

La Magia e il Fantasy [Manco]

Manco, Fabrizio (2022). La Magia e il Fantasy: Storia e Simbologia di due archetipi. Parte prima. Ars docendi, 10, marzo 2022.

Der Historiker Fabrizio Manco setzt sich in diesem Artikel mit den weit verzweigten Zusammenhängen zwischen der uralten Welt der Magie und der Fantasyliteratur auseinander und deutet interessante Zusammenhänge an.

“Da te sia l’inizio Phebo, a te che io ricordi le gesta degli Eroi antichi che attraverso le bocche del Ponto e le rupi Ciane, eseguendo i comandi di Pella, guidarono al Vello d’oro Argo, le solide navi” (Apollonio Rodio, Le Argonautiche).

Introduzione.

Ho scritto questo studio in occasione della mia partecipazione come relatore di nuovo ciclo di incontri culturali dedicati all’opera dell’*Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto, realizzati dal *Circolo culturale dell’Auser di Palermo*: Giorno 27 ottobre 2021 infatti, ho tenuto la relazione dal seguente titolo: *La Magia e il suo significato nell’ Orlando Furioso*. Ed è da queste considerazioni che ha preso forma lo scritto che segue. Ho pensato però, prima di analizzare questa grande opera italiana, di fare uno studio sulla magia e il mondo fantasy, che da tempo mi frullava per la mente. Nello studio suddetto quindi parlerò della magia sia in senso generale che metaforico e alchemico, del genere letterario fantastico e Fantasy, e di quali siano le sue caratteristiche. Mentre nella seconda e terza parte, che saranno pubblicate spero successivamente, farò una seconda grande analisi, partendo dalla storia di Ludovico Ariosto e alla sua opera, fino ad arrivare a trattare il lato oscuro del femminile nelle opere fantasy. Qui, come ripeto, mi soffermo sulla magia e sulle opere di narrativa del fantastico. Il fantasy ha sempre suscitato in me un senso di meraviglioso, di primitivo e di selvaggio allo stesso tempo; questo perché questo genere letterario ha molti legami con la storia antica, come vedremo.

Questo studio è diviso quindi in tre parti, come una trilogia fantasy, le quali parti a loro volta, saranno suddivisi in capitoli, per chiarire meglio i concetti e i significati di questo grande genere letterario. Ho concepito il tutto come un piccolo grande viaggio, attraverso tradizioni, arte, culture e storia. Non mi resta quindi che dire ai lettori, che il viaggio abbia inizio!; e soprattutto che la prima parte abbia inizio!

Cos’è la magia: terminologia e origine del termine.

Quando sentiamo parlare della parola *Magia*, subito vengono in mente le immagini di Fate e Maghi che creano con i loro incantesimi altre realtà e altri oggetti animati e inanimati.

La magia, infatti, è rappresentata da secoli come la capacità di trasformare la realtà o parti di essa. A seconda da chi viene praticata, essa può essere una *Magia Buona*, o una *Magia Malvagia*, cioè *Magia bianca* e *Magia nera*.

Con il Termine *Magia*, si intende esattamente *mageia*, una parola greca utilizzata per indicare i *Magoi*, i sacerdoti persiani dediti al culto di Zoroastro. Infatti, la parola *magia*, ha il significato anche di religione.

La magia e le sue origini.

La magia è quindi quella capacità posseduta dai maghi e dagli stregoni, principalmente, con la quale si possa dominare la natura e modificare le sue leggi a suo piacimento. È quindi uno dei desideri più profondi dell'animo umano, insieme al desiderio di volare.

La magia ha origini comunque antichissime: testimonianze del suo utilizzo e della sua credenza li troviamo nelle culture preistoriche del paleolitico e del neolitico. In queste epoche la magia era più però un Insieme dei rituali magici o propiziatori dedicati alla Madre Terra e come rito propiziatorio per una buona riuscita della caccia. La parola *Magia* è anche collegata alla parola *Matematica*, poiché chi la possiede, può modificare a suo piacimento la materia e la forma delle cose; non a caso la parola *Matematica*, prima di diventare sinonimo di numero e di calcolo, significava proprio la disposizione della forma della materia.

La magia nella preistoria.

Dobbiamo considerare che la Magia è una pratica esistita fin dalla più remota preistoria, e le testimonianze si possono trovare fin dentro le caverne del Paleolitico in tutto il mondo. La Magia presso i popoli preistorici, o almeno che erano appena usciti dalla preistoria, come Sumeri e Babilonesi, ha una grande importanza; come anche presso i popoli Egiziani. Anzi, è proprio in Egitto che la magia acquista quell'alone di sacralità, mistero e fascino che durerà per molti secoli, attraverso la figura del mago, dello stregone e della strega. La magia è proprio in Egitto inoltre che diventa l'archetipo del dominio delle forze della natura e di piegarle al proprio volere. In particolare, è proprio la figura del *Mago* che nasce nella cultura Egizia: Egli è il sacerdote che è l'autore sia delle funzioni religiose che delle funzioni magiche. Il cappello lungo a forma di cono allungato, con il quale il mago nei film di animazione viene quasi sempre rappresentato, sembra proveniente proprio dal copricapo di questi sacerdoti/ maghi egizi: sono infatti molte le raffigurazioni artistiche ritrovate all'interno delle piramidi, che raffigurano questi personaggi. La magia quindi nasce in territorio orientale, e i *Magi Persiani* e i *Sacerdoti Egizi* ne sono una conferma. Inoltre, il motivo per il quale il cappello a cono appuntito dei maghi, viene spesso rappresentato con stelle e lune disegnate, è perché i maghi hanno contatto con il cosmo.

La magia nel mondo greco Romano.

Nella letteratura latina abbiamo due splendidi esempi letterari, nei quali la magia è protagonista: il Romanzo *Lucio, Le Metamorfosi o L'Asino d'oro* e il *De Magia*, entrambi di Apuleio. Nella prima, Il Romanzo *L'Asino d'oro*, la magia viene eseguita da streghe accompagnate dal mitico Gufo. Si tratta di una magia beffarda, che ama il camuffamento e le trasformazioni. Invece il *De Magia*, è un'opera apologetica, e più specificamente è una difesa di sé stesso che Apuleio realizza quando venne accusato di usare le arti magiche per sedurre sua moglie. *Le Metamorfosi o L'Asino D'oro*, è stato scritto anche da Luciano di Samosata, la quale versione è ancora più spinta di quella di Apuleio. Il Romanzo di Apuleio risale alla fine del secondo secolo D. C., molto probabilmente dopo la sua apologia *De Magia*. Il Protagonista, Lucio, può essere benissimo identificato come Apuleio stesso, e non si esclude che alcune avventure narrate nel romanzo, sono state realmente vissute da Apuleio. La terra della magia, dei maghi, delle maghe e delle streghe, è per antonomasia una regione della Grecia, la Tessaglia, dove appunto Lucio, nel romanzo, fa conoscenza di alcuni personaggi come la moglie del

personaggio che lo ospita, Panfile, la quale essendo una strega, ha la capacità di mutarsi e trasformarsi in gufo (*bubo, strigiformes*), attraverso alcuni unguenti magici.

Lucio, fatta amicizia con la domestica Fotide, implora quest'ultima di fargli provare un unguento per una trasformazione, ma lei sbaglia unguento e Lucio si trasforma in un asino.

Questo animale, un mammifero placentare, ha una forte componente simbolica, ed oltre a rappresentare la materialità degli istinti più bassi, rappresenta la sacralità per quanto riguarda gli antichi Egizi che lo consacrarono al Dio Seth, mentre era simbolo di sapienza e saggezza per i popoli indoeuropei, come nei popoli Ittiti e i Babilonesi. Lucio, tornerà di nuovo umano, grazie all'intervento della Dea Iside, che in cambio della sua consacrazione, ripristina la forma umana.

Il racconto di Apuleio può benissimo considerarsi un viaggio iniziatico, e insieme al *Satyricon* di Petronio è l'unica testimonianza del romanzo latino per eccellenza. Inoltre, nel Romanzo di Apuleio, viene nominata la regione della *Tessaglia*, la famosa regione della Grecia, considerata la culla di maghe e streghe.

In questo racconto compare non a caso il tema della *metamorfosi* o *trasformazione*: questa tematica fa parte del mondo in cui viviamo, essa è una colonna portante del mondo, poiché tutto nel mondo si trasforma e muta in continuazione. Proprio per questo è uno dei temi fondamentali del fantasy e del genere fantastico in linea di massima. E l'opera *Le Metamorfosi* di Ovidio sono l'emblema della trasformazione: ogni racconto contiene una metamorfosi diversa, proprio a testimonianza del fatto che la Natura contiene ogni tipologia di Metamorfosi.

