

# 5 J. R. R. Tolkien e Kentaro Miura : due universi fantasy a confronto

di Claudio Cordella

## Berserk, dark fantasy a fumetti

Il segno lasciato nella cultura contemporanea del *corpus* tolkieniano è ormai sotto gli occhi di tutti; basti pensare al successo suscitato dall'apparizione della trilogia filmica del regista neozelandese **Peter Jackson** dedicata alla saga de *Il Signore degli Anelli*. Persino in Giappone, dove gran parte del fantastico trova modo di esprimersi negli *anime* (cartoni animati) e nei *manga* (fumetti), l'influsso di **J. R. R. Tolkien** si è fatto mano a mano sempre più evidente. Senza dubbio il Sol Levante, con i suoi miti carichi di simbolismo, di dei ed eroi, nonché di creature fantastiche e terrificanti ha un bagaglio sufficiente per poter alimentare qualsiasi storia fantasy. Eppure con il tempo il fascino unico dell'opera tolkieniana ha saputo conquistarsi un posto d'onore anche nelle isole nipponiche. Un evidente segno dell'influsso tolkieniano si ha, ad esempio, all'interno della saga multi-mediale di *Record of Lodoss World* (*Cronaca della guerra di Lodoss*) ideata dallo scrittore **Ryo Mizuno**. Lodoss, uno sfaccettato universo costituito da diversi romanzi, fumetti e serie d'animazione, deve però il suo debito a Tolkien solo indirettamente, grazie al celeberrimo *role-play game* (gioco di ruolo) *Dungeon & Dragons*, a sua volta ispirato proprio a *LOTR*. Curiosamente la *Cronaca della guerra di Lodoss* nasce come un racconto ispirato ai diari di gioco di una partita a *D.& D.* di cui Mizuno era il *dungeon master*; quest'ultimo venne in seguito pubblicato sulla rivista per computer *Comptiq* nel 1986. Al 1988 invece risale il primo romanzo della serie, *Cronache della guerra di Lodoss: La strega grigia*<sup>1</sup>. Ben più interessante però, almeno secondo noi, è il collegamento che si può instaurare tra Tolkien e una lunga saga a fumetti, a tutt'oggi ancora incompiuta dopo diciotto anni di pubblicazione ininterrotta: *Berserk*.

Questo manga, uscito per la prima volta in Giappone nel 1990 sulla rivista *Young Animals*, non solo è l'opera più conosciuta a livello planetario del *mangaka* (fumettista) **Kentaro Miura** ma è senz'altro la più complessa, nonché la più matura dal punto di vista artistico. Miura, nato a Chiba l'11 luglio del 1966, ha dato vita nel corso di molti anni ad un autentico capolavoro sia a livello grafico, sia a livello narrativo. Il primo esempio di *Berserk*, oggi conosciuto come *Berserk Prototype*, risale addirittura al 1988. D'altra parte stiamo parlando di un autore decisamente geniale, capace di disegnare il suo primo fumetto all'età di soli 10 anni<sup>2</sup>. Tolkien, che amava egli stesso

---

<sup>1</sup> *Cronaca della guerra di Lodoss: La strega grigia* (*Haiiro no Majo*), pubblicato dalla *Kadokawa Shoten* nel 1988. *La strega grigia* è stato trasposto nel manga omonimo in 3 volumi e nei primi 8 episodi della miniserie OAV - letteralmente Original Animation (o Anime) Video - in 13 puntate *Cronache della Guerra di Lodoss* (*Rōdosu-tō Senki*).

<sup>2</sup> Nel 1976, a soli 10 anni, Miura ha disegnato il suo primo manga, intitolato *Miuranger*, che fu stampato per i suoi compagni di classe grazie alla sua scuola; il manga finì con 40 volumetti. Nel 1977, Miura creò il suo secondo manga di nome *Ken e no michi* ( letteralmente *La via della spada*), usando per la prima volta inchiostro indiano. Quando nel 1979 entrò alle scuole medie, il suo disegno maturò molto non appena iniziò ad usare tecniche professionali. Nel 1985 si cimentò in un esame d'ammissione di un collegio artistico nella Nihon University, nel 1988 con *Berserk Prototype* vinse il premio della *Comi Manga School*.

illustrare le proprie storie, forse avrebbe amato l'idea di un simile fantasy raccontato a fumetti; avrebbe gradito le citazioni artistiche, di **Hieronymus Bosch** (1450 – 1516), di **Giovanni Battista Piranesi** (1720 – 1778) oppure di **Maurits Cornelis Escher** (1889 – 1972), meno di suo favore sarebbe forse stato l'intreccio, a volte eccessivo, di sesso e violenza.

A questo punto, pur avendo goduto quest'ultimo nel nostro paese di ben tre edizioni diverse<sup>3</sup>, crediamo sia utile ricapitolare i tratti salienti di questa saga made in Japan. Miura all'inizio, seguendo le tracce del suo originario *Berserk Prototype*, narra nei primi volumetti della serie regolare di *Berserk* delle storie cupe, inquietanti. Si tratta sostanzialmente di oscure vicende soprannaturali, dal tono tipicamente gotico, ambientate in un tardo-medioevo fantastico in cui sesso, morte e patti stretti con le creature dell'oscurità si mischiano tra loro. Perno di queste tragiche avventure, decisamente *dark fantasy* e adrenaliniche, è una fosca figura di combattente, **Gatsu** (*Gattsu*), a volte noto semplicemente come il **Guerriero Nero**. Quest'ultimo è uno strano individuo, privo di un occhio e del braccio sinistro che, protetto da un'armatura nera e imbracciando una gigantesca spada, grande quasi quanto una persona, l'**Ammazzadraghi**, combatte contro delle creature infernali note come **Apostoli**<sup>4</sup> legati al gruppo di cinque arcidemoni della cosiddetta **Mano di Dio**.



La potenza in combattimento di Gatsu è senz'altro straordinaria, sia per l'inconsueta spada gigantesca che brandisce, con la quale può annientare un gran numero di nemici con un colpo solo, sia per il piccolo cannone che porta nascosto nel braccio artificiale. Gatsu però non è semplicemente una sorta di cyborg *ante-litteram*, un uomo – macchina medievale, perché sul collo di quest'uomo misterioso, perennemente divorato da un odio bruciante, è inciso uno strano marchio. Un inquietante simbolo che sanguina e gli provoca dolore quand'egli è in presenza di creature maligne. Durante la notte per lui è impossibile dormire, perché regolarmente ad ogni calar delle tenebre diversi esseri demoniaci, attirati proprio dal suo marchio, lo assalgono reclamandone la carne e il sangue. Nel corso di questi suoi primi pellegrinaggi Gatsu incontra uno spiritello alato, l'elfo **Pak**, che salva dall'aggressione di alcuni soldati al servizio di un Apostolo. Quest'ultimo, nonostante l'avversione che Gatsu dimostra di avere nei confronti degli Elfi<sup>5</sup>, decide di seguire l'uomo nei suoi viaggi. E' opportuno qui sottolineare come gli Elfi del mondo di Miura siano diversissimi dalle creature elfiche della tolkeniana Terra di Mezzo; assomigliando di più a spiritelli della Natura, piccole fate che non tutti gli esseri umani sono in grado di vedere. Ricordiamo qui come pure la stessa natura degli Apostoli sia assai peculiare; si tratta di esseri umani i quali, a seguito di traumi particolarmente violenti, hanno volontariamente deciso di spezzare la propria anima facendovi penetrare il Male. Un simile processo di degradazione, psichico e fisico, è decisamente simile a quello degli uomini corrotti dal potere dell'**Unico Anello** e trasformati nei **Nazgûl**, noti anche semplicemente come Spettri dell'Anello o Cavalieri Neri. Infatti coloro che accettarono i Nove Anelli forgiati per gli esseri umani finirono

<sup>3</sup> La prima è l'edizione in volumetti da edicola di *Berserk*, il primo numero di questa serie uscì nel nostro paese nell'agosto del 1996. In seguito apparve l'edizione *Berserk Collection* che raggruppava a coppie le edizioni già editate ricostituendo così il formato dell'originale edizione giapponese in volume. Infine apparve una versione in grande formato: *Berserk Maximum*.

<sup>4</sup> Spesso e volentieri simile a quello di certe creature infernali che si ritrovano nei dipinti di certi artisti tardo-medievali o rinascimentali; in particolare a quelli di Bosch. Per le creature fantastiche dell'arte occidentale a cui Miura si è ispirato: **JURGIS BALTRUŠATIS**, *La Moyen Âge fantastique. Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Paris 1973; *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, traduzione di **F. ZULIANI** e **F. BOVOLI**, ed. Adelphi, Milano 2000

<sup>5</sup> «Io non sopporto gli elfi. Perché siete deboli e quando vedo un debole mi innervosisco. Mi viene voglia di massacrarlo. Sei inutile, chiacchieri troppo e mi svolazzi sempre intorno come una mosca. Finirei per spiaccicarti». (KENTARO MIURA, *Berserk Collection*, ed. Panini, vol. 1, maggio 2000, pagina 101).

schiavi del potere dell'Anello Dominante e quindi di **Sauron**<sup>6</sup>. Si tratta di fantasmatici esseri d'ombra, destinati a svanire nel nulla una volta sconfitto il potere del loro sinistro signore<sup>7</sup>.

La principale differenza che possiamo porre tra i Nazgûl, **Úlairi** nella lingua degli elfi **Quenya**, e gli Apostoli è relativa alla volontà. Nessuno degli antichi portatori dei Nove volle diventare volontariamente un fantasma, una creatura delle ombre. ma fu semplicemente tratto in inganno dal potere di Sauron. Essi diventarono potenti, in qualità di re, stregoni o guerrieri, prima di accorgersi di non esser altro che degli schiavi asserviti ad uno spietato potere maligno a loro superiore. Una forza capace di dissimulare con l'inganno la propria vera natura per poter raggiungere i propri scopi. Non per niente il Signore Oscuro nella Seconda Era si riveste di un aspetto bello e affascinante assumendo il nome di **Annatar**, Signore dei Doni, tentando così di ingannare gli elfi della razza degli **Eldar**<sup>8</sup>.

Ovviamente i doni di Sauron, come tutto il suo operare, non sono altro che degli elaborati imbrogli a cui la razza umana, più pronta di quella elfica a cedere alle false parole del sedicente Annatar, difficilmente può far fronte. In Miura al contrario coloro che scelgono di diventare Apostoli, siano potenti signori feudali oppure miserabili contadine, lo fanno *volontariamente* dopo aver *consapevolmente* deciso di abbandonare le proprie spoglie mortali per un corpo demoniaco che gli consenta di aggirare le limitazioni e le sofferenze della vita umana. Il prezzo da pagare è alto, la vita delle persone care e la propria umanità, ma costoro operano comunque una scelta deliberata e gli emissari del Male si presentano senza alcun tipo di maschera dinnanzi a loro. Un arcidemone del mondo di Miura non ha bisogno di fingersi un affascinante Annatar per irretire un futuro discepolo dell'oscurità, gli basta elencare al malcapitato i vantaggi che avrà in futuro abbandonando completamente la propria vecchia personalità grazie al suo abbandonarsi al Male.

