



UNIVERSITÀ DI SIENA 1240

**Dipartimento di Filologia e critica delle letterature
antiche e moderne**

Corso di laurea in Lingue, letterature e culture moderne

***La quest dell'Eroe in *The Silmarillion* di
J.R.R. Tolkien***

Relatore

Prof. Alex R. Falzon

**Tesi di Laurea di
Massimiliano Barberio**

Anno Accademico 2013-2014

Indice

- **Introduzione** p.2
- **I – L’Uomo e l’Eroe** p.4
 - I.I – John Ronald Reuel Tolkien p.4
 - I.II – Le Opere p.11
 - I.II – Il viaggio dell’Eroe p.16
 - I.II – La figura dell’Eroe in J.R.R. Tolkien p.27
- **II – L’Eroe e la sua *Quest*** p.34
 - II.I – *The Silmarillion* p.34
 - II.II - Fëanor - La chiamata all’Avventura
e la Caduta p.38
 - II.III – Beren e Lùthien – La Prova Centrale
e l’unione delle stirpi p.45
 - II.IV – Eärendil – La via del Ritorno
e la redenzione p.54
- **Conclusioni** p.62
- **Appendici – Le fonti** p.64
- **Bibliografia** p.67

Introduzione

The Silmarillion (1973) è l'esemplificazione del lavoro dello scrittore *fantasy* J.R.R. Tolkien. Fu la prima opera a cui egli lavorò dal 1917 e nonostante la costanza del lavoro, fu quella che non riuscì mai a completare per intero. Un continuo *work in progress*.

Tuttavia spesso l'attenzione è focalizzata maggiormente sulle opere rese più conosciute dal loro successo editoriale e, in seguito, dagli adattamenti cinematografici: *The Hobbit* (1938) e *The Lord of The Rings* (1954).

The Silmarillion, invece per la complessità dello stile e della struttura, è stato lasciato lievemente in ombra rispetto ai primi due.

Questa tesi ha invero lo scopo di analizzare una parte importante dell'opera: gli Eroi più rilevanti del terzo dei cinque libri che compongono *The Silmarillion*: il *Quenta Silmarillion*.

Il *Quenta Silmarillion* è il fulcro della storia dell'intera saga tolkieniana e permette di comprendere meglio tutta la sua produzione che ha come oggetto il mondo de *The Lord of the Rings* e *The Hobbit*.

L'analisi servirà a mettere in luce personaggi rilevanti nel lavoro dello scrittore inglese e a studiare al contempo le fonti a cui ha attinto per costruire le loro figure eroiche, in un corpus mitologico d'ispirazione antica nella sua genesi, ma che ci offre un esempio di come alcuni valori, portati a noi da miti e leggende, siano sempre attuali così come le loro storie fantastiche, nel senso letterario del termine, che ancora ci affascina.

Il filo conduttore della tesi sarà la *quest* del popolo degli elfi per recuperare i Silmaril, le potenti gemme forgiate dal loro principe. Il primo capitolo della tesi funge da introduzione alla vita ed alle opere

dello scrittore inglese, con particolare attenzione al rapporto tra la figura ed i *pattern* letterari della figura dell'Eroe ed alla loro applicazione nella poetica di J.R.R. Tolkien.

Il secondo, dopo un breve paragrafo introduttivo su *The Silmarillion*, tratterà approfonditamente degli Eroi più rilevanti dell'opera, la loro storia, il loro rapporto con i *pattern* del Viaggio dell'Eroe, scandito da un Eroe diverso ad ogni tappa, e le fonti a cui Tolkien si ispirò durante la scrittura.

I – L'uomo e l'Eroe

I.I John Ronald Reuel Tolkien (1892 - 1973)

*“My dear Mother,
I have good news for you this week. Mabel
gave me a beautiful little son last night (3
January).[...]. The baby is (of course)
lovely. It has beautiful hands and ears
(very long fingers) very light hair, Tolkien’s
eyes and a very distinctly a Suffield’s
mouth.”¹*

John Ronald Reuel Tolkien nacque il 3 gennaio del 1892 a Bloemfontein nell'odierno Sudafrica da madre e padre inglesi originari di Birmingham. Il padre, Arthur Tolkien, si spostò nell'allora Stato Libero dell'Orange, per cercare fortuna. Una volta trovato un posto stabile come *manager* alla *Bank of Africa*, Mabel Suffield lo raggiunse e si sposarono, stabilendosi a Bloemfontein. Mabel diede alla luce due bambini, John Ronald Reuel ed Hilary Arthur Reuel. Piccolo e vivace, Tolkien ha ricordi non piacevoli della sua terra natale per via delle *“giornate di sole, calde, polverose, l'erba secca in giardini senza fiori.”*²

¹ Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien: A biography*, Allen & Unwin, London 1977, p. 12

² Emilia Lodigiani, *Invito alla lettura di Tolkien*, Mursia Editore, Milano, 1982 p. 13

La salute del primogenito dei coniugi Tolkien fu infatti minata dalla siccità oppressiva che colpì il Sudafrica nel 1894. Nello stesso anno, la madre Mabel fu costretta a ritornare in Inghilterra con i due figli, mentre il padre rimase in Orange per questioni di lavoro. Questo ritorno in Inghilterra fu affrontato con gioia dal piccolo John, che si trovò nelle ridenti campagne inglesi finalmente a casa. Due anni dopo Arthur Tolkien morì a causa di febbre reumatiche, lasciando ai giovani John e Hilary Tolkien quasi nessuna memoria di lui, se non i racconti della madre.

Nella casa dei nonni paterni in periferia, Tolkien ammette d'aver passato: “[...] *the longest-seeming and most formative part of my life.*”³

La madre, poliglotta, si occupò dell'istruzione del figlio, spirituale, letteraria e linguistica, infondendogli soprattutto l'amore per le lingue, fondamentale nella genesi dell'opera futura di Tolkien, poi le letture del ciclo arturiano, di favole nordiche ed *Alice in Wonderland* di Lewis Carroll, stimolarono la sua fantasia.

Grazie ad una borsa di studio, J.R.R. Tolkien poté entrare nella *King Edward's School* a Birmingham nel 1900, una tappa fondamentale nella costruzione del suo bagaglio culturale. Lì entrò in contatto per la prima volta con le lingue straniere.

La relativa tranquillità della famiglia fu spezzata da un nuovo lutto. Nel 1904 moriva la madre Mabel ed John Ronald ed Hilary venivano affidati a Padre Francis, sacerdote cattolico dell'oratorio. Il muoversi dalla campagna alla città, nonché la morte di tale punto di riferimento, abbatté profondamente Tolkien. Trovò conforto riempiendo il vuoto lasciato da Mabel con la fede e l'amore per le leggende e le lingue da

³ Ibidem p. 22

lei tramandatogli. Questo influenzerà la profonda religiosità che ha sempre contraddistinto Tolkien, come scrive il suo biografo H. Carpenter: “*Indeed it might be said that after she died his religion took the place in his affections that she had previously occupied. [...]*”.⁴

Padre Francis provvide economicamente alla nuova casa per i fratelli, mentre continuarono gli studi alla *King's Edward*, con ottimi risultati da parte di John Tolkien, pupillo dei professori che incoraggiavano il suo percorso verso le lingue e la filologia.

In quel periodo Tolkien conobbe una ragazza di nome Edith Bratt. Quello fu il primo ed unico vero amore per Tolkien. Padre Francis, tuttavia, vietò a John Ronald di frequentare e scrivere alla ragazza sino ai 21 anni.

Da allora Tolkien dedicò la sua vita allo studio della filologia e dei documenti più antichi delle lingue che erano oggetto del suo studio, ossia l'anglosassone, il gotico, il gallese ed il finlandese. Entrato nell'Exeter College di Oxford nel 1910, Tolkien approfondì i grandi miti e l'epica del passato, di cui le sue lingue vetuste e predilette erano il mezzo d'accesso. Egli era affascinato dai valori universali contenuti nelle antiche ballate, cristiane e non. L'*Edda*⁵, il poema *Crist*⁶, la *Kalevala*⁷, catturarono la sua attenzione, tanto da sentirne la mancanza di questi *corpus* mitico-epici per la sua terra natia. Carpenter riporta

⁴Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien: A Biography*, op. cit., p. 27

⁵L'*Edda* è un compendio sulla mitologia pagana scandinava in norreno, sia in prosa che poetica, entrambi scritti in Islanda durante il XIII secolo, il primo dal letterato cristiano Snorri Sturluson.

⁶Il poema *Crist* fu scritto dal poeta anglosassone Cynewulf ed è uno dei suoi quattro poemi in antico inglese.

⁷Il *Kalevala* è un poema epico composto sulla base di poemi e canti popolari della Finlandia raccolti e rielaborati da Elias Lönnrot nel 1835.

da una delle lettere dello scrittore le seguenti parole: “*I would that we had more of it left - something of the same sort that belonged to the English.*”⁸

Allo scoppio della Prima Guerra mondiale, Tolkien aveva brillantemente conseguito il *Bachelor of Arts* all'Exeter College di Oxford e cominciava a piantare i semi letterari, per il mondo immaginario al quale avrebbe adattato la neolingua che andava plasmando, tramite poemi, appunti e pezzi in prosa.

Nel giugno 1915 fu assegnato al 13° Battaglione dei Fucilieri di Lancaster. Un anno dopo, si sposa con Edith Bratt e parte immediatamente per la guerra. Tolkien fu mandato con il suo battaglione nelle Fiandre e non si trovò esattamente a proprio agio nella vita militare, disprezzando i suoi generali “*Gentlemen are non-existent among the superiors,[...]*”⁹, benché affermasse di ammirare il coraggio dei suoi commilitoni, soldati semplici e la loro dedizione.¹⁰

Tra il novembre ed il dicembre del 1916, sempre nelle Fiandre, Tolkien contrasse al fronte la *pyrexia*, meglio nota come “febbre da trincea” e fu rimandato in Inghilterra perché potesse essere ricoverato in ospedale.

Tolkien fu dimesso pochi mesi dopo e cominciò la propria vita accanto a Mrs. Tolkien. Trovò occupazione come professore di lettere e filologia anglosassone prima all'università di Leeds nel 1924, in seguito ad Oxford nel 1925. L'anno immediatamente successivo,

⁸Humphrey Carpenter – *J.R.R. Tolkien: A Biography*, op. cit. p. 48

⁹Ibidem p. 62

¹⁰ “My Sam Gamgee is indeed a reflexion of the English soldier, of the privates and batmen I knew in the 1914 war, and recognised as so far superior to myself.”. cfr. Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien A Biography*, op. cit. p. 64

conobbe C.S. Lewis¹¹ con cui coltiverà una profonda amicizia, trovando in lui uno spirito notevolmente affine, tanto da leggergli spesso i suoi scritti, come riporta il biografo dello scrittore inglese: “*The unpayable debt that I owe to him was [...] sheer encouragement. He was for long my only audience.*”¹²

Assieme fondarono il gruppo di discussione letteraria degli *Inklings* presso l'Università di Oxford. Il simposio di professori, il quale viene definito spesse volte un “Parnasso inglese”¹³, non era una riconosciuta associazione culturale, quanto un gruppo d’amici che, accomunati dalle stesse passioni, si incontravano al solito *pub* rimanendovi sino a tarda notte, affrontando le discussioni più disparate e leggendo i propri manoscritti, il cui tema ricorrente era la fiaba, il fantastico, l’evasione. Gli *Inklings* si sentivano a casa tra di loro, durante il tempo passato assieme, accomunati dalla visione e dal rapporto con il mondo che li circondava. Gli *Inklings* reagivano al divario creatosi tra Uomo e Natura creando un “*ponte fra il materiale e lo spirituale*” attraverso null’altro che la Fantasia¹⁴, interessandosi molto a miti di tempi andati.

In questo periodo, durante la correzione di alcuni esami di una delle sue classi, Tolkien scrisse svogliatamente su uno dei fogli protocollo una frase: “*In a hole in the ground there lived a Hobbit...*”. Tolkien non era estraneo a queste formule fiabesche. Benché negli *Inklings* lui

¹¹Clive Staple Lewis (Belfast 1898 – Oxford 1963) fu un romanziere, professore, medievalista e saggista irlandese. Insegnò ad Oxford dove conobbe Tolkien e fondarono gli Inklings. Tra i suoi lavori più rinomati ricordiamo *The Chronicles of Narnia(1950-1956)*, *The Allegory of Love (1936)* e *The Space Trilogy(1938-1946)*.

¹²Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien, A biography*, op. cit., pg. 110

¹³Emilia Lodigiani, *Invito alla Lettura di Tolkien*, op. cit., p. 25

¹⁴ivi

preferisse leggere passi dei suoi poemi mitici, si diletta spesso a raccontare *bedtime stories* ai suoi figlioletti, per farli addormentare. Così, continuò a scrivere quella che sarebbe diventata la fortunata fusione tra *history* e *story* per il suo mondo fantastico, ambientando su Arda, la sua epopea mitico-epica, la favola di Bilbo Baggins, uno *Hobbit* che veniva suo malgrado coinvolto in un'avventura più grande di lui.

The Hobbit fu pubblicato nel 1937 e raggiunse un buon successo, sia tra i giovani che tra gli adulti, tanto che l'editore, Sir Stanley Unwin della Allen & Unwin, lo incoraggiò a metter mano al suo materiale per altre storie ambientate nella Terra di Mezzo. Tolkien si mise al lavoro per il seguito ideale de *The Hobbit*, che tuttora è considerato il suo capolavoro: *The Lord of the Rings*.

La stesura fu lunga e travagliata, tanto da distanziare *The Hobbit* di quasi vent'anni. La partenza di due dei suoi figli per il fronte destabilizzò ulteriormente l'oramai anziano Tolkien. Nonostante ciò, fu emotivamente più toccato, come scrisse in una lettera:

*"I have in this War a burning private grudge—which would probably make me a better soldier at 49 than I was at 22: against that ruddy little ignoramus Adolf Hitler [...]. Ruining, perverting, misapplying, and making for ever accursed, that noble northern spirit, a supreme contribution to Europe, which I have ever loved, and tried to present in its true light."*¹⁵

Possiamo quindi pensare che la Seconda Guerra Mondiale ebbe un tale impatto per J.R.R. Tolkien da esercitare una forte influenza nell'Opera del Professore di Oxford, dove la lotta tra l'oppressore ed i

¹⁵Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien: A biography*, op.cit. pp. 143-144

deboli, che subiscono il violento attacco delle forze del Male, è uno dei punti cardine.

The Lord of the Rings fu diviso in una trilogia per motivi editoriali e tra il 1954 ed il 1955 furono pubblicati *The Fellowship of the Ring*, *The Two Towers* e *The Return of the King*.

Il successo della trilogia de *The Lord of the Rings* fu inatteso e diede allo scrittore inglese una notorietà mondiale, soprattutto grazie ai giovani. I primi semi dei movimenti che poi sfoceranno nelle grandi rivolte degli anni '60, di svariata natura politica e sociale. Non si può dire che lo schivo professore di Oxford fosse entusiasta di questo successo, in un'intervista, disse “[...] *Many young Americans are involved in the stories in a way that I'm not.*”¹⁶.

Tolkien sentiva ora, all'apice del successo, il tocco dello *Zeitgeist*, ora che il suo mondo era in pasto ad orde di quel “*deplorable cult*”¹⁷, il quale ne cercava ossessivamente interpretazioni su interpretazioni in chiave prettamente moderna.

Dopo il ritiro dall'insegnamento nel 1959, poté interamente dedicare anima e corpo al lavoro di una vita, *The Silmarillion*.

