

Rimediazione del mito: l'opera di Tolkien e il videogioco Elden Ring

di Giulia Pellegrino

Abstract

The paper analyzes the hybridization between myth and literary narrative in the videogame imaginary using a comparative method aimed at highlighting the link between the videogame Elden Ring, produced by Hidetaka Miyazaki and G.R.R. Martin, and J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings. The analysis aims to highlight how the specific language of the videogame allow for a remediation of the Norse myth, capturing "thematic constants" and interrelationships with factors belonging to the "extra videogame" sphere.

Keywords: Comparative Studies, Remediation, Intermediality, Literature, Videogame.

Il contributo analizza in un'ottica comparativa l'ibridazione tra mito e narrazione letteraria nell'immaginario videoludico, facendo riferimento a un caso studio specifico: *Elden Ring*, ideato da Hidetaka Miyazaki con la collaborazione di George R. R. Martin e sviluppato dalla *From Software* nel 2022.

Rileggendo l'esperienza videoludica avvalendosi di categorie proprie alla narrazione letteraria, l'analisi mira a evidenziare come il linguaggio specifico e le peculiarità del videogioco consentano una rimediazione del mito (per sua natura a-storico), cogliendo «costanti tematiche» (Orlando, 1992) e rapporti di interrelazione con fattori appartenenti alla sfera "extra videoludica", proponendo una chiave interpretativa che dimostri l'efficacia dello scambio tra codici differenti per una conseguente esperienza estetica dal carattere multi-prospettico. Un approccio di questo tipo consente di «analizzare l'organizzazione interna del contenuto, le modalità formali e simboliche delle narrazioni proposte, le possibili strategie e abilità stimulate dall'interazione con il testo, fino a giungere agli studi comparativi tra testi videoludici e testi prodotti nell'ambito degli altri media» (Pecchinenda, 2010, p. 8).

Gli approcci teorici relativi agli studi sul videogioco si diramano

in prospettive che spaziano dagli studi sull'industria culturale (teatro, cinema, fumetto e letteratura), agli studi sulle conseguenze psicologiche e sociali connesse alla fruizione del prodotto videoludico. Gonzalo Frasca evidenzia che, contrariamente ad altre forme medialità basate sulla *rappresentazione*, il videogioco è basato sulla *simulazione* (Pecchienda, 2010, p. 9). La narrazione, fortemente radicata nel mondo della cultura occidentale, costituisce la forma di rappresentazione volta a comprendere e rapportarsi al reale a cui fanno riferimento i media tradizionali. La simulazione, invece, coinvolge la sfera del comportamento. Una forma simulativa mostra, infatti, non soltanto l'oggetto della narrazione e la sequenza degli eventi che si dipanano nella narrazione, ma il modello e le modalità dei suoi possibili comportamenti concorrendo a forme profonde di immedesimazione e immersività.

Il moderno sviluppo dell'industria dei videogiochi ha condotto alla creazione di veri e propri universi virtuali paralleli (*The Elder Scrolls: Skyrim*, *Dark Souls*, *Elden Ring*), perfettamente autonomi e autosufficienti, generando un vero e proprio mutamento di paradigma. In questa realtà autosufficiente e autoalimentata avvengono molteplici forme di interazione tra i giocatori attraverso i loro *avatar*. Il giocatore crea il suo "doppio" entrando in un processo di proiezione così profondo da produrre forme di contaminazione tra identità, rapporto con il mondo esterno e compartecipazione emotiva. Coesi al loro interno al punto da mutarsi quasi in ecosistemi, quei videogiochi, funzionanti e dotati di una qualità che evidenzia una mitologia interna, dimostrano come i «caratteri autentici del mito e della mitologia persistono negli scenari più avanzati della comunicazione, nelle forme massificate e oggettivamente condivise» (Frezza, 1995, p. 234).

Edgar Morin evidenzia come la fruizione di un'opera letteraria, teatrale o di un prodotto cinematografico abbiano in comune una situazione dualistica che presuppone uno spettatore conscio della sua condizione di osservatore fisicamente passivo, seppur tuttavia psichicamente attivo nella compartecipazione emotiva alla narrazione in atto:

Benché il reale sia assente nel riflesso, nell'immagine, nella foto, c'è sempre un supplemento surreale nel raddoppiamento di una realtà [...] c'è dell'immagine riflessa del reale qualche cosa di meno della realtà e qualche cosa di più: un'aura, un non-so che di affettivo, sentimentale. (Morin, 2019, p. 54)

Nel videogioco questa dualità è rovesciata in un processo di «ipermediazione» (Bolter-Grusin, 2020), in cui la nostra conoscenza del

mondo avviene consapevolmente attraverso i media, e l'esperienza stessa della mediazione costituisce una forma di cognizione della realtà. L'applicazione ipermediale, per sua natura, sintetizza in sé vecchi e nuovi media rispondendo all'istanza di «oltrepassare i limiti della rappresentazione per giungere alla realtà» (Bolter-Grusin, 2020).