Assai differente nell'universo fantasy di Miura è pure il ruolo di chi combatte la malvagità, incarnata qui proprio dalla Mano di Dio e dai suoi accoliti non – umani. Infatti dobbiamo qui segnalare come chi combatta gli Apostoli, ovverosia Gatsu, non sia affatto una sorta di versione nipponica dei **Raminghi** della Terra di mezzo. Nella Terra di mezzo di Tolkien questi ultimi, discendenti dell'antico popolo dell'isola di **Númenor**, si sono assunti il compito di combattere le numerose creature delle tenebre che infestano questo mondo ma le loro motivazioni non hanno niente a che vedere con l'agire di Gatsu. I Raminghi sono i segreti guardiani della pace delle terre occidentali, persino la tranquillità della Contea degli Hobbit viene chiaramente attribuita all'oscuro e misconosciuto continuo lottare di questi guerrieri solitari che dedicano le loro vite alla lotta del Bene contro il Male. Lo stesso **Aragorn**, conosciuto dalla gente della città di **Brea** con il nomignolo di Grampasso, può anche essere giudicato, semplicemente dal suo aspetto, come un cattivo soggetto dall'oste **Omorzo Cactaceo**, il padrone del **Puledro Impennato** (*The Prancing Pony*), ma in realtà si tratta di un clamoroso errore. Aragorn è uno dei difensori della vita e della libertà delle genti della Terra di mezzo. Il fatto che le imprese dei Raminghi, così come il senso della loro dura esistenza di

---

<sup>6</sup> «Gli Uomini si rivelarono più disposti a lasciarsi irretire. Coloro che dei Nove Anelli si servirono in vita loro divennero potenti: re, stregoni, guerrieri come ve n'erano un tempo. Si conquistarono gloria e grandi ricchezze, che però si volsero a loro danno. Avevano, a quanto sembra, vita imperitura, pure la vita divenne loro intollerabile. [...] E uno a uno, prima o poi, secondo la loro forza innata e il bene o il male iniziali delle loro volontà, caddero sotto il giogo dell'anello di cui erano muniti e sotto il dominio dell'Unico, che era di Sauron. E divennero per sempre invisibili se non a colui che portava l'Anello di Dominio ed entrarono nel reame delle ombre». (J. R. R. TOLKIEN, *Il Silmarillion*, traduzione di **FRANCESCO SABA SARDI**, ed. Rusconi, Milano 1978, pagina 297).

<sup>7</sup> «I cieli furono sconvolti da tuoni e squarciati da fulmini. Un torrente di pioggia nera, tagliente come fruste, sgorgò dalle cateratte celesti. Nel cuore della tempesta, con un grido più lacerante di ogni altro rumore, squarciando le nuvole come dardi infuocati, arrivarono i Nazgûl e, come ingoiati dalle rovine dei monti e dei cieli, gracchiarono, appassirono e scomparvero». (J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli - Il ritorno del Re*, traduzione italiana a cura di **QUIRINO PRINCIPE**, ed. Rusconi, Milano 1977, p. 242).

<sup>8</sup> TOLKIEN, *Il Silmarillion*, pagina 295.

lotta, può essere frainteso dagli uomini non cambia di una virgola l'essenza di queste vite eroiche segnate dalla rinuncia, dal coraggio e dal sacrificio<sup>9</sup>.

Al contrario i combattimenti e le cacce di Gatsu, pur se diretti contro creature demoniache come gli Apostoli, che trattano e considerano gli esseri umani come bestiame da macello, non sono affatto il prodotto di un nobile desiderio altruistico. Delle sofferenze di contadini e cittadini massacrati da feudatari non-umani al nostro poco e nulla interessa; un eventuale effetto positivo delle sue azioni, cioè la morte di qualche Apostolo, è indifferente agli "effetti collaterali". Gatsu è preda di una furia indicibile, da un desiderio di vendetta che è l'unica cosa che lo mantiene vivo. Non per niente Miura ha intitolato la sua saga *Berserk*, nome che rimanda direttamente ai folli guerrieri vichinghi del Medioevo capaci di perdere il controllo di sé stessi nel bel mezzo della furia della battaglia, completamente posseduti da uno spirito animale (l'orso in particolar modo)<sup>10</sup>. Il problema rappresentato dai fortissimi sentimenti di odio e di vendetta che prova Gatsu, capaci di fargli compiere sforzi disumani ma al tempo stesso di condurlo alla follia, si manifestano più volte durante il manga di Miura diventandone uno dei temi portanti.

Quindi se ad un Ramingo sapere che esiste un luogo di pace come la Contea basta per far sembrare che il suo eterno peregrinare non sia stato senza scopo invece per Gatsu non esiste alcuna consolazione del genere. Segnato dalla sfortuna, dal dolore e dalla morte ancora prima di nascere Gatsu è nato dal corpo di una madre condannata a morte, ha assistito allo spegnersi per malattia della matrigna ed è stato costretto ad uccidere il patrigno per sopravvivere. Una simile vita è solo lontanamente paragonabile a quella di un nobile come Aragorn; appartenente ad una dinastia privata del proprio regno da generazioni ma non dell'onore. Senza dubbio Grampasso conosce il dolore, il padre **Arathorn II** è stato ucciso durante un'imboscata da degli Orchi, ma il suo destino, a cui si è preparato per tutta la vita, è quello del nobile guerriero e del condottiero e l'odio non gli acceca la vista.

Gatsu, mercenario-bambino, ha trascorso la vita ad uccidere e gli unici amici che abbia mai avuto in vita sua, i membri della **Squadra dei Falchi**, un esercito di mercenari al servizio del brillante **Grifis** (*Gurifisu*), gli vengono strappati via in maniera orribile. E' infatti un potente talismano vivente, chiamato **Bejelit** (*Behelit*)<sup>11</sup>, ha dato agli Apostoli il potere di chiamare gli esseri infernali della Mano di Dio<sup>12</sup> in loro soccorso. Un'idea, quella di oggetti magici che consentono

---

<sup>9</sup> Aragorn ricorda a **Boromir**, fiero del ruolo di baluardo dell'Occidente della città di **Gondor**, il duro compito di guardiani dei Raminghi: «Eppure riceviamo ancora meno ringraziamenti di voi. I viaggiatori ci guardano torvi ed i contadini ci danno nomi spregiati. "Grampasso" mi chiama un uomo grasso che vive ad un giorno di marcia dai nemici che gli raggelerebbero il cuore o distruggerebbero la sua cittadina, se non fosse incessantemente protetta. Non desideriamo tuttavia che le cose stiano altrimenti. Se la gente semplice non conosce preoccupazioni e paura, rimarrà tale, e noi per aiutarli dobbiamo restar segreti. Questo è stato il compito della mia gente, con l'accumularsi degli anni, mentre l'erba è cresciuta». (J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello*, traduzione italiana a cura di QUIRINO PRINCIPE, ed. Rusconi, Milano 1977, pagina 297).

<sup>10</sup> Sulla civiltà vichinga si veda, ad esempio: **JOHANNES BRØNDSTED**, *The Vikings*, ed. Penguin Books, Inghilterra 1965; *I Vichinghi*, traduzione di **ADELE CIPOLLA**, ed. Einaudi, Torino 2001. **RÉGIS BOYER**, *La vie quotidienne des Vikings (800 - 1050)*, ed. Hachette, Paris 1992; *La vita quotidiana dei Vichinghi (800 - 1050)*, traduzione di **MARIA GRAZIA MERIGGI**, ed. Rizzoli, Milano 2000.

<sup>11</sup> Miura rappresenta graficamente il Bejelit assopito, in stato di quiescenza, come una sorta di uovo con due occhi, un naso e una bocca, simile ad un bizzarro volto asimmetrico. Invece, una volta risvegliatosi, assume l'orrenda forma di un viso urlante dai cui occhi colano lacrime di sangue. Nel manga la loro natura è così definita: «I Bejelit sono stato inviati nel mondo reale da uno spirito di altissimo grado capace di controllare il destino dell'uomo, o probabilmente da qualcuno ancora più potente. Materialmente parlando, è una semplice pietra ma la sua sorte è affidata a chi lo possiede. Appartiene a chi ne deve disporre nel momento designato. Se questo Bejelit è veramente tuo, anche se l'abbandoni, senza dubbio tornerà nelle tue mani al momento giusto. Altrimenti, indipendentemente dalla tua volontà, un giorno ti sfuggirà. E per il momento giusto intendo quello in cui il possessore brama la forza dei Cinque». (MIURA, *Berserk*, vol. 48, ed. Panini, luglio 2003, pagina 12).

<sup>12</sup> Le entità soprannaturali che costituiscono la Mano di Dio sono: **Boid** (*Boido*), **Slan** (*Suran*), **Urbick** (*Yūbikku*) e **Conrad** (*Konrado*) e infine **Phemt** (*Femuto*), l'ultimo ad entrare a pieno diritto in questa cerchia malefica. A volte sono noti anche come **Angeli dei Desideri**.

patti scellerati con entità infernali, che pare esser stata presa di peso dai neri universi fantastici dello scrittore americano **Clive Barker**<sup>13</sup>.

Il dolore, la disperazione e la paura sono in grado di attivare il Bejelit che una volta ridestatosi mette in comunicazione la realtà del nostro mondo, fisica e materiale, con quella, spirituale e ultraterrena, in cui risiedono i membri della Mano di Dio. Una volta che i demoni sono stati convocati le scelte che si hanno non sono molte; tali esseri propongono subito a chi hanno di fronte uno scellerato patto: la vita delle persone amate in cambio di un corpo nuovo, sovrumano e teoricamente immortale. E' da notare poi che questo corpo demoniaco<sup>14</sup> non si riveli mai come tale agli occhi degli altri se non in momenti predeterminati, ad esempio quando un Apostolo deve combattere contro un qualche avversario. Lo stesso Grifis, quando nient'altro se non il Male stesso gli offrirà la possibilità di inseguire ancora una volta i suoi sogni d'ambizione, ricorrerà al potere del Bejelit. Questa vicenda, narrata da Miura in un lunghissimo flash-back, è uno degli eventi chiave dell'intera saga. Abbandonando la narrazione delle feroci imprese di vendetta di Gatsu il *sensei* nipponico ricomincia la sua storia praticamente da zero; narrandoci dell'infanzia di Gatsu, la sua sanguinosa vita sui campi di battaglia, il suo incontro con l'ambizioso Grifis, con la donna-guerriero **Caska** (*Kyasuka*) e con tutti gli altri mercenari della **Squadra dei Falchi**.



Il regno delle **Midlands** è impegnato in un conflitto secolare con il vicino regno di **Tuder** e le occasioni per distinguersi in battaglia, anche per dei plebei dalle umili origini, non mancano di certo. Si tratta di una brevissima età dell'oro, durante la quale finalmente Gatsu sente di essere accettato e di aver trovato un posto al mondo, che ha il suo apice nella conquista di Grifis del cavalierato, divenendo così per tutti il Falco Bianco. Questa meravigliosa fiaba ha però presto fine e il vittorioso comandante della Squadra dei Falchi finisce in disgrazia. Grifis, accusato di tradimento perché trovato nelle stanze della principessa ereditaria **Charlotte**, trascorre un anno rinchiuso nel carcere della **Torre della Rinascita**. In seguito, pur se liberato dai suoi amici capitanati da Gatsu e aiutati dalla stessa Charlotte, si ritrova però ad essere, dopo gli atroci tormenti sofferti, l'ombra di sé stesso. Un uomo incapace di brandire una spada, anzi di camminare e nutrirsi da solo, impossibilitato a ricoprire il ruolo di condottiero che ricopriva un tempo. Al colmo della sua disperazione Grifis scatena il potere del **Bejelit Scarlatto**; un particolare tipo di Bejelit, noto anche con il nome di Uovo del Conquistatore, che il Falco Bianco credeva perso e che ritrova una volta liberato dalla sua prigionia. Accettato lo scellerato patto con la Mano di Dio il prezzo da pagare per la trasfigurazione di quest'ultimo è la vita di tutta la Squadra dei Falchi. Sin troppo facilmente i quattro arcidemoni convincono il giovane ex-comandante ad unirsi a loro in nome del suo bruciante sogno di costruirsi un proprio regno, sacrificando così la propria umanità e i propri affetti più cari: vale a dire Gatsu, Caska e tutti gli altri compagni di tante battaglie<sup>15</sup>. E' tremendo il momento

<sup>13</sup> Si veda: *Intervista a Kentaro Miura*, in *Berserk*, n. 36, ed. Panini, novembre 2000, pagina 118.