Morì nel 1973 due anni dopo la morte di Edith. Oggi le loro lapidi sono l'una accanto all'altra e sono incise sulla loro pietra i nomi Beren e Luthien, due amanti di una delle storie più famose del suo *legendarium* che fu ispirata proprio dalla storia d'amore dello scrittore con Edith.

¹⁶ibidem, p. 172

¹⁷ivi.

I.II Le Opere

L'opera di J.R.R. Tolkien si inserisce nel periodo letterario inglese abbastanza burrascoso che è il '900 tra le due guerre. Lungi dal seguire l'impronta modernista dell'*Ulysses* (1922) di James Joyce e *The Lighthouse* (1927) di Virginia Woolf, né la critica sociale di George Orwell e Aldous Huxley con rispettivamente *1984* (1949) e *Brave New World* (1932), Tolkien era ancora legato, come mostrano i suoi studi, alle leggende, al folklore ed all'antichità e si ritagliò un proprio spazio nel panorama della Letteratura Inglese, assieme a C.S. Lewis, autore delle *Chronicles of Narnia* (1950-'56). I due diverranno i padri della *High Fantasy*, una branca della Letteratura Fantastica che si rifà all'epica antica ed al proprio folklore nazionale.

Tutto ha inizio per Tolkien, come si è visto, dai suoi studi filologici. L'amore per le lingue antiche e straniere va' di pari passo con l'interesse e la profonda comprensione delle fonti dalle quali esse vengono estrapolate: i testi antichi, mitologici ed epici, che ci sono stati tramandati scritti in lingue come l'anglosassone, il gallese, il finlandese, rispettivamente studiate con *Beowulf*, i canti popolari, la *Kalevala*.

Le sue prime pubblicazioni non sono i suoi poemi giovanili, né romanzi, ma edizioni critiche e traduzioni di antichi poemi, come *Sir Gawain and the Green Knight* nel 1922. Egli si descriveva nelle sue lettere “'As 'primarily a scientific philologist' who was also interested in 'traditional tales'”¹⁸. L'amore per il mito sarà solo una naturale conseguenza della sua passione di lunga data. In quello che egli definiva come il suo “*secret vice*” la lingua aveva la precedenza.

¹⁸E. Solopova, *Languages, Myths and History An Introduction to the linguistic and literary Background of J.R.R. Tolkien's Fiction*, North Landing Books, New York, 2009 , p. 198

Tolkien modellò inizialmente l'idioma, il *Quenya* (l'elfico alto) ed il *Sindarin* (l'elfico comune) in base ai suoi studi sul finnico e sul gallese e come affermò in una sua lettera “*The invention of languages is the foundation. [...] To me a name comes first and the story follows.*”¹⁹

Unire questa passione al titanico desiderio di fornire alla sua amata terra le proprie fiabe, i suoi miti e le sue storie fu un passo molto breve. La professoressa Verlyn Flieger della *University of Maryland* nel suo *Splintered Light, Logos and Language in Tolkien's World* (1983) esplica puntualmente la correlazione tra mito e linguaggio, in quanto tramite il secondo è narrata la storia di un popolo, altrimenti perduta: “*Language is the outgrowth of and the agent for mythic perception. Language and myth are interrelated manifestations of burgeoning consciousness, of awareness of a world*”.²⁰

Eru Ilùvatar, il creatore dell'intero universo, puro pensiero, per creare il Tutto pronunzierà il nome del mondo come un incantesimo suggellando la sua creazione.

Gli incantesimi stessi, lontani dalle magie pacchiane e fenomeniche nello stereotipo comune della *Fantasy*, sono parole che vengono pronunziate al momento giusto e nella lingua giusta, similmente al famoso episodio dell'enigma dinnanzi alle porte delle miniere di Moria, episodio in cui andava pronunziata la parola *Mellon* ossia “amico” in elfico, per farne spalancare i portoni.²¹

Nel saggio *Tolkien, Il signore della Fantasia* (2002) di Monda e Simonelli viene riportato un episodio di vita vissuto da Tolkien e C.S.

¹⁹ Humphrey Carpenter, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Allen & Unwin, London, 1981, p. 219

²⁰ Verlyn Flieger, *Splintered Light, Logos and Language in Tolkien's World*, W.M.B.Eerdman, Michigan, 1983, p. 67

²¹Cfr. J.R.R. Tolkien *The Fellowship of the Ring*, Allen & Ulwin, London, 1954, pg 304-308

Lewis in cui Tolkien esplica la sua concezione del mito.²² Il mito è un tentativo di spiegazione della realtà, che dona a noi una storia nel cui fondo vi è un barlume di verità. Lo scrittore, nella concezione tolkieniana, è prima di tutto creatore di mondi secondari, ma plausibili che reggono il confronto con quello sensibile, poiché costruiti su una base a sé stante.

Qui sta il rifiuto della *suspension of disbelief* teorizzata dal poeta britannico Samuel T. Coleridge nella *preface* alla raccolta *Lyrical Ballads*²³. Nel suo saggio *On Fairy Stories* Tolkien si scaglia contro chi “maliziosamente, confondono Fantasia con Sogno, nel quale non c'è arte.”²⁴ preferendo la scrittura coerente, seppur di genere Meraviglioso.

La *suspension of disbelief* punta a sospendere il giudizio critico del lettore, portandolo a credere che in nome dell'immaginazione, tutti gli artifici dell'opera siano in realtà plausibili per tutta la durata della lettura, anche se non logici, né accettabili. Secondo Tolkien, la

²² “La sera del 19 Settembre 1931, sui prati del Magdalen College, Lewis, conversando con Tolkien e Hugo Dyson, ebbe a dire che i miti erano “menzogne, quindi privi di valore, anche se sussurrati attraverso l'argento”. “No”, disse Tolkien, “non sono bugie.”. Proprio in quel momento, ricordò in seguito Lewis, ci fu “un soffio di vento che arrivò all'improvviso in quella sera calma, tiepida, e fece cadere una tale quantità di foglie che pensammo stesse piovendo. Trattenemmo il respiro”. Quando Tolkien riprese a parlare, trasse spunto proprio dallo spettacolo che avevamo dinnanzi agli occhi. “Guardiamo gli alberi e li chiamiamo ‘alberi’, dopo di che probabilmente non pensiamo più alla parola. Chiamiamo una stella ‘stella’ e non ci pensiamo più. Ma bisogna ricordare che queste parole albero, stella, erano (nella loro forma originaria) nomi dati a questi oggetti da gente con un modo di vedere diverso dal nostro. Per noi un albero è semplicemente un organismo vegetale, e una stella semplicemente una palla di materia inanimata che si muove lungo una rotta matematica. Ma i primi uomini che parlarono di alberi e di stelle vedevano le cose in maniera del tutto differente. Per loro il mondo era animato da esseri mitologici, vedevano le stelle come sfere di argento vivo che esplodevano in una fiammata in risposta alla musica eterna. Vedevano il cielo come una tenda ingioiellata e la terra come il ventre dal quale tutti gli esseri viventi sono venuti al mondo. Per loro tutta la creazione era intessuta di miti e popolata di elfi” Andrea Monda/Saverio Simonelli, *Tolkien Il signore della Fantasia*, Frassinelli, Trento, 2002, pp. 23-24

²³ Cfr. William Wordsworth and Samuel T. Coleridge *Lyrical Ballads, with a Few Other Poems*, Penguin Books, London, 1999 (1798)

²⁴ J.R.R. Tolkien, *Albero e Foglia*, Rusconi, Milano 1976, p. 67

sospensione dell'incredulità sarebbe solo un fallimento per uno scrittore intento a plasmare il suo piccolo universo. L'immaginazione, per Tolkien non dovrebbe essere “*offesa dalla ragione*” né viceversa, ma egli afferma che “*più acuta e chiara è la ragione, più acute fantasie produrrà.*”²⁵ Il successo sarebbe la creazione di un mondo alternativo, secondario, plausibile al lettore grazie alle proprie strutture narrative, anziché alla “grazia” del lettore dovuta alla sospensione dell'incredulità.

Su queste fondamenta creò il suo piccolo mondo, fatto di una propria genesi, i propri miti e la propria epica, ma tutto partendo dalla Lingua con la quale le storie di questo mondo venivano diffuse. Tolkien fa sua l'idea di “in principio era il Verbo”, la parola, “il significato” e da lì tutto ha inizio.²⁶

Tolkien scrisse *The Hobbit* e lo pubblicò nel 1937. Il Poeta inglese W.H. Auden la chiamò “una delle migliori storie per bambini del secolo.”²⁷

Gli Hobbit sono un popolo rurale, dedito ad un'ordinaria vita di routine, ed uno di loro, il Signor Bilbo Baggins, viene reclutato per una missione dal misterioso stregone Gandalf per conto del principe nano Thorin Oakenshield. Sebbene più sul genere fiabesco che epico, i personaggi si muovono nel mondo preso in prestito da essa, nel quale i lettori possono intravedere un ben più ampio panorama mitopoietico.

Il successo fu grande, tra giovani e meno giovani, tanto che gli venne chiesto di continuare con la sua opera.

²⁵ Ibidem p. 75

²⁶ Paolo Gulisano, *La Mappa della terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano, 2000, p. 27.

²⁷ Auden, W. H. (31 October 1954). "The Hero is a Hobbit". *New York Times*. Retrieved 28 July 2008. Sito: (<http://www.nytimes.com/books/01/02/11/specials/tolkien-fellowship.html>)

Vent'anni dopo Tolkien mandò alle stampe quello che in molti considerano il suo capolavoro, *The Lord of the Rings*.

The Lord of the Rings fu pubblicato in tre parti: *The Fellowship of the Ring* (1954), *The Two Towers* e *The Return of the King* (1955). *The Lord of the Rings* rappresenta la summa del lavoro di una vita ed il compromesso ideale tra la semplicità del suo prologo, *The Hobbit*, e la maestosità di ciò che sarà *The Silmarillion*, il compendio mitologico di *Arda*. Il romanzo capostipite del genere *High Fantasy* narra della storia di Frodo Baggins, nipote di Bilbo Baggins che si ritrova a dover intraprendere un viaggio per distruggere l'anello del potere, forgiato dall'Oscuro Signore Sauron ed andato perduto sino al ritrovamento da parte di Bilbo, che lo tenne per sé e sino a rischiare d'esserne corrotto. Ancora una volta sarà Gandalf colui che metterà in moto la storia del romanzo ed ancora una volta sarà il viaggio il tema portante dell'opera. Frodo non sarà da solo nella sua *quest* al di fuori The Shire, la Terra degli Hobbit; come ogni Eroe avrà alleati che lo aiuteranno a comprendere a fondo il "Mondo Straordinario". Il principe degli Elfi Legolas, il re rinnegato Aragorn ed il Nano Gimli sono tutte tappe preliminari di un primo viaggio in sé culturale e conoscitivo intrapreso in *The Fellowship of the Ring* che Frodo dovrà affrontare ed assimilare per cominciare il vero percorso volto a distruggere l'oggetto del Potere e con esso le forze del male.

L'ultimo libro appartenente a questo filone narrativo che Tolkien pubblica in vita sono *The Adventures of Tom Bombadil* nel 1966, una raccolta di poesie sulle avventure dell'antico abitante delle foreste della Terra di mezzo ed altre ballate su fiabe di Elfi e Fate. Tolkien così facendo introduce nel suo mondo anche il folklore con questa

raccolta di poesie che potrebbero rappresentare i canti popolari della
Terra di Mezzo.

I.III Il Viaggio dell'Eroe

Prima di entrare nella specifica visione dell'Eroe nell'universo tolkieniano stesso, dobbiamo noi introdurre la figura dell'Eroe, che ha accompagnato e tutt'ora accompagna i miti, le leggende e la letteratura dell'umanità dai suoi albori sino ai giorni nostri.

La parola Eroe deriva dal vocabolo Greco ἦρως la cui etimologia è incerta. Si potrebbe tradurre come “signore, principe” oppure, secondo Christopher Vogler il significato è “colui che protegge”²⁸. Entrambe le traduzioni potrebbero essere assimilabili in questa ancestrale figura, mettendo in risalto le sue due principali sembianze con cui si manifesta agli “altri”, ai “mortalì” che potrebbero essere il suo popolo o la sua compagnia.

Lo storico delle religioni Joseph Campbell, nel saggio *l'Eroe dai Mille Volti*²⁹, ci mostra come in ogni cultura ed in ogni folklore proveniente dai quattro angoli della terra gli Eroi spesso affrontino tutti il medesimo cammino, partendo da condizioni di partenza simili o addirittura eguali e di come intraprendano il loro personale viaggio per l'ignoto, dove nessun'altro s'era avventurato prima, riuscendo in imprese in cui alcun umano aveva succeduto prima, per poi restare in disparte dal suo vecchio mondo, facendo oramai parte di quell'Oltre nel quale si è perso, oppure potrà ritornare dalla sua gente, nel luogo

²⁸Chris. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, trad.ita Dino Audino, Roma 1999, p. 37

²⁹Joseph Campbell, *L'Eroe dai mille volti*, trad.ita Feltrinelli, Milano 1958

di provenienza, arricchito dall'esperienza in quello che per lui non è più sconosciuto.

Se da un lato, infatti, è possibile affermare che “*il mito è il sogno collettivo del popolo*”³⁰, l'Eroe rappresenta in una singola figura concepita dall'intera comunità, la quale affronta simboli ancestrali come i quattro elementi ed entra in contatto con dèi e creature di fantasia nei quali l'uomo, attraverso gli occhi del suo Eroe, si può specchiare, vedendosi riflesso ed in una subitanea epifania, scoprendo le proprie paure e soprattutto i propri desideri più nascosti. Dopotutto sono parti della *sua* fantasia, come l'Eroe stesso.

Qualsiasi sembianza abbia egli, che sia il biondo Siegfried o l'orientale Buddha, rappresenta un fatto puramente geografico, che indica la sua provenienza, poiché la sua nascita stessa, come esplica lo psicologo Otto Rank ne *Il Mito della Nascita dell'Eroe* (1987), è un atto di ribellione all'ordine preconstituito delle cose ed il padre tiranno, spesso re o reggente di quello stesso ordine, prevedendo la rottura che il suo figlio porterà nel suo regno, decide di uccidere la prole, per salvaguardia di ciò che fino ad allora è stato. La madre, però, o la sorella-nutrice, sono la salvezza dell'Eroe in fasce e lo traggono in salvo dalla furia del padre, abbandonandolo su di un cesto che si perde lontano in un fiume. In tal guisa, il padre è ingannato e pensa non esista più quell'anomalia, quella nota fuori chiave. Esattamente come il super Io potrebbe pensare che ricordi ed esperienze siano svaniti nella memoria, quando in realtà sono solo celati nei sogni e nella vivida memoria, in attesa di determinati avvenimenti per scatenarsi verso l'esterno. Mosè ne è l'esempio più illustrativo. Pur essendo

³⁰Otto Rank, *Il mito della nascita dell'Eroe*, trad.ita, Sugarco, 1987, p. 24

cresciuto come principe egiziano, nell'*Esodo* viene esplicito il motivo del suo esilio nell'Esodo: *"In quei giorni, Mosè, cresciuto in età, si recò dai suoi fratelli e notò i lavori pesanti da cui erano oppressi. Vide un Egiziano che colpiva un Ebreo, uno dei suoi fratelli. Voltatosi attorno e visto che non c'era nessuno, colpì a morte l'Egiziano e lo seppellì nella sabbia."*³¹ Mosè non può, a quella vista, rimanere impassibile come farebbe un principe egizio, poiché lui *non è* tale. Immediatamente dopo, egli fuggirà dalla corte del Faraone, non più il suo posto.