Anche la favola di *Amore e Psiche*, forse di origine nordafricana, in esso contenuta, è una metafora sia del Romanzo stesso, che del percorso iniziatico di ogni eroe. Nella favola di Amore e Psiche, compaiono tutti gli archetipi di ogni favola: la strega e la matrigna malvagia, il viaggio dell'eroe, le tre prove da affrontare per vincere, e la vittoria finale.

Il *De Magia*, come accennato prima, è un'opera apologetica, dove l'autore si difende dall'accusa di stregoneria. Infatti, Apuleio racconta di essere stato accusato dalla famiglia della moglie Pudentilla, di utilizzare la magia nera per accaparrarsi la sua ricca dote. Ma Apuleio sa come difendersi, e rispondendo a tutte le accuse, afferma di conoscere la magia, ma di avere utilizzato la magia bianca. Durante l'esposizione, Apuleio, afferma che anche Mosè era un mago, dando così l'unica testimonianza nella letteratura latina, di quello che si pensava di questo famosissimo personaggio biblico. Secondo una mia considerazione, l'enigmatica *Tabula Smeraldina*, o *Tabula Smaragdina*, è un testo di magia, perché afferma come una specie di rituale di incantesimo, che il cosmo e tutti i suoi elementi sono collegati da un unico elemento originario.

La tabula Smaragdina: una formula magica?

Il testo nella traduzione italiana è il seguente: *“È vero e senza Inganno, certo è verissimo, che ciò che è Inferiore è uguale a ciò che è superiore, e ciò che è superiore è uguale a ciò che è Inferiore: per adempiere i miracoli della Cosa Unica. E siccome tutte le Cose presero Esistenza dall'Uno, per la meditazione dell'Uno, così tutte le Cose Generate presero Esistenza da questa Unica Cosa per adattamento. Padre suo è il Sole, Madre sua è la Luna: portò ciò, il Vento, nel Ventre suo. Nutrice sua è la Terra. Il Padre di ogni Perfezione, di tutto il Mondo è qui. La Potenza sua è integra.*

Se sarà stata versata sulla Terra, separerai la Terra dal Fuoco, il Sottile dallo Spesso, dolcemente con grande Ingegno. Ascende dalla Terra al Cielo, e di nuovo discende dal Cielo alla Terra, e riceve la potenza dei Superiori e degli Inferiori.

Così avrai la Gloria di tutto il Mondo. Perciò fugga da Te ogni Oscurità: Qui è la Forza forte di tutta la Forza; perché vincerà ogni Cosa Sottile, ed ogni Solida penetrerà. Così fu creato il Mondo. Di qui prenderanno

Esistenza adattamenti Mirabili, la quale misura è qui. Perciò fui chiamato Ermete Trismegisto, il possessore delle Tre Parti della Filosofia di tutto il Mondo. È stato compiuto ciò che dissi sull' Operazione del Sole."

*(Traduzione di Dario Chioli, 2000, tratta dalla versione originale in Latino contenuta nell'opera di Heinrich Khunrath *Amphitheatrum Sapientiae Aeternae Solius Verae, Kristiano/Kabalisticum, Divinio /Magicum necnon Physico/Chymicum, Tertrium, Catholicon, Hanau, 1609*).*

Da queste parole, molto enigmatiche e misteriose, possiamo affermare che la figura di Ermete Trismegisto fosse quella di un mago. Un mago che crea il mondo, che divide la materia, analizza gli elementi cosmici, e con essi crea il mondo circostante. Per questo si afferma che egli ha per padre il sole e per madre la luna. Il sole è il principio generante e creativo maschile, il principio attivo per eccellenza; la luna è il principio femminile, generativa, ma passiva. Ermete Trismegisto, il *Tre Volte Grande*, che secondo la tradizione avrebbe dato origine al *Corpus Hermeticum*, è il mago che crea la vita con i suoi segreti biologici dell'evoluzione.

La magia e l'alchimia quindi sono strettamente legate l'una all'altra: anzi, potremmo affermare che la formula magica tanto famosa nelle rappresentazioni della magia, come *Abacadabra*, sono di origine alchemica. Jung nell'opera *Psicologia e Alchimia*, nella prima parte introduttiva al grande lavoro filologico e alchemico, pubblica per la prima volta alcuni frammenti di Maria la Giudea, o Maria la Prophetissa, una donna alchimista ebrea vissuta nel primo secolo o nel terzo secolo dopo Cristo forse ad Alessandria di Egitto: *"L'Uno diventa Due, i Due diventano Tre, e per mezzo del Terzo il Quarto compie l'unità* . Questa frase è per esempio una forma magica, ma anche una sentenza filosofica. E durante il testo, Jung la riporterà molto spesso.

I Magi: i sacerdoti della Magia.

Sa che la via in su e la via in giù sono le medesime, così come è il cosmo è anche la terra, così come il macrocosmo è anche il microcosmo. Questa è la scienza alchemica, la vera magia, la *Pietra Filosofale*, il vero mistero dei misteri della vita. La figura del mago, con il cappello a punta e la bacchetta, come accennato prima, nasce in territorio orientale, presso i popoli Sumeri, Babilonesi, Egiziani e Persiani. Non a caso è stato Erodoto, il primo studioso a coniare il termine *Mago*, per indicare appunto i *Magi Persiani*.

Nella Cultura Celtica, i Magi erano i *Druidi*, i sacerdoti di queste popolazioni affascinanti e misteriose, che hanno contribuito alla leggenda della figura del *Mago Merlino* attraverso la *Materia di Bretagna* di Goffredo di Monmouth.

I Druidi rappresentano come i sacerdoti egizi la massima espressione del mago e della magia, abitanti delle foreste e a stretto contatto con gli animali e con le piante, sono l'essenza stessa del mago che gestisce gli elementi della Natura. Le fonti principali dove si parla di loro sono Giulio Cesare nel *De Bello Gallico*, nei *Frammenti delle Opere Storiche e Geografiche* di Posidonio, e nelle *Storie* di Pomponio Mela. I Druidi sono i magi del mondo europeo, come i sacerdoti egizi sono i magi del mondo orientale insieme ai magi Persiani.

I Magi della Terra di mezzo: gli Istari di Tolkien.

Con il termine Istari, che nella lingua di Tolkien significa *I Saggi*, lo scrittore ha presentato gli stregoni Gandalf, Saruman e Radagast. Gandalf il Grigio, successivamente trasformatosi in Gandalf il Bianco, ha sempre lottato per mantenere l'ordine la bellezza e la giustizia nella Terra di mezzo. Saruman invece incomincia ad essere invidioso di Gandalf, fino ad allearsi con Sauron. La bramosia di potere, porta lo stregone bianco a cercare un'alleanza con le forze oscure. Gandalf è invece la scienza della conoscenza vera, che cerca di lottare per difendere la meraviglia in ogni cosa e a tutti i costi.

La Magia, gli oggetti, i personaggi e gli Animali magici nella Letteratura Fantasy.

Tenendo presente che la magia nel Fantasy esegue praticamente il rituale magico alchemico/ Bizantino, è doveroso fare una piccola introduzione. L'alchimia nel mondo egizio e orientale è la pratica per eccellenza che riguarda la trasformazione della materia. La magia è questa per il mondo alchemico. Nella letteratura Fantasy, la magia alchemica è la protagonista. Ma cos'è esattamente il Fantasy? Se si unisce la grande eredità dell'epica classica, come *Odissea*, *Iliade*, di Omero, e la meravigliosa *Eneide* di Virgilio, con la tradizione fiabesca dove sono protagonisti mostri, animali fantastici, oggetti fatati e creature fantastiche come fate, Elfi, Gnomi e Troll, nasce il Fantasy.

Il Fantasy è il risultato dell'unione di due cellule: la cellula aploide del genere epico, e la cellula aploide della fiaba. La differenza tra fiaba e favola è di conseguenza che la fiaba contiene e tratta di elementi magici e fantastici, la favola può trattare anche di elementi del mondo reale, e può introdurre al suo interno elementi magici.

La fiaba e la sua morfologia letteraria venne trattata dallo studioso russo Vladimir Propp, il quale appunto nell'opera *Morfologia della Fiaba* delinea le caratteristiche morfologiche principali della fiaba: le strutture di tutte le fiabe del mondo sono caratterizzate dalle varie tematiche come la storia dell'eroe, il tema dell'eroe prescelto, il viaggio, il tesoro da riconquistare, la battaglia, la vittoria, e il ritorno dell'eroe in patria. Questa è la struttura morfologica e anatomica della fiaba e dei racconti di tutto il mondo.