<sup>14</sup> Spesso e volentieri simile a quello di certe creature infernali che si ritrovano nei dipinti di certi artisti tardo-medievali o rinascimentali; in particolare a quelli di **Hieronymus Bosch** (1450 – 1516). Per le creature fantastiche dell'arte occidentale a cui Miura si è ispirato: **JURGIS BALTRUŠATIS**, *La Moyen Âge fantastique. Antiquités et exotismes dans l'art gothique*, Paris 1973; *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, traduzione di **F. ZULIANI** e **F. BOVOLI**, ed. Adelphi, Milano 2000.

<sup>15</sup> «Per la tua sola ambizione hai continuato a camminare schiacciando i cadaveri dei tuoi compagni e le migliaia di corpi dei nemici uccisi dai tuoi compagni e quelli di una moltitudine di persone che non ti erano né amiche, né nemiche ma la tua strada si è interrotta [...] Non avere pietà come l'avrebbe il dio creato dagli uomini ma se ancora non vuoi rinunciare al tuo desiderio, se ancora quel castello ti appare più brillante di qualsiasi altra cosa, prosegui sulla tua strada accumulando i cadaveri di coloro che sono rimasti. Recita nel tuo cuore: «Li consacro» ... e otterrai le ali delle tenebre per volare via da dove sei ora. Se il destino si fa beffe della saggezza dell'uomo non è sbagliato che l'uomo, tramite il male, si opponga al proprio destino». (MIURA, *Berserk Collection*, vol. 12, pagine 184 e seguenti).

dell'**Eclissi** (o **Festa**), un evento capitale nell'universo fantasy di Miura, in cui in un paesaggio da incubo, surreale e terribile, fiocamente illuminato da un sole offuscato, si consuma la tragedia dei Falchi che vengono divorati da orde di Apostoli. Ad una simile ecatombe trovano scampo solo Gatsu e Caska, salvati dal misterioso **Cavaliere del Teschio**; un guerriero che odia gli Apostoli e i loro signori. Entrambi però ora sono divenuti dei marchiati, dei sacrificati al Male che non avranno mai pace finché vivranno<sup>16</sup>.

Il mondo in cui si ritrovano a vivere Gatsu e Caska non è più quello dei viventi ma quello del **Baratro**; una sorta di realtà di transizione tra la terra dei vivi e quella dei morti. Una dimensione in cui gli spettri considerano i marchiati delle irresistibili prede da tormentare<sup>17</sup>.

A questo punto Gatsu, sconvolto dal terrore provato e dall'odio, in seguito decide di dare il via ad una guerra personale contro gli esseri soprannaturali che hanno annientato tutti i suoi compagni e soprattutto il suo ex-amico. Ancor più triste il destino di Caska la quale, dopo aver subito delle violenze indicibili da parte degli Apostoli, ha perso del tutto la ragione ed è regredita ad uno stadio mentale infantile. Lo stesso figlio che aspettava da Gatsu viene contaminato dal Male ancor prima di nascere diventando un essere del mondo delle ombre, un bambino maledetto<sup>18</sup>. Possiamo dunque dire che il fosco evento della Festa spieghi la natura decisamente dark della narrazione del manga di Miura dove tutti i primi capitoli ruotano attorno ad un evento così agghiacciante. D'altra parte il secondo evento cardine di *Berserk* successivo all'Eclissi non è altro che una sorta di sua ripetizione<sup>19</sup> che avviene ai confini del regno delle Midlands, presso il monastero di sant'Albione, noto pure come **Torre della Condanna**. Questa volta Gatsu, avvertito in sogno dal figlio<sup>20</sup>, riesce a salvare Caska, che rischia di essere bruciata sul rogo come strega, ma assiste impotente al ritorno di Grifis sulla terra in rinnovate spoglie mortali. La reincarnazione del quinto membro della Mano di Dio è addirittura seguita da un radicale mutamento della natura delle stesse fondamenta della realtà<sup>21</sup>.

Tutte le conseguenze di quest'evento, che si intreccia con l'invasione delle Midlands da parte di uno spietato esercito invasore, non sono ancora state sviscerate del tutto da Miura che

---

<sup>16</sup> «Quello inciso sul tuo corpo è un marchio sacrificale. La vita di chi lo possiede è offerta a noi, al male. L'ultima goccia del tuo sangue e persino l'ultimo grido di dolore prima della morte, servono per nascere il nuovo figlio delle tenebre». (MIURA, *Berserk Collection*, vol. 12, pagine 215 – 216).

<sup>17</sup> «Sono gli spiriti dei morti che vagano in questa terra. Sono i defunti rimasti attaccati alla vita. Si sono riuniti qui perché desiderano la tua carne palpitante. E' il marchio del sacrificio che attira gli esseri delle tenebre. [...] Difendi te stesso altrimenti ti porteranno via tutto. Per loro sei una fiaccola gettata nel buio. Ai loro occhi appari splendido e desiderabile. Questa è la realtà in cui dovrai camminare d'ora in poi, un mondo impossibile da vedere con un corpo di carne. Dovrai vivere nell'abisso fra due realtà che non si toccano, eppure si sovrappongono. [...] Questo è il destino di chi ha ricevuto il marchio. Il tuo corpo, fino all'ultima goccia di sangue, è stato offerto agli esseri delle tenebre». (MIURA, *Berserk Collection*, ed. Panini, vol. 13, maggio 2002, pagina 222 e seguenti).

<sup>18</sup> «Quella ragazza portava in grembo un bambino. Attraverso il rapporto con il nuovo membro della Mano di Dio il male ha preso possesso del feto appena concepito ancor prima che prendesse forma. Prima della nascita ha ereditato un'indole malvagia». (MIURA, *Berserk*, ed. Panini, n. 27, ottobre 1999, pagine 15 – 16).

<sup>19</sup> «Loro esistono ovunque si trovi un vortice di pensieri malvagi. Tuttavia, a causa della loro enorme componente spirituale, non possono esistere in carne e ossa in questo mondo. Si può quindi dire che non siano in nessun luogo. Però esiste un'eccezione. Ogni mille anni, un luogo supera i confini del mondo e lì, ciò che dovrebbe esistere solo nella mente di Dio si farà carne. Non hai sognato anche tu il Falco di luce? Forse l'hanno visto tutti gli uomini di questo mondo. Quella è la rivelazione dell'avvento di colui che incarna il Falco! La potenza di Dio scenderà su questo mondo, ciò prende il nome di "Festa" e durante la Festa si ripeterà il suo volere. Gli agnelli guidati al luogo sacro insanguinato bramano il Falco della luce. Tu e quella ragazza vi getterete nel mezzo come se ripercorreste una strada già nota. Perché l'Eclissi sta per ripetersi». (MIURA, *Berserk*, n. 36, pagine 77 - 81).

<sup>20</sup> «E' in pericolo, quando il cielo cadrà v'è nel luogo sacro dalle colonne di fuoco dove si riuniscono gli agnelli ciechi. Manca poco, presto!». (MIURA, *Berserk*, ed. Panini, n. 34, luglio 2000, pagina 21).

<sup>21</sup> «Si dice che i primi ad accorgersene furono i bambini. [...] segretamente il silenzio degli anfratti fra gli alberi, delle ombre del fogliame, degli spazi fra le onde, del fruscio del vento, del fondo del vento, del fondo dei pozzi, del buio delle soffitte a un certo punto smise di essere semplice silenzio. Come nelle fiabe che gli anziani raccontano ai bambini, come se dovesse esistere da sempre, in quel silenzio viveva qualcosa». (MIURA, *Berserk*, n. 43, ed. Panini, aprile 2002, pagine 1 e seguenti).

attualmente ci sta lavorando sopra. Il destino delle Midlands, invase dalle truppe del feroce l'imperatore **Ganishuka**, sovrano orientale dell'impero dei **Kushan** ma al tempo stesso Apostolo ribelle che non riconosce l'autorità di Grifis, è ancora appeso ad un filo anche se il Falco Bianco si è ormai assicurato la mano della principessa Charlotte assieme alla sua futura incoronazione<sup>22</sup>. In particolare il destino di Gatsu e Caska, decisi a trovare un luogo di pace in mezzo a sconvolgimenti apocalittici nella stessa terra d'oltremare degli Elfi, non ci è stato svelato.

## Gli eserciti dell'apocalissi

La cupezza di *Berserk*, che nel corso degli anni non è certo stata smorzata, quanto piuttosto esaltata ancor di più sino a livelli apocalittici, è ben paragonabile ai momenti più angoscianti del corpus letterario tolkeniano. Ne *Il Signore degli Anelli* si capisce ben presto che quando Sauron muove guerra alle libere genti della Terra di mezzo non dà il via ad un semplice conflitto tra esseri viventi. Niente a che vedere insomma con quelle piccole beghe che sembrano agitare continuamente le diverse razze, umane e non, dell'Occidente descritte ne *Lo Hobbit* che danno come esito la **Battaglia dei Cinque Eserciti**<sup>23</sup>.

Quando nell'Ultima Casa Accogliente si riunisce il Consiglio di Elrond lo Stregone conosciuto come **Gandalf il Grigio**, o **Mithrandir**, parla chiaramente ai presenti, Elfi, Nani, Umani e Hobbit, di una sorta di marea oscura destinata ben presto a sommergere ogni cosa. Non per niente la proposta di affidare in custodia l'Anello Dominante a **Tom Bombadil**, una sorta di spirito della Natura su cui il Male non ha presa, viene subito rifiutata da Gandalf perché persino la foresta di cui egli è il signore, pur potendo resistere nel tempo come una sorta di oasi, senz'altro in un futuro più o meno lontano sarebbe travolta da Sauron come ogni altra cosa<sup>24</sup>.

Ecco dunque che sin dal cruciale e drammatico momento della battaglia del **Fosso di Helm**, descritta nel Capitolo VIII, Libro III de *Il Signore degli Anelli*<sup>25</sup>, la grande saga tolkeniana assume toni decisamente apocalittici. In particolar modo alla popolazione civile non viene risparmiata nessuna sofferenza; non solo i cavalieri di **Rohan** sono costretti alla battaglia, ma gli stessi valligiani devono rifugiarsi nelle profonde caverne di **Aglarond**. La descrizione di orrori indicibili, distruzioni, follia e morte raggiungono però l'acme ne *Il ritorno del Re* con l'assedio di Gondor e le battaglie dei campi del **Pelennor** e di **Cormallen**<sup>26</sup>. In *Berserk*, sin dall'approssimarsi della Seconda Eclissi, quando il sovrano delle Midlands è ormai morente e l'immatura figlia Charlotte è pronta a succedergli al trono, iniziamo ad assistere a scene assai simili a quelle descritte ne *Le due Torri* e ne *Il ritorno del Re*. Se Sauron, oltre agli Orchi e ad altre creature demoniache, ha al suo servizio come vassalli alleati gli **Esterling** e i **Sudroni**, o **Haradrim**, invece l'imperatore Ganishuka si serve di sanguinari barbari orientali noti come Kushan. In entrambi i casi il loro incedere, nella Middle-earth come nelle Midlands, è quello di imponenti macchine belliche che nessun pare essere in grado di fermare.

