

IL SILMARILLION, CAP. XIX - BEREN E LUTHIEN: STORIE DI CANI (E AFFINI)

I - DUE PAROLE A MO' DI INTRODUZIONE

"La mitologia è funzione del linguaggio": tale era la convinzione del medievista, filologo e scrittore inglese J.R.R. Tolkien, il quale proprio attraverso una sentita e profonda passione per il linguaggio e le modalità dell'elocuzione maturò fin dalla fanciullezza, proseguendola poi per tutta la vita, un'attività inventiva di lingue artificiali.

La lingua artificiale, creata autonomamente nelle proprie specificità etimologiche, lessicali, grammaticali e sintattiche, era per Tolkien un mezzo importante per riflettere e rielaborare le lingue reali, per derivarne in funzione estetica un esito ulteriore - artistico in un certo qual modo - armonico e meditato. Questa operazione demiurgica era tale da poter produrre un valore finale non tanto pratico, quanto per creare un tessuto sonoro particolare ed un materiale immaginifico connaturato precisamente alle scelte grammaticali e sintattiche.

Un profondo *labor limae* caratterizzò allora la vita del professore il quale comparando le diverse lingue storiche nelle loro scelte e nei loro esiti specifici, e principalmente attingendo al finlandese, al gallese, all'islandese delle saghe, trasse alla luce le proprie creazioni linguistiche in un "vizio privato" (il titolo di una sua celebre conferenza) che, sebbene inutile sul piano eminentemente pratico, non lo era sul piano dell'intelligenza creativa.

Creato il linguaggio (o meglio, i linguaggi) non poteva, però, che emergere una curiosità significativa conseguente: per quale motivo una scelta linguistica data essenzialmente da criteri estetici in una struttura fittizia ma, comunque, funzionale quale una lingua (che per sua natura deve essere utilizzabile all'atto pratico) poteva essersi determinata proprio in quel modo?

Un linguaggio, infatti, non è tale se non vi è anche qualcuno che sia in grado di parlarlo, di articolarlo nel modo più vivo e vitale, di farlo evolvere storicamente. Tolkien pensò, pertanto, di elaborare un intero universo narrativo nel quale i personaggi e gli abitanti parlassero comunemente le sue lingue inventate e le cui storie fossero oggetto della comunicazione inerente tali linguaggi.

Ed è evidente che i racconti primigeni - e i più densi di significato, i più essenziali, i più *permanenti*, in un certo senso - sono proprio i miti.

In tal modo e con tale istanza creativa primaria nacquero tutte le storie ambientate nella Terra di Mezzo e, di conseguenza, quelle da cui sarebbe sorto poi *Il Signore degli Anelli*. L'universo della Terra di Mezzo si venne dipanando nel corso dell'intera vita di Tolkien e parallelamente all'invenzione dei linguaggi artificiali. Le storie più importanti dell'intero tessuto mitologico (anch'esse rielaborate e ricorrenti in forme diverse nel corso degli anni) furono quelle raccolte in un *unicum* nei taccuini dello scrittore e che, edite dal figlio Christopher, andarono a confluire nel poderoso *Il Silmarillion*, autentica *summa* e sorgente al contempo dell'intera mitologia tolkieniana.

II - HUAN, IL CANE DEI VALAR

Fra le storie del *Silmarillion*¹ particolare fama e rilevanza ha avuto la vicenda di Beren e Lùthien, la quale riveste aspetti di notevole interesse in relazione alla materia della presente trattazione.

Tralasciando ora di ripercorrere la trama del racconto con il sorgere della storia d'amore tra l'uomo Beren e la fanciulla elfica Lùthien, figlia dei sovrani Elu Thingol e di Melian², il motivo della passione fra un mortale e una creatura sostanzialmente immortale, il meccanismo fiabesco dell'assegnazione di una *quest* di un oggetto preziosissimo (in questo caso il *Silmaril*³) con la promessa da parte del re di acconsentire in cambio al matrimonio della figlia, preme piuttosto osservare l'utilizzo tolkieniano di un altro motivo fiabesco essenziale, quello dell'aiutante magico di razza animale.

Nel nostro caso Huan, il cane.

Essendo stato imprigionato Beren da Sauron, il luogotentente di Morgoth⁴, incarnazione delle forze oscure (e si noti l'allusività etimologica del nome

¹ A tale proposito, quando non specificato, ci si riferisce sostanzialmente al *Quenta Silmarillion*, la più importante delle storie collettivamente raccolte sotto il titolo *Il Silmarillion*.

² Elwe Singollo “Mantogrigio”, sovrano dei Teleri, una delle tre schiere più importanti degli Elfi e stabilitosi nella Terra di Mezzo, dominatore del territorio del Doriath. Melian, sua moglie, una Maia (essere dotato di poteri magici semidivini), protettrice del Doriath grazie alla rete di incantesimi detta appunto “cintura di Melian”.

³ Una delle tre preziosissime gemme create dall'elfo Fëanor e da lui impregnate della luce dei Due Alberi, vegetali sacri donati dagli dei agli Elfi. Dopo la loro distruzione, sono gli unici manufatti che ne recano diretta testimonianza, e pertanto particolarmente venerabili, oltre che dotati di poteri straordinari. La loro storia pervade tutto il *Quenta Silmarillion*.

⁴ Un tempo Melkor “Colui che si leva in Possanza”, il supremo e più potente rappresentante dei Valar (gli “angeli” tolkieniani), in seguito alla propria ribellione assunse il nome di Morgoth, “lo Scuro Nemico”. Tale nome gli fu assegnato da Fëanor in seguito al furto dei *Silmaril*. Non sfugge la sua stretta relazione con il Lucifero cristiano. Sauron, invece, era originariamente un Maia di Aulë (il Vala della Terra) ed è ora il suo principale servitore.

Sauron al Maligno cristiano), Lùthien, mossa da oscuri presentimenti, abbandona la sua casa e se ne mette alla ricerca. Nel suo viaggio ella ben presto incontra il cane di Celegorm, uno dei figli di Fëanor, creatore dei *Silmarilli*, gemme di luce purissima agognate da ogni mortale ma portatrici di maledizione⁵.

Caso volle che Celegorm e Curufin andassero a caccia per la Piana Vigilata; e se lo facevano, era perché Sauron, sempre all'erta, inviava molti lupi nelle terre degli Elfi. Per tale motivo, essi presero i loro cani e partirono [...] Ora, il capo dei cani da lupi che seguivano Celegorm aveva nome Huan. (pp.213-214).

Da tali notazioni già si evidenzia una decisa opposizione di valore tra i lupi servitori del male e i cani, servitori del bene e anzi impegnati in un'assidua lotta contro le bestie maligne. Altre informazioni vengono aggiunte appena successivamente: il cane viene dalle terre eterne al di là della Terra di Mezzo. Donato da Oromë, dio della caccia⁶, a Celegorm figlio di Fëanor, lo aveva seguito nel suo esilio nel mondo mortale restandogli fedele, e per questo ***stava scritto che anch'egli sarebbe andato incontro alla morte, non però prima di scontrarsi con il più forte lupo che mai avesse corso il mondo.*** (p. 214). Spiccano alcune caratteristiche sostanziali del cane, in grado di denotarne l'eccellenza: ***nulla infatti poteva sfuggire alla vista e all'olfatto di Huan, e nessun incantesimo valeva a fermarlo, ed egli non dormiva né di giorno, né di notte.*** (p. 214). Pare opportuno notare già adesso come la maggior parte di tali caratteristiche vadano nel senso dell'intensificazione di attitudini già esistenti in natura piuttosto che nell'anormalità o nella straordinarietà. Per quanto riguarda gli incantesimi, è noto come nel folklore i cani siano esseri assolutamente resistenti alle malie ed alla stregoneria. Circa l'assenza di sonno, pare potersi cogliere qui piuttosto un'allusione all'infaticabilità che un'effettiva veglia perpetua, e la descrizione complessiva di Huan in un senso sostanzialmente realistico e materiale, come si vedrà, parrà sostanziare questa ipotesi.

Ma un destino di morte incombe su Huan così come accade per la maggior parte delle altre creature immortali che sperimentano e scelgono di risiedere nel tolkieniano mondo dei mortali. Soprattutto, incombe un destino di morte eroica

⁵ Per tale storia si veda principalmente il capitolo IX del *Quenta Silmarillion*.

⁶ Egli è un signore possente, terribile nell'ira, cacciatore di mostri e bestie feroci, amante delle foreste, dei cavalli e dei cani. E' particolarmente affezionato alle contrade della Terra di Mezzo e per questo è stato spiacente di doverla abbandonare nei tempi antichi. In Valinor addestra i propri servi e i propri cani perché diano la caccia alle creature malvagie di Morgoth. E' sposato con Vána, sorella minore di Yavanna, al cui sguardo sbocciano innumerevoli fiori. Si veda il *Valaquenta*, il catalogo dei Valar che è il secondo testo de *Il Silmarillion*.

contro il simbolo del male per eccellenza: un rappresentante dei canidi che, come vedremo, presenta parentele estremamente illustri.

Proprio Huan incontra Lùthien fuggitiva e la consegna al padrone, il quale la reca immediatamente con sé, se ne invaghisce e la imprigiona, non volendo che ella si riunisca a Beren - della cerca del quale egli è a conoscenza, osteggiandola in quanto ritiene la ricerca dei Silmarilli perduti e finiti in mano al signore delle tenebre prerogativa unica sua e dei suoi fratelli, appartenenti al sangue di Fëanor⁷.

Il cane Huan, però, era di cuore leale e aveva concepito amore per Lùthien fin dal momento in cui l'aveva vista, per cui soffriva della sua cattività (p. 215): con poche parole Tolkien tratteggia immediatamente il sorgere di un'affezione canina nei confronti di quella che sarà la sua padrona, in contrapposizione al rapporto di fedeltà concreto, ma ben più istituzionalizzato e slegato dall'affetto, che contraddistingue il suo precedente legame con Celegorm.

In questo luogo del racconto si apprende, inoltre, un'altra informazione estremamente pregnante: il cane è pienamente in grado - anche in senso verbale e linguistico - di comprendere tutto ciò che gli viene detto, e ogni espressione di qualsiasi creatura dotata di voce. Gli è, tuttavia, concesso di esprimersi con parole umane solo tre volte prima di morire. Si evidenziano così alcune caratteristiche più specificamente "magiche" di Huan, rimarcando però anche (almeno nella prima parte di tali enunciati) una superiorità statutaria rispetto agli altri comuni animali che, viceversa, non sono in grado di comprendere né di esprimersi con il linguaggio comune. Non è un caso, allora, che tali caratteristiche di preminenza vengano assegnate a un rappresentante della razza canina, particolarmente vicino dal punto di vista sentimentale agli uomini (e agli elfi).