L'interrelazione delle arti nei dispositivi mediali contemporanei consente di osservare fenomeni di «interconnessione tra media, sia nella tracce lasciate nei passaggi nella catena delle traduzioni mediali, vale a dire degli inglobamenti, delle trasformazioni, delle sostituzioni tra un medium e quello a esso più prossimo» (Episcopo, 2023, p. 318):

Tutte le scienze, tutte le arti illuminano, ciascuno dalla propria prospettiva, il fatto umano. Ma queste luci sono separate da profonde zone d'ombra, e l'unità complessa della nostra identità ci sfugge. (Morin, 2020)

Due possibili approcci si combinano nella creazione di un'opera d'arte (che sia essa pittorica, letteraria, cinematografica, fumettistica o musicale): uno di stampo “realista”, che mira all'imitazione della vita, e l'altro di stampo “fantastico”, che «inventa un universo che sfugge ai canoni della realtà» (Morin, 2019, p. 55), creando un sistema simbolico volto a risignificare l'esperienza del reale con l'ausilio dei macro-temi che sorreggono le grandi narrazioni.

L'utilizzo del simbolo e del simulacro è connesso all'esigenza dell'uomo di rispondere ai grandi quesiti dell'umanità, dalla paura della morte a questioni di natura escatologica, mediante la «pratica a esprimere attraverso l'impulso a figurare, emozioni soggiacenti che sono trasportate dalle immagini e dai linguaggi coltivati nella propria interiorità» (Frezza, 2018, p. 102).

A tale istanza risponde la permanenza del mito nelle manifestazioni più disparate della creatività umana in un tessuto di analogie che attraversa la storia della cultura.

La mente, prima ancora di concepire figure divine in forma umana, comincia, tutta commossa e trascinata dalle cose misteriose ed enormi di cui natura e vita l'insidiano, a dare nomi alle cose che l'opprimono o lo elevano. E tali cose vedute dalla mente come esseri, ma non ancora o a malapena figure. (Huizinga 2002, p. 162)

La tendenza alla personificazione, nonché alla raffigurazione simbolica è, secondo Johan Huizinga, una forma espressiva peculiare dello spirito umano che si manifesta attraverso la funzione ludica. Il gio-

co, infatti, in origine è «un'azione-simbolo che rappresenta l'esistenza umana, che in esso si autointerpreta» (Fink, 2008, p. 32). L'«immaginazione personificante» (Huizinga, 2002, p. 166) e l'allegoria sono facoltà che accompagnano la religiosità umana, le pratiche culturali e le conseguenti manifestazioni estetiche fin dai tempi più remoti. Lo storico, infatti, ascrive il teatro classico e la lirica all'ambito della gara e della competizione, non manifestazione intenzionalmente letteraria ma «religione recitata, giocata» (Huizinga, 2002, p. 166).

La componente ludica è sintomatica delle specificità delle singole civiltà umane, indicandone tendenze e divieti, assurgendo dunque a una funzione normativa. Nel mondo postmoderno la “legge”, che contraddistingueva le società moderne, ha ceduto il passo alla “regola”. La legge proibisce e crea la possibilità di trasgressione, la regola invece ha consistenza fondativa e in quanto tale non può essere aggirata, è «la balena su cui il mondo poggia. Togli le regole e il mondo si capovolgerà e scomparirà» (Bauman, 2012, p. 242). La necessità di rifugiarsi in un mondo in cui vige la “regola” conduce alla creazione di ecosistemi autoregolati da dinamiche cicliche, in cui anche la morte non è definitiva, ma «una sorta di accredito per il rinnovamento o il miglioramento», una morte reversibile. Al videogiacatore «i giochi promettono l'eterno ritorno» (Bauman, 2012, p. 243).

Il gioco è una pratica che permane e si adatta alle peculiarità dei tempi e dei luoghi in cui si manifesta; «espressione o valvola di sfogo dei valori collettivi» (Callois, 2017, p. 102), esso beneficia nella storia della cultura di una continuità universale, sintomo della propensione dell'uomo alla competizione e al gusto per l'imitazione. La natura enigmatica del gioco è definita da Eugen Fink «sospensione della realtà dal mondo reale che può portare fino al rapimento estatico, alla fascinazione incantata, al soccombere al demoniaco e alla maschera. Il gioco può celare in sé il momento chiaro e apollineo del libero sé, ma anche il momento oscuro e dionisiaco della panica cancellazione di sé» (Fink, 2008, p. 31).

Nel mondo postmoderno l'avanzamento tecnologico e la creazione di “paradisi artificiali” rispondono a una necessità antropologica volta a garantire l'acquisizione di protesi che consentano di risignificare la realtà circostante, nonché la propria cognizione del Sé. L'operazione di reincanto del reale risponde all'esigenza di evasione che contraddistingue la nostra epoca divisa tra razionalizzazioni e sotterranee spinte de-secolarizzanti (Pecchinenda, 2010, p. 117). L'universo videoludico in questi termini diviene «un'isola limitata, consacrata artificialmente a competizioni calcolate, a rischi ridotti, a finzioni senza conseguenze e a estasi addomesticate» (Callois, 2017, p. 103).