Ad esempio, gli orientali Esterling, coloro che vivono nella regione di **Rhûn**, Est in lingua elfica, sono un popolo che sin dai suoi tratti somatici asiatici par essere la trasfigurazione fantastica di quelle orde mongole, i Tartari, che più e più volte minacciarono il continente europeo arrivando a dominare, direttamente o indirettamente, gran parte della Russia e dell'Europa dell'Est<sup>27</sup>. Gli

<sup>22</sup> MIURA, *Berserk*, ed. Panini, n. 64, luglio 2008.

<sup>23</sup> J. R. R. TOLKIEN, *Lo Hobbit*, traduzione di ELENA JERONIMIDIS CONTE, ed. Adelphi 1973, pagina 226 e seguenti.

<sup>24</sup> TOLKIEN, *La Compagnia dell'Anello*, p. 317.

<sup>25</sup> J. R. R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli - Le due Torri*, traduzione italiana a cura di QUIRINO PRINCIPE, ed. Rusconi, Milano 1977, pagina 142 e seguenti.

<sup>26</sup> TOLKIEN, *Il ritorno del Re*, pagine

<sup>27</sup> NICHOLAS V. RIASANOVSKY, *History of Russia*, Oxford 1984; *Storia della Russia*, traduzione italiana di FRANCESCO SABA SARDI, ed. Rizzoli, Milano 2005, pagine 76 – 87; MARIO SABATINI – PAOLO

Haradrim, provenienti dall'**Harad**, ovverosia Regno del Sud o del deserto, adombrano i conquistatori storici del medioevo islamico<sup>28</sup> mentre dal canto suo l'Impero Kushan di Miura è la citazione diretta di un grande regno realmente esistito nell'antica India.<sup>29</sup>

Anzi per la precisione nel caso di Miura forse possiamo dire che l'Impero Kushan prende sì il nome e alcuni suoi caratteri propri dall'omonima dominazione indiana, non per niente i maghi che accompagnano le truppe prendono il nome di bramini, ma che il suo carattere di minaccia per l'Occidente pare provenire da una trasfigurazione fantastica della storia dell'Impero Ottomano<sup>30</sup>. Il nostro bravo *mangaka* ci descrive un mondo dove le armature pesanti, tipiche del tardo medioevo e



della prima età moderna, sono presenti, dove i cannoni sono normalmente impiegati. Oltretutto, quale ovvio riferimento alla Lega Santa che vinse la **battaglia di Lepanto** (1571), Miura ci parla di un'alleanza di regni fedeli alla Santa Sede, l'equivalente della Roma pontificia, nata per combattere i Kushan.

L'autore nipponico sin qui è stato senz'altro parco di dettagli riguardo alla religione delle Midlands ma credo che ci siano pochi dubbi sul fatto che questa fede, che ha come simbolo una colomba stilizzata a forma di croce, faccia riferimento a quella cattolica e che l'avanzata dei Kushan a quella degli Ottomani. Comunque sia in entrambi i casi questi trionfanti eserciti in marcia, tutti e due accompagnati da giganteschi elefanti, chiamati da Tolkien **mûmakil** (**olifanti**), infliggono senza alcuna remora indicibili torture e sofferenze ai cittadini indifesi che si trovano sul loro cammino e che vengono, loro malgrado, coinvolti negli scontri. Oltretutto queste eterogenee congreghe, costituite da popoli, orientali e/o meridionali, alleati con belve demoniache assetate di sangue, marciano nei loro rispettivi campi di battaglia con stendardi ornati da un inquietante simbolo a forma di occhio. Se nella Middle-earth questo è un chiaro richiamo alla servitù di simili genti, umane e non, nei confronti di Sauron, il cui *avatar* nella Terza Era è un occhio infuocato senza palpebre eternamente aperto, nelle Midlands il gioco del richiamo simbolico è più complicato.

E' difatti possibile che Miura, nel tratteggiare certe caratteristiche dell'imperatore Ganishuka, si sia ispirato niente poco di meno che allo stesso Sauron. Quest'ultimo scende in battaglia con il suo corpo di Apostolo che in questo caso è una sorta di spirito, per la precisione una nuvola percorsa dai fulmini. Una specie di corpo astrale, una manifestazione dello spirito dell'imperatore comunque legata alla corporeità di Ganishuka. Non per niente le ferite inflitte a questo fantasma si ripercuotono direttamente sulla carne del sovrano. La vera natura di quest'entità maligna è quindi eminentemente eterea e dunque il paragone con il Grande Occhio di Mordor non ci par essere alla fin fine poi così fuori luogo. Comunque la prima apparizione degli eserciti Kushan risale a *I Capitoli della Condanna: La Festa della Rinascita. La Rivelazione Divina* (2), per

---

**SANTANGELO**, *Storia della Cina. Dalle origini alla fondazione della Repubblica*, ed. Laterza, Roma – Bari 1986, pagina 394 e seguenti.

<sup>28</sup> Per una panoramica storica sulla civiltà e sulla cultura islamiche: **ALBERT HOURANI**, *A History of Arab Peoples*; Regno Unito 1991; *Storia dei popoli arabi*, traduzione di **VERMONDO BRUGNATELLI**, ed. Mondadori, Milano 2004.

<sup>29</sup> Il nome Kushan deriva dal cinese **Guishuang** che indica una delle cinque tribù degli **Yuezhi**, un'ampia confederazione di popoli Indoeuropei, di cui questi ultimi costituivano il popolo più orientale. Attorno al 135 a. C. essi raggiunsero il regno ellenico di dinastia indo-greca della **Battriana**, a nord degli attuali Afghanistan e Uzbekistan, dove scacciarono i greci occupanti. Qui fondarono un potente impero multiculturale che fece propri molti elementi della cultura greca trapiantati in India. A partire dal III d.C. il loro regno iniziò a frammentarsi e a subire gli attacchi dei Persiani guidati dalla dinastia Sasanide. Si veda: **MICHEL GUGLIELMO TORRI**, *Storia dell'India*, ed. Laterza, Roma – Bari 2000, pagina 90 e seguenti.

<sup>30</sup> Sull'Impero Ottomano: **PIER GIOVANNI DONINI**, *Il mondo islamico. Breve storia dal Cinquecento ad oggi*, Milano 2005, pagina 103 e seguenti.



l'esattezza al volume 33 dell'edizione italiana di *Berserk*, pubblicati originariamente in Giappone nel 1999, quindi prima della trilogia filmica di Peter Jackson<sup>31</sup>.

Dobbiamo perciò pensare o che il simbolo dell'occhio sia una coincidenza o che invece risenta di una lettura diretta dell'opera di Tolkien. D'altro canto non si devono nemmeno escludere altre forme di influenza, non meramente letterarie, né cinematografiche che possono aver toccato l'immaginazione del nostro bravo disegnatore. Ad esempio, le opere di tanti bravi illustratori che hanno dedicato la loro arte a tentare di raffigurare la Terra di mezzo ben prima della trilogia cinematografica. Tra costoro il geniale **Alan Lee** il quale, vedendosi riconosciuto una volta di più il valore del suo lavoro, ha persino collaborato con Jackson alla creazione della sua monumentale saga. Personalmente, considerando i ritmi massacranti e disumani di lavoro a cui i *mangaka* giapponesi sono solitamente sottoposti<sup>32</sup>, tenderei ad ipotizzare un simile contatto indiretto tra Miura e l'opera di Tolkien<sup>33</sup>. D'altra parte, trattandosi semplicemente di ipotesi, non mi sento di escludere una lettura diretta delle pagine del corpus tolkieniano da parte di questo fumettista. Ovviamente, per i capitoli più recenti di *Berserk* successivi all'uscita nelle sale della trilogia jacksoniana, non è da escludersi una rielaborazione filmica de *Il Signore degli Anelli*.

D'altro canto le similitudini non si fermano qui. Se **Saruman**, lo Stregone irretito dal Male signore di **Isengard**, si dà, se possiamo così dire, alla manipolazione genetica di Orchi ed Uomini, creando dei disgustosi incroci come gli **Uruk – hai**<sup>34</sup>, l'imperatore dei Kushan si serve di truppe orchesche generate facendo infettare dal Male dei bambini non ancora nati. Si tratta di una aberrante negromanzia, resa possibile grazie agli Apostoli, che porta alla morte della gestante e alla nascita di autentici Orchi<sup>35</sup>.

Si deve sottolineare come entrambi gli autori, onde delineare un clima di fine del mondo, non siano certamente parchi di situazioni al limite del più puro terrore. Durante l'assedio di Gondor le truppe assedianti di Mordor usano persino una crudele tattica di guerra psicologica; le teste degli sventurati caduti nelle loro mani, viaggiatori indifesi o soldati caduti in combattimento, vengono lanciati oltre gli spalti per scatenare il panico tra i difensori<sup>36</sup>. Il Sovrintendente della città, **Denethor**, sconvolto dalle immagini del potere di Sauron che gli erano state mostrate da una sfera **Palantír**, nonché dalla morte del figlio **Boromir** e dalle gravissime condizioni del figlio **Faramir**, decide di allestire una pira funebre per sé e per il figlio morente<sup>37</sup>. Un autentico rogo degno dell'epica wagneriana con il suo crepuscolo degli dei e la caduta del Valhalla, l'olimpico nordico.

Miura, se possibile, si spinge anche oltre; soldati sconfitti brutalmente giustiziati, povere disgraziate divorate vive in orrendi rituali da animali mostruosi nati dalla magia nera, oppure, come abbiamo appena visto, trasformate loro malgrado in madri di Orchi. La stessa **Windom**, un tempo

<sup>31</sup> Le tre pellicole di Jackson uscirono rispettivamente nel 2001, nel 2002 e nel 2003.

<sup>32</sup> Miura in questo non sembra far eccezione: *Intervista a Kentaro Miura*, in *Berserk*, n. 36, pagina 120.

<sup>33</sup> Escluderei invece a priori come possibile fonte d'ispirazione il vecchio film d'animazione di produzione inglese *Il Signore degli Anelli (The Lord of the Rings)*, opera del regista **Ralph Bakshi** del 1978. Non solo perché diversissimo nello stile del disegno dalle tavole di Miura ma soprattutto perché incompleto e privo di un finale.

<sup>34</sup> TOLKIEN, *Le due Torri*, pagina 46 e seguenti.

<sup>35</sup> «Creano gli Orchi sfruttando gli Apostoli. Visto che il loro interno è collegato col mondo degli spiriti, uniscono gli Apostoli, li mantengono in vita e li riempiono di liquido amniotico. Poi basta mettervi dentro una donna incinta che il Male prende possesso del feto ed ecco che nasce un cucciolo d'Orco». (MIURA, *Berserk*, n. 54, ed. Panini, febbraio 2005, pagine 30 – 31).

<sup>36</sup> «In tutte le strade e gli spiazzi dietro il Cancellò piovevano dei piccoli proiettili tondi che non bruciavano. Ma quando la gente si avvicinava per vedere cosa fossa, gridava ad alta voce o si metteva a piangere: il nemico stava lanciando nella Città tutte le teste di coloro che erano caduti combattendo ad Osgiliath, o sul Rammas, o nei campi. Erano spaventose da guardarsi: alcune erano schiacciate e deformi, altre erano state fatte selvaggiamente a pezzi, eppure di molte si riusciva a indovinare l'espressione, e sembrava che fossero morti con grandi sofferenze; tutte erano marcate con l'orribile effigie dell'Occhio Senza Palpebre. Ma, pur sfigurate com'erano, accadeva spesso che un uomo rivedesse il volto di qualcuno che conosceva, che portava fieramente le armi, o coltivava i campi, o che un giorno di vacanza era venuto a cavallo dalle verdi vallate sulle colline». (TOLKIEN, *Il ritorno del Re*, pagina 100).