Huan giunge, quindi, al punto di tradire il proprio padrone e di aiutare la fanciulla a fuggire dalla fortezza elfica nascosta di Nargothrond⁸ (ove risiedevano i figli di Fëanor, Celegorm e Curufin) facendosi cavalcare ***a mo' di corsiero, proprio come gli Orchi facevano, a volte, coi grandi lupi***. (p. 215). Proprio in questa occasione - Tolkien ne parla con una certa rapidità - Huan sfrutta una delle tre possibilità dategli di esprimersi con voce umana per favorire Lùthien nella sua impresa: ***...per la prima volta parlò, dandole consigli*** (p. 215). La notazione sommaria circa questo evento pare dovuta essenzialmente a un'importanza

⁷ Tali informazioni sono narrate nello stesso cap. XIX del *Quenta Silmarillion*.

⁸ Una grande fortezza sotterranea che si affaccia sul fiume Narog, costruita per gli elfi dal re Finrod Felagund. Costituisce una fra le principali loro dimore nascoste.

piuttosto rivolta al valore funzionale delle parole di Huan perché la vicenda si sviluppi. Sembrerebbe che il cane quasi "sprechi" una delle tre occasioni che gli sono fornite, tanto il cenno è rapido. In realtà se da un lato, come si diceva, occorre puntualizzare in questo caso la necessità assoluta del fornire consigli perché Lùthien abbia modo di incamminarsi sulla giusta via, dall'altro occorre anche ricordare la singolare genesi dell'opera. *Il Silmarillion*, infatti, deriva proprio da una compattazione di racconti mitici tolkieniani presenti nei suoi quaderni di appunti e, per questo motivo, dotati anche di caratteristiche di sintesi e organizzazione tematica che, in un certo senso, avvicinano anche ai caratteri dell'oralità⁹. Tali racconti allora possono sicuramente abbreviare quanto ritenuto di non immediata pregnanza per la narrazione, per quanto, magari, il significato assoluto dell'evento possa essere di valore ben superiore. Non è un caso, infatti, che in altri luoghi tolkieniani lo stesso racconto possa essere ripreso in forme prosastiche o poetiche, con durata e struttura differenti.

III - I LUPI: DAL MITO, ALLA FIABA, ALLA LETTERATURA

Come abbiamo visto, non esistono, però, soltanto canidi positivi nella mitologia tolkieniana: ad essi sono affidati in modo privilegiato anche diversi ruoli mostruosi e oscuri.

Un caso ancora marginale, ma particolarmente degno di nota in quanto prima spia di questo uso, è presente nel racconto di Beren e Lùthien: quello del mannaro al quale è affidata la guardia di Beren e del re degli elfi Finrod Felagund¹⁰, suo compagno di prigionia. Proprio costui ucciderà il mostro in uno sforzo di ribellione finale, perdendo tuttavia nel cimento la propria vita e consentendo l'avvio della liberazione, concomitante all'arrivo di Lùthien e Huan.

⁹ Questa affermazione in tal senso: i racconti de *Il Silmarillion* sono spesso densissimi di nomi, riferimenti, allusioni a quanto già detto, ellissi narrative, momenti abbreviati. Tutto ciò sembrerebbe portarci lontano da caratteristiche della narrazione orale. Tuttavia il ricorso ad appellativi formulari, l'estensione assegnata ai momenti fulcro della vicenda, i piccoli riassunti che talora è dato trovare sono invece elementi tipici di questo genere di opere. Di conseguenza, viene da concludere che il testo gode delle caratteristiche dell'oralità nella misura in cui esse possono servire allo sviluppo dell'istanza narrativa base: un'opera che raccolga i miti espressi dai principali linguaggi artificiali di Tolkien, il *Quenya* o Alto Elfico, o il *Sindarin*, la lingua degli Elfi Grigi.

¹⁰ Figlio di Finarfin, fondatore e re di Nargothrond, particolarmente amico della razza umana in quanto fu salvato dalla morte da Barahir, il padre di Beren. Per questo motivo gli è particolarmente favorevole e lo accompagna nella sua ricerca.

Questo momento narrativo dedicato alla liberazione di Beren e all'incontro fra i due innamorati vede un'importante attività di Huan nel ruolo di aiutante, con un combattimento contro gli emissari delle forze del male.

Di afflato epico, oltre che fiabesco, è quindi la lotta che vede contrapposti da un lato il potentissimo cane dei Valar¹¹, dall'altro un'orda di lupi inviati da Sauron che gli si contrappongono: ***Spiccò quindi un lupo al ponte. Ma Huan lo spacciò in silenzio. Sauron ne mandò altri uno a uno; e uno a uno Huan li afferrò alla gola e li sgozzò.*** (p.216).

Proprio in tal frangente entra in scena allora un altro mostro dalla *facies* canina, Draugluin, del quale è grande l'orrore (che costituisce, peraltro, la prefigurazione di un'ulteriore belva che si presenterà successivamente).

Occorre evidenziare a questo punto un particolare di somma rilevanza circa il trattamento delle fonti e dei motivi ispiratori della storia.

In quest'ottica, i vari canidi de *Il Silmarillion* posti al servizio di Morgoth rimandano con una certa evidenza ai mostri della mitologia nordica, ove se Draugluin può essere tematicamente accostato a Garmr, il successivo Carcaroth è fortemente debitore della figura di Fenris, il lupo figlio di Loki, colui che ucciderà lo stesso Odino durante *Ragnarok*¹² e che sarà a sua volta ucciso dalla furia vendicatrice di suo figlio Víðarr¹³. In questo senso, anche onomasticamente, come al minore Garmr¹⁴, corrisponde il di gran lunga

¹¹ Valar o Ainur: si tratta della prima gerarchia dei servitori di Eru, il Dio unico. Ciascuno è preposto al governo di un particolare aspetto della natura. Il loro canto determina la formazione del cosmo e degli eventi futuri. Risiedono in Valinor, le terre senza morte rimaste isolate al di là del mare durante gli sconvolgimenti fisici che hanno mutato la faccia del pianeta nel corso della storia e delle guerre fra Melkor e i Valar stessi. Si veda per questo l'*Ainulindalë* ed il *Valaquenta*.

¹² Nella mitologia nordica corrisponde al giorno prestabilito dal fato in cui si svolgerà la battaglia finale fra il mondo degli dei e quello dei mostri. La sorte degli dei è già predeterminata: la morte, così come la sconfitta delle forze del caos. Alla fine sorgerà un nuovo ordine e una nuova classe di dei dominerà il creato. Tutto questo è narrato principalmente nei canti dell'*Edda* poetica, e nell'*Edda* in prosa di Snorri Sturluson.

¹³ Víðarr è una divinità della mitologia norrena. Il suo nome è forse da mettere in relazione con l'aggettivo víðr: "ampio". Detto "il silenzioso", Víðarr è figlio del dio Odino e della gigantessa Gríðr, ed è il più forte tra gli Dèi, dopo Thor. E' appunto un Dio della vendetta, uno tra gli Aesir a cui va attribuita un potenziale umano, e non riferito alla natura. Víðarr prenderà parte al Ragnarok, la fine del mondo, e il suo compito sarà quello di vendicare il padre Odino, divorato dal gran lupo Fenris. Víðarr schiaccerà la mascella inferiore di Fenris con un piede e alzerà quella superiore con una mano, fino a spezzarle, quindi colpirà la bestia al cuore con una spada. Lo stivale con cui Víðarr bloccherà la mascella di Fenris sarà stato confezionato con gli avanzi di cuoio dalle calzature di tutte le generazioni umane. Forse è a questo che fa riferimento l'uso di gettare scarpe e lembi di pelle sui tumuli dei morti. Víðarr è una delle divinità che sopravviverà al Ragnarok, assieme al fratello Váli, e ai figli di Thor, Móði e Magni, per dare vita a una nuova generazione divina.

¹⁴ Garmr (o Garm) è un cane infernale che compare nella mitologia norrena. Garmr, saldamente legato a una catena, sorveglia l'entrata di Hel (il regno dei morti), appostato dinanzi a una caverna chiamata Gniphellir. Quando giungerà il *Ragnarok*, la fine del mondo, Garmr abbaierà e si libererà da ciò che lo lega, al pari di altre creature mostruose. Parteciperà quindi assieme ai giganti alla battaglia finale, scontrandosi con il dio Týr in una lotta fatale a entrambi, che si

maggiore Fenris¹⁵ ("Lupo della brughiera" o "Lupo della palude"), così pure al tolkieniano Draugluin ("Lupo"), corrisponde il ben più violento, malvagio e feroce Carcaroth ("Fauci Rosse"), con un'amplificazione che si caratterizza in una *climax* maligna che va dall'elemento inferiore a quello superiore, pur restando essi sostanzialmente affini per quanto riguarda la natura zoologica. E va rimarcato come tale *climax* inizi proprio con l'anonimo mannaro cui si accennava dianzi, con il consueto elemento ternario che è facile riscontrare in questi casi.

Allo stesso modo, in un altro testo molto amato dallo scrittore, il *Beowulf*, si può riscontrare una *climax* ascendente di valore analogo che va da Grendel, alla madre di Grendel, al drago (ma qui con una *variatio* significativa in senso assoluto nella definizione della scala di valori simbolica ed insieme eroica propria del poemetto, come acutamente notava lo stesso Tolkien in *Beowulf, The Monsters and the Critics*).

Tornando al testo, neppure il feroce Draugluin può avere la meglio su Huan: *Sauron allora mandò una belva terribile, cresciuta nel male, signore e sire di lupi mannari di Angband. Grande era la sua forza, e il duello tra Huan e Draugluin fu lungo e feroce. Alla fine, però, Draugluin volse le terga e, corso a rifugiarsi nella torre, crepò ai piedi di Sauron; ed esalando l'ultimo respiro disse al suo padrone: <<Huan è qui!>>* (p. 216).

Occorre mettere in luce qui in particolar modo le modalità di rappresentazione: il lupo è evidentemente una bestia feroce e maligna, ma nella sua attitudine nei confronti di Sauron esso non pare presentare particolari differenze nel suo carattere canino. Il rapporto descritto ed esistente fra Sauron e Draugluin pare possedere una paradossale analogia con una situazione domestica ove, tutto sommato, anche la sede di una delle forze oscure presenti nel mondo è una casa e anche un lupo mannaro è un animale domestico che si accuccia ai piedi del suo padrone dimostrando materialmente la propria assoluta fedeltà.