Tale struttura è già presente nell'*Odissea* di Omero, con la figura di Ulisse, che è diventato l'archetipo dell'eroe letterario per eccellenza. Non dobbiamo dimenticare che molti secoli prima di Omero e di Odisseo/ Ulisse, troviamo il personaggio di Gilgamesh, un archetipo dell'eroe che è alla ricerca del senso della vita e dell'immortalità. La ricerca è di conseguenza unita al grande archetipo del viaggio dell'eroe, che è una componente fondamentale del fantasy e di tutta la letteratura fantastica in genere, dall'*Odissea*, passando per l'*Epopoea di Gilgamesh*, alla ricerca del Graal dei racconti cavallereschi di Robert de Boron, di Chrétien de Troyes e di Wolfram von Eschenbach.

È in questi personaggi indimenticabili che possiamo trovare le radici profonde della nostra cultura interiore. E il Fantasy non ha fatto altro che riprendere questi eterni eroi e archetipi dell'anima e li ha utilizzati per creare un nuovo genere letterario.

Oggi si tende a ridurre il genere Fantasy ad un genere minore, per bambini e per ragazzi smidollati. Nulla di più sbagliato. Il Fantasy è il genere letterario più complesso in assoluto, proprio perché è il risultato di più generi letterari. Se la parte della Favola è rintracciabile attraverso le atmosfere magiche e i personaggi fatati, come alberi parlanti, pietre e rocce che danno consigli, e oggetti magici che aiutano nel momento del bisogno l'eroe, la parte epica deriva da specifiche opere letterarie: l'epica del Fantasy è la continuazione e l'eredità dell'*Iliade* e *Odissea* di Omero, che ne ha ereditato la lotta, la battaglia e il viaggio del ritorno: *Il Signore degli anelli: il ritorno del re* è la dimostrazione più palese. Inoltre, come ho potuto scoprire io stesso leggendo le opere di Tolkien, ma anche quelle di Lewis (autore delle *Cronache di Narnia*), il fantasy è forse l'unico genere letterario, dentro al quale è possibile parlare del mistero divino e della morte. In particolare è in Tolkien che troviamo gli interrogativi più profondi sulla morte, sul senso della vita e sul divino.

Quindi è per tale motivo che nel genere Fantasy come *Il Signore degli Anelli* si può scorgere una simbologia alchemica molto profonda: la rappresentazione degli Elfi, è la spiritualità biblico/ evangelica, poiché gli Elfi sono delle figure prese dal mondo della fiaba nordica, che precede i racconti mitologici raccolti nel *Kalevala*, con gli archetipi dell'orco, dell'uomo e dei nani. Vediamo adesso di capire bene cosa si intende nel Fantasy con questi archetipi.

Gli archetipi nel fantasy.

Sia Jung che la sua allieva Von Franz, per non parlare di Tolkien e Lewis, hanno cercato di analizzare questi archetipi che si ritrovano in tutte le fiabe del mondo. Quando ho letto per la prima volta i due saggi dedicati alle fiabe scritti da Tolkien, raccolti dopo in una edizione intitolata *Il medioevo e il fantastico*, che raccoglie appunto *I mostri e i critici*: che è il saggio sul *Beowulf*, e il saggio *Sulle fiabe*, ho capito che Tolkien interpretava le fiabe come la rappresentazione metaforica della realtà. Infatti, come non scorgere nelle pagine delle *Due torri*, la lotta della natura, rappresentata dagli Ent che lottano contro gli Uruk-hai di Saruman, che è la metafora della tecnica e dell'industrializzazione che aggredisce la natura. Sia il genere horror che il genere fantasy e fantastico sono entrambi la rappresentazione metaforica di tutto ciò che accade nel mondo della Natura: è inutile mettersi il paraocchi e non guardare la realtà. Nella Natura accadono eventi meravigliosi come tramonti, arcobaleni, nevicite, montagne innevate; esistono animali straordinari come i rapaci (*Accipitridae*); ma allo stesso tempo nella Natura si verificano eventi disastrosi come terremoti, maremoti, animali che si divorano a vicenda. Abbiamo quindi il concetto di *Apollineo e Dionisiaco* espresso anche nel genere fantastico e Fantasy.

Archetipi dei personaggi fantasy.

Gli Elfi come detto prima, sono la rappresentazione della spiritualità; per la nostra cultura cristiana, rappresentano quindi la spiritualità biblico/evangelica. Gli uomini sono l'acqua; rappresentano il fiume della vita, come Aragorn e Ulisse che scorrono nel loro percorso di re. I Nani sono la Terra; è tradizione diffusa che vede questi esseri di piccole dimensioni lavorare incessantemente la terra, nelle maniere a cercare di estrarre oro e diamanti. La tradizione del nano che lavora l'oro risale molto probabilmente alla cultura barbarica dei Franchi, dei Goti e dei Visigoti. Ma tracce se ne trovano anche nelle popolazioni celtiche della penisola iberica e della Gallia celtica. Il nano è inoltre la metafora di un mondo bambino. Gli Orchi sono il Fuoco, quindi la distruzione, la conflagrazione cosmica; sono quindi la rappresentazione simbolica della furia e della violenza della natura; ma tale archetipo può rappresentare anche la passione per la vita e la voglia di combattere. Ma gli Orchi possono rappresentare anche il concetto di omologazione, di obbedienza al potere oscuro, di cattività per seguire un ideale e di obbedienza; gli orchi del *Signore degli anelli* hanno queste caratteristiche.

Gli oggetti magici.

Gli oggetti magici come gli amuleti, anelli, doni delle fate, come i doni di Dama Galadriel a Frodo e ad Aragorn, sono la rappresentazione della protezione personale dalle avversità. Ma possono rappresentare anche il Male, come il famoso Unico Anello forgiato da Sauron. Oppure una via dove le forze maligne comunicano, come le *Pietre Palantir*. I Palantir sono delle pietre a forma e funzione di una sfera magica, i quali sono stati creati nella Terra di mezzo, in epoche antichissime per comunicare. Sauron se ne impadronì, e comunica con tutti i territori i suoi piani malvagi di distruzione e di odio verso la terra di mezzo. Merry e Pipino, per poco non finirono soggiogati quando videro il grande Occhio di fuoco su uno di questi Palantir. Il re Denethor impazzì quando scoprì i piani distruttivi di Sauron attraverso un Palantir.

Oggi i Palantir sono i mezzi di comunicazione, i mass media che comunicano al mondo i piani delle forze del male. Un topos tipico della letteratura fantastica di ogni epoca è il dono importante che viene fatto all'eroe: Ulisse ne riceve molti di aiuti, così come Aragorn e Frodo, perché sono i prescelti, e come tali, devono essere aiutati a sconfiggere le avversità.

La ricerca del *Sampo*, la misteriosa Trottola del Kalevala, è praticamente il vero racconto del poema. Lemminkäinen la cerca per toglierla dalle grinfie della strega di Pohjola, che la utilizza per i propri fini malvagi. Lo stesso si può dire per le *Sfere del Drago*, molto cercate nel Manga dai cattivi per i loro turpi scopi: è compito

degli Eroi cercare di toglierle ai malvagi. Così come l'*Unico Anello di Sauron* è oggetto di desiderio per il malvagio Gollum e per le creature di Sauron. Ma non dobbiamo dimenticare la ricerca del Vello D'oro raccontata da Apollonio Rodio nelle *Argonautiche*. Questo poema non è altro che un racconto Fantasy o se meglio si preferisce, Fantastico, poiché contiene tutte le caratteristiche del genere fantasy: la ricerca di un oggetto magico, in questo caso il Vello d'oro che guarisce ogni tipo di ferita e dona l'immortalità a chi riesce a conquistarlo: il Viaggio di Giasone è come il viaggio compiuto da Gilgamesh nella sua Epopea: entrambi ricercano l'immortalità. Il viaggio con una nave è ciò che facevano i popoli protogreci prima di giungere alla conquista della Grecia: per secoli, se non per millenni, le popolazioni hanno navigato alla ricerca di nuove terre, come per esempio i Fenici. E nel genere fantastico, e quindi nella mitologia greca per esempio il viaggio in nave è molto presente proprio perché potrebbe essere un retaggio rimasto nella memoria dei cantori: l'*Odissea* e le *Argonautiche* lo dimostrano.

Sono sempre alcuni oggetti dai poteri speciali a muovere le fila delle azioni delle storie Fantasy e fantastiche. Se prendiamo in Analisi *L'unico Anello* del *Il Signore degli Anelli*, questo oggetto magico e misterioso non è presente solo nei racconti di Tolkien, ma lo troviamo già in un racconto di Platone, inserito nell'opera *La Repubblica*: in essa racconta la storia dell' *Anello di Gige*, il quale anello presenta una caratteristica che la troviamo nell' *Orlando Furioso* di Ludovico Ariosto, e nello *Hobbit* e nel *Signore degli Anelli* di Tolkien: l'anello rende invisibili; quindi l'invisibilità è una delle caratteristiche principali di questo oggetto magico.