Questo travagliato percorso hanno in comune *Mosè, Sargon Akkad, Romolo, Lohengrin* sino ad arrivare ad eroi più moderni, come Quasimodo da *Notre Dame de Paris* di Victor Hugo addirittura in ambiti cinematografici. Le acque del fiume su cui si viene abbandonati in fasce dalla madre, l'essere raccolti da esse dalla nuova "Madre" acquisita per forza di cose o persino da un mondo parallelo a quello che è loro di diritto, simboleggia una seconda nascita, in un mondo lontano dalla vera e propria casa. Crescendo l'Eroe sentirà sempre di più il distacco tra sé ed il mondo in cui è costretto a vivere, portandosi dentro il vuoto del suo *Sehnsucht*, quel desiderio d'evasione oppure quella nostalgia nota alle passioni, ma impossibile da scandagliare per il raziocinio. In entrambi i casi, la soluzione è l'inadeguatezza verso il mondo da cui partono.

Queste sono le condizioni necessarie perché l'Eroe possa cogliere ciò che normalmente sarebbe irrilevante ed effimero per un altro: "La chiamata all'avventura". Nel mondo ordinario di cui l'Eroe è

³¹*Esodo 2,11-14*

inizialmente conoscitore, avviene qualcosa, non ancora collegabile al mondo straordinario dove è destinato ad andare o tornare. Sia il rapimento di una persona amata o una sfida o un percorso forzato, l'Eroe inizialmente non capisce o fraintende questa chiamata, potendo decidere se accettarla o meno, buttarvisi a capofitto o ragionarvi pacatamente. Il rifiuto perentorio della chiamata ed il non andare oltre non solo lo porteranno a privarsi di quello che è il suo futuro titolo, ma lo condanneranno anche ad una vuota vita dominata dalle "lusinghe del mondo"³² come le chiama Joseph Campbell e da quel senso di desiderio misto a nostalgia tanto soffocante.

Nel caso accetti, l'Eroe comincerà la sua avventura, il suo viaggio, che sarà costellato di personaggi al di sopra dell'umano, divini, semi-bestiali o anche compagni di viaggio di cui dovrà prendersi cura, perché anche loro sono eroi, i quali affrontano la *quest* in atto. In *The Wonderful Wizard of Oz*³³ (1900), Dorothy, la protagonista, verrà affiancata dal *Cowardly Lion*, del *Tin Woodman* e dello *Scarecrow*, ognuno a seguirla per affrontare assieme un viaggio, di cui ognuno è, per sé stesso, protagonista ed Eroe.

³²Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, cit. p. 72

³³*The Wonderful Wizard of Oz* è un romanzo per ragazzi di L. Frank Baum, pubblicato nel 1900. La trama segue le avventure di Dorothy, che viene catapultata da un tornado dalla propria casa nel Kansas alla landa fantastica della Terra Blu dei Munchkin.



Accettata la “Chiamata” ed accettata la sfida di navigare verso lo sconosciuto, l’Eroe intraprende così il suo Viaggio. Il primo pericolo che gli si para dinnanzi è il superamento stesso della soglia del Mondo Straordinario, solitamente guardata da quello che sia Vogler e Campbell chiamano “Il Guardiano della Soglia”³⁴. Questa figura, per essere superata, deve essere combattuta, con ogni mezzo a propria disposizione, dalla violenza al coraggio, dall’oratoria alla nobiltà d’animo. L’esempio classico è quello del traghettatore del fiume dell’Ade, lo Stige, Caronte. La sua presenza è minacciosa e lugubre, ma è grazie a lui se l’Eroe è in grado di traversare il fiume di anime e raggiungere l’Oltretomba. Se l’Eroe proverà la superiorità delle sue capacità rispetto al mondo che ancora lo circonda al Guardiano, lo lasci questo passare o venga sconfitto, potrà entrare nel Mondo Straordinario, lasciando dietro alle spalle quell’anello di congiunzione tra il conosciuto e l’ignoto. Una volta nel mondo Straordinario,

³⁴Chris. Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, op.cit., p.83 / Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, op.cit., p. 94

incontrerà un crescendo d'avversità e molteplici personaggi a lui ostili o amichevoli. Tutti, però, in qualche modo, a lui familiari.

Il percorso dell'Eroe non è solitario, ma procedendo nel suo viaggio interiore entrerà in contatto con mille sfaccettature dell'Io, esemplificate nei personaggi con cui è viene a contatto, durante la sua *Quest*, le quali si mostreranno figure bonarie, ostili o ambigue.

Già abbiamo trattato del Guardiano della Soglia, colui che guarda il confine tra ciò che è conosciuto e ciò che non lo è, non solo screma i degni dagli indegni al transito, ma può anche proteggere il Mondo Ordinario stesso da quello che vi è al di fuori fungendo come monito. Basti pensare a come il dio Pan guardava, nell'antica Grecia la soglia tra civiltà e natura selvaggia, suscitando “*improvvisa [...] paura [...] in coloro che si avventuravano nei suoi domini[...]*”³⁵

Un'altra figura fondamentale per l'Eroe è il Mentore, l'iniziatore al suo percorso, tanto che alle volte ricopre anche il ruolo di messaggero per la *Chiamata all'Avventura*, egli è colui che guida l'Eroe nel suo viaggio, non per forza fisicamente, con i suoi consigli, gli mostra la via da intraprendere e tutte le insidie che può presentare il Mondo straordinario, provvedendo alla crescita della *Sapientia* e della *Fortitudo* del personaggio.

Abbiamo nella letteratura in italiano ed in volgare due caso esemplari di Mentore, ossia il Virgilio e la Beatrice della *Divina Commedia*. Queste due figure sono estrapolate dalla propria vita e formazione letteraria dallo stesso Dante e lo guidano nel suo viaggio attraverso Inferno, Purgatorio e Paradiso.

³⁵Joseph Campbell, *L'Eroe dai Mille volti*, op. cit. p. 98

I personaggi incontrati dall'Eroe compresi i *Trickster*, gli ingannatori, gli *Shapeshifter*, i mutaforma e l'Ombra stessa, non sono univoci e completamente dalla parte del bene o del male, ma sono spesse volte compenetrati tra di loro, anche nella figura dell'Eroe stesso.

Dedalo è l'Eroe del proprio mito, ma è anche mentore per Icaro, così come Edipo è un involontario *Trickster* agli occhi di suo padre e sua madre ed Odino, ne *L'Edda in Prosa*, è uno *Shapeshifter*, poiché racconta di sé stesso al Re Gylfi, fingendosi tutt'altra persona, eppure Mentore, in quanto dispensatore di conoscenza.

Accompagnato da queste figure, come gli Eroi greci e latini discendono nell'Ade, l'Eroe deve arrivare sino al punto più basso dell'ignoto, che per noi che vi assistiamo combacia con il punto più alto del *pathos*: la Morte. Solo la vicinanza alla morte segnalerà all'Eroe d'aver conosciuto il Mistero ultimo. Quando Eracle, figlio di Zeus, cercherà d'appicare la propria pira funebre, per bruciarsi vivo, verrà prelevato da Zeus un attimo prima di morire e portato sull'Olimpo, quella che era la casa del Padre e sua vera patria. Invece, se l'Eroe non riuscirà a tornare indietro, lui rappresenterà il punto di partenza per un altro Eroe, che avrà la capacità di andare oltre, esattamente come esplicitato dal poeta francese Arthur Rimbaud, quando ne le sue *Lettre du Voyant*³⁶ scrive: “*Il s'agit d'arriver à l'inconnu par le dérèglement de tous les sens. Les souffrances sont énormes, mais il faut être fort,[...]*” Sia il poeta che l'Eroe devono elevarsi allo stato di veggenti e vedere oltre, superando il primo fallace senso terreno, facendo straripare i propri sensi sino a superare l'ingannevole “Velo di Maya” che li separa dal vero.

³⁶Cfr. Arthur Rimbaud, *Correspondance*, Fayard, Paris, 2007 (1871)

Se l'Eroe morirà, sarà la sua memoria ad essere riportata al mondo ordinario e rimarrà sempre un esempio da seguire, un Mentore incorporeo che verrà imitato dai prossimi Eroi. Prendendo in esame quello che è il più grande Eroe della Mitologia Cristiana, Gesù, notiamo come la sua Morte non sia definitiva, né essa sia fine a sé stessa. Cristo muore per i peccati dell'umanità intera, raggiunge il Padre nei cieli, nel suo atto finale di ricongiungimento ed in seguito resuscita, torna al mondo sensibile, cambiato e portatore dell'Elisir della conoscenza agli eletti del Mondo Ordinario.

Questa rinascita è ciò che Joseph Cambell ha chiamato l'Apoteosi³⁷. L'Eroe si sarà svuotato del suo vecchio Io, accogliendo un nuovo Sé. Armato della Conoscenza Ultima, potrà finalmente affrontare il suo nemico più grande, il Signore Oscuro, il Tiranno, che non sarà più una minaccia per colui la cui educazione è completa ed ha affiancato in sé *sapientia* e *fortitudo*. Abbattendolo, sancirà la fine del dualismo tra luce ed ombra, bene e male. Alla fine del suo viaggio lui avrà assimilato entrambe, diventando lui stesso un messaggero dell'Equilibrio, signore dei due mondi, di quello ordinario e straordinario, dell'apparente e del profondo. Sarà *libero* da quel senso d'ansia ed incompletezza che gravava sul suo spirito.

Alla fine delle sue peregrinazioni fisiche e spirituali, l'Eroe si trova dinnanzi ad un bivio: tornare alla vita di tutti i giorni o diventare parte integrante dell'ignoto.

Per la seconda soluzione, Joseph Campbell, ne *l'Eroe dei Mille volti*, ci porta l'esempio della leggenda indiana di Muchukunda, il Re

³⁷Joseph Campbell, *L'Eroe dei Mille Volti*, op. cit., p. 180

guerriero che aiutò Visnu e gli altri dei nella loro lotta eterna contro i demoni. Come ricompensa, Muchukunda chiese solo di dormire di un sonno perpetuo, stremato com'era dalla lotta divina.³⁸

Alla fine della *Quest*, nell'Eroe stanco e spossato nasce spontaneo il desiderio di rimanere nel mondo dei Sogni e lì bearsi della sua pace per l'eternità, dopo tutte le tribolazioni che ha dovuto passare per giungervi.

Se l'Eroe decidesse di tornare al luogo della Chiamata, al mondo Ordinario, libero e consapevole di ciò che c'è oltre quel mondo, sorgerà l'ennesimo problema: il suo rapporto con esso al ritorno.

Una volta che l'Eroe ha sconfitto la sua *Nemesi* e superato le innumerevoli prove, egli è andato oltre l'*Eikasìa*, la supposizione superficiale, propria del mondo sensibile ed ordinario ed ha raggiunto la *Noèsis*, la conoscenza della Verità, in un percorso analogo a quello del Prigioniero del Mito della Caverna platonico³⁹. L'Eroe sconfigge le Ombre e raggiunge il Sole che tutto illumina; il suo compito così come quello del Filosofo, è tornare nel Mondo Ordinario o nella Caverna per dispensare la conoscenza del Vero. Ma l'incomunicabilità della Verità per chi è ancorato alle proprie supposizioni, unite alle nuove e misteriose sembianze dell'Eroe o Filosofo, portano a reazioni opposte di quelle attese, di derisione o persino di aperta ostilità.

Inizialmente, quando ancora la civiltà umana era allo stadio embrionale e si raccoglieva attorno al fuoco, i miti erano sì "sogni collettivi" ma limitati alla concezione di collettività dell'epoca e l'Eroe si muove in un contesto sociale di tipo tribale molto ristretto

³⁸Ibidem, pp. 233-236

³⁹ Cfr. Platone, *La Repubblica*, trad.ita, Laterza, Roma, 2007 (IV. Sec. A.C.)

pur rimanendo una figura incontrastata. Con il progresso tecnologico e sociale dell'uomo, l'Eroe ha gradualmente perso le sue connotazioni divine, pur rimanendo anello di congiunzione tra il Cielo e la Terra. Con l'avanzare del tempo, tutto è divenuto relativo e questo relativismo è andato forzatamente a cozzare contro i valori assoluti su cui la figura stessa dell'Eroe si basa.

Un esempio moderno calzante è la figura “pop” del Supereroe, concepito inizialmente come “*A heroic character with a selfless, pro-social mission; with superpowers— extraordinary abilities,[...]; who has a superhero identity embodied in a code name and iconic costume, which typically express his biography, character, powers, or origin [...].*”⁴⁰

Questo “*iconic costume*” e queste “*extraordinary abilities*” dei Supereroi sono un tentativo di ritorno al superomismo dell'Eroe originario del mito, che a volte si rivela totalmente inumano, divino od extraterrestre come per esempio *Superman*.

Il loro “Viaggio” è già concluso, hanno acquisito già quella conoscenza immanente che caratterizza l'Eroe alla fine della *Quest*. Se però l'Eroe ha, con la sua *quest universale*, colmato la distanza con la quale è nato, inconsapevolmente ha creato una distanza con il mondo proprio al suo vecchio Io. Quelli che erano i suoi simili non lo capiscono, non capiscono i valori da lui portati, né ciò che è diventato. L'Eroe cerca di portare la sua parola e di agire secondo principi superiori, che ha appreso voltando le spalle alle ombre e potendo rimirare la verità in Sé, una volta sconfitta la nevrosi simboleggiata dalla sua *nemesi*, dal *villain* della sua storia.

⁴⁰Peter Coogan, *The Secret Origin of the Superhero: The Emergence of the Superhero Genre in America from Daniel Boone to Batman*, MonkeyBrain Books, San Diego, 2006, pg. 24

Ma non viene né compreso né capito quando agisce e questo crea non solo distacco, ma anche reazioni completamente opposte tra loro, come la sfrenata adorazione o la paura più cupa, trasformata in aggressività ed ostilità.

L'Eroe soffre terribilmente questo distacco, avendo abbandonato il mondo del Sogno per la realtà e sarà costretto ad accettare o meno questa situazione di squilibrio, per un nuovo terribile *Sehnsucht*. Potrà accettarlo e continuare con la sua vita staccato da tutto ciò da lui conosciuto, ma che ora lo ritiene un estraneo da combattere, esattamente come l'Eroe stesso riteneva la sua Nemese la cui sconfitta era il culmine del Viaggio. Se non lo accettasse, sarebbe costretto a scindere la propria personalità tra l'essere e l'apparire, costretto dal mondo esterno alla bipolarità del proprio io, vivendo due vite parallele, il cui incrocio è proibito e periglioso. Spesso l'Eroe sperimenterà la sofferenza, la depressione dello sdoppiamento della propria personalità, sentendo ora la mancanza del proprio e vero Sé, proiettata all'esterno e riducendo sé stesso a tornare alla stadio precedente della Chiamata all'Avventura.

La figura del Supereroe portata avanti da Batman, costretto a vivere una doppia identità, il pensoso filantropo Bruce Wayne ed il giustiziere della notte Batman, esemplifica questa scissione tra il precedente Io ed il nuovo Sé.

I.IV La figura dell'Eroe in J.R.R. Tolkien

Le Opere dello scrittore britannico J.R.R Tolkien, rappresentano un tentativo di riallacciare il mondo odierno ai valori degli Eroi dell'epica e del mito. Attraverso i suoi personaggi ed il loro tradizionale Viaggio, vengono portati avanti valori le cui radici sono molto antichi ed ognuno di essi compie il proprio viaggio e la propria iniziazione, affrontando la morte e riaffiorando tra i loro simili come Re, Cavalieri o Condottieri.

Quello di Tolkien, però, non è una netta divisione tra Bene e Male, né semplicemente una lotta tra i campioni del primo e del secondo.

