

# DI LANCE ED ANELLI

di Fiorenzo Delle Rupi

Che Tolkien sia il padre del genere Fantasy è una affermazione detta e ripetuta. Di sicuro egli non si aspettava di giocare per le generazioni future questo ruolo, ma così è: tutti gli scrittori Fantasy si sono avviati sul loro cammino dopo aver letto il *Signore degli Anelli* e tutti, in un modo o nell'altro, chi più consapevolmente e chi meno, si sono confrontati e rapportati a ciò che Tolkien aveva realizzato nella sua opera.

La lista è lunga: potremmo partire da Gary Gigax, il creatore della linea di giochi di ruolo di *Dungeons & Dragons e Advanced*, passare per Terry Brooks, il cui primo libro della saga di Shannara sembra – mi perdonino gli appassionati dell'autore -- più una lunga carrellata di plagi che non un insieme di affettuose citazioni, e così via. Anzi, una proposta per ulteriori articoli e dibattiti potrebbe essere proprio una carrellata su vari autori e creazioni fantastiche che sembrano rifarsi a Tolkien e al suo universo: di sicuro ognuno di noi ha una saga o uno scrittore preferito su cui si sentirà abbastanza versato da poter tentare di tracciare un parallelismo.

Apro le danze con un'occhiata alla Saga letteraria di *Dragonlance*.

La saga di *Dragonlance* è, se non mi sbaglio, probabilmente il fenomeno letterario Fantasy che per successo di pubblico e di cassetta sta subito dietro all'opera di Tolkien. Per i neofiti, ne descrivo brevemente i caratteri e tratti principali.

Nata in parallelo all'omonima serie di giochi di ruolo ed espansioni della casa americana TSR, la Saga di *Dragonlance* attinge proprio dal complesso mondo creato da Gigax per *Advanced Dungeons & Dragons*, e lo fa creando un nuovo mondo che va ad aggiungersi a quelli che già esistevano nell'universo TSR: il mondo di Krynn.

Come è ovvio dal titolo, a farla da padroni sono i draghi: la Saga prende il via proprio quando nel mondo di Krynn i draghi, che tutti credevano leggenda e superstizione, si risvegliano e tornano a darsi battaglia al servizio degli dei del bene e del male. L'eterna lotta tra le due forze contrapposta fa da scenario a una lunga serie di avventure che vedono come protagonisti un gruppo di "compagni" uniti assieme dalle sorti della guerra.

Cominciamo subito col dire che gli autori stessi, Margaret Weis e Tracy Hickman, sono dichiaratamente degli appassionati di Tolkien, e per loro stessa ammissione si sono rapportati a quanto realizzato dal nostro in molte fasi del progetto creativo del mondo di Krynn. Che, passato al setaccio della Terra di Mezzo, dimostra interessanti parallelismi.

- Le razze: già da una sommaria analisi delle razze che popolano Krynn è possibile vedere quanto la tradizionale "formazione" della Terra di Mezzo sia stata rispettata. Abbiamo, ancora una volta, uomini elfi e nani, la consueta serie di orchi, mostri e goblin ovviamente schierati dalla parte del male, e qualche aggiunta originale.

- Cavalieri di Solamnia: uomini di particolare prodezza, fierezza e con una lunga e antica tradizione alle spalle, sono oggi avviliti e degradati, e l'ordine non è che l'ombra di ciò che era un tempo. Inutile dire che la loro "rinascita" sarà fondamentale nelle sorti della guerra e che per carattere e funzione i cavalieri di Solamnia ricordano molto da vicino i Numenoreani di Aragorn.

- Kender: a prima vista sembrano parenti degli hobbit: di piccola statura, curiosi, incapaci di far del male, di umore gioviale. Man mano che si conoscono meglio, scopriamo che sono i parenti "sregolati" degli hobbit: non amano affatto il quieto vivere, anzi si tuffano a capofitto e con incoscienza anche nelle avventure pericolose, e amano rubare –perfino inconsapevolmente- tutto ciò che capita tra le loro mani.

- Gli gnomi: essi in *Dragonlance* svolgono una funzione che sta tra il comico e il riflessivo: in un mondo dove la magia è sviluppata, diffusa e fa da padrona, la scienza è vista come un'accozzaglia di esperimenti bislacchi, contorti e inutilmente prolissi: al suo culto è dedicata appunto la razza degli gnomi. Le loro apparizioni sono essenzialmente dedite a sdrammatizzare, ma è divertente e intelligente il "ribaltamento delle parti" tra magia e scienza giocato in maniera parallela tra il mondo reale e Krynn.