Dal Signore degli Anelli a Elden Ring: fiaba, filologia e videogioco

In questo contesto illustrerò come la medesima «materia del nord» utilizzata nella riflessione critica e nell'opera narrativa di Tolkien trovi eco nell'universo videoludico di *Elden Ring*.

Tolkien definisce la fiaba «evasione dal carcere» (Tolkien, 2000, pp. 75-77) aggiungendo che colui che scrive fiabe non è servo delle cose presenti. La fiaba parla di cose “permanenti e fondamentali”: non racconta di «lampadine elettriche, ma di fulmini» (Zolla, 2011, p. 6). A fronte delle oppressioni della quotidianità disincantata e banale afflitta dal terribile morbo delle guerre mondiali, le fiabe di Tolkien costituiscono un mezzo per rapportarsi al presente, riconsegnando forza e vigore ai valori antichi, ricordando che «le radici profonde non gelano» (Tolkien, 2011, p. 203). Tolkien ridona grazia e magia in un mondo scettico e brutale, di cui l'uomo contemporaneo si pone come vittima e carnefice. La dicotomia tra bene e male è il *leitmotiv* del *Signore degli Anelli*. Tolkien scrive una nuova epopea cavalleresca intessuta di modernità: nella sua opera si respirano le atmosfere del Beowulf, le gesta degli eroi cavallereschi, ma le tribolazioni e i tormenti dei suoi eroi sono vicini alla nostra quotidianità, alla scelta compiuta ogni giorno tra il bene o il male. Tolkien associa la fiaba alla stessa vicenda evangelica innalzandola a *fiaba suprema*, in cui storia e leggenda si fondono. «Per Tolkien religione e fiaba sono state sciaguratamente scisse e sempre vanno tentando di riabbracciarsi e rifondersi in uno» (Zolla, 2011, p. 6).

Il *Signore degli Anelli* ed *Elden Ring* sono vaste narrazioni epiche, le cui radici affondano nella mitologia indoeuropea, in particolare nel mito nordeuropeo. Entrambe le opere sono incentrate sulla valenza corruttrice e distruttrice del “potere”, che assume la forma di un Anello che conduce i suoi portatori a una ininterrotta catena di morte e rovina. In Tolkien l'Anello è la rappresentazione del Male, della sete di potere e là dove arriva semina discordia e distruzione. Similmente, in *Elden Ring* la distruzione dell'anello ancestrale causa l'“era della disgregazione” che conduce al crepuscolo l'antico ordine delle cose, memore della maledizione dell'anello wagneriano che porta il Walhalla a bruciare tra le fiamme di un incendio purificatore.

A ogni modo, la linea di trama delle opere offre un ulteriore spunto di riflessione su ciò che le unisce. In un'ambientazione di ispirazione norrena si snoda la vicenda che ha il suo fulcro nella storia dell'Anello maledetto, collegato a una stirpe immortale che aveva il proposito iniziale di proteggere il mondo. Questo intento viene tradito e corrotto, conducendo l'antica stirpe alla rovina e gettando il mondo nel caos,

causato dalla maledizione dell'Anello. La vicenda troverà conclusione in Tolkien nella distruzione del talismano e nell'abbandono del mondo da parte degli immortali lasciato nelle mani degli uomini. Il finale di *Elden Ring*, complici la specificità del mezzo videoludico e le peculiarità del *role playing game* offre un finale aperto, che propone la scelta tra la ricostruzione dell'antico ordine delle cose o il suo definitivo abbandono.

Il *medium* del videogioco, mezzo espressivo postmoderno, traduce efficacemente la rivoluzione antropologica insita nella «smaterializzazione dell'esistenza, trionfo del virtuale e della società dello spettacolo e dei simulacri, della rappresentazione e della rappresentazione delle rappresentazioni» (Luperini, 2020, pp. 98-99). In *Elden Ring* protagonista della vicenda è un Senzaluca, «nomade postmoderno», creatura rinnegata che si risveglia dalla morte nell'Interregno, luogo sospeso fuori dalle tradizionali categorie di spazio-tempo.

Zygmunt Bauman, in riferimento all'«identità postmoderna», opera una distinzione tra «nomadi» e «pellegrini». I primi, dall'identità fluida, non si legano allo spazio-tempo e si muovono tra identità «momentanee», per loro non vi è progressione o progetto. I pellegrini, invece, scelgono la loro destinazione e su di essa progettano l'itinerario della propria vita. Per i pellegrini ogni meta, ogni sosta, costituisce un tassello in più al raggiungimento dell'obiettivo finale; per il nomade l'obiettivo è a malapena «il successivo punto di sosta della carovana» (Bauman, 2012, p. 221). Similmente, il nostro «doppio» dall'identità mutevole sosterrà stancamente da un «luogo di grazia» all'altro nell'Interregno.