Una differenza sostanziale che esiste fra la figura di Huan e quella di Draugluin sta, invece, in ispecie nella possibilità di esprimersi a parole da parte del mostro senza alcuna restrizione, ove invece a Huan sono consentite solo tre occasioni

uccideranno a vicenda. Garmr viene descritto come un feroce mastino il cui pelo è lordato di sangue. Benché molto feroce, si dice che un'anima possa oltrepassarlo tranquillamente offrendogli un pezzo di pane dolce intriso nel proprio sangue

¹⁵ Fenrir (in norreno noto anche come Fenrisúlfr o Fenris) è un gigantesco lupo della mitologia norrena, nato dall'unione tra il dio Loki e la gigantessa Angrboða, assieme alla regina degli inferi Hel e al Miðgarðsormr. Fenrir viene generato nella Járnsviðr ("foresta di ferro"), luogo da cui provengono anche i due lupi Sköll e Hati. Il nome di Fenrir, che significa probabilmente "Lupo della brughiera", o "Lupo della palude", è anche usato in modo metaforico per indicare i giganti, paragonati ai lupi in diversi testi. Altri suoi appellativi sono "Vánargandr", "demone del Ván", dove questo è il fiume che si crea dalla sua saliva, e "Þjóðvitnir", "lupo nemico del popolo"

prima del compiersi del suo destino. Tolkien non accenna, infatti, in alcun luogo all'eccezionalità dell'evento: potrebbe sicuramente essere conseguenza della concitazione della scena l'aver tralasciato tale informazione, ma in sua assenza si è giustificati a pensare che una limitazione non sussista.

Pare evidente allora che, in questo senso, il cane buono evidenzia maggiore affinità con il mondo animale, nella sua ristretta possibilità di elocuzione verbale, ove invece Draugluin è più affine al mondo degli spiriti maligni, o piuttosto a quello degli esseri degenerati e corrotti prodotti da un uso spregiudicato dei poteri assegnati da un'entità superiore e dalla sorte a ben altri fini, e quindi dotati anche di maggiori ed anomale possibilità.

IV - MOSTRI E CANI

Un elemento fuori della serie nel catalogo dei mostri di razza canide elaborato da Tolkien, spicca allora con il travestimento, o meglio la trasformazione, che Sauron opera nel passo immediatamente successivo: *Sauron conosceva bene [...] il destino riservato al cane di Valinor, e pensò di dargli compimento egli stesso. Assunse allora la forma di un lupo mannaro, il più forte che avesse mai scorrazzato per il mondo; e avanzò per riconquistare il ponte* (p. 216).

Si noterà *in primis* il motivo della battaglia al ponte, un *topos* letterario di stretta derivazione bretone, presente nel ciclo arturiano e di conseguenza in numerosissimi passi del romanzo cavalleresco sia in Italia che all'estero. Tale motivo conta forse il proprio episodio più celebre nella battaglia di Lancillotto al ponte della spada in Créthien de Troyes¹⁶.

Altamente significativo è, però, soprattutto il fatto che addirittura Sauron che, si ricordi, è la concretizzazione assoluta del male ne *Il Signore degli Anelli*, essendo decaduta e sconfitta la figura dominante ne *Il Silmarillion* - quella di Morgoth, assuma l'aspetto degli altri mostri più comuni nelle storie mitiche. Tutto questo sarà opportuno per mettere in luce quanto, in ispecie, la rappresentazione canina, sia nel bene che nel male, costituisca un aspetto importante dell'iconografia e dei materiali narrativi tolkieniani.

Permane, in questo caso, una nota umoristica, in modo discreto ma incisivo, in quanto lo stesso Sauron - elemento fuori della serie nel novero dei lupi di cui si è parlato precedentemente e in teoria l'incarnazione più forte di tale genia, viene debellato senza problemi da Huan, portato ad una continua trasmutazione fisica

¹⁶ *Lancillotto o il cavaliere della carretta* (*Lancelot ou le Chevalier à la charrette*) è un romanzo in francese antico scritto da Chrétien de Troyes intorno agli anni 1170-1180, all'incirca nello stesso periodo de *Yvain, il cavaliere del leone* (o poco prima).

di stampo eminentemente fiabesco, per poi ritornare nel proprio aspetto originario, venendo - addirittura - minacciato da Lùthien della riduzione a spirito acorporale, sorte ben più spietata di quella degli altri lupi comparsi e poi sconfitti nel corso della storia. Tolkien pare quasi suggerire fra le righe che chi non nasce lupo mannaro, per quanto possa essere signore del male, non può pretendere di esserlo veramente, in una sorta di ristabilimento dei ruoli narrativi non privo di ironia sottesa. E' vero che viene addotta a giustificazione della prestazione ridotta in combattimento da parte di Sauron un'involontaria malia gettata da Lùthien mentre sviene alla vista del mostruoso lupo in cui egli si è mutato, ma la sensazione permane.

Lùthien cadendo gli gettò sugli occhi una piega del suo scuro manto; e Sauron incespicò, colto da momentanea sonnolenza. [...] Huan di Valinor [...] afferrò il suo nemico per la gola e lo inchiodò al suolo. Allora Sauron cambiò forma, da lupo divenendo serpente, e poi da mostro tornando al suo solito aspetto; ma gli era impossibile sfuggire alla presa di Huan senza abbandonare affatto il proprio corpo. (p. 217).

E Sauron, cedendo alle minacce ed abbandonando la torre ove Beren era imprigionato in cambio della propria vita e della libertà, viene sconfitto.

E' particolarmente significativo osservare riguardo a questo episodio come nella serie delle trasmutazioni esista un'ulteriore correlazione al tessuto mitico nordico al quale si era già accennato in precedenza. Oltre al ricordo di Fenris, rispecchiato nei lupi malvagi de *Il Silmarillion*, resta visibile un fortissimo legame con suo fratello, Jörmungandr¹⁷, il serpente di Midgarðr, ed era facile nella costellazione di significato che il mondo dei mostri veniva ad assumere per Tolkien inserire un riferimento in Sauron (peraltro "serpente") ad uno dei serpenti mitologici più celebri, anch'esso responsabile illustre del *Götterdämmerung*¹⁸ durante il *Ragnarok* con l'uccisione di Thor per mezzo del proprio veleno.

Non è un caso, inoltre, neanche che Midgarðr sia terminologicamente proprio la Terra di Mezzo, sebbene intesa nel contesto cosmologico del mito norreno

¹⁷ Il Miðgarðsormr è un enorme e mostruoso serpente che compare nella mitologia norrena. Miðgarðsormr non è tanto un nome quanto un epiteto, che significa: "Serpe di Miðgarðr". È altresì chiamato Jörmungandr ['jœrmuŋgandr]: "demone cosmicamente potente". Il Miðgarðsormr sorgerà dalle acque quando giungerà il Ragnarök, la fine del mondo, quando tutti i legami saranno sciolti. Infurierà sull'acqua e sulla terra, soffiando il suo terribile veleno e contaminando così l'intero mondo. Ingaggerà quindi battaglia mortale con Thor. Questi riuscirà ad abbattearlo, ma non riuscirà a sopravvivere più di nove passi dopo la vittoria, ucciso dal veleno del serpe.

¹⁸ Termine germanico sostanzialmente equivalente per il norreno *Ragnarok*, con il significato di "Crepuscolo degli dei".

piuttosto che nell'accezione di "*Oikoumene*"¹⁹, derivante dal mondo classico, sottesa e privilegiata da Tolkien nella composizione della propria opera.

Sauron esce di scena con un'ultima metamorfosi: mutatosi in pipistrello vampiro, si invola fuggendo via dalla scena del combattimento, ruscellando sangue dall'alto sulla foresta, rifugiandosi nella Taur-nu-Fuin²⁰ e riempiendola di orrore.

Per i nostri eroi giunge allora il tempo di nuove vicende: Beren e Lùthien godono di un breve periodo di pace e tranquillità, mentre Huan, in una specifica rappresentazione che fonde insieme lealtà canina e - quasi - lealtà umana, in un rapporto vassallo-signore, ritorna presso Celegorm (*Huan invece, fedele com'era, tornò da Celegorm suo padrone; ma l'affetto tra loro fu minore di prima* - p. 218).

V - UN EROE, UN'EROINA ED UN CANE

Dopo aver trascorso un periodo di tranquillità e serenità con Lùthien, Beren è però spinto dal proprio animo a mantenere il giuramento fatto ad Elu Thingol, e a mettersi quindi nuovamente alla ricerca del Silmaril incastonato nella corona di Morgoth²¹. In tale frangente i due si imbattono in Celegorm e Curufin, ancora adirati per gli esiti dei loro precedenti confronti, che in men che non si dica li attaccano.

Estremamente significativa in questa occasione la reazione del cane Huan che, come si ricorderà, era tornato al servizio di Celegorm: visto minacciato Beren ("estensione" di Lùthien in un'ottica canina e, pertanto, parimenti amato) decide di cambiare definitivamente il proprio schieramento. ***...Celegorm gli cavalcò contro brandendo una lancia. Ed ecco che Huan dimenticò di essere al servizio di Celegorm e gli balzò addosso, sì che il cavallo scartò di fianco, rifiutandosi di accostarsi a Beren per la paura che gli incuteva il grande cane. Celegorm maledì sia il cavallo che il cane..*** (p. 220).

¹⁹ Dall'abbozzo di una lettera a W.H.Auden, in risposta alla sua recensione del 22 gennaio 1956, in U.Killer (a cura di), Antologia di J.R.R.Tolkien, Rusconi, Milano, 1989, pag.351: *Io ho la mentalità dello storico. La Terra-di-mezzo non è un mondo immaginario. Il nome è la forma moderna (apparsa nel XIII secolo e ancora in uso) di midden-erd/middel-erd, l'antico nome di oikoumene, il posto degli uomini, il mondo reale, usato proprio in contrasto con il mondo immaginario (come il paese delle fate) o come mondi invisibili (come il paradiso o l'inferno). Il teatro della mia storia è su questa terra, quella su cui noi ora viviamo, solo il periodo storico è immaginario. Ci sono tutte le caratteristiche del nostro mondo (almeno per gli abitanti dell'Europa nord-occidentale) così naturalmente sembra familiare, anche se un pochino nobilitato dalla lontananza temporale.*

²⁰ Con il significato di "Foresta della Notte", è il tardo nome per il Dorthonion, la terra ricca di grandi altipiani boscosi di pini situati nella parte nord del Beleriand, il cuore della Terra di Mezzo durante la Seconda Era.

²¹ Egli infatti aveva incastonato i Silmarilli sottratti a Fëanor nella propria corona di ferro, così come narrato nel *Quenta Silmarillion*.

E' evidente che una tale definizione non può che alludere ad un evento straordinario e degno di particolare rilievo, ove i vincoli dell'amore elettivo superano addirittura quelli del servizio e della riverenza dovuta ad un padrone. Non va sottovalutata a tale proposito la fiera alterigia di Celegorm e Curufin in contrapposizione alla dolcezza di Lùthien e all'amicizia di Beren che, per traslazione attraverso l'amore per la fanciulla, viene a conquistare il cane. Non vanno neppure sottovalutati, pur senza citarli per esteso, gli innumerevoli casi che nelle fiabe vedono un appartenente alla classe canina essere legato (nei modi più diversi) a principesse ed eroi.

Nell'atto di separarsi dal suo ex-padrone, Huan giunge addirittura a salvare la vita a Beren, in seguito ad un vile atto di livore compiuto da Curufin. Questi infatti afferra l'arco del fratello e tenta di trapassare a tradimento Lùthien ma prima il cane spezza una freccia, poi Beren ne intercetta una seconda con il proprio corpo: la rottura è ormai definitiva (*Ma Curufin, pieno di vergogna e livore, diede di piglio all'arco di Celegorm e, girandosi, scoccò una freccia contro Luthièn. Huan con un balzo l'afferrò tra le fauci; ma Curufin ne scoccò un'altra, e Beren coprì Lùthien sì che il dardo gli si piantò nel petto* - p. 220).