- Draconici: una delle invenzioni più insidiose è meglio riuscite del mondo di Krynn è senz'altro quella dell'esercito draconico: armate di creature a metà tra l'uomo e il drago generate con un perverso rito che corrompe e distorce le uova mai schiuse dei draghi buoni che si rifiutarono di schierarsi dalla parte degli dei malvagi. Nemici molto più letali e originali dei consueti orchi, che rendono gli scontri e le battaglie assai più interessanti.

E qui veniamo nel vivo del paragone. Si diceva prima che c'è un sottile ma netto filo divisorio tra la citazione e la copiatura, e qui sta probabilmente uno dei punti di forza della saga di *Dragonlance*. Tutta la trama dell'opera di Tolkien è tenuta come punto di riferimento e di partenza, ma gli autori hanno l'accortezza di non voler aspirare a riscrivere la stessa storia (intento che risulterebbe tanto meschino quanto impossibile), ma di tenerla come punto di riferimento che serva come faro indicatore per poter creare interessanti e nuove variazioni sul tema.

Questo accade numerose volte, con risultati assai interessanti.

1) La "Quest": anche *Dragonlance* ha una sua quest, anzi, per la verità, più d'una. La prima è la ricerca delle lance incantate che danno il nome alla Saga e che si narra siano fondamentali per poter vincere la guerra contro i draghi. Pur essendo una tema fondamentale della prima parte della Saga, tuttavia, la quest per le *Dragonlance* rimane in sottofondo e si risolve assai presto, stando appunto ad indicare che i riflettori stavolta non sono puntati sull'arma o sul tesoro da recuperare, ma su come questo forgerà i compagni viaggiatori in persone diverse ed "eroi" (che si riveleranno le vere "armi" risoltrici nel conflitto finale). Più interessante, dal nostro punto di vista, è senza dubbio una "cerca" secondaria per un altro oggetto, il globo dei draghi. Artefatto magico ben più inquietante, dopo un esame attento si rivela decisamente un parente del nostro Unico Anello: nato per donare al possessore il controllo sui draghi, è però dotato di una sua volontà maligna e corruttrice, e chi tenta di manipolarlo senza avere una forza di volontà e un controllo sufficienti è condannato a rimanerne vittima e succube. E quando infatti incontriamo lo sfortunato possessore del globo, il Re elfico Lorac, re di una nazione potente e antica ma altezzosa e arrogante, devastato e avvinghiato come un vegetale al globo, non possiamo proprio fare a meno di pensare alla sorte analoga di Denethor e del suo Palantir.

2) Visioni del futuro: anche questo un tema ricorrente nelle saghe Fantasy, ha un illustrissimo capostipite nelle visioni dello specchio di Galadriel. Il meccanismo della prova è noto a tutti: vengono offerte ai viaggiatori visioni del futuro, che potrebbero rivelarsi d'aiuto, ma che potrebbero anche rovinare il viaggiatore se egli alterasse il suo cammino in base a ciò che la visione gli ha rivelato. E' proprio ciò che accade ai viaggiatori di *Dragonlance* quando affrontano simili visioni nel bosco degli incubi di Silvanesti.

3) Eroi e viaggiatori: serve forse dire che i compagni della Lancia che si mettono in viaggio sono nove, e che anche loro, lungo il cammino, saranno costretti a frammentarsi e a separarsi per potersi incontrare solo a battaglia finale compiuta?

4) Saggi e folli: proprio come nel *Signore degli Anelli*, anche in *Dragonlance* esistono guide e mentori che assistono gli eroi nelle loro imprese. Ma mentre in Tolkien possiamo contare sulla figura saggia, carismatica e leggendaria di Gandalf, in *Dragonlance* questo ruolo è affidato a una persona che ne è troppo diversa per non pensare che non sia stata costruita in termini diametralmente opposti: il mago Fizban. Svanito, rimbambito, pasticcione, farfugliante, maldestro in maniera disperata, sembra sempre agire senza senso e mettere i viaggiatori in guai ancora peggiori invece di aiutarli. Ma, come si sa, le apparenze ingannano, e proprio come nel caso di Gandalf e Aragorn, alla fine della Saga la saggezza e la vera natura di Fizban si riveleranno essere assai più superiori di quanto chiunque potesse sospettare.

