, e questo può comportare un guadagno o una perdita (Bilbo torna a casa con due casse di tesori ma perde la stima e il rispetto dei suoi compaesani). Niente è lasciato al caso. La Sorte, la Dea Sorte, dirige ogni spostamento e permette a Bilbo di trovare l'anello. Lo *Hobbit* indica la piccolezza dell'uomo di fronte al destino, non del suo Essere, ma del suo ruolo nel mondo. E' la storia in cui, al centro, non c'è il solito eroe grande, magnanimo, coraggioso e potente, ma un semplice uomo comune che, alla fine, risolve la situazione con le sue capacità nascoste e semplici: Bilbo parte per conquistare nuove ricchezze, ma in realtà acquista nuove amicizie, elimina i Ragni malvagi dal Bosco Atro, riunisce in amicizia molte razze e distrugge i temibili Orchi. Tutto ciò che fa serve per aiutare gli altri. I temi dell'amicizia e della solidarietà provengono dalla vita stessa di Tolkien, una vita di solitudine che lo porta, insieme alla profonda fede cattolica, a dare molta importanza a questi sentimenti. Per questo si circonda di persone care e riflette questo desiderio nella storia, ponendo vicino al protagonista un servo fedele o coppie di personaggi legati da profondi sentimenti di amicizia.

Dopo questo viaggio Bilbo non è più lo stesso, il tranquillo e borghese *Hobbit* si trasforma lentamente in un eroe, o meglio, in un antieroe quasi mitico che rappresenta l'eroismo della quotidianità e dell'essere se stessi senza arroganza e clamori, un eroismo non urlato ma raccontato sottovoce, seppur con un'epica straordinaria quasi spirituale che contraddistinguerà tutta la produzione di Tolkien. Bilbo ama la sua casa, è tiepido, non ama le complicazioni e le avventure, fuma la pipa e si dedica alla natura, ama le cose fatte artigianalmente, il lavoro manuale, è contro il progresso, è ospitale, insomma, è l'immagine di ciò

che è Tolkien stesso, un borghese intellettuale che ama la comodità e odia il progresso dell'età moderna.

“Il popolo degli Hobbit è discreto e modesto, ma di antica origine, meno numeroso oggi che nel passato, amante della pace, della calma e della terra ben coltivata”²⁸.

Nel protagonista di questa storia c'è, quindi, anche qualcosa che ricorda la vita di Tolkien a Sarehole e i ricordi della campagna che egli amava tanto. I contadini di quel posto, come i futuri *Hobbit*, avevano la veduta stretta anche a causa dello spazio limitato a loro disposizione e, di conseguenza, erano dotati di poca immaginazione. Tolkien si identifica con loro:

“Sono infatti un Hobbit in tutto fuorché l'altezza. Mi piacciono i giardini, gli alberi e i terreni non meccanizzati; fumo una pipa e mi piace il cibo buono e semplice (non di frigorifero), ma detesto la cucina francese; mi piace, e oso perfino indossare, in questi giorni monotoni, panciotti ornamentali. Mi piacciono i funghi (colti dal campo); ho un senso umoristico molto semplice...; vado a letto tardi e mi alzo tardi (quando è possibile). Non viaggio molto”²⁹.

Bilbo acquista la maturità uscendo dal suo *smial* (la casa *Hobbit*), che rappresenta, in chiave psicanalitica, l'uscita dal grembo materno e l'impatto traumatico con l'esterno, attraverso una iniziazione cara ai riti delle popolazioni antiche: cresce in saggezza, grazie alle sue doti e diventa più responsabile e capace di prendere decisioni di rilievo. Con l'uscita dal suo microcosmo e l'entrata nel vero mondo, si rivelano le sue potenzialità nascoste. Ogni volta che affronta un pericolo avrà una ricompensa materiale, un oggetto che gli sarà utile per proseguire il viaggio (la spada, l'Archipietra, l'anello, la coppa d'oro). Questo progresso spirituale si concretizza anche nell'uso particolare che Tolkien fa del linguaggio. All'inizio Bilbo usa un linguaggio molto semplice, mentre successivamente, seguendo l'esempio di Gandalf, migliora ed arricchisce il suo registro linguistico dimostrandolo anche nell'incontro-scontro verbale prima con Gollum e poi con il Drago. Nei primi capitoli il suo repertorio è ricco di ripetizioni, si esprime con frasi semplici, elementari. In occasione di questi due

²⁸ Tolkien, J. R. R., *Il Signore degli Anelli*, Rusconi, Milano 1993, p.25.

²⁹ Tolkien Ch. e Carpenter H. (a cura di), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 198.

incontri, che segnano passaggi importanti per la sua crescita, attraverso un confronto di indovinelli e con un linguaggio sapiente, riesce a superare le difficoltà, confermando il fatto che

“senza dialettica non vi è progresso [...]; la storia umana incomincia dopo la cacciata dell'uomo dall'Eden”³⁰.

Infatti, solo dopo l'uscita di Bilbo dal suo ristretto universo inizia la sua vera storia e si concretizza il suo vero Essere.

Altro tema fondamentale è il libero arbitrio. Tolkien dà la possibilità ai suoi personaggi di scegliere ed è per questo che quando i Nani, specialmente Thorin, trovano il tesoro, diventano avidi svelando i lati negativi del loro carattere e facendo delle scelte azzardate. Anche questo risulta, però, indispensabile alla crescita e per il vero progresso del singolo e della società in generale. Bilbo, per un momento, viene tentato dal Drago, ma scopre un altro se stesso con valori e capacità che non sapeva di avere, come il coraggio e l'astuzia. Il *climax* dalla vicenda non si ha, come di consueto, con l'uccisione del Drago, ma con i due momenti in cui Bilbo subisce una vera trasformazione: quando scopre l'anello e quando rinuncia all'Archipetra. E' proprio in questo momento che si assiste alla sua piena maturazione e non nella Battaglia finale, nella quale ha un ruolo marginale. Bilbo, dilatando il suo registro linguistico, amplia, di conseguenza, la sua veduta della vita. E' qui che assume importanza il tema dell'“evasione” dell'eroe (Bilbo) descritta nel saggio *On Fairy Stories*; il protagonista entra in un mondo di fantasia per ribellarsi alla bruttezza della realtà. Come nelle fiabe, è uno “stupido”, o, comunque, un personaggio apparentemente inetto rispetto al compito affidatogli, che risolverà la situazione. In questo modo il lettore si identifica in lui, acquistando fiducia in se stesso di fronte a situazioni difficili e che reputa insormontabili per le sue capacità limitate.

Tolkien prende in prestito dalla tradizione antica del *romance* e della letteratura anglosassone in particolare (dal *Beowulf* ad esempio) lo schema della *quest*³¹. E'

³⁰ Lodigiani E., *Invito alla lettura di Tolkien*, cit., p. 75.

³¹ *Quest* = ricerca.

un *pattern* utilizzato anche nelle fiabe e nei miti che procede sempre secondo gli stessi parametri. Qui, all'abbandono della propria casa per la ricerca di qualcosa seguono, secondo lo schema riconosciuto da V. Propp anche per le fiabe, il progressivo allontanamento, il superamento di prove diverse grazie ad un aiuto più o meno magico e il ritorno a casa. In questa situazione di viaggio/conquista(iniziazione)/ritorno, ogni parte ha un ruolo fondamentale e complementare alle altre due per la maturazione dell'eroe. In Tolkien la ricerca si carica di significati spirituali e religiosi perché si basa sulla sua visione dualistica, la lotta continua fra il Bene e il Male; Bilbo sarà costretto ad affrontare ripetutamente prove, con i Ragni giganteschi, con i *Trolls* e con gli Orchi, per più di una volta.

Questo schema è volto alla restaurazione di un ordine perduto e introduce un altro tema, quello della circolarità del tempo e della storia che possiamo notare in molti elementi del racconto. Il viaggio di Bilbo inizia a maggio e finisce precisamente un anno dopo; lo *Hobbit* parte e ritorna nello stesso luogo dal quale è partito. Lo schema di ogni sua avventura procede secondo la dualità azione-riposo. La Compagnia, dopo aver superato difficili prove ed ostacoli, si riposa. Grazie a questa ripetitività, possiamo suddividere il racconto in sequenze minori e seguire meglio il ragionamento di Tolkien. Nella fase di riposo Tolkien ci dà la possibilità, e dà la possibilità a Bilbo in particolare, di riflettere sulle fasi della sua crescita. La circolarità si nota anche nell'uso della tripartizione degli eventi; negli incontri con le creature malvagie, Bilbo segue tre fasi: la minaccia, la cattura, la salvezza. Dopo essere stati catturati dai *Trolls*, per esempio, lo *Hobbit* ed i Nani riescono a fuggire grazie alla magia di Gandalf, oppure, incontrano i Ragni, ne sentono la minaccia, vengono catturati per poi ritornare liberi grazie all'aiuto di Bilbo.

Tolkien basa tutta la storia, in effetti, tutta la sua opera, sulla polarizzazione della realtà. C'è sempre il Male in alternativa al Bene così da mettere in evidenza la facoltà del libero arbitrio e le conseguenze del proprio agire. Il contrasto si rivela in ogni forma di vita, nelle costruzioni, nella divisione del giorno in luce e tenebra e negli atteggiamenti contrastanti di ogni singolo personaggio. Egli

accosta ai personaggi il loro *alter ego*: ad esempio, in Gollum o Smeagol (c'è duplicità anche nei nomi, Bilbo a volte è più Took, assumendo caratteristiche tipiche di quel lato parentale, a volte è più Baggins) vediamo il riflesso negativo di Bilbo; questi due esseri sono accomunati, e, allo stesso tempo, separati dal possesso dell'anello che in uno ha dato effetti negativi (in Gollum), mentre nell'altro avrà il ruolo di risolvere difficili situazioni (con Bilbo). Tutto si spiega nel modo diverso in cui i due caratteri si pongono di fronte al possesso dell'anello. Gollum, per impadronirsene, uccide suo cugino Deagol, ottenendo da questo suo atteggiamento una vita di solitudine e di tristezza. Bilbo, invece, lo trova per caso e non ne subisce, se non in poche occasioni, il fascino. Gollum rappresenta ciò che Bilbo sarebbe se si lasciasse trascinare dai suoi stessi istinti, che sono propri di ogni uomo di fronte alla tentazione del potere. Lo stesso discorso vale per i doppi contrastanti degli Elfi che Tolkien rapporta agli Orchi.

In questa storia, è di grande rilievo il rapporto che i personaggi hanno con la natura. La Contea di Bilbo rappresenta la campagna inglese incontaminata e tranquilla che Tolkien ricorda con piacere e precisione. Il rifiuto della modernità e la voglia di ricreare un mondo "nuovo" dà i primi segni nella creazione di lingue e di una mitologia innovativa. Il desiderio è quello di tornare alla vera realtà delle cose e ad un sano e concreto rapporto con la natura, alle cose fatte artigianalmente (come fanno gli Hobbit o i Nani) contro i prodotti della tecnologia, propri degli Orchi e delle creature del Male. La casa dello Hobbit è semplice e scavata nella terra e nella roccia, quindi, a diretto contatto con la terra. Bilbo stesso è parte integrante della terra per i suoi piedi grandi e pelosi. C'è una continua fusione tra le persone e gli animali, tra le persone e l'ambiente circostante in generale. Quando la Compagnia si trova nel bosco, tutti dormono per terra e sembrano avere un rapporto di simbiosi con gli alberi, su cui si arrampicano o si rifugiano, e, comunque, sempre presenti. I Nani hanno i loro pony e sembrano formare un tutt'uno con loro, ne sono gelosi e si preoccupano quando non li trovano più essendo stati rapiti dagli Orchi. Molti animali hanno atteggiamenti strani e sono antropomorfizzati; Tolkien trae questa caratteristica dalle fiabe e dalle favole dando, ad esempio, al Drago la parola e caratteristiche tipiche dell'uomo. Anche i

Lupi Mannari parlano ed hanno un linguaggio proprio. I cavalli di Beorn nel bosco corrono ad avvisarlo e nella sua casa una “squadra” organizzata di pecore ed altri animali apparecchiano la tavola e preparano la cena per gli ospiti. Nel racconto tutto è percepito, però, come “normale”, come se Tolkien volesse dire: *l’unione e lo scambio fra uomini ed animali può farci ritrovare un rapporto con la natura fatto di complicità, non di asservimento ai nostri capricci ed ordini.*

1.2.2 I simboli

Tolkien propone tutti questi elementi attraverso un linguaggio ed un mondo ricco di simboli. Ogni cosa in questo racconto ha un significato nascosto. Il Drago rappresenta la cupidigia, ma, allo stesso tempo, per il suo passato ancestrale antichissimo, rappresenta anche la saggezza. Quando Bilbo lo incontra per la prima volta, parla con lui e nelle sue parole ben articolate sente un potere magico che per un momento lo ammalia. In questa occasione, quindi, egli usa un linguaggio molto forbito, ricco di aggettivi e ricercatezze perché “this of course is the way to talk to Dragons”³². La sua saggezza, quindi, viene dal suo passato remoto mentre l’immagine che dà la sua figura che dorme su un mare di oggetti preziosi rispecchia la brama di possesso. Il Drago conosce ogni pezzo del suo tesoro, si accorge subito se manca qualcosa, riesce perfino individuare che cosa; ma la sua è solo una smania di avidità, perché quanto accumula non è mai abbastanza e non ha per lui alcun significato particolare. Questa creatura fantastica rappresenta l’animalità selvaggia che può essere distrutta solo dalla forza disciplinata, personificata da Bard l’Arciere.

Il sistema di simboli di Tolkien sembra espandersi su ogni momento, aspetto, elemento, qualità, significato, personaggio. Molti elementi riportano al tema della circolarità, che attraverso il simbolo del cerchio, rappresenta la perfezione. L’anello è un surrogato di questa caratteristica ed indica l’eternità, acquisendo in questo modo un potere occulto e spirituale,

³² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XII, p. 208.

“simbolo tradizionale dell’illimitatezza (eternità), l’anello è la concretizzazione del simbolo del cerchio in un oggetto dai molti poteri”³³.

L’anello provoca l’invisibilità che rappresenta la malattia del secolo, l’incapacità di emergere in un mondo meccanizzato dove l’arte e le doti più nobili dell’uomo sono assopite e costrette al silenzio e all’adeguamento. La cecità, surrogato dell’esistenza invisibile, rappresentata, per esempio, nell’episodio della cattura dei Nani da parte degli Elfi Silvani che li bendano,

“è simbolo di ignoranza ed accecamento, ma anche di imparzialità e abbandono al destino, e in tal modo esprime il disprezzo per il mondo esterno confrontato con la luce interiore”³⁴.

Nell’uso particolare che Tolkien fa dei colori, è raro incontrare connotazioni dettagliate di sfumature che non siano il nero o il bianco. I cattivi sono circondati da paesaggi bui e tetri e sono neri, a volte ridotti ad ombre scure. I Ragni, ad esempio, si trovano nella foresta, nella quale non c’è luce ma solo buio; gli Orchi hanno la loro dimora nelle caverne, sotto terra, lontani dal sole.

La Porta della Montagna rappresenta il passaggio fra il mondo esterno ed il mondo interno e, per questo, richiede rituali per aprirla ed una attenzione particolare, anche perché segna il passaggio di Bilbo ad un’altra fase del suo viaggio.

I numeri, mai inseriti a caso, hanno connotazioni precise. Il numero tredici dei Nani con Gandalf,

“è quasi sempre il simbolo della sfortuna: già Esiodo consigliava ai contadini di non iniziare a seminare il tredici del mese. Nell’anno bisestile babilonese c’era un mese bisestile, il tredicesimo, rappresentato da un corvo, segno di sventura”³⁵,

ed anche il corvo, che Bilbo vede sulla pietra sotto la Montagna, non porterà niente di buono. Bilbo parte dalla Contea a cinquant’anni. Il cinquanta, nell’Antico Testamento, è il numero che indica l’anno sabbatico, o giubileo e, quindi, si carica di valenze cristiane; anche per questo motivo, Bilbo viene da

³³ Biedermann H., *Enciclopedia dei simboli*, Garzanti, Milano 1991, p.32.

³⁴ Id., p. 105.

³⁵ Biedermann H., *Enciclopedia dei simboli*, cit., p. 333.

alcuni identificato addirittura con il Cristo nel suo viaggio di redenzione dei popoli.

Nella natura della *Middle-Earth*, l'acqua è simbolo di purificazione e di passaggio. Questo significato deriva dal culto delle sorgenti sacre delle antiche popolazioni celtiche. La foresta, che racchiude molti di questi elementi, è carica di significati tratti dalle fiabe e dalle leggende antiche. Essa era considerata il luogo dove venivano mandati i giovani per i riti di iniziazione a superare delle prove. La foresta rappresenta la paura dell'uomo di fronte alla natura ignota ed è considerata portatrice di eventi inaspettati e spiacevoli. Per le popolazioni germaniche era anche il luogo di rivelazione degli dei, quindi un luogo sacro. Il Bosco Atrò, dove Bilbo incontra mille pericoli (i *Trolls*, poi gli Orchi, i Lupi ed i Ragni), assume una connotazione negativa, evidente anche dall'uso di aggettivi e colori che la contraddistinguono:

“The entrance of the path was like a sort of arch leading into a gloomy tunnel made by two great trees that leant together, too old and strangled with ivy and hung with lichen to bear more than a few blackened leaves [...]. The nights were the worst. It than became pitch-dark – not what you call pitch-dark, but really pitch: so black that you really could not see nothing”³⁶.

Al ritorno, Bilbo non vuole attraversarlo e decide, con Gandalf, di percorrere una strada alternativa. All'andata, l'ingresso nel Bosco rappresenta una tappa indispensabile per la crescita di Bilbo, ma al ritorno non ha più questa valenza e quindi può essere evitato. Lo schema che Bilbo segue è sempre lo stesso e si divide in cinque momenti: partenza, difficoltà, ostacolo, soluzione, prosecuzione del viaggio. La descrizione dei sentimenti di Bilbo e dei Nani all'interno del bosco rende l'idea del significato:

“It was not long before they grew to hate tha forest as heartily as they hated the tunnels of the goblins, and it seemed to offer even less hope of any ending. But they had to go on and on, long after they were sick for a sight of the sun and of the sky, and longed for the feel of wind on their faces. There was no movement of air down under the forest-roof, and it was everlastingly still and dark and stuffy. Even the dwarves felt it, who were used to tunnellig, and lived at times for long whiles without the light of the sun; but the Hobbit,

³⁶ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., VIII, p. 132.

who liked the holes to make a house in but not to spend summer days in, felt that he was being slowly suffocated”³⁷.

All’arrivo alla casa di Beorn, questi viene avvisato dai suoi cavalli che sono arrivati degli ospiti: gli animali assumono significati interessanti. I cavalli, ad esempio, sono, prima di tutto, simbolo di intelligenza e di bellezza ma hanno un significato duplice, uno positivo ed uno negativo:

“personificazione simbolica di forza e vitalità percepito originariamente come animale terribile, fu spesso messo in relazione con il mondo dei morti e sacrificato ai defunti ma più tardi per la sua velocità di saltare divenne simbolo del Sole o animale da tiro del carro del cielo [...] i Padri della Chiesa attribuirono al cavallo superbia e lascivia [...] ma allo stesso tempo l’animale divenne simbolo della vittoria”³⁸.

Swift li rappresenta nella Città dei cavalli (qui chiamati *Hounyhnhnms*), tappa del viaggio di Gulliver, molto più intelligenti degli Uomini, che qui sono loro servitori, trasformati in esseri spregevoli e degenerati, simili a bestie, chiamati *Yahoos*; i cavalli sono dotati di parola ed il loro sistema di organizzazione della città e di vita è solo un’utopia per la mente e le capacità limitate dell’uomo. Altri animali simbolici sono le Aquile, che fanno parte delle forze del Bene e corrono in aiuto della Compagnia nei momenti di difficoltà (contro i Lupi e per la Battaglia dei Cinque Eserciti); l’Aquila è il re degli uccelli (come dice Tolkien stesso nel racconto), rappresenta la forza e l’attitudine alle armi per la sua capacità di resistere alla fatica e di volare molto alto. Per via della sua vista acuta, incarna l’astuzia e la perspicacia e si investe di poteri d’auspicio ed augurali. Simbolo di nobiltà e fierezza rappresenta, per il suo volare alto, il contatto più vicino agli dei o a Dio, e, quindi, il tramite fra la terra ed il cielo. Questo stesso motivo è raffigurato anche dall’albero, immagine più volte ripresa da Tolkien nella sua opera, che affonda le radici nella terra e “tocca il cielo” con i rami. E’ l’incarnazione della perfezione, la sintesi della vita poiché unisce il corpo con lo spirito, il terreno con il divino. I componenti della Compagnia vi si arrampicheranno più volte e, grazie a loro, troveranno la via di scampo da molti pericoli. Gli arbusti del Bosco Atrò sono molto alti ed assumono una valenza

³⁷ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., VIII, p. 133.

³⁸ Biedermann H., *Enciclopedia dei simboli*, cit., p.100-101.

negativa poiché sono la dimora dei Ragni, nascondono il sole e non fanno passare la luce, simbolo del Bene. Le caverne in cui Bilbo ed i suoi compagni si trovano in più occasioni, verso Smaug e catturati dagli Orchetti o nelle prigioni degli Elfi Silvani, rappresentano un luogo dove si hanno contatti con le forze ed i poteri della profondità essendo in antichità santuari dell'umanità. Da questa immagine scaturiscono altre associazioni (il grembo materno o il luogo dove sono nati Dei e Sibille) che assumono un carattere importante e pregno di significati confermato dal fatto che, discendendo in questi luoghi, i personaggi della vicenda risalgono in superficie con uno spirito diverso.

Anche gli indumenti ed alcuni materiali hanno una connotazione simbolica. La cotta di maglia che i Nani offrono a Bilbo, prelevata dal tesoro del Drago ma forgiata da loro in tempi antichi, è d'argento: "un metallo che protegge dai demoni"³⁹. Il mantello ha due significati: se indossato da seguaci del Male è simbolo negativo e serve per nascondere sorprese maligne; se è indossato da rappresentanti del Bene, come, ad esempio, Gandalf, sottolinea la nobiltà della persona nella sua interezza e la avvolge protettivamente. La spada, di cui sono dotati quasi tutti i personaggi, è la forza vitale, il potere, ed assume un carattere spirituale e temporale consentendo un confronto diretto tra le due forze contrastanti. In *The Hobbit* ha un ruolo importante; Bilbo con quest'arma risolve molte situazioni rischiose, uccide i Ragni (dopo questo episodio, la chiamerà "Pungiglione") e libera i Nani, Thorin invece ne sottolinea la valenza donandola in fin di vita allo Hobbit come dono prezioso, simbolo di nobiltà e coraggio. Ogni spada ha un nome proprio che ne rivela le potenzialità. La spada di Thorin è *Orcrist*, che significa "Fendiorchi", la spada di Gandalf è *Glamdring*, "Battinemici".

1.2.3 I personaggi

In *The Hobbit* i personaggi si suddividono in due netti schieramenti: le forze del Bene e i seguaci del Male. Le forze del Bene sono gli Elfi, la Gente Alta (gli Uomini), i Nani, gli Hobbit, gli Animali buoni, le Armi elfiche, le Cotte dei Nani

³⁹ Biedermann H., *Enciclopedia dei simboli*, cit., p. 48.

e Gandalf. Come ho precedentemente accennato, Tolkien riprende l'onomastica e le razze dalla letteratura scandinava (le saghe e le due versioni dell'*Edda*), i motivi ed i temi principali da quella anglosassone, specialmente dal *Beowulf*.

Gli Elfi hanno una storia precisa. Li troviamo nell'*Edda* di Snorri, figure semidivine e misteriose. Sono chiamati "Il Popolo delle Stelle"⁴⁰ e considerati, a volte, nemici degli Asi e, altre volte, divinità a cui rivolgere la preghiera. Sono le creature che Tolkien ama di più e che rende gli unici protagonisti di *The Silmarillion*. Sono suddivisi in "Elfi Oscuri" ed "Elfi Luminosi" e sono al centro della mitologia di Tolkien, sono i Primogeniti ed hanno il dono dell'immortalità. Anche nell'opera di Tolkien hanno poteri magici e sono i protettori delle cose belle e dell'arte, poeti che dedicano la loro vita all'insegnamento della bellezza. In *The Hobbit* sono belli, alti, hanno un fascino particolare e sono molto ospitali; Bilbo trova presso di loro vitto in abbondanza ed alloggio. Difensori del loro territorio e preoccupati di salvaguardare il proprio regno, gli Elfi Silvani catturano i Nani e li portano dal loro re. In questo racconto Tolkien li suddivide in tre categorie: "Luminosi" (*Light-elves*), "Sotterranei" (*Deep-elves*) e "Marini" (*Sea-elves*). Nelle fiabe sono stati sminuiti e ridotti ad esseri simili a folletti, creature benigne ma svuotate della loro sensibilità profonda e della loro nobiltà interiore, caratteristica che qui preservano ripristinata dal mito. Nel loro carattere è tuttavia presente anche un lato oscuro, di mistero e di ambiguità già riportato nel *Beowulf* o nella letteratura scandinava. In questo racconto di Tolkien possiamo osservare un aspetto negativo negli Elfi Silvani quando catturano i Nani e li bendano, imprigionandoli nelle carceri sotterranee del loro regno. Ma gli Elfi sono alleati del Bene e nemici acerrimi del Male e delle creature ad esso asservite. Sono specchi dell'anima e riflettono l'interiorità di chi hanno davanti comportandosi di conseguenza: sono temibili e spietati con i cattivi, severi con chi credono una minaccia per la loro serenità e per il loro regno (i Nani nel Bosco), buoni ed ospitali con i benintenzionati. Tolkien riprende dalle leggende celtiche il motivo degli Elfi come progenitori, costretti a vivere isolati ed esiliati dal loro Paradiso terrestre, quasi dei raminghi, senza sede e dimora fissa, che girano la Terra

⁴⁰ Tolkien J.R.R., *Il Silmarillion*, cit.

predicando ed insegnando l'arte del bello. Con il loro carattere sognatore e nostalgico, anelano al giorno in cui torneranno sulla loro Terra, irraggiungibile ed inaccessibile agli Uomini, che corrisponde, nel pensiero cristiano, alla "Terra dei Beati". Tolkien fa una sintesi di fantastico e spirituale, di pagano e cristiano, dotando questi personaggi di un carattere nuovo, più ricco e completo. Bilbo li incontra per la prima volta nel Bosco ed il loro arrivo è annunciato da canzoni e dalla musica, rispecchiando il loro compito di protettori e di rappresentanti dell'arte in tutte le sue forme. Questi Elfi fanno parte della stirpe di Elrond e sono diversi dagli Elfi Silvani che la Compagnia incontra più avanti. Hanno il potere di incantare con la loro lingua e sono carichi di fascino, di mistero e di magia, che utilizzano con cautela perché emanazione del desiderio di potere. Tolkien li ama perché rispecchiano i suoi principi e come lui hanno "in odio le brutture della civiltà avanzata"⁴¹.