Il valido apporto del cane, con la propria conoscenza degli animali e delle loro lingue e la sapienza di origine divina, è quello che consente in questa seconda occasione la salvezza di Beren. Infatti, questi reca un'erba della foresta con le foglie delle quali è possibile arrestare la perdita di sangue. Tale scienza erboristica unita alle arti elfiche che, lo sappiamo, sono sempre legate ad un particolare legame diretto con la tessitura stessa del cosmo, e quindi di carattere - potremmo quasi dire - affine alla magia naturale, consente che l'eroe si salvi e la storia possa nuovamente proseguire nei suoi capitoli più pregnanti (*...tornando portò a Lùthien un'erba della foresta, con le foglie della quale essa stagnò la ferita di Beren, guarendolo con le sue arti ed il suo amore.* - p. 220). Non è peregrino ricordare che, a tale proposito, anche la guarigione operata da Aragorn nei riguardi di coloro che erano stati colpiti dalle armi nefaste e venefiche provenienti da Mordor ne *Il Signore degli anelli* (Libro V, cap. VIII *Le case di guarigione*), avviene mediante una combinazione di scienza erboristica - le foglie della pianta *athelas*, antisettiche e purificatrici - e di capacità innate in una razza dotata di particolare purezza e particolari virtù taumaturgiche²².

²² Aragorn salirà, infatti, al trono di Minas Tirith dimostrando di saper guarire i feriti, così come era prerogativa della sua stirpe di alti re (di discendenza numenoreana - Numenor è l'Atlantide tolkieniana, per semplificare). Così afferma la vecchia e saggia Ioreth in SdA, V, cap. VIII: «Le mani del re sono mani di guaritore. E così sempre si è potuto stabilire chi fosse il legittimo sovrano»

Ristabilitosi dopo la convalescenza, Beren è presto in grado di riprendere la propria ricerca: lascia Lùthien alla custodia di Huan e si allontana intonando un canto pervaso di angoscia e disperazione.

VI - LA STRATEGIA DEL TRAVESTIMENTO

La fanciulla, udito tale canto e messasi all'inseguimento in groppa a Huan, che nuovamente accetta di farle da cavalcatura, riesce presto ad avvicinare il proprio innamorato. E' interessante osservare qui come quello che sarà da allora in poi uno stilema topico della narrativa fantasy e delle fiabe successive (anche qui si rimanda alla memoria comune generale, piuttosto che dedicarsi a lunghe e pedanti elencazioni) manifesti un modello ed un uso di partenza. Se in Tolkien è frequente trovare riferimenti a lupi al servizio delle forze del male e - più limitatamente a Huan - a cani legati ai personaggi positivi, va sottolineato come tali canidi non siano considerati cavalcature, se non in modo saltuario e solo per quanto riguarda gli esseri malvagi, come gli orchi. E' un caso straordinario, invece, e segno della particolare devozione del segugio che egli permetta a Lùthien di cavalcarlo, un caso che si connette dunque alle riflessioni generali fatte in proposito. Ma è, invece, proprio a partire da questo capitolo de *Il Silmarillion* che si afferma più prepotentemente e nello specifico nell'immaginario comune il *topos* fantasy dell'eroe - solitamente di razza elfica o affine - a cavallo dei lupi che tanto momento avrà nella letteratura successiva ma, soprattutto, nell'universo ludico a sfondo fantasy (si vedano i vari giochi di ruolo) o in quello fumettistico (e alludo, solo per citare un caso, alla saga di *Elfquest* o agli anime di Hayao Miyazaki, il maestro nipponico dell'animazione - un film per tutti: *La principessa Mononoke*)²³.

E' ancora il segugio dei Valar, poi, ad escogitare uno stratagemma valido mediante il quale avvicinarsi alla fortezza di Morgoth. Recuperata la pelle di Draugluin dall'isola di Sauron e la pelle del pipistrello-vampiro Thuringwethil, messaggera delle forze del male²⁴, Huan e Lùthien attuano una singolare strategia mimetica mediante la quale potersi muovere liberamente in territorio ostile, seminando angoscia e terrore (*Palliatì di quegli orridi arnesi, Huan e Lùthien corsero per Taur-nu-Fuin, e tutte le creature fuggivano dinanzi a loro.* - p. 221). Solo a Beren essi si disvelano pienamente, deponendo il loro terribile travestimento.

²³ *La Principessa Mononoke* è un film d'animazione giapponese di Hayao Miyazaki, proiettato per la prima volta in Giappone il 12 luglio del 1997.

²⁴ Messaggera di Sauron dotata dell'aspetto di un enorme pipistrello e di potenti artigli di ferro.

I tre si riuniscono pertanto nuovamente per il medesimo scopo: recuperare il Silmaril dalla corona di Morgoth, per quanto possano essere terribili le conseguenze.

Allora per la seconda volta Huan pronunciò parole; e consigliò Beren, così dicendo: <<Ormai non puoi più preservare Lùthien dall'ombra della morte, poiché essa le è consegnata dal suo amore. Puoi volgere le spalle al tuo destino e menarla in esilio, invano cercando la pace finché la tua vita duri. Ma, se tu non vuoi venire meno alla tua sorte, Lùthien, da te abbandonata, morirà certamente da sola, o insieme a te deve sfidare il fato che ti sta di fronte: disperato, ma non ineluttabile. Altro consiglio non posso darti, né posso seguirvi ulteriormente lungo la vostra strada. Il cuore però mi dice che ciò che troverete al Cancellio io stesso lo vedrò. Tutto il resto mi è oscuro; non è però escluso che i nostri tre sentieri riconducano in Doriath e che noi ci si possa incontrare nuovamente prima della fine.>> (p.222). Come è facile notare, ben maggiore estensione viene attribuita alle seconde parole di Huan, in quanto si tratta di una delle articolazioni principali, sia a livello tematico che a livello ideale, della storia.

A tale proposito, l'alternativa proposta è quella fra il rifiutare le vie intessute dal fato, e in tal senso sopravvivere giorno per giorno, cercando una pace comunque irraggiungibile, fino al sopraggiungere della morte. Altrimenti - ed è

la sorte di personaggi elevati come i nostri - l'unico comportamento eleggibile è fronteggiare la disperazione con la forza d'animo, cercando di forzare la quasi inevitabile disfatta e combattere per realizzare i propri scopi: questo sarà l'imperativo morale della storia.

Tanto più la fine sembra inevitabile e tanto più nella morale del *Silmarillion* è opportuno immergersi fra le maglie del destino, anche a rischio della vita, a causa di uno scopo fondamentale. Non è, infatti, tanto la morte (che è il dono²⁵ di Iluvatar²⁶ per gli uomini, mentre soltanto una situazione esistenziale transitoria per gli elfi, virtualmente immortali, ma soggetti a un perpetuo ciclo di reincarnazione nel mondo terreno in caso di morte violenta²⁷) il fato peggiore,

²⁵ “Dono” in quanto la morte che costituisce il destino degli uomini non è dissoluzione e la fine di ogni cosa, ma porta a una sorte ulteriore sconosciuta la quale, avendo fede, è infinitamente ricca, significativa ed è segno della Sua cura. Diversa invece la sorte degli elfi: immortali ed eternamente sereni nella loro vita eterna presso i Valar, ma ai quali l’esperienza che toccherà agli uomini risulta del tutto negata.

²⁶ Eru Iluvatar: i due termini significano rispettivamente “l’Uno” e “il Padre di tutto”. Permeato di caratteri cristiani, il Dio Unico della Terra di Mezzo è infinitamente superiore ai Valar, i propri “angeli”, per quanto essi possano essere descritti con prerogative divine. Non sfugga, però, come uno dei suoi appellativi essenziali coincida sostanzialmente con l’appellativo principale di Odino, e cioè Alfodr, appunto “il Padre di tutti”. Un altro esempio della potenza ispiratrice del mito nordico nell’opera tolkieniana.

²⁷ Il tema è complesso. Sia sufficiente per una comprensione più articolata rimandare alla lettura dei testi tolkieniani, principalmente *Il Silmarillion*, ma anche, e forse soprattutto, le *Lettere*, che contribuiscono molto a chiarire la concezione della natura delle proprie creature da parte dell’autore.

bensì il soggiacere a un'esistenza priva di valori e incapace di sfruttare pienamente il potenziale assegnato all'uomo.

E' importante, inoltre, in questo episodio che Huan affermi di non poter proseguire insieme a Beren e Lùthien nell'impresa, ed è anche comprensibile: la ricerca del Silmaril è insieme un itinerario fisico e mentale, un percorso volto a intensificare e solidificare un rapporto amoroso che da significativo e profondo è destinato ad andare oltre, ad evolversi per divenire immortale in senso assoluto. Tale immortalità è, pertanto, nel senso letterale di un sentimento "che va al di là della morte" piuttosto che nel senso materiale di ciò "che non perisce fisicamente". Occorre ricordare, infatti, che proprio la stirpe di Beren e Lùthien proseguirà in alcuni dei più importanti personaggi della mitologia tolkieniana presenti o citati né *Il Signore degli Anelli* e che costituisce uno dei rarissimi casi di unione interrazziale, in grado di valicare anche le barriere della transitorietà del tempo e di costituire ulteriore motivo di leggenda. Come si alludeva prima, è assolutamente significativo che un altro di tali rarissimi casi riguardi Arwen Undomiel, destinata a sposare Aragorn, uno dei protagonisti della trilogia tolkieniana. E Arwen è propriamente discendente diretta di Lùthien²⁸.

Per questo motivo la narrazione, da semplice vicenda amorosa di impronta principalmente fiabesca tende a inerpicarsi sempre di più nella pura e semplice leggenda, intendendo con questo termine una forma e un livello del folklore di solennità più generale e di valore più elevato della fiaba; la leggenda è, infatti, tesa ad includere nel proprio ambito di pertinenza nello stesso tempo archetipi e storie esemplari, trasfigurazione creatrice del reale e riflessioni profonde, fondendo poesia e pseudo-cronologia, ove – appunto - la cronologia, senza essere per questo meno valida, è, però, applicata a una Pseudo-Storia, in un contesto verosimile ma fittizio.

VII - COMPARE IL LICANTROPO

Prima di affrontare un nuovo aspetto della nostra tematica, occorrerà mettere in luce ancora un'ulteriore particolarità della trattazione tolkieniana.