Secondo J.R.R. Tolkien il male può solo e soltanto corrompere e pervertire, mai creare. La medievalista della *Oxford University* Elizabeth Solopova afferma che in Tolkien "*Evil arises when they use their free will to reject good and is absent when they choose good.*"⁴¹

Gli Orchi sono precedentemente Elfi, catturati dal *Dark Lord* Morgoth e sui quali sono stati condotti esperimenti con arti oscure. I Balrog sono Maia, spiriti semi-divini che hanno seguito il *villain* e dal cui potere sono stati corrotti, benché condividano la medesima schiatta con l'Eroe - Mentore de *Lord of the Rings* Gandalf. S'avvalora quindi la tesi del Male come parte oscura dell'Essere, terribile a vedersi, con la quale si entra in contrasto. Nel caso della poetica tolkieniana, viene a galla la parte corrotta di sé stessi con cui fronteggiarsi. Non è così netta la distinzione tra bene e male come si potrebbe pensare.

⁴¹E. Solopova, *Languages, Myths and History An Introduction to the linguistic and literary Background of J.R.R. Tolkien's Fiction*, op.cit., pg 47

Unendo le valide teorie di Errico Passaro ed Andrea Monda/Saverio Simonelli⁴² possiamo arrivare ad una conclusione. Nella mitopoietica di J.R.R. Tolkien, si muovono tre tipi di Eroi: “Pagani”, “Solari e Cristiani” e “Lunari e Moderni”. La *Quest* eroica in Tolkien è la medesima di cui s’è discusso nel primo paragrafo ed i *pattern* ne sono i medesimi, ma cambiano notevolmente dall’attitudine con cui viene affrontata.

Gli Eroi “Pagani”, sono soprattutto presenti in *The Silmarillion*⁴³, opera postuma di Tolkien. L’Eroe “pagano” è imprigionato nella ciclicità della Storia nel Mondo Pagano⁴⁴ dove il senziente s’arresta alla visione terrena del Mondo ed è prigioniero delle sue pulsioni più violente, volte a squarciare quel velo che lo separa dalla verità che pur intravede. Un esempio può essere Tùrin, personaggio di spicco di *The Silmarillion*, che incapace di accettare il proprio Fato, che costituirebbe nella sua *Quest* interiore alla Prove Centrale con la nemesi interiore del suo Io, è bloccato in una costante e ciclica Chiamata all’Avventura per ritrovare sua madre e sua sorella.

L’Eroe come Tùrin rimane incatenato come gli altri prigionieri del Mito della Caverna di Platone, incapaci di liberarsi dalle proprie catene per vedere la verità. Queste catene, in Tolkien rappresentano l’*Hybris*.

Gli eroi Tolkieniani della *First Age*⁴⁵ come Fëanor, Tùrin e Thingol peccano spesso di superbia, di presunzione non accettando i consigli

⁴²AA.VV. “Albero” di Tolkien, Bompiani, Milano, 2007 e Andrea Monda/Saverio Simonelli Tolkien il Signore della Fantasia, op. cit., il primo parla della divisione in Tolkien di Eroi “solari” e “lunari”, i secondi di Eroi “cristiani” ed Eroi “pagani”.

⁴³*The Silmarillion* essendo il compendio mitologico della Terra di Mezzo, presente epoche distanti da quelle de *The Lord of the Rings*, parleremo diffusamente di quest’opera in seguito.

⁴⁴Andrea Monda/Saverio Simonelli Tolkien il Signore della Fantasia. Op. cit., p 26

⁴⁵Il Mondo di Arda, dove si svolgono le vicende della Mitologia Tolkieniana, s’articola in quattro ere.

altrui, addirittura ribellandosi all'ordine prestabilito, violentemente, accecati dalla brama o dalla rabbia per un torto subito per il quale il *Deus Otius* rimane silenzioso ed impassibile. Fëanor rinnega quello che è suo padre⁴⁶, non comprendendolo ed allontanandosi da lui, diversamente dal “ricongiungimento” Campbelliano. Egli parte in un esilio volontario da Aman, l'Eden dove dimorano gli dèi e gli elfi, per riconquistare ciò che era stato a lui tolto, le sue gemme magiche⁴⁷. Egli grida la sua dignità con la spada, lasciando dietro il suo popolo ed i suoi guerrieri, quando carica da solo i cancelli del *Dark Lord* Morgoth, trovando la morte, prigioniero di un destino distante e ineluttabile. Egli non riuscirà a raggiungere il Profondo e perirà ancor prima della Prova Centrale, perché non adeguato al superamento del dualismo padre-figlio.

La differenza dell'Eroe “solare” con l'Eroe “pagano” viene dalla consapevolezza d'essere padroni del proprio destino e privo dell'aggressività di Fëanor o Tùrin verso ciò che è oltre, non distaccandosi dal mondo che lo circonda, ma compenetrandolo e divenendo tramite tra il divino ed il terreno, racchiudendo in sé l'uno e l'altro, in seguito alla Prova Centrale.

Aragorn in *The Lord of the Rings* esemplifica questa figura. Inizialmente è *Strider*, un soldato dell'esercito di uno dei regni degli uomini, Gondor, un ruolo che non gli appartiene, come poteva essere il principato egizio per Mosè. Durante la trilogia del *Ring* egli si rivelerà per quello che è: il legittimo erede al trono della stirpe degli Uomini. Da lì in poi egli intraprenderà il percorso dell'Eroe propriamente detto.

⁴⁶Gli Elfi sono riconosciuti come “Sons of Ilúvatar” gli umani come “Second sons of Ilúvatar”, Ilúvatar è il Dio gnostico dal cui pensiero tutto il mondo e gli Dei panteisti di Arda sono generati.

⁴⁷I Silmaril sono l'unica creazione non ad opera di mani divine in *The Silmarillion*.

Egli diviene *pontifex* tra le comunità degli uomini, unisce *Gondor* e *Rohan* i due grandi Reami degli Uomini di *Middle-Earth*, sotto il suo vessillo, così come fecero *Uter Pendragon* e *King Arthur* nel Ciclo Arturiano, unendo le tribù ed i regni dei figli della dominazione romana sotto lo stendardo dei *Pendragon*, contro i Sassoni. L'Eroe in tale maniera adempie al suo destino di Condottiero, dimostrandosi capace di azioni al di là di quelle intentate sinora dai suoi simili. Egli non divide, ma unisce, contrariamente a Fëanor.

Infine, sarà colui che discenderà nelle viscere della Terra, nel regno dell'Oltretomba per chiamare sotto i suoi vessilli persino i *Deadman of Dunharrow*⁴⁸, portandoli a combattere dalla sua parte nella battaglia dei *Pelelennor Fields* in *The Return of the King*, ultimo libro della trilogia del *Lord of the Rings*. Così Aragorn conoscerà e metterà al suo servizio la Morte, essendo riconosciuto come Re anche dall'Ade e dal passato, grazie alla sua "discesa".

Aragorn si erge a tutti gli effetti al di sopra dei suoi commilitoni, ma al contempo ne è la massima espressione. L'ultimo libro porta nel suo titolo la faticosa parola "Return". Aragorn "deve 'discendere' per stabilire una relazione con l'infraumano."⁴⁹ Il suo caso è la discendenza con i Re di Nùmenor, l'Atlantide della stirpe degli uomini⁵⁰. Si paleserà solo al momento opportuno dove potrà svolgere il suo ruolo di unificatore, dopo aver dovuto "attraversare un lungo periodo di oscurità."⁵¹ Una volta pronto al suo destino egli diventa Re, ma di un regno nuovo. Non è una nuova Nùmenor, che oltraggiò Eru l'Unico così come Sodoma e Gomorra oltraggiarono Dio, poiché

⁴⁸ Un esercito di fantasmi maledetti a vagare su *Middle-Earth* nella loro forma spettrale dall'ultimo Re di Gondor.

⁴⁹ Joseph Campbell, *L'Eroe dei Mille volti*, op. cit. p 371

⁵⁰ Nùmenor era una città-isola degli Uomini, che affondò per aver tentato di sfidare gli Dèi.

⁵¹ *Ibidem*, p 380

è il campione delle cose che “*divengono*”⁵² ed essendo l’intera saga tolkieniana anche una storia di caduta e redenzione, Aragorn è tra i principali operatori di quest’ultima.

Accanto ad Aragorn, Eroe “solare e cristiano” ma anche tradizionale, un nuovo Eroe vi sta accanto: Frodo Baggins, facente parte della razza Hobbit, i piccoli metà uomini, residenti oziosi della bucolica *Shire*.

Al piccolo Hobbit viene affidato l’Anello del Potere, per un caso fortuito e Gandalf, lo Stregone – Mentore, depositario di antica saggezza ed appartenente ad una razza semidivina, lo redarguirà sulla potenza dell’Anello e lo porterà con sé in una *Quest* per la sua distruzione. Se la Chiamata all’Avventura per Aragorn è Destino, per Frodo appare completamente casuale ed indesiderata. Egli è un Eroe moderno, poiché non cerca il Viaggio, ma è la Chiamata all’Avventura ad invadere la sua tranquilla vita ed a spingerlo, con violenza all’infuori di essa. Frodo è Eroe suo *malgrado*, Eroe per forza.⁵³

Se per Aragorn il percorso verso l’adempimento del suo Destino è lineare e deciso, Frodo soffrirà durante la sua *Quest* a causa del potere dell’Anello di cui è portatore.

Accanto a lui vi sarà Gollum, una creatura corrosa mentalmente e fisicamente dall’invitante potere dell’Anello e schiavo della propria *cupiditas*, seguendolo ovunque completamente avvinto. Brama l’Anello ed assumerà la figura di *Trickster*, aiutando gli Hobbit nella loro missione, con l’obbiettivo di recuperare l’oggetto magico per sé stesso.

Se il viaggio *dell’Eroe* “Solare”, di Aragorn porta all’affermazione della sua figura sul mondo che lo circonda, quello di Frodo è un

⁵²Ibidem, p 392

⁵³AA.VV, *L’Albero di Tolkien*, op. cit., p. 153

viaggio che si sviluppa più verso l'interno, inframmezzato dalle sofferenti scelte, spesso morali ed etiche, che deve compiere e che gli si presentano durante il suo cammino. Queste saranno le costanti prove da affrontare nella sua *Quest*: dilemmi interiori insinuati dal *Dark Lord*, che ha come tramite l'Anello.

Frodo sceglie più e più volte un percorso dove dovrà conoscere tutte le stirpi che popolano Arda, dovrà udirne le voci, le lingue e, attraverso le canzoni, le storie per affiancare alla sua *Fortitudo*, acquisita nel passaggio da Eroe "riluttante" ad Eroe "determinato"⁵⁴, la *Sapientia* che è il vero *device* con cui affrontarlo. Quando grazie al potere dell'Anello si siederà sul seggio di Amon Hen e vedrà le infinite schiere di Mordor, perderà la speranza e deciderà di intraprendere questo viaggio da solo, così annunciando: "*I will go alone. Some I cannot trust, and those I can trust are too dear to me: [...]*"⁵⁵

Egli ha raggiunto una propria maturità che gli permetterà di affrontare la propria *Quest*. Il primo vero Guardiano della Soglia per Frodo è, infatti, la dipendenza dalla sua compagnia. Grazie alla sua Virtù, egli è a tutti gli effetti un anti-Faust, "*che venuto in possesso dello strumento dell'assoluto Potere, accetta di distruggerlo, con umile saggezza*"⁵⁶

⁵⁴Chris. Vogler, *Il Viaggio dell'Eroe*, Op. Cit., p. 41

⁵⁵J.R.R.Tolkien, *The Lord of the Rings. The Fellowship of the Ring*, op.cit., 1954, p. 401

⁵⁶Emilia Lodigiani, *Invito alla lettura di Tolkien*, op. cit., p. 83

II – L'Eroe e la sua *Quest*

II.I The Silmarillion

The Silmarillion è un'opera postuma dello scrittore inglese J.R.R. Tolkien, che fu riordinata e completata dal figlio Christopher e dallo scrittore Guy Gavriel Kay nel 1973.

Fu la più amata dallo scrittore de *The Hobbit* e perciò sottoposta al *labor limae* più lungo rispetto a qualsiasi altra opera da lui concepita.

The Silmarillion fu concepito attorno al 1917 da poemi e frammenti in cui venivano presentati i personaggi che poi si sarebbero mossi all'interno di quest'opera ultima della mitopoietica di Arda e venne costantemente rimodellata ed ampliata negli anni, sino alla sua pubblicazione nel 1977, quattro anni dopo la morte dell'autore.

L'opera viene contraddistinta da uno stile alto, poetico, presentando molte somiglianze al mito, (poiché presenta una genesi del mondo di Arda intero) come all'Epica, (soprattutto dalla vicinanza a temi dei poemi eroici tradizionali, come il coraggio in battaglia e l'amicizia e dall'importanza data alla genealogia degli eroi di Elfi ed Umani, spesso divisi in casate) ed infine la Fiaba, che come vedremo avrà una forte influenza nel capitolo su Beren e Lùthien, l'Eroe umano e l'Eroina elfica.

Tolkien chiamò più volte questo lavoro il proprio *legendarium*, inteso come raccolta di leggende, prendendo in prestito il termine latino che si riferiva ai resoconti sulle vite dei santi.

Nella sua interezza, com'è stato consegnato a noi, *The Silmarillion* narra di tutto l'arco di tempo che va dalla creazione del mondo di

Arda sino alla Quarta Era, epoca in cui sono ambientati *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*.

Si articola in cinque libri principali:

Tutto ha inizio nel libro dell' *Ainulindalë* ("Musica degli Ainur" in *Quenya*⁵⁷). Nelle Sale Atemporali di Eru, il dio gnostico padre di tutto, crea con il suo pensiero gli Ainur, potenti spiriti divini e dirige il loro canto affinché creino Eä, l'universo, ed Arda, il Mondo. Uno dei figli del pensiero di Eru, Melkor, cerca di ribellarsi al tema musicale affidatogli dal Padre. Per tre volte egli cerca e per tre volte viene sopraffatto. Completato il lavoro di genesi del Mondo, Eru rivela ai suoi Figli che prestò quelle Terre sarebbero state popolate da loro. Melkor fu il primo ad abitare in Arda, desideroso di sottometterli al suo volere. Temendo le azioni dell'Ainur corrotto dalla gelosia, altri Esseri Divini accettarono di abbandonare per sempre le Sale Atemporali, scendendo su Eä e governandolo con giustizia e rettitudine. Gli Ainur assumono il nome di Valar e Maiar e si stabiliscono nelle terre di Aman, il reame beato di Valinor⁵⁸, che assumerà i connotati di un'isola-Monte Olimpo.

Nel *Valaquenta* ("Novero dei Valar" in *Quenya*) vengono presentati i nomi e la gerarchia del popolo divino. Tra i nomi più memorabili vi sono quelli di Manwë, fratello di Melkor e Re di Valinor, Signore dell'Aria, Ulmo, Signore dell'acqua e Mandos, signore della Morte e del Destino. Queste divisioni, sebbene rimandino alla Mitologia greca, indicano dèi dai valori più cristiani e vengono visti come cardini di

⁵⁷ Lingua degli Elfi, inventata da Tolkien.

⁵⁸ Valinor è il regno terreno dove vivono tutti i Valar ed i Maiar assieme, successivamente, agli Elfi.

rettitudine, saggezza e giustizia. Campione di questi valori è il loro Re Manwë.

Una menzione particolare va anche a Melkor, ancora annoverato tra i Valar, ed al suo luogotenente Sauron, che sarà poi l'antagonista de *The Lord of the Rings*.