I principali personaggi del mondo fantasy seguono la Simbologia alchemica del fuoco, della terra, delle acque, del sole e della luna. Inoltre ho personalmente scoperto che nella storiografia che narra le vicende del tardo impero romano, come la *Storia dei Goti di Giordanes*, la *Storia Nuova di Zosimo* e le *Historiae di Ammiano Marcellino*, sono contenute molti tratti caratteristici come le leggende e aneddoti storici che verranno ripresi nel fantasy.

La storia dei Goti e la Spada di Marte.

Per esempio nella *Storia dei Goti* di Giordane, si racconta l'iniziazione del giovane Attila, con la *Spada di Marte*. Giordane racconta che Attila comprese di essere il guerriero prescelto per combattere i Romani, tramite una Spada seppellita sotto il terreno dove pascolavano i Bovini.

Della *leggenda della spada di Marte o Spada di Attila*, ne parla lo storico romano Prisco di Panion, il quale scrisse l'unico resoconto dettagliato e veritiero su Attila e sul suo mondo. Giordanes, il monaco e storico Ostrogoto, scrisse la storia dei Goti, proprio con l'aiuto bibliografico dell'opera di Prisco. Questa opera è oggi perduta, ma ne rimangono numerosi frammenti e passi, che sono stati conservati dall'imperatore e scrittore bizantino, Costantino Settimo Porfirogenito, il quale scrisse un'opera storica universale, e ha per questo tramandato i frammenti della storia originale di Prisco, che doveva avere il seguente titolo: è doveroso riportare il passo della Spada di Attila per intero: "*Quando un certo pastore vide una giovenca del suo gregge zoppicare e non poté trovare alcun motivo per questa ferita, seguì ansiosamente le tracce di sangue, e alla lunga giunse ad una spada che l'animale aveva involontariamente calpestato mentre brucava l'erba. La disseppellì e la portò direttamente ad Attila. Attila si rallegrò di questo dono, ed essendo molto ambizioso, pensò che attraverso la Spada di Marte, gli fosse stato assicurato il mondo intero e la supremazia in tutte le guerre.*" (da Giordane: *Storia dei Goti* (edizioni Cittanuova): *De origine actibusque Getarum/ Prisco di Panion: ambasceria di Teodosio il giovane ad Attila re degli Unni*). Da sottolineare che presso il popolo degli Unni, la Spada era un culto che si tramandava di generazione in generazione; così come, secondo le testimonianze di Ammiano Marcellino, oltre che di Giordanes, presso lo stesso popolo era un culto il cavallo. E anche il Cavallo (*Equus ferus caballus*), è un animale tipico del genere fantasy. Senza il Cavallo nessun Eroe potrebbe salvare il mondo o le principesse o compiere gesta eroiche. Questi animali hanno origine sia in Nordamerica che in Nordeuropa: per esempio nel *Pozzo di Messel*, un giacimento fossile scoperto nel cuore della Germania, vennero trovati alcuni Mammiferi Placentari considerati gli antenati dei Cavalli: il *Propaleotherium parvulum*

(*Gervais, 1849*) e il *Paleotherium*, vissuti entrambi nelle foreste nel Nordeuropa nel periodo compreso tra l'Eocene e l'Oligocene. Ma in Nordeuropa è in Nordamerica visse anche l'*Hyracotherium*, un animale simile al *Propaleotherium*. Studiato e classificato da Richard Owen, si è pensato per un lungo periodo, che fosse l'antenato diretto dei Cavalli: invece studi recenti hanno dimostrato che questi piccoli animali dotati di zampe con le dita invece che di zoccoli, erano antenati del genere degli *Equidi*; non erano quindi gli antenati diretti dei cavalli moderni. Comunque, è sempre da questi piccoli animali che si originarono gli Equini.

Tornando agli oggetti nel genere fantasy, ho scoperto che sempre negli Unni, tra le donne, andava di moda indossare il diadema: una sorta di corona con un medaglione al centro. I popoli che lo indossarono per primi furono gli *Sciti*, dei quali fanno parte anche gli Unni. Poiché presso questa popolazione, le donne non erano sottomesse, ma anzi come gli uomini potevano avere cariche amministrative, il diadema era il simbolo del potere femminile. Questo gioiello lo troviamo indossato in alcune regine delle storie fantasy, come *Dama Galadriel*, la regina degli Elfi e delle terre di Lothlorien.

Per quanto riguarda le leggende che sorsero dopo le battaglie tra gli Unni e i Burgundi, esse sono raccolte nei poemi *L'anello dei Nibelunghi* e nell'*Edda Poetica*, dove si narra anche di Attila e soprattutto comprare di nuovo il misterioso Anello. Il popolo dei Burgundi è stato vessato e tormentato dagli Unni per un lungo periodo, e la sua storia è raccontata da Socrate Scolastico nella sua *Storia della Chiesa*, dove afferma che i Burgundi una volta convertitosi al cristianesimo, riuscirono a sconfiggere gli Unni, e a creare un loro stato indipendente, compreso tra l'attuale Belgio, Olanda e Lussemburgo.

Il significato della spada.

La leggenda della Spada di Marte o di Attila, si è tramandata nella letteratura fantasy in modo particolare: ogni fantasy che si rispetti deve avere una Spada per il suo eroe.

Così Thomas Melory, nel romanzo arturiano *La morte di Artù*, che ha praticamente ispirato il ciclo moderno di Artù, troviamo la spada *Excalibur*, che viene data in consegna da mago Merlino ad Artù: il gesto è anche il rito di passaggio di Artù dall'adolescenza alla giovinezza. Artù è ormai è un giovane che deve combattere nel mondo. Ma la spada compare anche nel *Il signore degli Anelli*, con Aragorn, il quale possiede una spada rotta, ma che ben presto si ricomporrà perché lui è il re che torna a casa: "Nuova sarà la lama ora rotta, e re, quelli senza corona". Inoltre la spada è il simbolo stesso dell'epica e del fantasy, e la *Storia dei Goti* di Giordanes tramanda anche il discorso dell'ultima battaglia di Attila nei Campi Catalaunici, nelle campagne della Francia del nord: i discorsi dei condottieri da Tuciddide fino a Procopio di Cesarea sono una costante nel genere storiografico. Il fantasy ha ereditato anche questo, unendolo alle vicende della narrazione epica e fiabesca.

Intermezzo narrativo: La spada in Dragon Ball Z.

Rimanendo ancora sul tema della spada, questa arma la troviamo anche nel manga di *Dragon Ball* di Akira Toriyama, negli episodi dedicati al Trunks del futuro. Un Fantasy diverso da quello che conosciamo, ma che utilizza gli stessi elementi.

Poco prima che tornasse Goku dal pianeta Namecc, reduce della battaglia contro Freezer, dal futuro arriva Trunks, un ragazzo misterioso, ma che poi si scoprirà essere il figlio di Vegeta e Bulma: in quello stesso istante, arrivano sulla Terra, Freezer e suo Padre, Re Cold. Trunks, in pochissimo tempo li sconfigge anche grazie all'aiuto della sua preziosa spada: Freezer, viene letteralmente tagliato a fettine, mentre Re Cold viene messo al tappeto subito dopo. La spada di Trunks venne consegnata da un guerriero del pianeta Conuts, un certo Tapion, che avrebbe fatto un regalo al Trunks. Anche se il Trunks del futuro e il piccolo Trunks sono due personaggi diversi perché sono vissuti in linee temporali diverse, a me mi ispira molto il dono della spada di

Tapion al piccolo Trunks. (i nomi in inglese dei personaggi del manga sono ovviamente tradotti da quelli originali in lingua giapponese).

Dragon Ball e il genere fantasy.

Su *Dragon ball* ci sarebbe da dire moltissimo, (prego i lettori di non ridere) , soprattutto per i significati nascosti che possiede, che sono sia filosofici che religiosi; oltre che è anche una sorta di Fantasy contemporaneo sottoforma di animazione e manga; in esso infatti, troviamo tutti gli elementi di un racconto fantasy : oggetti magici come le sfere del Drago, eroi valorosi come Goku , mostri e nemici da combattere e sconfiggere, combattimenti epici e tanto pathos. Inoltre sono presenti le filosofie buddiste e taoiste della Cina e del Giappone.

Il Viaggio in Occidente.