Il paragone potrebbe continuare in dettaglio per molte pagine ancora, evidenziando sia le analogie che le differenze (trovo molto interessante, ad esempio, come in Tolkien gli elfi siano senza ombra di dubbio dalla parte del bene mentre in *Dragonlance*, pur dichiarandosi ferventi sostenitori della stessa causa, con la loro intransigenza e la loro intolleranza spesso riescano ad ottenere effetti quanto mai disastrosi per la causa), ma preferisco fermarmi nella speranza che quanto accennato sia abbastanza da avervi interessati a prendere in mano il primo dei volumi della Saga e a continuare questo gioco da soli.

Mi limito soltanto a tracciare qualche considerazione generica conclusiva.

Sarebbe sbagliato cercare o voler vedere in *Dragonlance* un secondo *Signore degli Anelli*: le due opere sono troppo diverse tra loro, e riflettono sia gli intenti diversi degli autori, la differente natura dei due progetti e i rispettivi tempi in cui sono stati scritti.

- *Il Signore degli Anelli* è un romanzo epico nel senso tradizionale del termine. Gli schieramenti dei personaggi nel bene e nel male sono ben delineati e definiti, e il valore dell'opera sta nel lirismo delle loro imprese e nel progredire della loro natura eroica. In *Dragonlance* le carte sono molto più confuse e mescolate. Il destino del mondo e le gesta eroiche passano spesso in secondo piano rispetto ai drammi interiori e alle incertezze psicologiche dei protagonisti, che sono più spesso sotto i riflettori. Anche per questo, in *Dragonlance* c'è una continua sarabanda di improvvisi cambiamenti, colpi di scena, momenti di suspense ad effetto: buoni che diventano cattivi, cattivi che diventano buoni, sviluppi impensati e inaspettati, morti improvvise e ritorni dalla tomba, il tutto alla ricerca di un continuo voler stupire il lettore che è più parente del mondo dei fumetti, dei film d'azione e dei feuilleton che non delle saghe epiche.

- *Il Signore degli Anelli* è, fondamentalmente, un'opera di letteratura: al di là dello sviluppo della trama vera e propria, alcuni passaggi di prosa sono talmente lirici e ben fatti che spesso è un piacere rileggerli per il solo gusto di risentirne il suono. *Dragonlance*, con la sua trama serrata e i suoi continui colpi di scena riesce forse a tenere il lettore più inchiodato davanti al libro alla prima lettura, ma raramente gli autori sono capaci di scrivere brani talmente accattivanti da invitare il lettore a tornare a leggerli, una volta saputo "come va a finire".

- *Il Signore degli Anelli* mira essenzialmente a un pubblico adulto: è un elaborato lavoro di costruzione mitologica e filologica, e solo quando si arriva ad apprezzare in pieno l'immane lavoro di creazione di un universo operato da Tolkien si è gustata l'opera fino in fondo. *Dragonlance*, al contrario, ha il suo punto di forza primario nelle molte prove, tribolazioni, patimenti e passioni alle quali vengono sottoposti i protagonisti. Il fattore psicologico (trattato dagli autori con molta esperienza e verosimiglianza, va detto) è probabilmente la chiave di lettura della Saga, tanto è vero che il pubblico a cui essa è mirata è principalmente un pubblico giovanile e adolescenziale (volendo spingerci oltre potremmo addirittura arrivare a dire che gli stessi compagni della Lancia, protagonisti del romanzo, non sono altro che esemplificazioni e archetipi in chiave Fantasy dei tipici adolescenti: dal ragazzo gracile e introverso con un profondo desiderio di rivalsa sugli altri, allo sportivo bonario ma tardo, dall'indeciso perenne alla ragazza ricca e viziata ma insoddisfatta dalla vita, a quella aggressiva e passionale incurante degli altri, ecc.)

Si tratta, dunque di opere assai diverse tra loro. Com'è giusto che sia: ma è, probabilmente, il miglior connubio che si possa sperare di avere nel panorama dei romanzi Fantasy moderni: una saga che non ha timore di fare le sue scelte e muoversi in campi e settori diversi da quelli tradizionali, riadattando temi e tecniche "classiche" alle sue esigenze, ma che allo stesso tempo dimostra sempre rispetto, ammirazione e conoscenza del "progenitore" che tutti apprezziamo.

Non potrebbe esserci garanzia migliore!