Nell'*Edda* sono presenti cinque popoli diversi: i Nani, gli Elfi, gli Dei, i Giganti e gli Uomini; Tolkien li riprende adeguandoli alle novità presenti nella sua opera. I Nani sono creature molto particolari e ricche di significati e caratteristiche interessanti. In un elenco di Nani che la Sibilla fa nella saga nordica (vv. 10-15), compaiono i nomi dei Nani di *The Hobbit* come, ad esempio, Durin, Bombur, Fili e Kili. La Sibilla in questa saga li definisce "Signori della pietra" e tali restano nella *Middle-Earth* in cui sono abili minatori che scolpiscono la pietra e lavorano i metalli, sapienti costruttori che creano opere imperiture. Il loro aspetto suggerisce il loro essere in simbiosi con la terra e con la natura ed il loro disprezzo per il progresso e, quindi, per tutto ciò che non è fatto con le mani, artigianalmente. Sono bassi e tozzi ed hanno la barba. Regalano fieri la cotta di maglia a Bilbo, il *Mithril*, fatta dai loro antenati artigianalmente e, quindi, di immenso valore. Questo "attaccamento" alle cose materiali, però, li porta facilmente a diventare avidi e possessivi e ad essere corrotti dalla malattia della segretezza. Quando trovano il tesoro del Drago non vogliono spartirlo con nessuno. Attraverso questo loro atteggiamento, Tolkien rappresenta la negatività della brama del potere che, nel racconto, porta i personaggi quasi a combattere tra

⁴¹ Morini M., *Le parole di Tolkien*, cit., p.77.

di loro, mentre, nella realtà della guerra, porta gli uomini alla rovina e ad uccidersi gli uni con gli altri senza pietà. Nei Nani troviamo, a volte, anche un aspetto comico e burlesco; quando arrivano a casa di Bilbo inciampano maldestramente sul tappetino e cadono uno sopra l'altro. Non sono creature di Ilúvatar (solo gli Elfi sono sue creature) ma di un Ainur di nome Aüle, il Fabbro dei Valar, che, divenendo sub-creatore grazie al libero arbitrio, crea questo popolo per avere allievi a cui insegnare la sua arte; li fa forti ed inflessibili (sono più veloci e resistenti di Bilbo), resistenti al gelo ed al fuoco, gagliardi e robusti, coraggiosi, orgogliosi e caparbi. Li crea di nascosto da Melkor, nelle caverne, sotto terra. Sono più longevi degli Uomini ma non immortali, abilissimi minatori e fabbri, e le loro città sono solide e grandiose. Alti poco più di un metro e venti, si moltiplicano lentamente e a poco a poco; nelle guerre contro gli Orchi e i Draghi sono diminuiti tanto che non si sa se sono sopravvissuti nella Quarta Età, quella del dominio degli Uomini, in caverne segrete. Comunque, il loro eccessivo attaccamento alle radici della terra, ed a tutti i suoi doni, li porterà sempre verso sciagure e fallimenti, conseguenze dell'avidità di potere. Dal punto di vista linguistico, i nomi dei Nani derivano dalla lingua nordica ed hanno precisi significati: Thror e Thrain significano "proficuo", Thorin è "coraggioso", Fili vuol dire "lima", Dwalin, da *Dvalinn*, è "[colui che] indugia", Balin significa "[piccolo come una] fava", Bombur, da *Bòmburr*, il nano più maldestro e più goffo per la sua stazza, significa appunto "persona massiccia", Nori, da *Nòri*, è "pezzettino", Bifur significa "castoro" e Balin "scuro"⁴². Il significato di questi nomi indica e caratterizza la persona che lo porta. Bombur, ad esempio, è il Nano più grasso e più lento che crea alcuni problemi nel gruppo: cade nel fiume dall'acqua che provoca oblio; rimasto indietro, deve risalire di corsa con una corda per salvarsi dal Drago che lo insegue; per due volte rimane vittima dei Ragni ed è il Nano che ha il turno di guardia la sera che Bilbo, di nascosto, va a consegnare l'Archipietra a Beorn, e non si accorge di niente. Questo suo modo di essere è sintetizzato, appunto, nel significato del suo nome. Thorin è veramente coraggioso, specialmente nella Battaglia finale, durante la quale perderà la vita in campo.

⁴² Dal sito Internet frodothehobbit@tiscalinet.it.

Gli *Hobbit*, a differenza degli altri popoli plasmati su miti e leggende antiche, sono un'invenzione totalmente originale. E' difficile trovare lacune sugli *Hobbit* e sulla loro storia, perché sono stati studiati, catalogati e discussi incessantemente sin dalla pubblicazione del racconto nel 1937. Tolkien ne fornisce una storia concisa nel prologo di *The Lord of the Rings* e, a proposito delle loro origini, scrive che "sono perse nei Tempi Remoti". Aggiunge che gli *Hobbit* stessi hanno dimenticato del tutto le loro prime leggende risalenti alla fine della Prima Età, e che ricordano soltanto di aver abitato nella valle dell'Anduin quando l'Oscurità si era estesa sulla Grande Foresta Verde. Nei Giorni Remoti gli Elfi regnavano sulla Terra di Mezzo mentre gli *Hobbit* divennero gruppo a se stante nel passato, nella Prima Età.

"A metà della Terza Era appaiono gli Hobbit. La loro origine è sconosciuta (persino a loro stessi) perché sono sempre sfuggiti all'attenzione dei più grandi, o alla gente civilizzata con le sue registrazioni, e nemmeno loro ne tenevano, tranne vaghe tradizioni orali, finché non migrarono ai confini del Bosco Atro, fuggendo dall'Oscurità per vagare verso Occidente, entrarono in contatto con gli ultimi abitanti del Regno di Arnor [...]. Gli Hobbit naturalmente sono una branca della razza umana (non degli Elfi o dei Nani) e quindi le due varietà possono coesistere (come a Brea), e sono chiamati appunto il Grande Popolo ed il Piccolo Popolo"⁴³.

E' interessante fare un paragone tra gli *Hobbit* e gli Elfi. Come questi ultimi, gli Hobbit si dividono in tre famiglie: i Pelopiedi, i Paloidi e gli Sturoi. I Paloidi, i più avventurosi, sono molto amici degli Elfi. I più numerosi sono i Pelopiedi, che odiano l'acqua e sono amici degli Uomini. Gli Sturoi amano l'acqua e sono grandi amici dei Nani. Sarebbero nati contemporaneamente agli Uomini nelle zone orientali della Terra di Mezzo. Più bassi degli Elfi e degli Uomini e persino dei Nani, sono mortali, anche se longevi (la loro vita dura circa cento anni) e usano abitare in buche da loro stessi scavate all'interno di colline. La Contea o *Shire* è il loro territorio che governano autonomamente. Appartengono alla terra ed al mondo animale. Le caratteristiche fisiche principali e comuni alle tre le famiglie sono identificabili nelle dita lunghe, l'aspetto allegro e ben pasciuto, nei capelli ricci e castani, nella grandezza dei piedi. Non amano le avventure e le novità,

⁴³ Tolkien Ch. e Carpenter H. (a cura di), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., lettera a Milton Waldman, 1951.

mangiano in abbondanza, vanno matti per le feste, i banchetti, i regali, le occasioni di stare insieme a far festa. Sono per natura un popolo pacifico e tranquillo, hanno molto sviluppato il senso del dovere, della lealtà, della generosità e dell'amicizia. Hanno due passioni particolari: disegnare lunghi ed intricati alberi genealogici e fumare l'Erba-pipa. Gli *Hobbit*, infatti, usano aspirare o inalare, con pipe di legno o di argilla, il fumo proveniente dalla combustione di certe foglie che chiamano "erba-pipa" o "foglia-pipa". Un gran mistero avvolge le origini di questo costume, o "arte", come la chiamano loro, ma è certo che essi ne sono gli inventori. Il centro di sviluppo di questa usanza è a Brea, nell'antica osteria del "Puledro Impennato" ma l'Erba-pipa è probabilmente originaria dell'Ovesturia, l'isola donata dai Valar agli Uomini Edain che fu poi sommersa. Tutti gli *Hobbit* ed alcuni Nani, maestri nel fare anelli di fumo, sono però superati in destrezza dallo stregone Gandalf, che riesce non solo a spedire i propri anelli, della misura giusta, attraverso quelli degli altri, ma anche a produrli di vari colori e a dirigerli nella direzione voluta. Il primo *Hobbit* di cui sentiamo parlare è Bilbo Baggins, figlio di Bungo Baggins e di Belladonna Took. Abita nella Contea a Hobbitown (Hobbiville nella traduzione italiana), in Vicolocieco a Sottocolle in uno *smial*. E' lui il protagonista della storia anche se nei momenti salienti non ha molta parte nella risoluzione delle situazioni. Tolkien si identifica con lui che è anche il portatore dell'anello. La Contea è il ritratto ideale dell'Inghilterra rurale nella rappresentazione di una campagna inglese medievalizzata. Bilbo non è dotato di nessun tipo di magia per risolvere le situazioni ma è pratico e buono. Le sue caratteristiche ed i suoi limiti sono evidenti già dall'inizio della storia. Quando Gandalf gli propone l'avventura, rifiuta subito come spaventato e lo invita ad andarsene. Non si sente adatto a questo ruolo che successivamente sarà costretto ad accettare. Tolkien riprende la caratteristica delle fiabe nel mettere al centro dell'avventura un personaggio semplice incaricato di risolvere grandi ostacoli. Non si irrigidisce nello stereotipo di una figura troppo ideale e di gesti troppo archetipici, in modo da permettere al lettore di identificarsi con il personaggio. All'arrivo dei Nani, Bilbo si agita moltissimo ribadendo il suo carattere riservato e la gelosia per le sue cose, soprattutto della sua casa scavata nella collina che

rimpiangerà per tutto il viaggio.

Gandalf (dall'islandese "elfo magico"), in origine, è il nome del capo dei Nani, poi viene utilizzato definitivamente, anche per l'affinità semantica, allo stregone che lo accompagna per tutta l'avventura sparendo e ricomparendo improvvisamente e magicamente. In questo racconto, la sua figura è molto differente da quella che conosceremo in *The Lord*. Qui è più somigliante a un Mago Merlino che, ogni tanto, con la sua magia bianca, salva i Nani e Bilbo da situazioni incresciose. Nella Trilogia, invece, sarà una figura molto più potente ed avrà un ruolo attivo nella risoluzione della vicenda dell'anello. Gandalf è detto anche "il Grigio", è un personaggio unico che già nell'aspetto rivela la sua potenza. Ha una lunga barba bianca, un bastone, il mantello e grandi stivali neri. Spesso, nella storia, svanisce per spiegare solo al suo ritorno dove sia andato, ogni volta a risolvere delle "faccende urgenti". E' lui che (senza un dettagliato racconto da parte del narratore), uccide il Grande Orco. Durante la Battaglia dei Cinque Eserciti rimarrà in meditazione senza avere parte attiva nello scontro. Nonostante questo suo carattere ambivalente è una guida umana e spirituale per Bilbo, un punto di riferimento. Viene il dubbio, a volte, che lo Stregone sappia già cosa accadrà sin dall'inizio ed accompagna Bilbo in questo viaggio iniziatico facendo la figura di un protettore silente, lasciando a Bilbo la scelta del modo in cui portare a termine, anche se attraverso situazioni difficili, la sua scalata verso la maturità. Gandalf è un personaggio abbozzato, spesso assente e non possiede le caratteristiche del vecchio saggio che assumerà successivamente in *The Lord*.

Circa alla metà del racconto (e della storia di Bilbo) ci viene presentato un personaggio molto particolare che viene definito "mutante", di nome Beorn, che, per alcuni atteggiamenti e caratteristiche, può essere considerato un surrogato di Gandalf. La Compagnia lo incontra nella foresta ed egli accoglie ed ospita tutti i Nani, Bilbo e Gandalf nella sua casa per qualche giorno. Questo stravagante personaggio ha la capacità di trasformarsi in orso e, proprio in queste vesti, combatterà al loro fianco durante la Battaglia dei Cinque Eserciti. Più che un omologo dello Stregone, tuttavia, rappresenta, più precisamente, il suo *alter ego* dotato di capacità come la concretezza e l'azione. La sua capacità di trasformarsi

in animale e la schiera di ovini e di altre bestie che cucinano e sono al suo servizio raffigurano, in modo esplicito, l'apice della simbiosi dell'uomo con la natura: gli animali agiscono come uomini e lui assume le caratteristiche e l'aspetto di un animale, di un orso. Questo animale, secondo le leggende antiche, indica le origini ancestrali dell'uomo e viene raffigurato dall'iconografia in grotte ed in caverne, simbolo dell'istintualità primitiva allo stato selvaggio.

Gli Uomini, che in questo racconto incontriamo solo nei rappresentanti del popolo del Lago, nascono dalla luce del Sole (mentre gli Elfi nascono dalla luce della Luna). Ilùvatar voleva che i cuori degli Uomini indagassero di là dal mondo, e che in questo non trovassero mai la pace. Egli ha concesso loro la facoltà di plasmare la loro vita oltre la Musica degli Ainur, che per le altre creature è invece come il destino: dà loro, quindi, il libero arbitrio. Ma Ilùvatar sapeva che gli Uomini, più degli Elfi, sarebbero stati sviati e diventati simili a Melkor più che a tutti gli altri Ainur. Gli Uomini sono mortali, la loro vita è molto breve e, poiché quando muoiono lasciano veramente il Mondo, non come gli Elfi che si dirigono via mare alle Isole Immortali, sono chiamati anche "Ospiti" o "Stranieri". Il dono di Ilùvatar a loro sarebbe stato dunque la morte, dono che gli Immortali avrebbero loro invidiato. Sono soggetti a malattia e a vecchiaia, sono un popolo debole e tuttavia ostinato e prolifico che, nonostante le perdite, si moltiplica rapidamente dividendosi così in molte stirpi. Gli Hobbit li chiamano tutti indistintamente "Gente Alta". Alcuni appartenenti al popolo di Pontelagolungo hanno caratteristiche che riportano al contesto in cui vive Tolkien stesso; il Governatore, ad esempio, rappresenta il malgoverno in persona, non è capace di decidere e vuole solo il tesoro. Per questo morirà di vecchiaia, nel deserto, in solitudine.

Fra le creature del Bene e quelle del Male, come un ignavo della *Commedia* di Dante, si trova un personaggio che rivela la sua ambiguità ed ambivalenza già dal nome: Gollum o Sméagol. Questo strano essere, un tempo appartenente al popolo degli Hobbit, precisamente agli Sturoi di Campo Gaggiolo, in questo racconto fa una breve ma importante comparsa (egli segna una fase importante della crescita di Bilbo ed è il primo possessore dell'anello) per entrare in azione solo successivamente nella Trilogia. Nella prima stesura di *The Hobbit*, il capitolo

riguardante l'incontro con Bilbo non esiste e, quindi, non esiste neanche Gollum; nell'edizione successiva Tolkien lo inserisce connotandolo in base al ruolo che egli avrebbe assunto nell'andamento della storia successiva che stava lentamente scrivendo e che avrebbe poi costituito parte della Trilogia. Gollum abbandona la sua gente dopo aver rubato l'anello a suo cugino Déagol per avere il potere dell'invisibilità. E' l'unico Hobbit che si dà completamente al Male e, a differenza dei suoi consimili, è concentrato verso il basso, vive nei pressi di uno stagno, sotto terra, nei cunicoli della Montagna Solitaria, nelle Montagne Nebbiose, dove Bilbo lo incontrerà durante la fuga dagli Orchi. E' repellente alla vista, viscido, con gli occhi sporgenti e somigliante ad un feto perché vive nascosto dalla luce del sole nella sua caverna vicino all'acqua, che rappresenta e simula il ventre materno. Il potere dell'anello lo ha trasformato in un essere misero che si nutre di pesci e non disdegna Orchi o carne umana. L'anello magico gli ha allungato la vita ma lo ha reso più malvagio e perverso. Il nome Gollum deriva dal suo modo di parlare, dal rumore provocato dal suo continuo deglutire. Il suo caratteristico modo di esprimersi utilizzando la prima persona plurale sottolinea la sua solitudine e la mancanza di personalità e di un'anima, poiché egli parla facendo costantemente riferimento a qualcuno vicino a lui che non esiste, a cui chiede consigli ed a cui fa domande e chiede conferme. Ovviamente, è sempre lui a rispondere ai suoi stessi dubbi e a dare credito alle sue stesse parole. Bilbo, impossessandosi del suo tesoro, lo rende furioso e provoca in lui un'inaspettata crisi di pianto; nonostante l'intenzione malvagia di Gollum nei suoi confronti, riesce a provare solo compassione e comprensione, perché in Gollum vede quello che, lui e tutti noi, rischiamo di diventare cedendo alle tentazioni del potere. Anche Bilbo sente questa forza negativa e non dice subito ai suoi compagni dell'anello, volendo tenere il segreto per sé. L'anello, però, per lui riflette l'unica via d'uscita alle situazioni difficili ed un aiuto indispensabile per salvare i suoi amici (per esempio dai Ragni, nel Bosco Atrato). Bilbo vorrebbe vendicarsi di Gollum, ma si rende conto che quel misero essere ha perso già tutto, il suo tesoro e la sua preda. Con il suo aspetto repellente e "storto" ci ricorda marginalmente le folle indistinte della società di massa, come quelle descritte da T.S. Eliot in *The Waste Land*. Egli si è

ridotto in questo modo per la brama di immortalità che lo ha portato alla dannazione, come per Adamo ed Eva, e subisce quella che, per Tolkien, è la massima privazione (come tutti i servi del male): la mancanza di personalità.

Gli Orchi, i Ragni, i Licantropi, i *Trolls* ed i Giganti rappresentano le forze del Male. Primo di tutti è però il Drago; già citato come simbolo, è rilevante anche per la sua parte come vero e proprio personaggio. Il suo nome è Smaug dal verbo germanico *smugan*, che significa “sgusciare attraverso un buco”. Il Drago parla e si esprime molto bene e per Bilbo è un onore parlare con lui; quando egli avrà affrontato questo dialogo sarà quasi arrivato alla sua crescita totale come personaggio e come essere umano. La prima volta Bilbo lo vede assopito sul suo tesoro: ha il corpo ricoperto di squame, fra queste sono rimaste incastrate delle pietre preziose, ha gli occhi rossi come il fuoco e due ali di pipistrello molto ampie. La sua presenza si avverte già dall'esterno della Montagna. Quando alcuni componenti della Compagnia vanno in perlustrazione, per vedere dove si trova la Porta Principale, si mantengono nascosti, perché, anche se il Drago non è presente fisicamente, vedono uscire dalla Montagna il fumo e ne sentono il verso. Questa creatura segna una tappa fondamentale per la crescita di Bilbo, che, dopo averlo incontrato, si sente più forte e sicuro di sé. E' una creatura terribile, tutti lo temono, soprattutto gli Uomini di Pontelagolungo, che, alla sua morte, pensano addirittura di spostare la città perché impauriti della sua carcassa nel lago. La sua storia ha le radici nelle tradizioni nordiche, e, come il Drago di *Beowulf*, è forte e potente. “Nemici degli dei prima, ora avversari di Dio, progenie di Caino, razza infernale”⁴⁴. Visto da questo punto di vista, il Drago è anche “il serpente antico, colui che chiamiamo il diavolo e Satana”⁴⁵. Il Drago di *The Hobbit* è caratterizzato anche da elementi fiabeschi, completamente assenti nella creatura malvagia di *The Silmarillion*, Glaurung. Tolkien inserisce i “mostri” al centro della sua opera e li difende nel saggio intitolato *Beowulf: the Monsters and the Critics*, nel quale, attraverso un'analisi approfondita della loro storia, ne rivaluta l'importanza ed il ruolo indispensabile.

⁴⁴ *Beowulf*, cit., descrizione di Grendel.

⁴⁵ *La Bibbia di Gerusalemme*, EDB, Bologna 1986, *Apocalisse*, Gv 12, 31.

Gli Orchi, in principio, appartengono al popolo degli Elfi, ma poi, vengono catturati dal ribelle Melkor (“l’angelo caduto”) e trasformati in laboratorio in esseri spregevoli. Il loro nome deriva probabilmente dall’antico inglese *orc-naes*, maligni mostri e spettri di *Beowulf*, ed in latino *orcus* significa “inferno”. La loro somiglianza agli *Yahoo* di Swift è impressionante, ma queste creature sono totalmente degenerate ed asservite al Signore de Male e ai suoi ordini, senza la facoltà né il desiderio di cambiare. Tolkien li definisce dei *robot* per la loro sottomissione ai comandi del Maligno, rappresentanti, metaforicamente, degli schiavi del progresso e della tecnologia, degli esseri meccanicizzati della realtà di Tolkien. Le loro città e tutto ciò che li riguarda sono prodotti di alta tecnologia, dalle armi da guerra alle abitazioni, che sono oscure, tetre e fredde. La mancanza di una caratterizzazione psicologica è propria degli Orchi ma, indistintamente, riguarda tutti i personaggi di questo racconto, perché l’interesse di Tolkien è incentrato sull’azione e non sull’interiorità dei caratteri. Bilbo definisce questi esseri brutti e terribili. Non si fanno scrupoli e sono spietati nel catturare le loro “prede” con l’intento di ucciderle. Nel Bosco, dove cavalcano i Licantropi, costringono la Compagnia a salire sugli alberi e nella Battaglia dei Cinque Eserciti sarà molto difficile sconfiggerli. Sono una coalizione, sono forti, determinati, veloci e brutali con sembianze mostruose ed animalesche. La loro natura malvagia si fa evidente anche nel loro sgradevole e gutturale modo di parlare che somiglia a quello dei Lupi. Questi ultimi sono dotati di parola ed hanno un linguaggio terribile, incomprensibile per tutti tranne che per Gandalf il Mago.

I Giganti (ripresi sempre dall’*Edda* di Snorri) non sono qui caratterizzati fisicamente e sono solo nominati ma sono comunque presenti. Quando Bilbo ed i Nani affrontano la tempesta e salgono sulle Montagne sentono cadere delle rocce e dei rumori. E’ qui che per la prima volta vengono nominati i Giganti della Montagna, degli enormi Titani al servizio del Malvagio, abitanti delle Montagne Nebbiose. Bilbo ed i Nani devono rifugiarsi dietro gli alberi per ripararsi dalla valanga di rocce e massi causata proprio da loro. Per la loro grandezza, rappresentano la concretizzazione delle paure dell’uomo che, nella sua piccolezza, non sa come affrontare e come difendersi.

Anche i giganteschi Ragni, che Bilbo incontra nel Bosco Atro, sono creazioni di Melkor; sono neri e furbi, capaci di escogitare delle strategie per catturare le loro prede. In questo racconto sono i figli di Ungoliant, l'enorme Ragno di *The Lord of the Rings*, che racchiude in sé tutte le caratteristiche di queste specie inferiori. La repulsione di Tolkien per i ragni ha inizio durante la sua infanzia in Africa, dove ha spiacevoli incontri con le tarantole dello Stato dell'Orange.

Bilbo, poco dopo la sua partenza, incontra il primo pericolo personificato dai *Trolls* (Uomini Neri o Vagabondi) Berto, Guglielmo e Maso. Bilbo, per il desiderio di cibo, si dirige verso il fuoco da loro acceso e viene catturato con i suoi compagni. I *Trolls* sono alti ma non hanno un bell'aspetto, "neri", perché costretti a vivere di notte o in caverne per non esporsi alla luce del sole che li tramuterebbe per sempre in pietra. Sono particolarmente stupidi ed il loro modo di parlare è molto semplice, ripetitivo, a volte volgare e rozzo. Mangiano carne umana e sembra non vedano l'ora di mettere le mani sui Nani e su Bilbo che hanno chiuso in sacchi. Nel racconto, a causa dei loro litigi continui, si espongono ai raggi solari trasformandosi in statue.

1.2.4 Le tecniche narrative

E' interessante osservare le tecniche che Tolkien utilizza per rendere le sue idee ed i suoi temi così efficaci.

Per caratterizzare immediatamente i personaggi, dal punto di vista fisico e (di conseguenza) morale, riprende l'idea di Swift dello stravolgimento delle proporzioni. Cambiando la realtà delle forme fornisce al lettore una prima immediata consapevolezza su chi ha di fronte e la facoltà di capire alcuni aspetti del carattere di questi personaggi che loro stessi successivamente riconfermeranno attraverso il loro linguaggio. Nella ricchissima e magistrale abilità linguistica e filologica di Tolkien, ogni popolo o razza, a volte ogni singolo, ha un suo preciso e soggettivo idioma. I Nani, per scrivere, usano le rune; nel prologo dell'autore in *The Hobbit* appare, come intestazione, il titolo del racconto trascritto utilizzando l'alfabeto runico. Di seguito l'autore ci informa che

“Runes were old letters originally used for cutting or scratching on wood, stone or metal, and so were thin and angular. At the time of this tale only the Dwarves made regular use of them, especially for private or secret records”⁴⁶.

Intorno al linguaggio di Gandalf è come sospeso un alone di magia, le sue parole sottendono sempre un significato più profondo, anche quando, per esempio si presenta a Bilbo che non si ricorda il suo nome: “I am Gandalf, and Gandalf means me!”⁴⁷. La lingua degli Elfi è un misto di gallese e di antico anglosassone, è musicale e armoniosa ed ha un potere incantatorio su chi la ascolta. Canzoni e strofe accompagnano o precedono l’arrivo di questi personaggi fino alla fine della storia quando Bilbo e Gandalf, durante il viaggio di ritorno, giungono all’Ultima Casa Accogliente: “Bilbo heard the Elves still singing in the trees, as if they had not stopped since he left”⁴⁸. Le creature del Male usano un linguaggio duro, pieno di consonanti ed aspro: gli Orchi, in particolare, producono suoni gutturali e provocano in Bilbo terrore solo ad ascoltarli:

“The Goblins were very rough, and pinched unmercifully, and chuckled and laughed in their horrible stony voices [...]. The Goblins began to sing, or croak, keeping time with the flap of their flat feet”⁴⁹.

Lo stesso vale per i Licantropi:

“All of a sudden they heard a howl away down the hill, a long shuddering howl [...]. In the middle of the circle was a great grey wolf. He spoke to them in the dreadful language of the Wargs. Gandalf understood it. Bilbo did not, but it sounded terrible to him, and as if all their talk was about cruel and wicked things, as it was”⁵⁰.

Gollum ha un linguaggio estremamente personale e produce strani versi in gola provocando da subito in chi lo ascolta uno strano effetto.

“Suddenly up came Gollum and whispered and hisses [...] and when he said *gollum* he made a horrible swallowing noise in his throat. That is how he got his name, though he always called himself *my precious*”⁵¹.

⁴⁶ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 1.

⁴⁷ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 6-7.

⁴⁸ Id., XIX, p. 272.

⁴⁹ Id., IV, p. 57-58.

⁵⁰ Id., VI, p. 95.

⁵¹ Id., V, p. 70.

Anche in questo caso, quindi, la caratterizzazione linguistica è il punto di partenza per conoscere i personaggi e le loro caratteristiche interne, la *conditio sine qua non* per l'esistenza del personaggio stesso.

La prima cosa che notiamo leggendo *The Hobbit* è il ruolo particolare che assume il narratore. Poco dopo aver iniziato a raccontare la storia di Bilbo, il narratore si ferma dicendo: "What is a Hobbit?"⁵² proseguendo il discorso che aveva interrotto con una spiegazione ed una descrizione di questo popolo. Questa non è l'unica occasione in cui egli assume un carattere di onnipresenza e di onniscienza. Attraverso i suoi interventi il narratore stabilisce un particolare rapporto con il lettore e, come accade nelle fiabe, lo accompagna per mano e tiene viva la sua immaginazione ed il suo interesse per ogni avvenimento della sua storia. Tolkien riprende dalla fiaba alcuni spunti e tecniche per la sua narrazione. *The Hobbit* è una lunga fiaba; come ho già rilevato, Tolkien non la considera destinata esclusivamente ai bambini, ma a tutti coloro che per un momento sentono il desiderio di vivere questa esperienza di viaggio nel Mondo delle Fate, l'unico vero spazio dove l'uomo può esprimere le sue potenzialità, un pozzo di idee e rappresentazione dell'arte più pura, dell'immaginazione e della fantasia. Gli interventi del narratore, fornendo spiegazioni e chiarimenti, vogliono mantenere vivo l'interesse del lettore. Parlando di Bilbo, il narratore descrive tutta la sua famiglia per dare profondità storica e spessore a questo personaggio in formazione. Interrompendo il discorso per queste chiarificazioni, pone sullo stesso piano il quotidiano ed il fantastico in un parallelo continuo fra realtà ed immaginazione. L'effetto di realtà è dato dalle precise descrizioni, dalle precisazioni e dai continui rimandi alla quotidianità come nei continui riferimenti al cibo ed alla stanchezza, che ci riportano alle nostre semplici abitudini di vita. Tolkien alterna questi avvenimenti con racconti particolari e fantastici, con le fantasiose descrizioni delle creature del Male e con le magie di Gandalf e dell'anello. La visione mitica si va ad inserire in un mondo fatto di storia e geografia; il Drago, animale fantastico e mitico, è comunque un essere pensante, parlante e reale con qualità e difetti morali. Attraverso la finzione narrativa e

⁵² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 4.

l'indeterminatezza temporale, il lettore si ritrova in un universo mitologico alternativo e completo in sé, ma legato alla realtà attuale:

“Faërie contiene molte cose oltre a elfi e fate, e oltre a gnomi, streghe, *Trolls*, giganti o draghi: contiene mari, il sole, la luna, il cielo; e la terra, e tutto ciò che è in essa: alberi e uccelli, acqua e pietre, vino e pane, e noi stessi, uomini mortali, quando siamo vittime di un incantesimo”⁵³.