<sup>37</sup> TOLKIEN, *Il ritorno del Re*, pagina 133 – 141.

capitale delle Midlands, una volta conquistata dai Kushan assume un fosco aspetto irrealistico. Nella Terra di mezzo solo le miniere di **Moria**, se non addirittura la stessa Mordor, dove sorge la residenza di Sauron la **Barad-dûr**, la Torre oscura, possono competere con le visioni da girone dantesco che offre questa città. Qui sembra che Ganishuka, non per niente noto come Imperatore del Terrore, abbia istaurato la propria residenza in Occidente rendendo quel luogo qualcosa di completamente inumano<sup>38</sup>.

Gli abitanti della Terra di mezzo non si sono trovati totalmente inermi dinnanzi all'aggressione di Mordor solo per il vigilare di Gandalf, una sorveglianza a cui però sfugge il tradimento del suo stesso superiore, Saruman, la popolazione delle Midlands è avvertita da un sogno profetico che annuncia catastrofi apocalittiche e sconvolgimenti epocali<sup>39</sup>. All'interno di simili scenari, millenaristici e caotici all'ennesima potenza, vengono introdotte delle figure salvifiche, fari di speranza a cui la gente disperatamente si aggrappa nei momenti di estremo pericolo e angoscia. Da qui in poi però le differenze, tra il grande scrittore inglese del fantastico e il geniale fumettista nipponico, si fanno decisamente notevoli.

### Veri e finti salvatori

Ne *Il Signore degli Anelli* non esiste un'unica figura messianica a cui tutta la Terra di mezzo possa rivolgersi nell'ora del pericolo per avere un barlume di speranza. Lo stesso Aragorn, nel momento in cui viene incoronato re a Gondor, chiede che la corona gli sia posta sul capo da **Frodo Baggins**, il Portatore dell'Anello, assieme allo Stregone Gandalf<sup>40</sup>. In tal modo egli sembra voler affermare pubblicamente che il regno che fu dei suoi più lontani avi, lui è il 39° erede in linea di successione di Isildur, poté essergli restituito solo grazie ai suoi amici. D'altra parte è lo stesso Frodo che, tornato a casa ma profondamente sofferente sia nel corpo che nello spirito, riconosce sì la natura del proprio sacrificio, ma deve constatare con amarezza di non essere riuscito a salvare la Contea come si era ripromesso di fare<sup>41</sup>.

Certo egli ben sa di aver tentato con coraggio, è consapevole di aver sacrificato il suo stesso essere in quest'impresa, ma è certamente altrettanto conscio di aver anche fallito. E' evidente che non può dimenticare i tragici momenti nella **Voragine del Fato** durante i quali si rifiutò di distruggere l'Anello arrogandosene il potere<sup>42</sup>. Non si tratta di un semplice errore, di un fallimento, ma di una autentica caduta al seguito di una tentazione; una sorta di degradazione dal punto di vista

---

<sup>38</sup> MIURA, *Berserk*, n. 53, pagine 67 – 68).

<sup>39</sup> Prima della rinascita di Grifis l'intera umanità fa l'esperienza di un inquietante sonno collettivo: «Durante il sonno, tutti gli uomini videro la medesima cosa. Videro villaggi in rovina per un'epidemia e un paese schiacciato da un esercito al comando di belve. Videro una città distrutta da un terremoto e un'altra inghiottita da un'inondazione. Videro il sole oscurato da un fumo nero e una fiumana di persone vagare in preda alla fame. Contarono i cadaveri dei genitori, dei figli e dei vicini di casa. Ognuno di quei sogni era diverso dagli altri, ma tutti avevano lo stesso significato. Quella notte gli uomini si ritrovarono immersi nella stessa profonda oscurità che copriva il mondo. Ma all'interno di quella confusione essi guardarono con attenzione e scorsero un falcone splendente fendente le tenebre e scendere sulla terra insanguinata. Gli uomini intuirono che egli sarebbe stato il Salvatore». (MIURA, *Berserk*, ed. Panini, n. 33, maggio 2000, pagine 85 – 87).

<sup>40</sup> Durante la cerimonia di incoronazione Aragorn, che ha già preso in mano la corona che gli è stata offerta da Faramir, nuovo Sovrintendente di Gondor, ma la restituisce a quest'ultimo dicendo: «E' grazie all'opera e al valore di molti che sono giunto in possesso della mia eredità. In pegno di riconoscenza vorrei che il Portatore dell'Anello recasse a me la corona, e che Mithrandir la ponesse sul mio capo, se accetta; perché è stato lui il fautore di tutto ciò che è stato compiuto e questa vittoria è sua». (TOLKIEN, *Il ritorno del Re*, p. 267).

<sup>41</sup> «[...]sono stato ferito troppo profondamente, Sam. Ho tentato di salvare la Contea, ed è stata salvata, ma non per merito mio. Accade sovente così, Sam, quando le cose sono in pericolo: qualcuno deve rinunciare, perderle, affinché altri possano conservarle». (TOLKIEN, *Il ritorno del Re*, p. 336).

<sup>42</sup> TOLKIEN, *Il ritorno del Re*, p. 241 – 242.

morale. In un'ottica cristiana, qui indirettamente e sottilmente introdotta, siamo di fronte ad un grave peccato mortale che macchia l'anima in maniera irrimediabile<sup>43</sup>.

Certo lo hobbit Frodo non è la signora degli elfi dei boschi di **Lothlórien**, **Dama Galadriel**, che rifiuta l'offerta del Portatore di affidare a lei l'Anello vincendo così la pur forte tentazione che avverte nel suo animo. Ella rimarrà sé stessa e deciderà di lasciare per sempre la Terra di mezzo<sup>44</sup>. Eppure, nonostante tutte le giustificazioni del caso che il nostro eroe potrebbe concedere a sé stesso, come il non essere un'elfa immortale nata a **Valinor**, il peso di un simile errore ricade pesantemente su di lui. Frodo certamente sa di esser stato il Portatore dell'Anello ma non per davvero, non sino in fondo, il Liberatore di tutte le genti. L'intero Creato per una breve manciata di secondi, per un effimero attimo, è stato letteralmente in bilico tra la salvezza e la distruzione. Tutto alla fine si



risolve grazie alla follia senza più freni inibitori di **Gollum**, che strappa l'Anello a Frodo per poi inciampare per sbaglio, travolto dall'insana gioia per aver recuperato ciò che egli chiama il "mio tesoro", finendo poi nella lava sottostante. L'atto finale che salva il mondo non è un atto di eroismo ma di insania. La profezia fatta da Gandalf, secondo cui Gollum avrebbe avuto ancora un capitolo importante da scrivere nella storia dell'Anello, ha così modo di compiersi<sup>45</sup>. Aragorn invece porta senza dubbio su di sé tutte le stimmate della maturità, dell'esperienza, della nobiltà; è un ottimo guerriero, è capace di sopportare fatica e privazioni, ispira nel prossimo sentimenti di amicizia e di lealtà. E' insomma, come diremmo noi oggi, un *leader* nato. A Gondor, il primo indizio dell'appartenenza di Aragorn ad una stirpe di sangue regale, è dato

alla cittadinanza durante la sua visita alle Case di Guarigione. In quel momento Faramir, dopo che ha rischiato di morir bruciato vivo sul rogo allestito dall'insano padre, versa in gravissime condizioni che sembrano senza speranza. In condizioni ugualmente a rischio si trovano lo hobbit **Meriadoc Brandibuck** detto **Merry** e **Dama Éowyn**, entrambi reduci dei campi del Pelennor. In un simile frangente Aragorn fa ricorso alle sue doti di guaritore perché tale è il potere delle mani di un sovrano di Gondor<sup>46</sup>.

La citazione del classico saggio dello storico francese **Marc Bloch** (1886 – 1944) sui rapporti tra regalità e virtù taumaturgiche dei monarchi parrebbe evidente<sup>47</sup>. Possiamo ritenere come impossibile che questo studio fondamentale, pubblicato per la prima volta in francese nel 1924, fosse sconosciuto ad un filologo medievista di Oxford del calibro di Tolkien. Aragorn in definitiva rappresenta il rinnovamento del potere politico nella Terra di mezzo attraverso un nuovo regno degli Uomini i quali sono destinati a dominare il mondo dell'incombente Quarta Era. Il suo arrivo a

<sup>43</sup> **ERRICO PASSARO - MARCO RESPINTI**, *Paganesimo e cristianesimo in Tolkien: le due tesi a confronto*, ed. Il Minotauro, Roma 2003 / 04.

<sup>44</sup> **TOLKIEN**, *La Compagnia dell'Anello*, pagine 434 – 435.

<sup>45</sup> «Molti tra i vivi meritano la morte. E parecchi che sono morti avrebbero meritato la vita. Sei forse tu in grado di dargliela? E allora non essere troppo generoso nel distribuire la morte nei tuoi giudizi: sappi che nemmeno i più saggi possono vedere tutte le conseguenze. ... Il cuore mi dice che prima della fine di questa storia l'aspetta un'ultima parte da recitare, malvagia o benigna che sia; e quando l'ora giungerà, la pietà di Bilbo potrebbe cambiare il corso di molti destini, e soprattutto del tuo». (**TOLKIEN**, *La Compagnia dell'Anello*, pagina 76). Si veda anche: *Il ritorno del Re*, p. 243.

<sup>46</sup> «Allora una vecchia, Ioreth, la più anziana delle donne che servivano in quella cosa, guardando il bel viso di Faramir si mise a piangere, perché tutti lo amavano. Ed ella disse: "Ahimè, se dovesse morire! Se almeno Gondor avesse dei re come quelli che pare regnassero in passato! Perché le antiche saghe dicono: *Le mani del re sono mani di guaritore. E in tal modo si poteva sempre riconoscere il vero re*". (**TOLKIEN**, *Il ritorno del Re*, p. 145).

<sup>47</sup> **MARC BLOCH**, *Le rois thaumaturges. Étude sur le caractère surnaturel attribué à la puissance royale particulièrement en France et en Angleterre*, Francia 1924; *I re taumaturghi. Studi sul carattere sovranaturale attribuito alla potenza dei re particolarmente in Francia e in Inghilterra*, traduzione di **SILVESTRO LEGA**, ed. Einaudi, Torino 1989.

Gondor non è però ben visto da tutti; in particolar modo dal vecchio Sovrintendente Denethor. Nei secoli i Sovrintendenti hanno assunto, di fatto se non di nome, delle prerogative regie e il ritorno di un appartenente alla vecchia casata regnante è considerato da quest'ultimo con fastidio. Il suo suicidio e la lealtà che il secondogenito sopravvissuto di Denethor, Faramir, mostra di avere nei riguardi di questo Ramingo del Nord spianano, dopo la sconfitta di Sauron, ogni difficoltà all'ascesa al trono di un lontano erede della schiatta proveniente dall'isola di Númenor.

