

Legami fra medioevo, immaginario fantasy e GdR

-Atti del convegno tenuto a Viguzzolo il 10 Settembre 2005-

Daniele Maviglia

*"Io [Odisseo] dico che non esiste cosa più bella di quando regna la gioia tra il popolo e nella sala i convitati,
seduti l'uno accanto all'altro, stanno a sentire l'aedo;
sono pieni i tavoli di pane, di carni, e vino attinge dalla coppa grande il coppiere per versarlo nei calici.
Questa a me sembra, nell'animo, la cosa più bella"*

Omero; Odissea, Canto IX.

Si ringraziano l'**Associazione Culturale Viguzzolese**, la **Compagnia Storica Flos et Leo**, nonché la **Dottorssa Eliana Oliveri** per la preziosa assistenza e per i contributi forniti.

Il mio intervento comincerà con un'introduzione, forse non proprio in tema con il convegno, che servirà ad evitare quelle incomprensioni, nate spesso da imprecisioni o preconcetti, che a vario titolo si possono riscontrare leggendo o ascoltando pareri su Medioevo, Fantasy e Gioco di Ruolo.

Non è mai esistito il medioevo. Cominceremo col passare in rivista le consuete idee che di questa epoca hanno non soltanto le persone di scarsa cultura, ma anche molte persone colte. Il termine Medio Evo è stato coniato dagli intellettuali del Rinascimento per indicare l'età di mezzo, quella compresa tra la fine dell'età classica, III secolo, e quella loro, XV e XVI secolo. Successivamente, questa definizione, oltre ad essere universalmente adottata, si è arricchita di un'ulteriore distinzione: Alto e Basso Medio Evo, con una linea di demarcazione posta intorno all'anno mille.¹

Da più di trent'anni ormai, grazie soprattutto al lavoro di storici di lingua francese come Georges Duby o Jacques Le Goff, solo per citarne un paio, si sta diffondendo un'interpretazione più oggettiva e consapevole del periodo medioevale. Alcuni di questi studiosi hanno persino messo in dubbio il concetto stesso di Medioevo, un concetto creato nel '600. Ad un'attenta analisi infatti, tra il 476 e il 1492 (o 1453) non c'è proprio nulla che giustifichi la presenza di un periodo netto e separato dagli altri, un periodo di "caduta".

La decadenza economica e culturale, molto meno grave di quanto si pensi, perché si idealizzava troppo il periodo precedente, continuò fino a raggiungere il suo punto più basso nel VII sec. d.C.: proprio nel mezzo del cosiddetto "Alto Medioevo". A questo punto tutte queste obsolete periodizzazioni franano miseramente, perché dal VII sec. in poi c'è una fortissima ripresa! Comunque, nel VII sec. si assiste a circa 100 anni di vero e proprio "periodo buio": si perde quasi l'uso della scrittura, perfino i monasteri producono pochissimi manoscritti, quindi si sa anche poco su ciò che avvenne. In Italia gli anni di "silenzio stampa" furono solo 50 perché la cultura era molto più forte e diffusa, mentre in Irlanda i monaci continuavano imperturbati il loro prezioso lavoro. Si può proprio dire che gli Irlandesi furono i salvatori della cultura europea, perché poi nell'VIII secolo monaci coraggiosi come San Colombano intrapresero lunghi viaggi fondando monasteri e diffondendo di

¹ Tutte le divisioni tra i grandi periodi storici sono solo convenzionali, servono solo a non farci perdere nei meandri della storia, vengono usate come linee guida. La storia non cambia da un giorno all'altro: si passa molto lentamente da un periodo a un altro. Magari nel periodo precedente sono presenti già innovazioni proprie del periodo successivo, così come in questo ultimo possono trovarsi elementi caratteristici del periodo precedente. La schematizzazione della storia quindi serve solo per fini pratici.

nuovo la cultura che avevano faticosamente salvaguardato; non a caso quella stessa Irlanda che regalò successivamente secoli di folklore fiabesco alla futura letteratura fantastica.

Almeno per certi aspetti , il fatto che gli anni dell'espansione araba coincidano col periodo più nero per l'Europa, ha portato alcuni storici, tra cui il belga Henry Pirenne, a collegare i due fatti e a sostenere che il Medioevo iniziò nel 650 circa, con la conquista araba che decretò la decadenza dell'Europa. Comunque non vi fu mai, né allora né dopo, una contrapposizione netta tra il mondo cristiano e l'Islam. Anche al tempo delle crociate, infatti, la lotta totale tra Cristiani e Musulmani non ci fu : mentre alcuni Cristiani e alcuni Musulmani si facevano guerra, altri Cristiani e altri Musulmani commerciavano proficuamente assieme nei porti d'oriente o italiani (Genova, Venezia...) oppure vivevano pacificamente addirittura nelle stesse città (specie in Spagna) dando vita ad importanti scambi artistici e culturali e ad una civiltà cosmopolita e progredita, senza dimenticare il ruolo cardine degli Ebrei.

Attorno al 1250 si raggiunse per la prima volta la massima popolazione sostenibile dal suolo europeo senza ricorrere a mezzi industriali! Altro che Roma...Dopo circa 100 anni stabili, la peste del 1348 falciò un quarto della popolazione europea. Seguirono quasi due secoli di feroci guerre combattute con metodi disumani, tra cui le "nuove" armi da fuoco, da eserciti mercenari privi di scrupoli e di spirito cavalleresco e soprattutto disposti a combattere per lunghissimi periodi, se ben pagati, mentre le guerre del periodo precedente, essendo combattute da non professionisti che non potevano tralasciare troppo a lungo l'attività che dava loro da mangiare, erano state molto più brevi e meno devastanti.

Nello stesso periodo si scatenò la caccia alle streghe e la persecuzione degli Ebrei, due manifestazioni di barbarie di cui furono responsabili anche molti ecclesiastici, seppure disapprovati dalla curia papale, che anzi cercava di ricondurre all'ordine un'Inquisizione ormai impregnata di interessi politici locali. Questo periodo viene comunemente osannato come Rinascimento! E il fatto assurdo è che gli aspetti più truci come la caccia alle streghe o i pogrom furono riferiti erroneamente al così detto "periodo buio" precedente, mentre invece furono propri di quest'epoca che si riteneva "scientifica".

Quindi diamo la parola a quei "cronisti" che a lungo hanno parlato di Secoli Bui: nelle loro descrizioni il medioevo fu un periodo di tenebrosa barbarie, in cui tutto era dominato dalla Chiesa e dalla religione. Il medioevo fu il risultato del crollo della grande civiltà antica, fu un intermezzo fra due epoche gloriose, l'antichità ed il rinascimento. A questo crollo concorsero la Chiesa con la sua intolleranza, ed il mondo dei barbari con la sua selvaggia bellicosità. Il medioevo fu l'epoca della violenza, della brutalità e del barbaro dominio del più forte. La Chiesa benediva le armi e i cavalli,

vescovi ed abati andavano armati in battaglia, ed i pochi che osavano opporsi alla loro secolarizzazione venivano bollati come eretici e condotti al rogo. Questa Chiesa violenta, arrogante e mondana era superstiziosa in modo fanatico: teneva gli uomini prigionieri nella paura della magia e perseguitava le streghe. I signori feudali si arrogavano ogni diritto sui loro sudditi, pretendevano tasse odiosamente alte in denaro o in natura, e chiedevano sacrifici ancora più infami, come lo *ius primae noctis*. La vita in campagna era miserabile, i contadini vivevano come schiavi e potevano subire dure punizioni, per esempio se avevano cacciato di frodo nel territorio dei loro signori. Imperversavano tra gli uomini terribili malattie come la peste e la lebbra, le carestie rendevano ancor più penosa un'esistenza che per giunta era accompagnata da un'ossessiva paura della morte.

Dietro tutto ciò vi era almeno una profonda vita religiosa? Per niente. Le generali convinzioni religiose erano fortemente influenzate da residui pagani, che la diffusa ignoranza alimentava ulteriormente. Ovunque, nelle città come in campagna, vi erano sporcizia e promiscuità. Nei centri urbani le classi inferiori erano tormentate dagli usurai, e da questo odio contro l'usura nacquero le prime persecuzioni degli ebrei. La gente viveva nella paura della fine del mondo, nel terrore dell'Apocalisse. Ho cercato di riassumere i più diffusi luoghi comuni sul medioevo .

In questo suolo oscuro affondano le radici della nostra civiltà europea. Alla base di questi preconcetti sta una mistificazione del concetto di "medioevo", di cui è responsabile, come abbiamo detto, la storiografia: questa non può valutare con chiarezza le cose e gli atteggiamenti che hanno a che fare con l'illuminismo o il romanticismo, senza lo sfondo di un "medioevo" arretrato. Il "medioevo" non è un concetto della storia, ma un concetto della storiografia. Il medioevo come categoria storica non esiste affatto; è un'invenzione degli storici, e quindi bisognerebbe guardarsi dal paragonarlo a qualcosa di reale. È una finzione, una convenzione culturale.

La "leggenda nera" di un tempo oscuro e barbarico, pieno di violenza e di superstizione, si è conservata nell'area del laicismo di impronta massonica, o anche nelle cerchie influenzate dallo spirito del progressismo ad ogni costo. Film e romanzi come *Il nome della rosa* lo coltivano. Certo, lo stesso Umberto Eco - un attento ed amoroso studioso degli scritti di Tommaso d'Aquino - può parlare di "luce del medioevo"; ma la sua voce è percepita solo da un ristretto uditorio. Prevale la versione volgare del medioevo oscuro e barbaro. Si potrebbero lasciar stare tanti grossolani pregiudizi sul medioevo, se non fossero così diffusi . Soprattutto nella scuola queste critiche producono notevoli danni nel mondo immaginativo dei giovani.

Passando a trattare il genere fantastico diciamo subito che ha conquistato uno spazio letterario ed editoriale sempre maggiore, grazie soprattutto a una scuola di autori validissimi ed innovativi. Il Fantasy è oggi un genere maturo e complesso, al cui interno è possibile trovare una grande varietà di temi e di stili. Più avanti vedremo quali e quanti di questi temi sono medioevali.

Il termine *fantasy*, di chiara matrice anglosassone, introdotto in Italia nel 1981, rappresenta - come riportato dal dizionario Devoto-Oli - un "*genere narrativo e cinematografico caratterizzato da un'ambientazione fantastica dove prevalgono i riferimenti alla mitologia classica, alle fiabe, alle saghe nordiche e ad un immaginario Medioevo*".