L'esperienza di Tolkien come studioso della letteratura medievale fornì il giusto sostrato letterario-mitologico per la sua attività di romanziere; infatti, il *Signore degli Anelli* possiede schemi e personaggi propri dell'epopea cavalleresca. Nella saggistica incentrata sulla letteratura medievale, Tolkien dedica particolare attenzione ad alcune tra le più importanti opere appartenenti alla letteratura inglese medievale, che nelle loro tematiche, possono essere considerate fonte d'ispirazione più o meno diretta della sua narrativa. Lo studioso curò l'edizione critica di *Sir Gawain and the Green Knight*, *Pearl* e *Sir Orfeo*, nei quali ricorre il medesimo schema del viaggio nell'Aldilà, presente anche nel *Signore degli Anelli*; tradizioni celtiche e cristiane, nell'aspetto delle terre oltremondane sono visitate dai rispettivi eroi e motivi tipici del folklore popolare europeo ricorrono, come il *topos* della «caccia selvaggia». Infatti, la passione venatoria di creature appartenenti all'Aldilà accomuna il Cavaliere Verde del *Sir Gawain* ai Morti Fedifraghi e agli Spettri dell'Anello del *Signore degli Anelli* e alla miriade di creature cacciatrici che vagano nell'Interregno di *Elden Ring*.

Fonte privilegiata per lo studio del mito norreno e delle vicende eroiche a esso collegate è l'*Edda*, raccolta di carmi mitologici risalente al XIII secolo, tramandata nel *Codex Regius*, antico manoscritto medievale islandese. Erroneamente attribuita a Saemundr il Saggio (1054-1133), è conosciuta oggi con il nome di *Edda poetica*, così da poter essere distinta da un'opera omonima, scritta prevalentemente in prosa e redatta da Snorri Sturluson (1179-1241), politico e letterato islandese, oggi nota con il nome di *Edda in prosa* o *Edda di Snorri*. I carmi dell'*Edda* narrano vicende appartenenti a molteplici nuclei narrativi, tra cui la vicenda eroica di Sigfrido e Brunhilde, raccontata anche nella *Völsunga saga* e nel *Nibelungenlied*. Il genere letterario della saga ebbe un'ampia diffusione in area scandinava, in particolare le «saghe del tempo antico» (Isnardi, 1991, p. 681) tra cui la citata *saga dei Völsungar*, che riporta in prosa il ciclo di Sigurd e dei Nibelunghi.

La cultura norrena e la sua concezione della natura strettamente connessa alla sfera religiosa hanno rivestito un ruolo importante in Tolkien, come dimostra la centralità che assegna alla magia e alla natura nelle vicende della Terra di Mezzo. In questo senso, nel *Signore degli Anelli* tali elementi del paganesimo nordico sono ascrivibili alla sua spiccata componente magico-naturalistica. Il paganesimo norreno di età precristiana non aveva strutture di riferimento sovraregionali, né una guida centrale. Il culto era decentrato ed essenzialmente legato alla sfera domestico-familiare. Le prime indicazioni relative alla religione pagana in area scandinava sono desunte dall'*Edda* di Snorri Sturluson. I culti a noi più noti, dalla testimonianza ottenuta dallo studio di fonti letterarie, figurative e lo studio della toponomastica, sono incentrate sulle figure di Odino, Thor, Freyr e Freia. In particolare, i cicli mitici più documentati e, quindi, presumibilmente centrali sono quelli legati a Thor e alla sua lotta contro i giganti e il serpente Jormundgand, e le vicende eroiche legate a Sigfrido. La forma pubblica di cerimonia religiosa si basava sulla pratica del sacrificio rituale, accompagnato da un brindisi rivolto a una divinità o in memoria dei defunti o con valenza apotropaica. A tal proposito Rudolf Simek evidenzia che «le superstizioni popolari scandinave del Medioevo attestano il forte timore nei confronti dei morti: il pieno inverno è anche il momento dei «ritornanti» (*Wiederganger*) e dei «non morti» (*draugr*), dei demoni e della «caccia selvaggia». Questo terrore dei morti era così fortemente radicato presso i Germani che, nonostante un millennio di Cristianesimo, «ritornanti» e spettri fanno parte ancora oggi del corredo standard di qualsiasi racconto dell'orrore» (Simek, 2020, p. 116).