L'intervento del narratore dirige, commenta e mostra simpatia per il protagonista. Il quotidiano entra nel fantastico attraverso azioni semplici come il fumare la pipa o il “tea-party” nella casa inglese dello Hobbit che vengono trasformati in eventi magici e particolari.

In questo racconto ritroviamo la semplificazione sintattica ed il linguaggio semplice proprio delle fiabe; le frasi sono brevi e chiare e così anche i dialoghi tra i personaggi. Ogni capitolo racchiude un'unica vicenda, permettendo al lettore di seguire con più facilità l'intricato susseguirsi degli avvenimenti e di ricordare i nomi dei personaggi coinvolti e dei luoghi che attraversano. Il viaggio di Bilbo è così facilmente suddivisibile in fasi. I titoli “riassuntivi” dei capitoli ricordano subito al lettore il contenuto e, a primo impatto, suscitano curiosità e desiderio di andare avanti, caratteristica tipica dei romanzi polizieschi e “gialli”, nei quali è frequente anche il rinvio al capitolo successivo per creare suspense e mistero (tecnica presente anche in *The Hobbit*).

In tante situazioni troviamo il ripetersi di schemi tripartiti. Possiamo suddividere tutta la storia in tre momenti: partenza, iniziazione e ritorno, tratti fondamentali della *quest* medievale, struttura portante del racconto di Tolkien. La *quest* si sviluppa e procede per tappe secondo lo schema azione-riposo. I momenti in cui vediamo Bilbo imbattersi in situazioni pericolose sono sempre seguiti da momenti di pausa e di riposo. Osserviamo la storia da questo punto di vista: incontro con i *Trolls* e cattura - salvataggio da parte di Gandalf - riposo dagli Elfi; ripresa del cammino – incontro con i *goblins* (gli Orchi) – dialogo Bilbo-Gollum - fuga e ritorno dagli altri - riposo da Beorn; incontro con i Ragni del Bosco Atrò - cattura da parte degli Elfi Silvani - arrivo al lago – riposo dagli Uomini; incontro

⁵³ Tolkien Ch. (a cura di), *Sulle Fiabe in Il Medioevo e il Fantastico*, cit., p. 173.

con Smaug alla Montagna Solitaria; Battaglia dei Cinque Eserciti; ritorno alla Contea. I momenti di riposo segnano le fasi della crescita di Bilbo, che proprio in queste occasioni riflette su se stesso e sulla sua condizione.

Anche la ricerca di cibo ritorna insistente e scandisce il tempo. Bilbo rimpiange spesso la sua casa e le sue abitudini ed ha sempre fame o sonno. Questi desideri fisiologici riportano nuovamente al quotidiano e, venendo ripetuti in modo così ossessivo, sottolineano l'umanità di Bilbo ed il suo carattere semplice ed abitudinario.

La *quest* si può dividere in tre grandi momenti, o fasi, contraddistinte rispettivamente dai tre dialoghi principali di Bilbo. Il primo è il dialogo tra Bilbo e Gandalf che si svolge all'inizio della storia: Bilbo, con il suo linguaggio semplice, ripetitivo ed un po' scarno affronta lo Stregone dotato di un linguaggio forbito, sintetico e misterioso, e rifiuta la sua proposta di viaggio. Questa prima fase termina nel momento in cui Bilbo incontra Gollum, con cui affronta un secondo dialogo che segna l'inizio della seconda fase, il momento dell'iniziazione, durante il quale egli affronterà prove difficili; il terzo dialogo è quello di Bilbo e Smaug il Drago. L'incontro con Gollum è al centro di tutta la storia ed anche il momento culminante della maturazione di Bilbo. La narrazione procede secondo lo schema di morte e rinascita che è spesso rappresentato dal passaggio dei personaggi dall'oscurità alla luce. Nei tre momenti della sua storia, Bilbo passa dalla sua casa (dialogo con Gandalf) all'esterno, dai cunicoli delle Montagne Nebbiose (dialogo con Gollum) alla foresta e dalla caverna di Smaug all'esterno. Bilbo rivela la sua crescita anche dal punto di vista linguistico; alla fine del viaggio aggiunge alla sua rinnovata identità spirituale e morale una maggiore padronanza della lingua ed un vocabolario più ampio. Cosciente di questo suo miglioramento, Bilbo, al ritorno dalle sue avventure, scrive un libro di ricordi, memorie e poesie, cosa che prima non sarebbe mai stato in grado di fare o a cui non avrebbe mai pensato. La sua capacità linguistica nel dialogo con Gollum assume, però, una valenza diversa. Bilbo riesce a sconfiggerlo con l'astuzia uscendone vincitore. Nel dialogo con Smaug, lo Hobbit è ormai un abile parlatore, capace di usare termini difficili e ben articolati, aggettivi e soprannomi che rivelano la sua spiccata fantasia ed abilità.

Da questo confronto scopre un altro se stesso forte e coraggioso. Non prende parte alla Battaglia finale e all'uccisione del Drago ma è da lui che parte l'idea giusta per la risoluzione di entrambe le situazioni: per eliminare il Drago, grazie all'individuazione del punto debole nel suo petto che il corvo riferirà a Bard l'Arciere; per risolvere il dissidio fra gli Elfi ed i Nani con l'offerta dell'Archipietra e l'accordo per renderli più uniti nella la lotta contro le forze del Male, dalla quale usciranno vincitori, mentre Bilbo, con l'anello al dito, rimarrà svenuto per tutto il tempo.

Il doppio livello narrativo si nota anche nell'alternanza strutturale tra *epos* e commedia, nell'immagine della realtà della campagna inglese modificata dalla parodia del romanzo di ambientazione sociale e dal mistero della ricerca tipico della *quest* del *romance*. In questo racconto lo straordinario non è in antitesi con l'ordinario, ma ne è la deformazione e l'ingrandimento. La duplicità e la dicotomia, che ritornano costantemente nel racconto, si riflettono in Bilbo stesso: lo Hobbit vacilla tra il carattere mite e pacifico della sua parte materna Took (il quotidiano) ed il suo carattere istintivo ed avventuroso della parte paterna Baggins (il fantastico). Bilbo, un *halfling*, si trova, quindi, tra il mito e la storia, è la sintesi di due mondi: il reale ed il fantastico.

L'importanza della *fabula* nel suo svolgimento sottolinea l'interesse di Tolkien a ridare alle parole il loro valore magico ed evocativo (proprio del genere fantastico) inserendole in un contesto linguistico e semantico coerente ed organizzato in precisi procedimenti e schemi narrativi. L'"io narrante" è molto presente nella prima metà del racconto ma tende a scomparire nella seconda metà, in cui Bilbo ha raggiunto profondità caratteriale ed il suo punto di vista, quindi, può prendere il sopravvento su quello del narratore. Quest'ultimo guida ed ha la capacità di smorzare i toni tragici, a volte usando la comicità e l'umorismo. Bilbo, dopo l'incontro con Gollum ha un racconto da narrare; la sua importanza come narratore, però, dopo essersi imbattuto in Smaug, si attenua, lasciando il posto al punto di vista di coloro che, da quel momento in poi, sono i protagonisti della Battaglia finale. Questo scambio di punti di vista e di situazioni a volte diventa anche sovrapposizione con l'uso della tecnica medievale dell'intreccio (ariostesca

e spenseriana, ad esempio), dell'intarsio policentrico (come in Giovanbattista Marino), l'*interlacing* di diverse avventure e di diversi personaggi. Il narratore lascia in sospeso delle domande o il discorso per rispondere ad un'altra domanda, per spiegare qualcosa, oppure passa all'improvviso a vicende che hanno come protagonisti altri personaggi ed altri luoghi, per tornare solo successivamente alla storia precedente che rimane come sospesa nello spazio e nel tempo. In *The Lord of the Rings*, Tolkien mette a punto questa tecnica sfruttandola largamente, ma in questo racconto (anche se ancora *in nuce*) possiamo trovarne già qualche esempio. Descrivendo la famiglia di Bilbo, il narratore si rende conto di non avere approfondito la caratterizzazione del popolo degli Hobbit:

“The mother of our particular Hobbit – what is a Hobbit? I suppose Hobbits need some description [...]”⁵⁴,

e rimanda così la descrizione della madre di Bilbo. Quando Bilbo e Gandalf sono ospitati in casa di Elrond, al termine del loro viaggio di ritorno, lo Stregone racconta le sue avventure includendovi, però, il racconto di avvenimenti che lo Hobbit non conosce, svelando il mistero e colmando i vuoti narrativi sulle sue improvvise sparizioni:

“It was in this way that learned where Gandalf had been to; for he overheard the words of the wizard to Elrond. It appeared that Gandalf had been to a great council of the white wizards, master of lore and good magic; and that they had at last driven the Necromancer from his dark hold in the South of Mirkwood”⁵⁵.

Altro esempio. Bilbo ed il resto della Compagnia si trovano in difficoltà in seguito all'agguato da parte degli Orchi e dei Lupi Mannari. La descrizione di questo momento è dettagliata e, seguendo i ritmi di un *climax* ascendente, si arriva ad una situazione di tensione, di caos e confusione che sembra non avere via di scampo. A questo punto il narratore cambia scena, come una cinepresa che improvvisamente punta il suo obiettivo su un altro soggetto:

⁵⁴ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, I, p. 4.

⁵⁵ Id., XIX, p. 273.

“What is all this uproar in the forest tonight?” said the Lord of the Eagles. He was sitting, black in the moonlight, on the top of a lonely pinnacle of rock at the eastern edge of the mountains. I hear wolves’ voices! Are the goblins at mischief in the woods?”⁵⁶.

La lettura di questa storia ci dà forti sensazioni anche solo dal punto di vista fonetico e formale. Ognuno ha un suo “idioletto”, parte integrante e specchio della sua vera natura interiore. E’ questa la più grande abilità di Tolkien: creare parole ed unirle insieme per dare vita a sensazioni e ad un mondo nuovo attraverso il quale poter vivere emozioni in situazioni reali ed uniche, con l’unico scopo di arrivare al premio finale di Bilbo (e di tutti) che consiste nella presa di coscienza della propria identità e della conseguente capacità di agire autonomamente contro la stereotipizzazione e la robotizzazione dell’uomo nella società moderna.

⁵⁶ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., VI, p. 97.

II

LA LIMINARITA' DI THE HOBBIT

Līmen, limīnis, n.: “limitare, soglia (della casa); abitazione, casa, dimora; entrata, ingresso; uscita; limite, confine; principio”⁵⁷.

Questa definizione racchiude le caratteristiche principali che contraddistinguono molti temi ed eventi relativi a *The Hobbit*. I significati che meglio descrivono le situazioni e i motivi fondamentali di questa storia sono, in ordine di importanza, “soglia”, “limite”, “confine” e “principio”. *The Hobbit* è una grande metafora dell’evolversi delle situazioni e dei personaggi da un determinato stato iniziale ad una nuova e diversa condizione di esistenza rappresentata dal passaggio attraverso concreti elementi di confine, segnali di fasi importanti di cambiamento. Lo schema ripetitivo partenza-trasformazione-arrivo implica una crescita, una maturazione e viene utilizzato a tutti i livelli narrativi riflettendosi nei personaggi, nella natura e in ogni particolare della storia. La Terra di Mezzo, con il suo nome evocativo, costituisce lo scenario in cui prendono vita le trasformazioni. Nella sua conformazione geografica, nella sua creazione e nei popoli che la abitano, troviamo la spiegazione diretta a questo fenomeno. Questa terra rappresenta una terra di confine, di passaggio, ed è quindi caratterizzata da una inevitabile precarietà e da un imminente senso di mutamento che si rispecchia anche nell’evoluzione spirituale dei personaggi, nella loro crescita fisica e personale. La Terra di Mezzo o *Middle-Earth*, deriva linguisticamente dalla *Midgard* dell’*Edda* di Snorri ed il significato di “terra di passaggio”, insito nel suo nome, deriva dal *Crist* di Cynewulf che Tolkien lesse durante il periodo di studi all’*Honours School* di Oxford. In questa raccolta di poemi religiosi anglosassoni la troviamo citata in questi versi:

“Eala Eärendel engla beorhtast

⁵⁷ Campanini G. e Carboni G., *Vocabolario Latino-Italiano, Italiano-Latino*, Paravia, Torino 1961, p. 392.

ofer middangeard monnum sendeð”.

(“Ave Eärendel il più luminoso di tutti gli angeli/inviato agli uomini sulla terra di mezzo”)⁵⁸.

La Terra di Mezzo è la rappresentazione di un passaggio anche perché è il luogo in cui abitano gli Uomini, esseri mortali che vivono una situazione momentanea in attesa della vera vita al di là del loro viaggio terreno. La visione cristiana di Tolkien, molto influente per tutta la sua vita, infonde una connotazione religiosa a questo senso di precarietà e di passaggio e vede questa Terra come un luogo in cui il cammino dell'uomo verte al momento della morte, alla visione di Dio e al Paradiso. Quindi, la Terra di Mezzo è situata idealmente tra il Paradiso e l'Inferno, tra la vita e la morte.

La storia della creazione della Terra di Mezzo deriva da molto lontano e prende spunto da antiche leggende celtiche, in particolar modo da una leggenda islandese in linea con una tradizione letteraria che attribuisce alle denominazioni, quindi anche alla toponomastica, il ruolo essenziale di convogliare significati rilevanti per l'autore. In questa leggenda viene descritta la creazione del mondo, in cui gli elementi opposti della natura sono fusi insieme, come il ghiaccio ed il fuoco; questa caratteristica unione di elementi contrastanti è un'immagine del paesaggio variegato proprio dell'Islanda e rappresenta il sincretismo e la polarizzazione della realtà, successivamente tema ricorrente di Tolkien.

“All'inizio esisteva solo il caos, composto dall'elemento gelido del nord, Nifhleim, e da quello ardente del sud, Muspell; dalla loro fusione nacque il primo essere vivente, Ymir, dalla cui ascella nacquero il primo uomo e la prima donna e padre dei giganti di ghiaccio. In breve, dalla ostilità sorta fra Ymir ed i neonati dèi fu determinato lo scontro che portò alla morte del primo; il suo sangue sgorgò così copioso da far annegare tutti, tranne uno, i giganti di ghiaccio ed ogni parte del suo corpo si trasformò: il sangue divenne l'oceano, la sua carne divenne la terra, il cervello si tramutò in nuvole che si muovevano al di sotto del suo cranio vuoto che, dunque, divenne la volta del cielo. La terra così creata prese il nome di *Midgard*, ovvero, in inglese attuale, *Middle-Earth*, cioè, appunto, Terra di Mezzo”⁵⁹.

Questa terra così formata racchiude in sé e nella sua storia tutti i significati principali di un viaggio di trasformazione. Già negli atlanti medievali

⁵⁸ Carpenter H., *La vita di J.R.R. Tolkien*, cit., p. 119.

⁵⁹ Piccione V. A., *Il magico mondo di Tolkien*, Seam, Roma 1998, p. 49.

“lo spazio geografico è un’esibizione esemplare della Creazione, è contenuto tutto il sapere, non solo geografico, ma storico, naturalistico, linguistico, liturgico in esso vi è contenuto tutto il bagaglio di conoscenze indispensabili all’uomo che si accinge ad affrontare l’avventura di percorrere i sentieri della terra e dell’anima”⁶⁰.

Tramite le mappe e i disegni autografi di Tolkien, abbiamo una precisa configurazione della sua creazione dal punto di vista geografico e storico.

“La Terra di Mezzo non è una terra che non c’è, senza relazione con il mondo in cui viviamo. Il suo nome deriva dal termine medio-inglese *middelerde* (o *erthe*), modificazione del termine dell’antico-inglese *middangeard*: il nome per le terre abitate dagli uomini *in mezzo ai mari*”⁶¹.

Anche in questo caso Tolkien parte dalla forma linguistica per dare vita alla storia e alla geografia del Mondo Secondario. Egli riporta nella sua terra rediviva elementi e caratteristiche di poemi e leggende medievali. La scelta di ridare vita al Medioevo attraverso la ripresa di temi ed elementi peculiari di questo periodo storico, è una caratteristica in più che evidenzia la situazione di passaggio nella Terra di Mezzo. Il Medioevo, come dice la parola stessa (anche se conferitagli solo successivamente), è un’età di mezzo, di passaggio da una situazione di stabilità ad una condizione di incertezza nella quale si va alla ricerca disperata di valori solidi a cui poter fare riferimento; il nome che gli è stato attribuito segna la sua storia ed il giudizio che le popolazioni successive hanno espresso su questo periodo. La sensazione di un uomo del Medioevo, che vede finito un periodo di luce e serenità e scorge davanti a sé la tetra e cupa realtà di un mondo in bilico nel quale nascono paure e si presagisce la fine del mondo, rispecchia, in parte, il contesto storico e sociale in cui vive Tolkien. Nell’età moderna, il progresso, arrivato prepotentemente e senza preavviso, lascia molti attoniti e spaesati, gli individui non si riconoscono più nei modelli che vengono loro proposti e rimpiange il passato degli antichi. E’ sempre meno presente la coscienza di appartenere ad un gruppo, ad un popolo; nel fragore delle città industriali c’è molta confusione fra il rimpianto per il passato ed ansie e aspettative per l’imminente ed incerto futuro. In questo periodo cambia il concetto di spazio e di

⁶⁰ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano 2000, p. 7.

⁶¹ J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza. Lettere 1914-1973*, cit., p. 270.

tempo in una situazione di completo isolamento nel presente e di attaccamento al passato. Il tempo da assoluto diventa soggettivo e non coincide più con il tempo pubblico assumendo valenze personali ed uniche. La relatività del tempo, proposta da Einstein⁶² e poi da Durkheim⁶³, stimola nuovi studi antropologici e sociologici. Non esiste più una precisa distinzione tra passato, presente e futuro, che si mescolano nella confusione mentale e materiale del caos frenetico della modernità. E' da qui che Tolkien prende il concetto di passato come stabilità costruendone, addirittura, uno proprio sul quale dare una vita reale alle sue creature. Per sottolineare il concetto di "liminarità" in questa creazione, possiamo prendere spunto dalle parole di Bergson:

"Il corpo è un confine tra il futuro e il passato che avanza sempre [...] in cui stati anteriori permeano, si fondono o dissolvono l'uno nell'altro, come le note di un accordo attraverso una penetrazione reciproca, una interconnessione"⁶⁴.

In Tolkien il concetto di cambiamento pervade ogni aspetto della sua creazione: la natura muta incessantemente carattere e i suoi personaggi subiscono profondi mutamenti. Niente è statico nella sua *Middle-Earth* ma segue un processo di continua trasformazione, accompagnata costantemente da una sottile amarezza per la coscienza (che contraddistingue la sua epoca di transizione) dell'inevitabilità della vittoria del Male sulle effimere e momentanee vittorie del Bene. La guerra cambia radicalmente la visione del tempo e dello spazio. Il ricordo di Tolkien delle trincee è atroce e gli lascia nel cuore un senso di angoscia e di incertezza verso il futuro: "Tolkien non dimenticò mai quello che chiamò *l'orrore animale* della trincea"⁶⁵. L'uomo è un "essere storico" che non può essere altro che un insieme di caratteristiche della sua vita e delle sue aspettative ed ansie future. Il concetto di antico come buono assume importanza nella narrativa di

⁶² La teoria di Einstein sostiene che tutte le coordinate temporali sono relative a un sistema specifico di riferimento.

⁶³ In *Classificazione primitiva* e in *Le forme elementari della vita religiosa*, Émile Durkheim sostiene il legame del tempo con l'organizzazione sociale distinguendo tra tempo personale e *tempo in generale* che ha appunto un'origine sociale.

⁶⁴ Bergson H., *Materia e memoria*, in Kern St., *Il tempo e lo spazio*, Il Mulino, Bologna 1998, p. 58.

⁶⁵ Carpenter H., *La vita di J.R.R. Tolkien*, cit., p. 143.

Tolkien ed è al centro di questo racconto, sua base e supporto. La simultaneità del presente si farà qui manifesta attraverso i vari livelli narrativi e le descrizioni che utilizzano più punti di vista regalandoci una conoscenza più ampia della realtà osservata. In Bilbo possiamo osservare un atteggiamento ambivalente verso il futuro: a momenti è retrospettivo, basato sulle norme del passato, su ciò che egli aveva e non ha più, come quando lo Hobbit rimpiange la sua casa e le sue abitudini:

“Bother burgling and everything to do with it! I wish I was at home in my nice hole by the fire, with the kettle just beginning to sing! It was not the last time that he wished that!”⁶⁶.

Altre volte Bilbo è attivo, incline allo scontro e al rifiuto del vecchio, delle abitudini e delle norme e tende all’acquisizione di una sicurezza e di una crescita personale di uomo:

“Come, come! he said. While there’s life there’s hope! As my father used to say, and third time pays for all!. I am going down the tunnel once again. I have been that way twice, when I knew there was a dragon at the other end, so I will risk a third visit when I am no longer sure. Anyway the only way out is down. And I think this time you had better all come with me”⁶⁷.

E’ proprio la speranza di cambiamento il motore e il punto di partenza da cui Bilbo ed altri personaggi partono verso il loro cammino di trasformazione. H.G. Wells, ad esempio, in *The Time Machine*, è spinto dalla voglia di trasformazione della realtà e reputa la macchina del tempo, simbolo della tecnologia avanzata, lo strumento ideale atto ad accelerare il processo di cambiamento. Tolkien attribuisce questo sentimento di fiducia nelle artificiosità tecnologiche agli Orchi che, con le loro costruzioni e le loro armi avanzate, deturpano la natura e la trasformano. Tolkien, quindi, non segue la direzione di Wells poiché egli è decisamente contro il progresso e a favore della conservazione e della difesa della natura. Il futuro non è predeterminato, è aperto, fonte della libertà umana, del suo libero arbitrio. Egli vive l’ansia per il futuro ed il processo di trasformazione in modo diverso e lo rende esplicito in tutta la sua opera; *The Hobbit* è la sintesi di

⁶⁶ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., II, p. 31.

⁶⁷ Id., XIII, pp. 217-218.

questo concetto di cambiamento, un ponte tra le prime opere di Tolkien e gli scritti successivi, un racconto in cui la mitologia si affianca alla magia e ad elementi comici, semplice ed esauriente base per *The Lord of the Rings*.

Middle-Earth, Medioevo, *halfling*: quest'ultimo termine è il terzo elemento che rappresenta questa situazione di trasformazione. Bilbo, il protagonista, è uno Hobbit, un *halfling* appunto, un essere "a metà", più basso di un Uomo ma più alto di un Nano, un misto di caratteristiche di popoli diversi, che durante il viaggio (fino alla fine) subisce una profonda trasformazione, evidente a livello fisico e spirituale. La sua "non appartenenza" ad una precisa razza che, di conseguenza, lo porta a non essere riconosciuto né dagli Uomini né dal Drago, lo fa intermediario di due mondi: Bilbo è sospeso tra il mito e la storia come la Terra di Mezzo, e rappresenta lo scontro fra il passato ed il presente. La precarietà di questa situazione suggerisce una sfida quotidiana continua per rimanere ancorati alla vita che, pur senza slanci né avventure, è comunque una vita *vivibile*, finché si rimane circoscritti nel proprio ambiente e nel proprio microcosmo. In un primo momento, il passare da una situazione ad un'altra non porta nulla di positivo, ma solo paure e pericoli. Bilbo, quando esce dalla sua casa, è profondamente turbato e nel primo incontro con i *Trolls* non sa ancora come comportarsi. In questo caso l'aiuto di Gandalf è necessario perché lo Hobbit non è ancora in grado di affrontare le novità. Egli non agisce con saggezza, decide di non avvertire i suoi compagni e di fare di testa sua e, così, viene scoperto:

"Then Bilbo plucked up courage and put his little hand in William's enormous pocket. There was a purse in it, as big as a bag to Bilbo. *Ha!* thought he, warming to his new work as he lifted it carefully out, *this is a beginning!* It was! *Trolls'* purses are the mischief, and this was no exception. *'Ere, 'oo are you?* it squeaked, as it left the pocket; and William turned round at once and grabbed Bilbo by the neck, before he could duck behind the tree"⁶⁸.

2.1 Storia e geografia della Terra di Mezzo

Il tema del cambiamento e della trasformazione si rende manifesto prima di tutto nella configurazione della geografia della Terra di Mezzo e nel suo cambiamento nel tempo. Tolkien ci narra la sua storia attraverso il linguaggio del

⁶⁸ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., II, p. 35.

mito. Egli prende spunto dall'*imago mundi* propria del Medioevo attraverso la visione della Mappa di Hereford, dipinta in Inghilterra fra il 1276 e il 1283 da Richard di Haldingham, basata su nozioni bibliche, mitologiche, storiche e classiche. La Terra di Mezzo è di per sé un simbolo oltre che un luogo di simboli, è una metafora che implica il “trasporto, passaggio” da un significato denotativo a un significato connotativo ed evocativo.

“La Terra di Mezzo, come dice il nome stesso, è una terra di passaggio, sottesa fra i mari, porto di partenza per le Terre Imperiture dove la nostalgia [...] spinge gli Elfi a ritornare”⁶⁹.

La Terra di Mezzo rappresenta, quindi, una situazione incostante, di attesa, e rivela questa precarietà nella originalità di trovare fondamento e di posizionarsi tra la fiaba ed il mito, tra due mondi che si infondono nelle sue creature e nei suoi paesaggi. Questa Terra unisce la “medievalità” pagana con la visione cristiana del mondo, propria di quel momento storico. E' un luogo d'impresa e di gesta in cui il protagonista deve dimostrare qualcosa, è un percorso di preparazione ad altri mondi più duraturi e solidi; è in bilico tra il Bene ed il Male, tra luce ed ombra. Alla fine della Terza Era, gli Elfi si allontanano da questa terra per raggiungere le Terre Imperiture, nella loro condizione di esuli, di popolo senza dimora, indecisi, perché confusi dalla nostalgia, se rimanere su questa Terra o se tornare alla loro Valinor.

Nell'arco delle Tre Ere, la geografia di questa Terra subisce molti cambiamenti subendo trasformazioni profonde, a volte disastrose. Gli spostamenti da un luogo ad un altro, indipendentemente dalle lunghezze, avvengono quasi esclusivamente a piedi, come accadeva per gli antichi viandanti del Medioevo; questo ci consente di disporre di informazioni più particolareggiate sulla geografia locale che non su quella d'insieme. La precisione di dettagli ci giunge nella Mappa che Tolkien stesso costituisce e disegna, che ha tutto il sapore di una antica mappa medievale. Ma, per capire meglio le trasformazioni geografiche e per poter seguire in dettaglio le vicende dei protagonisti di questo racconto, bisogna fornire in breve la storia di questo mondo.

⁶⁹ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, cit., p. 9.

Arda o Æa (“il Reame”, “la Terra”), l’intero mondo creato da Ilùvatar, è composto da tre continenti: la Terra di Mezzo, Númenor ed il Reame Beato Aman. I Valar e i Maiar completano la creazione arricchendo il paesaggio con piante ed animali e creando fra le Terre un grande lago, dove collocano un’isola, Almaren, utilizzandola come luogo in cui riposarsi e gioire della loro creazione. Alcuni Valar, a causa delle distruzioni provocate da Melkor (“l’angelo caduto”) su Arda, si stanziano nella regione da loro chiamata Aman (“Benedetta”), altri fortificano Valinor, la loro terra d’origine. Intanto, in alcune regioni di Arda, Ragni giganti ed altre creature mostruose di Melkor, rendono i luoghi inabitabili e tetri. Inizia la Guerra del Potere contro Melkor durante la quale il mondo subisce molti cambiamenti dai tumulti generati dallo scontro. Melkor ne esce sconfitto ed è portato a Valinor dove è rinchiuso in Mando, dalle cui sale non può scappare. Poco dopo, però, è rilasciato sulla parola e si vuole vendicare. Colpisce così i Quendi, gli Elfi, i figli di Ilùvatar. Fugge da Valinor e va nella Terra di Mezzo. Qui ripristina il suo regno e procede al massacro di molti Elfi e Uomini. Non avendoli eliminati tutti e troppo fiducioso di sé stesso, questi si riuniscono tutti contro di lui nella Guerra della Collera. Molte terre sono distrutte, altre emergono cambiando nuovamente l’aspetto di questo mondo. Melkor è finalmente sconfitto e confinato nella tenebra di Æa. I Valar dotano gli Atani (gli Uomini) di una lunga vita (diversa dall’immortalità propria degli Elfi) e donano loro l’isola di Elenna, da loro chiamata Númenor, nella quale diventano Dúnedain, i re degli Uomini. Questi, irretiti dal potere dei servi di Melkor ancora vivi, iniziano ad essere invidiosi degli Elfi. I superstiti rappresentanti del maligno si trovavano a Mordor, nella parte più meridionale della Terra di Mezzo. Abbindolati dalle loro parole, i Dúnedain vogliono assaltare Aman, sede dei Valar. Ilùvatar, in questa occasione, dimostra tutta la sua potenza scuotendo il mondo e cambiandone ancora una volta l’aspetto. Affonda la flotta dei Dúnedain e la stessa Númenor, mentre sposta Aman e le altre isole dal resto del mondo, in modo che gli Uomini, da quel momento in poi, non possono più vederle. Nella Terza Era si combatte un’altra guerra, la Guerra del Potere, durante la quale è visibile l’ultimo intervento dei Valar in aiuto dei figli di Ilùvatar. Questi mandano gli Istari in aiuto dei popoli

della Terra di Mezzo; il più grande fra loro è Mithrandir o Gandalf, indispensabile per la sconfitta definitiva di Sauron, la personificazione del Male (in *The Lord of the Rings*).