Sfatiamo quindi un altro falso mito: l'equivalenza Fantasy e Medioevo.

Per definire le origini del *fantasy* dobbiamo fare riferimento alla letteratura, alla mitologia e all'epica del mondo antico, del bacino mediterraneo dall'Egitto a Babilonia, dalla Grecia a Roma, *in primis* alla poesia epica con i suoi eroi e derelitti, buoni e cattivi, bene e male, cielo e terra, acqua e fuoco. Ma l'origine della letteratura fantastica si confonde anche con le nebbie di un altro lontanissimo passato evocato dalla poesia epica di tradizione anglosassone. Una letteratura che lascia ampio spazio al misterioso, al magico e al soprannaturale, caratteristiche fondamentali nella produzione letteraria del genere.

L'arte di utilizzare il fascino del fantastico possiamo farla risalire ai tempi dell'epica sumerica dell'Epopea di Gilgamesh e delle storie di molte altre antiche civiltà. E' ancora più esatto fare riferimento all'Odissea di Omero, in cui viene sviluppato quello che sarà, in assoluto, il cuore concettuale di tutta la letteratura *fantasy*: l'"Ulissismo". La ricerca, il gusto del Viaggio, l'acquisizione della conoscenza, il compiersi del proprio destino, la crescita interiore dei personaggi, la lotta tra il Bene e il Male. Questo sembra essere uno degli obiettivi dello schema narrativo di un'opera *Fantasy*. Il viaggio fisico e avventuroso è solo la meravigliosa metafora di un viaggio altamente importante, quello interiore, che un personaggio, un gruppo o un qualsiasi soggetto, ha da compiere, qualunque sia la meta finale. Perché è proprio questa la sconvolgente novità: E' il cammino... la meta! Da questo punto di vista, probabilmente la più antica storia *fantasy* rimane senza dubbio l'Epopea di Gilgamesh. In questa storia si trovano già perfettamente espressi alcuni elementi tipici del *fantasy* moderno e contemporaneo, come l'eroe dai poteri sovrumani, il viaggio in mondi ignoti, la ricerca di una sostanza o di un potere miracoloso, la scoperta e l'acquisizione di nuove conoscenze. Tutto sembra uscire dalla fantasia tragica e reale di racconti, storie narrate e rimaneggiate di volta in volta con il sentire di chi le cantava. Proprio come il *fantasy*. Gli eroi antichi vivono vite piene di accadimenti eccezionali e di imprese sovrumane, la loro morte è la migliore che si possa immaginare. L'eterna lotta tra il bene e il

male è rappresentata attraverso umanizzazioni di figure mitiche ed epiche, più o meno storiche, come Odisseo, Achille, Enea, ma anche Abramo, Mosè. Nella sua complessità, anche la Bibbia, si offre all'interpretazione decisamente fantasy di una realtà piena di situazioni irreali, di magici poteri, di distruzioni, di apocalissi. Ma su tutto risalta la lotta tra bene e male, che nella Bibbia assumono le sembianze di Dio e del Demonio (la cui subdola onnipresenza è un autentico tormentone medievale e su cui torneremo parlando del Drago).² Le mitologie greca e romana invece sono costellate di divinità ed eroi che nascono e prendono forma dalla fantasia della gente, anche in relazione alla necessità che questa gente aveva di giustificare tutto ciò che accadeva nella vita reale di tutti i giorni. Insomma un'epopea mitica piena di storie e fiabe, da cui oggi la letteratura fantasy trae ispirazione.

L'antica forma di poesia del canto di gesta di omerica memoria, o più vicino a noi, narrato da uno skald norreno, comunque è stata raccontata nei secoli dai bardi: Omero, Snorri, Shakespeare e Tolkien. La narrazione fantastica ha sempre rappresentato il cuore, l'anima non solo delle arti letterarie di un'epoca ma anche il fulcro ed il simbolo di quel periodo. "La favola dimostra": con questa frase si concludevano di solito le storie moraleggianti di Esopo. "Mithos" da cui, ovviamente, "Mito" sta per racconto favoloso, leggenda, saga, appunto favola ma anche in generale per discorso. L'attività fabulatoria aveva argomenti precisi sin dalle sue origini, come ci ricorda Platone: il mito era "...racconto intorno a dei, esseri divini, eroi, demoni e discese nell'Aldilà"³. Il tema è dunque sacro; in più è trattato con forme narrative tipiche di questo genere d'argomento: il fattore eroico ed il simbolismo, in seguito tanto cari pure all'autore inglese. La trasmissione del mito avviene tramite simboli dunque e, quindi, tramite una forma narrativa per immagini. Degradandosi il sacro e trasformandosi il mito in saga, leggenda, favola, la semplice narrazione prende il sopravvento sul significato assoluto originario. Restano però le immagini che, lo dice il termine stesso dell'etimologia, vengono dal profondo. E' assodato che essendo il simbolo un'immagine investita di una notevole valenza emotiva, quando questo connubio viene elevato a sistema culturale (pensiamo agli archetipi junghiani e all'iconografia sacro-fantastica medievale) emergono tutti quei "miti" di cui sono fatti gli immaginari collettivi del passato: le saghe. Miti che, come tali, persistono nella tradizione del folklore, delle epopee e della fiaba, conservando una carica anche debole della sacralità delle origini; un

² La letteratura religiosa è un'area tematica emblematica per individuare le radici medievali del fantastico. In effetti nel medioevo la religione cristiana pervadeva tutta la cultura, tutta la letteratura e quindi tutto il sentire.

³ In: "Repubblica" III, 392 a.

riferimento ai simboli di quelle lontanissime radici che, per quanto ci riguarda, sono certamente cristiane.

Occorre a questo punto andare nello specifico di questo rapporto tra cultura medievale cristiana e linguaggio simbolico-allegorico del narrato fantastico. Dobbiamo considerare il tipo di uomo che per natura e per pratica tendeva ad esprimersi con l'allegoria; e per un uomo del medioevo, allegoria significa chiare immagini visive. E le chiare immagini visive ricevono assai più intensità dal fatto d'avere un significato - non è necessario che noi sappiamo quale sia questo significato, ma nella nostra consapevolezza dell'immagine dobbiamo accorgerci che c'è pure il significato. L'allegoria è uno dei metodi dell'espressione poetica e porta il lettore, o chi ascolta, in un ambito psicologico. L'allegoria era un abito mentale, che quando veniva elevato all'altezza del genio (pensiamo a Dante) poteva produrre un gran poeta come un gran mistico o un gran santo. L'immaginazione di Dante è certamente visiva, in quanto egli viveva in un'età in cui gli uomini avevano ancora visioni ed il linguaggio simbolico permeava ogni cosa. E' ancora più evidente se si pensa all'interpretazione che, della natura, davano i cosiddetti *bestiari* (con i loro ippogrifi e draghi); ma ci arriveremo tra poco.

Sappiamo quanto le creature fantastiche costituiscano un irrinunciabile elemento del fantasy; ma quale era il ruolo, il significato, la posizione degli animali reali o immaginari nella cultura medievale? A formare il complesso mondo animale della cultura tardo antica confluirono due diverse tendenze. Quella scientifica e razionalizzante avviata da Aristotele e quella magico-astrologica influenzata dalle dottrine gnostiche, e secondo la quale il cosmo era intessuto di occulti rapporti che collegavano gli astri, gli animali dell'aria, della terra e dell'acqua, le piante e le pietre. Su questi modelli si sviluppò la "zoologia immaginaria" del Medioevo. Pur nella pluralità degli stili e nella diversità delle fonti, questo genere letterario non costituisce affatto una congerie disordinata di fantasie, ma conserva un'intima coerenza per cogliere la quale è necessario soltanto decodificare il linguaggio.

I *bestiari* ci danno il quadro delle conoscenze scientifiche del tempo e del significato etico-etimologico che si attribuiva loro.

Per inquadrare bene questo tema, occorre precisare che la cultura tardoantica e medievale non era, al riguardo, univoca. Essa si presentava, anzi, come il risultato di parecchie componenti: quella propriamente scientifica, esito del modo di affrontare la realtà tipico della scienza greca; quella mitico-magica, ereditata dalle culture orientali ma passata a inserirsi profondamente nel tessuto ellenico e poi

romano grazie alla sintesi operata, dal III secolo a.C. in poi, negli ambienti cosiddetti "ellenistici"; quella cristiana, erede del mondo ebraico ma anche di quello greco-orientale.

Tutto ciò dette origine a un mondo animale complesso e non sempre coerente, all'interno del quale tuttavia si potevano discernere le due tendenze appena indicate. Da principi di questo genere sarebbe partita tutta la scienza dei bestiari, opere tuttavia nelle quali osservazioni scientifico-razionali, visioni filosofiche e argomentazioni magiche si sarebbero variamente unite con elementi etico-allegorici desunti dalle scritture cristiane e con dati empirici tratti dalle varie tradizioni folkloristiche. Poiché nelle scuole monastiche e poi vescovili si faceva grande uso delle favole esopiche ridotte in lingua latina da Fedro, dove agli animali si prestavano voce e comportamento umani e dove dalle storie degli animali si traeva un insegnamento morale, ecco che cultura esegetica e morale esopica si fusero in un atteggiamento che al mondo animale non guardava tanto per trarne notizie sul mondo della zoologia, quanto per assumerne informazioni sul piano etico-allegorico.⁴

Questo fu l'atteggiamento mantenuto nei confronti del mondo animale - e nello stesso modo riguardo alle piante negli erbari, alle pietre nei lapidari - da tutta la vasta produzione enciclopedica che giunge al XII secolo e che ha le sue tappe fondamentali nelle *Etymologiae* di Isidoro di Siviglia, nel *De rerum natura* di Beda, nel *De universo* di Rabano Mauro. Nel corso del Duecento poi, si diffuse una grande quantità di bestiari redatti nei vari idiomi volgari. La Bibbia, Fedro, le leggende e le immagini orientali penetrate in Europa dalle culture delle steppe o attraverso i testi narranti le vicende della spedizione di Alessandro in India (e, più tardi, attraverso i racconti dei fratelli Polo), le figure allegoriche desunte dai passi scritturali d'argomento profetico o escatologico, i segni che comparivano o che comunque venivano segnalati nei cieli, le visioni individuali e collettive, i simboli astrologici. La "zoologia immaginaria" del medioevo non è affatto una congerie disordinata di fantasie, anche se molte ed eterogenee sono le fonti alle quali essa ebbe ad attingere. Siamo dinanzi a un linguaggio che ha la sua grammatica, la sua sintassi, il suo svolgimento etimologico, la sua semantica.