In riferimento a questa tematica un ulteriore elemento di sugge-

stione è la discesa di Odino nell'abisso di Hel, noto anche come Niflheim, il "paese dell'oscurità" o il ritorno dei morti sulla terra sotto forma di *revenants*, ripreso da Tolkien con i Nove spettri dell'Anello e nella stessa natura incorporea di Sauron, che di fatto è uno spettro. Tali figure funeree in *Elden Ring* sono rievocate attraverso le apparizioni dei Cavalieri notturni, figure sinistre che avversano il passaggio del Senzaluca cavalcando destrieri spettrali. Tale matrice mitica confluisce nella fitta rete di simulacri presenti nella geografia della maledetta terra dell'Interregno di *Elden Ring* (la stessa toponomastica di Interregno richiama la Terra di Mezzo tolkieniana e *Midgard* norrena). Esempi emblematici sono costituiti dal gigantesco Albero Madre che si erge maestoso rievocando il norreno albero cosmico *Yggdrasill*, e il mostruoso Rykard "divoratore degli dei" dalle sembianze di un enorme serpente richiama *Yormundgandr*. Le fonti per la creazione dei rispettivi "anelli" sono principalmente l'*Edda* e la *Völsunga saga*. Tolkien utilizzò alcuni episodi ripresi interamente come il furto della coppa dalla tana del drago dal *Beowulf* o gli incestuosi Figli di Hurin ripresi dalla leggenda di Kullervo del *Kalevala* finnico e i gemelli Veslungi della *Volsungasaga*.

A prescindere dalle distanze prese, dovute all'interpretazione politico-ideologica che subì l'opera wagneriana negli anni della stesura del romanzo, l'*Anello del Nibelungo* costituisce una fonte. Del resto, una tale evidenza è sottolineata da Elemiré Zolla in *Uscite dal mondo*:

L'anello che si moltiplica come una pietra filosofale di proiezione, splende di luce simbolica nelle strofe del *Reginsmal* norreno, quanto a distanza di secoli nella *Canzone dei Nibelunghi* e a distanza d'altri secoli ancora, e sempre con intatta forza, nell'*Oro del Reno* e nel *Signore degli Anelli*, e un'intramontabile ricchezza sapienziale ne emana, che lo contempi il guerriero fasciato dal giaco di anelli intrecciati o il frequentatore di Bayreuth in marsina o il ragazzino americano assorto sulle pagine di Tolkien. Ma questo simbolo di potere e rovina non è esclusivo del superuomo e non lo designa. (Zolla, 1992, p. 392)

Elden Ring (come anche *Il Signore degli Anelli*) racchiude in sé connotati tipici dell'epopea cavalleresca, componenti soprannaturali e un'originale commistione di mitologie. La permanenza dell'elemento mitologico calato in un contesto epico-fantasy attribuisce il valore di «una sorta di riproposizione in chiave ludo-tecnologica dell'universo magico-religioso che la modernità e il processo di secolarizzazione avevano spinto ai margini della nostra concezione di realtà» (Pecchi-

nenda, 2020, p. 114). A tal proposito è significativo che nelle tre opere si presenti lo schema del «viaggio dell'eroe», declinato nel *logos* del viaggio nell'Aldilà. Tale schema, come esemplificato da Christopher Vogler, parte dal presupposto che la storia dell'eroe «consista sempre in un viaggio» (Vogler, 2020, p. 16); che esso sia indirizzato verso un luogo fisico o interiore, è ugualmente riconducibile al medesimo schema narrativo. Il viaggio nell'Aldilà è assimilabile, nello specifico, alla prova della «resurrezione» (Vogler, 2020, p. 22) connessa ai riti di purificazione di retaggio arcaico-sciamanico, «una vicenda in cui il protagonista oltrepassa, materialmente come gli eroi oppure spiritualmente come gli estatici, i confini del mondo fisico e si reca in una terra dove predomina il soprannaturale» (Giuliano, 2001, p. 11). Luoghi in cui «chi vi giunge, dopo un lungo e non facile cammino, irto di ostacoli, vi trova la morte. Chi riesce a uscirne, rinasce, conseguendo uno statuto ontologico elevato. Mediante tale esperienza, il coraggioso eroe del mito e dell'epopea, o il devoto credente delle visioni antiche e medievali, acquista consapevolezza dei diversi gradi dell'essere e ottiene una conoscenza di tipo superiore» (Giuliano, 2001, pp. 11-12).

La Catabasi di Odisseo offre ulteriori spunti di riflessione. Odisseo è l'archetipo del viaggiatore e infinite sono le peregrinazioni che compirà nella letteratura di ogni tempo e nazione. Sprofonda nell'Ade, da cui ne riemerge rinnovato e sapiente. Affronta numerose peripezie ed entra in contatto con l'orrore del «mostro» e del soprannaturale, il ciclope Polifemo. Tolkien nel celebre saggio *Beowulf: i mostri e i critici* (Tolkien, 2020, p. 37) collegò la figura di Polifemo a un altro celebre «orco» della letteratura, Grendel. Nel *Beowulf* oltre alla celebre discesa negli inferi alla ricerca della temibile madre di Grendel, vi sono numerose similitudini, tra cui il furto della coppa dalla tana del drago, che ritroviamo nello *Hobbit* di Tolkien. La figura del viaggiatore incarnata nel mito classico da Ulisse muterà nel Medioevo in cavaliere cortese, come Sir Gawain, o in quella di *Beowulf*, guerriero coraggioso, frutto della commistione con il mito norreno. Nell'elaborare la sua epopea Tolkien fa rivivere gli echi di queste figure leggendarie e delle loro avventure, creando una personale mitologia che lo impegnerà fino alla fine della sua vita, nella stesura del *Silmarillion*, pubblicato postumo e incompiuto. In epoca postmoderna il nostro «eroe» assume le sembianze del malinconico Senzaluca.