In questa Terra la natura predomina sull'uomo. Non ci sono molti insediamenti urbani ma solo piccoli villaggi. Ad Occidente si estende il Grande Mare, circoscritto da poche scogliere e pochi porti. Nell'estremo Oriente ci sono i regni di Mordor e di Rhûn, abitati rispettivamente dai servi di Sauron e da oscuri individui suoi alleati. Due grandi catene montuose solcano la terra: le Montagne Nebbiose ed i Monti d'Ombra, che avvolgono a semicerchio Mordor. Sono montagne aspre, rocciose e poco accessibili agli esseri viventi. Il terreno, altrimenti, è per lo più collinoso; nella Contea, per esempio, ci sono i cosiddetti *barrows*, collinette coltivate. Le pianure sono rare, mentre ci sono numerose foreste di arbusti fitti e grandi all'interno delle quali vivono gli Elfi a stretto contatto con la natura.

Come si può notare, è un panorama estremamente complesso, in cui le manifestazioni del bello più esaltante affiancano quelle del brutto più terrificante. L'immagine del *limen*, quindi, grazie a questo ambiente ricco di doppi contrastanti (caratteristica insita anche nei personaggi), assume un significato particolarmente interessante perché sottolinea l'importanza del libero arbitrio: in questo ambiente ci sono molte possibilità di cadere nelle tentazioni del Male e questa facoltà permette al singolo di fare scelte più o meno difficili, giuste o sbagliate che siano, dirigendolo verso la sua crescita o, al contrario, verso la sua rovina. La "soglia", quindi, rappresenta il superamento di una situazione difficile in cui il personaggio, in questo caso Bilbo, sceglie tra il buono ed il cattivo e passa a stadi superiori di crescita. Ogni situazione di pericolo ha caratteristiche sempre differenti dalla precedente e Bilbo deve affrontare questi momenti rinnovando continuamente la sua perspicacia e la sua astuzia.

2.2 Gli "elementi-soglia"

Nella natura della Terra di Mezzo Bilbo incontra molti "elementi-soglia" che rappresentano il passaggio da una condizione iniziale ad una successiva e diversa.

Bilbo, oltrepassando o passando attraverso questi elementi, segna la sua crescita spirituale e fisica che si manifesta in un'evoluzione personale e nella trasformazione in un uomo nuovo. Primo segnale di trasformazione è la Porta, che, però, assume caratteristiche diverse, a volte ambivalenti, a seconda della situazione in cui si trova il protagonista. All'inizio, lo Hobbit esce dalla sua casa chiudendosi la porta alle spalle. L'abbandono del proprio ambiente familiare è una fase molto importante poiché rappresenta l'allontanamento da tutto ciò che è sicuro e tranquillo verso qualcosa di ignoto che, proprio per questo, incute timore. Bilbo, durante il viaggio, ricorda e rimpiange spesso la sua casa, segno di attaccamento alla sua piccola vita tranquilla ed abitudinaria. Al momento della partenza lo Hobbit pensa a cosa portare con sé e prende un fazzoletto, oggetto che per un po' serve a dargli sicurezza ma che più avanti perde importanza ed è dimenticato. La porta della sua casa è la prima soglia e viene violata da Gandalf e dai Nani. Gandalf vi incide una scritta per attirare i Nani dotandola, in questo modo, di un ulteriore significato: è il punto di partenza di tutta la vicenda che Bilbo deve affrontare e che rappresenta il primo turbamento della sua vita.

“La porta è sicuramente la parte più significativa della casa. La si apre e la si chiude; alla porta si bussa oppure la si può sbarrare. Rappresenta una soglia, un segno di confine. Attraversandola per entrare o per uscire, si accede a condizioni diverse dell'esistenza, a un altro stato della coscienza, e ciò perché essa conduce dinanzi a persone diverse e in una diversa atmosfera”⁷⁰.

Bilbo viene costretto ad affrontare questa avventura. L'uscita dalla sua casa è rapida e veloce, non c'è tempo di riflettere e pensare. Bilbo passa dall'interno all'esterno, dalla sua chiusura fisica e mentale al mondo alla realtà che lo circonda aprendosi così al nuovo. Un altro passaggio attraverso una porta è quello in cui Bilbo entra nella Porta della Montagna Solitaria. Qui lo Hobbit fa un movimento inverso al precedente passando dall'esterno all'interno, dalla luce al buio, da un ambiente aperto ed ampio ad uno chiuso, fatto di gallerie e di stretti cunicoli sotterranei. Dalla presenza o dall'assenza di luce si può capire la natura negativa o positiva del passaggio. Bilbo è l'unico ad entrare nelle viscere della Montagna e

⁷⁰ Blackwood A., in Biedermann H., *Enciclopedia dei simboli*, cit., p. 415.

ad arrivare prima fino a Gollum e poi fino alla tana del drago Smaug. Questa “discesa agli inferi”, questo cammino verso il basso, rappresenta i due momenti più duri che Bilbo deve affrontare. Scendendo, nel buio, Bilbo si pone di fronte alle sue paure ed ai lati più nascosti del suo carattere, scoprendo nuove debolezze o doti: il Drago, con le sue parole, riesce quasi ad ammaliarlo mentre Gollum risveglia in lui una vivace astuzia. La porta

“Spesso è il simbolo non solo dell’ingresso ma anche dello spazio segreto che vi è dietro, del potere misterioso su cui essa si apre”⁷¹.

L’apertura della Porta della Montagna segue un rituale particolare, preciso e curato ed assume connotazioni di mistero e sacralità, aumentando le aspettative dei protagonisti del racconto e dei lettori stessi. Osservando questa situazione da un punto di vista religioso, la porta si può paragonare agli

“ingressi dei templi che conducono ai segreti recessi dove si trova il *sancta sanctorum*, che sono spesso segnati da portali sfarzosi che solo colui che è stato ordinato Sommo Sacerdote ha il permesso di oltrepassare”⁷².

Bilbo si investe di questa carica quasi divina per tentare di salvare i popoli dalla schiavitù del Drago e dalle forze del Male. L’improvvisa e magica apertura della Porta è segnata da simboli come, per esempio, il corvo, e da coincidenze temporali e naturali. Bilbo si ricorda le parole sulla Mappa di Thorin, che indicavano le condizioni ed il momento in cui la porta si sarebbe aperta, e prende la chiave già consegnatagli da Gandalf. Nei giorni precedenti, alcuni componenti della Compagnia avevano tentato di aprirla pronunciando formule magiche. Al ritorno di Bilbo nella Contea è di nuovo la porta di casa ad infondere un carattere particolare alla fine della sua storia. La porta è spalancata in segno di sopruso e di sacrilegio da parte dei suoi concittadini che non hanno più alcun rispetto e nessuna fiducia verso di lui. Ci sono anche altre porte che scandiscono momenti importanti del suo viaggio. Nel Bosco Atrò (*Mirkwood*), gli Elfi Silvani catturano i Nani e Bilbo, reso invisibile dall’anello, escogita un piano di fuga formidabile. Fa entrare

⁷¹ Biedermann H., *Enciclopedia dei simboli*, cit., p. 413.

⁷² Id., p. 414.

i Nani nelle botti piene di provviste che giornalmente sono gettate nel fiume sotterraneo che le trasporta a Pontelagolungo. Bilbo, invisibile, attende l'apertura della botola (la soglia), la oltrepassa e giunge all'esterno liberando i compagni. La porta come elemento-soglia è presente anche nel momento in cui Bilbo cerca una via di fuga per salvarsi da Gollum, infuriato per aver perso alla gara di indovinelli e per aver smarrito il suo adorato "tesoro". Lo Hobbit trova l'unica via di scampo in una porta che oltrepassa furtivamente riuscendo a fuggire dagli Orchi e scappando tra gli alberi della foresta.

Altri esempi di "elementi di confine" naturali, sono proprio le foreste ed i boschi. Bilbo, Gandalf ed i Nani arrivano ai Confini delle Terre Selvagge dopo essersi riposati a casa di Beorn, il "mutatore di pelle". Ora devono entrare nel Bosco Atrato. Questo nome è preso in prestito dall'onomastica dell'antica geografia delle leggende germaniche, in cui la foresta assume carattere sacro perché luogo di culto degli dèi e destinata ai sacrifici in loro onore. In questo racconto questo luogo assume caratteristiche molto diverse: è presagio di qualcosa di terribile, rappresentato anche attraverso la mancanza parziale o addirittura totale di luce e di aria. È l'unico passaggio valicabile, quindi la Compagnia si fa coraggio e vi entra seguendo sempre lo stesso meccanismo: dalla luce si passa al buio, dal conosciuto si procede all'esplorazione dell'ignoto. Come nelle fiabe, in cui la foresta (o il bosco) è simbolo delle nostre paure, gli eroi sono costretti ad attraversarlo ed al suo interno fanno incontri terrificanti.

"Now began the most dangerous part of all journey. They each shouldered the heavy pack and the water-skin which was their share, and turned from the light that lay on the lands outside and plunged into the forest"⁷³.

L'uso di *plunged* indica, con pregnanza semantica, l'idea di inoltrarsi in un mondo sconosciuto che provoca timore ed ansia. I protagonisti sono obbligati ad entrarvi, non hanno un'alternativa, anche perché questo momento ha un significato profondo e un'importanza fondamentale per la loro crescita. Bilbo, infatti, ne esce accresciuto in coraggio ed astuzia ed ha più spirito di iniziativa che gli consente,

⁷³ Tolkien J. R. R., *The Hobbit*, VII, p. 131.

ora, di ricoprire perfettamente quel ruolo di guida che gli era stato assegnato forzatamente all'inizio della storia. Fisicamente è più forte e veloce e il mutamento si fa evidente anche nei lineamenti del suo viso. Riprendendo alcuni elementi dalle fiabe, Tolkien esalta il ruolo di questi simboli della natura capaci di rappresentare, in modo più o meno velato e palese, i vari livelli della personalità umana. Solo attraverso l'ordine interiore, in se stessi, si può arrivare all'ordine nella propria vita e nelle relazioni con gli altri e solo affrontando dure prove ed ostacoli (come la foresta), rappresentazioni delle proprie paure, un personaggio, rappresentante di tutti noi, può capire il vero senso della sua vita. Le fiabe mandano messaggi chiari ai bambini ma sono fondamentali anche per gli adulti; Tolkien ne riprende alcune caratteristiche che nella storia assumono un importante significato per Bilbo stesso, protagonista e nucleo centrale al quale i vari elementi sono indispensabili per aiutarlo nella suo percorso di crescita. Quindi lo Hobbit si può paragonare, in questo caso, ad un bambino:

“Per poter arricchire la vita del bambino [una storia] deve stimolare la sua immaginazione, aiutarlo a sviluppare il suo intelletto e chiarire le sue emozioni, armonizzarsi con le sue ansie e le sue aspirazioni, riconoscere appieno le sue difficoltà, e nel contempo suggerire soluzioni ai problemi che lo turbano”⁷⁴.

La fiaba favorisce lo sviluppo della personalità: Tolkien ne inserisce alcuni elementi e tematiche in questo racconto e rende così esplicito il percorso di Bilbo verso la maturità. La foresta è simbolo dell'angoscia della separazione e della solitudine che porta, però, Bilbo ad avere una maggiore fiducia in se stesso e nelle proprie forze ed un minore attaccamento alle sue cose e ai suoi ricordi, in particolar modo alla sua casa. Quella di Bilbo è una “esplorazione spirituale” della vita ma sempre e comunque vera e sentita nell'intimo in cui

“i processi interiori sono esteriorizzati e diventano comprensibili così come sono rappresentati dai personaggi della storia e dai suoi eventi”⁷⁵.

Vediamo chiaramente, per esempio, le paure di Tolkien stesso esteriorizzarsi nel combattimento di Bilbo con i Ragni del Bosco. Questi animali, fonte di una fobia

⁷⁴ Bettelheim B., *Il mondo incantato*, Feltrinelli, Milano 2000, p. 11.

⁷⁵ Id., p. 29.

per Tolkien bambino, a causa del morso di un grosso esemplare di tarantola durante la sua infanzia in Africa, sono qui ingigantiti ed orribili, caratterizzati negativamente anche per la loro appartenenza alle forze del Male. Sono grossi e neri, con gli occhi rossi, sono furbi e velocissimi a tessere le loro resistentissime ragnatele. Bilbo, facendosi coraggio, libera più di una volta i suoi compagni dai loro assalti e ne uccide molti superando le sue paure. La foresta è anche il simbolo principale per quanto riguarda l'iniziazione dei giovani nelle narrazioni di leggende antiche. Gli adolescenti venivano allontanati dal villaggio e, alla fine di un lungo e pericoloso susseguirsi di prove, tornavano a casa segnando il loro passaggio alla maturità e all'età adulta. La stessa cosa vale per Bilbo. L'entrata nel bosco, come ogni momento di transizione, è segnalata da frasi o da dettagliate descrizioni preparatorie che evidenziano l'importanza di quel momento. Da un punto di vista cristiano, spirituale, Bilbo entra o scende in luoghi oscuri, affronta pericoli, e poi ne esce purificato nello spirito.

Un altro "elemento-soglia" di fondamentale importanza è l'acqua. Già analizzata come simbolo, ora possiamo osservare le sue caratteristiche come elemento che segna il passaggio da una condizione ad un'altra, apportando cambiamenti nei personaggi. Prima di entrare nella foresta, Gandalf suggerisce ai componenti della Compagnia di evitare un fiume dalle acque nere che provoca oblio per chi lo tocca o vi si immerge. Questo accade a Bombur, il Nano che personifica la sbadataggine e la distrazione, che provoca solo problemi ai compagni sin dall'inizio della storia. Bilbo si ingegna per trovare un modo per attraversare il fiume, vi riesce portando sulla riva una barchetta appoggiata sull'altra sponda, ma Bombur cade in acqua rimanendo in stato confusionale per un po' di tempo.

Tutti i personaggi subiscono cambiamenti dal passaggio attraverso questi elementi di confine, ma i più influenzati sono prima di tutti Bilbo e poi Thorin, che fa un percorso particolare. Questo Nano subisce il potere dell'avidità quando entra nella tana del Drago e trova il tesoro. Da questo momento diventa intollerante ed egoista e rischia in questo modo di far scatenare uno scontro tra alleati. In un momento di rabbia si rivolge così a Bilbo:

*“You miserable hobbit! You undersized-burglar! [...] and he shook poor Bilbo like a rabbit. [...] Never again will I have dealings with any wizard or his friends. What have you to say, you descendant of rats?”*⁷⁶.

Nel momento del bisogno, però, durante la Guerra dei Cinque Eserciti, il Nano sfonda il muro che aveva fatto costruire davanti la Porta d’ingresso della Montagna (simbolo di chiusura al mondo e agli altri) e combatte contro le forze del Male con fierezza ed onore.

*“Suddenly there was a great shout, and from the Gate came a trumpet call. They had forgotten Thorin! Part of the wall, moved by levers, fell outward with a crash into the pool. Out leapt the King under the Mountain, and his companions followed him. Hood and cloak were gone; they were in shining armour, and red light leapt from their eyes. In the gloom the great dwarf gleamed like gold in a dying fire”*⁷⁷.

Il vero protagonista è, comunque, Bilbo e questo è il suo viaggio iniziatico.

2.3 La crescita personale, spirituale e fisica di Bilbo Baggins...

Attraversate molte fasi di transizione, rappresentate materialmente da elementi naturali, simboli di condizioni necessarie alla crescita dell’uomo, lo Hobbit evolve e mostra lati del suo carattere che non sapeva di avere. La sua è un’evoluzione spirituale per vari motivi. All’inizio della storia, è uno Hobbit come tanti che ama stare nella sua casa, è geloso delle sue cose ed è abitudinario, insomma, è chiuso in un microcosmo fatto di stereotipi e staticità. A casa sua, con i Nani, è ospitale ma allo stesso tempo non vede l’ora che se ne vadano per ritrovare la sua tranquillità perduta. Non sa cosa sia la generosità, la solidarietà e lo spirito di gruppo. Quest’ultima caratteristica gli diventerà sempre più familiare con il procedere della storia, durante la quale Bilbo impara ad essere una guida capace di salvaguardare la vita dei suoi compagni e di risolvere le situazioni nel migliore dei modi. Egli si preoccuperà in continuazione dello stato di salute dei Nani quando, ad esempio, si troveranno rinchiusi nelle botti degli Elfi Silvani nel tentativo di fuga, domandandosi come stiano e facendosi carico della loro sorte. Il suo

⁷⁶ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XVII, pp. 254-255.

⁷⁷ Id., XVII, pp. 261-262.

altruismo è esemplare quando consegna l'Archipietra agli Uomini per tentare di arrivare ad un compromesso con Thorin. Bilbo, in questo momento, non è più interessato alla ricchezza e ai beni materiali come lo era all'inizio, quando uno dei principali interessi per lui era il guadagno. Nel salvare i Nani dai Ragni rischia la vita e si offre volontario per andare a parlare con Smaug. "Il senso del dovere e della missione compiuti, l'eroismo dell'uomo comune, l'esaltazione del cameratismo"⁷⁸ prendono vita e, lungo il cammino di Bilbo, assumono molta importanza. Lo Hobbit si fa portavoce dell'esperienza di guerra di Tolkien, in occasione della quale quest'ultimo, oltre al disgusto per le trincee ed i massacri, osserva e fa proprie queste caratteristiche, trasformandole in doti da imparare e mettere in atto per una risoluzione dei problemi, con l'assunto che *con l'unione si fa la forza*. E' questo il senso di solidarietà che troviamo nel combattimento della battaglia finale, in cui le Aquile e Beorn si schierano dalla parte del Bene. Le Aquile dimostrano solidarietà nell'aiuto incondizionato che offrono ai Nani in balia degli Orchi e nell'amicizia che le lega a Gandalf. Un aiuto che, il più delle volte, arriva inaspettato ed accompagnato dalla gentilezza e dall'ospitalità che contraddistinguono i loro interventi. Questo accade anche con Beorn, che, senza conoscere i Nani, li ospita in casa sua per riposarsi offrendo loro un trattamento impeccabile. Utilizzando un'immagine cara a Tolkien, si può dire che la solidarietà è rappresentata dall'albero nella sua totalità, nell'insieme delle sue parti: le radici, il tronco, i rami e le foglie. Solo attraverso l'unione di questi elementi e la loro interdipendenza può scaturire un risultato positivo. L'albero, per prendere nutrimento e per dare ossigeno, utilizza tutte le sue parti che, solo lavorando congiuntamente, permettono di rendere efficace questo meccanismo e di mantenere in equilibrio l'ambiente. Così, parlando in termini metaforici, se una "foglia" si stacca dall'albero, non può agire bene da sola e poco dopo muore. Questo accade a chi non ha in sé il senso di appartenenza e la convinzione di essere solo una parte del tutto e rimane separato dagli altri ed impotente di fronte alle difficoltà. Con un "lavoro di squadra", invece, si riesce ad affrontare la vita con uno spirito diverso e con più fiducia nel futuro. Per questo, ad esempio,

⁷⁸ Carpenter H., *La vita di J.R.R. Tolkien*, cit., p. 31.

l'amicizia è uno dei sentimenti che, durante il viaggio, acquistano importanza. Bilbo si sente spaesato quando Gandalf lo lascia per un periodo allontanandosi improvvisamente. I Nani si affezionano sempre di più allo Hobbit, imparano a rispettarlo e seguono alla lettera ciò che egli dice loro. Nei momenti salienti della crescita di Bilbo lo esaltano ed hanno fiducia in lui e nelle sue decisioni.

Al termine della sua avventura, Bilbo è una persona diversa pur sempre rimanendo un Hobbit nell'aspetto. Fisicamente, egli accresce la sua forza e diventa più agile. La sua crescita spirituale, riassumendo, si riflette nella maturazione dal punto di vista dei suoi rapporti con gli altri, nel rinnovato senso dell'amicizia che si instaura fra loro e nella solidarietà. Gandalf agisce da guida per Bilbo spingendolo ad avere più fiducia in se stesso attraverso un aiuto costante ma subdolo perché dato senza che Bilbo se ne accorga. Grazie allo Stregone, lo Hobbit migliora anche il suo modo di esprimersi seguendone i consigli e l'esempio sin dall'inizio. Bilbo scende nella profondità dal linguaggio ed accresce le sue potenzialità linguistiche raggiungendo l'apice nello stesso momento in cui scende nella caverna del Drago. A questo punto giunge ad una completa maturazione linguistica e si esprime in modo elegante e raffinato dimostrando di aver assimilato gli insegnamenti di Gandalf. Bilbo passa da una mera imitazione del linguaggio altrui ad una volontaria produzione nel descrivere ciò che lo circonda. Il suo modo di esprimersi all'inizio del racconto è pieno di ripetizioni, le frasi che usa sono semplici e per lo più brevi e simili l'un l'altra. In lui non c'è, per il momento, lo stimolo a migliorare e ad ampliare il suo registro linguistico. Grazie a Gandalf impara ad usare le parole personalizzando la sua capacità linguistica e dando il giusto peso alle frasi che utilizza, rivitalizzandone la funzione comunicativa e connotativa. Da un idioma poco strutturato arriva così alla formulazione di periodi molto più complessi e, aiutato dalla sua fantasia, ad avere un linguaggio in cui si riflette la sua maturazione. Le sue memorie, che egli inizierà a scrivere alla fine di questa sua avventura, saranno la base, il punto di partenza, per la continuazione della storia dell'Anello in *The Lord of the Rings*. La ricerca e la scoperta di questa abilità linguistica riflette, sotto un certo punto di

vista, la ricerca filologica e letteraria di Tolkien stesso che scaturisce in una forma narrativa nuova ed originale utilizzata con successo nella Trilogia.

All'inizio Bilbo non è una persona molto tollerante ma, in occasione dell'incontro con Gollum, inizia a sentire dentro di sé nuove sensazioni e sentimenti come la pietà e la comprensione:

“A sudden understanding, a pity mixed with horror, welled up in Bilbo's heart: a glimpse of endless unmarked days without light or hope of betterment, hard stone, cold fish, sneaking and whispering. All these thoughts passed in a flash of a second. He trembled. And then quite suddenly in another flash, as if lifted by a new strength and resolve, he leaped”⁷⁹.

Quando lo Hobbit torna alla Montagna, dopo aver consegnato l'Archipietra agli Uomini del Lago, incontra Gandalf che si dirige verso di lui e gli dice: “Well done! Mr Baggins! [...] There is always more about you than anyone expects!”⁸⁰. Così facendo, lo Stregone infonde in lui fiducia e lo fa sentire fiero delle sue azioni e felice nell'apprendere che ciò che sta facendo è qualcosa di speciale e di buono per gli altri. Gandalf sa in anticipo ciò che accadrà ma questa sua onniscienza non è mai presentata esplicitamente. Egli è cosciente dei pericoli che Bilbo deve affrontare ma non fa niente per impedire che egli li affronti; nei momenti più difficili spesso scompare, non c'è, per ricomparire solamente più tardi e permettergli di risolvere la questione da solo. Nelle situazioni più pericolose e, per lo più, iniziali, non manca comunque di aiutarlo facendo ricorso alla sua magia bianca. Bilbo non gli chiede quasi mai delle spiegazioni per quanto riguarda le parole che gli dice, i consigli che gli dà ed i riferimenti che fa su ciò che sta per accadere, si fida di lui pur essendo molto curioso. Gandalf lascia agire Bilbo da solo nei momenti cruciali della sua formazione che sono segnati dai tre dialoghi principali che lo Hobbit affronta: escludendo il primo con Gandalf, segue l'incontro con Gollum ed il dialogo con il Drago. Attraverso queste prove, lo Hobbit cresce sotto vari aspetti della sua persona: nello spirito, con l'uscita dai bui cunicoli sotterranei di Smaug alla luce e ai compagni, e a livello personale arrivando ad una maturazione che all'inizio della sua avventura non avrebbe

⁷⁹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., V, p. 83.

⁸⁰ Id., XVI, p. 252.

neanche immaginato. Bilbo acquista fiducia in sé e negli altri superando difficili tentazioni come, ad esempio, quella del Drago, che vuole indurlo a non fidarsi dei suoi compagni Nani ammalindolo con le sue parole magiche.

Gli Hobbit rimasti nella Contea non capiscono il cambiamento di Bilbo al suo ritorno fra di loro perché hanno una capacità intellettuale ed immaginativa limitata dovuta al luogo ristretto in cui vivono che rappresenta una minima parte della realtà e del mondo. Questi non concepiscono un modo di essere diverso dal loro e per questo lo isolano rimanendo chiusi nella loro ignoranza. Bilbo, per questo motivo, passa tutto il tempo per lo più in casa a scrivere poesie e le sue memorie. Quest'arte dello scrivere lo contraddistingue dagli altri perché non solo ora sa esprimersi diversamente da loro, ma soprattutto perché ha qualcosa di interessante da raccontare che lo riguarda molto da vicino. Ora è, e si sente, protagonista della sua storia, della sua vita ed esalta la sua unicità senza decadere nel narcisismo.

2.4 ...e la sua crescita “evolutiva”

La maturazione di Bilbo assume diversi significati e coinvolge più aspetti del suo carattere. Le varie fasi, o tappe, della crescita di Bilbo si possono rapportare e confrontare con le fasi del percorso naturale di crescita evolutiva del bambino e si possono notare, in questo modo, somiglianze e differenze delle due manifestazioni di crescita e maturazione. Il bambino crescendo, supera le sue paure e amplia la sua visione ristretta del mondo, dovuta alla conoscenza limitata della realtà che lo circonda. La sua crescita evolutiva, dal punto di vista del suo relazionarsi con la realtà circostante, si può suddividere in tre momenti fondamentali: nella prima fase, il bambino percepisce solo la sua realtà soggettiva e strettamente personale e si pone al centro di tutto in un atteggiamento di egocentrismo ed egoismo dando importanza esclusivamente a se stesso. Pur ricevendo stimoli dalla madre, prima persona con cui viene a contatto, la sua risposta è meccanica perché egli è preso totalmente dal suo corpo e dalle esigenze che quest'ultimo gli trasmette. In un secondo momento, egli inizia ad accorgersi degli oggetti intorno a lui ed instaura una relazione con essi pur sempre con lo scopo di soddisfare i suoi desideri primari. Nella terza fase il bambino comincia ad instaurare rapporti con le

persone, non pone più al centro se stesso ma allarga la sua percezione visiva e sentimentale che ora include anche gli altri in un gesto che esprime la voglia di aprirsi al mondo e di provare sensazioni nuove e gratificanti. Bilbo, in un certo senso, segue questi tre stadi di trasformazione. Nella fase iniziale di egocentrismo, lo Hobbit è a casa sua, nella Contea, dotato di una ristretta apertura mentale, non gli interessa affrontare nuove situazioni o avere delle “avventure” poiché è concentrato interamente su se stesso e sulla sua vita di routine. Uscendo dalla sua casa e, quindi, dall’esclusiva attenzione su se stesso, per seguire la Compagnia nel suo viaggio, inizia la seconda fase in cui Bilbo si inizia alla conoscenza del mondo in uno scambio osmotico di sensazioni che gli permetterà di entrare in relazione con cose prima sconosciute e di esprimere, attraverso il contatto e l’uso che fa degli oggetti che trova sul cammino, lati del suo carattere e doti a lui prima nascoste. Bilbo trova, ad esempio, una spada (tale per lui ma in realtà è un pugnale che apparteneva ai *Trolls*) e la utilizza per uccidere i Ragni; si rende così utile, anzi, indispensabile per la risoluzione di questo pericolo dimostrando molto coraggio. Con l’anello, invece, lo Hobbit ha un rapporto unico e particolare: questo oggetto è un complice, uno strumento indispensabile per lui e per la salvezza dei suoi compagni. Ogni cosa, però (come accade anche per un bambino che si espone per la prima alla realtà), deve essere usata nel modo giusto altrimenti rischia di diventare pericolosa o nociva per lui e per gli altri. Tramite una giusta conoscenza delle cose e dello scopo a cui servono, bisogna utilizzarle nella giusta misura, senza esagerare, con cautela e coscienza, per ottenere risultati soddisfacenti e positivi. Bilbo impara ad usare l’anello nella giusta misura anche perché vede gli effetti devastanti del suo fascino in Gollum. La sua maturazione arriva a buon punto quando egli riesce ad avere un giusto rapporto con le cose con cui viene a contatto, dimostrando di saper utilizzare gli oggetti per i suoi scopi senza esagerare né sottovalutare il loro potere. Così Bilbo giunge alla terza fase, in cui entra in contatto con le persone che lo circondano, si apre agli altri e nello stesso tempo si arricchisce spiritualmente stringendo rapporti umani sinceri come accade con Gandalf, con i Nani e con gli Elfi, che tornano a trovarlo anche quando la sua avventura è finita.