La mitica conoscenza della fauna medievale affondava le radici in antiche teogonie, in leggende popolari, in antiche cronache monastiche, in interpretazioni dotte mediate dalla cultura tardo-antica. Entrate nell'orizzonte cristiano durante i primi tentativi di organizzazione teologica del cristianesimo, esse dettero origine alla elaborazione di regesti naturalistici il cui esempio principale fu la *Naturalis*

⁴ Ad esempio, di fronte alla notizia che il leone cancella le proprie impronte sul terreno, non ci si domandava se essa corrispondesse più o meno a una realtà effettiva: ma - applicando il sistema esegetico dei «quattro sensi della scrittura» - si constatava che il dato naturalistico fornito a livello letterale corrispondeva a una realtà superiore nell'ambito della quale il leone diveniva il simbolo del Cristo che cancella i peccati del mondo.

Historia di Plinio. Grazie alla sua propensione incontrollata per l'immaginario e il favoloso, i lontani posteri hanno potuto fare la prima conoscenza di quella fauna mostruosa che popolò i bestiari e le enciclopedie medievali.

Importati dall'India non solo da Plinio ma anche da Pomponio Mela, questi animali in bilico fra il reale e il favoloso, si incrociarono nei monasteri europei di Cluny, Fulda, San Gallo, Montecassino con altri mostri, diavoli e draghi partoriti dalle penne d'oca di monaci solitari, dando origine ad una fauna più fantastica e mostruosa alla cui reale esistenza finivano per credere essi stessi. Né a questi monaci nutriti di cultura classica difettava la fantasia per conoscenze geografiche, di terre abitate da popoli e animali dalle strane fattezze, sorvolate a cavallo di draghi prelati loro da Macrobio ma che, ai nostri occhi ricordano terribilmente le epopee del *Dragonlance*. Fu così che essi dettero inizio con due millenni di anticipo all'esplorazione dello spazio e di nuovi continenti, strappando il primato ai veneziani Cadamosto e Polo. Ma nel linguaggio di quegli esploratori dell'immaginario fantastico il drago, il grifone alato, il centauro erano anche temi, allegorie mutuati dalla Bibbia, la inesauribile fonte della letteratura cristiana che fornì draghi e serpenti presi in prestito dall'Apocalisse di Giovanni, in cui il drago è il diavolo. E proprio il mostro più classico del fantasy è un autentico tormentone, dall'antichità al medioevo.

L'origine dei draghi si perde nei meandri della storia dell'uomo: infatti compaiono nelle leggende di popoli del passato, sia europei che orientali, ma la loro concezione è notevolmente differente; mentre nelle zone occidentali i draghi erano considerati l'incarnazione del male, portatori di distruzione e morte, in oriente erano visti come potenti creature benefiche.

Nelle leggende mesopotamiche, si narra di Tiamat; una creatura fatta dall'unione di parti del corpo di tutte le creature che dovevano nascere: possedeva le fauci del coccodrillo, i denti del leone, le ali del pipistrello, le zampe della lucertola, gli artigli dell'aquila, il corpo del pitone e le corna del toro. Se formiamo un'immagine mentale di questa creatura, ci accorgeremo che risponde perfettamente alla descrizione medievale del drago ed alla copertina di ogni manuale di GdR che si rispetti.

Il drago, come il coccodrillo e il serpente, è una presenza ambigua nel bestiario medievale. Nemico di Dio è tuttavia dotato al tempo stesso di una saggezza profonda, custode di segreti ancestrali, potenzialità sconfinite, che avvolge nelle sue spire l'intero cosmo. Lo stesso oceano è raffigurato dagli antichi geografi come un enorme serpente circolare. Se l'iconografia medievale lascia la porta aperta alla paura nella semplice visione della bestia, d'altra parte poi, un corredo di favole e miti relativi al drago neutralizzano la sua carica negativa. Così, nella Lettera del Prete Gianni leggiamo di draghi

portati a spasso da principi indiani nelle feste nuziali e nei banchetti, di draghi cavalcati da guardiani con tanto di morso e sella.

Torniamo sui nostri passi e riallacciamoci al discorso sul linguaggio simbolico delle narrazioni fantastiche. E' ora evidente come nella letteratura e nel folklore medievale vigessero le stesse regole, e lo stesso linguaggio simbolico, adottate dagli autori del genere fantastico.

In realtà un simbolismo non scelto artificialmente, ma che viene da sé, è quasi innato in certi argomenti, situazioni o moduli narrativi. Nelle narrazioni fantastiche di un certo livello artistico la creazione come ripetizione dell'atto cosmogonico per eccellenza assume carattere sacrale ("Creiamo secondo la legge che ci ha creato", Tolkien in *La Realtà in trasparenza*). L'opera tolkeniana propone alcuni simboli di riferimento che si ripetono più volte: la cerca ed il viaggio, l'Anello, i colori, i Nazgul cavalcati dai Re umani non morti, Moria e i suoi cancelli, il Drago ed il fuoco, i protagonisti. Simbolo principe, elemento dominante è sempre e comunque l'anello inteso come strumento definitivo, come rappresentazione del potere dell'ingegno umano: la scienza tecnologica al servizio dell'ambizione. E' il potere dell'artigiano all'ennesima potenza ma anche, contemporaneamente, simbolo della tensione verso l'assoluta perfezione cui aspira l'essere umano. Tuttavia l'Anello in Tolkien si distacca dal suo archetipo sotto diversi punti di vista: l'Anello è strumento di distruzione, perverte inesorabilmente qualunque intento, cosa che il Fuoco di Prometeo o il Sacro Graal o il Vello d'Oro o, naturalmente, l'Oro del Reno non sono in grado di fare per loro costituzione. Pur essendo anch'essi promanazione del divino presso il mondo umano, prevedono una necessaria catarsi attraverso cui il tributo all'Assoluto viene pagato. L'Anello sottrae all'utente la possibilità di appartenere ed interagire con la propria realtà; traccia ne sono le caratteristiche che il malcapitato acquista, quali l'atemporalità (Gollum non era invecchiato ma solo avvizzito) e l'invisibilità: in buona sostanza non caratteristiche in grado di esaltare il personaggio ma solo di sottrarlo alle proprie responsabilità; l'Anello non va ritrovato ma distrutto, in quanto estremo corruttore: è l'inversione della cerca classica, come invertita è la valenza dell'oggetto per chi lo possiede.

Accanto all'Anello ci sono poi i personaggi; primari o co-primari che siano essi motivano il lavoro tolkeniano. Tutti concorrono a forgiare il suo mondo secondario: dagli Ainur alla figlia di Samwise, la rinascita della vita dopo il conflitto cataclismatico: tutta la loro galleria ricorda il percorso delle fedi e della storia umana. Uno per tutti Gandalf, l'*istari* per eccellenza. L'evoluzione del personaggio è metafora, medievaleggiante, del percorso che ogni uomo compie per giungere alla "saggezza": egli compare in Arda come Gandalf il Grigio, colore che simboleggia già di per sé la terza età e, per

traslato, la saggezza e la responsabilità dell' esperienza. Si fa guida della Compagnia dell' Anello e ha la sua definitiva evoluzione solo con la discesa nelle viscere di Moria, dove affronta la sua "prova filosofica" battendosi contro il proprio opposto (un demone chiamato Balrog). Da qui ricomparirà mesi più tardi come Gandalf il Bianco (la rielaborazione personale dell'esperienza iniziatica che fa maturare), ormai definitiva incarnazione di perfezione umana: rappresentazione di semplicità, come unico strumento per la vera illuminazione, libera da tutte le seduzioni di un approccio sapientistico e non teologico della conoscenza (che tanto potrebbe ricordare dei mistici medioevali). Contrapposto a Gandalf troviamo un altro *istari*, Saruman, ritenuto in precedenza più potente e saggio ma proprio per questo preda della propria sete di conoscenza. Tale condizione è ancora una volta evidenziata dalla trasformazione del suo nome: da "il Bianco" ad "il Multicolore". Poiché il mistero che esplose nella realtà del Signore degli Anelli è contemporaneamente simbolico e concreto, questo è il legame con i precursori del suo genere e questa la sua forza e modernità. Non si tratta più di un sottogenere negletto per minorati mentali o per adulti zuzzurelloni, ma di una narrativa "alta" a tutti gli effetti, insomma uno strumento per una completa rilettura della storia. Ritrovare le radici anche di questo genere letterario non soltanto può essere utile per svincolarsi da un appiattimento eccessivo, ma può anche risultare una piacevole fonte di sorprese, di intrattenimento, ma soprattutto di arricchimento culturale. A ragione, Tolkien è considerato il "vate" ed il padre di questo genere, che oggi ha il nome di "fantastico", termine che è però ben lungi dal trasmetterne il complesso valore. Da allora il fantastico in tutte le sue più ampie accezioni è diventato incredibilmente comune tra gli autori contemporanei, pubblicati dalla grande editoria in collane non specializzate e tanto comune che oggi si stenta a stare dietro a tutte le novità.

Sicuramente è un segno dei tempi: almeno da un punto di vista quantitativo, il fantastico non è più respinto a priori ma accettato comunemente, pubblicato, recensito e, naturalmente, letto. Ciò vale per quasi tutti gli autori di questo genere, questi "naufraghi del reale" che hanno scritto "all' ombra" del capolavoro tolkeniano. Le caratteristiche di questo genere collegano la moderna "fantasia eroica" ad esempi illustri del passato; ne fanno calare le radici in qualcosa di assai più significativo che una "semplice fantasia": i miti primordiali di fondazione, i simboli divini, le saghe nordiche, le epopee indiane, i poemi cavallereschi, l'universo arturiano, vari cicli, le leggende medioevali, risalendo, almeno per l'Italia, all' Orlando Furioso. "Messer Ludovico, dove mai avete trovato tante corbellerie?" chiese nel 1516 il cardinale Ippolito d' Este all' Ariosto, dopo aver letto il suo poema.

L' illustre porporato, cui peraltro era dedicata l'opera, non aveva capito che non si trattava di un lavoro di immaginazione né di invenzione gratuita e fine a se stessa, ma d' ispirazione ad archetipi immortali.