In seguito ai consigli di Huan, Beren e Lùthien, rivestono entrambi le spoglie di esseri malvagi e demoniaci: la loro trasformazione avviene significativamente nel segno dell'effettiva metamorfosi (*...egli fu rivestito della spoglia di Draugluin e lei della pelle alata di Thuringwethil. E Beren divenne in tutto e per tutto simile per*

²⁸ Si vedano le *Appendici a Il Signore degli Anelli*.

aspetto a un lupo mannaro, salvo il fatto che nei suoi occhi splendeva una luce tremenda invero ma pura; ed il suo sguardo incuteva orrore, ed egli scorgeva una creatura simile a un pipistrello che lo abbracciava con ali grinzose. Quindi, ululando alla luna, egli si scagliò giù per il colle, mentre Lùthien roteava volitando sopra il suo capo - p. 222).

In tale occasione, spiccano, ovviamente, alcuni elementi nella descrizione: se in precedenza essa era stata definita e circostanziata come un semplice travestimento, e le informazioni date non facevano che confermare tale interpretazione, adesso i protagonisti del racconto assumono sia fisicamente che caratterialmente, in maniera certa e oggettiva la fisionomia ed il comportamento dei mostri, grazie alla magia e alle spoglie dei servitori del male. Unico segno distintivo: una luce di nobiltà e di pura fierezza che non si può estinguere in alcun modo e che rende possibile sempre distinguere il camuffamento - a ben vedere - rispetto alla reale ferinità delle creature demoniache.

In un'epoca che in letteratura aveva già visto numerosissime e significative opere esemplari prodotte nel genere gotico²⁹ e nei suoi derivati, il ricordo di alcune figure specifiche che si inscrivono nel solco di tale letteratura pare allora sussistere nella memoria dell'autore. Il *topos* del Licantropo, che - peraltro - è, in realtà, addirittura di ascendenza classica³⁰, pare determinante in maniera ancora

²⁹ La grande fioritura del genere gotico propriamente detto avviene alla fine del '700, inizio dell'800 a partire da opere come *Il Castello di Otranto* (*The castle of Otranto*, 1764) di Horace Walpole, all'interno di questo genere si possono citare *Il vecchio barone inglese* (*The Old English Baron*, 1777) di Clara Reeve, *Vathek* (1786) scritto in francese da William Beckford, *I misteri di Udolpho* (1794) e *L'italiano o il confessionale dei penitenti neri* (1797) di Ann Radcliffe, *Il Monaco* (1796) di M.G. Lewis, la breve novella *Il vampiro* (1819) di John William Polidori e *Melmoth l'uomo errante* (1820) di Charles Robert Maturin. Senza dimenticare *Frankenstein o il Prometeo moderno* (1818) di Mary Shelley, per larghi versi ascrivibile al genere gotico.

³⁰ Citiamo solo alcuni casi. Dal mondo classico, dalla Grecia, ci arriva la leggenda di re Licaone (il termine indica, in natura, un mammifero africano simile al lupo) trasformato in lupo da Zeus Liceo per aver sacrificato un bambino, a questa stessa divinità. Il più antico e saggio re degli Arcadi, iniziatore del culto di Zeus Liceo e delle famose feste Licee, fondò Licosura sul monte Liceo. Padre di cinquanta figli, la sua immagine è legata a episodi di sangue. Una leggenda successiva descrive la crudeltà di Licaone e dei figli che offrono, come cibo, a Zeus carni umane. Zeus inorridisce, rovescia la tavola e annienta col fulmine Licaone. Nell'antichità romana poi "...c'era chi credeva al "lupo mannaro"; alcuni uomini (*versipelles*) avevano il potere di trasformarsi in lupo; andavano in giro come veri lupi ad assaltar gli ovili nella notte: poi riprendevano la forma umana. Se in quelle bestiali spedizioni venivano feriti, rimaneva nell'uomo la ferita inferta al corpo del lupo" (da *Vita romana* di U.E.Paoli, Le Monnier 1969). Durante la famosa cena del *Satyricon* di Petronio (autore latino del I sec. D.C.), Trimalchione, l'*inelegans* padrone di casa, prega Nicerote di narrare qualche suo caso e l'ospite, pur temendo di essere canzonato dai "letterati" presenti, racconta di un soldato, suo compagno di viaggio, che si trasforma in lupo "...la luna mandava un lume chiaro come di pien meriggio..., si arriva in mezzo a certi sepolcri: il mio amico si china a far le sue occorrenze vicino alle pietre..., lo vedo spogliarsi e posar gli abiti sul ciglio della strada..., innaffiò tutt'intorno d'orina i suoi abiti; e di punto in bianco si trasformò in lupo..., si mise a ululare, e fuggì nelle selve..., m'accostai, per raccattare i suoi abiti: ma quelli si mutarono in pietra". Nicerote, arrivato a casa della sua Melissa, apprende da lei che un lupo, penetrato nella cascina, aveva sgozzato tutte le pecore, ma che un servo gli aveva trapassato il collo con una lancia. Fatto giorno, Nicerote trova al posto degli abiti, mutati in pietra, una pozza di sangue e poi l'amico Gaio sul letto mentre il medico gli fascia il collo.

più incisiva rispetto che una mera ridondanza folklorico-fantastica, in quanto applicato qui ad un uomo di sentimenti e virtù particolarmente nobili che abbandona la propria natura per assumerne un'altra lupesca incontrollabile e determinata dall'influenza della luna. Beren in tale situazione pare relegare la propria coscienza in un cantuccio della mente, mimetizzandosi in senso assoluto con un mannaro e seguendone pienamente gli istinti primari, ivi compreso quello di ululare alla luna.

Ma, in modo ancora più evidente, pare possibile effettuare anche un altro ordine di riferimenti.

Abbiamo già ricordato in precedenza alcuni legami forti della mitologia tolkieniana con il *corpus* di miti caratterizzanti il mondo nordico, in particolare quello scandinavo, riferendoci soprattutto a Garmr, Fenris e ai racconti ad esso legati.

In questa situazione il travestimento di Beren pare in larga misura alludere ad una figura caratteristica di tale mondo, successivamente penetrata anch'essa per le vie più impensate nel tessuto deo personaggi topici prestati alla letteratura, al cinema, al fumetto, al gioco, ecc. Mi riferisco al tipo individuale folklorico, pervaso di elementi sciamanici, del *berserkr*, il guerriero consacrato ad Odino che dal dio stesso veniva invasato in battaglia, acquisendo in tal modo forza e ferocia in misura tale da sprezzare assolutamente la propria vita. Il *berserkr*, appunto, portava addosso tradizionalmente proprio pelli di orso o di lupo (con un collegamento pregnante anche alla forza e al simbolismo legato a questi animali totemici)³¹.

Tutte queste riflessioni non possono che fare pensare, in un'ottica di analisi delle caratteristiche significative dei personaggi tolkieniani in relazione al mondo dei cani: appena prima della fase cruciale della storia si presenta la massima quantità dell'intervento positivo dell'elemento canino, prima con i consigli di Huan, poi con la trasformazione di Beren e infine con la comparsa di Carcaroth e il motivo della caccia.

VIII - UNA GENEALOGIA DI LUPI

³¹ I *Berserkir* (al singolare *Berserkr*, talvolta si trova *Berserker*) erano feroci guerrieri vichinghi che avevano fatto giuramento al dio germanico-scandinavo Odino. Prima della battaglia entravano in uno stato mentale di furia, detto *berserksgangr*, che li rendeva particolarmente feroci e insensibili al dolore. Le fonti nordiche descrivono spesso la condizione della *berserksgangr* con espressioni che al lettore moderno suggeriscono l'idea di uno stato di *trance*, e che non hanno mancato di suscitare tentativi di interpretazione di tipo psicologico o neurologico. L'origine dei *berserker* è sconosciuta, anche se Tacito menziona gruppi di guerrieri Germanici con una furia simile. Il termine *berserker* deriva dal norreno "*baresark*", ovvero "maglia d'orso". Ma potrebbe anche essere tradotto come "maglia nuda" (ovvero senza vestiti). Snorri Sturluson parla di *berserker* nella *Saga di Egil*, nella *Saga di Hroif* e nella *Saga di Yngling*. Molte saghe descrivono i *berserkir* come malvagi che uccidono, rubano e saccheggiano.

Nel frattempo, infatti, Morgoth, allarmato dalle notizie riportate dalle sue fonti, inquietato dalle continue voci sull'attività intensificata di Huan, pervaso da sottili inquietudini, pensa immantinentemente di apprestare una certa difesa. *Allora Morgoth si ricordò del destino di Huan, e scelse uno dei cuccioli della razza di Draugluin; e lo nutrì di sua propria mano con carne viva, e pose il proprio potere su di lui. Rapidamente il lupo crebbe, fino a non potere più entrare in nessuna tana, ma giaceva, enorme e famelico, ai piedi di Morgoth. Così il fuoco e la furia dell'Inferno entrarono in lui, ed egli fu repleto di uno spirito divorante, tormentato, terribile e forte. Carcaroth, cioè Fauci Rosse, così è chiamato nei racconti di quei tempi, nonché Anfauglir, Mascelle Bramose. E Morgoth lo mise a insonne guardia delle soglie di Angband, per tema che venisse Huan* (p. 223).

E' parso opportuno riportare per esteso questo brano in quanto le informazioni primarie inerenti Carcaroth in esso riportate sono estremamente dense e latrici di numerosissimi spunti di riflessione. In primo luogo, balza agli occhi la singolare figura di un Morgoth "allevatore" ove si possono percepire alcuni momenti forti di tale attività. Così Morgoth, seleziona il cucciolo migliore della nidiata di Draugluin, che già era - si ricorderà - descritto nei termini di una terribilità spaventevole (e si noti la puntualizzazione sul valore genetico della discendenza); successivamente, cura la crescita e alimentazione del piccolo che, in un senso deviato, è allevato perché sviluppi la propria naturale malvagità e ferocia. Particolare l'accento posto sull'informazione relativa alla sua alimentazione con "carne viva", ma applicata con una sorta di eufemismo per alludere alla natura umana del suo cibo. Inoltre, Morgoth infonde il proprio potere nel lupo, che per questo motivo diventa una sorta di suo emissario, di più - una sorta di *alter ego*, dotato della sua stessa forza.

A tale proposito, singolare è ancora il quadro per il quale il rapporto fra il signore oscuro e il lupo si viene a configurare nei termini di un normale rapporto cane-padrone. Lo avevamo già osservato con Draugluin: anche qui l'animale giace docilmente ai piedi del proprio possessore in un'attitudine che si intuisce fra l'adorante, il feroce e il protettivo, ma anche in una sorta di rispecchiamento reciproco provocato dalla condivisione testé enunciata del medesimo potere. Carcaroth è, inoltre, soprattutto enorme, e la sua particolare grandezza è indice di ulteriore straordinarietà. Ancora, degna di nota è la duplice allusione all'Inferno, che può essere inteso sia come l'*Hel* nordico, regno dei morti e dell'infelicità eterna (e conforta tale interpretazione il diffuso ricorso a riferimenti ai miti scandinavi da parte di Tolkien), sia - e più direttamente - all'Inferno cristiano, ed è nota la rete di simbolismi relativi alla fede in Cristo che

pervade l'intera opera di Tolkien. In tal senso Carcaroth diviene allora allusivo al Diavolo, così come lo era Sauron e come lo è Morgoth stesso. Come loro, l'animale è allora emissario e portatore di fuoco e furore.