Il *Quenta Silmarillion* ("Storia dei Silmaril" in *Quenya*) è il libro più lungo e non presenta elementi mitologici, a differenza dei primi due, ma sfocia nel genere Epico. Si occupa della travagliata storia degli Elfi, accolti a Valinor dopo la loro creazione. La vicenda ruota attorno al recupero dei Silmaril, gemme magiche forgiate dal più potente degli elfi Fëanor, poi rubate da Melkor, divenuto l'Oscuro Signore di Arda ed alla ribellione dei Noldor verso i Valar, volti a recuperarli.

Il viaggio dei Noldor sarà scandito dalle tappe letterarie del Viaggio dell'Eroe fissate da Campbell e Vogler. La particolarità della *Quest* per il ritrovamento dei *Silmaril* è la coincidenza di ogni tappa del Viaggio con un Eroe particolare: l'avventura ha inizio con la figura di Fëanor, in cui si assiste alla Chiamata all'Avventura degli Elfi ed il superamento della Soglia che li divide da *Middle-Earth*, sino a giungere all'ultimo Eroe, Eärendil, il quale consentirà al popolo degli Elfi di ritornare a Valinor e di seguire la Via del Ritorno. Lo schema seguito è quello dell'"Eroe orientato al gruppo" teorizzato da Vogler, secondo cui "*molti Eroi fanno parte di una società e il viaggio dell'Eroe li porta in una terra sconosciuta lontana da casa. Quando li incontriamo la prima volta, fanno parte di un gruppo,[...], di una città o di una famiglia. La loro è una storia di separazione da questo gruppo (primo atto), di un'avventura solitaria nel territorio ignoto e*

*selvaggio lontano dal gruppo (secondo atto) e dell'eventuale reintegrazione nel gruppo (terzo atto).”*⁵⁹

Possiamo identificare i Noldor in questa descrizione. Inizialmente, essi sono sudditi del regno dei Valar, gli Dèi di Arda, per poi fuggire dal reame beato alla volta di *Middle-earth*, inseguendo i gioielli rubati, ed infine tornarvi, grazie all'intervento del marinaio Eärendil, che ritroverà la strada per la loro casa originaria.

Il quarto libro, l' *Akallabêth* (“La Caduta” in *Adunaico*, lingua della prima stirpe degli uomini.): narra della caduta di Númenor, la città patria dei Nùmenoreani i quali, peccando di orgoglio e sotto consiglio del luogotenente di Morgoth Sauron, si opposero al volere dei Valar e vennero puniti. Ancora i richiami alla Grecia sono forti, paragonando la caduta di Númenor a quella di Atlantide, poiché entrambe sprofondate nell'Oceano.

Infine, il racconto su Gli Anelli di Potere e la Terza Età, che narra gli eventi che portano allo svolgimento de *The Hobbit* e *The Lord of the Rings*.

Il tema portante de *The Silmarillion* è quello della Caduta e Redenzione. Così come Melkor cade dai favori di Eru Ilùvatar, i Noldor cadono dal favore dei Valar e gli uomini assistono alla caduta di Númenor. Una costante battaglia tra i sentimenti più nobili e quelli più superbi, dove entrambi alimentano una delle due fazioni, nell'eterna battaglia del Male contro il Bene. Solo i primi potranno salvare gli elfi e gli uomini, rispettivamente grazie al navigatore Eärendil ed al ramingo Aragorn.

⁵⁹ C.Vogler, *Il Viaggio dell'Eroe*, op.cit., p. 42

II.II Fëanor - La chiamata all'Avventura e la Caduta

Fëanor è la prima vera figura non divina dell'Opera che viene approfondita, la stessa nascita di Fëanor consuma le energie della propria madre, portando alla morte fisica degli Elfi. La madre era Miriel, chiamata *Perindë*, ossia la tessitrice, per la sua grande abilità nel tessere.

Nascita che però, dall'enorme potere del figlio, si rivela sin troppo stremante per l'Elfa. Si compie così l'"Atto di nascita" inteso come "ribellione" (secondo l'interpretazione di Otto Rank), la quale, dato l'immenso potere con cui Fëanor nasce, si rivela fatale per la figura materna, annullando la sua vita in quella del figlio.⁶⁰ La sinistra novità non viene, sapientemente, chiamata Morte, ma viene descritta come "*though she seemed to sleep, her spirit indeed departed from her body*"⁶¹.

Di tutti gli Elfi, egli è il primo che si dedica attivamente a lavori di ogni sorta, dall'artigianato alla creazione di lettere che traducevano l'alfabeto elfico. Essendo lui ed i Vala gli unici esseri il cui lavoro si rivela incessante e continuo, due scenari si presentavano. L'alleanza o il conflitto tra i Creatori subordinati da Eru ed il Subcreatore.

Il *turning point* sarà la forgiatura dei *Silmaril*, i tre gioielli dall'essenza sconosciuta e lucente e potenti oltre misura, che raccolgono la luce dei due Alberi di Valinor, proprio temendo che questi potessero avvizzire. Significativo è che Fëanor non abbia appreso l'arte della forgiatura e del plasmare oggetti da nessuno, senza che avesse bisogno d'un mentore ed al contempo fu il primo Elfo a possedere e ad essere legato a qualcosa di proprio, come riporta il

⁶⁰Otto Rank, *Il Mito della Nascita dell'Eroe*, op. cit. p. 26-27

⁶¹J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, Allen & Ulwin, London, 1973 p.65

passo dell'opera: "*The heart of Fëanor was fast bound to these things that he, himself, made.*"⁶². La forgiatura dei *Silmaril* segna il principio dell'*hamartia* del Principe Noldor, il quale si identifica con i tre gioielli, la sua *Creazione*, soppiantando presto nel suo cuore l'accettazione del ciclo naturale di creazione e distruzione nel dualismo tra Valar e Melkor, in favore del desiderio di conservare e possedere⁶³. Ecco che si piantano i semi nel cuore dell'Eroe perché il mondo che lo circonda venga visto come un luogo nel quale non si riconosce più, grazie ad un sentimento in dissonanza con i suoi simili. In questo caso è il rivendicare una creazione propria in un mondo dove ogni creazione era volontà di una mente superiore e divina, che crea un divario tra l'Eroe ed il mondo che egli inizia a percepire come Ordinario.

La prima stoccata al potere divino sarà l'allontanamento da quella che nel mondo di Tolkien potrebbe essere chiamata "Magia" ossia la comprensione della Natura divina e sensibile e l'armonia con essa. Ancor prima di Morgoth, Sauron e Saruman, saranno gli Elfi a creare fucine e, sotto consiglio del futuro Morgoth, "*smithyng of swords and axes and spears.*", sotto consiglio del recidivo *Dark Lord* Melkor, che era stato riammesso tra i Valar, dopo la sua prigionia.⁶⁴

Fëanor non crede alle parole di Melkor, ma la sua caduta è già segnata dalla corruzione a cui ha portato la sua *cupiditas*. Egli ama molto suo padre Finwë, ma non ha provato mai amore per la sua seconda sposa ed i suoi figli. La sua gelosia, prima contenuta nel rapporto con i suoi gioielli, si riverserà all'esterno.

⁶² Ibidem, p.70

⁶³ Emilia Lodigiani, *Invito alla lettura di Tolkien*, op. cit., p. 129

⁶⁴ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 72

Arriva a minacciare il fratellastro Fingolfin, accusato di infangarlo agli occhi del padre. Melkor, il *trickster* per eccellenza, spiana il terreno, manipolando i Noldor ed il loro esponente più forte, preparando la “Chiamata all’avventura” che coincide con la loro Caduta.

Quando Melkor distrugge i due Alberi di Valinor, lasciando la terra dei Valar nell’oscurità e mentre Fëanor è intento a contrattare con gli dèi di Arda per cedere i suoi Silmaril, il Vala malvagio irrompe a Formenos, uccide il padre di Fëanor e si appropria dei Silmaril, fuggendo verso la sua Fortezza a *Middle-Earth*. Proprio in questo passo, quando al contempo rifiuta di aiutare i Valar ed i suoi gioielli sono trafugati, egli comprende ciò che fin’ora era stato solo un sentimento latente nel suo spirito. Lui rifiuta di intendere i Silmaril come potere di sub-creazione, e li rivendica come propria creazione, come fosse lui Creatore e non subordinato. Questa presa di coscienza, in un regno dominato dall’armonia e dalla gerarchia che ha a capo il dio gnostico Eru è il “risveglio dell’io” che, secondo Campbell, è preludio alla partenza dell’Eroe dal Mondo Ordinario⁶⁵.

Furioso , Fëanor raduna a sé tutto il suo popolo. Nomina Melkor dinnanzi a tutti col nome di Morgoth⁶⁶, sancendo definitivamente la spaccatura tra il Signore Oscuro ed i suoi simili e guidato dalla mancanza dei Silmaril e dalla vendetta per il padre assassinato, porta tutti i Noldor con sé nella propria Avventura per recuperare le gemme. Egli giura di perseguire nel recupero delle sue gemme di uccidere qualsiasi cosa si metta tra i Noldor ed essi, pronunciando queste parole:

⁶⁵ J.Campbell, L’Eroe dai Mille Volti, op.cit., p. 66

⁶⁶ “Il Nemico” in Quenya

*“They swore an oath which none shall break, and none should take, by the name even of Ilúvatar, calling the Everlasting Dark upon them if they kept it not... ..vowing to pursue with vengeance and hatred to the ends of the World Vala, Demon, Elf or Man as yet unborn or any creature, great or small, good or evil, that time should bring forth unto the end of days, whoso should hold or take or keep a Silmaril from their possession.”*⁶⁷

Se la Chiamata all’Avventura del principe dei Noldor è la rinneazione del suo posto nel disegno del Padre, il dio gnostico Eru Ilúvatar, i Guardiani della Soglia diventano i suoi fratelli elfi, ed il modo di superarli è solo uno, il fratricidio. I Teleri, abili carpentieri, sono i costruttori delle barche che sarebbero servite ai Noldor per giungere su *Middle-Earth*. Ma nonostante le richieste di Fëanor, essi si oppongono ai Noldor, bloccandoli, senza navi, alla soglia dell’Ignoto e del loro cammino verso *Middle-Earth*, cercando inoltre di dissuaderli a tornare indietro. Diventano quindi l’ultimo baluardo che il mondo Ordinario mette dinnanzi agli Eroi, di fronte all’ignoto, cercando di persuaderli a tornare indietro, voltando le spalle a quello che secondo Campbell è “l’Orizzonte di vita dell’Eroe” il quale può essere visto solo oltrepassando la prima soglia⁶⁸. Così viene descritta nell’opera l’oppori deciso dei Teleri al passaggio dei Noldor: “[...]the Teleri were unmoved by aught that he could say. [...] No ship would they lend, nor help in the building, against the will of the Valar.”⁶⁹ Come Caino con Abele, i Noldor levano le spade sui loro fratelli, versando il primo sangue di Arda. Quest’atto sancisce lo stacco assoluto e totale tra i Valar ed i Noldor ed il rifiuto della

⁶⁷J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 90

⁶⁸J. Campbell, *L’Eroe dei Mille Volti*, op.cit., p. 94

⁶⁹J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 93

coscienza propria di un popolo divino che “*impedisce l’erompere di desideri pericolosi e di azioni immorali*”⁷⁰. Non solo Fëanor si è arrogato, con i *Silmaril* e la loro rivendicazione, il diritto di dare vita⁷¹, ma anche quello di elargire morte. Il recupero delle navi, una volta consumato il fratricidio, fa parte dell’assimilazione da parte dell’Eroe del Guardiano della Soglia teorizzata da Vogler, senza la quale l’Eroe, o gli Eroi in questo caso, non potrebbero andare avanti.⁷² La fine di Fëanor è però vicina. Vinta la prima battaglia con gli Orchi servi di Morgoth, la *Dagor-nuin-Giliath*⁷³ egli si lancia dimentico dell’esercito alla caccia del Nemico, dirigendosi verso i suoi domini, mosso dalla rabbia e dalla vendetta. Ma al primo Re dei Noldor sarà preclusa la possibilità di affrontare la Prova Centrale propria dell’Eroe. Infatti, come viene riportato nel passo che tratta la sua morte: “*There upon the confines of Dor Daedeloth[...] he would have perished.*”⁷⁴

La parola “confine” è significativa, così come la costruzione della frase, la quale suona come una profezia sicura, più che il riferire un avvenimento, grazie all’uso del condizionale. Essa segna la fine dell’Avventura di Fëanor, che non potrà procedere oltre. La sua funzione nella *Quest* da lui stesso intrapresa è terminata e lui carica a testa bassa contro le armate del nemico e perisce ancor prima di ritrovare la sua Nemesi, poiché privo delle qualità necessarie all’Eroe per giungere alla Prova Centrale, le quali in Tolkien verranno dimostrate da Beren e Lùthien, oggetto del prossimo capitolo.

⁷⁰ Ibidem, p.99

⁷¹ Tom Shippey, *The Road to Middle-Earth*, Allen & Unwin, London, 1982, p. 120

⁷² C.Vogler, *Il Viaggio dell’Eroe*, op.cit., p. 53

⁷³ “Battaglia sotto le stelle” in Quenya

⁷⁴ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 122

Fëanor è l'artefice principale della caduta dei Noldor ed una figura capace di raccogliere in sé Prometeo e Caino. Egli crea con gioia e con fervore, inventando l'alfabeto, consentendo la scrittura dei canti ed una trasmissione ottimale della *Sapientia*.

La *cupiditas*, nata dalla semplice soddisfazione delle proprie opere, sfocerà in una blasfemia, una rinnegazione del disegno di Eru Ilùvatar (titanica quanto vana), in favore della realizzazione del destino da lui scelto, mettendo al centro il proprio volere a discapito di quello divino ed imperscrutabile. Questo provocherà la scintilla che farà sentire lui e la sua stirpe fuori posto in quel mondo e li porterà ad affrontare il Mondo Ignoto, nel quale gli Elfi erano nati, ma di cui hanno perso i ricordi.

Si trovavano già nel Mondo che noi possiamo intendere Straordinario ed Ignoto, risiedendo a Valinor, un reame divino e beato. Allora perché assecondare una Chiamata all'Avventura così pericolosa, sporcandosi persino le mani del sangue dei loro fratelli?

In primo luogo per la ragione più immediata. I *Silmaril* erano oggetti sin troppo potenti perché rimanessero nelle mani dell'Oscuro Signore e gli andavano sottratti, altrimenti la Nemesi, il Valar decaduto, avrebbe avuto a sua disposizione un immenso potere.

In secondo luogo, la Caduta dei Noldor fu funzionale perché permise a *Middle-Earth* d'essere ripopolata, alle culture già esistenti (gli Elfi Sindarin che non si erano recati a Valinor coi loro fratelli), di non cadere preda di Morgoth e dare un'opportunità ad esse di venire a conoscenza non solo delle storie sul Reame Beato, ma perché tutti i prediletti di Ilùvatar venissero sottoposti ad una Prova, tramite la guerra con Morgoth che si sarebbe scatenata. Essendo gli Elfi, sino alla Chiamata all'Avventura di Fëanor, ignari di cosa fossero la morte, il dolore e le difficoltà, in seguito all'Appello del loro Principe,

affronteranno la minaccia di Morgoth ed al contempo la sfida del recupero dei *Silmaril* come un *“lungo e pericoloso cammino fatto di conquiste iniziatriche e di illuminazioni”*⁷⁵, patendo tutto il male a loro sconosciuto nel reame degli Dèi. Alla fine saranno degni di ritornare nel reame beato, cambiati e trasformati dalle loro esperienze, in quanto maestri del Mondo Ordinario e Straordinario assieme.

Se vi è una cosa che ha fermato Fëanor dall’adempire la seconda tappa principale del suo Viaggio è stato il suo orgoglio e la sua incapacità di vedere oltre la semplice *Quest* in cui si era imbarcato. Caricato di bramosia e di avidità per i suoi gioielli, egli galoppa da solo verso la fortezza del Tiranno e trova solo la Morte.