Un contributo determinante al genere fantasy è stato dato sicuramente dalle fiabe. L'origine della fiaba si perde nell'antichità stessa del mito. Il mondo delle fiabe è pieno di draghi, di mostri, di creature fantastiche e personaggi che assomigliano molto ad eroi dal cuore impavido. Tutte prerogative che ritroviamo nelle maggiori opere fantasy. L'origine del fantasy da ricondurre alla mitologia antica dunque? Sicuramente sì, perché lì è l'origine stessa di tutte le storie del mondo. Le origini del fantasy risalgono dunque all'infanzia dell'umanità, nella forma del mito e dell'epica, e solo successivamente all'epopea medievale e ai suoi canti di gesta.⁵

Un capostipite del fantasy può essere considerato "il poema di Beowulf", il più antico testo poetico europeo scritto in lingua volgare, una delle opere più importanti della letteratura anglosassone. Beowulf, come punto di partenza è il Medioevo come commistione simbolica di fiaba e leggenda, di mito ed epica, di lotta costante tra bene e male. Il Medioevo come luogo simbolico in cui la natura è rappresentata come elemento essenziale della narrazione, permeata di presenze soprannaturali e fantastiche, ereditate dal mondo della mitologia. E successivamente nasce il mito di Re Artù e della ricerca del Sacro Graal - che si trova alla radice della cultura europea - e il mondo della cavalleria, che ritroviamo all'origine del fantastico contemporaneo.

Tra i poemi cavallereschi troviamo la Chanson de Roland del ciclo carolingio, imperniato sulle vicende di Carlo Magno e dei suoi paladini; questo insieme di canzoni di gesta nasce nel nord della Francia, come poema epico in lingua d'oïl, in origine tramandato oralmente. Questo ciclo celebra i valori della cavalleria: nobiltà, coraggio, forza fisica, fedeltà fino alla morte. Man mano che queste vicende vengono tramandate, e infine messe per iscritto, si arricchiscono di episodi aggiuntivi finché si perde di vista la versione originale.

Il ciclo bretone o ciclo arturiano si sviluppa in Bretagna, ed è dedicato alle vicende di Artù e della Tavola Rotonda. Questo ciclo si colloca nel genere del romanzo cortese, nato per rispondere

⁵ Nella poesia epica si parlava delle gesta degli dei e degli eroi, mentre nella poesia lirica il poeta parlava dei propri sentimenti e delle proprie esperienze. La poesia lirica rinasce con la poesia provenzale. La lirica provenzale è scritta in lingua d'oc, veniva cantata in pubblico con l'accompagnamento musicale. Era destinata alla trasmissione orale. I poeti sono detti trovatori da *trobar*, che vuol dire comporre musica. Le raccolte di liriche (i canzonieri) erano accompagnate dalla biografia degli autori, che sono ricche di elementi fantastici e commenti retorici testimoniando come i temi amorosi e quelli fantastici scatenassero l'interesse del pubblico, fino a circondare gli autori di un alone mitico.

all'evoluzione del gusto del XII secolo. In esso sono narrate le avventure di singoli cavalieri che perseguono una propria meta individuale, piuttosto che imprese militari collettive come era nelle canzoni di gesta. Molto spazio è dato agli amori cortesi e agli elementi fiabeschi. Il ciclo Arturiano ha come sfondo geografico un'isola imprecisata chiamata Avalon, un tempo considerata solo un parto della fantasia degli autori di saghe e leggende e tradizionalmente associata con il magico mondo ultraterreno.

Legato al ciclo della Tavola rotonda e alla ricerca del Santo Graal è il leggendario cavaliere Parsival. La prima opera in cui si narra di come Parsifal trovi il Graal salvando l'uomo che lo custodisce è un poema incompiuto del poeta francese Chrétien de Troyes (XII secolo). In un altro poema epico, del tedesco Wolfram von Eschenbach (XIII secolo), la storia assume una trama più precisa, ed è proprio su questa stesura che il compositore tedesco Richard Wagner basò la sua opera Parsifal (1872-82). Il Graal Arturiano fu descritto per la prima volta da Chretien intorno al 1190 in "Perceval le Gallois ou le compte du Graal" dove la parola Graal è utilizzata con il significato generico di Coppa; il calice fa parte di un gruppo di oggetti ugualmente dotati di poteri mistici, e non ha comunque alcuna associazione con il sangue di Gesù. Solo successivamente, attorno al 1202, il Graal viene descritto come il Calice dell'Ultima Cena, in cui Giuseppe d'Arimatea aveva raccolto il sangue di Gesù crocifisso.

Le opere Fantasy attingono spesso da generi preesistenti, come mitologia, poemi cavallereschi, fiabe e si ispirano, almeno in parte, al romanzo 'nero' o 'gotico' della seconda metà del Settecento. E' un genere di narrazione intermedio tra l'epico e il fantastico, che dà ampio spazio al misterioso, al magico, al soprannaturale, accettati come dati di fatto al di là di ogni possibile comprensione, siano essi favorevoli oppure ostili all'uomo. Tutto il genere Fantasy si può far risalire alle opere di William Morris e Lord Dunsany e, anche se i suoi prodotti migliori riecheggiano le fantasie medioevali e del Tardo Romanticismo inglese, in realtà attingono alla mitologia barbarica, al racconto dell'Orrore.

Il primo vero scrittore di fantasy moderno nel senso appena accennato fu William Morris il quale, in una serie di romanzi tra cui Il pozzo alla fine del mondo (The Well at the World's End) e Il bosco oltre il mondo (The wood beyond the world), composti verso il 1880, pone le basi del fantasy moderno. Con lui la storia del genere fantastico prende la piega decisiva: diventa fondamentale la creazione di una vicenda fantastica ambientata in un mondo e in un tempo immaginario, dove vigono le leggi della magia e dell'irrazionale, e regole non scientifiche e scientificamente inspiegabili.

Questo genere, nato in Europa nelle sue configurazioni cavalleresche e gotiche, e ricreato dagli Americani nella paradossale ricerca di loro antiche, inesistenti radici, arricchisce i temi di questa tradizione reinnestandovi degli umori più genuini, e tempera molte oscurità gotiche e molte tenebre piene di gorgoglii fatiscenti, in una luce solare che, se da un lato ricaccia indietro il Soprannaturale, dall'altro rivaluta l'umanità dei suoi personaggi, spesso più malinconici che trionfanti, anelanti più alla spiritualità, anche pagana, che non alle stragi sanguinolente. Il sorgere negli anni Venti e Trenta di nuove riviste come *Weird Tales* e successivamente *Unknown Worlds* aprì nuovi orizzonti agli scrittori fantasy cui seguirono, alla fine degli anni '30 i cosiddetti pulp magazines con i fantastici Miti di Cthulhu di H.P.Lovecraft, considerato il maggiore narratore del genere fantastico americano del secolo assieme a Tolkien.

Negli anni Quaranta poi, grazie a diversi pulps, emersero una nutrita serie di autori validissimi, primo tra tutti quel Fritz Leiber assunto ai vertici della Heroic Fantasy con il Ciclo di Fafhrd e del Grey Mouser. La seconda metà degli anni Quaranta e l'inizio degli anni Cinquanta furono un periodo piuttosto contraddittorio per il fantasy. Senza la pubblicazione in volume da parte della Gnome Press delle opere di Robert E. Howard e soprattutto l'uscita di quel grandioso capolavoro mondiale che è *Il Signore degli anelli* di J.R.R.Tolkien, probabilmente il fantasy moderno si sarebbe estinto come genere. Nel Fantasy è possibile distinguere almeno due grandi filoni relativamente autonomi: il Fantahorror e il genere *Sword and Sorcery*, spesso ambientato in un metastorico Medioevo. Il Fantasy più archetipico del filone *Sword & Sorcery*, detto anche Fantasy Eroico propone vicende di sapore mitologico, ambientate in passati remotissimi o lontanissimi futuri o in universi alternativi, ma quasi sempre con caratteri medievaleggianti e barbarici che ricordano le saghe nordiche e i poemi cavallereschi del ciclo arturiano.

Le storie hanno per palcoscenico mondi immaginari, preistorici e medioevali, creati secondo i parametri stabiliti da ogni autore. In un clima di barbarie e di Magia (alleandosi con draghi ed altri animali fantastici, oppure con Demoni), Amazzoni e Guerrieri, Maghi e Stregoni si danno battaglia senza esclusione di colpi. Le donne, specie nelle carnose illustrazioni di Boris Vallejo e di Frank Frazetta, i Maestri indiscussi dell'Illustrazione Fantasy, sono vestite perlopiù di catenelle, curano soltanto le calzature, la vistosa bigiotteria, e i pugnali e le spade di cui sono abbondantemente fornite.

Un possente guerriero dal fisico pompato brandisce uno spadone a due mani sulla sommità di un altare, le cui scalinate vertiginose lo proiettano quasi a toccare il cielo imbronciato che lo sovrasta: poi l'arma si abbassa velocemente compiendo una curva mortale, e all'uomo che lo fronteggia, altrettanto virile e possente, tronca di netto il capo, che rotola al suolo dove rimane con gli occhi sbarrati. Il Male è

stato sconfitto, i torti sono stati riparati, e il Bene e la Giustizia trionfano. Siamo alla scena finale del film di John Milius, *Conan*, interpretato da Arnold Schwarzenegger, che non solo è stato un record assoluto d'incassi, ma ha anche procurato al Fantasy un successo e un consenso che col passare degli anni si sono andati vieppiù consolidando. Possiamo dire che l'interesse suscitato dal Conan di Howard incontra vasti strati di lettori, è dovuto soprattutto al *sense of wonder*, quel senso di meraviglioso, di magico, che è ben presente in tutte le sue avventure, e che fa vibrare nel nostro animo una corda sollecitata già dalla più tenera infanzia con le storie di Principesse, Stregoni, Draghi e Streghe, che le mamme raccontavano quando ancora la televisione era di là da venire.

Howard è il padre del moderno Fantasy Eroico, nelle innumerevoli avventure dei suoi personaggi più famosi Conan, Kull di Valusia, Solomon Kane, e i gaelici Bran Mak Morn, Turlogh il Nero e Cormac MacArt - è brillantemente riuscito a raccontarci, da un suo punto di vista totalmente originale e singolarissimo, una serie di episodi fulcrati sulla tematica dell'eroe solitario costretto a confrontarsi quotidianamente con i problemi del vissuto, e soprattutto, con tutto ciò che scaturisce dai sentimenti e dalle passioni dell'uomo.