La solitudine e la riservatezza di questo Hobbit all'inizio del racconto si trasformano, al suo termine, in altruismo e compagnia, amicizia e serenità. Bilbo, come un bambino, esce dalla prigione di se stesso ed impara ad amare ciò che ha intorno, con l'unica differenza che nel bambino questo processo è naturale ed in Bilbo è indotto dall'insistenza e dall'intervento esterno di Gandalf che lo costringe a partire. La formazione della personalità umana avviene, quindi, come conseguenza dall'azione congiunta di forze endogene ed influenze ambientali in cui le prime esperienze, anche inconsce, hanno valore determinante per perseguire la maturità. All'inizio del suo cammino, Bilbo non ha conoscenza di sé e del proprio corpo, quindi non può imporre se stesso, poiché la sua personalità non è formata. Bilbo fa molta fatica a superare questa fase di attaccamento al suo mondo per la paura dell'esterno e ricorda in continuazione e con nostalgia la sua casa, simbolo di sicurezza, sentendosi inadeguato alle situazioni e all'ambiente in cui si trova. Superate gradualmente queste paure, riesce a stabilire rapporti adeguati e ad affrontare situazioni ritenute precedentemente insormontabili o addirittura impensabili. La cosa importante è che, ad un certo punto, Bilbo sviluppa l'iniziativa imparando a sopravvivere e diventando sempre più autonomo nelle proprie scelte che a volte hanno delle conseguenze non solo su di lui ma su tutti, per il suo ruolo di guida e di capo. Bilbo riesce a dominare la sua parte più istintiva e conservatrice attraverso la razionalità e l'impegno fisico ed intellettuale. Egli deve attraversare delle fasi e deve scoprire da solo come far interagire con equilibrio i vari aspetti dei suoi tumulti interni. Egli cede spesso ai suoi istinti primari esponendosi ai pericoli dell'avidità orale e della dipendenza. Ha spesso fame e sonno e per questo si caccia più volte in guai seri, come, ad esempio, con i *Trolls* o inseguendo l'odore di cucinato nel Bosco; in questo modo mette in serio pericolo se stesso e gli altri. Per controllare questi istinti, deve crescere e sviluppare la parte di sé, ancora nascosta, che gli permetterà di affrontare con equilibrio e discernimento le situazioni difficili.

“Per sopravvivere, essi devono sviluppare l'iniziativa e rendersi conto che l'unica risorsa consiste nella progettazione intelligente e nell'azione. Invece di farsi subordinare dalle passioni dell'*Es* devono agire in accordo con l'*Io* (la razionalità).[...] Soltanto quando i

pericoli insiti nel rimaner fissati all'oralità primaria con le sue propensioni distruttive sono riconosciuti, si apre la strada a uno stadio superiore di sviluppo⁸¹.

Elemento importante che condiziona Bilbo e che infonde in lui la stima di se stesso, è la fiducia che gli altri ripongono in lui. All'inizio nessuno crede nelle sue capacità tranne Gandalf; uno dei Nani, Gloin, rivolgendosi agli altri dice di lui:

“Will he do, do you think? It is all very well for Gandalf to talk about this hobbit being fierce, but one shriek like that in a moment of excitement would be enough to wake up the dragon and all his relatives, and kill the lot of us. I think it sounded more like frighth than excitement! In fact, if it had not been for the sign on the door, I should have been sure we had come to the wrong house. As soon as I clapped eyes on the little fellow bobbing and puffing on the mat, I had my doubts. He looks more like a grocer than a burglar!”⁸².

Come accade spesso nelle fiabe, i più deboli, che sono quasi sempre i protagonisti, per affrontare le prove hanno bisogno di sapere che qualcuno nutre delle speranze nel suo agire e che ha fiducia in lui. Anche se Bilbo nota dei miglioramenti nel corso della storia, per quanto riguarda la sua crescita personale, è solo con l'aumentare della stima che i suoi compagni hanno verso di lui che si sente veramente motivato ad agire con tempestività e saggezza e che riesce a passare ad una fase superiore di maturazione.

L'allontanamento da casa è una necessità per diventare se stessi e per raggiungere la propria realizzazione personale. L'ottimismo presente in questo racconto (molto simile per atmosfera e struttura al mondo narrativo delle fiabe), che induce ad un finale positivo e fa dei buoni i vincitori (eucatastrofe) non lo ritroviamo, però, in *The Lord of the Rings*, molto più complesso e colorato di un profondo pessimismo che, anche nella vittoria momentanea dei buoni, presagisce una disfatta finale e totale da parte delle forze del Male.

La crescita totale di Bilbo segue dei criteri e tende al raggiungimento di precisi scopi che richiamano i criteri necessari che sono adottati per un'equilibrata crescita infantile:

“L'amore maturo (cioè non condizionato) e l'attitudine al pensiero critico (cioè, razionale) sembrano i criteri fondamentali per la formazione di un bambino equilibrato e sicuro.

⁸¹ Bettelheim B., *Il mondo incantato*, cit., p. 158.

⁸² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 18.

Affrontare il futuro comporta, per tempo, la formazione di una capacità di agire, di sentire e di porsi in relazione con gli altri⁸³.

Bilbo arriva ad ottenere queste due doti con i suoi sforzi. La presa di posizione della sua parte razionale sugli istinti, sulle abitudini e sulle manie di grandezza portano alla formazione di un obiettivo pensiero critico, su di sé, sulla sua avventura e sugli altri; la solidarietà verso i compagni e l'amicizia che lo lega a Gandalf, sono, invece, sintomi di un amore consapevole e maturo. Solo con la crescita personale e grazie ad uno spirito critico Bilbo può affrontare gli altri ed il mondo con un diverso stato d'animo e, attraverso la solidarietà con il prossimo, liberare la sua creatività, scopo principale della vita dell'uomo. Nel contesto storico in cui vive Tolkien, questa nobile capacità rischia di perdere la singolarità e l'individualità che la caratterizzano e di essere sopraffatta da un processo di massificazione. Questa tendenza all'omologazione delle singole personalità degli individui imprigiona l'uomo limitandone le capacità proprie del suo essere unico, irripetibile e dotato della forza del pensiero.

⁸³ Volpi C., *Paideia '80. L'educabilità umana nell'era del post-moderno*, (II Ed. riv. ed accresciuta), Tecnodid, Napoli 1988, p. 190 in Volpi C., *Atlante del bambino*, Seam, Roma 1998, p. 8.

III

LA BIOGRAFIA COME VIAGGIO

Ho spesso parlato dell'avventura di Bilbo in *The Hobbit* come di un viaggio iniziatico che ha come scopo la crescita del personaggio. Il significato della scelta di questa metafora della vita si arricchisce di significati più profondi se la osserviamo con maggior attenzione. Prima di tutto, il tema del viaggio serve a rappresentare il percorso che lo Hobbit fa dall'ignoranza alla conoscenza del mondo e di se stesso. Bilbo segue varie fasi durante questo cammino, incontrando difficoltà che si manifestano attraverso l'uso di immagini ricorrenti.

Il viaggio verso terre sconosciute, comunque, non è un tema nuovo nella letteratura. Già nel '700, con l'Illuminismo, troviamo molti esempi di racconti di viaggi in terre straniere ed esotiche, ricchi di mistero e colpi di scena. Questi racconti nascono dal particolare interesse che, in quel periodo, suscitano le avventure in luoghi lontani mai esplorati e riflettono il desiderio di curiosità insito nell'uomo che, attraverso la lettura di queste storie, evade dalla monotonia quotidiana delle cose conosciute e vicine sognando diverse realtà. *Robinson Crusoe* di Defoe e *Lettere persiane* di Montesquieu sono solo due esempi dei tanti romanzi di questo genere del '700. Nel primo, il protagonista si ritrova in un'isola deserta con la sola compagnia di un indigeno che tratta come uno schiavo. La ricerca di indipendenza assume qui un valore fondamentale e l'isola è il simbolo dell'allontanamento necessario per la crescita interiore del personaggio e per la sua ricerca di autonomia. Riportare le esperienze, vere o fittizie che siano, vissute in paesi lontani era considerato qualcosa di originale per soddisfare le esigenze dei lettori che ne traevano insegnamento prendendole come esempio. Il meccanismo utilizzato è sempre lo stesso: il protagonista del romanzo, ad esempio in Montesquieu (che utilizza la forma epistolare per rendere il suo racconto ancora più veritiero), torna dal suo viaggio di esplorazione e racconta ciò che gli è capitato non mancando di inserire colorite descrizioni e particolareggiati dialoghi

per caratterizzare con precisione i personaggi che incontra, esotici anche questi, e far aumentare la curiosità del lettore. In questo periodo assume importanza anche un altro romanzo che utilizza il viaggio caratterizzandolo di significati metaforici più profondi: *Gulliver's travels* di Swift porta il protagonista in un mondo di fantasia e rappresenta i problemi della società di quell'epoca tramite immagini simboliche di elevata ingegnosità. Da questo racconto Tolkien riprende alcuni elementi per quanto riguarda, ad esempio, la caratterizzazione dei personaggi. Gulliver affronta situazioni difficili e ogni volta riesce ad ambientarsi ed a rapportarsi con i vari personaggi; la sua crescita personale è effettiva quando, al termine del suo viaggio, torna nel mondo dal quale è partito. Ma in Swift il tema del viaggio serve in primo luogo per mostrare, con interessanti ed originali espedienti, i vizi ed i problemi della società del tempo. Già Sir Thomas More con la sua *Utopia* (nel '500) ritraeva una società ideale attraverso la quale faceva una sottile ed astuta denuncia alla società reale. Il viaggio, quindi, va dall'essere mera cronaca (ad esempio per Marco Polo) ad allegoria didascalica (per Swift). T. More si rifà al pensiero dello storico greco Diodoro Siculo (ca. 90-20 a.C.):

“In Moro, all'interesse per il viaggio narrato e per la geografia fantastica si aggiunge una dettagliata e minuziosa analisi delle strutture sociali e politiche, caratteristica, questa, di cui si approprierà lo stesso Tolkien”⁸⁴.

Anche Tolkien attraverso certi aspetti, specialmente nella fisionomia e nel comportamento delle sue creature, rappresenta i problemi del suo periodo storico, ma il cammino di Bilbo assume significati molto diversi: egli é inserito in un mondo innovativo sospeso in una differente realtà spazio-temporale. Nel '900 troviamo altri esempi del largo uso del tema del viaggio nella letteratura contemporanea a Tolkien. In questi racconti il viaggio è anche un'esperienza in uno spazio ed un tempo traslato, in nuovi mondi e apre, quindi, la strada verso nuove frontiere. Il viaggio diventa *topos*,

⁸⁴ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo*, tavole di Luca Michelucci, Bompiani, Milano 2000, p. 14.

“il suo significato, la sua essenza, non è lo spostarsi, ma l’allontanarsi. Si tratta cioè di un periodo naturale di assenza, di esperienza, di rigenerazione”⁸⁵.

Nell’*Ulysses* di Joyce, nel *Viaggio agli Inferi* di Luciano, in *Heart of Darkness* di Conrad, il viaggio è considerato un itinerario iniziatico e, per esempio, in Proust o H. Hesse il viaggio è tensione tra reale ed il desiderio dell’anima inquieta. Questi significati confluiscono in una letteratura dell’immaginario in cui il mito e le leggende medievali trovano terreno fertile. Il viaggio di Stephen, nell’*Ulysses* di Joyce, è un percorso che mette in luce l’isolamento e l’incomprensione dell’uomo nel mondo in cui l’elemento scatenante, e allo stesso tempo conseguente, è il distacco dalla società. Ma in questo caso l’allontanamento, anche se inevitabile, è una scelta personale del protagonista ed il suo itinerario nelle profondità della città nell’arco di una sola giornata non si risolve con la felicità di un lieto fine, con la sua crescita interiore, ma egli si ritrova allo stesso punto di partenza, immobilizzato nella realtà di tutti i giorni e consapevole della sua miseria ed impotenza. Questo viaggio è uno studio che vale per se stesso, che non ha risvolti nella realtà, che ci dà solo un inquadramento da un punto di vista interiore della situazione del protagonista in una città come Dublino, per Joyce simbolo della *paralysis* totale e della situazione universale del mondo. In *Heart of Darkness* di Conrad, Mr Kurtz è un “trader who had fallen under the spell of the wilderness and become a prey to *forgotten and brutal instincts*”⁸⁶ e si trova in Africa; Marlow, il narratore, riporta in questo romanzo gli effetti su di lui dei paesaggi e delle abitudini diverse di questo paese. Egli rimane molto colpito dall’inquietante figura di questo personaggio. Il suo non è un viaggio che lo porta ad una redenzione o ad una crescita ma, alla fine, abbiamo chiari segnali che la sua psiche sofferente lo porta ad una regressione rappresentata anche dal suo ingresso nel fitto bosco, simbolo di chiusura al mondo. Questo viaggio, invece di esorcizzare le sue paure le concretizza, le manifesta e non offre via di scampo, è un viaggio alla ricerca di una nuova consapevolezza, all’interno del *self*.

⁸⁵ Id., p. 8.

⁸⁶ The Monday Group, *A living pageant. One thousand years of literature in English*, Ferraro, Napoli 1987, p. 855.

Nell'opera di Tolkien, il tema del viaggio, pur riprendendo molti elementi dagli esempi precedenti, assume caratteristiche diverse. I personaggi dei suoi racconti, lo stesso Bilbo in *The Hobbit*, partono per questa avventura inconsapevoli e non di loro spontanea iniziativa, seguendo un disegno provvidenziale che li guida nella giusta direzione per il raggiungimento della loro maturazione. La ricerca di "qualcosa" li spinge a proseguire dopo una partenza il più delle volte inaspettata che si rivela essere una scelta ambiziosa e coraggiosa che li porta verso una maggiore conoscenza che rappresenta il "comun denominatore estetico e anche etico del *buon cristiano*, dell'artista e dei suoi personaggi"⁸⁷. Lo stesso Tolkien fa la sua ricerca ed arriva, seguendo una spinta interiore, ad una sub-creazione che prende vita nella Terra di Mezzo.

Le origini della narrativa del viaggio hanno radici molto più profonde che ritroviamo nell'antichità classica, del medioevo e nella mitologia nordica e anglosassone. In celtico "Imram" significa viaggio e veniva utilizzato come titolo per le storie di partenze verso il mare, in cui "continue peripezie, visioni e pericoli di ogni genere mettono alla prova i naviganti"⁸⁸. I resoconti di questi viaggi vengono detti "Imrama". Uno dei più noti è, nel Medioevo, la *Navigatio Sancti Brendani* in prosa latina, scritto da un ignoto monaco dell'XI secolo in Irlanda che si diffonde in tutta Europa in volgare. Questa *Peregrinatio pro Christo* è, nel genere allora molto diffuso della "Navigazione", un viaggio avventuroso per mare compiuto da uno o più eroi. In Tolkien ne troviamo esempio nel viaggio verso le Isole Immortali. Egli stesso scrive un poema, rimasto incompiuto, intitolato proprio *Imram*⁸⁹, di 132 versi e rimasto incompleto in cui "ri-racconta" la storia di San Brandano inserendola però nella sua personale mitologia. Essendo questa storia di derivazione irlandese, la peregrinazione ha luogo per mare, elemento che assume gli stessi significati del deserto per le popolazioni occidentali (per esempio: isolamento, luogo in cui affrontare dure prove, materializzazione delle proprie paure, momento di riflessione).

⁸⁷ Palusci O., *John R.R. Tolkien*, cit., p. 44.

⁸⁸ Lodigiani E., *Invito alla lettura di Tolkien*, cit., p. 157.

⁸⁹ Pubblicato in "Time and Tide", 3, December 1955. Non esiste traduzione italiana.

“Il viaggio è quello tramandatoci dal celebre manoscritto. Lasciato il suo convento scozzese, San Brandano e i suoi monaci fanno vela ad Ovest, verso la Terra della Promessa dei Santi. Nel corso della lunga navigazione, costellata di incontri e di avventure, incappano fra l'altro in un infernale vulcano in eruzione, vedono terre sommerse trasparire sotto limpide acque, si fermano all'Isola degli Uccelli Bianchi, che sono poi angeli che intonano canti dolcissimi e sbarcano infine sull'Isola della Promessa. Da qui ripartono carichi di frutti prelibati e pietre preziose, con la certezza di aver conquistato la salvezza. Tornati al convento, Brandano muore, felice di raggiungere, questa volta per sempre, lo stuolo dei Beati (il *Tir nan Og*)”⁹⁰.

Brandano non si ferma sull'Isola, la sua è una visione mistica dopo la quale egli ritorna alla realtà; anche Bilbo torna alla sua Contea. Il viaggio assume le connotazioni di un'Odissea verso un mondo divino, tendente alla purificazione dell'anima e alla conquista del Paradiso. Tolkien parte da questo originale e lo carica di ulteriori simboli, sostituendo alcuni nomi con quelli dei luoghi della sua Terra di Mezzo. Egli aumenta l'atmosfera rarefatta e vaga donando un effetto di mistero a tutto il racconto, caratteristica propria di tutte le sue opere. Nei suoi racconti incontriamo sempre un elemento costante: la musica e le melodie investono un ruolo determinante e scandiscono i momenti salienti delle storie. Sono sempre presenti, dall'inizio alla fine del viaggio e accompagnano il protagonista nelle sue fasi più importanti. I Nani, all'inizio, a casa di Bilbo, intonano delle strofe⁹¹; alla fine del suo viaggio lo Hobbit sente gli Elfi cantare alla soglia del Bosco ed egli stesso intona delle strofe quando rivede da lontano la sua casa⁹². La musica si fa carico, quindi, di significati importanti; basta pensare che da una melodia nasce tutta la creazione di Tolkien. La musica è la rappresentazione dell'arte come intuizione del sacro, sub-creazione che coglie e umanizza il mistero della verità eterna.

La partenza alla ricerca di qualcosa di grande, nascosto e misterioso è presente nella letteratura della Cerca del Santo Graal, un racconto di una realtà altamente simbolica, di qualcosa che l'uomo non può vedere appieno perché accecato dalla colpa e dal peccato (secondo la concezione tipica del Medioevo). Il Graal è un dono che attende chi si dispone a riceverlo. Il viaggio è, dunque, santo, alla ricerca di ciò che attende di essere trovato. In *The Hobbit* il ritrovamento dell'anello da

⁹⁰ Lodigiani E., *Invito alla lettura di Tolkien*, cit., p. 158.

⁹¹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 13.

⁹² Id., cit., XIX, p.274 e p. 276.

parte di Bilbo segue un percorso provvidenziale, predestinato, ed il suo significato assumerà importanza nei successivi risvolti della Trilogia. Nelle leggende antiche mito e leggenda si incontrano ed hanno largo ascolto in un periodo di diffusione del Cristianesimo e del Vangelo che avviene anche attraverso questi mezzi. Dante Alighieri, per primo, prende spunto da questa letteratura della “cerca” e da un’altra opera in particolare intitolata *La Visione di Tnúdgal* per scrivere il suo viaggio di redenzione agli inferi della *Commedia*.

Tolkien in *The Book of the Lost Tales* dà inizio alla sua “epica” con il racconto di un marinaio che arriva in una terra sconosciuta dove gli vengono narrate delle avventure. Il suo nome è Eriol che significa “uno che sogna da solo”. Tolkien prende spunto per questa storia dal testo di William Morris *The Earthly Paradise*⁹³.

La centralità del tema del viaggio nella mitologia nordica deriva anche dal largo uso che se ne faceva per la narrazione delle vicende degli dei e delle loro magnifiche avventure. I protagonisti di questi viaggi iniziatici sono Odino, Thor, Baldr,

“chi nella terra dei morti per poter accrescere la propria sapienza magica, chi nel tempo e nello spazio sotto le vesti di viandante dispensatore di saggezza, chi in Oriente (ancora una volta) a combattere i giganti, a misurare la propria forza, che trae alimento dalle potenze del bene contro quelle del male”⁹⁴.

In questa citazione troviamo molti elementi carichi di significato e ricorrenti nel racconto di Tolkien. Prima di tutto, si può constatare che i viaggiatori si dirigono verso precise destinazioni che assumono importanza in quanto situate in precisi punti cardinali. Nel Medioevo c’è molto interesse per l’Oriente, visto come il punto in cui sorge il sole e direzione da seguire per raggiungere il regno dei Beati; è, quindi, connotato da una visione religiosa e spirituale, quasi mistica. Per i Celti, per le popolazioni nordiche in generale, l’attenzione è invece rivolta ad Occidente, dove va a spegnersi il sole, simbolo della speranza di un mondo aldilà del cielo e luogo in cui affrontare prove difficili. Bilbo, in *The Hobbit*, affronta il suo viaggio

⁹³ Omaggio a Chaucer, il poema in versi del 1868-71 ha avuto in seguito anche una versione in prosa dovuta a Madalen Edgar: *Stories from the Earthly Paradise* (1919).

⁹⁴ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, cit., p. 9.

andando verso est, affrontando pericoli e desolazione in paesaggi aridi e terribili. La storia dell'anello si conclude con la Trilogia con la partenza di Frodo e Gandalf dai Porti Grigi, a ovest della Contea, ritornando, quindi, alla tradizione medioevale che voleva questa direzione come simbolo del viaggio verso le Terre Beate. Nella mappa della Terra di Mezzo possiamo notare che l'est è formato per lo più da luoghi in cui risiedono i malvagi, luoghi aridi e desolati; a Occidente si estende, invece, il Grande Mare, le terre sono più abitabili e verdi e si respira un'aria di speranza. La geografia e la topografia della *quest* sono immaginarie ed arbitrarie; queste formano uno "spazio mentale"⁹⁵ collocato fra punti cardinali che assumono (forse intenzionalmente) un pregnante significato allusivo. L'est è associato alla barbarie e alla *Land of Shadow*⁹⁶; è la tenebrosa regione del Nemico, "out of some savage land in the wide Est"⁹⁷ che insidia il nord e l'ovest dove fiorisce ancora la civiltà degli uomini liberi. Per dirigersi verso il Bene, quindi, bisogna prima superare le difficoltà andando dalla parte opposta, verso est, appunto. Durante l'assenza dell'eroe per il viaggio, il "trono" veniva usurpato. Questa "usanza" ricorrente capita anche a Bilbo che, tornato dal suo percorso, trova la sua casa occupata da persone che cercano di prendere le sue cose, in generale, il suo posto.

I primi racconti di viaggi risalgono all'antichità del mito classico dell'impresa degli Argonauti. La loro spedizione avviene per il recupero dell'oggetto sacro, rappresentato dal Vello, che è stato trafugato. Il motivo scatenante che provoca la partenza è il bisogno di ristabilire un ordine perduto. L'eroe in questo caso è Giasone ("il guaritore") che deve attraversare un'impresa rischiosa per "sanare" la terra desolata. Si dirigerà verso Oriente, riconquisterà il Vello ma tornerà molto cambiato. Il viaggio pieno di pericoli di questi paladini può essere anche paragonato al viaggio di Enea nell'*Eneide*. Bilbo può essere considerato un novello Enea ed è *pius* come lui perché tiene vivo in sé

⁹⁵ S.T. Coleridge definì in questo modo lo spazio di *The Fairy Queen*.

⁹⁶ "The unharvested lands wild and lawless" in Gabrieli V., "Tolkien mitografo manicheo", cit., p. 158.

⁹⁷ Tolkien J.R.R., *The Lord of the Rings*, HarperCollinsPublishers, London 1993, p. 855.

“il rispetto dei membri del suo popolo e del nemico in guerra, è leale onora il padre come ogni appartenente della sua famiglia, è ospitale, generoso, coerente, disposto al sacrificio personale e pronto ad aiutare i deboli e gli indifesi”⁹⁸.

Lo Hobbit possiede tutte queste caratteristiche e, nel corso della sua vicenda, le interiorizza facendole sue. Il profondo attaccamento alla famiglia e alle sue tradizioni, elemento importante e determinante per Enea, è presente anche nello Hobbit e lo caratterizza come personaggio. Gli Hobbit in generale hanno come abitudine l'*hobby* di compilare infiniti alberi genealogici, risalendo a lontanissime parentele. Nella presentazione di Bilbo vengono precisati il nome ed il cognome della madre e del padre; in lui convivono entrambe le nature insite nel carattere dei genitori. Bilbo si “porta in spalla” per tutto il suo viaggio questo carico parentale come Enea fa (materialmente) con il padre Anchise. L'importanza delle proprie radici è fondamentale in tutta l'opera di Tolkien e si basa, in parte, sul riconoscimento dell'importanza dell'antichità e di tutto quello che è stato nel passato che influisce inevitabilmente sul presente. Nel primo capitolo di *The Hobbit* si può subito notare l'importanza delle abitudini antiche nella descrizione della madre di Bilbo:

“the mother of this Hobbit [...] was the famous Belladonna Took, one of the three remarkable daughters of the Old Took, head of the Hobbits who lived across the Water [...]. It was often said (in other families) that long ago one of the Took ancestors must have taken a fairy wife. That was, of course, absurd, but certainly there was still something not entirely hobbitlike about them, and once in a while members of the Took-clan would go and have adventures [...]. The Took were not as respectable as the Bagginses, though they were undoubtedly richer”⁹⁹.

L'ospitalità dello Hobbit si rispecchia dall'inizio con i Nani. Egli si preoccupa se le provviste che ha in casa sono sufficienti per tutti anche se con una certa indolenza. Verso la fine della sua esperienza, sarà comunque più devoto e meno irascibile, un eroe che escogita piani grandiosi per far fuggire gli amici da situazioni incresciose. Bilbo è un nuovo Enea ma aggiunge alle sue doti la prudenza e la ragionevolezza; egli non si tuffa nelle situazioni senza pensare alle conseguenze e pondera ogni elemento da più punti di vista. Questo non vuol dire

⁹⁸ Piccione V.A., *Il magico mondo di Tolkien*, cit., p. 61.

⁹⁹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 4.

che non abbia coraggio, anzi, è il primo che si fa avanti nelle vicende più pericolose, ma significa che egli si comporta in base ai risultati che prevede di ottenere e che sa giudicare se sia il caso o meno di perdere la vita, ad esempio, invece di poter tornare a casa e fare qualcosa di buono per gli altri.