Infine, per quanto riguarda la nomenclatura, il lupo viene denominato con i nomi di pari valore semantico di Carcaroth e Anfauglir, Fauci Rosse e Mascelle Bramose, nomi parlanti che paiono riassumere in sé gli aspetti principali della violenza, della famelicità feroce e della potenza fisica del lupo, focalizzata per sineddoche sull'apparato mandibolare. Non è privo di significato ricordare che tale uso di moltiplicare nomi ed appellativi dei personaggi è estremamente tipico dell'epica, e - per quello che riguarda qui l'aspetto fonico-linguistico - dell'epica nordica dell'*Edda*³².

La tessitura di motivi e riferimenti è qui particolarmente dotata di articolazione. Meno evidente di primo acchito, ma con un proprio consistente fondamento concreto dovuto alla numerosa serie di riflessioni effettuate e alle ricorrenze individuate finora, va espressa l'ipotesi che possa esserci qui anche un ricordo del più famoso ed esiziale lupo delle saghe germaniche, vale a dire Fenris, figlio di Loki e protagonista di alcune delle storie più truci dell'*Edda*, nonché attore primario di *Ragnarok* al servizio delle forze del caos. In questo caso, Carcaroth, il lupo più malvagio de *Il Silmarillion* non può che contenere in sé un germe, sia pure implicito, di Fenris: come lui è dotato di ferocia incontrollabile, come lui è di taglia enorme, come lui sarà caratterizzato da follia (sia pure per motivi diversi), come lui, infine, è destinato ad essere sconfitto con la vendetta dei rappresentanti dell'Ordine per i crimini perpetrati.

La prima comparsa del lupo nell'azione effettiva non è però delle più felici: accortosi della presenza di intrusi, giunti fino al Cancellino di Angband³³ presso il quale è posto di guardia, intima loro l'alt senza però riuscire ad arrestarli. Lùthien, infatti, depresso il proprio travestimento avanzerà presso di lui e gli getterà addosso un incantesimo di sonno profondissimo, aprendo la strada per le sale più interne della rocca di Morgoth. In tal modo a lei e Beren sarà possibile irretire con una malia l'Oscuro Signore in persona, addormentarlo così come avevano fatto con il suo guardiano (si badi bene, caratterizzato dal medesimo potere) e strappare un *Silmaril* dalla corona che egli porta in capo, dandosi quindi alla fuga.

³² Si intende qui alludere all'estrema ricchezza dei cataloghi di appellativi presenti nell'opera.

³³ Angband: la grande rocca sotterranea situata nella parte nord-occidentale del Beleriand, che costituisce la base di Morgoth. Il Cancellino è la sua entrata. Propriamente significa: "Prigione di ferro" o "Inferno di ferro".

Proprio in tale frangente Carcaroth si risveglierà e ritornerà prepotentemente in primo piano.

IX - UN DUELLO PORTATORE DI FOLLIA

Per tutto il tempo del confronto con Morgoth, Beren rimane sotto l'aspetto di un lupo ed è Lùthien a sostenere il peso del duello con il signore dell'oscurità, esprimendo tramite il canto tutta la potenza dei propri incantesimi. In seguito, però, essendo lei spossata dal combattimento, tocca proprio a Beren proseguire lo scontro, e stavolta con Carcaroth.

Essendo anch'egli stato avvinto nel sonno per opera della magia di Lùthien, viene, infatti, da lei risvegliato, getta via la spoglia di lupo e può finalmente strappare dalla corona dell'esanime Morgoth l'agognato Silmaril.

In fuga da Angband con la gemma pulsante di radianza stretta nella mano di Beren, gli eroi incontrano nuovamente Carcaroth, risvegliatosi dal sonno nel quale era stato indotto precedentemente (*Carcaroth si era riscosso dal sonno e ora stava iracondo sulla soglia di Angband* - p. 225).

Proprio in tale situazione drammatica di opposizione si possono rilevare alcune informazioni estremamente significative. In primo luogo, finalmente, la belva dà prova delle proprie connaturate e specifiche violenza, bestialità e ferocia.

Per nulla intimorito dalla pura e venerabile luce della gemma, il lupo difatti si avventa contro di loro: *lo spirito divorante che era in lui si ridestò con subitaneo ardore; e, spalancando le fauci, di colpo acchiappò la mano e la mozzò all'altezza del polso* (p. 225).

Spicca qui in modo precipuo tutta la tessitura di significati di cui si è discusso nel paragrafo precedente: il Silmaril da gemma di bellezza e splendore, ricca di arcani collegamenti con il microcosmo e il macrocosmo (si ricordi che si tratta del prodotto della maggiore sapienza metallurgico-alchemica della più nobile schiatta elfica, quella di conseguenza più vicina alle schiere delle divinità-angeli che costituiscono oggetto di gran parte de *Il Silmarillion*)³⁴, da artefatto portatore di luce e bellezza, quindi, si tramuta in elemento corruttore e distruttivo per coloro che - per propria deficienza - non siano in grado di tollerarne lo splendore.

Carcaroth inghiottisce, infatti, la mano di Beren levata a contenere il Silmaril. *Ed ecco di repente le sue interiora riempirsi di una fiamma di tormento, e il Silmaril ne*

³⁴ Per la storia della costruzione dei Silmarilli si faccia riferimento specificamente al cap. VII del *Quenta Silmarillion*.

squarciò la carne maledetta. Ululando fuggì Carcaroth, e le mura della valle del Cancellò echeggiarono dei suoi clamorosi tormenti (p. 225).

E' di notevole rilevanza, quindi, che proprio il Silmaril - oggetto costantemente associato a valori di bellezza e sacralità, pur se, in realtà, neutro in quanto artefatto di costruzione non divina (e si badi, creato anche grazie all'istruzione ricevuta da Fëanor - il loro creatore - da parte di Melkor-Morgoth stesso)³⁵ divenga, quasi biblica mela dell'Eden, fomentatore di discordie e portatore di disgrazie.

La cerca dei Silmarilli è allora uno dei motivi fondamentali dell'intera opera, così come il loro apporto nella tessitura di un destino funesto che va ad avvolgere la sorte di quasi tutti i cercatori. La sorte degli elfi appare allora sostanzialmente improntata a una lenta, ma progressiva caduta e decadenza da uno stato di grazia, edenico appunto, localizzato nella loro vita passata nelle terre imperiture al di là del mare.

Sostanziale, quindi, anche l'associazione della gemma al tema dell'esilio dal tolkieniano paradiso terrestre, luogo deputato degli elfi che lontano da esso non possono prima o poi che immalinconirsi e decadere ed al quale sono destinati nuovamente a ritornare, quando, invece, la Terra di Mezzo è concepita propriamente come terra degli uomini ed ad essi destinata nelle ere future.

Non è un caso che ne *Il Signore degli Anelli* si alluda alla migrazione di quasi tutti gli ultimi elfi destinati a ritornare al proprio luogo specifico per la "Strada Diritta" che non segue la curvatura del globo terrestre³⁶.

Tornando a Carcaroth, un'ulteriore sfumatura ironica viene data al testo alla luce della descrizione della gemma: essa risulta essere analoga alle fiamme infernali cristiane, in contrapposizione alla propria natura santa originaria - già più volte rimarcata. La belva che ne viene dilaniata dall'interno, a rigor di logica, in un'ottica di allusioni multiple, di tali fiamme dovrebbe avere poco timore. Ovviamente però, anche Carcaroth è soggetto alle regole del mondo fisico e da tale fuoco non può che derivare la propria rovina finale. E, in primo luogo, la follia.

³⁵ *Quenta Silmarillion*, cap. VI.

³⁶ In seguito alla rimozione di Valinor dal mondo fisico, infatti, l'unico modo per raggiungerla non sarà più varcare il mare come in precedenza, ma essere in grado di percorrere la "Strada Diritta" ed in tal modo percorrere quasi un percorso transdimensionale. Gli unici in grado di farlo, grazie alla loro particolare magia e sapienza, però, sono gli Elfi che a tale scopo partono progressivamente da Rifugi Oscuri (più anticamente chiamati Porti Grigi) con l'ausilio di uno dei più nobili ed antichi personaggi della loro razza, Cirdan il Timoniere. Si veda *Akallabêth - La Caduta di Nùmenor*, ne *Il Silmarillion*. All'epoca de *Il Signore degli Anelli* solo pochi elfi permangono ancora nella Terra di Mezzo, anch'essi destinati a partire con la caduta di Sauron, dando così inizio alla cosiddetta Quarta Era.

Così terribile egli divenne nella sua pazzia, che tutte le creature di Morgoth che abitavano in quella valle o percorrevano una delle strade che vi adducevano, fuggirono lontane; perché Carcaroth uccideva tutti gli esseri viventi che gli si paravano dinanzi, e irruppe nel mondo del Nord arrecando rovina. Di tutti i terrori che mai fossero piombati sul Beleriand prima della caduta di Angband, il più spaventoso fu la follia di Carcaroth, e ciò perché il potere del Silmaril era dentro di lui (p. 225).

Non sarà peregrino ricordare qui, correlandoci al mito nordico come di consueto, che nella storia dell'incatenamento di Fenris da parte degli dei Týr mette a rischio la propria mano fra le fauci del mostro e, avendo tradito la parola di sciogliere il lupo se questi fosse rimasto legato, ne subisce come contrappasso il morso fatale. Così, a Týr dio monco per aver rischiato la propria integrità sfidando un lupo corrisponde Beren che appunto sarà chiamato Erchamion, cioè appunto "Monco"³⁷. In secondo luogo, spicca anche la furia che contraddistingue i due animali: entrambi sono furiosi e inarrestabili. Nel caso di Fenris, tale particolarità si configura soprattutto nel non saper commisurare il proprio orgoglio e quindi nell'accettare la sfida alla propria forza, fidandosi della parola degli dei sulla sua successiva liberazione. Di conseguenza anche l'irragionevole e violento morso a Týr sferrato a mo' di vendetta. Il lupo tolkieniano si mostra, invece, meno razionale e più istintivamente primigenio nella propria pazzia provocata dal dolore.

Carcaroth sparisce quindi momentaneamente dalla scena per riapparire solo nell'episodio finale della vicenda legata all'argomento della nostra trattazione. Le sue zanne velenose mettono a rischio la vita di Beren che, curato dalla sua amata, riesce, però, alla fine a salvarsi con l'aiuto di alcuni animali esortati precedentemente da Huan a stare all'erta e a prestare eventualmente soccorso. Portati al riparo, i due innamorati vengono accolti da Thingol e Melian nel loro regno (peraltro funestato, per i disegni del fato, proprio dalle incursioni di Carcaroth) dove riporteranno gli esiti della loro ricerca e dove momentaneamente li lasceremo.