Dal paragrafo de *L’Eroe dei Mille Volti* di J. Campbell *“L’Eroe quale Imperatore e Tiranno”*⁷⁶ possiamo assimilare Fëanor a colui *che “trasferisce nel momento attuale l’impulso che per primo mosse il mondo.”*⁷⁷, ma al contempo *“non collegando più il bene del proprio regno alla sua fonte trascendentale,[...] non è più il mediatore tra i due mondi.”*⁷⁸, poiché ha ripudiato completamente quello Ordinario e s’è gettato in quello, per lui, Straordinario non come campione degli Elfi e dei valori portati dal suo popolo, ossia di vendetta per l’Ombra e per la loro nemesi, ma semplicemente come Fëanor, non riuscendo ad andare oltre sé stesso ad essere tutt’uno con il cosmo. Quindi, fallisce.

⁷⁵ Joseph Campbell, *L’Eroe dei Mille volti*, op.cit. 131

⁷⁶ *Ibidem*, p.401

⁷⁷ *Ivi*

⁷⁸ *Ibidem*, p. 405

II.III Beren e Lùthien – La Prova Centrale e l'unione delle stirpi

The Tale of Beren and Luthien è il racconto dal gusto maggiormente autobiografico dell'autore de *The Silmarillion*. Possiamo individuare nei due protagonisti della vicenda, Beren e Lùthien, le figure di J.R.R. Tolkien e della sua consorte Edith Brath, e nella Guerra contro Morgoth la Prima Guerra Mondiale, in cui Tolkien prestò servizio dopo il matrimonio con Edith.

Inoltre è lo scritto di cui Tolkien aveva più cura di tutti, date le numerose versioni e stesure come afferma il medievalista Tom Shippey in *The Road to Middle Earth*:

*“He clearly valued the tale of Beren and Lùthien in some ways above anything else he wrote and he wrote it many times over: in 1917 [...], 1925 [...], 1930 [...], and repeatedly (1926, 1930, 1937 and in the 1950s.)”*⁷⁹

Beren faceva parte assieme al padre di una banda di guerrieri, che furono sconfitti ed annientati dalle forze di Sauron, luogotenente del *Dark Lord*. Sfuggito al massacro, il giovane umano è costretto a vagare per la Terra di Mezzo, latitante.

Riuscirà ad entrare in sintonia con la natura attorno a lui e forse proprio da essa verrà condotto ai limiti dei domini del re elfico Thingol, dove nella rigogliosa foresta intravede la figlia del Re, Lùthien, giocare nel bosco e viene subito catturato dal suo canto ancora prima dalle sue fattezze. Se la scena ricorda l'episodio mitico del cacciatore Atteone e della dea Diana, l'epilogo è ben diverso. Beren è privo del “desiderio animalesco di Atteone”, ma s'avvicina ad

⁷⁹ Tom Shippey, *The Road to Middle-Earth*, op.cit., p. 190

ella con deferenza e “gentilezza d’animo”⁸⁰. Se dapprima Lùthien sparisce, anche lei in seguito ne rimane avvinta ed intuendo la purezza del suo spirito lo accoglie tra le sue braccia.

Per non incorrere nelle ire del padre, Lùthien presenta personalmente Beren al genitore. Questi, geloso della figlia, approfitta dell’ardore di Beren intuito dallo scambio di battute con l’uomo, per affidargli un compito di duplice valenza, pur di esaudire la richiesta della figlia di non metterlo a morte. Dovrà recuperare i Silmaril per ottenere la mano di Lùthien. Probabilmente, Beren, visto dal re elfo come un inferiore, un umano, avrebbe fallito, ma nella remota alternativa del suo successo, Thingol avrebbe guadagnato uno dei tanto bramati Silmaril. Seppure legato dal giuramento che grava sui Noldor, Re Thingol assecondando questa mancanza, verrà condannato ad essere incluso nella maledizione della cerca dei Silmaril dei Noldor.

Beren, mosso dal semplice e nobile sentimento dell’amore, accetta e le strade dei due si divideranno, ma s’intrecceranno presto, grazie all’aiuto dell’aiutante magico e mentore, il cane Huan, di cui parleremo in seguito. Già possiamo notare come le premesse che muovono gli Eroi verso i magici gioielli siano differenti da quelle del precedente condottiero Fëanor.

Beren varca la prima soglia del suo viaggio raggiungendo la città del nipote del Re Fingolfin, Finrod Felagund e chiedendogli aiuto per la sua cerca, che gli verrà dato svelando la propria identità e la propria nobile discendenza da un amico degli elfi. Così, con la guida del Re Finrod, egli potrà entrare in territori in cui nessun umano aveva mai messo piede.

⁸⁰J. Campbell, *L’Eroe dai mille volti*, op.cit. p. 142

Lo *Shapeshifter* Finrod li traveste da Orchi, permette di giungere ai pressi della fortezza nemica, dove Finrod Felagund ingaggia una competizione di canti con Sauron, nella quale viene sconfitto con l'inganno, tramite un canto che narra del sangue di cui s'era macchiato Fëanor, parente di Finrod. Beren si ritrova davanti alla prima vera "prova" da Eroe, quando lui, Finrod e la loro scorta vengono imprigionati nelle segrete della torre di Sauron.

Finrod si sacrifica per Beren il quale "regge alla prova" finché viene salvato da Lùthien e Huan, mastino di proprietà di Celegorm. La potenza del canto di Lùthien, scappata dalla reclusione forzata di Thingol, ed il coraggio di Huan, conquisteranno la torre e faranno fuggire Sauron.

Beren e Luthien devono poi fronteggiare i cugini di Finrod, Celegorm e Curufin e solo il "tradimento" di Huan li salverà dalla trappola per loro preparata. Sono "falsi eroi" secondo la definizione di V.Propp. Tentano di uccidere Beren, per poi prendere in moglie Lùthien e continuare con la cerca dei Silmaril loro di diritto, secondo il giuramento di Fëanor (Beren, secondo il giuramento del creatore dei tre Gioielli, è un ostacolo alla loro riconquista e va eliminato).

Huan, che può parlare solo tre volte prima della sua morte, impiega la prima possibilità per avvertire Lùthien dei piani di Celegorm e Curufin, la seconda consiglia Beren e Lùthien su come penetrare ad Angband, la fortezza di Morgoth. Ecco che l'aiutante magico che offre "*egli stesso i propri servigi all'eroe*"⁸¹, riveste anche la figura del Mentore data la sua natura divina e li consiglia su cosa fare. Loro dovranno travestirsi, con le spoglie e le pelli dei mostri lanciati contro di loro da Sauron.

⁸¹|vi

Pure Beren e Lùthien sono ancora all'inizio del loro viaggio. Beren tenterà di proseguire da solo, ma non potrà staccarsi da Lùthien, poiché una completa l'altro e non potrebbero mai realizzare da soli "[...]the greatest deed that has been dared by elves or man."⁸². Il Silmaril si trova, per citare Propp, " 'in un altro', 'diverso' reame [...] molto lontano in linea orizzontale o grande altezza o profondità in senso verticale."⁸³. Il reame di Morgoth, infatti, si trova in alto, in linea verticale, verso Nord, verso il freddo e l'assenza di calore ed assieme nelle profondità del suolo "down the labyrinthine stairs."⁸⁴.

Giunti alla terribile sala del trono di Morgoth "[...]nethermost hall, that was upheld by horror, lit by fire and filled with weapons of death and torment."⁸⁵, Lùthien si offre di cantare per il *Dark Lord*. In una delle pagine più evocative de *The Silmarillion*, la figura di Lùthien scompare, come dissolta. Nel suo canto ammaliatore, si fonde improvvisamente col Tutto, annullandosi, cantando, richiamando potenze primordiali di Arda con la Musica e nullificandosi nella volontà di Eru Ilùvatar. Il canto etereo che ne scaturisce fa addormentare ogni bestia infernale e demonica alla corte di Morgoth. Il *Dark Lord* stesso si addormenta e cade dal suo scranno. Beren e Lùthien possono così strappare dalla corona di ferro del Signore Oscuro uno dei Silmaril rubati a Fëanor. La Prova Centrale è superata.

⁸²J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op. cit., p. 213

⁸³Vladimir Ja. Propp, *La Morfologia della Fiaba*, op. cit., p.90

⁸⁴J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op. cit., p. 213

⁸⁵|vi

Il gioiello, che aveva bruciato mani e volto di Morgoth, non si ribella alla presa di Beren, un puro di cuore, ed i due possono fuggire.

Durante la fuga, la furia Morgoth risveglia anche Carcharoth il lupo mannaro, che s'avventa sull'umano e l'elfa. Beren cerca di fermarlo, ponendogli davanti la luce del Silmaril, ma questi gli mozza e gli ingoia la mano. La Prova Centrale, quindi, non è ancora superata, solo sospesa. Questo sacrificio, però, come quello di Tyr, dio nordico della guerra, con il gigantesco Lupo Fenrir, fa ingerire il Silmaril al Mannaro ed esso, reagendo nello stomaco di un abominio generato dal Male, brucia le budella di Carcharoth che fugge via impazzendo. Grazie a questo sacrificio guadagnano tempo e le sacre Aquile piombano su di loro e li traggono in salvo, riportandoli alla corte di Re Thingol, il quale, colpito dal coraggio dell'umano, gli concede salva la vita e la mano di Lùthien. Beren, nonostante sia sciolto ora dal suo giuramento, decide di adempiere al suo Dover e completare la *Quest*. I due amanti potrebbero vivere in pace e tranquillità, ma decidono di affrontare quest'ultima prova, in nome delle loro stirpi e non più solo per il loro amore. Questo li fa assurgere al ruolo di Eroi.

Assieme al suocero e ad una schiera di potenti guerrieri, tra cui figura anche il cane Huan, comincia la caccia al mannaro pazzo Carcharoth.

L'orribile mostro sarà ucciso, ma a caro prezzo. Morrà Huan e verrà ferito Beren. Ancora una volta, il Canto di Lùthien si dimostrerà in grado di influenzare il fato.

Ella affronterà l'ennesima prova che l'avvicinerà alla morte fisica. Assopendosi in un lugubre torpore, manda il suo spirito nelle Aule di Mandos a chiedere del suo amato, come Orfeo scese nell'Oltretomba

per salvare l'anima dell'amata Euridice⁸⁶. Anche l'elfa, come il cantore tracio, si esibirà in un canto per Mandos, il Valar Giudice. Vengono intrecciati e sublimati le storie ed i dolori di elfi ed umani in un unico canto. L'arte di Lùthien si dimostrerà superiore persino al Fato stesso e commuove Mandos, consentendogli di liberare l'anima di Beren. Lùthien rinunzierà all'immortalità ed andrà a vivere con il suo amato.

Se con i due precedenti Eroi della Quest elfica, abbiamo affrontato il genere mitico e quello epico, con Beren e Lùthien si rispetta pienamente quello fiabesco, non a caso il recupero del primo Silmaril ed il successo della Prova Centrale, coadiuvato alla momentanea vittoria di quelle forze che potremmo vagamente chiamare del bene, avvengono nella forma "serena e familiare della fiaba".⁸⁷ Possiamo dividere la storia in tre momenti, che l'antropologo russo Vladimir J. Propp nel suo *Morfologia delle Fiabe*⁸⁸ chiama "intrecci"⁸⁹. Prima verrà fronteggiato Sauron, in seguito recuperato il Silmaril da Morgoth, infine cacciato il Mannaro Carcharoth. Così come tre sono gli intrecci, tre volte Beren tenta di abbandonare al sicuro Lùthien per continuare da solo la Prova Centrale. Il Silmaril verrà finalmente recuperato quando Beren e Lùthien affronteranno questa insieme, perché la tappa fondamentale del Viaggio dell'Eroe deve essere affrontato dopo quello che Vogler chiama "Matrimonio Sacro" tra le due stirpi, così che *"l'Eroe può mettersi in contatto con tutti i lati della propria personalità, quando le diverse parti di sé stesso sono*

⁸⁶Più che al mito greco in sé, Tolkien è debitore al poema in medio inglese *Sir Orfeo*, una rivisitazione del mito classico.

⁸⁷Emilia Lodigiani, *Invito alla lettura di Tolkien*, op.cit., p. 135

⁸⁸Vladimir Ja. Propp, *Morfologia della Fiaba*, op. cit. p.70

⁸⁹Ibidem, p. 60

chiamata a rapporto per affrontare questioni di vita o di morte."⁹⁰.

Questa complementarità li rende pronti per affrontare non solo la Prova Centrale della *Quest* elfica, ma anche la loro Discesa nell'Ade, che anziché nell'Oltretomba, li porta nell'epicentro del potere del *Dark Lord*, la sua sala del Trono.

Il climax creato nella Discesa, così come nella descrizione della Sala del Trono, è grande, così come la sua Demonizzazione⁹¹: ogni cosa terribile, qualsiasi cosa abbia creato afflizione ad Elfi ed Uomini si trova in quella Sala⁹², simbolicamente sottoterra, come l'Ade classico.

Possiamo anche ipotizzare, sempre secondo le interpretazioni di Vogler, il significato che ha la Prova Centrale per i due Eroi. Per l'umano, Beren, quella Sala simboleggia l'Ombra, l'ignoto, lo sconosciuto e potrebbe benissimo essere il suo primo contatto con un concetto così estraneo come la morte.

Per l'Elfa Lùthien, stirpe ben più antica, quella sala rappresenta la proiezione di tutte le colpe della sua stirpe e può vederle tutte in uno specchio distorto ed estremo.

Il canto di Lùthien è "*Out of the Shadows*"⁹³ differenti dal "*Darkness*"⁹⁴ di cui è portatore il *Dark Lord*. L'Elfa entra in comunione con tutto ciò che non poteva conoscere e che la sua razza aveva sempre rifiutato. Immersa nel male, ella si confonde nella sala degli orrori, rendendosi complementare a tutto ciò che le è opposto.

⁹⁰C.Vogler, *Il viaggio dell'Eroe*, op.cit., p. 130

⁹¹ C.Vogler, *Il Viaggio dell'Eroe*, op.cit., pp.126-127

⁹² Si veda la nota n. 78

⁹³ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 213

⁹⁴ Attento filologo, Tolkien era cosciente del peso da conferire alle parole. *Darkness* è usato per indicare tutto ciò che si riferisce a Morgoth ed alle sue legioni di creature maligne, mentre *shadow* è usato per indicare il misterioso potere del canto di Lùthien, che ha radici nel potere usato per creare l'Universo stesso: la musica.

L'abilità di Lùthien riesce ad addormentare Morgoth ed a spianare la strada per il recupero del *Silmaril* ed il completamento della *Quest*.

Se Tolkien, alle porte del duello con la propria Nemesi, punisce Fëanor perché spinto da un “‘*excess*’ [...] *particularly unforgivable in a leader*”⁹⁵, Beren e Lùthien non vedono il Silmaril come un obiettivo, ma come ad un mezzo per la vera realizzazione di umili desideri, mossi dal semplice e puro Amore. Emblematico è l'intervento delle Aquile sacre a Manwë per salvare i due amanti. Manwë, il Re dei Valar, abbandona la sua neutralità per interferire e fungere da *Deus Ex Machina* salvifico.

Fondamentale è la figura del segugio magico Huan, che unisce in sé aiuto magico e Mentore, in quanto il suo compito è “*insegnare e preparare*”⁹⁶ gli Eroi, indirizzando Beren e Lùthien nella più corretta via per affrontare la *Quest* che hanno davanti. Egli dona sé stesso e si devolve interamente alla causa dei due amanti, i quali, “*alla fine ottengono l'aiuto di animali magici [...] per essere stati gentili con loro all'inizio[...]*”. Huan verrà commosso dalla storia di Lùthien e deciderà di aiutarla. Egli è, secondo Propp, “donatore”, ma di sé stesso e dalla sua presenza fisica come combattente, oltre che di consigli fondamentali per il recupero del *Silmaril*.