Un altro elemento in comune con le storie dell'antichità è il fatto che, nella maggior parte dei casi (escludendo le navigazioni che si svolgono, ovviamente, per mare), le narrazioni di viaggi avventurosi affidano a questo elemento un ruolo fondamentale. Molte storie finiscono con la partenza verso il mare. In *The Hobbit* il Grande Mare non è luogo di partenza verso le Isole Beate, ma, all'inizio, durante la presentazione di Bilbo e della sua famiglia, viene fatto riferimento a questo luogo verso il quale un antenato Took, in un tempo passato, era partito e dal quale non era più tornato. Questo elemento si carica, quindi, di mistero poiché nessuno sa dove conduca né a cosa porti. Gli Hobbit non sono a contatto con il mare ma si limitano a raccontare storie meravigliose ed immaginarie su di esso. Alcuni Hobbit più temerari partivano dalla Contea quasi sempre senza far ritorno. Un antenato di Bilbo, come ho accennato, era partito per questa avventura. I Took, ceppo familiare di cui egli faceva parte, avevano una pessima fama per la loro brama di viaggiare, e lui, Isengar Took, ultimogenito di Gerontio Took, nella sua giovinezza si diceva che fosse giunto fino al mare. Per gli Hobbit è possibile arrivare al mare a piedi, grazie alla loro resistenza fisica. Arrivò fino ad Harlond dagli Elfi o a Mithlond. Isengar sarebbe salito su una nave dunedana e avrebbe visitato il mondo. Secondo un'altra possibilità, egli avrebbe raggiunto la cittadina di Tharbad e da lì potrebbe aver preso un battello o una nave ed essere andato giù per la costa. L'avventura di Isengar potrebbe essere stata, quindi, una semplice traghettata lungo la costa, per noi un inglorioso tipo di viaggio, ma per gli Hobbit una sorta di avventura fantastica. Dalla parte Took Bilbo prende la caratteristica principale che trasformerà la sua vita:

“Still it is probable that Bilbo, her only son, although he looked and behaved exactly like a second edition of his solid and comfortable father, got something a bit queer in his make-up from the Took side, something that only waited for a chance to come out. The chance never arrived, until Bilbo Baggins was grown up, being about fifty years old or so, and living in the beautiful Hobbit-hole built by his father [...]”¹⁰⁰.

¹⁰⁰ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 5.

Dall'arrivo dei Nani e di Gandalf Bilbo si accorge gradualmente e prende atto di questa sua natura curiosa e propensa all'avventura che lo spinge al cambiamento durante il corso del suo viaggio iniziatico. E così

“come gli uomini antichi che sulle rive del mare sognavano e descrivevano prodigiosi itinerari, come gli autori del Medioevo illuminati dal magistero dei monaci bianchi celti o cistercensi, così l'uomo continua a sognare, a immaginare e a scrivere, seguendo ancora una volta un saggio dalla veste bianca, di nome Gandalf, chiamato a guidare chi è animato da un cuore nobile e generoso”¹⁰¹.

In *The Lord of the Rings*, questa spinta verso il Bene avverrà con la partenza di Frodo, ormai inadatto alla sua vita nella Contea, e di Gandalf dai Porti Grigi verso il Grande Mare, verso la Terra dei Beati.

3.1 Il viaggio come ricerca: attese ed aspettative

Per quanto riguarda la *quest* ho già affrontato in dettaglio le sue correlazioni con la crescita di Bilbo. Il tema del viaggio è strettamente legato alla ricerca che rappresenta l'indispensabile punto di partenza dal quale si creano situazioni che segnano momenti fondamentali per la crescita del protagonista. Anche se lo Hobbit non ha idea di cosa gli stia accadendo, dentro di sé sente delle sensazioni nuove che a volte gli danno intuizioni sul futuro. Egli non è consapevole dei rischi che deve affrontare ma nel corso della sua avventura segue i consigli e ascolta la parole ambigue e profetiche di Gandalf senza fare domande, come se quello che sta facendo e che deve fare seguisse un percorso che lo porterà verso la risoluzione finale. Gandalf gli spiega quale è lo scopo della sua dipartita ma per Bilbo i discorsi sui draghi e su strane creature suonano incredibili. L'unica cosa di cui Bilbo è cosciente è che al termine del viaggio avrà una ricompensa in denaro. Questo desiderio di ricchezza lo spinge ad andare ma non è la motivazione principale del suo allontanamento. Lo Hobbit non è obbligato da nessuno ma sente dentro di sé la necessità di partire. A volte gli piace molto l'atmosfera che si crea con i Nani e prova delle sensazioni contrastanti e nuove che rivelano lati

¹⁰¹ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, cit., p. 15.

sconosciuti del suo carattere. Dopo aver ascoltato i Nani cantare, nella sua casa si respira una strana atmosfera, arricchita da un alone di mistero e fascino dovuta anche ad una improvvisa assenza di luce;

“As they sang the Hobbit felt the love for beautiful things made by hands and cunning and by magic moving through him, a fierce and a jealous love, the desire of the hearts of dwarves. Then something Tookish woke up inside him, and he wished to go and see the great mountains, and hear the pine-trees and the waterfalls, and explore the caves, and wear a sword instead of a walking-stick. He looked out of the window. The stars were out in the dark sky above the trees. He thought of the jewels of the dwarves shining in dark caverns”¹⁰².

Le descrizioni di Tolkien provocano sempre profonde emozioni e riescono a farci entrare veramente nel cuore dei personaggi, attraverso i quali possiamo vivere in prima persona le sensazioni e le avventure che questi affrontano. Nel corso del suo viaggio, Bilbo affronta più prove; per questo possiamo definirlo come un viaggio di iniziazione anche perché Bilbo cresce e dalla sua “piccolezza” mentale e per certi aspetti anche fisica, subisce una trasformazione che rende più ampia la sua visione mentale e spirituale del mondo e della realtà. Tolkien ci trasporta direttamente nelle sue immagini del viaggio iniziatico: nel percorso sotterraneo, per l’ascesa al monte, nel continuo combattimento con la parte materiale di sé e nella prova finale con il suo superamento a costo del sacrificio.

Bilbo sa che deve rivendicare il tesoro dei Nani ma non può immaginare quello che realmente gli accadrà, il vero scopo del suo partire e la meta del suo peregrinare. L’aspettativa iniziale non coincide con il risultato finale poiché il tesoro, unica motivazione iniziale, non avrà più molta importanza per lui alla fine del viaggio. Le sue aspettative per quanto riguarda la natura che dovrà affrontare sono, invece, discordanti. Bilbo cerca di rifornirsi il più possibile di cibo ed acqua e di altre scorte per affrontare il lungo periodo di tempo lontano da casa. Non ha idea e non pensa alle terre tetre e cupe, alle creature del Male ed al Drago, che dal vivo gli si presenta come qualcosa di molto più imponente e fantastico di qualsiasi storia o racconto abbia ascoltato. La ricerca di Bilbo non si esaurisce nel ritrovamento del tesoro; la terra sconosciuta, il mondo nuovo che si trova ad

¹⁰² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 16.

affrontare è solo un mezzo attraverso il quale trovare quella *ideal land* che è dentro di lui e di noi tutti, luogo di pace e felicità.

Nell'intimo di Bilbo si combattono sentimenti contrastanti. Lui non vuole partire e fin dall'inizio si sente scoraggiato e confuso. Il presente del viaggio si mescola con le sensazioni causate dalle ansie e dalle aspettative sul futuro e con il ricordo del passato, della sua casa e della sua vita.

“Il tempo che devo attendere non è lo stesso tempo dell'intervallo che può essere matematicamente misurato [...]. Il tempo che io vivo coincide con la mia impazienza; quell'attesa costituisce la sua essenza ed assicura la mia libertà: senza di esse il futuro si schiude come qualcosa di già conosciuto, e noi siamo imprigionati nel determinismo”¹⁰³.

Bilbo affronta le situazioni proprio in questo modo, soggettivamente, e, forse, non chiede spiegazioni a Gandalf, l'onnisciente, perché vuole mantenere questa sua individualità per affrontare le situazioni momento per momento, costruendo passo dopo passo la sua avventura e, quindi, la sua crescita. Egli riesce ad entusiasinarsi anche nelle situazioni più pericolose, come, ad esempio, nel Bosco Atro con i Ragni che incombono e a rimanere colpito positivamente, in ogni occasione, dalla natura semplice e meravigliosa, distaccandosi dagli altri e dallo spazio circostante, momentaneamente sospeso tra realtà e sogno. Bilbo, nel Bosco, viene mandato dai Nani in perlustrazione per vedere quanto dista l'uscita e, quindi, si arrampica su di un albero per osservare la situazione dall'alto. Arrivato in cima lo Hobbit vede intorno a sé solo alberi ma non si allarma, anzi

“he could hear the dwarves shouting up at him from far below, but he could not answer, only hold on and blink. The sun was shining brilliantly, and it was a long while before he could bear it. When he could, he saw all round him a sea of dark green, ruffled here and there by the breeze; and there were everywhere hundreds of butterflies. I expect they were a kind of *purple emperor*, a butterfly that loves the top of oak-woods [...]. He looked at the *black emperors* for a long time, and enjoyed the feel of the breeze in his hair and on his face; but at length the cries of the dwarves [...] remained him of his real business”¹⁰⁴.

L'ottimismo di Bilbo gli permette di lasciare sempre spazio per l'apprezzamento della bellezza della natura e, anche in questi frangenti, fa di Bilbo una persona piena di sorprese e di doti inaspettate, dato che in altre occasioni è il peggiore dei

¹⁰³ Kern S., *Il tempo e lo spazio*, cit., p. 131.

¹⁰⁴ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., VIII, pp. 140-141.

pessimisti, quando si fa prendere dalla nostalgia per il passato trascurando il presente e cioè il suo ruolo fondamentale in questo viaggio.

Quando Bilbo dirige il suo cammino verso l'interno, scende attraverso i tunnel sotterranei nella Montagna e incontra Gollum e poi il Drago e quando, invisibile, egli si aggira nella casa degli Elfi Silvani nel Bosco Atro, la sua ricerca e, in parallelo, la sua crescita, è interiore, propria di Bilbo come persona; quando, invece, il suo viaggio è verso l'esterno, ad esempio nel Bosco Atro, la sua crescita si materializza nelle prove che deve superare e che gli permettono di proseguire il cammino.

Il movimento di Bilbo verso il futuro è, quindi, dinamico. G. Sorel teorizzava:

“senza abbandonare il presente, senza ragionare sul futuro... non saremmo affatto in grado di agire. L'esperienza mostra che la *strutturazione di un futuro, in un certo tempo non determinato*, se è fatta in un certo modo, può essere molto efficace”¹⁰⁵.

Questo discorso era funzionale, nel suo contesto, per la manipolazione della massa dei lavoratori poiché, per indurli ad agire, i capi creavano un'anticipazione del futuro nella forma di un mito che incorporasse le loro speranze. In *The Hobbit*, Gandalf “mitizza” il futuro facendo e dicendo cose per suscitare in Bilbo la curiosità (che lo spinge, di conseguenza, a partire). Lo Hobbit, pur rimanendo scettico, è affascinato dallo stregone il quale, essendone cosciente, aggiunge a questo sentimento di Bilbo un alone di mistero intorno alla sua figura sin dall'inizio. E Bilbo rimane come incantato:

“[...] Gandalf's smoke-ring would go green and come back to hover over the wizard's head. He had a cloud of them about him already, and in the dim light it made him look strange and sorcerous. Bilbo stood still and watched – he loved smoke-rings – and then he blushed to think how proud it had been yesterday morning of the smoke-rings he had sent up the wind over The Hill”¹⁰⁶.

Queste prime sensazioni sono solamente un sentore di tutte le novità che lo aspettano fuori dal suo mondo; egli, inconsciamente, è interessato e si lascia trasportare. Si risveglia in lui un nuovo e magico sentimento anche quando ascolta

¹⁰⁵ Sorel G., “Riflessioni sulla violenza”, in *Scritti politici*, Torino 1963, p. 208.

¹⁰⁶ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, pp. 13-14.

le strofe cantate dai Nani e le misteriose parole di Gandalf. Il linguaggio dello stregone risveglia in Bilbo un desiderio profondo che lo spinge ad andare a conoscere le cose da lui descritte con tanto trasporto e suscitano all'istante in lui interesse e curiosità.

“It was a beautiful golden harp, and when Thorin struck it the music began all at once, so sudden and sweet that Bilbo forgot everything else, and was swept away into dark lands under strange moons, far over The Water and very far from his Hobbit-hole under The Hill”¹⁰⁷.

In Bilbo troviamo la sintesi dei sentimenti dell'uomo moderno nella società dell'industrializzazione e della velocità. Egli, nel suo agire è pieno di speranza aggressiva verso il futuro (il suo lato Took) ma, allo stesso tempo, a volte, è passivo (la sua parte Baggins) e pone come elemento principale la prudenza in un atteggiamento che, all'apparenza, può sembrare inerte, ma che, in realtà, prepara e costruisce il futuro. L'insieme di queste caratteristiche apparentemente contrastanti ma in una situazione di perfetto equilibrio, porta Bilbo al successo e alla maturazione. L'attesa suscitata dal viaggio e le aspettative verso il futuro sono sentimenti che dotano lo Hobbit di un'arroganza che lo spinge all'azione e di prudenza che provoca in lui sentimenti di esitazione. In generale, non bisogna mai esagerare nelle proprie aspettative di dominio sul caos e sugli elementi selvaggi come un trionfo dello spirito umano, ma limitarsi a portare a termine la missione che bisogna compiere senza cadere nelle tentazioni del potere e della sete di conoscenza. Bilbo ne è un esempio.

3.2 Il viaggio come cambiamento e “passaggio di stato”

In *The Hobbit* Bilbo non è l'unico personaggio protagonista di un viaggio. In questo racconto, e in altre opere di Tolkien, lo spostamento è un tema centrale. Questo viene osservato da molti punti di vista per mettere in evidenza la differenza di significato che questo momentaneo stato di esistenza può significare a seconda dei personaggi o delle situazioni che coinvolge. Il tema del “cavaliere errante” pone al centro l'*homo viator*, il viandante o “colui che viaggia”,

¹⁰⁷ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p. 14.

dotandolo di profondi significati. Il percorso determina inevitabilmente dei profondi cambiamenti sia nel paesaggio che nell'interiorità dei vari personaggi.

Nella Terra di Mezzo l'unico popolo che si trova in una situazione di "nomadismo" perenne, che non cambia, quindi, la sua essenza e la sua situazione iniziale nel corso della storia, è il popolo degli Elfi. Gli Elfi, o Quendi, sono esuli, non hanno una dimora fissa nella Terra di Mezzo. La loro esistenza in questa terra è passeggera e mai definitiva poiché sono in attesa del loro ricongiungimento con il padre creatore Ilùvatar nelle Isole Immortali. Gli Elfi non mutano le loro caratteristiche principali: sono e rimangono belli, amanti del bello e dell'arte, ospitali, generosi con il compito di portare ed insegnare la conoscenza della bellezza che pervade ogni cosa nel mondo. Hanno, quindi, un compito importante ma il peregrinare non porta loro alcuna trasformazione. La *nobilis forma* di questi personaggi rivela la loro origine divina ma il loro destino è quello di essere degli esuli per l'eternità in questa Terra di Mezzo, un mondo destinato a sfiorire. Seguendo questo sentimento elegiaco mescolato al messaggio cristiano del *Beowulf* (per esempio), troviamo la fonte di questo tema dell'esule che sa di vivere su una terra destinata al termine, in due poemetti: *The Wanderer* ("Il Viandante") e *The Seafarer* ("Colui che viaggia per mare"). Nel primo, un esule rimpiange la gioia che provava nella sua patria ed i ricordi della sua vita passata sono amari. La sua situazione di esule è una condanna universale mettendo a paragone la condizione del protagonista con il declino del mondo intero. Gli Elfi non aspettano altro che salpare per Valinor poiché anche per loro i giorni di gioia sono finiti nella Terra di Mezzo, nella quale non rimarrà nessuno poiché è la fine della Terza Era ed ha inizio l'età degli Uomini. Tolkien stesso ha delle caratteristiche che lo rendono simile agli Elfi, almeno da questo punto di vista. Egli, come loro, è pervaso da un profondo senso di nostalgia, ma non per qualcosa che aveva ed ha perduto, ma per un mondo che realmente non è mai esistito.

"La sua mente era attratta da un passato attinto ai libri, da città di carta piuttosto che di pietra o, peggio, di cemento. In questo Tolkien è in tutto e per tutto simile ai suoi Elfi:

anch'essi si portano dietro un lutto ineradicabile per il mondo dal quale provengono, e per il quale, romanticamente, anelano a salpare"¹⁰⁸.

Tolkien "viaggia" attraverso le parole con la speranza di trovare un'adeguata forma espressiva che contenga in sé tutti i significati che egli convoglia nella sua creazione.

In *The Lord of the Rings*, in cui il viaggio di Frodo completa e chiude l'esperienza di Bilbo e dell'anello, il concetto di viaggio come cambiamento è espresso e caratterizzato da una più profonda precisione di dettagli e da un più ricco campione di esempi. Qui, infatti, incontriamo un personaggio che racchiude in sé tutte le caratteristiche di questa condizione mutevole: egli è Aragorn ed il suo vagabondare rappresenta un cammino parallelo al cammino dello Hobbit Frodo. La sua meta finale è la concretizzazione della meta più astratta e simbolica di Frodo: Aragorn si rimpossessa del suo regno materiale mentre Frodo raggiunge la sua vera essenza morale ed entrambi sviluppano (come Bilbo, prima di loro) un carattere di *leader*. Aragorn, per alcune caratteristiche, somiglia a Bilbo, è

"[...] forte e severo in fondo al cuore, [...] coraggioso, deciso, capace di prendere le proprie decisioni e di correre grandi rischi se necessario"¹⁰⁹.

Il cambiamento di Aragorn è un cambiamento in tutto e per tutto, quasi un "cambiamento di stato". Quando lo incontriamo per la prima volta sembra un tipo inaffidabile e, all'apparenza, uno straccione, si chiama Grampasso e viene definito "Ramingo", un soprannome che pone ancora più attenzione sul suo stato di viandante. La sua autorità cresce lentamente e si scoprono cose di lui che nessuno aveva prima immaginato. Egli ha un udito sensibilissimo che sarà fondamentale per la riuscita del viaggio di Frodo, il portatore dell'anello. L'esistenza di questo personaggio e di tutti quelli che non hanno una dimora fissa, è

"l'esistenza solitaria di essere costretto di andare di terra in terra per comprendere meglio le ragioni della propria esclusione e trovare le motivazioni più forti per il ritorno dal viaggio [...], per realizzare esperienze che abbiano il senso della maturazione e rafforzino la

¹⁰⁸ Morini M., *Le parole di Tolkien*, cit., p. 77.

¹⁰⁹ Tolkien J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, Rusconi, Milano 1986, pp. 25-26.

consapevolezza dei principi e dei valori prioritari rispetto al possesso di quanto ha temporaneamente perduto”¹¹⁰.

Aragorn, al termine dell'avventura, si arricchisce di sapienza, saggezza e virtù e cambia anche il suo aspetto fisico; il suo nome, ora, è, appunto, Aragorn ed il suo viso è scoperto, il suo essere incerto e nascosto ora si è trasformato in evidenza ed esaltazione delle sue doti. Egli rappresenta il prototipo del Signore cristiano, è il principe che attraverso la *quest* tipica del cavaliere errante (*Strider*) si trasforma in Re Buono, è paziente e paterno con gli Hobbit, coraggioso e valoroso, fiero e deciso contro il nemico. Lo stesso percorso contraddistingue la storia di Gandalf. Lo stregone è lo stesso che incontriamo in *The Hobbit* con Bilbo ma qui (nella Trilogia) è arricchito da una maggiore potenza ed assume un compito molto rilevante per la risoluzione della situazione. Egli “cambia stato”: ad un tratto tutti credono che Gandalf “il Grigio” sia morto, ma successivamente lo stregone torna con il nome di Gandalf “il Bianco”, trasformato e rinato a nuova vita, pronto per il suo viaggio più importante dopo aver affrontato la morte. Frodo stesso passa da uno stato di morte quando viene ferito da Shelob, il Ragno gigantesco, e torna miracolosamente in vita per la sua sfida finale. Tutti seguono lo stesso percorso: per realizzare i compiti affidati, bisogna affrontare e superare la condizione più bassa, perfino la morte, per rinascere a una nuova vita purificati dopo essere stati così vicini al Male ed averne subito gli influssi. La fase di transizione e di passaggio è rappresentata anche dal viaggio come metafora della crescita e del cambiamento da una situazione di staticità, anche emotiva e spirituale, ad una fase più elevata e dinamica di crescita personale.

In *The Hobbit* i colori assumono rilievo ed importanza per la caratterizzazione dei cambiamenti che avvengono nel corso del racconto che coinvolgono sia il paesaggio che i personaggi. Il contrasto buio-luce o bianco-nero sottolinea questi mutamenti di atmosfera e di stato nei caratteri principali. Bilbo, per primo, segue un percorso che lo porta da una “pseudo-morte” ad una rinascita nel momento in cui sviene nel tunnel della Montagna e si ridesta poco dopo trovando l'anello. Quest'oggetto segna l'inizio della sua nuova vita ed è la svolta che lo aiuterà a

¹¹⁰ Piccione V.A., *Il magico mondo di Tolkien*, cit., pp.88-89.

compiere il suo viaggio di maturazione. E' anche il simbolo del suo passaggio di stato; Bilbo infatti infilando l'anello al dito diventa invisibile. Da uno stato di "essere" passa così ad uno stato di "non-essere" che implica molti altri significati che in parte ho già analizzato. Il suo "non-essere" è annullamento di sé ma risulta determinante nei momenti salienti della sua crescita perché lo aiuta a fuggire o a risolvere situazioni difficili. In *The Hobbit*, quindi, Bilbo assume una caratteristica di "non-essere" quando indossa un determinato oggetto. Quando i Nani gli regalano la cotta d'oro, il *mithril*, una corazza d'argento forgiata dai loro antenati per i guerrieri valorosi, egli subisce un'ulteriore trasformazione anche nell'animo, e, sempre a causa di un oggetto esterno con cui egli entra in contatto (in questo caso con la cotta), egli diventa più fiducioso in se stesso e pieno di coraggio. In questo preciso istante Bilbo sente di avere più potere ed il suo spirito lo rende impavido. Quando i Nani fanno indossare la cotta a Bilbo egli dice così:

*"I feel magnificent, [...] but I expect I look rather absurd. How they would laugh on the Hill at home! Still I wish there was a looking-glass handy!. All the same Mr Baggins kept his head more clear of the bewitchment of the hoard that the dwarves did. Long before the dwarves were tired of examining the treasures, he became weary of it and sat down on the floor; and he began to wonder nervously what the end of it all would be"*¹¹¹.

In questa citazione emerge anche il cambiamento momentaneo (in negativo) dei Nani, che, presi dalla ricerca del tesoro e dalla brama di possederlo, sono instancabili nel frugare fra i gioielli e le cose preziose, incuranti e disinteressati ad ogni altra cosa, senza tenere più in conto il vero motivo per cui si trovano all'interno della Montagna Solitaria, ossia per uccidere il Drago. Il cambiamento più evidente è quello di Thorin poiché si rende manifesto anche nel suo modo di parlare. All'inizio del racconto, in casa di Bilbo, questo Nano viene presentato come "an enormously important dwarf, in fact no other than the great Thorin Oakenshield himself"¹¹² e fa un discorso arguto ed eloquente ai Nani elogiando lo Hobbit con molti aggettivi.

¹¹¹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XIII, p.222.

¹¹² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p.11.

“This was Thorin style. He was an important dwarf. If he had been allowed, he would probably have gone on like this until he was out of breath [...]”¹¹³.

Ma giunto al tesoro della Montagna egli perde queste caratteristiche e si fa trascinare nel vortice dell'avidità. Il desiderio di possedere l'Archipietra gli offusca la mente e gli fa perdere il controllo provocando in lui un inasprimento verso i suoi compagni, specialmente verso Bilbo, che prima elogiava con amichevoli parole. Ora, lo manda via dalla Montagna, divenuta la sua roccaforte, in un modo molto brusco e, in questa occasione, anche Gandalf lo riprende dicendogli: “You are not making a very splendid figure as King under the Mountain”¹¹⁴. Nel linguaggio di questo Nano si fa evidente il suo cambiamento interiore e così anche nei suoi atteggiamenti. Avvertendo la minaccia degli Uomini che vogliono impossessarsi del “suo” tesoro, si rivolge così a Roac, un corvo capace di portare notizie:

“[...] Thorin burst forth in anger: *Our thanks, Roac Carc's son. [...] But none of our gold shall thieves take or the violent carry off while we are alive. If you would earn our thanks still more, bring us news of any that draw near*”¹¹⁵.

“So grim had Thorin become, that even if they had wished, the others would not have dared to find fault with him; but indeed most of them seemed to share his mind [...]. Bilbo, of course, disapproved of the whole turn of affairs. He had by now had more than enough of the Mountain, and being besieged inside it was not at all to his taste”¹¹⁶.

In altri personaggi il passaggio di stato si rivela senza il supporto di elementi esterni, è insito nella loro natura e nella trasformazione che questi subiscono nel corso del loro viaggio avventuroso. E' interessante notare come il percorso della vita e le scelte fatte trasformino anche fisicamente questi personaggi che nel loro aspetto rivelano, quindi, i significati nascosti delle vicende della loro storia trascorsa. Il cambiamento di Gollum, ad esempio, si rivela anche dalla distanza più o meno ravvicinata con gli elementi della natura. Quando è ancora uno Hobbit l'elemento naturale a cui si sente più vicino è la terra, dato il rinomato attaccamento e il contatto diretto che questo popolo ha con la natura, che emerge anche dalla conformazione dei loro piedi, nudi, pelosi e con la pianta dura e dalle

¹¹³ Id., I, p.17.

¹¹⁴ Id., XVII, p. 255.

¹¹⁵ Id., XV, pp. 239-240.

¹¹⁶ Id., XV, p.246.

loro abitudini di vita, a partire dalla posizione della loro casa, costruita all'interno di una collina. Gollum è, all'inizio, quindi, uno Hobbit come un altro ma, nel viaggio della sua vita, compie un atto ignobile uccidendo Déagol (suo cugino) per impossessarsi dell'anello e, quindi, la sua anima si trasforma in qualcosa di oscuro ed infimo che, con il passare degli anni, modifica anche (evidentemente) il suo aspetto fisico e le sue consuetudini di vita. L'elemento naturale a cui è più vicino, ora, è l'acqua, che rappresenta anche la sua regressione; in lui si sviluppa il lato animalesco che lo porta a cibarsi di pesci e della carne di qualsiasi essere vivente gli capiti a tiro. La sua trasformazione passa da uno stato umano ad uno stato animale, le sue fattezze ricordano un pesce perché è viscido ed orrendo. La regressione conseguente al suo atto malvagio è rappresentata dal passaggio da una vita alla luce del sole ad un'esistenza in cui egli si nasconde dagli altri, al buio, in una caverna all'interno di una montagna.

E' possibile notare negli Orchi un altro esempio di cambiamento di stato. In questo racconto essi non subiscono mutamenti nella loro natura poiché il loro cambiamento risale a molto lontano, durante la creazione del Mondo Secondario. All'inizio questi esseri malvagi sono Elfi, quindi esseri dotati di bellezza e nobiltà d'animo. Il loro aspetto successivo non è, in realtà, dovuto pienamente a loro colpe, ma, prima di tutto, agli esperimenti di laboratorio di Melkor, che li ha trasformati in esseri orribili e malvagi. E' il loro asservimento al Male che, comunque, li ha avvicinati a lui ed ha provocato questo in loro. L'adesione al maligno si rende manifesta nel loro aspetto, che peggiora nel tempo a causa del loro comportamento malvagio ed irrispettoso verso ogni essere vivente e verso la natura stessa.

In Beorn troviamo l'esplicitazione di un altro tipo di cambiamento. Il suo mutare in orso aiuta la Compagnia nelle situazioni più difficili poiché, in questi momenti, egli scatena tutta la sua forza bruta, inesistente, invece, nelle sue normali vesti di Uomo gentile e generoso. In questo modo egli mostra la natura primitiva dell'uomo che è a volte spietata ed altre volte, invece, ospitale ed altruista. Beorn unisce la razionalità alla bestialità mostrando questo suo particolare rapporto con la natura anche attraverso la convivenza e la

collaborazione con diverse specie di animali come, ad esempio, cavalli e pecore. Il suo cambiamento si manifesta agli occhi dei Nani e di Bilbo solo alla fine del racconto, durante la Battaglia dei Cinque Eserciti, in cui egli giunge inaspettato e si batte contro i nemici. Il suo essere “mutante”, quindi, segue un *climax* ascendente arrivando al suo apice in questa occasione. Quando i Nani arrivano a casa sua, la sua trasformazione in orso viene solo accennata e raccontata da Gandalf, nessuno lo vede in vesti diverse da quelle di Uomo e Bilbo, nella notte vede solamente un’ombra che gli incute timore.