X - LA CACCIA AL LUPO

...siccome giorno per giorno Carcaroth si avvicinava a Menegroth, s'accinsero alla Caccia al Lupo, che le favole dicono il più pericoloso di ogni altro perseguimento di belve. Alla caccia andarono Huan, il cane di Valinor, e Mablung dalla Mano Pesante e Beleg Arcoforte, e Beren Erchamion e Thingol Re del Doriath; (p. 230).

³⁷ A causa della perdita della mano nello scontro con Carcaroth ovviamente.

Siamo così giunti alle battute conclusive della vicenda di Beren e Lùthien e più, segnalatamente, del cane Huan. Fra gli altri eroi impegnati in tale caccia al lupo spicca infatti in prima posizione il cane, con un ovvio riferimento all'abilità nel trovare le tracce che caratterizza l'animale (e non bisogna dimenticare, inoltre, i sensi potenziati che lo contraddistinguono). Ben presto in una buia e fosca valle i cacciatori riescono a individuare la belva e a dare inizio al confronto finale vero e proprio. Ai piedi di alcune ripide cascate *Carcaroth beveva e beveva per placare la sete che lo consumava e ululava, e fu così che lo scoprirono* (p. 230).

Ovviamente facendo riferimento al fuoco del Silmaril che lo pervade, il mostro è colto da una sete inestinguibile e solo il sollievo momentaneo delle fresche acque del fiume riesce a fargli mantenere una breve parvenza di lucidità dalla follia nella quale era precipitato: *il Lupo, però, accortosi di loro, non si volse subito ad assalirli. Può darsi che l'astuzia del diavolo si sia risvegliata nel suo cuore, essendo egli per un istante sollevato dalla sua pena grazie alle dolci acque dell'Esgalduin; e, mentre gli cavalcavano contro, si infrattò in un folteto e vi stette ben nascosto. Quelli però si misero di fazione tutt'attorno e attesero, mentre le ombre si allungavano nella foresta* (p.230).

Al di là della pura evidenza icastica e della semplicità della scena, occorre qui rimarcare alcuni aspetti significativi ed effettuare alcune riflessioni. Se, infatti, Huan ritorna prepotentemente come attore, ma quasi in sordina, senza che a tale ritorno vengano associati specifici spazi di approfondimento, tuttavia egli si dimostrerà qui personaggio essenziale, secondo quanto aveva pronunciato in precedenza (*ciò che troverete al Cancello io stesso lo vedrò* - p. 222). La ricomparsa di Huan senza ulteriori chiarimenti si può, inoltre, comprendere in base alle osservazioni dianzi effettuate sulla natura della composizione del testo. In secondo luogo, ricompare qui il motivo della diabolicità di Carcaroth, ove al lupo è associata una delle caratteristiche più specifiche del Maligno cristiano e, cioè, l'astuzia che gli consente di traviare le anime pervenendo ai propri scopi. Qui, in un'ottica più limitata, sarà sfruttata semplicemente per tendere un'insidia agli eroi. In un'area di significato secondaria rispetto a questa, ma comunque molto significativa, va osservato che il lupo ha qui anche una caratterizzazione pregnante in relazione alla "maschera" che gli viene attribuita dalla tradizione fiabesca, ma anche - in parte - favolistica. Senza impegnarsi in un catalogo, numerosissime sono le fiabe in cui un lupo presenta aspetti di subdola e - si potrebbe dire - geniale *calliditas*, una per tutte: *Cappuccetto Rosso*. Così pure se nella favola prevale forse il lupo avido o prepotente, non manca nella sua caratterizzazione anche una sfumatura di intelligenza.

Tornando al passo, vale la pena osservare ancora un paio di situazioni significative: da un lato la descrizione ambientale che, nelle sue note fondamentali richiama essenzialmente il *topos* letterario del *locus horridus*. Così, si stanno diffondendo le ombre, la foresta è oscura e selvaggia, una valle oscura, vi scorre un fiume ormai ridotto alla portata di un torrente, vorticoso e ricco di cascate e - soprattutto - è presente un mostro (solitamente, infatti i *loci horridi*, sono abitati da un essere mostruoso: un gigante, un ciclope o simili)³⁸. Dall'altro lato, invece, i comportamenti e le reazioni degli attori, purificate dalle notazioni di significato più elevate, rispecchiano effettivamente la strategia logica che è propria di un'attività venatoria in gruppo, ove i cacciatori si dispongono a presidiare le vie di fuga mentre la preda si attesta a difesa (*in un folteto* - p. 230) attendendo l'occasione buona per sfuggire alle maglie che le si stringono intorno.

XI - UN COMBATTIMENTO DIVINO: CANE CONTRO LUPO

Tale strategia ben presto viene, però, abbandonata, in quanto per opera di Huan si attua, invece, una modalità di assalto molto più individuale.

Huan, fattosi impaziente e desideroso di dare un'occhiata al Lupo, vi era penetrato da solo per sloggiarnelo. Ma Carcaroth lo schivò e, erompendo dal dumeto, balzò addosso a Thingol. Rapido Beren gli si fece incontro brandendo una lancia, ma Carcaroth lo travolse, lo rovesciò, lo azzannò al petto (p. 230). Sono momenti drammatici e confusi: la strategia di partenza pare perduta, provocando una conseguente violenta reazione che porta addirittura a una ferita fatale Beren.

Balzano qui agli occhi alcune ulteriori caratteristiche del cane Huan. In primo luogo, la curiosità che lo porta a voler cercare da solo il lupo che, si badi bene, è l'unico a non avere visto fra i protagonisti. Non bisogna nemmeno dimenticare che Carcaroth è stirpe amplificata e potenziata di Draugluin e che proprio Huan è uccisore di Draugluin, di conseguenza è facile capire il suo interesse a riguardo. E' particolare, però, in questo senso anche una certa imprudenza in un frangente sostanzialmente delicato, tale da mettere in estremo pericolo la stessa vita dei suoi compagni, che, infatti, si trovano ben presto a mal partito.

Proprio in quella Huan balzò dal folto in groppa al Lupo, e s'azzuffarono ferocemente; e nessuno scontro di lupo e cane è mai stato come quello, poichè nell'abbaiare di Huan si

³⁸ A tale proposito sarebbe facile trovare ricorrenze, e principalmente nei grandi poemi epici della tradizione mediterranea: l'*Odissea* e l'*Eneide*, per quanto tratti del *locus horridus* possano spiccare facilmente anche in testi di altre culture, uno per tutti proprio il *Beowulf* con il Grendel che ha la propria abitazione in una palude. Un *locus horridus* un po' anomalo, ma che svolge la propria funzione e, si badi bene, sempre caratterizzato dagli aspetti base della caverna e dell'elemento acquatico.

udivano la voce dei corni di Oromë e l'ira dei Valar, ma nelle urla di Carcaroth s'avvertivano l'odio di Morgoth e una malvagità più crudele di denti d'acciaio; e le rocce furono fesse dal loro clamore e precipitarono dall'alto, soffocando le cascate dell'Esgalduin (p. 230). Nel momento estremo della lotta, gli altri personaggi si riducono al rango di meri figuranti: la loro funzione è puramente esornativa e non più funzionale all'azione. Stupirebbe la decisione di Tolkien di organizzare questa caccia al lupo per poi escluderne i cacciatori, tranne l'elemento canino Huan, se non si conoscesse il *modus operandi* dell'autore. Egli da materiali e scene narrative di diversa derivazione e di differente valore scenografico (e soprattutto inseriti per produrre un colore narrativo specifico) concentra e focalizza poi l'attenzione sull'elemento veramente cruciale e dotato della massima carica di intensità drammatica, in questo caso il combattimento - quasi in "singolar tenzone" - di Huan e Carcaroth, uguali eppure totalmente differenti, di analoga natura genetica, ma di spirito e segno opposti. Non è un semplice artificio poetico quello che ricollega i feroci latrati dei canidi ai rispettivi patroni, bensì una materiale concretizzazione della loro natura straordinaria. Come si è andati ripetendo finora, essi sono ben più che cani e lupi, ma partecipano e rispecchiano una natura superiore, riflesso diretto tramite la gerarchia "angelica" dei Valar della potenza unica e suprema del Creatore, Eru Iluvatar. Huan è dunque, in definitiva, partecipe e conglomerato di molteplici nature: da un lato semplice cane, dall'altro segugio da caccia, dall'altra ancora aiutante magico, dall'altro ancora emissario di Oromë e portatore dell'ira dei Valar, lui stesso possessore di una natura divina; viceversa Carcaroth è caratterizzato da un'individualità più semplice, certamente cane "domestico" e da guardia, ma essenzialmente veicolo del più puro potere di Melkor-Morgoth, e non si dimentichi che anche costui è un Valar, per quanto corrotto e degenerato dallo stato di grazia originale.

Mentre i due combattono, se Thingol è occupato a soccorrere Beren, ferito e in punto di morte, non è dato sapere il comportamento degli altri due personaggi (per i motivi ai quali si è accennato)³⁹.

Ma l'esito finale dello scontro dovrà ancora prodursi, come andremo a considerare fra breve.

³⁹ Essi ricompariranno in modo attivo solo successivamente alla sconfitta del lupo, quando saranno impegnati nell'attività (anch'essa di sapore venatorio) dello squartamento dell'animale. Essi scopriranno allora la mano di Beren all'interno dello stomaco dell'animale e constateranno gli effetti prodotti dal fuoco divino della gemma sulle carni del mostro. Anche in questo caso, dunque, un ruolo estremamente funzionale e – addirittura – meccanico per i due elfi che altrove manifestano ben maggiore personalità.

XII - HUAN ESCE DI SCENA

Huan riuscì a uccidere Carcaroth; ma lì negli intrecciati boschi del Doriath, si compì la sua sorte, da lungo tempo preannunciata, ed egli restò ferito mortalmente, poichè il veleno di Morgoth entrò in lui (pp. 230-231).

Tolkien sceglie di sfruttare poche righe per narrarci degli ultimi momenti di vita di Huan. Narrativamente il cane avrebbe terminato, infatti, la propria funzione primaria e in base all'esigenza narratologica di accelerare la velocità in vista della conclusione epica e struggente della vicenda di Beren e Lùthien non si può obiettivamente che optare per abbreviare leggermente il racconto relativamente a un personaggio che ha dato già tutto quello che occorreva allo svolgersi degli eventi. Tale considerazione viene rinforzata se si pensa nuovamente alla tecnica di composizione per accumulo e selezione di episodi particolarmente incisivi, messi opportunamente a fuoco che è propria specificamente de *Il Silmarillion*.