Intento di Tolkien era di trovare tramite la riproposta del mito una risposta allo straniamento dell'uomo moderno di fronte alla crisi dei valori, che coinvolse la cultura del secondo Novecento; voleva scrivere un'opera che potesse trasmettere e donare nuova linfa vitale ai valori

cristiani tradizionali, in cui egli credeva fermamente: umiltà, amicizia, coraggio, rispetto verso il prossimo e verso la natura. L'orientamento religioso di Tolkien, fervente cattolico, tuttavia non impedì la presenza all'interno dell'opera di componenti tipiche di culture pagane, aspetto che evidenzia la grande competenza dell'autore nel campo delle più svariate influenze mitiche e letterarie.

Elemire Zolla nella sua *Introduzione* alla prima edizione italiana del *Signore degli Anelli* affronta questo concetto spiegando in che modo la riflessione etica di Tolkien è sentita dal lettore come qualcosa di intimo:

[...] Ci vuol poco a sentire che egli sta parlando di ciò che tutti affrontiamo quotidianamente negli spazi immutabili che dividono la decisione dal gesto, il dubbio dalla risoluzione, la tentazione dalla caduta o dalla salvezza. Spazi, paesaggi uguali nei millenni [...] si rimane stretti in una maglia ben tessuta, fatta dei nostri stessi tremiti, inconfessati sospetti, sospiri più intimi a noi di noi stessi. Perché opera di così impalpabili forze, *The Lord of the Rings* si divulgò smisuratamente, senza bisogno di persuasioni o di avvallì, perché parlava per simboli e figure di un mondo perenne oltre che arcaico, dunque più presente a noi del presente. (Zolla, 2011, pp. 7-8)

Tolkien afferma che «nel loro complesso le fiabe hanno tre facce: quella Mistica, rivolta al Sovrannaturale; quella Magica, rivolta alla Natura, e lo Specchio dello scherno e della pietà, rivolto all'uomo» (Tolkien, 2000, p. 188). In tal modo, la fiaba funge da mezzo privilegiato per la riflessione sull'uomo, la natura e lo spirito. Tolkien era ostile all'idea di modernità: l'industrializzazione, il capitalismo, la scienza usata senza alcun limite e il potere statale, che Patrick Curry definirà «idoli la cui adorazione aveva avuto come risultato, nel nostro secolo, la più efficiente devastazione sia della natura che della stessa umanità» (Curry, 2018, p. 26). In un mondo ormai votato alla freddezza del dato scientifico e del calcolo, Tolkien oppone la rinascita del mito e della meraviglia, proponendo di recepire l'essenza delle cose e non il loro impiego:

Gandalf narra a Frodo di come l'Anello forgiato col fuoco dell'abisso cadde in mano a Gollum, come costui in tempi remoti fosse un essere attratto verso le radici, gli inizi, verso le profondità dove covano i semi delle piante. Era dunque dannato alla coscienza tutta materiale, incapace di comprendere come le forme siano l'essenza delle cose, come nella

foglia e nella radice si sveli la verità della pianta, la sua integra figura; i rami nelle nervature, le fronde nei lobi, le radici nell'attaccatura. Gollum aveva scordato le foglie, le cime, i bocci che si aprono all'aria, cioè la destinazione delle cose che ne sono il principio, l'entelechia. La forma si incarna e plasma, non è sprigionata dalla materia, insegnava ancora Goethe. Gollum è al polo opposto, non immagina nemmeno più che sia l'imperfetto a rinviare alla perfezione, che il fiore sia l'immanente invisibile, dominante destino nel ruvido seme materiale. (Zolla, 2011, pp. 10-11)

Nel *Signore degli Anelli* i personaggi principali incarnano simboli e ideali di grande pregnanza. Sono riconducibili a fonti non tutte dichiaratamente accertate (Curry, 2018, pp. 198-201), ma chiaramente riscontrabili nella mitologia nordeuropea, nel folklore popolare, nel mito norreno e nell'epopea cavalleresca. D'Altro canto, lo stesso Tolkien afferma che la Terra di Mezzo è il Nord Europa calato in un passato remoto e immaginario (Curry, 2018, p. 49). I luoghi in Tolkien rivestono un ruolo molto importante, tanto da poter considerare i boschi e le montagne della Terra di Mezzo personaggi del romanzo. Sono molti gli episodi in cui la Natura prende letteralmente vita con personaggi come Barbalbero, che tramite la propria vicenda porta in evidenza una delle tematiche che l'autore aveva più a cuore: l'ambiente. Alberi viventi popolano anche la geografia di *Elden Ring* con il nome di Avatar dell'Albero Madre.