Il cambiamento è presente anche nel paesaggio e nella geografia della Terra di Mezzo che, per molti aspetti, subisce una trasformazione in negativo a causa del deturpamento delle forze del Male che ne imbruttiscono e rendono invivibili alcune zone precedentemente abitabili ed effettivamente abitate.

Come abbiamo potuto notare, quindi, durante questa storia il cambiamento che avviene in Bilbo è presente, sebbene in forme diverse, anche in altri personaggi e nell’ambiente circostante. E’ un elemento ricorrente che ingloba tutto ciò che riguarda la Terra di Mezzo e rappresenta, attraverso figure e simboli, i sentimenti e le emozioni interiori dei personaggi. Successivamente, nella Trilogia, troviamo questo tema del cambiamento molto più importante e carico di nuovi significati nel viaggio decisivo di Frodo e dell’Anello del Potere che qui diventa il fulcro simbolico ed effettivo attorno a cui ruota tutta la storia. Comunque, non bisogna sottovalutare il ruolo che questo tema assume in *The Hobbit*, che, nelle sue vesti di racconto di passaggio tra le opere precedenti di Tolkien ed il suo seguito in *The Lord*, prepara in un modo sapiente e ben studiato la strada per la sua completa evoluzione.

3.3 Il viaggio e il ritorno

Il ritorno è l’ultima fase dello schema della *quest* ma, non per questo, assume un ruolo meno importante rispetto alle tappe precedenti. Bilbo, dopo avere superato le prove durante il suo cammino di ricerca e dopo aver conquistato qualcosa, a livello sia materiale (con l’anello) che personale (la sua crescita), si trova ora ad affrontare il ritorno a casa nella sua tanto amata Contea. Il viaggio

“deve necessariamente concludersi col ritorno: ciò che si è vissuto, ciò che si è visto e udito, va comunicato a tutti. [...] Non si viaggia che per ritornare: per annunciare le scoperte fatte, per decantare le meravigliose imprese compiute, per rivedere i luoghi e le persone da cui ci si è separati, e per confortarsi con la persona che si era e che si è lasciati alle spalle, ritrovandosi cambiati e trasformati”¹¹⁷.

Questa citazione riassume perfettamente l'esperienza di Bilbo, che conclude la sua avventura nella sua casa a scrivere i suoi ricordi. Il desiderio di raccontare deriva da molto lontano, da quando i monaci missionari andarono ad evangelizzare con il Cristianesimo le terre che avevano ancora una religione pagana, in particolare l'Inghilterra e l'Irlanda. Queste spedizioni avevano come scopo la conversione dei popoli ed avvenivano in luoghi sconosciuti per quanto riguarda le abitudini ed i costumi di vita. In occasione del ritorno in patria, per aumentare l'interesse verso la religione cristiana, venivano riportate storie ricche di descrizioni dettagliate ed interessanti che risvegliavano negli ascoltatori una nuova curiosità per questa dottrina. Il ritorno assume, quindi, ulteriore importanza anche per chi rimane a casa poiché provoca emozioni tramite il racconto delle esperienze vissute che scatenano nuovi sentimenti e comunque cambiamenti in chi è rimasto statico e fermo nel suo mondo. Il ritorno come insegnamento, quindi, offre un esempio da seguire per raggiungere il bene personale e di tutta la comunità.

Come l'avventura dell'*Odissea*, il viaggio di Bilbo è finalizzato al ritorno a casa, un finale scontato nella struttura del viaggio iniziatico. Ma c'è una differenza: Ulisse per tornare a casa deve affrontare un lungo, faticoso ed impervio viaggio; la descrizione del ritorno a casa di Bilbo avviene, invece, in poco tempo, è rapida e veloce. Il narratore non si sofferma più sui minimi dettagli ma, attraverso salti temporali, arriva velocemente alla fine. L'andata, irta di pericoli e faticosa, è in contrasto con il ritorno rapido che assume le caratteristiche proprie del risveglio da un sogno rappresentando il disvelarsi di una verità a lungo cercata. La partenza di Bilbo è repentina come una fuga ma il suo spirito è carico di sentimenti vivaci e di curiosità; quando torna a casa, invece, il suo cammino è malinconico e carico di sentimenti di nostalgia poiché tutto è ormai compiuto, lo aspetta il ritorno alla normalità, alla tranquilla quotidianità. Nella Contea Bilbo è

¹¹⁷ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, cit., p. 8.

ormai un “alieno” e quindi finisce per chiudersi nel suo cambiamento in solitudine. *The Hobbit* si suddivide in diciannove capitoli, dei quali solo gli ultimi due raccontano del viaggio di ritorno. La caratteristica rapidità che riguarda la descrizione di questo momento non sminuisce comunque il suo ruolo fondamentale per Bilbo che non riuscirebbe, senza attraversare questa fase, a chiudere la sua avventura e a completare la sua personale ed universale *quest*. Il racconto della sua dipartita ha inizio alla fine del XVIII ed occupa tutto il capitolo successivo, quello finale, in un numero di pagine molto ridotto rispetto al resto del racconto. Bilbo è accompagnato da Gandalf e da Bard; il narratore non si sofferma sul loro cammino ma riassume in poche parole gli avvenimenti che lo Hobbit si trova ad affrontare:

“He had many hardships and adventures before he got back. The Wild was still the Wild, and there were many other things in it in those days beside goblins; but he was well guided and well guarded – the wizard was with him, and Beorn for much of the way – and he was never in great danger again”¹¹⁸.

Bilbo e Gandalf sono invitati a fermarsi per un po’ di tempo a casa di Beorn, ma questo episodio occupa solo mezza pagina del capitolo, restringendo al minimo i tempi, in realtà abbastanza lunghi. “Anyway by mid-winter Gandalf and Bilbo had come all the way back [...] to the doors of Beorn’s house”¹¹⁹; dopo poche righe, il narratore ci informa che “It was spring”¹²⁰. Si arriva così al momento in cui Bilbo e Gandalf lasciano la casa di Beorn. Il capitolo successivo, il XIX, inizia così:

“It was on May the First that the two came back at last to the brink of the valley of Rivendell, where stood the Last (or the First) Homely House”¹²¹.

Le tappe seguite dallo Hobbit sono le stesse che aveva attraversato all’andata ma ora i tempi di narrazione sono molto più stringati. Procedendo in questo modo, si arriva alla descrizione dell’arrivo di Bilbo nella Contea. Tutto è diverso poiché in

¹¹⁸ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XVIII, pp. 270-271.

¹¹⁹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XVIII, p. 271.

¹²⁰ Id., XVIII, p. 271.

¹²¹ Id., XIX, p. 272.

lui è avvenuto un cambiamento troppo profondo che non gli permette più di uniformarsi ai suoi concittadini e che lo ha reso unico e diverso. Bilbo sente lo sconforto, ma riesce presto a trovare una sua nuova dimensione in cui sentirsi a proprio agio. Questo non accade, invece, a Frodo in *The Lord of the Rings*. Egli, tornato trasformato dal suo viaggio in cui è riuscito a distruggere l'anello, non si sente più a suo agio nella Contea e neanche nella sua casa. Cresciuto anche in altezza, Frodo ha bisogno ormai di spazi diversi, ha esigenze diverse che lo spingeranno, alla fine, a partire con Gandalf verso il mare, dai Porti Grigi. Questo comportamento mostra l'estremo disagio di chi, dopo aver affrontato certe situazioni ed essere cresciuto, non può più tornare indietro ed essendo ormai effettivamente e definitivamente trasformato in una persona completamente diversa che ha bisogno di un'altra realtà, diversa da quella di partenza. Il ritorno ad una effettiva situazione di anonimato, che Bilbo affronta, anche se con disagio, con un particolare spirito di adattamento, porta invece Frodo a non sopravvivere alle proprie imprese e a intraprendere un ulteriore cammino avventuroso. Bilbo rivolge tutte le sue attenzioni al suo libro fino alla sua morte, ma, a lungo andare, finisce per partire anche lui con Gandalf e Frodo, come ci viene raccontato nella Trilogia. La condizione di disagio è comunque presente e l'adattamento non è possibile. In *The Hobbit* Bilbo rimane nella sua casa permettendo e gradendo solamente le visite di Gandalf, dei Nani e degli Elfi, che sono, ormai, i suoi unici amici. Bilbo “[...] did not mind. He was quite content”¹²² e, nonostante l'inadeguatezza dovuta al suo cambiamento, vive felicemente arricchito dalla meravigliosa esperienza del suo viaggio iniziatico.

“He took to writing poetry and visiting the elves; and though many shook their heads and touched their foreheads and said *Poor Baggins!* and though few believed any of his tales, he remained very happy to the end of his days, and those were extraordinary long”¹²³.

¹²² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XIX, p. 278.

¹²³ Id., p. 278.

IV

LA MEMORIA: UNA METAFORA DELLA MATURAZIONE

La parte finale di *The Hobbit*, dedicata al ritorno a casa di Bilbo, pone in evidenza, rendendolo esplicito, un elemento importante che, in realtà, accompagna Bilbo sin dall'inizio del suo viaggio: la memoria. Bilbo si ritrova solo nella sua casa e si dedica interamente alla stesura dei suoi ricordi iniziando così un libro personale di memorie e di descrizioni riguardanti la sua avventura di vita. Il tema della memoria ci viene presentato, comunque, anche se non come elemento principale, già dall'inizio del racconto, in occasione della descrizione di Bilbo e della sua parentela. Per gli Hobbit è molto importante il recupero della memoria del passato per precisi motivi che verranno analizzati nel corso di questo capitolo. Il narratore ci dà delle informazioni sulla famiglia di Bilbo, sia per quanto riguarda il padre ed i suoi antenati, sia per ciò che riguarda la parte materna e descrive sinteticamente, ma in modo molto incisivo, le loro abitudini e la loro vita. E' interessante notare che Bilbo scopre di avere delle caratteristiche simili al suo lato parentale Took, per quanto riguarda il loro rapporto con le situazioni avventurose e la loro indole vivace e curiosa, solo dopo che Gandalf ed i Nani entrano con prepotenza nella sua vita. Prima di questo evento egli pensava di non aver ereditato nulla da questa parte parentale e, infatti, la parte Baggins era l'unica che egli ritrovava essere consona al suo stile di vita ed alle sue abitudini. I ricordi e i racconti dei suoi antenati e dei suoi parenti più vicini fanno parte di lui e del suo carattere ed egli lo scoprirà solo nel corso del suo viaggio e ne prenderà atto totalmente solo alla fine del suo percorso iniziatico. Bilbo si comporta a volte secondo atteggiamenti propri della parte Baggins e, altre volte, seguendo gli istinti della sua parte Took. Questo alternarsi di caratteristiche lo accompagna per tutto il cammino e, alla fine, nella sua casa, egli sarà un uomo diverso, capace di scrivere un lungo racconto su di sé che sarà il supporto ed assumerà caratteristiche

fondamentali per il futuro viaggio di Frodo nella Trilogia e per il conseguimento della sua missione.

Tolkien stesso, per la creazione del suo Mondo Secondario, utilizza i ricordi dell'antichità e dà un'importanza fondamentale alla memoria che costituisce la base, il fondamento sul quale egli costruisce la sua realtà alternativa. Egli attribuisce un valore particolare alla rivalutazione e al recupero della memoria e delle origini e lo riversa in tutta la sua opera, nella crescita e nella caratterizzazione dei personaggi, nell'ambiente e da un'opera all'altra, collegando fortemente i suoi scritti in una catena di riferimenti comuni.

4.1 La memoria come riflessione sul sé

La memoria è un elemento costante che segue ed accompagna la crescita di Bilbo. All'inizio del suo viaggio vengono date flebili notizie sul passato dello Hobbit ed egli stesso non dà molta importanza al ruolo che questi ricordi possono avere nella sua vita. Durante il suo percorso di maturazione, invece, la memoria assume un ruolo fondamentale che lo aiuta a superare momenti difficili e fasi di transizione problematiche verso la sua "evoluzione" personale. Alla fine, egli capirà che una persona non è solo quello che è e che fa nel presente e che la sua vera essenza si costruisce gradualmente nel corso della sua vita e della vita di chi è venuto prima di lui, dei suoi parenti che, oltre a lasciare un patrimonio genetico nei successori, lasciano loro un ricchissimo e diversificato patrimonio di attitudini, emozioni, propensioni e caratteristiche particolari che Bilbo riscopre far parte di se stesso. Il presente segue direttive precise dal passato e, contemporaneamente, influenza e contribuisce alla costruzione del futuro. Bilbo, in un certo senso, riflette veramente e consapevolmente sulla memoria fin dall'inizio, nel momento in cui sente che una parte di lui anela all'avventura, sentimento ereditato dalla madre e dai suoi predecessori. La curiosità provoca in lui nuove sensazioni ed egli si sente come se si fosse improvvisamente svegliato da un lungo sonno o da un incosciente letargo. Le emozioni che lo Hobbit prova per la prima volta nella sua casa con i Nani e Gandalf costruiscono un ponte fra lui e la realtà che egli affronta e che dovrà affrontare e lo aiutano ad acquisire lentamente una maggiore

conoscenza di sé e del mondo. Bilbo si rende conto di essere cambiato e, seguendo il suo cammino, prende atto della sua nuova identità, più completa ed originale di quanto egli avrebbe mai potuto immaginare. La memoria, quindi, è una spinta all'azione e induce Bilbo ad affrontare la situazione con timore ma anche con sentimenti di curiosità e di un coraggio, dote che sarà sempre più evidente e preponderante durante il suo cammino verso la Montagna Solitaria e, successivamente, al suo interno.

Il Nano Thorin, ogni volta che si presenta a qualcuno (in casa di Bilbo, poi con gli Orchi e, successivamente, con gli Uomini del Lago) non si limita a fare il suo nome ma si definisce il discendente di Thror e di Thrain risalendo addirittura al nonno. Questa attitudine a specificare i legami parentali contribuisce alla caratterizzazione di se stesso poiché, narrando le avventure del suo antenato, egli costruisce anche un'immagine di sé. La memoria, in questo modo, prepara con anticipo il lettore creando delle aspettative su alcune caratteristiche che contraddistingueranno, in seguito, i personaggi appena presentati. Anche in questo caso, la memoria spinge Thorin all'azione: egli, nel tentativo di riprendere il tesoro, appartenuto ai suoi antenati sterminati dal Drago, e di uccidere questo mostro per chiudere definitivamente il cerchio aperto tanto tempo fa, agisce di conseguenza a questi eventi passati. La memoria del passato influisce sul racconto essendo la motivazione principale che spinge i personaggi ad agire per il ristabilimento di un ordine perduto. Questo elemento collega il "prima" con il "dopo" ed una situazione all'altra in un rapporto di consequenzialità che segue un percorso lineare come il disegno schematico di un albero genealogico. Al termine del racconto, il vecchio si ricongiunge con il nuovo, il passato entra nel presente determinando una svolta della situazione al culmine della sua difficoltà. Il Nano Durin ritorna a combattere accanto al cugino Thorin, nella Battaglia dei Cinque Eserciti contro le forze del Male, ristabilendo il suo ruolo di Re sotto la Montagna. La parte Tookica di Bilbo, al suo ritorno nella Contea, cede il posto alla sua parte Baggins, essendo cresciuto in ricchezza e saggezza, doti caratteristiche di questa parte parentale. Sulle vette della Montagna Solitaria, che lo Hobbit ora vede da lontano, la neve si scioglie al sole e allo stesso modo

“[...] comes snow after fire, and even dragons have their ending! said Bilbo, and he turned his back on his adventure. The Tookish part was getting very tired, and the Baggins was daily getting stronger”¹²⁴.

La memoria, con il suo influsso sul presente, è funzionale all'azione e riemerge nel momento in cui Bilbo ne ha più bisogno. Nel suo viaggio di ritorno la sua parte Tookica non è più preponderante perché non lo deve più spingere all'azione; ora egli ha bisogno della parte Baggins per concludere e ristabilire la situazione iniziale. Al ritorno alla sua vita nella Contea egli conosce se stesso e sa che deve comportarsi secondo la sua parte Baggins per poter ristabilire un contatto, seppur minimo, con l'ambiente che aveva lasciato. Lo Hobbit è pronto a scrivere il suo libro, quel libro rosso così importante per Frodo e per la Compagnia dell'Anello che assume un ruolo fondamentale per la risoluzione della storia dell'anello magico. Frodo lo maneggia e lo interpreta anche grazie al rapporto diretto ed al dialogo che egli instaura con Bilbo che, in questa storia, è ormai molto vecchio. Frodo rappresenta il seguito di Bilbo, la sua discendenza, riconfermando ancora una volta l'indispensabile ruolo della memoria e delle radici come spinta all'azione.

Bilbo scopre, improvvisamente, qualcosa di nuovo su di sé e sulla sua personalità. In genere, un individuo ripiega le sue attenzioni al proprio passato solamente quando deve trovare delle spiegazioni o ricorrenze particolari, per trovare una giustificazione a qualcosa di nuovo o di sconosciuto che lo riguarda da vicino che gli è accaduto o che ha scoperto. Bilbo fa una riflessione sulle attitudini della sua famiglia e dei suoi antenati, della madre e del padre, quando scopre di provare delle emozioni nuove che lo spingono per la prima volta in una diversa direzione. Il riemergere di ricordi particolari avviene sempre in concomitanza di avvenimenti in occasione dei quali si risvegliano lati nascosti e caratteristiche indispensabili per la risoluzione di quelle situazioni. Questo discorso vale per tutti i personaggi del racconto, specialmente per i Nani e per Thorin, per il quale la memoria assume un'importanza fondamentale per una

¹²⁴ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XVIII, p. 271.

profonda riflessione su se stesso e su tutto il suo popolo. Questo elemento è determinante poiché indispensabile mezzo con cui Thorin aiuta i Nani e Bilbo ad uscire dai cunicoli sotterranei della Montagna Solitaria, ricordandosi della disposizione di quelle sale sotterranee ora regno di Smaug, ma un tempo loro dimora. Thorin è l'unico che si ricorda quei passaggi:

*“You speak the truth! Answered Thorin, recovering his wits. Let us go! I will guide you. Not in a thousand years should I forget the ways of this palace. [...] Though all the old adornments were long mouldered or destroyed, and though all was befouled and blasted with the comings and goings of the monster, Thorin knew every passage and every turn”*¹²⁵.

Il passato riemerge, quindi, nel momento in cui c'è bisogno di aiuto e risulta essere indispensabile per la risoluzione della situazione in cui riappare e, oltretutto, ogni personaggio assume un ruolo preciso nella storia anche in base al “carico” di memoria che possiede, potenzialmente (spesso effettivamente) utile in un preciso momento del viaggio.

In alcune situazioni, il riferimento al passato ed il ruolo fondamentale della memoria hanno il potere di cambiare il corso degli avvenimenti. Questo avviene, ad esempio, quando Bilbo vede un tordo su una roccia vicino alla Montagna Solitaria; egli, inizialmente, è infastidito dalla sua presenza. Ma Thorin interviene e gli spiega che

*“The thrushes are good and friendly – this is a very old bird indeed, and is maybe the last left of the ancient breed that used to live about here, tame to the hands of my father and grandfather. They were a long-lived and magical race, and this might even be one of those that were alive then, a couple of hundreds of years or more ago. The Men of Dale used to have the trick of understanding their language, and used them for messengers to fly to the Men of the Lake and elsewhere”*¹²⁶.

Quell'uccello, successivamente, si comporterà proprio come i suoi antenati e aiuterà Bilbo ed i suoi compagni ad affrontare e a superare la difficoltà del Drago e della Battaglia dei Cinque Eserciti, avvisando tempestivamente Bard l'Arciere del punto debole del drago e Durin dell'urgenza della sua presenza per combattere nella Battaglia in aiuto dei Nani.

¹²⁵ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., XIII, p. 223.

¹²⁶ Id., XII, p. 212.

4.2 La memoria come riappropriazione

Il legame che i personaggi hanno con il loro passato è indispensabile per mantenere la loro identità nel presente. Quando la Compagnia arriva a Pontelagolungo, Thorin viene identificato dagli Uomini del Lago grazie ai ricordi che questa gente ha dei suoi antenati. Gli Uomini parlano di profezie su Thorin ed il ristabilimento del regno distrutto da Drago che si riferiscono all'arrivo di un discendente di Thrór incaricato di riportare la serenità e di uccidere il mostro. Thorin, quindi, si riappropria di qualcosa che è sempre stato suo ma che egli ancora non sapeva di avere. Le leggende tramandate oralmente (anche le profezie) servono per mantenere il patrimonio culturale, secondo una concezione ciclica della storia costruita sulla ripetizione di situazioni caratteristiche. La profezia della Sibilla nell'*Edda*, ad esempio, passa dalla visione del passato in cui “rievoca [...] ciò che riemerge dall'abisso della sua memoria”¹²⁷ ad una visione del futuro nella quale

“vede arrivare un *tempo di asce, tempo di spade, tempo di venti, tempo di lupi* in cui il mondo crollerà: un gallo dalla cresta d'oro risveglierà gli eroi, un altro color ruggine i morti e un altro ancora i giganti: è il crepuscolo degli dei (*Ragnarök*)”¹²⁸.

Il passaggio dal passato al futuro tramite il nesso della memoria indica il profondo legame presente fra questi due aspetti del tempo, che passa e che cambia, una linea continua che affonda le sue radici nel passato. Rievocando il passato come ricordo di una antica saggezza il personaggio si arricchisce di qualcosa che è insito in lui ma che egli non è cosciente di avere. Questo accade sia a Bilbo che a Thorin i quali, nel ricordare le imprese dei propri avi, si sentono diversi e si appropriano di caratteristiche ed elementi derivanti da un rapporto di sangue stretto e misterioso. Il passato rappresentato (per esempio) dalla descrizione dei parenti di Bilbo è da rispettare ed ammirare poiché rappresenta la saggezza, qualcosa che lo Hobbit deve recuperare per affrontare in modo migliore la ciclicità della vita e per costruire anche aspettative per il futuro.

¹²⁷ Lodigiani E., *Invito alla lettura di Tolkien*, cit., p. 148.

¹²⁸ Id., p. 149.

Tolkien stesso sviluppa questo legame con il passato scrivendo di un tempo traslato, riprendendo alcune caratteristiche proprie del Medioevo e ripropone l'eroismo di quegli uomini e le loro preoccupazioni per il futuro, sentendo in essi qualcosa di permanente e di simbolico. Nello scomparire di una civiltà, come accade in *The Hobbit* e nella Trilogia per il popolo degli Elfi alla fine della Terza Era, i protagonisti si sentono incaricati di un compito particolare che li spinge ad agire verso una riappropriazione delle loro origini verso un futuro di felicità. In tutto il racconto è presente un'atmosfera di nostalgia per il passato che è stato fatalmente ed inevitabilmente inghiottito dalla notte dei tempi. Quando Bilbo attraversa il Fiume Fluente sulle botti in cui sono nascosti i Nani (in seguito alla fuga dagli Elfi Silvani), il paesaggio che egli vede non è più quello di una volta:

“Those lands had changed much since the days when dwarves dwelt in the Mountain, days which most people now remembered only as a very shadowy tradition. [...] Great floods and rains had swollen the waters that flowed east; and there had been an earthquake or two (which some were inclined to attribute to the dragon (alluding to him chiefly with a curse and an ominous nod in the direction of the Mountain). The marshes and bogs had spread wider and wider on either side. Paths had vanished, and many a rider and wanderer too, if they had tried to find the lost ways across. The elf-road through the wood which the dwarves had followed on the advice of Beorn now came to a doubtful and little used end at the eastern edge of the forest; only the river offered any longer a safe way from the skirts of Mirkwood in the North to the mountain-shadowed plains beyond [...]”¹²⁹.

Il sentimento della caducità del presente porta ad un ripiegamento sul passato e, contemporaneamente, alla tensione verso l'imminente futuro. Solo attraverso la fusione delle memorie di Bilbo e della sua spinta all'azione egli riuscirà a sconfiggere il mostro e a ricominciare una nuova vita ripercorrendo situazioni che lo portano a maturare e ad avere atteggiamenti simili ai suoi predecessori.

La memoria è quindi riappropriazione di elementi caratteristici e fondamentali di eventi e di situazioni passate. Bilbo e Thorin, in particolare, seguono un “percorso di recupero” mirato al raggiungimento di due scopi diversi: questi due personaggi tendono, cioè, al recupero di un tesoro un tempo appartenuto a lontani avi, quindi materiale, e, allo stesso tempo, al recupero di una ricchezza astratta, metaforica, che accresce lo spirito e la persona. Bilbo riceve la spinta a partire

¹²⁹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., X, pp. 176-177.

dalla memoria di qualcosa che egli sente, per la prima volta, essere parte di lui. I Baggins, la parte paterna dello Hobbit, erano “gente rispettabile” perché non erano mai partiti per avventure e perché erano molto ricchi. Bilbo, all’inizio del racconto, non è caratterizzato da una grande ricchezza e passa le sue giornate nella sua casa a fumare la pipa. Il suo stile di vita è molto semplice e non è pretenzioso né sfarzoso. Essendo il figlio di Bungo Baggins dovrebbe avere ereditato qualcosa della ricchezza del padre ma il narratore non ne fa riferimento neanche attraverso la descrizione delle sue abitudini di vita. Il cammino verso la Montagna Solitaria porta lo Hobbit a riappropriarsi di una ricchezza materiale, del tesoro, che lo avvicina ai suoi antenati rendendolo più simile a loro. Alla fine egli ottiene parte di questa ricchezza, tra cui la cotta dei Nani e l’anello magico. Tranne quest’ultimo oggetto, egli espone fiero il “bottino” recuperato nella sua casa.

Thorin rappresenta in modo ancora più evidente questo tipo di riconquista. Questo Nano vuole rivendicare il tesoro di suo padre, precedentemente appartenuto a suo nonno. Al termine egli riesce ad appropriarsene ma muore nella Battaglia dei Cinque Eserciti. Prima di questo, per un momento, egli è il Re della Montagna e si sente il padrone assoluto di tutte quelle ricchezze che lo portano, però, a svelare i difetti del suo carattere. Questa riappropriazione avviene attraverso un oggetto: la mappa di Thrór. Grazie a questa antica mappa del nonno di Thorin, i Nani e Bilbo riescono ad arrivare a destinazione. Il passato è, quindi, un aiuto indispensabile e una guida per colmare il vuoto dell’inesperienza del presente, è il punto di partenza ma è anche l’arrivo. L’anello di Bilbo, per esempio, lo conduce fino al termine della sua avventura ma è anche il punto di partenza per una vita diversa e necessario per il proseguimento della sua storia in *The Lord of the Rings*. Qui, il libro di memorie che Bilbo è intento a scrivere al termine di *The Hobbit*, assume lo stesso ruolo che la mappa di Thrór rappresenta per i Nani nel racconto precedente, poiché è la base sulla quale Frodo ed i suoi compagni studiano un piano ed un percorso da seguire per il loro cammino.

La memoria può essere considerata, insieme alla longevità, anche una scappatoia alla morte e, il suo recupero, nasconde un desiderio di immortalità.

“Il tentativo di sfuggire alla morte è sbagliato perché innaturale, e sciocco, perché la morte è un dono di Dio, una liberazione dal tempo che consuma”¹³⁰.

Nel recupero del passato attraverso la memoria è sempre presente questo senso di caducità. Bilbo scrive le sue memorie nella speranza di poterle tramandare a qualcuno, impegnandosi in questo compito in modo ossessivo, fino alla fine dei suoi giorni. Questo suo atteggiamento rappresenta il bisogno universale di aggrapparsi a qualcosa che ci può essere di aiuto per affrontare in modo migliore la vita nel presente caotico e che ci permette, in un certo senso, di vivere in eterno.

La memoria ha il potere di arricchire dal punto di vista spirituale, perché ci rende consapevoli di ciò che è stato e parti inscindibili di un patrimonio precedente che è nostro. Questo è uno dei motivi per cui Bilbo (e gli Hobbit in generale) ama compilare alberi genealogici per ritrovare qualcosa che lo colleghi a qualche antenato. C'è, quindi, la voglia di imparare e di riappropriarsi di qualcosa che è stato perduto per negligenza o per “oblio” che porta alla distrazione e che allontana dai veri valori della vita. Attraverso il linguaggio del mito e della favola Tolkien ci ricorda l'esistenza di cose belle e preziose, di un bene da perseguire, di sentimenti grandi e nobili, di un senso ultimo delle cose. Tutto questo avviene in seguito alla riflessione sul passato e al tentativo, che in questo racconto riesce perfettamente, di riappropriarsi delle caratteristiche tipiche di qualcuno o di qualcosa che ci riguarda da molto vicino. Tutte le rovine che costellano la Terra di Mezzo ed i paesaggi che hanno subito trasformazioni nel tempo a causa dell'intervento del maligno, sono il segno di una grandezza trascorsa e mettono ancora una volta in evidenza la caducità di tutte le cose nel tempo.