Aragorn, allevato nella casa del Mezz'elfo Elrond, per volontà della madre che lo voleva porre al sicuro da ogni possibile tentativo di assassinio, è senz'altro un personaggio da letteratura romantica, basti pensare alla sua storia d'amore con l'elfa **Dama Arwen**, la figlia del suo protettore, che sceglie la mortalità in nome dell'amore che prova per lui. Agisce dunque giustamente quest'uomo, noto pure con l'appellativo di **Elessar**, Gemma Elfica<sup>48</sup>, che nel momento del suo massimo trionfo rende partecipi i suoi migliori amici che contribuirono alla vittoria finale sull'Oscurezza, Frodo e Gandalf. Un implicito riconoscimento alla semplice constatazione che Aragorn è perfettamente consapevole che da solo non sarebbe mai stato in grado di rigenerare la Terra di mezzo. Lo Stregone invece, trasfiguratosi dopo le miniere di Moria nel più potente *avatar* conosciuto come **Gandalf il Bianco**, è senz'altro una figura sacrale, quasi sacerdotale, seppur appartenente ad una discreta religione panteistica che pervade la vita quotidiana delle genti della Middle-earth senza alcun bisogno di templi o gerarchie ecclesiastiche ben definite. Da questo punto di vista la sua presenza all'incoronazione di Aragorn è un preciso riferimento alla medievale alleanza tra trono e altare. Non bisogna però spingersi troppo in là con i paragoni. In fondo Tolkien non giunge a spingere il suo parallelismo sino al punto di immaginare l'unzione del sovrano di Gondor con il sacro crisma, l'olio santo, da parte dello Stregone analogamente a quanto avveniva per i re di Francia per mano di un alto prelato.

Gandalf, nonostante il suo potere, rafforzato dall'anello elfico **Nenya il Grande**, il Terzo Anello Elfico, è pure lui un personaggio fallibile, capace di commettere errori, sostegno degli altri, ma al tempo stesso bisognoso della loro collaborazione. La distruzione dell'Anello è un compito che solo Frodo, a cui questo pericoloso oggetto magico è stato tramandato, può portare a termine. Non si scordi poi che lo stesso potere di Gandalf è solo un impedimento, servendo solo ad aumentare la capacità di corrompere gli animi tipica dell'Unico, impedendogli così di essere lui il Portatore. La Terra di mezzo in conclusione viene tratta in salvo da più figure salvifiche, capaci di completarsi a vicenda e di servire assieme in maniera diversa al medesimo progetto di salvezza. Al contrario le Midlands del manga di Miura si trovano nella triste situazione di non avere affatto, almeno per il momento, un autentico Salvatore. Qui, per colmo dell'ironia, sia l'aggressore dell'Occidente, l'Imperatore Kushan, sia uno dei suoi difensori, non sono altro che dei mostri disumani. Nel momento in cui Grifis fa ritorno sui campi di battaglia delle Midlands, in occasione della presa di una città da parte dell'esercito Kushan, la giovane **Sonia**, una popolana che egli prenderà con sé come Sacerdotessa del Falco, lo vede come il magnifico eroe di un racconto straordinario<sup>49</sup>.

Agli occhi di **Shilke**, giovanissima apprendista dell'anziana strega **Flora**, il bellissimo e vittorioso Grifis appare invece un essere di tutt'altra natura; il signore di un'epoca oscura che regnerà sulle nere pecorelle peccaminose e sulle bianche pecorelle cieche<sup>50</sup>. Il linguaggio misticheggiante della maga allude in prima battuta, molto probabilmente, agli stessi Apostoli mentre gli altri fedeli del Falco sarebbero in questo caso gli stessi incolpevoli abitanti

---

<sup>48</sup> Tale soprannome diventerà alla fine il suo nome regio, l'appellativo con cui sarà conosciuto dai suoi sudditi, Re Elessar appunto.

<sup>49</sup> «L'odore disgustoso del sangue sparso a fiumi mi stordiva. Tutto era rosso. Il sangue illuminato dal sole del tramonto rendeva scarlatta ogni cosa. Sarebbe dovuta essere una scena semplicemente raccapricciante ma ai nostri occhi sembrava un dipinto dalla bellezza inesprimibile». (MIURA, *Berserk*, ed. Panini, n. 44, luglio 2002, pagine 63 - 65).

<sup>50</sup> «L'araldo sarà il Falco delle Tenebre. Egli sarà il padrone delle nere pecorelle peccaminose e delle bianche pecorelle cieche. Sarà colui che richiamerà sul mondo l'epoca oscura». (MIURA, *Berserk*, n. 44, pagina 62).

dell'Occidente. Agnelli ciechi che seguono fedelmente un pastore che è in realtà una feroce belva esattamente come i lupi da cui stanno fuggendo. Se Ganishuka, Apostolo ribelle alle stesse leggi del Male, è paragonabile in qualche maniera al Sauron ne *Il Signore degli Anelli* non c'è alcun personaggio che sia minimamente accostabile a quello di Grifis. Costui, dopo la Seconda Eclissi, incarna perfettamente la figura dell'**Anticristo** della tradizione apocalittica cristiana; un essere che confonderà i popoli e che creerà un suo regno costituito dai malvagi e da coloro che da lui sono stati ingannati. Nella religione pseudo-cristiana delle Midlands quest'entità maligna capace di confondere i mortali riceve l'appellativo di Falco delle Tenebre.

Quando il **principe Myur**, costretto alla macchia dopo l'invasione Kushan, viene condotto da Sonia attraverso l'accampamento di Grifis, deve constatare stupefatto che attorno a sé non c'è altro che gente felice e serena<sup>51</sup>. Eppure, appena al di fuori delle tende dell'accampamento, nei vicini boschi, sostano pure i **Guerrieri Diabolici**; Apostoli dall'aspetto mostruoso fedeli al Falco. Nella risorta Squadra dei Falchi militano anche leggende della cavalleria, come **Rocks**, il Cavaliere dei Raggi di Luna, l'arciere **Arwain** oppure il gigante del nord **Gurnbeld**, i quali, nonostante il loro aspetto umano e il proprio coraggio in battaglia, non riescono a nascondere la propria corrotta natura di Apostoli.



Myur, perfetto esempio di convertito, nonostante l'orrore che gli ha suscitato la vista dei Guerrieri Diabolici e i dubbi che gli si sono insinuati nella mente riguardo alla Squadra dei Falchi<sup>52</sup> non può fare a meno, quasi contro la sua volontà, di giurare fedeltà a Grifis tra incontenibili lacrime di commozione. Il nobile è stato impressionato dal fortissimo carisma di Grifis e dalla sua sovranaturale abilità di compiere miracoli. Ogni sera i familiari dei soldati caduti in battaglia durante il giorno si radunano attorno alla tenda del loro comandante il quale convoca gli spiriti dei caduti in modo che possano salutare un'ultima volta i loro cari. Seppure Grifis non è paragonabile all'Occhio di Mordor della Terza Era un accostamento però forse è possibile con il Sauron/Annatar della Seconda Era, l'uomo di bell'aspetto che venne tra Uomini ed Elfi fingendosi un saggio, ma con il segreto intento di portare la distruzione. Comunque sia ancor oggi Miura non ha deciso né quale sarà il destino ultimo dell'*avatar* umano del Falco Bianco, ormai prossimo all'incoronazione, né dei suoi fedeli; innocenti o colpevoli che essi siano.

E Gatsu? Non sembra, almeno per il momento, che egli sia il Salvatore delle Midlands e di tutti gli altri reami occidentali. La sua vita, che ha costituito l'ossatura narrativa principale di *Berserk*, è stata sempre segnata dal dolore e dalla morte. Gatsu, come abbiamo detto sin dall'inizio, è un autentico *berserk*, il guerriero della tradizione nordica vichinga che combatte preso da una sorta di possessione; un folle invasato che niente può fermare, incurante di ciò che può accadere al suo corpo.

Una caratteristica peculiare di questo personaggio che viene accentuata dall'uso che inizia a fare di una particolare armatura magica, l'**Armatura da Berserk** appunto. Un pericoloso artefatto magico che la maga Flora, poco prima di morire, dona a Gatsu in modo che il guerriero possa lottare ad armi pari con gli Apostoli. Una simile arma magica accentua però la furia bestiale che

<sup>51</sup> «Mi sembra impossibile. E' davvero un accampamento di guerra? Ci sono donne, bambini e anziani. Sembra un pacifico villaggio al momento della cena. Questi sorrisi sereni non sembrano appartenere a gente scacciata da un esercito straniero». (MIURA, *Berserk*, ed. Panini, n. 46, gennaio 2003, pagina 43).

<sup>52</sup> «Rispetto a loro, i Kushan mi sembrano molto più familiari. Almeno sono esseri umani come noi. Possiamo odiarci a vicenda. Ma quei soldati hanno qualcosa di completamente diverso da noi. Ti fanno sentire come una pecora smarrita in mezzo a un branco di lupi. E' una sensazione che gli uomini non proveranno mai gli uni per gli altri. Misteriosi soldati disumani ed eroi famosi in tutto il mondo. Ma che razza di esercito è la Squadra dei Falchi?». (MIURA, *Berserk*, n. 46, pagina 63).

alberga nel cuore del giovane, già da prima così radicata in lui che Gatsu spesso poteva vederla sotto forma di uno spirito parlante dalle sembianze di lupo. In buona sostanza l'Armatura da Berserk, rendendo il Guerriero Nero insensibile alle ferite riportate e incapace di distinguere i nemici dagli amici, trasforma Gatsu in un turbine nei campi di battaglia, ma al tempo stesso in un pericolo per sé stesso e per chi gli stà accanto. Solo la magia di Shilke, che consente a Gatsu di non perdere completamente sé stesso nella foga della lotta, permette l'uso di un simile pericoloso potere che affonda le sue radici nei più intimi recessi della psiche di quest'indomito lottatore.

Non per niente la sua incredibile forza fisica ed un simile carattere violento, che apparentano Gatsu agli eroi della *heroic fantasy* barbarica di **Robert E. Howard** (1906 – 1936)<sup>53</sup>, raggiungono il loro apice dopo l'Eclisse quando il nostro si risolve nel dare inizio ad una guerra personale contro la Mano di Dio. Eppure, come cerca di far capire il fabbro **Godor** a Gatsu, si tratta di una lotta senza speranza che non farà altro che consumarlo senza portargli alcuna pace<sup>54</sup>. E' evidente che se per Tolkien Gandalf ha le sue buone ragioni per indurre Frodo ad avere pietà del mostruoso **Gollum**<sup>55</sup> anche per Miura la violenza e la vendetta non sono strade che abbiano alcun sbocco. Come si può vedere, almeno a questo punto dell'evoluzione narrativa del manga, il Guerriero Nero è sì un antagonista del Falco e di tutti gli Apostoli, Ganishuka compreso, ma non può portare la salvezza agli altri. Anzi, consumato com'è dall'oscuro sentimento della vendetta, è Gatsu stesso che ha bisogno di essere salvato e di trovare la pace. Se vi è scritto che in un indefinito futuro Gatsu diventi il vero Salvatore delle Midlands Miura non ci ha dato alcun reale motivo per lasciarcelo credere. D'altra parte predestinazione e Destino sono concetti che vengono affrontati in maniera diversa nell'universo fantasy di Tolkien rispetto a come sono trattati all'interno delle tavole di Miura.

Ad esempio, durante il Consiglio di Elrond è lo stesso Mezz'elfo ad affermare chiaramente che tutti i presenti colà convenuti, gli hobbit Frodo, Merry, **Peregrino "Pipino" Tuc** e **Samwise "Sam" Gamgee**, l'umano Boromir da Gondor, il nano **Gimli**, etc. non si sono riuniti per caso nell'Ultima Casa Accogliente, ma grazie ad un ben preciso disegno del Destino. Elrond parla senza esitazione di una sorta di chiamata che li avrebbe spinti in viaggio e condotti sin lì, onde poter discutere assieme di che cosa fare dell'Unico e di come contrastare il potere di Sauron<sup>56</sup>.