E' il caso di dire, però, che Huan esce di scena con un ultimo poderoso colpo di coda: uccidendo il suo parallelo Carcaroth o, per meglio dire, il suo riflesso oscuro e perverso dalla corruzione di Morgoth. In tal senso dal passo riportato spiccano alcune informazioni, brevi ma assolutamente di sostanza. *In primis*, il motivo della Sorte, inteso in un senso squisitamente germanico. Si è già detto diffusamente del tema di *Ragnarok*: gli dei del *pantheon* nordico posseggono un destino già scritto, una sorte preannunciata alla quale non sarà possibile in nessun modo sfuggire. E' la suprema e assoluta forza del mito nordico: ogni bellezza, ogni forza, ogni poesia è destinata a sfumare in un supremo vortice di dissoluzione, in una sorta di calderone cosmico dai fuochi del quale sarà destinata a sorgere una nuova età, simile eppure assolutamente differente dalla precedente. *Ragnarok* è la prova finale: quella per la quale gli dei si preparano e in vista della quale attuano i propri intrighi, ricercano la propria scienza, addestrano i propri guerrieri, debellano i mostri che minacciano l'ordine del creato.

Allo stesso modo, però, anche Huan nel suo piccolo possiede una Sorte: il cane era destinato a perire nel confronto con il più potente dei lupi e così è stato. Ma ciò non accade senza aver prima svolto fino in fondo la propria missione, uccidendo cioè il mostro, il suo nemico. In quest'ottica il legame forte è - di nuovo - riguardo a *Beowulf*. Anche l'eroe del poema sassone è destinato a una Sorte, si mette alla prova contro mostri in relazione ai quali, combattendoli uno dopo l'altro, le sue forze scemano progressivamente, finché l'avvento del drago provoca la sua fine. Il drago, così come Carcaroth, rappresenta la sfida finale per l'eroe, l'ostacolo insormontabile contro il quale non si può ottenere che un

risultato: morire, ma con il piglio epico e lo sforzo eroico che spinge a dare l'estrema prova del proprio valore.

Poche righe, si diceva, ma colme di riferimenti e di sensi sottesi, senza dimenticare che con l'allusione al veleno di Morgoth non si indica semplicemente la provenienza del potere nefasto e contaminante del morso di Carcaroth, ma anche si sottolinea per l'ennesima volta l'identità, per così dire, fra il lupo e il suo padrone. Azzardando un'interpretazione più ardita e materica, vi potremmo scorgere quasi una *kenning*⁴⁰, ove con veleno di Morgoth si potrebbe direttamente alludere all'atto fisico dell'azzannare da parte del lupo. A questo punto per l'ennesima volta è lecito pensare a un riferimento finale al mondo dei mostri, che col veleno hanno una correlazione estremamente ravvicinata. I mostri nordici che stillano veleno però, appartengono sostanzialmente al mondo dei serpenti, forze ctonie per eccellenza. Ma è noto, peraltro, il rapporto che lega Fenris e Jörmungandr⁴¹, per cui - per traslato - come accaduto anche in precedenza per altri elementi folklorici, anche questa caratteristica della saliva velenosa può essere passata facilmente nel personaggio tolkieniano. Senza dimenticare che i mostri, nella devastazione finale di *Ragnarok* finiscono tutti per perire e, giustappunto, insieme a Huan anche Carcaroth esce definitivamente di scena.

XIII - TERZE PAROLE DI HUAN: ALCUNE CONCLUSIONI

Proprio in occasione della propria morte e in un momento di struggente e potente afflato elegiaco, il cane decide di pronunciare per la terza e ultima volta parole umane, come gli era stato consentito per privilegio straordinario.

⁴⁰ In letteratura, e in particolare nella letteratura medioevale norrena, una *kenning* (plurale: *kenningar*) è una frase poetica che sostituisce, rimpiazzandolo con una metafora, il nome di una persona o di una cosa. Per esempio, il mare veniva spesso indicato nella letteratura inglese antica con frasi come *seġl-rād* ("strada delle vele"), *swan-rād* ("strada dei cigni"), o *hwæl-weġ* ("via delle balene"; quest'uso si trova anche in *Beowulf*, nella forma *hronrāde*, "strada delle balene"). La parola *kenning* deriva dal norreno *kenna eitt við*, "esprimere una cosa in termini di un'altra". Le letterature norrena, anglosassone e celtica fanno larghissimo uso di questo artificio; associate con la pratica dell'allitterazione, molte *kenningar* sono divenute formule tradizionali riproposte attraverso i secoli da diversi autori. La comprensione delle *kenningar* è spesso molto difficile per il lettore moderno, soprattutto perché lo sviluppo della metafora implica riferimenti anche molto specifici a episodi della mitologia. La poesia degli scaldi è particolarmente nota per l'uso frequentissimo di *kenningar*, talvolta anche combinate in un catene di sostituzioni successive, con risultati spesso ancora più oscuri per il lettore inesperto. Così, per esempio, la "danza del verme della rugiada del massacro" è la battaglia, perché "la rugiada del massacro" è il sangue, "il verme del sangue" è la spada, e la "danza delle spade" è la battaglia. *L'Edda* in prosa di Snorri Sturluson mostra chiaramente l'importanza di questo artificio letterario nel mondo norreno: si tratta infatti di un testo caratterizzato da una sezione utile come "manuale di riferimento" per aspiranti poeti, che ha lo scopo principale di spiegare l'origine e il significato di molte *kenningar* tradizionali.

⁴¹ Lui, Fenris ed Hel sono infatti fratelli in quanto tutti figli di Loki e della gigantessa Angrbōða.

Allora si accostò a Beren, gli cadde a fianco e per la terza volta pronunciò parole, dicendo addio a Beren prima di morire. Beren, in silenzio, posò la mano sulla testa del cane e così entrambi spirarono (p. 231). Si tratta delle ultime righe in cui compare Huan: non ci si soffermerà ora a raccontare gli esiti della storia per Beren e Lùthien, come il primo venga temporaneamente resuscitato grazie al potere del Silmaril e come si sviluppi la sua vita futura con la principessa, con la scelta finale che verrà a determinare la loro sorte e significanza presso i posteri.

In relazione a Huan ci preme, invece, sottolineare come nuovamente in poche righe ci venga fornito un sunto della sua "caninità".

Caratteristica primaria: una fedeltà che arriva fino al sacrificio della vita, e se pare incongruo che egli porga il suo estremo omaggio all'uomo piuttosto che alla fanciulla elfica, che come abbiamo visto è la sua vera "padrona", non va dimenticato come Beren e Lùthien nel corso della vicenda siano giunti a costituire un *unicum*. E' pertanto assolutamente legittimo che Huan consideri con assoluta devozione anche la figura di Beren.

La scenografia del momento è toccante e caratterizzata da tocchi di patetismo.

Ma la cosa più significativa è che se sul piano mitico le terze parole di Huan donano estrema incisività alla scena, sul piano materiale del sentimento e della percezione del momento esse sono totalmente superflue in quanto sarebbe sufficiente la sintetica evidenza della descrizione a dare il sapore della scena. Un esempio in più di quanto registro mitico e registro quotidiano si compenetrino in tutto il racconto de *Il Silmarillion*, XIX. Fra questi elementi narrativi finali inerenti i cani spicca ancora una notazione folkloristica, quella dello sventramento del lupo, ma stavolta allo scopo di estrarre dal suo ventre il Silmaril che aveva divorato insieme alla mano di Beren. Proprio il gioiello risusciterà momentaneamente l'uomo, che lo consegnerà come promesso al re Thingol: <<*Ora si che la Cerca è compiuta*>> disse <<*e la mia sorte del pari*>> (p. 231).

L'ultima menzione di Huan si ha appena dopo: è brevissima e denota semplicemente l'informazione di come il cane venga riportato insieme a Beren in Menegroth⁴². **Riportarono Beren Camlost figlio di Barahir su una lettiga fatta di rami con Huan il cane al suo fianco** (p. 231)⁴³.

Il cane esce dalla storia sommessamente, dopo aver espletato fino in fondo la propria funzione narrativa, avendo svolto un ruolo assolutamente primario

⁴² "Le Mille caverne", il palazzo sotterraneo di Thingol e Melian situato nel Nargothrond.

⁴³ Camlost significa "Manovuota". Così si era presentato Beren a Thingol, dopo aver perso la mano che teneva il Silmaril, staccata ed inghiottita da Carcaroth.

durante tutta la vicenda di Beren e Lùthien. Posto in assoluto primo piano nei momenti cruciali, ove è attore e motore insieme degli eventi, il segugio dei Valar manifesta, invece, la capacità narrativa di occultarsi quando invece l'attenzione assoluta deve porsi sui protagonisti essenziali della storia.

Personaggio assolutamente essenziale, dunque, è la perfetta concretizzazione dell'aiutante magico: servizievole e utile quando occorre, assente negli altri casi. Ma Huan, in più, è dotato di particolarità assolutamente rilevanti: aiutante magico anomalo, la sua magia è sostanzialmente suggerita, quando le sue caratteristiche primarie vanno nel senso di un'effettiva caninità, con notazioni quotidiane e domestiche (che peraltro permeano anche tutta la rappresentazione dei mostri lupeschi e mannari di Morgoth).

Huan costituisce allora un valore aggiunto per la densità di motivi che è in grado di suggerire, derivanti da numerosissime fonti e che, lavorando per allusione, amplificano il tessuto di suggestioni di una "semplice" lotta contro il male. E anche ai riferimenti a lupi mostruosi si possono applicare suddette riflessioni: più semplici sul piano caratteriale e della raffigurazione, Draugluin e Carcaroth sono lo specchio oscuro attraverso il quale la nobiltà di Huan viene magnificata. E allora se le caratteristiche genetiche sono le medesime, rabbia, ira violenza e furore permeano il mondo del male, pervertendo il sentimento canino dei suoi servi. Ma è grazie a ciò che Huan, segugio celeste, proveniente da Valinor, dallo stesso corteo di Oromë, protettore sua sponte di Beren e Lùthien riesce ad assurgere all'estremo della sua potenzialità e manifesta caratteri tali da esaltarlo da un semplice ruolo di contorno a quello di personaggio chiave e, per larghi tratti, pari grado dei protagonisti della storia.

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO:

- J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Rcs Libri, Milano, 2000.
- J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, Rusconi, Milano, 1993.
- J.R.R. Tolkien, *Albero e foglia*, Rusconi, Milano, 1976.
- J.R.R. Tolkien, *Il Medioevo e il fantastico*, Luni Editrice, Roma, 2000.
- J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza – Lettere 1914 – 1973*, Rusconi, Milano, 1990.
- Beowulf*, Einaudi, Torino, 1992.
- K.W. Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Bompiani, Milano, 2002.
- Humphrey Carpenter, *J.R.R. Tolkien, la biografia*, Fanucci, Roma, 2002.
- Gianna Chiesa Isnardi, *I miti nordici*, Longanesi, Milano 1997.
- Canzoniere Eddico*, Garzanti, Milano, 1952.
- Edda, carmi norreni*, Sansoni, Firenze, 1951.
- Snorri Sturluson, *Edda*, Adelphi, Milano, 1975.
- Chrétien de Troyes, *Lancillotto*, Mondadori, Milano, 1983.
- Vladimir Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000.
- Vladimir Propp, *Radici storiche dei racconti di fate*, Bollati Boringhieri, Torino, 1985.
- Wendy e Richard Pini, *Elfquest*, Dc Comics (www.elfquest.com).