L'importanza del ruolo della memoria si fa evidente già nei nomi utilizzati per i paesaggi e in quelli dei parenti di Bilbo e di Thorin. Il rapporto di consequenzialità ed il rapporto di stretta parentela che li lega è evidente nel nome Bungo, padre di Bilbo e in Thrór e Thrain per quanto riguarda Thorin, che sono etimologicamente molto simili. Superficialmente sono, quindi, subito collegati ma per osservare caratteristiche più profonde e personali che li rendono simili ai loro predecessori, bisogna seguire il percorso di crescita che avviene gradualmente

¹³⁰ Gulisano P., *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, cit., p. 23.

durante il loro viaggio. Il concetto del recupero di realtà dimenticate o ignorate, che pervade tutto il racconto, è un tema che viene segnalato dall'inizio, all'interno del titolo stesso: *The Hobbit or there and back again*. In queste parole, specialmente in *again*, viene sottolineato il fatto che questo viaggio ha una motivazione ed è la conseguenza di una situazione accaduta nel passato che condiziona e provoca la partenza e la *quest* di Bilbo. Egli deve risolvere una questione antica per ristabilire l'ordine e la serenità perdute. Lo Hobbit, però, fino a che è confinato volontariamente nel suo mondo (nella Contea), non si accorge del disagio presente nel mondo esterno dovuto all'aumento di potere del Male e si compiace della sua quotidiana felicità. Quando si rende conto dei problemi delle popolazioni della Terra di Mezzo, causati dalla malvagità del Drago e delle forze del Male, vuole, a tutti i costi, ridare a queste persone e a questa terra la sua originaria tranquillità. Questo vale anche per se stesso e per il suo viaggio iniziatico che tende alla riappropriazione di qualcosa che egli, all'inizio, non sa neanche di possedere e che invece fa parte di lui dalla nascita; Bilbo scopre quei sentimenti di generosità, coraggio, spirito d'avventura e astuzia che erano latenti ma che escono allo scoperto dal momento in cui Gandalf entra nella sua casa, fino ad allora "incontaminata" da qualsiasi tipo di avventura.

Nel presente contemporaneo a Tolkien, il passato assume un valore molto importante poiché influisce sulla situazione attuale. Questo vale anche per Bilbo e per gli altri personaggi del racconto che, nel corso del viaggio verso la Montagna Solitaria, si riscoprono diversi e mettono in atto lati del loro carattere che derivano dai loro antenati e parenti il più delle volte deceduti. I personaggi, in sintesi, sono un sincretismo di caratteristiche, alcune appartenenti al loro essere unici nel presente, altre derivanti dal passato:

"Nella *Critica della ragion pura*, Kant aveva sostenuto che anche il più semplice atto di percezione ha una struttura temporale, che è una sintesi del suo diretto presentarsi e della memoria"¹³¹.

Il tempo lascia impronte indelebili sull'ambiente, sulle persone e sul loro modo di agire. Bilbo ha in sé anche un lato Took che si risveglia in lui all'improvviso,

¹³¹ Kern S., *Il tempo e lo spazio*, cit., p. 58.

senza avvisarlo e lo rende una persona nuova. Egli riesce a sfruttare le sue caratteristiche ereditate dal passato, quindi a recuperare questa parte di sé, trasformandole ed adattandole alla situazione che deve affrontare. Modificando questi aspetti della sua personalità, li fa suoi individualizzandoli ma senza intaccare la radice dalla quale provengono. Nel primo capitolo il narratore dice che Bilbo è quasi una copia del padre Bungo; poi, però, si rivelano in lui caratteristiche appartenenti al suo lato Took quando parte per la sua avventura, cosa che un Baggins non avrebbe mai fatto, per mantenere la sua “rispettabilità”. Bilbo acquisisce da questo recupero forza e determinazione ma non fa lo stesso sbaglio dei suoi predecessori Took che, partiti senza sapere dove andare ma solo per il gusto della scoperta e dell’avventura, non tornavano quasi mai a casa. Lo Hobbit non sa cosa deve affrontare ma, gradualmente, porta avanti la sua missione sempre con l’intento di tornare nella Contea. Quindi, Bilbo parte per il suo viaggio spinto da un sentimento di propensione all’avventura, caratteristico dei suoi antenati, trasformando, però, questa attitudine in qualcosa di molto più complesso con caratteristiche e finalità molto diverse da quelle originali.

L’importanza della memoria è fondamentale per una totale riappropriazione delle proprie origini e per una completa formazione della propria personalità. La tradizione delle leggende, del rito e del mito, occupa un posto di fondamentale importanza per colmare il vuoto che si forma rivolgendo la propria attenzione solo al presente ed al proprio piccolo mondo. E’ fondamentale recuperare le radici comuni che ci fanno tutti appartenenti ad un’unica grande famiglia, la famiglia degli esseri umani. Il racconto di antiche gesta e delle leggende del passato veniva tramandato utilizzando la “memorabilità”, strettamente legata all’“oralità primaria”. Questa pratica ha permesso di trasmettere, attraverso canti e versi in rima, la storia dell’antichità fino a che non cominciarono a trascriverli. In *The Hobbit* ci sono alcune popolazioni che utilizzano questo espediente per conservare il ricordo delle loro origini e per sottolineare momenti particolari che assumono caratteristiche di ritualità e che sottolineano l’aspetto ripetitivo di alcune situazioni già avvenute nel passato. I Nani, per esempio, cantano spesso delle strofe per raccontare eventi particolari; la maggior parte delle volte, però, queste

riguardano cose accadute in un tempo passato. All'interno del testo ne troviamo molti esempi: all'inizio, in casa di Bilbo, intonano delle canzoni che narrano dei paesaggi che dovranno attraversare. Una di queste viene introdotta ed anticipata da queste parole:

“And suddenly first one and then another began to sing as they played, deep-throated singing of the dwarves in the deep places of their ancient homes”¹³².

In questo modo, questo momento si carica di una solennità particolare e di un'importanza che solo il narrare di tempi antichi può avere. In effetti, le canzoni all'interno di questo racconto sono, per lo più, utilizzate per narrare storie passate o per sottolineare un avvenimento accaduto in un tempo trascorso ma che ha importanti ripercussioni nella situazione presente. I Nani raccontano del loro oro e del Drago:

*“Far over the misty mountains cold
To dungeons deep and caverns old
We must away ere break of day
To seek the pale enchanted gold.*

*The dwarves of yore made mighty spells,
While hammers fell like ringing bells
In places deep, where dark things sleep,
In hollow halls beneath the fells. [...]*

*The bells were ringing in the dale
And man looked up with faces pale;
Then dragon's ire more fierce than fire
Laid low their towers and houses frail. [...]*

*Far over the misty mountains grim
To dungeons deep and caverns dim
We must away, ere break of day,
To win our harps and gold from him!”¹³³.*

Anche gli Elfi sono caratterizzati da una particolare ed interessante musicalità e anche loro intonano delle strofe anche senza musica creando un'atmosfera magica intorno alle narrazioni piene di mistero e di fascino che riguardano per lo più situazioni del passato. Quando Bilbo progetta la fuga dei Nani dalle prigioni degli

¹³² Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., I, p.14.

¹³³ Id., I, pp. 14-16.

Elfi Silvani, gli Elfi che si trovano fuori la porta del Fiume cantano una canzone che parla di un tempo passato e di un ritorno in luoghi che un tempo evidentemente erano familiari:

*“Down the swift dark stream you go
Back to lands you once did know!
Leave the halls and caverns deep,
Leave the northern mountains steep,
Where the forest wide and dim
Stoops in shadow grey and grim! [...]
South away! And South away!
Down the swift dark stream you go
Back to lands you once did know!”¹³⁴.*

Gli Orchi intonano spesso delle canzoni ma, nel loro caso, queste servono solamente a sottolineare la loro natura malvagia poiché parlano di azioni malvagie e delle loro attitudini crudeli. Anche Bilbo, al termine del suo viaggio, mentre guarda da lontano la sua casa, subisce l’influsso della musicalità degli Elfi e si lascia andare, come poche altre volte, e recita alcune strofe:

*“Roads go ever ever on,
Over rock and under tree,
By caves where never sun has shone,
By streams that never find the sea; [...].
Yet feet that wandering have gone
Turn at last to home afar.
Eyes that fire and sword have seen
And horror in the halls of stone
Look at last on meadows green
And trees and hills they long have known”¹³⁵.*

La circolarità del tempo ritorna ancora come tema fondamentale nella narrazione di avvenimenti ricorrenti che caratterizzarono la vita degli antenati dei protagonisti e che ora si presentano loro. Come si può capire anche dalle strofe delle canzoni, gli eventi si ripetono nel tempo segnando un percorso quasi obbligatorio che conduce Bilbo e i Nani prima lontano dal loro modo conosciuto e poi li riporta a casa, accresciuti sotto molti punti di vista dal riavvicinamento al

¹³⁴ Tolkien J.R.R., *The Hobbit*, cit., IX, pp. 171-172.

¹³⁵ Id., XIX, pp. 276-277.

loro passato. Il viaggio di Bilbo (e degli altri personaggi) in *The Hobbit* tende alla riappropriazione del passato che è contemporaneamente esclusivamente individuale ed implicitamente collettivo ed unificante e capace di dotare queste persone di sentimenti positivi che erano sempre stati in loro ma in modo subdolo e nascosto alla loro conoscenza. Bilbo riacquista una ricchezza materiale con il tesoro ed una spirituale con la sua crescita evolutiva. Si riappropria anche di un ruolo di leader proprio dei suoi antenati Took ed in lui latente che accresce alcune caratteristiche della sua interiorità. Questo viaggio morale è anche un “viaggio semantico”, poiché dalle caratteristiche tipiche della fiaba si arriva fino alla descrizione della realtà contemporanea e dal passato si giunge, dotati di una nuova coscienza, al presente. Il significato profondo di questo percorso di riappropriazione è questo: per vivere nella realtà contemporanea bisogna avere una coscienza totale e completa del passato e del presente, in particolare, delle nostre origini più vicine che riguardano, quindi, i nostri parenti ed antenati. Facendo nostre le loro caratteristiche preponderanti e rendendoci conto veramente che siamo parte di loro, che proveniamo da loro, abbiamo le potenzialità necessarie per vivere le situazioni che ci si presentano risolvendole nel migliore dei modi. Solamente prendendo come esempio le azioni di chi ha vissuto prima di noi possiamo affrontare il presente, poiché la storia è un insieme ciclico di situazioni che si ripetono.

Al termine della sua avventura, dopo aver appreso, attraverso la riappropriazione, gli insegnamenti del passato, Bilbo non si sente più a suo agio nella realtà a lui contemporanea e rischia di chiudersi in se stesso e al mondo. L'incomprensione causata dalla diversità è una delle malattie che infestano il mondo di Tolkien, anche lui solitario e introverso e dedito al recupero delle origini. Egli si sente differente dagli altri e questa coscienza lo porta alla creazione di un mondo immaginario; questa stessa coscienza spinge Bilbo a scrivere le sue memorie. Molti personaggi hanno un racconto personale da narrare, un *tale* che si trasforma in punto di riferimento, in verità archetipica e che forma il sapere, la conoscenza per i popoli della *Middle-Earth*. Bilbo inizia a raccontare la sua storia alla fine del racconto dopo aver, comunque, arricchito il suo bagaglio culturale

ascoltando ed interiorizzando altre leggende e storie nel corso del suo viaggio. Egli ascolta il racconto di Thorin, di Gandalf, degli Elfi e di Gollum traendo da ognuno di questi un insegnamento diverso. La loro storia passata aiuta Bilbo a farsi un'idea sul loro conto. Questo accade per Gollum, per il quale Bilbo prova pietà, poiché sa che quell'essere mostruoso era in origine uno Hobbit come lui. In un'altra occasione, attraverso la presentazione iniziale di Gandalf, Bilbo già conosce molte cose su di lui e quindi sa chi ha davanti. Le leggende e le storie magnifiche riguardanti gli Elfi, invece, aiutano Bilbo ad avere un'impressione subito positiva su queste creature meravigliose.

Il tema del recupero delle proprie origini e della riappropriazione di caratteristiche proprie ma dimenticate o lasciate da parte per tanto tempo scaturisce dalla vita di Tolkien stesso. Egli, nella sua vita rifiuta o “dimentica” il “lato Suffield” della sua personalità, la parte parentale della madre. E' questo il “pezzo mancante” che non gli permette, inizialmente, di portare a termine *The Hobbit*, il racconto che egli ha in mente ma che non riesce a scrivere. La sua personalità non è completa. Il fatto che Tolkien non prenda in considerazione le caratteristiche proprie di quel lato parentale non vuol dire che non sia interessato a questo elemento mancante (egli prova e proverà sempre, anche dopo la sua morte, un amore intenso per la madre), ma che lo “accantona”, sviluppando la sua parte Tolkien che, fino a questo momento, quindi, risulta predominante nella formazione del suo carattere.

“La convinzione profonda che la sua patria reale si trovasse nella campagna delle West Midlands aveva orientato, fin dagli anni della scuola, la natura del suo lavoro accademico. Gli stessi motivi che lo avevano condotto a studiare *Beowulf*, *Sir Gawain* e l'*Ancrene Wisse* avevano ora creato un personaggio che includeva in sé tutto ciò che Tolkien amava del West Midland: Bilbo Baggins, l'hobbit. [...] John Ronald Reuel Tolkien, figlio dell'intraprendente Mabel Suffield [...] discendeva anche dai rispettabili e solidi Tolkien; era un uomo di mezz'età, incline al pessimismo, portava abiti semplici, ma adorava i soprabiti colorati [...]. E c'era qualcosa di strano nel suo carattere, che si era già manifestato nella creazione di una mitologia e che ora lo condusse a dare vita a questa nuova storia”¹³⁶.

Il legame autobiografico fra Tolkien, il creatore, e Bilbo, la sua “creatura”, trasferisce nel racconto l'importanza che l'autore dà al peso e all'influenza che il

¹³⁶ Carpenter H., *La vita di J.R.R. Tolkien*, cit., p. 255.

passato ha effettivamente su una persona. Quando Tolkien prende atto di avere alcune caratteristiche proprie della sua parte materna, riesce finalmente a creare questo personaggio, lo Hobbit, che, a sua volta, solo quando prende coscienza del suo lato Took che lo spinge all'avventura, cresce e, infine, si accinge a scrivere le sue memorie, segno di una vigile e completa concezione di sé e della propria persona, fatta di presente e di passato e tendente ed utile alla costruzione positiva del futuro. Bilbo, ora, sa qual è il suo ruolo in questo mondo ed il suo libro di memorie diventa una guida indispensabile per Frodo nel suo viaggio con l'anello, il necessario legame con il passato che lo porta ad una vita nuova in cui egli sente di far parte di un'unica grande catena umana che prende vita e si rafforza con la complicità ed il contributo di ogni singolo "anello" che la compone.

BIBLIOGRAFIA

Opere di J.R.R. Tolkien

The Hobbit, HarperCollinsPublishers, London 1999.

The Lord of the Rings, HarperCollinsPublishers, London 1993.

Tree and Leaf, Grafton, London 1992.

The Father Christmas Letters, HarperCollinsPublishers, London 1993.

The Silmarillion, Allen & Unwin, London 1977.

Unfinished Tales, HarperCollinsPublishers, London 1993.

Mr. Bliss, HarperCollinsPublishers, London 1994.

The Book of Lost Tales, Part I, Allen & Unwin, London 1983.

The Book of Lost Tales, Part II, Allen & Unwin, London 1984.

Poems and Stories, HarperCollinsPublishers, London 1992. Contiene:

The Adventures of Tom Bombadil, *The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelm's Son*, *On Fairy Stories*, *Leaf by Niggle*, *Farmer Giles of Ham*, *Smith of Wootton Major*.

Traduzioni italiane delle opere di Tolkien

Lo Hobbit, gli Adelphi, Milano 1998.

Lo Hobbit a fumetti, illustrazioni di David Wenzel, adattamento di Charles Dixon & Sean Deming, traduzione di Caterina Ciufferi, Bompiani, Milano 2000.

Il Signore degli Anelli, traduzione di Vicky Alliata di Villafranca, Rusconi, Milano 1989.

Il Silmarillion, Bompiani, Milano, 2000.

Il cacciatore di Draghi ovvero Giles l'agricoltore di Ham, traduzione di Camillo Pennati, Einaudi, Torino 1975.

Albero e Foglia, traduzione di Francesco Saba Sardi, Rusconi, Milano 1976, (contiene: *Sulle Fiabe*, "Foglia" di *Niggle*, *Fabbro di Wootton Major* e *Il Ritorno di Beorhtnoth Figlio di Beorhthelm*).

Le Avventure di Tom Bombadil, traduzione di Bianca Pitzorno e Maria Teresa Vignoli, Rusconi, Milano 1978.

Le lettere di Babbo Natale, traduzione di Francesco Saba Sardi, Rusconi, Milano 1980.

Racconti Incompiuti, cura di Christopher Tolkien, traduzione di Francesco Saba Sardi, Rusconi, Milano 1981.

Lettere e materiale biografico

CARPENTER Humphrey, *La vita di J.R.R. Tolkien*, Edizioni Ares, Milano 1991; traduzione di Franca Malagò e Paolo Pagni – Titolo dell'opera originale: *J.R.R. Tolkien (A Biography)*, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd 1977.

CRABBE K.W., *J.R.R. Tolkien*, The Continuum Publishing Company, New York 1988.

GROTTA-KURSKA Daniel, *Vita di J.R.R. Tolkien*, Rusconi, Milano 1991 – titolo dell'opera originale: *J.R.R. Tolkien: Architect of Middle-Earth: A Biography*, Running Press, Philadelphia 1976.

HAMMOND Wayne G., SCULL Christina, *J.R.R. Tolkien: artist and illustrator*, HarperCollins, Boston 1995.

TOLKIEN Ch e CARPENTER H. (a cura di), *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Allen and Unwin, London 1981.

TOLKIEN John R.R., CARPENTER H. and TOLKIEN Ch. (a cura di), *La Realtà in trasparenza: Lettere 1914-1973*, Rusconi, Milano 1990.

TOLKIEN John R.R., TOLKIEN Ch. (a cura di), *Il medioevo e il fantastico*, Luni Editrice, Milano 2000; traduzione dall'inglese di Carlo Donà – titolo dell'opera originale: *The Monsters and the Critics and Other Essays*, George Allen & Unwin (Publishers), London 1983.

Testi di critica

ALEXANDER M., *British Folklore, Myths and Legends*, Weidenfeld & Nicolson, London 1982.

- BETTELHEIM Bruno, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Feltrinelli, Milano 2000 – Titolo dell'opera originale: *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*, New York 1976.
- BIEDERMANN Hans, *Enciclopedia dei simboli*, Garzanti, Milano 1991.
- CARLYLE Th., *Gli eroi e il culto degli eroi*, Editori Associati, Milano 1990.
- DAVIS Norman and WRENN C.L., *English and medieval studies presented to J.R.R. Tolkien on the occasion of his seventieth birthday*, Allwn & Unwin, London 1962.
- DAY David, *L'anello di Tolkien*, illustrato da LEE, Alan, Piemme, Milano 1995; traduzione di Gioia Guerzoni – Titolo dell'opera originale: *Tolkien's ring*.
- GULISANO Paolo, *La mappa della Terra di Mezzo*, tavole di Luca Michelucci, Bompiani, Milano 2000.
- HELMS Rendel, *Myth, Magic and Meaning in Tolkien's World*, Thames and Hudson, London 1974.
- KERN Stephen, *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, Il Mulino 1995; traduzione di Barnaba Maj – Titolo dell'opera originale: *The Culture of Time and Space 1880-1918*, Harvard University Press 1983.
- KOCHER Paul H., *Master of Middle-Earth. The Achievement of J.R.R. Tolkien*, Thames and Hudson, London 1973.
- LODBELL J. (ed.), *A Tolkien Compass*, The Open Court Publishing Company, La Salle 1975.
- LODIGIANI Emilia, *Invito alla lettura di Tolkien*, Mursia, Milano 1982.
- MORINI Massimiliano, *Le parole di Tolkien*, Mobydick, Faenza 1999 – Titolo dell'opera originale: *The Word and the Creation of a World*, tesi di laurea in lingua inglese.
- NADDAIR K., *Keltic folk and fairy tales*, Century Hutchinson, London 1987.
- NIETZSCHE J.C., *Tolkien's Art*, Macmillan, London 1979.
- NOEL R.S., *The Mythology of Middle-Earth*, Houghton Mifflin, Boston 1977.

- O'NEILL Timothy R., *The Individuated Hobbit. Jung, Tolkien and the Archetypes of Middle-Earth*, Thames and Hudson Ltd, London 1980.
- PALUSCI Oriana, *John R. R. Tolkien*, La Nuova Italia, Roma 1983.
- PETTY A.C., *One Ring to Bind them All: Tolkien's Mythology*, Alabama Press, University of Alabama 1979.
- PICCIONE Vincenzo A., *Il magico mondo di Tolkien*, Edizioni Seam, Roma 1998.
- PROPP V.J., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1966.
- SALU M. e FARRELL R.T. (eds.), *J.R.R. Tolkien, Scholar and Storyteller*, Cornell University Press, London 1979.
- SALVIONI G., *Il fantastico e il mistero*, Xenia Edizioni, Milano 1988.
- SHIPPEY T.A., *The Road to Middle-Earth*, Allen & Unwin, London 1968.
- SQUIRE Charles, *Miti e leggende dell'antico popolo celtico*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano 1999; traduzione di Anna Luisa Zazo e Giuseppe Bernardi – Titolo dell'opera originale: *Mythology of the Celtic People*, 1912.
- STEVENS D. e STEVENS C.D., *J.R.R. Tolkien. The Art of the Myth-Maker*, Borgo Press, San Bernardino 1993.
- TODOROV T., *La letteratura fantastica*, Garzanti 2000; traduzione dal francese di Elina Klersy Imberciadori – Titolo dell'opera originale: *Introduction à la littérature fantastique*, Editions du Seuil 1970.
- VOLPI C., *Atlante del Bambino*, Seam, Formello (RM) 1998.

Articoli, Saggi, Capitoli, Prefazioni

- BOVINA Angelo, "J.R.R. Tolkien: Creatività e linguaggio: Spunti per un approfondimento delle opere e degli aspetti speculativi di Tolkien", *Il lettore di provincia*, 24:85, dicembre 1992.
- BRYCE Lynn, "The influence of Scandinavian Mythology on the Works of J.R.R. Tolkien", *Edda: Scandinavian Journal of Literary Research*, Oslo, Norway (Edda), 1983, 2, p. 113-119.
- GABRIELI Vittorio, "Tolkien mitografo manicheo", *Letterature*, 10, 1987.

- GIANNONE Carla, “ ‘Ainulindale’: La cosmologia tradizionale di J.R.R. Tolkien”, *Letterature*, 7, 1984.
- HARDY Gene, “More than a Magic Ring”, in Douglas Street (a cura di), *Children’s Novels and the Movies*, Frederick Ungar, New York 1983.
- HELMS Randel, “ All tales need not come true”, *Studies in the Literary Imagination*, Atlanta, GA (Slitl), 1981 Fall, 14: 2, pagg. 31-45.
- HIEATT C.B., “The Text of *The Hobbit*: Putting Tolkien’s Notes in Order”, *English Studies in Canada*, 7:2, Summer 1981.
- ISAACS N.D. e ZIMBARDO R.A., *Tolkien and the critics*, University of Notre Dame Press, Notre Dame 1968.
- MARRONE G. (a cura di), *Cenni storici sui generi della letteratura per l’infanzia*, Università degli studi Roma Tre, Roma, a.a. 1998-1999.
- PONSEN A., “On Tolkien and Some Rehash”, *Letterature*, 11, 1988.
- ZOLLA E., Introduzione a *Il Signore degli Anelli*, traduzione di Vicky Alliata di Villafranca, Rusconi, Milano 1970.

Altre opere citate

- Beowulf*, Einaudi, Torino 1987.
- STURLUSON Snorri, *Edda*, Everyman, London 1987.
- CYNEWULF, *Crist*, Faber and Faber, 1970.
- La Bibbia di Gerusalemme*, Edizioni Dehoniane Bologna, Bologna 1986.
- The denham tracts*, Folklore society, London 1892-95.
- CAMPANINI G. e CARBONI G., *Vocabolario Latino-Italiano, Italiano-Latino*, G. B. Paravia & C., Torino 1961, p. 392.
- CONRAD J., *Heart of Darkness*, Penguin, London 1998.
- DEFOE D., *Robinson Crusoe*, Penguin, London 1985.
- DURKHEIM È, *Classificazione primitiva*.
- DURKHEIM È, *Le forme elementari della vita religiosa*.
- JOYCE J., *Ulysses*, Penguin, London 1998.
- La Visione di Tnudgal*.
- LUCIANO di Samosata, *Viaggio agli Inferi*

- MONTESQUIEU Ch., *Lettere persiane*, BUR, Milano 1963.
- MORO T., *Utopia*, Universale Laterza, Bari 1988.
- MORRIS William, *The Earthly Paradise*; versione in prosa di EDGAR Madalen,
Stories from the Earthly Paradise, 1919.
- Navigatio Sancti Brendani*, in prosa latina, da monaco ignoto, Irlanda XI sec.
- OMERO, *Odissea*.
- SOREL George, “Riflessioni sulla violenza”, in *Scritti Politici*, Torino 1963.
- SWIFT J., *Gulliver’s travels*, Penguin, London 1985.
- The Wanderer*.
- The Seafarer*.
- TOLKIEN J.R.R., *Imram*, (incompiuto), in *Time and Tide*, 3 Dicembre 1955
(versione italiana inesistente).
- VIRGILIO, *Eneide*.
- VOLPI C., *Paideia '80. L'educabilità umana nell'era del post-moderno*, (II Ed.
riv. ed accresciuta), Tecnoidd, Napoli 1988.

INDICE

INTRODUZIONE	1
I. JOHN RONALD REUEL TOLKIEN	12
1.1 Il racconto mitologico	16
1.2 <i>The Hobbit</i>	28
1.2.1 <i>I temi e i significati</i>	32
1.2.2 <i>I simboli</i>	43
1.2.3 <i>I personaggi</i>	48
1.2.4 <i>Le tecniche narrative</i>	62
II. LA LIMINARITA' DI THE HOBBIT	71
2.1 Storia e geografia della Terra di Mezzo	78
2.2 Gli "elementi-soglia"	81
2.3 La crescita personale, spirituale e fisica di Bilbo Baggins...	88
2.4 ...e la sua crescita "evolutiva"	93
III. LA BIOGRAFIA COME VIAGGIO	99
3.1 Il viaggio come ricerca: attese ed aspettative	110
3.2 Il viaggio come cambiamento e "passaggio di stato"	116
3.3 Il viaggio e il ritorno	124
IV. LA MEMORIA: UNA METAFORA DELLA MATURAZIONE	129
4.1 La memoria come riflessione sul sé	130
4.2 La memoria come riappropriazione	135
BIBLIOGRAFIA	148

INDICE DELLE TAVOLE ILLUSTRATE

TAV. I	Fuga verso Pontelagolungo	28-29
TAV. II	Hobbitopoli	37-38
TAV. III	La Caverna hobbit di Bilbo	37-38
TAV. IV	Smaug e il tesoro	42-43
TAV. V	L'Anello	42-43
TAV. VI	Gli Elfi	48-49
TAV. VII	La Collina	52-53
TAV. VIII	Gandalf	53-54
TAV. IX	Gandalf	53-54
TAV. X	Gollum	56-57
TAV. XI	Smaug a Pontelagolungo	57-58
TAV. XII	Personaggi negativi: Orchi e Troll	60-61
TAV. XIII	La Mappa delle Terre Selvagge e di Thror	72-73
TAV. XIV	La Mappa di Thror e della Terra di Mezzo	80-81
TAV. XV	Il Bosco Atro	84-85
TAV. XVI	Personaggi positivi: Beorn e le Aquile	122-123