Nessuno all'opposto in *Berserk* avrebbe mai potuto pronunciare parole simili; il destino e il futuro sono oggetti vaghi e distinti per tutti, esseri soprannaturali compresi. Ad esempio, quando Gatsu incrocia le armi per la prima volta con l'Apostolo **Zodd l'Immortale**, detto il **Nosferatu**, quest'ultimo gli profetizza un fosco destino di morte<sup>57</sup>. Il Guerriero Nero, sopravvissuto nonostante le parole del demone all'Eclissi, si ricorderà per sempre di quest'erroneo vaticinio. Per lui si tratterà

---

<sup>53</sup> L'inventore del personaggio Conan il Barbaro.

<sup>54</sup> «Vendicarsi è come affilare una spada arrugginita dal sangue, immergendola in un lago di sangue. Per riparare la lama del tuo cuore intaccata dalla tristezza, la stai inabissando nel sangue. Ma quanto più l'affili, più si arrugginisce. Alla fine rimarrai solo con un pugno di ruggine». (MIURA, *Berserk*, n. 34, pagina 37).

<sup>55</sup> «Molti tra i vivi meritano la morte. E parecchi che sono morti avrebbero meritato la vita. Sei forse tu in grado di dargliela? E allora non essere troppo generoso nel distribuire la morte nei tuoi giudizi: sappi che nemmeno i più saggi possono vedere tutte le conseguenze. [...] Il cuore mi dice che prima della fine di questa storia l'aspetta un'ultima parte da recitare, malvagia o benigna che sia; e quando l'ora giungerà, la pietà di Bilbo potrebbe cambiare il corso di molti destini, e soprattutto del tuo». (TOLKIEN, *La Compagnia dell'Anello*, pagina 76). Si veda anche: *Il ritorno del Re*, p. 243.

<sup>56</sup> «L'Anello! Che fare dell'Anello, il minore degli anelli, il gingillo che piace a Sauron? Questa è la decisione che dobbiamo prendere. Questo è il motivo per il quale siete stati tutti chiamati qui. Chiamati, dico, pur non avendovi io chiamati a me, stranieri di remoti paesi. Siete venuti, e vi siete incontrati, in questo breve lasso di tempo, parrebbe quasi per caso. Eppure non è così. Sappiate che è stato ordinato che noi, seduti in questo luogo, noi e non altri, dobbiamo trovare una soluzione al pericolo che corre il mondo». (TOLKIEN, *La Compagnia dell'Anello*, pagine 289 - 290).

<sup>57</sup> «Ragazzino, per il momento sospendiamo il nostro duello. Purtroppo non so se ci rivedremo. Ho un avvertimento per te, anzi una profezia, se sei un vero amico di quell'uomo ricordati che quando ogni sua ambizione gli verrà negata la morte verrà a farti visita! E da essa non potrai fuggire!». (MIURA, *Berserk Collection*, ed. Panini, vol. 10, gennaio 2001, pagine 201 – 203).

della prova del fatto che il futuro è sconosciuto, nessuno può prevederlo, niente è predestinato in anticipo ad accadere. Nel momento in cui Gatsu e Caska riescono a fuggire dal luogo in cui si svolge la Festa i membri della Mano di Dio appaiono divertiti; essi riconoscono di non essere degli dei e che la casualità, con tutti i suoi imprevisti, può interferire persino con il loro piani<sup>58</sup>. D'altra parte essi giungono pure a dire che un pesce, pur lottando per nuotare controcorrente, rimane ugualmente nelle acque dello stesso fiume; il che equivale a dire che l'opposizione al proprio destino è vana ed illusoria<sup>59</sup>.

Senz'altro l'idea che Miura ha del Fato è decisamente complessa; quando la Mano di Dio viene convocata grazie ad un Bejelit egli parla di un intrecciarsi dei **Fili del Karma**. Nel buddhismo il Karma<sup>60</sup> è una delle espressioni della volontà di esistere dell'io che crea la catena di morti e rinascite dei viventi, un destino da cui il pensiero filosofico-religioso del Buddha vuole offrire una via di fuga. Qui il Karma si identifica con i legami che la sorte intreccia tra gli esseri umani ma in cui è la loro volontà ad avere l'ultima parola. Così quando un Apostolo, il **Conte**, decide di non poter sacrificare la figlia **Teresia** nemmeno per salvare sé stesso, i Fili del Karma vengono spezzati e la ragazza evita di esser marchiata come vittima sacrificale<sup>61</sup>.

Quando l'anziana Flora, poco prima di morire, si incontra con il Cavaliere del Teschio, quest'ultimo osserva con sorpresa l'Armatura magica da Berserk che la donna stà per donare a Gatsu. Dallo scambio di battute tra i due intuimo che il cavaliere deve aver indossato, tempo prima, qualche vestigia simile; quest'ultimo infatti chiede alla strega se non voglia far diventare il Guerriero Nero come lui. Flora gli risponde affermando di non credere ad un lineare destino prestabilito, ma piuttosto ad un movimento a spirale del Karma<sup>62</sup>.

A questo punto però il lettore non pensi che le tematiche relative al Fato e alla predestinazione siano trattate in maniera più semplice nelle opere del grande scrittore inglese. In Tolkien se la profezia di Gandalf riguardo a Gollum pare avverarsi con impeccabile esattezza invece la **Sorte dei Noldor**<sup>63</sup> è meno indubbia di quello che potrebbe sembrare. Il dio **Mandos**, uno dei Valar, noto anche come **Námo**, Giudice, profetizza grandi sventure alla razza elfica dei Noldor come punizione per le loro colpe. Eppure questa **Sorte di Mandos**, come dichiara con forza un altro Vala, il dio **Ulmo**, mentre parla a Tuor figlio di Huor, non è qualcosa di immutabile e c'è un modo per scamparvi<sup>64</sup>. Lasciando da parte la mitologia tolkeniana, dei Valar e dei Maiar, vediamo che ne *Il Signore degli Anelli* è Gandalf colui che continua a mantenere viva la speranza. Sino all'ultimo infatti lo Stregone è pronto a credere che nulla sia ineluttabile e che ci sia sempre una ragione per aver fede nel domani. Il suo atteggiamento, aperto ad una sorta di fede nel futuro, è totalmente opposto a quello del Sovrintendente Denethor; uomo distrutto e disperato. La fede di Gandalf, indipendentemente dal fatto che la si voglia far risalire ad una Provvidenza di stampo cristiano o meno, porta a guardare, nonostante le avversità contingenti, anche le più gravi, con ottimismo al domani. La stessa Dama di Lórien, che possiede uno strumento di preveggenza noto come **Specchio**

<sup>58</sup> *Berserk Collection*, vol. 13, pagina 165.

<sup>59</sup> «Comunque sia, anche il pesce che si ribella al corso del fiume rimane nelle sue acque». (MIURA, *Berserk Collection*, vol. 13, pagina 166).

<sup>60</sup> WALPOLA RAHULA, *What the Buddha taught*, London 1959; *L'insegnamento del Buddha*, traduzione di MARIA ANGELA FALÀ, ed. Paramita, Padova 1994.

<sup>61</sup> MIURA, *Berserk Collection*, ed. Panini, vol. 3, settembre 2000, pagine 17 – 18.

<sup>62</sup> «Cavaliere del Teschio: “Dovresti ben sapere quanto questo manufatto sia pernicioso”. Flora: “Certo che lo so. Ed è per questo che l'ho sempre custodito con cura ma sono altresì convinta che sarà loro indispensabile per continuare il viaggio. Cavaliere del Teschio: “E' il destino”. Flora: “No, io non credo. Sembra che gli uomini ripetano gli esseri errori ma il karma non è circolare, procede a spirale. Non è detto che quei ragazzi scelgano la stessa via che tu o io abbiamo intrapreso”. Cavaliere del Teschio: “Hai ragione”». (MIURA, *Berserk*, n. 53, pagine 3 - 4).

<sup>63</sup> TOLKIEN, *Il Silmarillion*, pagine 128, 131, 142, 145, 171, 173, 180, 247.

<sup>64</sup> «Nell'armatura del Fato (così lo chiamano i Figli della Terra) c'è sempre una crepa, e nelle mura della Sorte una breccia, e ci sarà sino al pieno compimento, quello che voi chiamate la Fine. E così sarà mentre io duri, una voce segreta che contraddice e una luce dove dovrebbe essere oscurità». (J. R. R. TOLKIEN, *Racconti incompiuti di Númenor e della Terra-di-mezzo*, traduzione di FRANCESCO SABA SARDI, ed. Rusconi, Milano 1992, pagina 49).

**di Galadriel**, anche se si tratta di una vasca d'argento piena d'acqua, ammonisce Sam sul fatto che quest'ultimo mostri molte cose diverse<sup>65</sup>.

Alcune non avverranno mai, ma altre diverranno realtà solo se chi le ha intraviste nello Specchio si farà prendere dallo sconforto e abbandonerà i principi che guidano le sue azioni. Il messaggio che Galadriel invia a Sam è chiarissimo, se lo hobbit vuole mantenere un briciolo di speranza in un domani migliore deve continuare a dare il proprio fedele sostegno a Frodo. Dunque niente è certo, molte saranno le difficoltà e i sacrifici ma alla fine l'aver fede premia sempre. Indubbiamente, una volta conclusasi la guerra, Sam troverà la Contea trasformata in peggio, proprio come nella visione che ebbe nello Specchio, ma tragedie ben peggiori sono state evitate e con i suoi amici può riportare tutto alla normalità. In Miura è la stessa Mano di Dio, durante l'Eclissi e la trasformazione di Grifis, che parla dell'avvento di un'**Era delle Tenebre**, ma quest'ultima viene descritta come un'epoca destinata a passare<sup>66</sup>. Una sola cosa dunque sembra accomunare la Terra di mezzo e le Midlands: l'avvenire è in entrambi i casi incerto, le profezie sono solo capaci di dipingere un quadro assai poco chiaro degli avvenimenti futuri. Lo stesso Destino non è perciò qualcosa di immutabile e gli uomini, con la forza delle loro azioni, hanno il potere di cambiarlo e di forgiarselo con le proprie mani. In conclusione, sia per Tolkien come in buona misura pure per Miura, vale sempre la pena di avere la speranza in un domani migliore e di lottare per esso.



### Le diverse vie della salvezza

L'esistenza di un Bejelit Cremisi, esattamente come nella Terra di mezzo la creazione di un Anello Dominante, porta però con sé grandi sconvolgimenti epocali, dolore e sofferenza. Il Male può irretire molti e arrecare gravi danni, ma in Tolkien può essere sconfitto; l'avanzata di immani eserciti apocalittici non significa che per questo si debba abbandonare ogni speranza. Nel mondo fantastico di Miura non è ancora apparsa una reale speranza per le Midlands che non sia essa stessa solo un inganno del Male, mentre i suoi protagonisti hanno tra le loro priorità non tanto la salvezza dell'Occidente quanto la loro stessa sopravvivenza. In entrambi i casi abbiamo grandiosi affreschi epici, dove all'introspezione psicologica dei personaggi è dato un grande risalto e in cui il Bene e il Male si scontrano tra loro. Solo la strega Flora<sup>67</sup>, che vive nel profondo della foresta in una sorta di casa-albero e vede la magia come una chiave di interpretazione per capire il mondo invisibile ulteriore rispetto a quello visibile, oppure la sua giovane discepola Shilke, portano con sé un messaggio di luce, conoscenza, speranza e amore. Shilke in particolare la vediamo evocare quattro

<sup>65</sup> TOLKIEN, *La Compagnia dell'Anello*, pagine 430 e seguenti. Galadriel dice chiaramente a Sam che lo Specchio è una guida pericolosa per le proprie azioni; quest'ultimo comunque, dopo aver rinnovato la propria fedeltà a Frodo, afferma che è disposto a vendicarsi una volta ritornato alla Contea se ciò che ha visto nello Specchio accadrà davvero.