La prima serie di Dragon Ball, cioè la prima che ha per protagonista il Goku Bambino, è ispirata a *Il Viaggio in Occidente*, con il protagonista *Sun Wukong*, uno scimmiotto dai poteri soprannaturali, una specie di *Puer Aeternus* della Mitologia asiatica. Voglio fare un piccolo appello: in molti si lamentano della elevata quantità di violenza presente nel manga e nell'adattamento anime. La protesta di molti genitori può apparentemente ritenersi giustificata, ma secondo me è un giudizio superficiale: ai bambini e ai ragazzi in formazione, bisogna mostrare il mondo così come esso è: servono a questo le favole: a capire la violenza, il sangue, il valore dell'amicizia e della lealtà; il lottare contro le forze del male: e oggi è solo il genere fantasy e la cultura del fantastico a rappresentare questi archetipi. Quindi gli episodi violenti devono essere osservati per capire il mondo. So che molti non sono in accordo con la mia interpretazione, ma gli studi psicologici dimostrano che immedesimarsi nel combattimento contro i cattivi, aiuta gli adolescenti a crescere nel mondo. D'altra parte, molte opere che troviamo nella letteratura latina e greca sono cariche di violenza, come la *Medea* di Euripide; ma la rappresentazione della violenza è intesa come *Catarsi*, nel senso più Aristotelico del Termine.

Lo scimmiotto e il viaggio in occidente.

L'opera, che è stata pubblicata in italiano di recente nella sua edizione integrale è formata da ben due volumi, fu scritta dall' erudito Cinese Wu Cheng'en, forse un monaco Shaolin, che la pubblicò intorno al 1590. Il fumettista giapponese Akira Toriyama ha modernizzato questo grande racconto mitologico, un capolavoro della letteratura asiatica, che altrimenti rimaneva sconosciuto nel mondo occidentale. E l'opera di Toriyama forse si può considerare, una delle ultime grandi narrazioni del Novecento. Il primissimo arco narrativo di *Dragon Ball* ricalca proprio i primi stessi avvenimenti dalle avventure di Sun Wukong del racconto originale; con l'aggiunta di fantascienza e di arti marziali. Inoltre il romanzo originale, *Il viaggio in Occidente*, è studiato e letto in tutte le principali scuole giapponesi, perché è considerato un'opera letteraria di altissimo livello e di valore. Inoltre lo scimmiotto utilizza un bastone magico allungabile su richiesta e una nuvola sulla qual viaggiare in cielo; capacità che simboleggiano il potere alchemico.

Ma sul mondo di Dragon Ball si devono fare numerosi e importanti approfondimenti, ma non è questa la sede per parlare di tutto questo. Concludiamo questa intersezione, con le parole di Sun Wukong: "*grandi sono sempre stati i miei poteri magici fin dall'infanzia; nutro la mia natura e coltivo la verità; delle cose del mondo non sono interessato; ho ridotto al minimo i miei desideri; sono uscito dal ciclo delle sette rinascite; chiedi ai sette mari , e ti diranno che sono il più grande eroe mai vissuto "* (da *Il viaggio in occidente* , Wu Cheng'en) .

Ma adesso torniamo ad impugnare la spada.

La spada.

La spada è la compagna perfetta dell'eroe che deve fare giustizia. Essa è uno strumento antichissimo, risalente ai popoli indoeuropei, se non prima. Le prime spade vennero costruite dai popoli indoeuropei durante l'età del Bronzo e l'età del Ferro, ma era uno strumento di guerra utilizzato anche dai *Popoli del mare*, dagli Ittiti e forse anche dai Sumeri. Le spade nascono nella cultura dell'*Età del Bronzo*: Le prime spade vennero costituite come potenziamento del pugnale. Nel continente Euroasiatico apparvero quindi le prime tipologie di spade, in particolare nella Turchia preistorica e nelle zone costiere della Grecia. Le spade di ferro lunghe apparvero invece circa nel 500 A. C., durante la *Cultura di La Tène*, presso le popolazioni celtiche.

La spada di Aragorn.

La Spada di Aragorn in origine si chiamava *Narsil*, era la spada del guerriero Elendil, ma dopo che finì nelle mani di Aragorn, essa venne chiamata *Arduil, la Fiamma dell'ovest*: è questo che significa il suo nome nella lingua originale Quenya inventata da Tolkien.

Arduil venne ricreata dai frammenti sparsi di Narsil, perché tutto si ricrea infinite volte e niente si perde per sempre. Indimenticabile il Dono di Dama Galadriel e Celeborn alla Spada Arduil di Aragorn: un magnifico fodero venne dato ad Aragorn dove potere conservare la sua spada: "*la lama tratta da codesto fodero non verrà macchiata e ne spezzata neanche nella sconfitta*".

La spada di Marte e Prisco.

Ma lo storico Prisco ha introdotto il termine *Spada di Marte*, perché lui era un Romano, e per i Romani, Marte è il Dio della guerra, ed è impossibile che gli Unni adorassero Marte, perché non era della loro cultura. Quindi, le storie di Prisco, il riassunto che fa Giordane dell'opera in dodici volumi sui Goti di Cassiodoro, e l'epica classica e nordica, sono l'ossatura del fantasy. Non dobbiamo dimenticare l'influenza che ha avuto anche il poema della *Storia dei Nibelunghi*, poema medioevale nordico dove è rielaborata la figura stessa di Attila, che è uno dei protagonisti. Ma anche un altro grande poema, questa volta anglosassone, che ha anticipato il fantasy vero e proprio, che ha ispirato lo stesso Tolkien: *Beowulf*, che narra le gesta di un eroe chiamato per distruggere due mostri, Grendel e sua madre. Ma in questo poema compare per la prima volta un nemico particolare: il Drago. Parleremo di Beowulf e della figura del Drago in seguito.

Attila e Prisco di Panion: chi era questo storico?

Prisco di Panion, con le sue narrazioni sul popolo di Attila, consegna l'unico resoconto più dettagliato in assoluto su Attila e sulla sua cultura. Le informazioni su questo autore provengono intanto dal suo stesso resoconto del viaggio nella terra degli Unni. Prima di Prisco, un altro storico, del quale rimangono solo frammenti come l'opera appena citata di Prisco, aveva fatto un viaggio nella terra degli Unni: è Olimpiodoro di Tebe. Se qualcuno chiede chi era costui, nulla sappiamo. Se non che era anche un alchimista oltre che un pubblico ufficiale dell'impero Romano.

Si sa solo che scrisse una grande e importante storia che descrive e narra gli avvenimenti di storia romana occidentale avvenuti tra la fine del quarto secolo e i primi venticinque anni del quinto secolo: la certezza è di Fozio, il patriarca di Costantinopoli che scrisse un meraviglioso compendio, la *Biblioteca o Mirabilion*, che raccoglie i riassunti, il più delle volte le uniche preziose testimonianze di tante opere andate perdute. Sono raccolti e compendati in Epitomi, circa mille opere, tra pagane e cristiane: ottima la versione italiana pubblicata da Adelphi, a cura del filologo inglese Nigel Wilson.

Molto probabilmente Fozio conosceva e aveva letto la *Storia* di Prisco Panita, anche se non riporta il riassunto. Di Olimpiodoro Tebano, invece, riporta il riassunto completo dei ventidue libri dell'opera originale. Si narrano i fatti di Galla Placidia, dalla prigionia di Alarico in seguito al Sacco di Roma fino alla sua liberazione e elevazione a rango di Imperatrice e reggente dell'impero Romano occidentale. Si narra anche che Olimpiodoro di Tebe partecipò quindi ad una ambasciata presso gli Unni: molto probabilmente era una figura di spicco alla corte dell'impero Romano Occidentale. È molto probabile che Olimpiodoro avesse la stessa carica di Prisco di Panion: cioè si pensa ad un ufficiale dello stato.

Prisco di Panion, secondo il *Lexicon di Suda o Suida*, l'enciclopedia bizantina che raccoglie tutte le testimonianze di autori e di opere del mondo antico Greco e Romano (è divertente avere scoperto che il filologo tedesco Paul Maas affermò ironicamente che Suda significava sudare per la quantità di lavoro svolto dagli amanuensi per aver compilato una tale enciclopedia), scrisse un'opera storica di otto libri: *Ambasciata di Teodosio il giovane presso la corte del re Attila*, della quale come sappiamo rimangono circa un centinaio di frammenti in buone condizioni.

Ma quando si persero le Opere di Olimpiodoro e di Prisco di Panion? In pratica, fu durante il sacco di Costantinopoli ad opera dei Franchi durante le Crociate, che gran parte delle opere riassunte da Fozio, furono distrutte.

L'importanza dell'opera di Prisco di Panion sta nell'aver presentato in dettaglio al mondo la figura di Attila e del suo popolo. Indimenticabile la descrizione delle costruzioni in legno delle abitazioni degli Unni e la festa dove Attila era presente: sempre imbronciato, molto serio, si mangiava molta carne, si beveva e si ballava; e lo spettacolo si concludeva con la danza di alcuni nani e mimi, dove tutti ridevano tranne Attila.

Le opere di Prisco e di Olimpiodoro sono state utilizzate da molti storici successivi come Cassiodoro e Giordanes, compresi alcuni storici ecclesiastici bizantini come Evagrio di Epifania. Ed è chiaro che fino all'anno mille e oltre, forse fino al 1100, queste opere erano facilmente consultabili.

