

Per una definizione della magia in Tolkien

di Simone Bonechi

Cercheremo in questa breve disamina di delineare chiaramente i vari livelli di “magico” che possiamo incontrare in Arda (poiché, come vedremo, non esiste un’unica fenomenologia magica, né una univoca percezione di cosa è “magia” nella Terra-di-Mezzo), cercando poi di arrivare ad una definizione il più possibile chiara e comprensiva del termine “magia” secondo la peculiare accezione che Tolkien intende dargli. A questo scopo analizzeremo ed interpreteremo sia le sue opere narrative e critiche, sia le lettere, nelle quali egli spesso definisce con chiarezza e in dettaglio le concezioni che stanno alla base dei vari aspetti del suo ricchissimo “Mondo Secondario”.

Magia relativa e magia oggettiva

Innanzitutto, dobbiamo tener conto che nei lavori di Tolkien il termine “magia” ha sempre un significato relativo, dipendente, cioè, dalla percezione che ne ha il soggetto che usa tale termine per definire un avvenimento o un complesso di avvenimenti: le azioni e le realizzazioni degli Elfi appaiono magiche a Uomini, Nani e Hobbit (e ai lettori stessi), perché essi esulano dalle possibilità della loro natura umana o nanesca; mentre invece non sono magiche per gli Elfi che le compiono, poiché esse ricadono nelle loro “normali” capacità, sono intrinseche alla loro natura di Primogeniti. Lo stesso possiamo dire per le azioni e le realizzazioni di Valar e Maiar.

Potere sub-creativo

Seguendo il pensiero di Tolkien, così come espresso nelle sue lettere, vediamo come alcuni degli esseri viventi di Arda abbiano, in maggiore o minore grado, la **capacità di sub-creare**, ovvero di agire sulla Creazione, Eä, il Mondo che È, la realizzazione della Visione e dell’Ainulindalë attraverso la volontà di Ilúvatar.¹

Questo potere, dunque, non è intrinsecamente né benigno, né malvagio: come nel Mondo Primario, le conseguenze del suo impiego dipendono dal Libero Arbitrio di coloro che lo possiedono.

I Valar possiedono il potere di sub-creazione nel più alto grado; essi lo usano per svolgere la missione data loro da Eru: la “custodia” (guardianship) di Arda.

Subito dopo i Valar abbiamo i Maiar: entità meno potenti, ma dello stesso “ordine” dei Valar: essi aiutano questi ultimi nel loro compito.

Entrambe queste categorie di esseri superiori possono essere viste come incarnazione di forze naturali (il mare, il vento, la terra, la flora e la fauna), di qualità morali e intellettuali (coraggio, conoscenza e abilità nel creare le cose, pietà, immaginazione) o di forze spirituali (il

¹ In questo saggio userò il termine “sub-creazione”, così spesso impiegato da Tolkien, non nell’accezione critico-letteraria che ritroviamo in “On Fairy-Stories (invenzione credibile di un Mondo Secondario), ma in quella, per così dire, interna al Mondo Secondario della Terra di Mezzo. In tale contesto egli lo usa per definire la “potenza” creativa data da Eru alle sue creature (Ainur ed Elfi, ma non, come vedremo più avanti, gli Uomini), ovvero la capacità di utilizzare la materia creata così da modificarla e “ri-farla” in forme sempre nuove secondo i propri desideri. Cfr. *The Letters of J.R.R. Tolkien*; edited by Humphrey Carpenter with the assistance of Christopher Tolkien; London, HarperCollins, 1995, letter n. 153 pg. 195: (...) He [Eru Ilúvatar] gave special “sub-creative” powers to certain of his Highest created beings: that is a guarantee that what they devised and made should be given the reality of Creation.” I Valar sono definiti come “potently ‘sub-creative’” (*ibidem*, pg. 194), gli Elfi “possess a ‘sub-creational’ or artistic faculty of great excellence”, (*ibidem*, lett. 181, pg. 236).

destino). La loro stessa natura, quindi, è imbevuta del potere della sub-creazione: ne forniscono la più alta e potente manifestazione nel rimodellamento di Arda dopo la Creazione (vedi *Il Silmarillion*, cap. 1: *Ainulindalë*). Nelle ere che seguiranno il loro uso della sub-creazione diventa più raro e limitato.