Per la storia e lo sviluppo del fantasy moderno, probabilmente la saga di Tolkien è altrettanto importante, se non di più, dell'opera di Howard. In realtà i due scrittori rappresentano proprio gli opposti estremi delle possibilità del genere. Le storie di Howard sono infatti l'esaltazione di eroi dalla grande forza fisica, mentre la trilogia degli Anelli di Tolkien è un colossale affresco sulla lotta tra il bene e il male, e rappresenta contenuti profondamente morali come la difesa di valori tradizionali. L'unica cosa che i due avevano in comune era la passione per la creazione di mondi fantastici e magici, dove l'eroismo è l'unica forma di lotta contro il male. Assieme i due scrittori rappresentano la più importante influenza sullo sviluppo attuale del genere.

Finita la Seconda Guerra Mondiale, mentre gli autori di cui si è detto continuavano nella loro produzione con immutato favore da parte dei lettori, ecco fare la sua comparsa un altro autore destinato a diventare un "mostro sacro" della Narrativa Fantastica in genere e, in particolar modo, del Heroic Fantasy. Si tratta di Paul Anderson, un nome ben noto a tutti gli appassionati di Fantasy e di Fantascienza, cui vanno ascritte opere di sicuro valore quali *La Spada Spezzata* e *Tre cuori e tre leoni* che, assieme a *Crociata Spaziale*, costituiscono delle vere e proprie gemme che rischiarano tutto il panorama di questo genere di letteratura.

Dello stesso periodo di Anderson è Jack Vance, uno scrittore che molti tra gli "addetti ai lavori" giudicano il migliore scrittore di Fantasy attualmente in attività. Negli anni Sessanta la Fantascienza ha mutuato diverse valenze dal Fantasy, introducendo nei suoi contesti ambienti medioevali, oppure

l'uso della Magia, magari razionalizzata. Tanto per citare quelli che sono presenti in tutte le biblioteche dei cultori del genere, faremo i nomi del *Ciclo di Darkover* di Marion Zimmer Bradley. Nello stesso decennio assistiamo a una fioritura straordinaria e ad un successo enorme e senza precedenti in tutto il mondo: il genere fantasy non avrebbe più conosciuto momenti di flessione (negli anni Settanta nascono i Giochi di Ruolo). Questo particolare filone della Narrativa Fantastica ha conosciuto negli ultimi anni un autentico boom.

Il fantasy contemporaneo è nato con *La Spada di Shannara* di Brooks nel 1977. Vale la pena quindi spendere due parole sul perché questo autore, spesso accusato di scrivere in modo troppo "semplice", merita a pieno l'attenzione che il successo editoriale gli garantisce quotidianamente. Dov'è l'originalità del fantasy di Brooks se la sua è tra le pochissime a potersi mantenere ad un buon livello qualitativo pur conservando l'etichetta di letteratura di massa? Tra i molti elementi, da un punto di vista strutturale il principale è quello che alcuni definiscono il rovesciamento del topos. Ci arriveremo tra poco. Prima affrontiamo in modo più sistematico la questione delle tematiche del fantastico e di come corrispondano strettamente a quelle medievali.

Il genere fantasy è, abbiamo visto, una diretta derivazione, della fiaba. Questo rapporto fantasy-fiaba ha tra i maggiori studi teorici il celebre saggio di Tolkien *On fairy stories* che appunto indicava implicitamente i punti di contatto tra i due generi. Ora, le fiabe tradizionali sono state sottoposte nella prima metà del Novecento ad un'attenta analisi psico-sociologica, che ha avuto come suo iniziatore il russo Vladimir Propp, tendente a riscontrare quelli che tecnicamente sono detti i *topoi* (dal greco *topos*, luogo), cioè letteralmente i luoghi comuni delle storie, gli stilemi che si ripetono costantemente nella maggioranza delle fiabe. Non sorprenderà se una discreta parte di questi *topoi* possano valere perfettamente anche per il genere fantastico e molta letteratura medievale, e se un'ulteriore analisi rivelerà l'esistenza di altri *topoi* precipui del fantasy contemporaneo.⁶ Cercando di schematizzare e limitandoci ad esempi generali, risulterà evidente al lettore di opere fantasy che le trame della maggioranza dei romanzi di questo genere possono essere tendenzialmente condensate nei seguenti punti, che appunto Propp per primo indicò nei suoi studi:

1) Allontanamento: un personaggio della storia abbandona per un qualche motivo la propria casa. (cfr. Bilbo Baggins ne *Il Signore degli Anelli* [di seguito, ISDA], Luke Skywalker in *Star Wars* [di seguito, SW])

⁶ La trilogia di "Guerre stellari" ne è l'esempio più eclatante: non più una proiezione futura di questo mondo, ma la creazione di un altro mondo; non più un "Accadrà domani", ma un "Tanti e tanti anni fa, in una galassia lontana, lontana...", come si apriva la prima delle tre pellicole di Lucas.

- 2) Divieto: l'eroe riceve una proibizione o un ordine. (cfr. Gli Eredi di Shannara, gli Ohmsford ricevono l'ordine di recarsi al Perno dell'Ade)
- 3) Infrazione: l'ordine o il divieto è infranto. Entrata in scena dell'antagonista. (cfr. la fallita missione ad Alderaan in SW, la non apparizione di Gandalf a Brea in ISDA)
- 4) Investigazione: l'antagonista cerca informazioni sulle sue vittime o, in rari casi, viceversa. (cfr. i Cavalieri Neri chiedono informazioni su Frodo in ISDA)
- 5) Tranello: tentativo dell'antagonista di sconfiggere la vittima con trucco, travestimento o trappola. (cfr. la finta spada a Paranor ne La Spada di Shannara, la trappola della grafite ne L'impero Colpisce Ancora, SW)
- 6) Danneggiamento: l'antagonista riesce a danneggiare l'eroe, un suo amico, o a impossessarsi di un oggetto importante. (cfr. Frodo ferito a Collevento in ISDA, Luke perde la mano nel duello con Vader ne L'Impero colpisce Ancora).
- 7) Inizio della reazione: l'eroe e i suoi compagni decidono di porre fine alla situazione di danneggiamento. (cfr. la battaglia di Yavin in SW, la nascita della Compagnia dell'Anello in ISDA)
- 8) Partenza: partenza dell'eroe e dei suoi compagni per l'avventura finale. (cfr. La Compagnia lascia Granburrone in ISDA)
- 9) Donatore: un personaggio superiore dona poteri all'eroe. (cfr. la morte di Obi-Wan in SW, il dono di Galadriel in ISDA)
- 10) Reazione dell'eroe: grazie all'aiuto del donatore, l'eroe risolve una situazione drammatica. (cfr. Luke con l'aiuto della Forza distrugge la Morte Nera in SW, Frodo usa la luce di Galadriel per sconfiggere Shelob in ISDA)
- 11) Trasferimento dell'eroe nello spazio: l'eroe viene trasferito nello spazio a cospetto dell'antagonista per la lotta finale. (cfr. Frodo a Mordor in ISDA, Luke condotto dall'Imperatore ne Il Ritorno dello Jedi, SW)
- 12) Lotta: scontro finale tra l'eroe e l'antagonista. (cfr. Shea contro il Signore degli Inganni ne La Spada di Shannara, Luke contro Vader e l'Imperatore in SW)
- 13) Marchiatura: l'eroe subisce una menomazione fisica nel corso della lotta finale. (cfr. Frodo perde il dito per opera di Gollum su Monte Fato)
- 14) Vittoria e rimozione della sciagura: l'antagonista è sconfitto, la situazione ritorna al pacifico stato iniziale. (cfr. distruzione di Sauron e crollo di Mordor in ISDA, distruzione degli Ombrati e rimozione del loro orrore nelle Quattro Terre ne I Talismani di Shannara)
- 15) Ritorno: ritorno dell'eroe festosamente accolto a casa. (cfr. celebrazioni a Yavin in SW, celebrazioni di Frodo e Sam in ISDA)

Questa sequenza di avvenimenti, chiamati da Propp funzioni, costituisce la struttura tipica della fiaba sia occidentale che orientale, ed è stata completamente ripresa dalla narrativa fantasy. Oggi il filone fantasy è forse, dal punto di vista editoriale, il genere più prolifico e produttivo. Questo è senza dubbio un fattore che spiega la continua ripetitività degli schemi e degli intrecci nelle opere fantasy, che da un lato ha ridotto tale genere al rango di narrativa di consumo e dall'altro lo ha reso ancora più settoriale, legandolo strettamente con fenomeni non letterari quali ad esempio il Gioco di Ruolo.

Negli esempi sopra riportati si nota come molte di quelle funzioni narrative siano state riprese da Brooks, particolarmente nel suo primo classico *La Spada di Shannara*. Appare evidente come molte di

queste funzioni risultino simili ai romanzi di Tolkien ma in modo molto particolare. Meno evidente potrebbe invece risultare come, la fortuna dell'opera di Brooks, si basi su una destrutturazione di questi schemi fissi, che spesso vengono completamente rovesciati. Facciamo degli esempi.

Ne *La Spada di Shannara* il tema della *quest* è dominante. Già in questo romanzo, tuttavia, assistiamo a una prima trasformazione del *topos* classico: una volta trovata la spada, gli eroi – ironia della sorte – non hanno la benché minima idea di come si usi. Stesso concetto presente nel Primo Re di Shannara e negli *Eredi di Shannara*: sempre la spada, sempre la perplessità dei personaggi riguardo il suo uso. Questo è un rovesciamento fondamentale del *topos*. Rende il tema della *quest* completamente privo di senso. Quest'inversione del *topos* della *quest* è dominante nelle opere di Brooks, in particolare nel ciclo degli Eredi di Shannara. Qui, la *quest* si divide in tre momenti: ricerca della Spada, di nuovo persa perché dimenticata; ricerca della fortezza di Paranor, la svanita rocca dei Druidi; ricerca degli Elfi, il 'popolo eletto' (perché unico dotato di magia) da tempo misteriosamente scomparso dal mondo. Una ricerca che si conclude, apparentemente, con un clamoroso fallimento. La Spada viene ceduta a Par Ohmsford dallo stesso capo degli Ombrati, il suo più terribile nemico: essa si rivelerà infatti inutilizzabile poiché Par non riesce a coglierne la funzione.