Entrambi i protagonisti della storia svelano delle capacità che li porteranno al successo. Beren è un essere umano, inferiore agli elfi. Eppure la semplice visione di Lùthien e la promessa del suo amore cambiano tutto per lui, che già aveva scoperto d'essere nobile d'animo

⁹⁵Elizabeth Solopova, *Languages, Myths and History: An Introduction to the Linguistic and Literary Background of J. R. R. Tolkien's Fiction*, op.cit., p. 80

⁹⁶C.Vogler, *Il viaggio dell'Eroe*, op.cit., 45

muovendosi nella creazione divina primaria, la Natura. Poi appare Lùthien e solo Beren potrebbe vederla, perché lui è *“colui che viene a conoscere.”*, solo lui avrebbe potuto vedere Lùthien, in quanto *“l’occhio del vincitore predestinato, vede immediatamente dietro ogni fessura di una fortezza”*⁹⁷. Egli è capace di intravede la volontà dell’Unico trasfigurata nella figlia di un elfo e di una semi-dea.

Il semplice amore per la fanciulla elfica lo *“induce a spezzare le proprie catene.”*, nonché a staccarsi dalla condizione di Umano, di una stirpe giudicata inferiore a quella elfica e riuscire dove altri prima di lui avevano fallito e continueranno a fallire.

Anche davanti alla maestosità di Thingol ed alla sua terribile richiesta, egli accetta senza remore, sicuro in cuor suo della nobiltà della sua impresa, elevandosi allo stadio di Eroe nel momento in cui accetta l’incarico e giura di portarlo a termine, nonostante: *“Le prove imposte sono difficili oltre ogni limite[...] tuttavia quando si presente un buon candidato nessun compito è troppo difficile per lui.”*⁹⁸

Dal canto suo Lùthien si dimostra capace di raggiungere lo stato che Campbell chiama “Signore dei due Mondi”, conseguibile con il successo della Prova Centrale. Definita come “la più bella dei Figli di Ilùvatar”, pur non impugnando alcuna arma, ella riesce, mossa dalla medesima motivazione, ossia l’amore per Beren, a domare con il suo Canto tutto ciò che si para davanti al suo amore. La sua melodia incanterà il Male e la Morte, raggiungerà l’Inferno (la sala del Trono di Morgoth) e lo soggiogherà per un breve lasso di tempo in cui, dissolvendosi nel Tutto, diverrà “madre dell’universo” poiché

⁹⁷J. Campbell, *L’Eroe dai mille volti*, op. cit., 400

⁹⁸ivi

“personificazione dell’elemento primitivo”⁹⁹ che nella mitologia Tolkieniana è la musica. Ripeterà nell’aldilà questa prodezza (Le Aule di Mandos) e ne riemergerà ancora con l’amato Beren. Ella ha il merito d’essere stata mossa d’Amore e non da bramosia, di unire “*Le cose diverse [...] e dalla differenza nasce la più bella armonia e dalla lotta degli opposti nascono le cose.*”. Il canto con cui commuove il freddo e distaccato Mandos, che narra la storia di Elfi ed uomini ne è la prova. Non le importa di aver rinunciato, infine, all’immortalità, conscia di una nuova certezza, il trascendere le stirpi, le divisioni create dal “peccato originale” di Fëanor, può giungere allo stato dell’Apoiosi descritto così ne *L’Eroe dai mille volti*: “*Coloro che sanno che l’Eterno vive in loro e che essi, e tutte le cose, sono realmente l’Eterno, [...] e odono la silenziosa musica dell’eterna concordia. Sono, costoro, gli immortali.*”¹⁰⁰.

Così, due amanti, un’Elfa ed un Uomo, riemergono vittoriosi dalla Prova Centrale propria dei Noldor e per primi avranno successo nella *Quest del Quenta Silmarillion*.

⁹⁹J. Campbell, *L’Eroe dei Mille Volti*, op. cit., p. 347

¹⁰⁰ Ibidem, p. 200

II.IV Eärendil – La Via del Ritorno e della redenzione

Nella genesi de *The Silmarillion*, il personaggio di Eärendil è antecedente persino alla storia di Beren e Lùthien, tanto che il biografo Carpenter si riferisce ad esso come “*the beginning of Tolkien's own mythology*”¹⁰¹. Shippey, da parte sua, definirà Eärendil il “*Lyrical Core*” e “*flashpoint of imagination*”¹⁰² della produzione del filologo britannico. La prima stesura del poema che poi diverrà un capitolo del *Silmarillion*, “*The Voyage of Earandel*”, risale al 1914 e da lì ebbe inizio tutto il processo scrittorio per *The Book of Lost Tales* (che poi diverrà *The Silmarillion* stesso). Eärendil è fondamentale al racconto, perché è colui che riesce a realizzare quella che Tolkien nel suo *On Fairy-Stories* chiama Eucatastrofe, adempiendo alla tappa della Via del Ritorno della *Quest* elfica. L'Eucatastrofe viene presentata così dallo scrittore ossia come: “<<Buona catastrofe>>, l'improvviso capovolgimento gioioso”.¹⁰³ Se finora la sofferenza ha regnato nella *Middle Earth*, Eärendil riuscirà a portare un lieto fine all'intera vicenda e requie alla sua terra distrutta.

Eärendil è figlio dell'umano Tuor e dell'Elfa Idril, entrambi scampati alla distruzione di Gondolin e diviene il Signore dei rifugiati della sua città e della regione del Doriath, entrambi distrutti dai Figli di Feanor nella cerca del Silmaril.

Definito, forse a causa del suo sangue Noldor, inquieto e mal disposto a rimanere in un solo luogo, decide finalmente d'intraprendere una doppia *Quest*: una che soddisfi sé stesso, nella ricerca dei propri genitori ed un'altra che soddisfi il suo popolo intero, sia dalla parte elfica che umana, ossia portare il messaggio a Valinor delle sventure e

¹⁰¹ Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien: A biography*, op.cit., p. 57

¹⁰² Tom Shippey, *The Road to Middle-Earth*, op.cit., p. 202

¹⁰³ J.R.R. Tolkien, *Albero e Foglia*, op.cit., p. 92

delle condizioni in cui versano i popoli della *Middle-Earth* e dell'avvicinarsi della vittoria del *Dark Lord* Morgoth.

Con l'aiuto del fidato amico, il carpentiere Cirdan, costruisce Vingolt¹⁰⁴, "*fairest of the ships of song*"¹⁰⁵, il mezzo fondamentale con cui intraprenderà la Via del Ritorno per la sua Stirpe. Con essa navigherà tutti i mari, ma non troverà suo padre e sua madre, né riuscirà a giungere a Valinor, fermato da "Ombre ed incantesimi"^{106/107}, segno che ancora non è pronto, né è suo destino giungere oltre i confini del sensibile e del mortale. Quando il terzo *Kinslaying*¹⁰⁸, a danno delle genti di Eärendil, sarà compiuto ed Elwig, la consorte del marinaio, fuggirà, portando con sé il Silmaril e si tufferà nelle acque, qui il Valar dei mari, Umlo, la trasformerà in un "*great white bird, and upon her breast there shone as a star the Silmaril.*"¹⁰⁹.

Una volta giunta sulla nave di Eärendil, Elwig torna nella sua forma elfica e racconta l'avvenimento al suo amato. Entrambi si uniscono nel cordoglio delle loro genti ed il Marinaio decide di abbandonare la cerca dei propri genitori, oramai perduti, e di intraprendere una seconda volta la navigazione per Occidente, convinto più che mai che fosse necessaria un'intercessione per la salvezza di *Middle-Earth*. Stavolta il viaggio avrà successo, scandito e protetto dal Silmaril, simbolo che apre tutte le porte degli elementi, annunciando l'arrivo del redentore. Il *Silmaril* giunge alla nave e sarà l'aiuto magico

¹⁰⁴ "Fiore di schiuma" in Quenya

¹⁰⁵ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 295

¹⁰⁶ Ivi.

¹⁰⁷ "La fuga dell'Eroe è a volte resa difficile da magici ostacoli e da evasioni." J.Campbell, *L'Eroe dai Mille Volti*, op.cit., p. 237

¹⁰⁸ Il primo *Kinslaying* fu ad opera di Feanor, gli altri due ad opera dei suoi figli, gravati dalla maledizione dei *Silmaril*.

¹⁰⁹ Ibidem, p. 239

necessario all'Eroe, che fungerà da *paspartout* per l'ultima tappa del suo Viaggio, la Via del Ritorno.¹¹⁰

È significativo come questa sia un percorso a ritroso ed inverso di quello del prozio Feanor, che rispose alla Chiamata all'Avventura, ma con una differente modalità. Feanor, con tutte le sue schiere, muove da Tirion, la città dei Noldor, con delle navi, privo dei preziosi gioielli. Eärendil sbarca a Valinor e giunge a Tirion, in possesso di uno dei Silmaril e da solo, lasciando che i suoi compagni e la sua consorte rimangano su Vingilot. La Via del Ritorno è quindi opposta alla Chiamata all'Avventura in questo Viaggio, ma perché?

Vagando per la città deserta, urlerà in tutte le lingue, elfiche ed umane, provando d'essere sia Uomo che Elfo, fino a che venga udito dall'araldo di Manwë e portato al cospetto degli Dèi di *Middle-Earth*. Una volta dinnanzi a tutti i Valar, egli finalmente porta il suo messaggio: “[...] and Eärendil stood before their faces, and delivered the errand of the Two Kindreds.”¹¹¹. Per l'appunto Eärendil diviene un tramite tra Valinor e *Middle-Earth*, legato alla seconda da un giuramento che però non gli pesa, poiché consapevole d'aver conosciuto e messo piede in entrambi i mondi ed aver adempito alla sua *Quest* dove gli altri avevano fallito per orgoglio. Eärendil ha anteposto “non il suo personale destino, ma quello dell'intero genere umano”¹¹² ed elfico, aggiungerai.

Tom Shippey lo chiama “*Intercessor*”¹¹³, poiché intercede e tenta di sanare il baratro tra Noldor e Valar, tra gli Elfi e la loro natura Divina. Eärendil, avendo nelle sue vene sangue di entrambe le stirpi dei figli

¹¹⁰ “Gli oggetti magici che l'Eroe [...] getta dietro di sé [...] ritardano ed assorbono il potere del Veltro del Cielo, consentendo all'Eroe di ritornare tra la sua gente sano e salvo”

J.Campbell, *L'Eroe dai Mille Volti*, op.cit., p. 244

¹¹¹ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 299

¹¹² J.Campbell, *L'Eroe dai Mille Volti*, op.cit., p. 279

¹¹³ Tom Shippey, *The Road to Middle Earth*, op.cit., p. 208

di Ilùvatar, Elfi e Umani, si confronta con le proiezioni del pensiero del Padre e accade che “egli contempla il volto del padre, comprende – e padre ed il figlio si riconciliano.”¹¹⁴ Solo questa sarebbe stata la redenzione possibile per i Noldor, il ritorno, penitenti, a Valinor.

Egli non potrà più mettere piede su *Middle-Earth*, come unico contrappasso della sua “incursione” nel reame beato, ma la sua nave, Vingilot, viene innalzata e benedetta, con uno dei Silmaril, rendendola capace di solcare i cieli dell’intera Arda, soddisfacendo l’amore di Eärendil per il viaggio ed al contempo restituendo uno dei Silmaril ad uno degli elementi primogeniti ed il prediletto del Re dei Valar: l’Aria. Eärendil e la sua nave diventano così simili ad una stella per chi guarda il cielo. I Valar finalmente calano su *Middle-Earth* e scatenano l’ultima guerra: La Guerra dell’Ira, contro Morgoth. Anche Eärendil sulla sua nave illuminata dal Silmaril parteciperà alla battaglia ed ucciderà il più possente Drago di tutti, Ancalagon *The Black* che verrà da lui ucciso e rovinerà sulla Fortezza del *Dark Lord*, distruggendola. Questo è l’apice dell’Eucatastrofe tolkieniana, l’Eroe che ritorna nel momento più buio della battaglia, la lotta tra la luce e le tenebre dove la prima risulta vittoriosa. Morgoth è sconfitto e verrà incatenato con la sua stessa corona e spedito nel “Vuoto ai Confini del Mondo”. Infine, i Silmaril verranno recuperati e tutti torneranno ad uno dei tre elementi originari: acqua, fuoco, aria.

Come scrive Vogler “*La via del Ritorno è un punto di svolta. [...] può causare un cambiamento nello scopo della storia. Un racconto incontrato sul raggiungimento di un obiettivo si trasforma in una storia di fuga.*”¹¹⁵ Ed è quel che accade alla *Quest* per i *Silmaril*. Dopo

¹¹⁴ J.Campbell, *L’Eroe dai Mille Volti*, op.cit., p. 279

¹¹⁵ C.Vogler, *Il viaggio dell’Eroe*, op.cit., p. 144

il successo di Beren e Lùthien, i Figli di Feanor lanceranno un attacco per recuperare gli ultimi due *Silmaril*, fallendo, per poi ritorcere la loro furia contro i loro fratelli, possessori dell'unico dei gioielli sottratto a Morgoth.

A lungo andare, gli Elfi, se non fossero stati distrutti dal Nemico, si sarebbero combattuti tra loro, sino ad auto-eliminarsi, divorati dalla brama per il Silmaril, che in principio era una semplice rivendicazione della propria identità in quanto esseri viventi e non semplicemente creazioni di un dio. Questa degenerazione, seguita al successo di Beren e Lùthien contro Melkor, ha un significato ben profondo. Come scrive ancora Vogler gli antagonisti “*durante la crisi possono rialzarsi ed essere più forti di prima. [...] Questi contrattacchi hanno un significato psicologico:...*”¹¹⁶. Tale contrattacco, interno ed esterno, invoglia Eärendil il marinaio ad intraprendere un viaggio per Valinor, reagendo a questi “contrattacchi” espliciti da Vogler. La chiamata all'Avventura è stata seguita da un elfo, la Prova Centrale superata da un Umano ed un'Elfa, infine il ciclo del Viaggio dell'Eroe e la Via del Ritorno, saranno compiuti da un Mezzo Elfo e Mezzo Umano, portatore di qualità di entrambe le stirpi. Egli, come già detto, espone penitente tutti i travagli di Elfi ed Umani agli Dèi.

Così facendo, Eärendil dimostra d'essere l'unico ad aver compreso il vero motivo della calata degli Elfi su *Middle-earth*. Sarebbero state loro concesso la gioia, la felicità, ma anche l'orgoglio ed il potere. Dopo aver conosciuto anche questi sentimenti, per i Figli di Ilùvatar la Prova sarebbe stata, attraverso la *Quest* dei *Silmaril*, attraversare e conoscere l'oscurità, la morte, sperimentare sulla loro pelle il dolore e l'umiliazione ed infine il pentimento. Eärendil, mosso da pietà per i

¹¹⁶ Ibidem, p. 145

rifugiati da lui guidati dalle ultime guerre degli Elfi e conoscendo le pene passate dagli Uomini, per primo apprende la lezione divina che sta alla base della caduta degli Elfi e tenta di tornare a Valinor per fare ammenda, facendo sì che “*il dono ricevuto potrà contribuire rinnovare la comunità*”¹¹⁷”

Eärendil, nella sua *Quest*; sente il bisogno di collegare i due mondi¹¹⁸: *Middle-earth e Valinor*. Gli risulta possibile in quanto riesce ad essere in grado di essere portatore dell’*Elisir*¹¹⁹ che tanto è rimasto celato agli Elfi, che per lungo tempo hanno confuso con i materiali, sebbene potenti, *Silmaril*.