Scendendo, per così dire, su Arda stessa, veniamo agli Elfi, i Primi Nati dei Figli di Eru. Con loro, e con gli Uomini che seguiranno, passiamo dalla cosmogonia alla storia; allo stesso modo, il potere di sub-creazione diventa più “pratico”, più simile al tipo di “magia” che siamo usi incontrare nelle fiabe e nelle leggende.

Nelle opere di Tolkien, ed in special modo ne *Il Signore degli Anelli*, il potere sub-creativo degli Elfi si esprime in due modi:

- 1) **Armonia con la Natura**: tutti gli Elfi (Eldar e Moriquendi) sono in un rapporto armonico con la Natura molto più profondo di quello degli Uomini o delle altre razze di Arda. Questa “assonanza” con la vita in tutte le sue forme permette loro di interagire e di “comunicare” con la flora e la fauna della Terra di Mezzo in un modo che sembra “magico” ad esseri meno percettivi: pensiamo, per esempio, a Legolas che ascolta le parole delle pietre in Eregion (*Il Signore degli Anelli*, cap. *L’Anello va a Sud*) o agli Elfi che svegliano gli alberi e insegnano loro a parlare e ne apprendono il linguaggio, come Barbalbero spiega a Merry e Pipino a Fangorn (cap. *Barbalbero*). Questo tipo di fenomeno, comunque, sebbene in se stesso correlato con il potere sub-creativo di cui parlavo poc’anzi, è più una manifestazione della natura interiore degli Elfi che una espressione della loro volontà (ovverosia è più passivo che attivo).
- 2) **Volontà sub-creativa**: cioè la realizzazione dei propri desideri usando le proprie capacità intrinseche, anche aiutandosi con strumenti esterni. Ci avviciniamo così di un altro passo a ciò che noi (e, come vedremo, Tolkien stesso) chiamiamo “magia”: l’uso di un qualche “potere” al fine di raggiungere i nostri scopi più velocemente e in modo più completo. Gli Eldar in generale e i Noldor in particolare sono i grandi maestri di questo tipo di espressione della capacità sub-creativa. Essi la usano principalmente per scopi artistici e i Silmaril sono la loro più grande realizzazione in questo senso:

La loro [degli Elfi] ‘magia’ è Arte, libera da molte delle sue limitazioni umane: più facile, più veloce, più completa (effetto e visione stanno in perfetta corrispondenza). E il suo obiettivo è l’Arte, non il Potere, la sub-creazione, non il dominio e la rifondazione tirannica della Creazione.²

Siamo, comunque, ancora nell’ambito di un concetto relativo di “magia”: se e in che misura gli effetti della sub-creazione possono essere chiamati “magici” dipende sempre dall’osservatore: i Silmaril sono certamente oggetti magici per gli Uomini e gli Hobbit, ma per gli Elfi sono semplicemente il risultato di una natura e un’abilità superiore, coadiuvate dall’insegnamento di un Vala. E questo vale anche per le altre creazioni degli Elfi: le corde, le cappe e il lembas che donano alla Compagnia a Lothlórien, le lame elfiche, le dimore di Menegroth, Nargothrond, etc.. Nella realizzazione di molte di queste cose, naturalmente, la loro particolare “armonia con la Natura” ha una parte altrettanto grande della loro “volontà sub-creativa”.

Dalla volontà sub-creativa alla Magia.