Il ruolo degli Elfi viene completamente rovesciato: visti inizialmente come Messia, unici capaci di sconfiggere gli Ombrati con la loro magia, si scopre invece che sono stati proprio loro a creare gli Ombrati attraverso esperimenti proibiti di stregoneria. Gli Elfi, depositari della magia nelle Quattro Terre, non sono eterei e perfetti, ben diversamente dagli Elfi di Tolkien. Ossessionati dalla magia, spesso malvagi, il più delle volte disinteressati alle vicende del mondo umano.

Ma ecco anche spiegato il rovesciamento di un altro *topos* classico, quello dell'aiutante magico. Ne *La Spada di Shannara* e nei due successivi romanzi che compongono la prima trilogia ambientata nelle Quattro Terre, l'aiutante magico per eccellenza è impersonato da Allanon, il druido depositario di antichissime conoscenze che tanto somiglia al Gandalf di Tolkien o all'Obi-Wan Kenobi di Star Wars. Ma Allanon, così come i successivi aiutanti magici Cogline e Walker, non sono certo esseri infallibili, né tanto meno perfetti. Allanon mente esplicitamente ai personaggi della saga di Shannara, al punto tale da nascondergli i veri scopi delle loro missioni e i reali pericoli cui vanno incontro, portando però il peso di tali menzogne nel profondo della sua anima.

Il ciclo di Landover è, per stessa ammissione di Brooks, un'opera satirica del fantasy canonico. Questo spiega quindi anche perché spesso gli antagonisti di Ben Holiday siano figure caricaturali. Il male in Brooks assume sempre fattezze ben diverse da quelle classiche, e ad esempio nel primo romanzo del ciclo di Landover, il male è rappresentato dal Marchio di Ferro, che in realtà sembra essere null'altro

che la proiezione delle paure e delle angosce di Ben Holiday stesso. Draghi, trolls e streghe nel fantasy brooksiano del ciclo di Landover sono cattivi di supporto, spesso da operetta, ennesimo rovesciamento di un luogo comune della produzione fantasy 'ortodossa' che si evolve dalla fiaba classica.

L'originalità e il valore della fantasy di Brooks sta proprio in questo, nel fatto cioè che le vicende vengano risolte non con espedienti magici o armi invincibili, ma con l'umana grandezza che i protagonisti dimostrano. Appare chiaro quindi come Brooks - pur partendo necessariamente dalle stesse funzioni in comune con la più classica produzione fantasy - abbia superato lo schematismo e la desolante mancanza di originalità che caratterizza gran parte dell'attuale produzione. In questi libri il magico resta preponderante; l'elemento fantastico resta peculiare ma non principale; è insomma un espediente che non deve mai svilire la centralità dell'uomo, sempre e comunque protagonista delle più grandi e notevoli opere del fantastico.

E' l'anelito al magico, al fiabesco, che ognuno di noi ha dentro di sé, e che prepotentemente si fa sentire in un'epoca quanto mai pragmatica e legata a cose concrete, a dimostrazione che nel fondo di ognuno di noi è presente un desiderio di ritorno alle origini che niente e nessuno potrà mai cancellare. Tematiche quindi fantastiche ma anche assolutamente fiabesche e medievali; l'esempio di Brooks è certamente emblematico, ri-scrivere i "luoghi narrativi" della tradizione medioevale modernizzandoli però, grazie al rovesciamento di molti contesti.⁷

Abbiamo detto prima come negli anni '70 siano sorti i Giochi di Ruolo e li abbiamo inseriti nella categoria dei *centri di interesse* legati ai temi del fantastico. Occorre certamente spiegare meglio di cosa parliamo affinché tutti, anche quelli che non hanno mai sentito parlare di "Role Game", possano seguire con maggiore chiarezza gli argomenti trattati.

Terre abitate da gnomi, elfi e uomini, gnomi, draghi, orchi e mostri di ogni genere sono diventate terreno ideale per la costruzione di un impero mediatico di ampie dimensioni. Dalla letteratura al cinema, passando per giochi da tavolo e tecnologici.

La ricchissima produzione letteraria fantastica, che fonde gli elementi più classici delle saghe nordiche, dei cicli cavallereschi medievali e delle fiabe tradizionali, ha trovato terreno fertile, in una tipologia ludica tutta particolare: i GdR appunto.

⁷ Ultimo esempio sono quattro temibilissimi avversari incontrati nei cicli di Shannara: Morte, Guerra, Pestilenza, Carestia; i quattro cavalieri apocalittici, ovviamente.

Il termine "Role-play" nasce negli anni '50 assieme all'allora innovativa tecnica di analisi psicologica, definita nel termine *Psicodramma*. Non dissimili le dinamiche in entrambe le situazioni, infatti, i partecipanti si trovano a dover interpretare situazioni e ruoli predefiniti.

Progenitore, ufficialmente riconosciuto, di tutti i GdR fantasy è sicuramente il famosissimo D&D (Dungeons and Dragons), gioco-libro - sulla cui copertina si poteva leggere "*Fantasy medieval wargame, playable with paper and pencil and miniature figures*" - introdotto nel 1974 con il marchio TSR articolato su moduli appartenenti a generi o ambientazioni di fantasia, diversi tra loro; le vittorie o le sconfitte dei giocatori venivano decise attorno a un tavolo e con il solo ausilio di una serie di lanci di dadi e della fantasia dei partecipanti. Scopo del gioco non esclusivamente la soluzione di un'avventura ma anche, e soprattutto, l'acquisizione di esperienza da sfruttare in un livello di gioco superiore. Svolgimenti e dinamiche sono simili a tutti i GdR, dall'eliminazione dei mostri, all'uso delle armi e di vari oggetti che determinano e incrementano la forza del giocatore. Il boom era iniziato.

Oggi i GdR hanno migliaia di appassionati estimatori in tutto il mondo; e il loro numero è cresciuto notevolmente tra la seconda metà degli anni '70 e i primi anni '80, quando apparvero i primi *videogames* basati su una meccanica di gioco in stile D&D. Questo gioco ha, in effetti, profondamente influenzato la collettività americana di quegli anni; basti pensare che ha ispirato molti cartoni animati e prodotti per l'infanzia (giocattoli & affini), e che ha lasciato un segno indelebile praticamente in tutta la letteratura fantasy del periodo.

Con l'avvento della tecnologia, questo mondo affascinante ha cercato altre forme di traslazione ludica. Ausilio fondamentale di questo percorso è stata la rete (con i MUD) e l'utilizzo dei nuovi supporti tecnologici (playstation, CD-Rom). Di ultimissima generazione sono i MMORPG - *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* - del tutto simili a videogame tradizionali, all'interno dei quali sono creati degli ambienti perennemente attivi, che a differenza di altri GdR, non si interrompono mai. E a causa di questa caratteristica, che comporta dei costi di gestione elevatissimi, il giocatore si vede costretto a pagare una sorta di abbonamento mensile, che servirà appunto, a coprire i costi di gestione dell'altissima qualità del servizio. Il tutto a scapito della fantasia e della creatività propria dei GdR e dei MUD tradizionali.

Abbiamo precedentemente parlato di quanto l'immaginario fantasy e di quanto la narrazione fantastica sia debitrice all'immagine, all'iconografia fantastica soprattutto; a questo punto è obbligatorio parlare di Cinema. Facciamo un salto in dietro di 100 anni e scopriamo che in principio fu Méliès (capostipite dei registi), che inaugurando la quinta musa con le sue fantasmagorie, avviava la

storia del cinema continuando quella, ben più antica, della narrazione fantastica. Poi arrivò Walt Disney con il suo lungometraggio animato *The Sword and the Stone* - La spada nella roccia - ad attingere al romanzo cavalleresco. In seguito il "favoloso" tende a espandersi, generando tutta serie di produzioni cinematografiche che andarono a ripescare proprio nelle leggende pan-europee del medioevo. Da *Excalibur* (John Boorman, 1981) - sul mito di Re Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda a *Beowulf* (Graham Baker, 1999) - ripresa del poema epico della letteratura anglosassone -, passando per *Legend* (Ridley Scott, 1985) e *Labyrinth* (Jim Henson, 1986). Tutti esempi di come, anche la quinta arte abbia subito il fascino della letteratura fantasy, fornendo in tal senso nuovi dettami mediatici generati da nuove esigenze espressive. Non poteva mancare, naturalmente, la trasposizione filmica del più classico dei GdR, *Dungeons & Dragons* (Courtney Solomon, 2000) e della trilogia più famosa del secolo *Il Signore degli Anelli* di Peter Jackson .

Partiamo dall'incredibile successo di questo film per affrontare la fase successiva del nostro discorso. Alzi la mano chi, guardando una scena de *Il Signore degli Anelli*, non si sia immedesimato almeno una volta nelle ansie del piccolo Frodo, o non abbia condiviso il senso del dovere di Sam nell'accompagnare il padrone. O magari, qualcuno avrà parteggiato per lo stregone malvagio Saruman, elucubrando piani che sapeva non avrebbero funzionato, data la trama "a lieto fine". Uno dei probabili motivi di successo del genere fantasy, che negli ultimi decenni si è imposto al pubblico in tutte le sue innumerevoli sfaccettature, è probabilmente questa possibilità di immedesimarsi in qualcosa di lontano dalla vita reale. I GdR seguono questo schema, rivoluzionando il concetto di gioco di società inteso come *boardgame*. Non sorprenda, quindi, il fatto che i GdR più noti siano di ambientazione fantasy.

Aprirei ora una parentesi proprio sul gioco in generale e sui modi del GdR.

Voglio ora spendere alcune righe sull'importanza del gioco . Non è mia intenzione parlare di psicologia ma volevo ricordare che il giocare, rappresentato normalmente dall'infanzia, non è assente nell'età adulta . Ecco una bella definizione che ho trovato:

"Un'azione libera, avvertita come fittizia e situata al di fuori della vita concreta, capace tuttavia di assorbire totalmente l'individuo che gioca; un'azione non legata ad interessi materiali o utilitari che si svolge in un tempo ed uno spazio espressamente definiti, secondo regole prefissate, e suscita rapporti sociali che

*facilmente si circondano di mistero o accentuano mediante travestimenti la loro
diversità dal mondo ordinario."*

(Johann Huizinga, 1938)

La psicologia ha riconosciuto l'utilità del gioco ai fini dell'adattamento dell'uomo alla società, perciò al riconoscimento della sua funzione educativa e biologica si è aggiunto quello della sua funzione sociale. Il bambino gioca per rispondere ad un appello della natura, la quale ha disposto che egli promuova il suo primo sviluppo mediante quest'attività. Nei primi anni di vita compaiono i giochi di immaginazione e di fantasia: il bambino si crea compagni, personaggi e situazioni immaginarie, rispetto ai quali si comporta come se fossero realmente esistenti. Dopo qualche anno cominciano i giochi con le regole che costituiscono i primi tentativi di avvicinamento alle attività proprie degli adulti. L'attività ludica dell'adulto è invece orientata a sviluppare capacità potenziali, a permettere lo spirito d'emulazione o ad esprimere istinti sociali, e soddisfa queste esigenze per mezzo delle difficoltà, delle gare, dei premi.