In questo senso il *Signore degli Anelli* è una critica alla tecnologia e alla scienza usata senza etica. I personaggi dietro cui orbita questa tematica sono Saruman e Sauron. Saruman è lo scienziato che mette da parte l'etica per la fame di conoscenza e di potere, fautore del progresso scientifico dietro il quale dimentica i suoi stessi principi:

Conoscenza, Legge, Ordine, le cose che finora abbiamo procurato invano di attuare, ostacolati piuttosto che assistiti dai nostri deboli o inerti amici. Non è necessaria, non ci sarà alterazione dei nostri fini, ma solo nei mezzi». (Tolkien, 2011, p. 297)

Sauron rappresenta il Male del quale la Macchina, per Tolkien, è l'attuazione (Giuliano 2001, p. 23). La metafora della «minacciosa onnipotenza della tecnica» ricorre anche nell'*Oro del Reno* wagneriano secondo un procedimento denominato da Francesco Orlando "soprannaturale di trasposizione", basato «su un rinvio allegorico-referenziale e sulla ripresa e la rimotivazione del soprannaturale più forte della tradizione», nel momento in cui il nano Alberich, ebbro del potere

conferitogli dal *Ring*, assoggetta come schiavi i Nibelunghi affinché producano di più dispiegando «un incubo dell'officina capitalistica ottocentesca» (Orlando, 2017, pp. 113-114). Non a caso Mordor, la terra del signore del Male, è una *waste land*, spettro dell'industrializzazione e del degrado, dell'alienazione e dell'allentamento del legame che intercorreva tra uomo e natura in favore di un totale dominio e sfruttamento di quest'ultima. Inoltre, la maledetta terra di Mordor ha caratteristiche proprie dell'immaginario della geografia ultramondana di numerose culture; infatti, Tolkien utilizza in maniera originale lo schema del viaggio nell'Aldilà, ponendo la sua opera in relazione con un *topos* riscontrabile nei racconti mitici del mondo classico, nelle saghe norrene e celtiche, oltre che nelle religioni monoteistiche e nella letteratura medievale. Il viaggio nell'Aldilà, inteso come viaggio di rinascita e di una rinnovata comprensione del reale, assurge al duplice intento dell'autore di vivificare il mito e di utilizzarlo come chiave di lettura della contemporaneità.

Frodo, protagonista della storia – le cui caratteristiche principali sono la lealtà, il coraggio, l'umiltà e il desiderio di pace – intraprende questo viaggio verso l'infernale terra di Mordor. Egli assolve al gravoso compito di liberare la Terra di Mezzo dal terribile flagello della guerra, pur conoscendo i suoi evidenti limiti. È in questo senso che si manifesta la modernità del suo personaggio. Egli non possiede le peculiarità degli eroi mitici, di cui però condivide i nobili intenti. La sua *normalità* è ciò che rende la sua connotazione psicologica quella più contemporanea. Egli ha paura ed è vittima della tentazione dell'Anello, tuttavia, combatte e la affronta con caparbietà fino al travagliato assolvimento del suo compito. Inoltre, su Frodo incombe la figura spettrale e ammonitrice di Gollum, che in un certo senso è il suo *alter ego*. Gollum è il precedente possessore dell'Anello e ha ceduto alla brama di utilizzarlo, cadendone vittima e diventando simbolo della crisi dell'uomo contemporaneo, tra desiderio di conoscenza e di possesso, privo di qualsiasi remora morale, spinto alle estreme conseguenze, fino a raggiungere una sorta di regressione animalesca. Gollum si spinge troppo oltre e si spezza. Diviene una inquietante figura dalla personalità scissa, rappresentazione calzante della dissociazione dell'io tipica della letteratura della crisi tra le due guerre, espressione della caduta dei valori tradizionali e dello straniamento dell'individuo fino alla pazzia. Gollum, nel corso della storia, funge da figura speculare a Frodo, ricordandogli continuamente, qualora fallisse, cosa diventerebbe; incarna l'ombra premonitrice della caduta.

Conclusioni: narrazioni frammentarie

Il cambiamento di paradigma conseguente all'avvento dell'epoca moderna comporta l'adozione di nuove narrazioni attraverso nuovi mezzi espressivi. Tali storie sono sintomatiche della cognizione di una crisi, di uno scisma, che investe l'uomo nel frangente che caratterizza l'arte e la letteratura, ma in senso più generale, la storia culturale e del pensiero europei nella fenditura tra Ottocento e Novecento. Il post positivismo, con il relativismo gnoseologico di Nietzsche e il pessimismo di Schopenhauer, travolgono la nozione stessa di razionalità, producendo correnti irrazionalistiche sfocianti nel modernismo europeo, nelle avanguardie e in singolari linee di frattura. La relatività dei concetti di bene e male, uomo e donna, conducono allo spaventoso dispiegarsi degli abissi dell'inconscio freudiano. Si dissolve l'unità dell'individuo, che si riscopre creatura dissociata e incapace di controllare le proprie pulsioni.