Veniamo adesso al concetto cruciale nella concezione della “magia” (intesa ancora nel senso lato del linguaggio corrente) nella Terra di Mezzo: la magia è strumento della volontà, è un mezzo

² *La realtà in trasparenza. Lettere 1914-1973*; a cura di Humphrey Carpenter e Christopher Tolkien; Milano, Bompiani, 2001; lett. n. 131; pg. 167. Riporto di seguito, per maggior chiarezza, il testo inglese originale: “Their magic is Art, delivered from many of its human limitations: more effortless, more quick, more complete (product and vision in unflawed correspondence). And its object is Art, not Power, sub-creation and not domination and tyrannous re-forming of Creation.”; in *The Letters of J.R.R. Tolkien*; op.cit.; pg. 146.

per realizzare la volontà. E qui si differenzia secondo lo scopo della volontà che essa realizza: può essere artistica, tendente al buono e al bello (come per gli Elfi) o può essere un mezzo per il dominio sulla natura e sulle creature viventi (come per Sauron e Saruman). È parlando di quest'ultimo, malvagio, impiego della volontà sub-creativa che Tolkien usa a sua volta il termine "magia", spiegando l'accezione peculiare che intende dargli:

Queste cose [la paura della morte, un possessivo desiderio per le cose] (una o tutte) porteranno a desiderare il Potere, per rendere la volontà efficace più rapidamente, e si arriva così alla Macchina (o alla Magia). Con quest'ultima io intendo l'uso che si fa di mezzi esterni (*apparatus*) invece dello sviluppo dei poteri interiori o talenti - o anche l'uso di questi talenti con lo scopo corrotto di dominare: imporsi con la forza sul mondo reale o su altre volontà. La Macchina è la forma moderna più lampante di questa volontà di potenza, benché sia molto più simile alla Magia di quanto non si voglia generalmente riconoscere.³

Dunque, il termine "magia", con questo particolare significato, viene specificamente riferito alle sole azioni del Nemico e dei suoi alleati e le realizzazioni degli Elfi sono lasciate senza definizione:

Non sono ricorso spesso al "magico" e infatti la regina degli Elfi Galadriel è costretta a fare delle rimostranze agli hobbit per la confusione che fanno nell'usare questa parola sia per gli espedienti e le manovre del Nemico, che per le azioni degli Elfi. Non vi ho fatto spesso ricorso perché non c'è un termine per indicare il secondo tipo di magia (dato che tutte le storie degli uomini hanno sempre presentato questa confusione).⁴

Questo secondo tipo di magia, riguardante "le azioni degli Elfi", è la manifestazione di ciò che ho chiamato sopra "volontà sub-creativa", espressione della loro natura di Primogeniti; potremmo anche, forzando un poco un termine impiegato da Tolkien in un contesto prettamente letterario, chiamarla "Incantamento":

Abbiamo bisogno di una parola per questa arte elfica, ma tutte le parole che sono state applicate ad essa sono state velate e confuse con altre cose. La parola "magia" è la prima che viene in mente, e io stesso l'ho impiegata, ma non avrei dovuto farlo: "magia" dovrebbe essere riservata per le azioni del Mago. L'Arte è il processo umano che produce, fra l'altro, la Credibilità Secondaria. Arte dello stesso tipo, anche se più abile, più facile, anche gli Elfi sanno produrre, o così sembra da quel che se ne sa. Ma l'arte più potente e peculiare agli Elfi la definirò, per mancanza di una parola meno discutibile, Incantamento.

L'Incantamento produce un Mondo Secondario nel quale sia l'artefice che lo spettatore possono entrare (...), ma nella sua forma pura è artistico quanto a desiderio e scopo. La magia produce, o finge di produrre, una alterazione nel Mondo Primario. Non importa da chi venga praticata, fata o mortale, rimane distinta dalle altre due [Arte e Incantamento]; non è un'arte, ma una tecnica; aspira al potere in questo mondo, al dominio sulle cose e le volontà.⁵

³ *La realtà in trasparenza*; cit.; lett. n. 131, pg. 166). Così il testo inglese: "Both of these [the fear of death, a possessive desire for the world] (alone or together), will lead to the desire for Power, for making the will more quickly effective, - and so to the Machine (or Magic). By the last I intend all use of external plans or devices (*apparatus*) instead of the development of the inherent inner powers or talents - or even the use of these talents with the corrupted motive of dominating: bulldozing the real world or coercing other wills. The Machine is our more obvious modern form, though more closely related to magic than is usually recognised." (*Letters of J.R.R.T.*, op. cit.; pp- 145-146).