Nel caso vi capitasse di presenziare ad una partita, giocata da ragazzi o da adulti, è probabile che vi sembrino due giochi diversi; è evidente che il modo di raffrontarsi verso i compagni e verso l'avventura sarà diverso soprattutto in considerazione dell'età dei giocatori. La prima grossa differenza che salterà subito agli occhi sarà lo scopo del gioco. Il giocatore del gruppo più giovane cercherà di risolvere l'avventura mettendosi in mostra e facendosi vedere come il migliore, il più forte, quello indispensabile al gruppo. Persone più adulte, normalmente, vedono il GdR in modo diverso. L'importante non sarà dominare gli altri giocatori ma cooperare con loro. A volte le differenze non sono così evidenti; si possono facilmente trovare adulti che giocano come bambini e che sono pronti a lasciare il gruppo, frignando e battendo i piedi a terra, quando qualcosa non va come loro vorrebbero. Posso garantirvi che è molto divertente giocare anche con queste persone, ed è inoltre molto interessante studiare il comportamento dei nostri amici in situazioni che poi potremmo ritrovare anche nella vita reale. Quello che spesso manca nel gioco dei bambini è l'interpretazione del personaggio, in pratica il vivere la situazione come sarebbe vissuta dal personaggio interpretato. Persone che giocano da molto tempo preferiscono frequentemente giocare personaggi particolari o con grossi problemi alle spalle. L'importante è divertirsi con gli amici e non dimostrare di dovere essere sempre il più forte.

Venendo più specificatamente ai Giochi di Ruolo anticipiamo subito che è sempre difficile spiegare in che cosa consistano a chi non ne sa proprio nulla. Molto probabilmente il concetto sarebbe più chiaro se la traduzione di 'role-playing game' fosse corretta: infatti la giusta versione in italiano di questo termine suonerebbe come gioco (game) di interpretazione (playing, che in inglese ha diversi significati,

quali giocare, suonare e, appunto, recitare) di una parte (role). Semplice, quindi: si fa finta di essere qualcun altro, magari in qualche altro mondo o qualche altro tempo. A questo punto solo la fantasia pone un limite alla gamma dei ruoli interpretabili: un detective della scuola dei 'duri' come Sam Spade, un mercenario spaziale spaccone come Han Solo, un eroe moderno dai superpoteri come l'Uomo Ragno, un guerriero selvaggio come Conan, un brillante studioso d'azione come Indiana Jones e tanti ancora. Certamente esistono definizioni tecniche migliori, ma il succo è proprio questo: nel Gioco di Ruolo ognuno interpreta una parte, cercando di interagire con altri che, a loro volta, interpretano la propria parte. Il tutto immaginando di *vivere* una avventura in un mondo di fantasia.

Immaginate di viaggiare per il mondo sul vostro cavallo, con una spada luccicante a pendere dalla cintura, un pugnale ben nascosto nei vostri stivali, e un sacchetto di pietre preziose trovate chissà dove. Immaginate che sia il crepuscolo, e che vi siate fermati al limitar del bosco preparandovi un fuoco per la notte, e ad un certo punto di sentire un battito d'ali, un rumoraccio quasi cavernoso, e, d'un tratto, una folata di vento: alzate gli occhi al cielo, e vedete filar via un enorme drago di color rosso vermiglio, tanto veloce e leggiadro quanto non avreste mai creduto che potesse esserlo una creatura così grande!

Se riuscite a vedere tutto questo... allora forse la televisione non vi ha ancora intorpidito il cervello e avrete capito cosa intendo con la parole GdR. Intuite allora quanto possano essere magici questi mondi, creati e modellati sui più segreti sogni di ognuno.

Diversi GdR hanno preso forma da varie ambientazioni fantasy, intendendo questa parola nel senso più ampio possibile: Ars magica, Lex arcana, Vampires (dal filone vampirico medievale), GIRSA (dal romanzo "Il Signore degli Anelli"), ecc.

Senza voler fare pubblicità ad un gioco piuttosto che un altro, parlo di *Dungeons & Dragons* solo perchè è l'unico gioco di ruolo a cui abbia mai giocato (e che continuo, quando posso, a giocare). Il contesto di D&D è medievale, questo si è capito; è un mondo che può essere paragonabile al 1300 della nostra civiltà. La terra è però in gran parte selvaggia e popolata da mostri di vario genere e natura, e la magia è una realtà ben precisa, definita. Gli esseri viventi sono animati (nel senso che possiedono un'anima) e questo implica la presenza di "piani di esistenza" diversi da quello contingente - quello in cui si svolge il gioco - in cui piazzare entità spirituali e magiche (due cose diverse). Sia gli esseri che gli oggetti possono essere magici (cioè permeati di forza magica), come i basilischi (un tipo di piccoli draghi) o gli anelli incantati e le spade magiche.

Il mondo di D&D potrebbe essere paragonato con tranquillità al nostro del periodo medioevale. Solo due sono le principali differenze che intercorrono fra queste realtà, ma per niente irrilevanti: i mostri e la magia. Infatti creature di tutti i generi e razze popolano questa terra. Dalle tigri dai denti a sciabola ai ragni giganti lunghi uno o due metri, dai dispettosi folletti anglosassoni agli orchi spaventosi della letteratura infantile, dalle umanoidi arpie alla mostruosa Medusa, ma l'elenco potrebbe allungarsi all'intero *bestiario*. *Dungeon & Dragons*, il decano di tutti questi GdR medievali, che ha da poco compiuto 30 anni, è di gran lunga il più diffuso e conosciuto GdR con 20 milioni di giocatori stimati, traduzioni in molte lingue ed oltre 1 miliardo di dollari di vendite di libri ed accessori alla data del 2004. I prodotti marchiati *Dungeons & Dragons* hanno costituito oltre il 50% del mercato dei GdR venduti nel 2002. Da quando D&D è comparso si sono sviluppati moltissimi altri GdR ambientati nei più disparati mondi della fantasia, letteratura e recentemente del cinema. Questa grande varietà permette a chiunque di interpretare virtualmente qualsiasi personaggio voglia. Non è comunque un caso che in termini di volume di vendite, diffusione e numero di "titoli" il Fantasy medioevale superi da solo il 50% delle ambientazioni totali.

In 30 anni D&D si è evoluto ed è cambiato molto, ma...è sempre Fantasy medioevale. Le razze più comuni in D&D sono: umano, elfo, gnomo, nano, *mezzorco*, *mezzelfo*, *halfling*. Le classi invece, sono più numerose: Barbaro, bardo, chierico, druido, guerriero, ladro, mago, monaco, paladino, ranger, stregone. Nel Medioevo la società feudale era rigidamente gerarchica, organizzata in tre categorie sociali chiuse: al vertice gli *Oratores*, che mettevano in contatto l'umanità con Dio attraverso la preghiera; subito sotto i *Bellatores*, che proteggevano la fede con le armi; sul gradino più basso i *Laboratores*, che mantenevano gli altri con il lavoro manuale. Lascio al lettore il divertimento di sovrapporre, punto per punto, quelle classi sociali del medioevo alle professioni attribuite oggi ai giocatori del fantasy di D&D. La flessibilità delle regole di D&D permette al Dungeon Master di creare la propria ambientazione. Comunque la TSR ha creato molte ambientazioni fantasy.⁸

E' inevitabile, a questo punto iniziare a porsi delle domande. Da dove nasce tanto indiscutibile interesse per le tematiche fantastiche e per il mondo medioevale? Nel più concreto dei mondi possibili, nella società che ha fatto della materia e con la materia quello che nessuna civiltà prima si era azzardata, vi è un insospettabile interesse per il fantastico. Se venti anni addietro il fantasy era un

⁸ Merita di essere citata un'altra peculiarità del fenomeno culturale legato a D&D. In totale controtendenza con quanto è avvenuto con ogni testata ludica dedicata ad un ambiente di gioco originariamente letterario (Chthulu, Elric, Signore degli Anelli, ecc.), le ambientazioni di D&D hanno prima sviluppato i giochi e, solo successivamente, una serie di romanzi ed esse ispirati.

fenomeno confinato nelle riserve di un'editoria neanche troppo ben vista dalla cultura "ufficiale", o nelle farneticazioni figurative di qualche artista non troppo considerato, lo sviluppo tecnologico ne ha paradossalmente allargato i confini: gran parte dell'enorme mercato dei *videogames* infatti è rappresentata da avventure nelle quali draghi, guerrieri e maghi sono protagonisti. Parallelamente, hanno conosciuto una larga diffusione i GdR, nei quali vi è un'immersione totale in quel universo parallelo che è la caratteristica fondante del racconto fantastico. E' possibile constatare che tra fumetti, cartoni animati, editoria varia, la spada e la magia conoscono una diffusione davvero notevole. Detto questo, il passo successivo ci porta a chiederci il perché di un successo tanto stridente con il panorama che lo circonda. La risposta che più di consueto viene data chiama in causa l'insoddisfazione per il presente, per la situazione che si vive se paragonata all'utopismo del fantasy medievale. E' una risposta che in parte può essere sottoscritta. Certo i grandi rischi, i grandi amori, le grandi battaglie, il camminare sul ciglio di profondi burroni, lo scintillio delle spade che si incrociano, sono l'antitesi di quella vita piatta, grigia, codificata e programmata che la modernità impone. Ma se solo l'insoddisfazione fosse ciò che spinge verso il fantastico, se solo la volontà di evadere fosse la causa di questa crescita del fenomeno, bisognerebbe chiedersi perché questa fuga non avviene attraverso altre vie, quali la fantascienza "canonica" o il romanzo di avventure più classico. In effetti - statistiche alla mano - il lettore sembra preferire lunghi racconti che permettono un'evasione prolungata, e ha uno spessore qualitativo tutto particolare. Attorno al fantasy e ad medioevo gravitano una serie di interessi ed iniziative che rivelano una volontà di andare oltre la semplice lettura d'evasione: si va dagli appassionati di gastronomia medioevale, che organizzano banchetti nei quali pomodori e carciofi sono rigorosamente banditi, alla drammatizzazione del gioco di ruolo, elmo in testa e spada alla mano, ad iniziative meno folcloristiche ma sicuramente più ricche di contenuti, quali dibattiti, convegni, *conventions*. Vi è insomma una netta differenza di spessore tra il fantasy e la classica letteratura d'evasione, anche e soprattutto dal punto di vista dell'interesse e del coinvolgimento suscitati nel lettore. Cercare le fonti di quel fascino che la letteratura fantastica innegabilmente emana significa scavare attorno alle sue radici, significa cercare di individuarne l'essenza. Ma il punto fondamentale è un altro: ciò che viene creato non è semplicemente un mondo, ma un cosmo perfettamente coerente, un tutto organico dove ogni entità ha una sua funzione, un suo significato; un uni-verso, univocamente orientato verso un centro che dà senso alla creazione. Non c'è bisogno di spiegare quale sia il fascino che questo può esercitare negli anni del grande kaos. Il mondo proposto non conosce la moderna menomazione dell'uomo, della natura, dell'universo ad una dimensione - quella puramente materiale; senza di contrappasso scadere mai nel basso sentimentalismo o, peggio, nella ricerca