L’*Elisir*, nel *Quenta Silmarillion* è la comprensione di un disegno superiore a loro, “[...] *la saggezza acquisita dagli Eroi*”¹²⁰

Eärendil per primo comprende infatti la necessità di tornare nella terra agli dèi per dimostrarsi pentiti delle proprie azioni, ma anche per rivendicare il dolore e la sofferenza alla quale siano stati sottoposti e domandare il loro intervento e, soprattutto, il loro aiuto. Se fosse tornato semplicemente con il *Silmaril*, senza dimostrare il cambiamento nell’iniziale attitudine arrogante degli Elfi partiti da Valinor, egli sarebbe stato “[...] *un impostore, un egoista privo di saggezza. Non ha imparato la lezione e non è cresciuto.*”¹²¹

Sebbene in questa tesi l’opera presa in esame sia *The Silmarillion*, viene naturale il confronto con i ben più apprezzati *The Hobbit* e *The*

¹¹⁷ J.Campbell, *L’Eroe dai Mille Volti*, op.cit., p. 233

¹¹⁸ Ibidem, p. 263

¹¹⁹ Secondo Vogler, Elisir è una parola per simboleggiare tutto ciò che viene guadagnato, materialmente e spiritualmente, dall’Eroe durante il suo viaggio.

¹²⁰ C.Vogler, *Il viaggio dell’Eroe*, op.cit., p. 167

¹²¹ |vi

Lord of the Rings ed i loro Eroi “lunari” come Frodo o Sam, che pur avendo successo nelle loro imprese, non sono di certo grandi condottieri o guerrieri. *The Silmarillion* non solo si differenzia dalle altre produzioni per il rifiuto della struttura romanzesca, preferendo quella del compendio mitologico-epico, ma si presenta privo di Eroi per caso, moderni e piccole figure che assumeranno ruoli fondamentali nella narrazione. Questo perché, citando Shippey “[...] *was quiet clearly, in The Silmarillion stories, recommending virtues to which most moderns no longer dare aspire: stoicism, nonchalance, piety, fidelity.*”¹²² Tuttavia *The Silmarillion*, i cui racconti sono anche tramandati tra i personaggi de *The Lord of the Rings* stesso, è uno dei tasselli che ha permesso nel grande mondo creato dalla penna dello scrittore inglese di evitare i “[...] *debate between ancient and modern theories of virtue [...]*”, ma altresì “*Tolkien was able to hold a balance between them*”¹²³

¹²² Tom Shippey, *The Road to Middle-Earth*, op.cit., p. 210

¹²³ lvi

Conclusioni

Oggi, dopo l'immenso lavoro di cucitura dei frammenti lasciati a Christopher Tolkien da suo padre, possiamo ammirare *The Silmarillion* nella sua interezza. Il libro, infatti, è uno dei punti cardine della poetica tolkieniana.

La *Quest* elfica è una storia di caduta e redenzione che segue gli schemi tipici del Viaggio dell'Eroe per il ritorno ad un luogo divino a metà tra l'Eden ed il Monte Olimpo, terra promessa che dopo la Chiamata all'Avventura e la rinnegazione di Fëanor è stata loro negata. La maledizione che da quel momento penderà sul capo dell'intera razza elfica verrà spezzata nella Prova Centrale da Beren e Lùthien i due amanti, un'elfa ed un umano, e la redenzione si compirà ad opera di un Eroe, Eärendil, per metà elfo e per metà umano, al termine della Via del Ritorno.

La divisione portata da Fëanor è sofferta, violenta, ma necessaria in un disegno più grande, poiché consente a *Middle-Earth* di essere popolata, di avere arte e cultura e di non cadere nelle mani del *Dark Lord*. Gli Elfi, che sinora hanno conosciuto solo la Luce, dovranno affrontare l'Ombra e rinunciare alla loro immortalità per riguadagnarsi il posto a Valinor. Al contempo è una divisione che non può durare per sempre e gli Elfi, non più figli di pure linee di discendenza, ma mezzosangue come Eärendil, che hanno conosciuto i dolori delle due stirpi e giungeranno ad averle entrambe nel proprio sangue, torneranno a Valinor da penitenti cessando quella guerra perpetua che sempre più li corrompeva.

Questo è l'insegnamento che porta a noi *The Silmarillion*, così come tutte le fonti dalle quali è stato formato: non può esistere solo la luce, ma è necessario affrontare anche le ombra. Un'esortazione a non

temere il percorso più arduo per noi e non solo. Questa è la natura intrinseca del Viaggio dell'Eroe stesso, che è l'esaltazione allegorica di un percorso spirituale ed interiore.

Probabilmente Tolkien stesso ripropose, volutamente o meno, in questi particolari Eroi la sua stessa epopea in quanto scrittore.

Dall'orgoglioso Fëanor e del suo tentativo di conquistare il diritto di "creare dal nulla", plasmandolo secondo il proprio volere, così come uno scrittore concepisce scrivendo, a Beren, che si muove spaesato nel mondo da lui plasmato, fino a ritrovare una via coerente ed uno scopo tramite la scoperta dell'amore verso una fanciulla. Infine, l'orgoglioso scrittore ed il mite romantico s'incontrano nella sintesi che è il ponte tra il mondo reale e quello creato dallo scrittore. La nave di Eärendil diviene la Stella del Mattino, stella che così come esiste in *Middle-Earth* esiste sulla nostra Terra.

Appendici – Le fonti

Fëanor

La storia di Fëanor potrebbe essere interpretata una semplice caduta, assimilabile a quella di Adamo ed Eva dal Paradiso Terrestre¹²⁴ ed all'esilio di Caino¹²⁵, il primo dei fratricidi, esattamente come sono i Noldor nell'universo di Arda.

Quando Fëanor e le sue schiere giungeranno su Middle-Earth apparirà una figura avvolta nelle tenebre, che si suppone sia Mandos, Valar della Giustizia e del Fato, che li condanna con una terribile Profezia "*Tears unnumbered yet shall shed [...]*"*You have spilled the blood of your kindred[...]*"¹²⁶ che riecheggia quelle di Adamo ed Eva e di Caino. Fëanor, oramai perso nella sua Hybris, avrà solo parole di sprezzo per l'ignoto messaggero.

Tolkien modellò Fëanor ispirandosi a due fonti particolari già rammentate: la *Kalevala* e *The Battle of Maldon*¹²⁷.

Nella prima, la vicenda di Fëanor e dei Silmaril è ispirata da quella di Ilmarinen, un abilissimo fabbro autore del Sampo, mitico oggetto in grado di produrre gioia e ricchezza.

Similmente a quanto accade al principe dei Noldor con i suoi Silmaril, anche Ilmarinen verrà privato con l'inganno del suo gioiello e si imbarcherà in una sanguinosa *quest* per recuperarlo.¹²⁸

Il carattere e l'attitudine di Fëanor sono debitori a quelli dell'Earl anglosassone Byrhtnoth, Eroe della battaglia di Maldon che lo vide opposto ai vichinghi pagani. Il fiero Byrhtnoth accettò di combattere in campo aperto con i Vichinghi e perse, morendo. Gli ultimi attimi di vita del Re dei Noldor sono un perfetto parallelo tra

¹²⁴ «[...] maledetto sia il suolo per causa tua! / Con dolore ne trarrai il cibo / per tutti i giorni della tua vita» Genesi 3. 17

¹²⁵ "Che hai fatto? La voce del sangue di tuo fratello grida a me dalla terra./ Ora tu sarai maledetto, scacciato lontano dalla terra che ha aperto la sua bocca per ricevere il sangue di tuo fratello dalla tua mano" Genesi 4, 11

¹²⁶ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 95

¹²⁷ *The Battle of Maldon* è un poema giunto a noi incompiuto in Anglo-sassone per celebrare la battaglia di Maldon del 991

¹²⁸ *Di Pohjola la massaia/chiese allora al sopraggiunto: / "Hai tu forse conosciuto,/hai sentito mai parlare/d'Ilmari fucinatore,/dell'artefice valente?/Già da un pezzo egli è aspettato,/già da lungo desiato,/nelle terre di Pohjola/ nuovo Sampo a fabbricare."* Elias Lönnrot, *Kalevala*, Runo X (SITO: <http://bifrost.it/FINNI/Fonti/Kalevala10.html>)

lui e lo Earl: fieri sino all'ultimo e valorosi guerrieri, incapaci di piegarsi a forze soverchianti anche quando sembra che il destino vada contro il loro volere. Proprio questa loro fierezza, li conduce verso gli "eccessi" che li condannano alla rovina. Come ci ricorda E. Solopova: "*For Tolkien 'excess' was particularly unforgivable in a leader who endangers the lives of the others for the sake of personal glory and honour. [...] Characters [...] such as Melkor, Fëanor [...]*" ¹²⁹

Beren e Lùthien

Oltre ai già citati miti di Orfeo, nella sua riscrittura in inglese medio, nella discesa di Lùthien alle Aule di Mandos, e di Tyr nella mano di Beren divorata dal mannaro Carcharoth, Tom Shippey ci fa notare anche altre numerose fonti di Tolkien, soprattutto dal folklore germanico.

In particolare una somiglianza si palesa nello scritto di Shippey, quella con il *Mabinogion* (1100 – 1150), una raccolta di undici storie di folklore medievale Gallese raccolte e tradotte da Lady Charlotte Guest

In questa raccolta è presente *Culhwch ac Olwen*, la storia del principe Culhwch e di Olwen la bellissima figlia del gigante Ysbaddaden.

È auspicabile, dato l'amore di Tolkien per la lingua gallese ed il conseguente studio sulle dirette fonti, che molti paralleli tra The Tale of Beren and Lùthien e Culhwch ac Olwen non siano casuali. Innanzitutto la premessa: l'amore che sboccia corrisposto tra un mortale ed una creatura d'immensa bellezza irraggiungibile per le sue forze, previa il consenso del padre tiranno.

Il motivo dell'anello, il cui simbolo permette all'Eroe d'essere riconosciuto tramite la sua casata: "*[...] he held ever aloft the ring of Felagund [...] therefore the hunters slew him not.*" ¹³⁰

Similmente viene riconosciuto Culhwch dalla guardiana dei cancelli del regno del Re Gigante: "*And from its finger did I take this ring.*" [...]

"Kilhwch the son of Kilydd, the son of Prince Kelyddon, [...]" ¹³¹

¹²⁹ Elizabeth Solopova, *Languages, Myths and History: An Introduction to the Linguistic and Literary Background of J. R. R. Tolkien's Fiction*, op.cit., p. 91

¹³⁰ J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, op.cit., p. 202

¹³¹ Lady Charlotte Guest, *The Mabinogion, 1100 – 1150*,
(SITO:<http://www.donaldcorrell.com/mabinogn/culhwch.html>)

L'aiuto del Re, nel primo caso di Finrod Felagund, nipote di Fingolfin e nel secondo di Re Artù, che mette a disposizione i suoi migliori cavalieri perché scortino Culhwch nella sua Quest.

Tra le Quest assegnate da Ysbaddaden vi è anche quella di recuperare un oggetto di inestimabile valore: *"The vessel of Llwyrr the son of Llwyryon, which is of the utmost value. [...]."*¹³²

Similmente a quella affidata da Re Thingol a Beren di recuperare il Silmaril di inestimabile valore.

Altri due importanti parallelismi sono tra Huan, il mastino di Valinor, e Cavall, il mastino di Artù, e la Caccia al Mannaro Carcharoth, l'ultima prova affrontata da Beren, con The Chase of the Boar of Twrch Trwyth, nell'ultima parte di Culhwch ac Olwen.

Eärendil

Tolkien fu inizialmente incantato dai versi del componimento Crist opera del poeta anglosassone Cynewulf :*"éala éarendel engla beorhtast / ofer middangeard monnum sended"*¹³³, tanto da esserne ispirato per la creazione di una terra dove far muovere coloro che parlano le lingue da lui inventate, la *"middangeard"*, ossia la *"Middle-earth"* tolkieniana, che non è altri che la nostra terra, in un tempo lontano di cui solo il mondo ha memoria.

Indubbiamente la figura Eärendil possiede una forte carica religiosa e messianica. Inizialmente, quando ancora non è benedetto dal Silmaril (l'Elisir del ritorno), la sua figura può essere assimilata a quelle degli *Immram*¹³⁴, racconti di folklore Irlandese dal tema Cristiano, il cui particolare distintivo è il viaggio per mare verso l'Otherworld, l'altro mondo, così come accade ad Eärendil verso Valinor. In seguito all'acquisizione del Silmaril, egli diviene una figura messianica. Ha provato le sofferenze della Guerra contro Morgoth e del fratricidio degli Elfi, subendo così anche la Maledizione dei Noldor, eppure è l'unico che comprende che la risposta non è a Nord, contro Morgoth, ma ad Ovest, verso la Terra Promessa.

¹³² |vi

¹³³ *"Hail Earendel, brightest of angels, over Middle-earth to men sent"*

¹³⁴ In gaelico "Viaggio".

Bibliografia

Testi primari

- J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza*, Bompiani, Milano 1990, trad. ita.
- J.R.R. Tolkien *The Lord of the Rings*, Allen & Ulwin, London, 1954
- J.R.R Tolkien, *The Silmarillion*, Allen & Ulwin, London, 1973
- J.R.R. Tolkien, *Albero e foglia*, Rusconi, 1976, trad.ita

Testi secondari

- AA.VV “Albero” di Tolkien, Bompiani, Milano, 2007
- Carpenter, Humphrey, *J.R.R. Tolkien: A biography*, Allen & Unwin, London 1977
- Flieger, Verlyn, *Splintered Light, Logos and Language in Tolkien’s World*, W.M.B.Eerdman, Michigan, 1983
- Gulisano, Paolo, *La Mappa della terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano, 2000
- Lodigiani, Emilia, *Invito alla lettura di Tolkien*, Mursia Editore, Milano, 1982
- Monda, Andrea/ Simonelli, Saverio *Tolkien il Signore della Fantasia*, Frassinelli, Milano, 2002
- Shippey, Tom, *The Road to Middle-Earth*, Allen & Unwin, London, 1982
- Solopova, Elizabeth, *Languages, Myths and History An Introduction to the linguistic and literary Background of J.R.R. Tolkien’s Fiction*, North Landing Books, New York, 2009

Altri testi

- Campbell, Joseph, *L'Eroe dai mille volti*, trad. ita Feltrinelli, Milano, 1958
- Coogan, Peter, *The Secret Origin of the Superhero: The Emergence of the Superhero Genre in America from Daniel Boone to Batman*, MonkeyBrain Books, San Diego, 2006
- Platone, *La Repubblica*, trad.ita, Laterza, Roma, 2007 (IV. Sec. A.C.)
- Propp, Vladimir Ja., *La Morfologia della Fiaba*, trad.ita Einaudi, Torino, 1966
- Rank, Otto, *Il mito della nascita dell’Eroe*, , trad. ita Sugarco, Milano 1987
- Rimbaud, Arthur, *Correspondance*, Fayard, Paris, 2007 (1871)

- Wordsworth, William Coleridge, Samuel T. *Lyrical Ballads, with a Few Other Poems*, Penguin Books, London, 1999 (1798)
- Vogler, Chris., *Il viaggio dell'Eroe*, trad.ita, Audino, Roma 1999
- Lonnröt, Ennis, *Kalevala*, 1884: <http://bifrost.it/>
- Guest, Lady Charlotte, *Mabinogion*, 1100-1150: www.donaldcorrell.com/