⁴ *La realtà in trasparenza*; cit. pg. 167. "I have not used "magic" consistently, and indeed the Elven-Queen Galadriel is obliged to remonstrate with the Hobbits on their confused use of the word both for the devices and operations of the Enemy, and for those of the Elves. I have not, because there is not a word for the latter (since all human stories have suffered the same confusion). (*ibidem*).

⁵ *On Fairy-Stories*; in *Tree and Leaf, including the poem "Mythopoeia"/The Homecoming of Beorhtnoth*; London, HarperCollins, 2001; pg. 53. La traduzione è mia: Questo il testo originale: We need a word for this elvish craft, but all the word that have been applied to it have been blurred and confused with other things. Magic is ready to hand, and I have used it, but I should not have done so: Magic should be reserved for the operations of the Magician. Art is the human process that produces by the way Secondary Belief. Art of the same sort, if more

Dato quanto sopra, possiamo concludere che, in senso generale, Magia⁶ è l'uso di qualche talento interiore, con o senza l'impiego di un mezzo esterno, per contrastare o influenzare il corso naturale delle cose, al fine di "imporsi con la forza sul mondo reale o su altre volontà". Per questo motivo molte delle realizzazioni degli Elfi, avendo l'Arte come proprio scopo, non sono propriamente definibili come frutto di Magia. La Magia, dunque, è uno "Stato" della volontà: quando questa cessa di essere artistica o abbandona il sentiero della saggezza per quello del "potere" da teoretica si fa tecnica, cerca di imporsi sul mondo estrinsecandosi in un *apparatus* (la Macchina) e nell'uso "tirannico" delle proprie potenzialità (la Magia).

Il "contrastare o influenzare il corso naturale delle cose" è sempre posto in una luce peggiore rispetto al lasciare libero corso al "destino", ma non è ancora, di per sé, un modo di agire malvagio. Quando Gandalf incendia una fascina al passo Caradhras, egli compie un atto di Magia: la fascina non si sarebbe incendiata al solo tocco di un comune bastone (alterazione del corso naturale delle cose, sia pure in maniera limitata); inoltre, dando fuoco al legname Gandalf ottiene del calore per sé e i suoi compagni, necessario per la loro sopravvivenza in quella situazione (raggiungimento dei propri scopi attraverso l'uso, in questo caso, di un talento interiore e un mezzo esterno: il bastone di mago). Altre azioni di Mithrandir ricadono in questa categoria: l'incantesimo di blocco lanciato sulla porta orientale della Camera di Mazarbul a Moria, la rottura del ponte di Khazad-dûm, l'incantesimo che fa cadere le armi dalle mani di Aragorn, Legolas e Gimli nel capitolo *Il Cavaliere Bianco* e la rottura del bastone di Saruman in *La voce di Saruman*.

Tutte queste azioni sono "magiche" secondo la definizione data sopra, ma sono compiute per una buona causa: la lotta dei Popoli Liberi contro Sauron.

Vi sono anche oggetti "magici": ancor più delle Macchine, essi rappresentano a livello simbolico-mitologico la necessità di "estrinsecare" la propria potenza (o meglio la potenzialità) affinché sia possibile esercitarla. Nel Mondo Secondario di Tolkien questo aspetto del più generale problema inerente l'esercizio "tirannico" del potere (e quindi la Magia) è illustrato con chiarezza lampante dall'unico, vero atto "magico" (nel senso negativo di volontà di dominio sulle cose) compiuto dagli Elfi: la creazione degli Anelli del Potere.