dell'infero, del subconscio, dell'istintuale. Al contrario, vengono proposte figure che - anche nell'errore, nella tragedia, nella sconfitta - rivelano i tratti freddi e lucidi dell'archetipo. Gli eroi, ma anche i locandieri, che popolano i romanzi e i giochi fantasy, non conoscono le nevrosi moderne, lo smarrimento di chi ha perso il centro, l'angoscia del "Chi siamo, da dove veniamo, dove andiamo..." e via autocommiserandosi; possono vincere o perdere, forse morire, ma sanno dare a qualsiasi cosa accada un preciso significato, un valore, un senso. Manca, in "quel medioevo", la disperazione di chi non sa spiegare l'esistenza propria e del mondo nel quale vive. Il "Secondary world" è un universo nel quale tutto ha valore simbolico: vi è una trasposizione di simboli e motivi epici che appartengono al ricchissimo bagaglio della tradizione occidentale, con una coerenza ed una legittimità che può avvicinare il genere fantasy alle grandi epopee medievali, al Kalevala, dell'Edda. Ad esempio la leggenda del Graal ci attira perché parla di una natura che non era sporca, ed in cui l'uomo viveva in armonia. Non si tratta di una storia su persone che cercano di scoprire se stesse, ma piuttosto di trovare il loro posto nel mondo, secondo un atteggiamento molto più umile ed utopico. Vogliono conoscere il loro destino, l'universo al quale appartengono e i loro rapporti con gli *altri*. Questo è ciò che muove questa storia, e mi sembra che si tratti di qualcosa di molto più sano che non uno schizofrenico ed inconcludente inseguimento dell'Io. Probabilmente questa ricerca di un io più vero e di un mondo migliore fanno parte di questa moderna tensione verso i mondi altri. La ricerca di questi luoghi immaginati diventa fondamentale per credere ancora nella possibilità di miglioramento del quotidiano. Il "buon non-luogo" immaginato allora merita di essere riconsiderato, anche alla luce dei suoi molti legami con la tradizione medievale. Tra gli esempi storici più rilevanti ed evidenti di accelerazione della sensibilità utopica si possono citare: il messianesimo ebraico, il cristianesimo delle origini, alcune eresie medievali, gli ideali che informano le grandi rivoluzioni dell'evo moderno, le contestazioni giovanili della seconda metà del Novecento, le numerose realizzazioni di comunità utopiche ancor oggi esistenti. Tra gli aspetti più tipici del mutamento che contraddistingue il passaggio dall'età medievale all'età moderna, la diffusione e la fortuna dell'utopia occupano una posizione assai rilevante. L'utopia può essere considerata uno dei principali fenomeni che rientrano nell'insieme dei "caratteri della modernità".

L'utopia possiede una valenza critica della realtà presente e la proposta di una realtà alternativa. Essa infatti nasce da una insoddisfazione che diviene sistematica e si eleva immediatamente su un piano di razionalizzazione ed elaborazione politico-ideale. La proposta ideale di una realtà alternativa - in un tempo parallelo o futuro - si presenta come uno squarcio sull'immaginazione politica del tempo in cui l'utopia è stata prodotta e consente di approfondire lo sguardo nella direzione dell'insieme dei valori

che compongono la cultura sociale e politica di un'epoca determinata e dei loro conflitti interni. Essa rappresenta anche un importante angolo visuale per osservare l'evoluzione storica dal tempo passato a quello presente, mettendo in evidenza, da un lato, le realizzazioni che le utopie avevano predetto e, dall'altro, lo scarto ancora esistente tra ciò che dovrebbe essere nella dimensione utopica e ciò che è nella dimensione reale. In tal senso la storia delle utopie rappresenta anche un importante elemento nell'opera di ri-comprensione dei tre tempi storici (passato, presente e futuro) che è una delle maggiori sfide della storiografia contemporanea. L'utopia sta conoscendo oggi una notevole fortuna: testimoni immediati di tale interesse sono presenti all'interno di quasi tutte le espressioni culturali; dall'arte alla letteratura (una semplice scorsa ai cataloghi delle Biblioteche può fornire seppure grossolanamente la dimensione del fenomeno), dal linguaggio politico alla filosofia, dal linguaggio comune (dizionari) alla navigazione su Internet, capita spesso di imbattersi in tematiche attinenti - anche inconsapevolmente e contraddittoriamente - alla dimensione utopica. Non solo. Questa stessa tensione alla ri-scoperta di luoghi fantastici è un altro legame fortissimo con l'immaginario medievale. La ricerca del Paradiso terrestre, anche in termini propriamente geografici, sulla scorta delle indicazioni "originali" contenute nella Genesi, ha rappresentato un'attività abbastanza comune dal medioevo fino all'età moderna, in sintonia con la forza che la mitologia cristiana esercitava sulla cultura del tempo. Essa rispondeva, insieme alle altre "ricerche" del Graal, delle Isole felici, dell'Eldorado, del regno di Prete Gianni, della Pietra filosofale, a bisogni di rinascita e di rinnovamento, a desideri di redenzione e riscatto anche terreno, a miraggi di immortalità che proprio nel Rinascimento avevano conosciuto un nuovo vigore. La ricerca del Paradiso perduto diede origine a numerosi tentativi di localizzazione geografica nei luoghi più disparati del mondo conosciuto e di quello che si stava via via scoprendo, divenendo un leit-motiv della cartografia medievale e in qualche modo inaugurando anche il filone, a posteriori, denominato fantastico. Parallelamente alla ricerca del Paradiso perduto si sviluppa all'interno della cultura dell'Europa medievale una tensione che in qualche modo contrasta e si presenta alternativa a questa: la cristianizzazione del mito dell'età aurea nell'ambito di una linearizzazione ebraico-cristiana della storia umana che si oppone alla ciclicità pagana, favorisce l'interesse per il tema dell'avvento della Gerusalemme celeste alla fine del mondo. Caratteri fondamentali di questa sorta di "utopia escatologica" sono la promessa del ritorno di Cristo e del periodo di mille anni che segnerà la fine dei tempi. Il testo, molto conosciuto, dell'Apocalisse di Giovanni è al riguardo significativo: " *Vidi poi un angelo che scendeva dal cielo con la chiave dell'Abisso e una gran catena in mano. Afferrò il dragone, il serpente antico - cioè il diavolo, satana - e lo incatenò per mille anni; lo gettò nell'Abisso, ve lo rinchiuse e ne sigillò la porta sopra di lui, perché non seducesse più le nazioni, fino al compimento dei mille anni.*" (Apocalisse, XX, 1-

6). Il mito millenaristico e apocalittico, destinato a sopravvivere e a ritornare, come quello dell'età aurea, nell'immaginario collettivo dei periodi di maggior crisi, è oscillante tra il timore della fine e la speranza della giustizia, come risulta evidente anche da una pur rapida scorsa ad alcuni esempi di iconografia dell'Apocalisse. Persistenze e ritorni del mito. Si pensi infine, alle recrudescenze del mito millenaristico ancor oggi oscillante tra timori (leggende metropolitane, paura del *millennium bug*, attese parossistiche della fine secolo ecc.) e speranze di mutamento generale (*New Age*).

Il libro dell'Apocalisse fu tra i più illustrati tra Medioevo e Età moderna e anche in ciò risiede il motivo della diffusione del mito millenaristico apocalittico negli immaginari collettivi delle masse popolari. Le diverse raffigurazioni, che ovviamente risentono oltre che del gusto dell'artista, della tensione culturale del tempo, rendono abbastanza evidente la duplice valenza del mito, esprimendo talora speranza e gioia mediante i temi "positivi" dell'Apocalisse.

Fonti Bibliografiche

Autori Vari - L' Eternauta - Editrice del Grifo - n. 67, 85, 102, 103

Autori Vari - Invito alla lettura di Tolkien - Mursia

Autori Vari - Enciclopedia Europea - Garzanti

Autori Vari - Middle Earth Role-Playing Game - I.C.E.

Autori Vari - Moria/Lorien - Stratelibri

Autori Vari - L' Età Oscura - Dark Age Press

Gianna Chiesa Isnardi - I Miti Nordici - Longanesi & C.

J. Le Goff, Cultura ecclesiastica e cultura folklorica nel Medioevo: San Marcello di Parigi e il drago, in Ricerche storiche ed economiche in memoria di C. Barbagallo, Napoli 1970, vol. II.

F. Cardini, Il drago, in «Abstracta», 9, 1986.

F. Moretti, Fra diavoli e draghi: mirabilia del bestiario medievale, in Il Gargano tra medioevo ed età moderna, S. Marco in Lamis 1995.

G. Baldi - S. Giusto - M. Razetti - G. Zaccaria "Dal testo alla storia dalla storia al testo"

G. de Champeaux - S. Stercks I simboli del medioevo, tr. it. Jaca Book, Milano 1981;

G. Heinz-Mohr Lessico di iconografia cristiana, tr. it. I.P.L., Milano 1984;

C. Gaignebet - J. D. Lajoux Art profane et religion populaire au moyen age, P.U.F., Paris 1985.

Come contattarci:

dott. Daniele Maviglia (danielemaviglia@hotmail.com)

dott. Eliana Oliveri (elyanna2k@libero.it)

Compagnia Flos et Leo (info@flosetleo.org)