Con la postmodernità, intesa come fase più recente della modernità stessa (cfr. Luperini, 2020, pp. 97-98), l'identità e la realtà circostante si smaterializzano di fronte al rapido trionfo della tecnica, all'avvento di Internet e dei social media, a cui segue un progressivo processo di «desocializzazione dell'individuo» (Luperini, 2020, p. 99), che sfocia nella necessità di nuove tipologie di narrazione, come la metanarrazione, la riscrittura e l'ibridazione tra varie forme di comunicazione, quali cinema, fumetto e videogioco. In *Elden Ring* la narrazione assume un andamento e delle modalità singolari. Ci si risveglia in una terra di rovine in cui la ricostruzione della storia avviene tramite il ritrovamento di oggetti, che assumono valore "documentario". La descrizione riportata sul singolo frammento conferisce all'operazione di acquisizione della narrazione una valenza "archeologica". L'interpretazione del frammento dà luogo a risultati polisemici che generano nuove forme di cooperazione e socializzazione, in cui intere comunità di utenti, tra partite multigiocatore online, *walkthrough* e guide enciclopediche in rete, sperimentano inedite forme di socialità, concorrendo alla creazione di un nuovo patrimonio di conoscenze condivise.

Bibliografia

- Bauman Z., *Mortalità, immortalità e altre strategie di vita*, Il Mulino, Bologna, 2012.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation, Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano, 2020.
- Callois R., *I giochi e gli uomini, La maschera e la vertigine*, Bompiani, Firenze-Milano, 2017.
- Curry P., *Tolkien, Mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzo*, Bompiani, Firenze, 2018.
- Emilia Di Rocco, Piero Boitani, *Guida allo studio delle letterature comparate*, Laterza, Roma-Bari, 2013.
- Episcopo G., *La letteratura e i media in Letterature comparate*, a cura di F. De Cristofaro, Carocci, Roma, 2023.
- Fink E., *Oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano, 2008.
- Frezza G., *Fumetti, anime del visibile*, Alessandro Polidoro, Napoli, 2018.
- Frezza G., *La macchina del mito tra film e fumetti*, La nuova Italia, Scadicci, 1995.
- Giuliano S., *Le radici non gelano. Il conflitto tra tradizione e modernità in Tolkien*, Ripostes, Salerno, 2001.
- Harper-Scott J.P.E., *Wagner and the Königsproblem in The legacy of Richard Wagner* a cura di Luca Sala, Brepols, Turnhout, 2012.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 2002.
- Isnardi G.C., *I miti nordici*, Longanesi, Milano, 1991.
- Jesi F., *Mito*, Quodlibet, Macerata, 2023.
- Luperini R., *Dal modernismo a oggi. Storicizzare la contemporaneità*, Carocci, Roma, 2020.
- Misuraca P., *Tutto quel che è, finisce. Guida a l'Anello del Nibelungo di Richard Wagner*, Mimesis, Milano-Udine, 2017.
- Morin E., *Il paradigma perduto, Che cos'è la natura umana?*, Mimesis, Milano-Udine, 2020.
- Morin E., *Sull'estetica*, Raffaello Cortina, Milano, 2019.
- Orlando F., *Costanti tematiche, varianti estetiche e precedenti storici in Praz M., La carne, la morte e il diavolo nella letteratura romantica*, Bur, Milano, 1992.
- Orlando F., *Il soprannaturale letterario. Storia, logica e forme*, Einaudi, Torino, 2017.
- Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' 'homo game'*, Laterza, Bari-Roma, 2010.
- Pestelli G., *L'Anello di Wagner. Musica e racconto nella tetralogia dei Nibelunghi*, Donzelli, Roma, 2018.
- Propp V., *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino, 2000.
- Simek R., *I vichinghi*, il Mulino, Bologna, 2020.
- Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 2000.
- Tolkien J.R.R., *Beowulf: i mostri e i critici in Il Medioevo e il fantastico*, Bompiani, Milano, 2020.

Tolkien J.R.R., *Il Signore degli Anelli*, a cura di Q. Principe, Bompiani, Milano, 2011.

Tolkien J.R.R., *Lettere (1914/1973)*, Bompiani, Milano, 2001.

Toniolo F., *Interpretare Elden Ring*, Independently published, 2023.

Vink R., *Wagner and Tolkien: Mythmakers*, Walking Tree, Zurigo-Jena, 2012.

Vogler C., *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma, 2020.

Zolla E., *Introduzione*, in *Il Signore degli Anelli*, a cura di Q. Principe, Bompiani, Milano, 2011.

Zolla E., *Uscite dal mondo*, Adelphi, Milano, 1992.