<sup>66</sup> «Il tempo ha già iniziato a scorrere. Il Quinto angelo alla fine è nato. Arriverà l'Era delle Tenebre. Il Male contro il bene, l'illusione contro la realtà, l'odio contro l'amore, l'amarezza contro la speranza, i morti contro i vivi. Il tempo in cui ogni tenebra impedirà la luce, come l'ombra della luna nasconde il chiarore del sole. Una volta conclusasi, gli uomini chiameranno quest'era l'Età Oscura». (MIURA, *Berserk Collection*, vol. 13, pagine 166 – 167).

<sup>67</sup> «Noi maghi fin dall'antichità abbiamo continuati a studiare e tramandare la tecnica di scrutare il mondo degli spiriti per liberare i corpi spirituali dalle catene del mondo reale. Nello strato chiamato Baratro, verso la superficie del mondo degli spiriti esistono corpi spirituali di vari tipi, molti dei quali hanno dato origine alle leggende. [...] E nel profondo del mondo degli spiriti cambia tutto, anche l'ambiente, divenendo qualcosa di completamente diverso dal mondo reale e che va oltre ogni immaginazione. Lì esistono giganteschi corpi astrali che non si possono paragonare a quelli umani. Si tratta di angeli, diavoli e delle divinità delle diverse religioni. Ancora più nel profondo vi è una zona che si può raggiungere col proprio Karma ovvero ciò che viene chiamato Paradiso o Inferno». (MIURA, *Berserk*, n. 47, ed. Panini, aprile 2003, pagine 93 – 94).



spiriti della Natura, i **Santi Re**<sup>68</sup>, simili ai Valar di Tolkien, unifica sorgente del Bene di cui Miura sin ora ci abbia dato notizia.

Sembra che in effetti il *sensei* giapponese nel corso di questi ultimi anni si sia soprattutto concentrato sul descrivere gli effetti negativi causati dalle passioni umane e non su quale esattamente sia la via della salvezza e della redenzione. All'opposto tutto questo in Tolkien è nettamente delineato sin dall'inizio. La colpa di Boromir, l'aver tentato di rubare l'anello a Frodo, trova immediatamente il suo riscatto nel sacrificio della vita che il guerriero di Gondor offre nel tentativo di proteggere Merry e Pipino<sup>69</sup>.

Sono la sofferenza, il sacrificio di sé che mette al primo posto la salvezza degli altri rispetto alla propria, l'altruismo ad essere la via maestra della salvezza ne *Il Signore degli Anelli*. Un umanesimo cristiano in cui le radici evangeliche sono senz'altro evidenti, soprattutto nel continuo richiamarsi alla necessita di un amore incondizionato nei confronti degli altri, presentato però al lettore non solo in chiave di narrazione fantastica, ma anche nella maniera più laica e universale possibile. All'interno di una simile ottica possiamo dunque capire con facilità come Boromir possa cadere, ma al tempo stesso come possa riscattarsi prima di morire. La stessa scelta etica di Sam, rimanere accanto al suo amico/padrone Frodo, sino alla fine nonostante tutto quello che accade non si giustifica solo come un mero esempio, allo stato dell'arte per altro, di fedeltà feudale. Si tratta piuttosto di un caso esemplare di abnegazione e di amicizia che porta il giovane hobbit a rischiare tutto, vita compresa, per un genuino sentimento d'amicizia che lo porta su difficili e pericolosi sentieri lungo tutta la Terra di mezzo. Non che Sam non abbia una vita sua e progetti per il futuro, come ad esempio sposare la compaesana **Rosa Cotton**, ma sente di non dover tradire né la fiducia che Frodo ha riposto in lui, né di potersi ritirare dal compito che gli è stato assegnato. Durante la **Guerra dell'Anello**, vitale per la sopravvivenza di tutte le libere genti e per la stessa Contea, il ruolo di Sam è quello di stare accanto al Portatore sino al compimento della sua missione. Galadriel è stata categorica a questo riguardo. Sam farà tesoro delle parole dell'antica elfa e non tradirà né Frodo, né la Contea e il suo cammino sarà sempre all'interno dei confini di ciò che per Tolkien è il bene, la giustizia, la salvezza, la speranza nel domani e l'amore. I confini tra Bene e Male, Boromir *docet*, sono valicabili ma l'idea di cosa sia giusto e che cosa sbagliato no. Non per niente Sauron, una sorta di *avatar* incarnato del Male stesso, non può che essere d'orribile aspetto e diversissimo da tutto ciò che appartiene al mondo della Natura e del Bene. Si può essere ingannati da lui, si può scegliere scientemente di esser come lui, come fa lo Stregone Saruman di **Isengard**, si può essere terrorizzati alla follia da Sauron, come il Sovrintendente Denethor, ma non ci si può fare delle illusioni su cosa veramente sia l'Occhio. La sua stessa precedente incarnazione, Annatar, non ingannò comunque tutti gli esseri viventi, ma ebbe gioco facile sostanzialmente solo con gli Uomini.

L'avanzata delle sue armate alla fine della Terza Era per la Guerra dell'Anello pone gli uomini dinnanzi a delle scelte etiche irrinunciabili. Però coloro che con coraggio decidono di combattere Mordor senz'ombra di dubbio alcuno, si pensi solo a Gandalf e Aragorn, hanno la consapevolezza di stare combattendo per una causa sacrosanta che fa appello alla parte migliore dell'animo umano. Quella altruistica, non egoistica, che ci spinge a combattere e lottare per le persone che amiamo sino all'ultimo respiro.

---

<sup>68</sup> «Vi invoco, o quattro Re Ineffabili della Terra, del Mare, dell'Aria e del Fuoco dal mondo della quarta dimensione. **Felice Re dell'Est** tutelatici in questo luogo e accendete una fiamma che ci riscalda e protegga. Il tuo spirito è un vento leggero che sale dalle montagne e il tuo mantello dorato è come il Sole brillante. **Felice Re dell'Ovest** il tuo nome fa rabbrivire perfino gli spiriti dell'acqua giocosi sotto le onde. **Felice Re del Sud** la tua dignità è più splendente del fuoco eterno. **Felice Re del Nord** nessuna disgrazia ci toccherà perché ogni essere vivente accetta volentieri il tuo comando. Ovunque ci troveremo saremo sempre protetti da voi quattro Santi Re». (MIURA, *Berserk*, n. 49, ed. Panini, ottobre 2003, pagine 58 – 60).

<sup>69</sup> TOLKIEN, *La Compagnia dell'Anello*, pagina 472 e seguenti; *Le due Torri*, pagine 9 – 17.

Miura invece sembra essere decisamente assai più confuso, più indeciso nell'indicare quali possano essere le vie della salvezza per il mondo che ha creato e per i suoi personaggi. Indubbiamente, in un'ottica buddhista, il nostro *sensei* nipponico ha voluto sin qui mostrarci come l'attaccamento alle passioni umane porti solo dolore e sofferenza. Grifis, con il suo sogno megalomane di creare un proprio regno, commette dei crimini orribili, tradisce i suoi stessi amici e finisce col perdere la sua stessa umanità. Gatsu, divorato dall'odio e dal sentimento della vendetta, finisce con il mettere in pericolo più che proteggere le persone a cui tiene di più al mondo. C'è salvezza per Grifis, egli può ritornare umano e redimersi dai propri peccati? Gatsu potrà liberarsi dal marchio e dal suo nefasto influsso, ma soprattutto dal folle odio che lo divora? Allo stato attuale della narrazione di *Berserk* ci pare difficile dare una risposta certa a simili domande. D'altro canto, come si è già accennato, per Miura sembra esser prioritario mostrare il lato oscuro dell'animo e non tanto le vie della speranza. Solo di recente, con l'introduzione di spiriti benevoli come i Santi Re e di una magia bianca, benefica nei confronti degli uomini e nata dalla comprensione della vera natura delle cose, Miura ha introdotto un potere positivo che faccia da contraltare a quello della Mano di Dio. Se però nella Terra di Mezzo gli Stregoni, chiamati anche **Istari** cioè I saggi, sembrano avere molto potere nelle Midlands i maghi sembrano essere soprattutto degli eremiti che non amano immischiarsi troppo con le faccende dei normali esseri umani. Oltretutto per le autorità politico-religiose delle diverse nazioni occidentali maghi e streghe meritano il rogo alla stessa stregua degli eretici.

Gatsu alla fin fine può contare, dopo la morte dell'anziana Flora, solamente sull'aiuto della giovane ed inesperta discepola Shilke. Decisamente difficile che la salvezza delle Midlands possa venire da lei e che questa giovinetta possa ricoprire un ruolo di leader analogo a quello di Gandalf. Anzi, il problema fondamentale della gente delle Midlands è la sua totale mancanza di una guida sicura a cui affidarsi; il capo dell'esercito che li ha invasi è un mostro, ma pure il loro Salvatore è una creatura del Male. Facendo un paragone è come se la gente di Gondor avesse affidato la propria salvezza ad un redivivo Annatar illudendosi che quest'ultimo abbia una natura diversa da quella dell'Occhio di Mordor. Innanzitutto una simile scelta può essere stata voluta da Miura per un desiderio dell'autore di citare in maniera puntuale l'*Apocalissi* cristiana.

In una tale ottica Grifis impersonerebbe l'Anticristo, il figlio del Male capace di confondere le genti, mentre i Kushan sarebbero i popoli di **Gog e Magog**, le orde che secondo le visioni di **San Giovanni** porteranno immani distruzioni alla fine del tempo. Manca però allora una qualsiasi figura che rimandi al Cristo, ma se per questo si avverte l'assenza di una qualsiasi figura salvifica; un messia, un profeta, un condottiero qualsiasi che sia realmente dedito al Bene e che voglia solo aiutare il proprio popolo. Per il momento in *Berserk* abbiamo assistito solo agli inganni del Male. Perché? E' difficile dare una risposta ad una simile domanda; citazioni apocalittiche a parte Miura sembra esser più interessato a sviscerare le motivazioni oscure dell'animo umano piuttosto che a fare ragionamenti di qualsiasi altra natura. Non per niente egli non sembra ancora aver deciso né il destino ultimo dei suoi personaggi, né delle stesse Midlands. Esiste una maniera per sconfiggere il Male? Si può placare l'odio? Si può vincere la propria egoistica brama di vendetta in modo da evitare l'autodistruzione? Miura non sembra esser sicuro di avere una risposta certa nemmeno per questi interrogativi. Combattere per gli altri, pensare più all'altrui sicurezza che alla propria, conduce a superare il proprio egoismo, ma tutto questo può essere realmente sufficiente? Gli stessi Apostoli fedeli a Grifis però mostrano di avere sentimenti di lealtà e spirito di sacrificio nei suoi riguardi. Dunque, in ultima analisi, non si tratta di una risposta completa. Solo al momento della definitiva conclusione di *Berserk*, una volta che il suo autore si deciderà a definire il destino ultimo dei personaggi partoriti della sua fertile fantasia, forse potremo capire meglio che cosa egli intenda per via della salvezza.

Alla fin fine un giudizio complessivo sull'opera di Miura ci pare però a tutt'oggi impossibile; un simile bilancio sarà solo fattibile quando questo *mangaka* si deciderà a porre la parola fine alla sua più ambiziosa creazione. Certamente possiamo notare che se Tolkien in 12 anni,

dal 1937 al 1949, è riuscito a terminare la stesura de *Il Signore degli Anelli*, Miura, dal 1990 sino ad oggi, non pare essersi ancora avvicinato ad un simile traguardo.