Il principale potere (di tutti gli anelli insieme) era di prevenire o rallentare la decadenza (cioè il cambiamento considerato come un fatto negativo), di conservare quello che si desidera o si ama o la sua sembianza - questo più o meno è un motivo tipico degli Elfi. Ma accrescevano anche i poteri naturali di chi li possedeva - avvicinandosi così alla "magia", che facilmente può corrompersi e diventare malefica, la brama di dominare.⁷

Il cambiamento in quanto tale non viene rappresentato come male: costituisce lo sviluppo della Storia e rifiutarlo va, naturalmente, contro il disegno di Dio. Ma la debolezza degli Elfi è quella di rimpiangere il passato e di accettare malvolentieri i cambiamenti: come se un uomo dovesse odiare un libro molto lungo, e desiderasse fermarsi sul suo capitolo preferito. Per questo

skilled and effortless the elves also can use, or so the reports seem to show; but the more potent and specially elvish craft I will, for lack of a less debatable word, call Enchantment. Enchantment produces a Secondary World into which both designer and spectator can enter, (...) but in its purity is artistic in desire and purpose. Magic produces, or pretends to produce, an alteration in the Primary World. It does not matter by whom is said to be practised, fay or mortal, it remains distinct from the other two [Arte e Incantamento]; it is not an art, but a technique; it's desire is *power* in this world, domination of things and wills. Questo testo venne composto e reso pubblico nel 1939: ed è quindi contemporaneo alle prime stesure del *Signore degli Anelli*. È interessante notare la sostanziale corrispondenza di questo, fin quasi all'uso delle stesse parole, con il testo della lettera 131, scritta probabilmente alla fine del 1951 (vedi sopra, note 2 e 3).

⁶ D'ora in poi userò la maiuscola per distinguere la "Magia", nel senso "tolkeniano" del termine, dalla "magia" intesa in senso generico.

⁷ *La realtà in trasparenza*; cit., lett. n. 131, pg. 174. "The chief power (of all the Rings alike) was the preservation or slowing of decay (i.e. 'change' viewed as a regrettable thing), the preservation of what was desired or loved or its semblance - this is more or less an Elvish motive. But also they enhanced the natural powers of a possessor - thus approaching 'magic', a motive easily corruptible into evil, a lust for domination." (*Letters of J.R.R.T.*, op. cit.; pg. 152).

caddero in parte preda degli inganni di Sauron: desideravano del potere sulle cose come stavano (che è tutt'altra cosa rispetto all'arte) perché il loro desiderio di conservare diventasse realtà; per fermare il cambiamento e mantenere tutte le cose sempre fresche e belle. (*La realtà in trasparenza*; cit.; lett. n. 181)⁸

Troviamo qui tutti gli aspetti della Magia riuniti insieme: la volontà di alterare il corso naturale delle cose (rallentare il decadimento della Natura), l'uso di talenti interiori (l'abilità di Celebrimbor e dei fabbri Noldorin di Eregion) e un mezzo esterno concepito e realizzato specificamente per il raggiungimento dello scopo (gli Anelli del Potere). Questa non è ancora pura e semplice brama di dominio, ma vi arriva molto vicino e in questo, il fatto che gli Anelli siano creati con il fondamentale apporto delle conoscenze di Sauron gioca, ovviamente, un ruolo importante. Ma anche i Tre Anelli degli Elfi, non contaminati dal Signore Oscuro, sono pericolosi "oggetti magici", perché le conoscenze impiegate per forgiarli e, soprattutto, l'obiettivo della loro creazione sono gli stessi degli altri Anelli. Anch'essi, pertanto, ne condividono la natura "negativa" e perciò sono soggetti al potere dell'Anello di Sauron, frutto del più puro atto di Magia nella storia di Arda.