Il mondo del Fantasy ritrae molto questo tipo di banchetti notturni; nel *Il Signore degli Anelli*, nel *il Ritorno del Re* il re della città di Minas Tirith, Denethor, offre un banchetto allo hobbit Pipino e lo fa cantare. Lo storico ecclesiastico Anglosassone Beda il Venerabile, nella sua *Historia Ecclesiastica* narra che i monaci facevano dei banchetti dove si accompagnavano con le arpe. Nello stesso poema anglosassone *Beowulf*, del settimo secolo dopo Cristo, i guerrieri si diletano con le arpe, durante i banchetti serali, i quali svegliano il mostro *Grendel*.

Il poema anglosassone *Beowulf* introduce per la prima volta il *Drago*, nel poema chiamato *Fafnir*, che vola e sputa fiamme. È con questo poema anglosassone che il Drago volante e sputafiamme viene introdotto nell'immaginario collettivo. Tolkien si è praticamente ispirato completamente a *Beowulf* per scrivere *Lo Hobbit*. Il Drago Smaug è certamente il Drago di Beowulf rivisto e aggiornato. Avido, accumulatore possessivo e ossessivo di ogni oggetto di valore, basta prendere una coppa d'oro fra le migliaia nel suo mucchio, per scatenare in lui una tremenda ira. Il drago è molto presente nelle opere pittoriche e folcloristiche, come *San Giorgio che sconfigge il drago*.

Come nasce il Fantasy: le origini.

Il Fantasy quindi trae origine dall'unità dell'epica e della fiaba. La tradizione epica del Fantasy trae la sua linfa dal *Kalevala*; poema finlandese, raccolto e compilato da Elias Lönnrot, che raccolse materiale poetico vecchio di secoli della sua terra. Dal *Mabinogion*, una grande raccolta di favole e fiabe gallesi e irlandesi, che risalgono addirittura a quando la Britannia era dominata dai romani: in questi racconti la tradizione celtica come la narrazione di draghi e altre creature mitiche e fantastiche, si fonde con la cultura romana. Lo stesso vale per la *Historia Regum Britanniae*, scritta da Goffredo di Monmouth nel 1240/ 1250:

In questa opera compare per la prima volta la storia affascinante del mitico mago Merlino e delle sue imprese, e leggendo il racconto, non deve sorprendere la somiglianza impressionante con i Druidi visti in precedenza. La cultura celtica si è fusa con la cultura anglosassone. E le vicende storiche del conquistatore sassone Vortigern, si uniscono alla leggenda di Artù e di mago Merlino. E tornando di nuovo all'epica celtica, oltre al *Mabinogion*, *L'epopea di Cuchulainn* è di fondamentale importanza per le vicende dell'eroe guerriero e le battaglie, e per il viaggio. Nel genere fantastico e Fantasy, inoltre, hanno influito anche opere meno conosciute della grande letteratura latina come *Pharsalia o la Guerra Civile* di Marco Anneo Lucano, e la *Tebaide* di Stazio. Soprattutto le atmosfere molto oscure e tenebrose di molti passaggi dell'opera di Lucano hanno influito sul genere fantastico moderno.

L'importanza del Kalevala.

Il *Kalevala*, il poema finlandese per eccellenza, è stato talmente di grande importanza e impatto per la cittadinanza finlandese, che è grazie a questa grande opera che la coscienza finlandese si svegliò e chiese l'indipendenza nazionale. Impensabile oggi dare un'importanza del genere ad un'opera letteraria, considerate dalla massa una perdita di tempo. Il lavoro di Elias Lönnrot, un grande filologo finlandese, è stato di grande importanza anche per la musica classica e sinfonica: il compositore finlandese Jean Sibelius ha praticamente composto quasi tutte le sue bellissime opere musicali, ispirandosi agli eroi protagonisti del poema, come dimostra il poema sinfonico *Lemminkäinen suite: Quattro quadri o leggende*. Sibelius ha scritto un intero ciclo di poemi sinfonici ispirati alle vicende narrate nel poema, come la strega *Pohjola* e sua figlia, che cercano di ingannare l'eroe.

La colonna sonora di Howard Shore.

Musicalmente queste opere sono molto cinematografiche, ed infatti ispirarono la partitura della colonna sonora del film *Il signore degli Anelli*, composta dal compositore canadese Howard Shore.

Il tema dell'anello, e della sua maledizione legata a Gollum, contiene un'atmosfera sonora molto simile al *Cigno di Tuonela*, il regno degli inferi della cultura finlandese. Il Cigno di Tuonela è uno dei poemi sinfonici che Sibelius scrisse ispirandosi alla storia del Kalevala. E lo stesso Tolkien prese molta ispirazione da questo poema per la sua grande trilogia, come per esempio le gigantesche aquile che le troviamo nel Kalevala, ma anche per alcuni luoghi e atmosfere paesaggistiche, oltre che per gli eroi presenti nella trilogia. Ma anche la pittura ha risentito degli influssi di questo poema: infatti il pittore finlandese Akseli Gallen-Kallela dipinse un intero ciclo dedicato alle vicende del Kalevala.

Intermezzo narrativo: La storia di Gollum.

Gollum è un personaggio fondamentale della trilogia: innanzitutto egli fa da contrasto con le leggiadre presenze del Re e della Regina degli Elfi, di Aragorn, di Legolas e di Frodo e Sam. Inoltre la sua storia è legata in maniera indissolubile con l'Anello e la sua maledizione. Tolkien prese ispirazione dal mostro Grendel del poema anglosassone *Beowulf*, per la sua realizzazione.

Si narra che in origine fosse un Hobbit, o perlomeno apparteneva a questa famiglia. Un giorno si trovava con suo fratello o amico Deagol, su un laghetto, dove erano intenti a pescare. Quando il suo amico o fratello pesca quello sembra essere un grosso pesce, finisce per essere trascinato nelle profondità del fiume: nella sabbia lo attrae subito uno strano e misterioso anello: il maledetto Unico Anello, forgiato millenni prima nelle fucine della lava del vulcano Monte Fato da Sauron. Tornato a riva, gli viene incontro Smeagol, e Deagol tornato in superficie mostra al suo amico il prezioso tesoro: Smeagol subito viene sedotto da una forza

maledetta sprigionata dell'anello, e dice di darlo a lui, perché oggi è il suo compleanno, ma Deagol si rifiuta perché il tesoro è suo, in quanto lo ha trovato lui. Inizia un litigio inevitabile e i due arrivano a menarsi, fino a che Smeagol strangola Deagol, e finalmente può prendersi il suo amato anello, che da quel momento in poi lo chiamerà *il mio tesoro*.

Smeagol subito inizia a degenerare e ad assumere un aspetto primitivo e mostruoso: ben presto non riesce nemmeno a camminare in posizione eretta, e incomincia a camminare a quattro zampe. Incomincia una lenta involuzione, e non sopporta più la luce; l'oscurità è il suo giorno, e il giorno è la sua notte. Come un Pipistrello, vive di notte, e si nutre di solo pesce come un airone che aggirandosi nei fiumi, ghermisce di soprassalto le carpe che nuotano; e chi lo incontra lo soprannomina *Gollum*, per i rumori continui e esasperati che produce con la gola. Stringe amicizia con le creature della notte, e inizia a patteggiare con la mostruosa Ungoliant e con sua figlia Shelob, due ragni femmine di enormi dimensioni che abitano a Mordor. Ormai Gollum è una scimmia trasandata e sudicia, che frequenta acquitrini e paludi.

Successivamente Gandalf gli dà la caccia e Aragorn si prende la responsabilità di catturarlo: viene consegnato agli Elfi Silvani, i quali mossi da compassione, non lo legano. Gollum si fa aiutare dagli Orchi che organizzano un attacco a tradimento, e Gollum scappa tra gli alberi arrampicandosi come una scimmia. Ancora una volta Gollum riesce a salvarsi. Diventa la guida di Frodo e Sam, ma si lascia sedurre ancora una volta dalla malvagità pura e fa un tranello ai due Hobbit: li conduce nella tana di Shelob, dove riescono a salvarsi dopo una lotta estenuante. Alla fine, quando Frodo sta per gettare l'anello sul Monte Fato, Gollum lo attacca alle spalle, per tentare di strappargli l'anello dalle mani. Gollum riesce finalmente ad avere l'anello, ma mentre saltella per la felicità nella cima del Monte Fato, cade nella fucina, distruggendo se stesso e l'anello di Sauron una volta per sempre.

Gollum è la metafora dell'attaccamento alla materia, Gollum è la metafora dell'avidità, della cattiveria più gratuita e dell'inganno; Gollum è la condizione della specie umana che vive nell'oscurità e nell'egoismo: in pratica Gollum è la condizione di tutta l'umanità. Pur tuttavia, paradossalmente, è proprio grazie a lui che il Male è stato eliminato dalla Terra di mezzo. Ma questo personaggio, forse uno dei più complessi della letteratura Fantastica, si può interpretare anche come una creatura divorata dalla depressione e dall'angoscia; è un personaggio che ha problemi schizofrenici: è scisso tra Smeagol e Gollum.