Quindi, per riassumere:

- 1) la Magia, nella misura in cui Tolkien si sforza di definirla, è l'uso di un talento interiore per contrastare o altrimenti influenzare il corso naturale delle cose, al fine di raggiungere un obiettivo specifico, imponendosi sul mondo reale o su altre volontà;
- 2) sebbene non malvagia di per sé, conduce facilmente alla sete di potere sopra le cose o gli esseri viventi, anche se, in partenza, chi la usa persegue una giusta causa (il potere, cioè, corrompe chi lo adopera; da qui la sostanziale impossibilità di usare l'Unico Anello contro Sauron);
- 3) nella sua forma simbolica più pregnante è estrinsecata in un oggetto: l'Unico Anello, gli Anelli del Potere;⁹

inoltre

- 4) "non si ottiene attraverso la conoscenza o gli incantesimi; ma è un potere congenito che gli Uomini in quanto tali non possiedono e non possono raggiungere."¹⁰

⁸ "Mere *change* as such is not represented as 'evil': it is the unfolding of the story and to refuse this is of course against the design of God. But the Elvish weakness is in these terms naturally to regret the past and to become unwilling to face change (...). Hence they fell prey in a measure to Sauron's deceits: they desired some 'power' over things as they are (which is quite distinct from art), to make their particular will to preservation effective: to arrest change and keep things always fresh and fair." (*Letter of J.R.R.T.*, op.cit.; pg. 236)

⁹ È interessante notare come il Male, ossia l'impiego del Libero Arbitrio contro le leggi poste dal Creatore (e quindi anche la Magia, in quanto attuazione della volontà malvagia), nel mondo narrativo di Tolkien sia sempre strettamente collegato con la capacità ed il desiderio di "fare", di "creare", in opposizione a "osservare" o "godere". Nel contesto della sua mitologia, il Male è sempre in qualche modo connesso con Aulë, il Fabbro dei Valar. Del Vala stesso l'Autore dice che "Melkor ne era geloso, perché Aulë era assai simile a lui per mente e poteri; (...). Entrambi desideravano anche far cose proprie, le quali fossero nuove e impensate da altri, e ricavano piacere dalla lode per la loro abilità" (*Il Silmarillion*, cap. *Valaquenta*). Ed è Aulë che, per impazienza, (il "peccato" che dannerà Saruman), crea la razza dei Nani, causando l'ira di Eru. I Nani, a loro volta, sono un popolo di fabbri e artigiani (di nuovo, le "macchine") sempre avidi di oro e ricchezze (un altro chiaro simbolo del potere) e per questo lasceranno sovente la via del Bene. Sauron e Curumo (il nome di Saruman a Valinor) erano entrambi in origine dei Maiar di Aulë; i Noldor, infine, erano amati dal Vala e dai suoi insegnamenti derivarono gran parte di quell'abilità che useranno per soddisfare il loro insaziabile desiderio di modellare e modificare la sostanza di Arda. Lo stesso desiderio che, portato all'eccesso, li condurrà alla rovina: l'amore possessivo di Fëanor per i Silmaril, il desiderio di indipendenza dai Valar dei Noldor a Valinor, l'anelito a far rivivere e preservare un Paradiso in lenta decadenza per i fabbri elfici di Eregion.

¹⁰ *La realtà in trasparenza*; op. cit.; lettera n. 155 (abbozzo), pg. 227 Così in originale: "Anyway, a difference in the use of 'magic' in this story is that it is not to be come by by 'lore' or spells; but is an inherent power not possessed or attainable by Men as such." In *The letters of J.R.R. Tolkien*; cit., pg. 200. Tolkien continua poi spiegando che i

I differenti aspetti della Magia

La Magia può manifestarsi sotto varie forme, ma prima di tutto possiamo dividerla essenzialmente in due rami, secondo l'oggetto della sua azione: può avere effetti sul mondo fisico (dagli oggetti inanimati alla Natura stessa) o può influenzare la mente (ad esempio con illusioni, visioni, apparizioni, impressioni). È Tolkien stesso che introduce (o per lo meno accetta e usa) questa distinzione nella minuta di una lettera a Naomi Mitchison.¹¹ Egli distingue fra *magia* (in italiano nel testo), che produce effetti reali nel mondo fisico, e *goeteia*, (una parola greca per incantesimo, illusione, inganno), che produce effetti sull'immaginazione.