In particolare, i versi della *Canzone di Gollum*, brano che fa parte della colonna sonora del secondo film *Le due torri*, il quale fu composto sempre da Shore, ricalcano tra le righe queste considerazioni, dove nel brano, cantano in realtà tre personaggi: Smeagol, Gollum è l'anello:

"Dove un tempo c'era la luce, ora sono scese le tenebre, dove un tempo c'era l'amore, adesso l'amore non c'è più."

Ma non manca la voce di entrambe le personalità: *"Le nostre lacrime cadono come pioggia, per tutte le bugie che ci hai detto."* (testo per il brano di Howard Shore, contenuto nella Colonna sonora originale del secondo film del *Il Signore degli Anelli Le due Torri*).

Il poema Kalevala e la sua influenza.

Oltre alla pittura, la storia degli eroi del Kalevala è servita molto al regista della saga dei film *Guerre stellari*, George Lucas, il quale ha più volte affermato che gli Eroi del poema finlandese, come Kullervo e Lemminkainen, hanno molto ispirato il personaggio di Obi-Wan Kenobi. Tolkien stesso ha attinto tantissimo dal materiale del Kalevala, come la rappresentazione di Kullervo, che lo possiamo trovare nel ramingo e futuro re di Minas Tirith, Aragorn. Tolkien scrisse anche una rielaborazione del racconto di Kullervo, *La storia di Kullervo*, un'opera giovanile, ma molto matura, che sarà pubblicata molti anni dopo la sua morte, dal figlio

Cristopher Tolkien. Molti territori del Kalevala, come la terra della Strega Pohjola, hanno ispirato le terre di Mordor del Signore degli Anelli.

Anche *Il Silmarillion* prende moltissimo dal Kalevala, facendo capire come questo poema che raccoglie Canti così antichi che risalgono addirittura alla preistoria umana delle popolazioni delle steppe asiatiche, influisce così tanto nella letteratura fantasy moderna e contemporanea. Il Kalevala è quindi un grande archetipo antichissimo, che cerca di parlare all'inconscio collettivo di scrittori e narratori. Inoltre, se si legge attentamente l'introduzione della *Storia dei Goti o dei Geti*, Giordanes scrive che l'origine della popolazione Gotica è la *Scandia*, cioè la Scandinavia, la penisola che raccoglie le gesta degli Eroi del Kalevala. Abbiamo una piccola considerazione da fare: le popolazioni che diedero origine ai racconti del Kalevala erano dei popoli preistorici, che abitavano i Monti Urali e le steppe dell'Asia centrale che si stabilirono in seguito a migrazioni nella penisola Scandiana, molto probabilmente durante il secondo millennio avanti Cristo. Mentre i Goti erano delle popolazioni scandinave, come i Longobardi, gli Angli e i Sassoni erano popolazione germaniche.

L'archetipo dell'eroe che torna a casa si ripete con Aragorn che, come Ulisse, combatte per ritornare nel suo regno. Una spiegazione stupenda di questo mito e archetipo la fa John Campbell, nel libro *L'eroe dai mille volti*. Prima, Carl Gustav Jung, nel libro *La Libido: simboli e trasformazioni* ha scritto un capitolo dove interpreta la figura dell'eroe che lotta per arrivare alla meta, a livello psicologico e inconscio. Anche nella grande opera *Psicologia e Alchimia* Jung descrive il mondo dell'eroe, ma questa volta dal punto di vista alchemico.

Ho letto il libro di Campbell così come si legge *Il Signore degli Anelli*: come se fosse un romanzo fantasy; e vi ho trovato la stessa magia e bellezza nel descrivere i vari stadi che deve affrontare l'eroe: l'inizio, la partenza, il viaggio, le sfide da affrontare, le prove, i nemici e la loro sconfitta, e il ritorno a casa. Ma ogni vero eroe che torna a casa, è cambiato nel suo profondo. Quello che caratterizza le storie fantasy sono proprio i viaggi dell'eroe, che sono dei viaggi di formazione e maturazione.

Il Drago, l'Orso, l'Unicorno, le Aquile e gli alberi: il ruolo degli animali e degli alberi nel Fantasy: sono figura archetipiche e alchemiche?

Gli animali e le piante sono molto presenti nell'universo del fantasy; anche come protagonisti di alcuni avvenimenti: Draghi, Unicorni fatati, Chimere, Querce parlanti e Pietre che dialogano sono la dimostrazione che la magia e l'alchimia sono molto presenti in questo genere letterario. Molti alberi sono stati considerati sacri dagli antichi; come l'albero del Noce a Costantinopoli, nel quale venne impiccato il martire Acacio, e venne costruito un grande monumento attorno. Oppure gli alberi sacri ai Longobardi o gli alberi della mitologia legata a Attis.

Quindi, prima di parlare di queste figure, dobbiamo ritornare al concetto di alchimia e di magia. Lo storico Olimpiodoro di Tebe, visto prima, è stato anche un alchimista; come un certo Zosimo di Panopoli. E forse vissero entrambi nello stesso periodo.

Attraverso le testimonianze dei documenti, si è scoperto che questi alchimisti, disegnavano spesso il drago che si morde la coda, in cerchio: questo è uno dei simboli alchemici più conosciuti. Parliamo chiaro: io sostengo fortemente che se nel fantasy troviamo elementi della natura come fauna e flora che parlano il linguaggio umano, ciò è per una ragione ben precisa: esso è un retaggio del pensiero alchemico che nelle forme non umane vede la continuità e l'affinità con tutte le specie.

Il significato delle rappresentazioni artistiche degli animali e delle piante.

Le acque, gli alberi, le piante, gli animali e le rocce, sono esseri vivi: essi comunicano in continuazione con noi e tra di loro, e come aveva capito Tommaso Campanella, tutto il mondo parla, comprese le pietre e le rocce. Tutti gli animali nel genere fantasy sono figure alchemiche oltre che antichissimi. Come afferma James Hillman, in *Presenze animali*, gli animali ci chiamano, comunicano e ci tormentano. Le favole e le fiabe sono il veicolo per fare passare la voce di questi animali. Gli esseri umani hanno fin dalla loro preistoria, rappresentato gli animali. Non c'è stata cultura nella storia umana, che non abbia rappresentato degli animali: essi incarnano gli archetipi per eccellenza: sono guide, alter ego, amici o nemici da combattere. Ogni cultura umana, gli animali li ha sempre resi sacri, ma ovviamente li ha anche temuti. Un esempio è il racconto cinese e buddista visto prima, che parla di uno scimmietto. Le scimmie (*simia*) sono sempre state sacre in Cina. Inoltre, Sun Wukong viaggia seduto su una nuvola (la *nuvola speedy* della versione animata): gli elementi naturali, come i fenomeni atmosferici, erano in simbiosi con gli umani per il mondo buddista e taoista. Gli animali (*Animalia*, *Linnaeus 1758*, *Metazoa*, *Haeckel 1874*), hanno da sempre affascinato l'essere umano: fin dalle origini essi lo hanno accompagnato, temuto o erano loro stessi temuti dagli esseri umani. Nelle caverne del Paleolitico vennero scoperte le raffigurazioni di centinaia di animalia, per lo più mammiferi placentari come artiodattili: bisonti (*Bison Bison*, *Linnaeus 1758*), cervi (*Cervus elaphus*, *Linnaeus 1758*) e mammiferi perissodattili come i cavalli (*Equus ferus Caballus*, *Linnaeus 1758*), ma anche uccelli rapaci (*Accipitridae*) come gufi e aquile. Nelle religioni, fin da quelle più antiche compaiono animali, come dimostrano le Religioni Egizie, Babilonesi e Sumere. Ma anche la Religione Cristiana ne fa molto uso: in particolare il cervo, il pavone e la colomba sono gli animali più rappresentati nell'arte cristiana. Per molte culture il cervo (*Cervus elaphus*) rappresenta la purezza dello spirito, la forza dell'anima, l'energia sessuale e la rigenerazione della Natura; questo collegamento è dovuto alle Corna del Cervo che si rinnovano sempre. Per la cultura cristiana il pavone (*Pavo Cristatus*, *Linnaeus 1758*) rappresenta l'immortalità, mentre la Colomba (*Columba Livia*, *Linnaeus 1758*), rappresenta la pace e la purezza. Le colombe compaiono nel *Mausoleo di Galla Placidia*, costruito per volere dell'imperatrice Galla Placidia Augusta nella città di Ravenna intorno al 425/ 426: nei mosaici della volta vennero raffigurate le colombe, ma anche aquile e leoni con le ali.

Gli animali e il loro messaggio.

Gli animali e le piante, la fauna e la flora sono la rappresentazione simbolica della terrestrità del mondo e della natura. Ed ecco perché gli artisti ne sembrano così ossessionati. Quando gli artisti di ogni epoca, dal paleolitico all'epoca moderna, raffigurano gli animali e le piante, lo fanno con la parte inconscia. È l'inconscio che rappresenta queste immagini, cioè che proietta gli animali e le piante. E dalle rappresentazioni artistiche degli uomini di Cro Magnon e di Neanderthal, fino alla domesticazione dei primi ovini e bovini, ci fa capire quanto gli animali abbiano agito sull'inconscio. Gli animali ci vogliono comunicare quanto siamo antichi su questa terra. La più antica città scoperta risale alla fine del Neolitico, ed è *Gobekly Tepe*, scoperta in prossimità di Sanliurfa, nell'odierna Turchia. In questa città preistorica, ben più antica di Catal Hüyük e delle città sumere, sono stati scoperti templi dove vennero scolpiti numerosi animali: il cinghiale (*Sus scrofa*), lo scorpione (*Scorpiones*), gli avvoltoi (la specie del vecchio mondo ovviamente, gli *Accipitridae*), ma anche ragni, formiche, suini, volpi, gru, anatre e bovini. Ciò fa capire che le popolazioni umane hanno fin dalla preistoria accompagnato la loro vita con le presenze animali, per dirlo con Hillman. Le popolazioni preistoriche stanziati che diedero origine a Gobekly Tepe, hanno raffigurato gli animali che cacciavano e si nutrivano, ma anche gli animali dei quali avevano timore, come i ragni e gli scorpioni. L'orso (*Ursus*) è tra gli animali più adorati e venerati nelle culture indoeuropee: venerati fin dal paleolitico, gli orsi hanno vissuto insieme agli uomini di Cro Magnon e di Neanderthal; sono state scoperte tane e cucce di orsi preistorici accanto alle caverne degli uomini del paleolitico. Sono molti gli autori antichi che sono stati affascinati dagli animali: primo fra tutti Aristotele, che nella sua grandiosa *Historia Animalium*, che comprende *Le Parti degli*

animali e *Sulla Generazione degli animali*, dove studia tutto il mondo animale fino ad allora conosciuto. Ma anche Eliano scrisse un'opera sul mondo animale: *La Natura degli animali*, dove l'autore unisce vizi e virtù umane alle specie animali.

La figura dell'Orso.

I guerrieri di Wotan, i *Berserkr*, prima di andare in battaglia, facevano il canto dell'orso, con acuti feroci per darsi la carica. Le ragazze adolescenti dell'antica Grecia venivano iniziate alla Dea Artemide con la figura dell'Orso, e venivano chiamate *Le Orsacchiotte*. Oggi il culto dell'orso lo troviamo degradato ai peluches a forma di orsacchiotti da dare ai bambini. Ed è per questo motivo, che gli orsi sono gli animali più amati dai bambini. Nello *Hobbit*, *Beorn*, cioè *Berserkr*, che significa *Bear* in inglese, orso in italiano, è un Uomo-Orso; e per questo personaggio Tolkien si è ispirato alle leggende nordiche degli *Berserkr*.

Gli animali come i ragni sono sempre stati associati alla malvagità femminile, come Ungoliant e Shelob della Terra di Mezzo di Tolkien, o come la *Donna Ragno* del racconto *Coraline e la porta magica* di Neil Gaiman, dove una creatura mostruosa che si fa chiamare *L'altra Madre*, cerca di rapire la piccola Coraline. Ma del lato oscuro femminile nel fantasy ne parlerò nella seconda parte di questo studio.

I mosaici della basilica di San Giovanni Evangelista.

In una Chiesa di Ravenna, la *Chiesa di San Giovanni Evangelista*, fatta costruire dal volere dell'imperatrice Galla Placidia nel 423 / 424 D. C. , come *Ex Voto* a San Giovanni Evangelista, il quale secondo lei, avrebbe aiutato lei e i suoi figli a salvarsi dal mare agitato nel viaggio di ritorno da Costantinopoli a Ravenna (oltre al dipinto che rappresenta Galla Placidia sulla nave che attraversa il mare in tempesta, venne trovata anche l'iscrizione del voto a San Giovanni Evangelista che inizia con "*Sanctus Ioannes Evangelista: Amori Christi nobilis et filius tronitui Sanctus Ioannes arcana vidit Galla Placidia Augusta pro se et his omnibus hoc votum solvit Divus Constantinus Divus Theodosius Divus Arcadius*" - per chi volesse leggere questo ex voto integrale, può andare sulla rivista *Ephemeris*, dove ho trascritto l'iscrizione integrale, sulla rubrica Cultus).

Solo alcuni animali più significativi sono stati rappresentati nei mosaici, anche animali mitologici: gli animali mitologici rappresentati nei mosaici sono l'unicorno, il grifone, la sirena e la lamia. Mentre gli animali "reali", rappresentati nei mosaici, sono i seguenti: abbiamo un'oca (*Anser, Anatidae*, per quanto riguarda gli uccelli; un lupo (*Canis lupus*), una pantera (*Panthera onca*), una mucca (*Bos taurus*), un cervo (*Cervus elaphus*) e una volpe (*Vulpes vulpes*), per quanto riguarda i mammiferi placentari; e infine due pesci (*Pisces*).

I mosaici vennero realizzati dal 1213 in poi, e la conferma arriva dallo scopritore della pavimentazione dei mosaici, Antonio Zerardini, il quale nel 1763 scrisse che: "*Dominus Abbas Guillelmus hoc opus decimo anno millesimo ducentesimo tertio*", la quale cifra latina corrisponde al 1213. Una cosa da comprendere, è come mai, in una chiesa cristiana, fosse raffigurato un animale mitologico come l'unicorno: uno dei motivi più plausibili è che fosse considerato un animale puro fin dal medioevo, come dimostrano i bestiari medioevali, e come tale poteva essere catturato da una vergine degna di lui. Inoltre, il fatto che fosse raffigurato come un cavallo bianco, si può interpretare come l'immagine simbolica di Cristo; per non parlare del come mai in una chiesa cristiana si è raffigurato anche Lamie e Sirene. Ma anche nella bibbia dobbiamo dire che l'unicorno viene menzionato per ben nove volte. Forse inteso come un bufalo. Si potrebbe fare una interpretazione paleontologica, indicando in un rinoceronte preistorico, l'*Elasmotherium*, che visse in Asia nel Miocene, un possibile unicorno. E infine, le aquile: questi straordinari uccelli rapaci (*Accipitridae*), dei quali ne parlerò in dettaglio nella prossima parte, Tolkien, come accennato prima, li ha ripresi dal mondo del Kalevala. Giganteschi uccelli rapaci sono stati scoperti negli strati dell'Oligocene, vissuti circa 25 milioni di anni fa. Il

fantasy quindi, poggia le sue radici nella preistoria, pur non sapendo ovviamente di fare rinascere quel mondo antichissimo.

Comunque, di ogni animale mitologico e del suo significato alchemico e simbolico, me ne occuperò nel dettaglio nella seconda parte di questo studio.

Bene, la prima parte del viaggio è terminata, e nella seconda parte, analizzo la figura del drago, degli altri animali mitologici, delle aquile e dell'unicorno, nel genere fantastico, le opere della letteratura fantastica della corte italiana del Rinascimento, la presenza del lato oscuro femminile nel fantasy, e l'impatto tra letteratura fantastica e cultura moderna.

Vorrei concludere questa prima parte del viaggio, con un passo preso da *Il viaggio in occidente*, proprio per comunicare che siamo ancora all'inizio della nostra avventura:

“Camminavamo da molti giorni ed era già autunno, e una sera Tripitaka disse: discepolo, dove ci fermeremo questa notte?; Maestro, disse Scimmiotto, queste sono domande che può fare la gente comune, ma non dei pellegrini come noi .“

Il viaggio continua, alla prossima!

Bibliografia:

Il Kalevala, poema finlandese a cura di Lönnrot, Edizioni Mediterranee.

Beowulf, poema anglosassone, edizioni Einaudi.

I Romanzi del Graal, edizioni Mondadori.

Biblioteca, Fozio, Edizioni Adelphi.

Jordanes, Storia dei Goti, Edizioni Cittanuova.

Tolkien, Lo Hobbit, Il Signore degli Anelli, il Silmarillion, edizioni Bompiani.

Howard Shore: The Lord of the Ring Soundtrack: the Fellow of the Ring, the two Towers, the Return of the Ring.

Jean Sibelius: Complete Symphonic Poems – Brilliant Classics

La Basilica di San Giovanni Evangelista.

Stazio: Tebaide, Edizioni Bur.

Lucano: Pharsalia o Guerra Civile