Esempi di *goeteia* possono essere citati per entrambi i campi: lo Specchio di Galadriel (non è esplicitamente spiegato, ma è molto probabile che Nenyà, l'Anello di Galadriel, abbia molto a che fare con il potere dello Specchio; inoltre, Galadriel alita sull'acqua prima di lasciare che Frodo e Sam guardino nello Specchio, perciò sembra che una qualche sorta di incantesimo sia necessario perché lo Specchio funzioni), la Cintura fatata che impedisce a Sauron di vedere dentro Lorien, il "fuoco bianco" di Gandalf il Bianco quando svela la propria potenza, la Cintura di Melian del Doriath, sono tutti esempi di un uso benigno della *goeteia*.

La Voce di Saruman, la terribile aura di cui si circonda l'Oscuro Signore, sia nella Seconda che nella Terza Era, il suo uso del Palantir di Morgul per irretire Saruman e ingannare Denethor, il terrore emanato dai Nazgûl, sono esempi di *goeteia* malvagia.¹²

Esempi di *magia* (producente effetti sul mondo fisico) sono le azioni di Gandalf citate nel paragrafo precedente; nel campo avverso possiamo ricordare la gigantesca nube prodotta da Sauron per oscurare il sole prima e durante l'assedio di Minas Tirith o gli incantesimi di potere pronunciati dal Signore dei Nazgûl per sfondare la porta della città.

Ma ancor più importante è la differenziazione del concetto di Magia secondo il suo impiego al servizio di uno scopo malvagio o di una buona causa. Chiameremo il primo tipo **Stregoneria** ovvero **Sorcery**, perché questo è il tipo di Magia che viene impiegata da Sauron (il "Necromancer" o "Sorcerer" di Dol Guldur) e dal mago (Wizard) corrotto Saruman; e chiameremo il secondo tipo,

poteri taumaturgici di Aragorn gli derivano dalla sua natura non completamente umana, in quanto discendente da Luthien e dai Mezzelfi. L'Autore, tuttavia, manifesta subito dei dubbi sulla incapacità degli Uomini di impiegare la Magia, chiedendosi se i Numenoreani usavano incantesimi per rendere le loro lame "magiche" (come la spada dei Tumuli con la quale Merry ferisce il Signore dei Nazgûl). I destinatari dei Nove Anelli degli Uomini, inoltre, divennero "re, stregoni, guerrieri" potenti (Cfr. *Il Silmarillion*, cap. *Gli Anelli del Potere e la Terza Era*; Milano, Bompiani, 2000; pg. 364 i Numenoreani Neri sono stati da lui definiti come "crudeli e viziosi signori della stregoneria [Necromancy]" (*La realtà in trasparenza*; lettera n. 131, pg. 178) e "avidissimi di scienza malefica [enamoured of evil knowledge]" (*Il Signore degli Anelli*, cap. *Il Cancellino Nero si apre*). Di almeno uno di loro, la Bocca di Sauron, si sa che "aveva appreso grandi sortilegi [great sorcery]" (*ibidem*), che, per lo meno, avevano avuto l'effetto di farlo vivere migliaia di anni. Volendo darne una spiegazione interna al Mondo Secondario tolkieniano, si potrebbe ipotizzare che, pur essendo gli Uomini per loro natura impossibilitati alla Magia, tuttavia la vicinanza e l'istruzione di esseri superiori può renderli, almeno in parte, capaci di azioni magiche. Per i Numenoreani Neri si può vedere in questo un ulteriore effetto della Magia malvagia di Sauron, capace, per desiderio di dominio e di controllo, di mutare la natura dei suoi sudditi: attraverso i Nove Anelli per i Nazgûl, attraverso la propria azione diretta per la Bocca di Sauron e gli altri Numenoreani Neri. Venendo ai Nani, gli incantesimi che sembrano governare alcune delle loro porte potrebbero essere facilmente ascritti alla particolare "assonanza" della loro natura con la terra e la pietra, come per gli Elfi (ma in maniera attenuata e selettiva). In fin dei conti, tuttavia, è chiaro che il problema della Magia negli Uomini della Terra-di-Mezzo non si pone: la valenza simbolica che Tolkien le assegna ne sarebbe fortemente sminuita se egli l'avesse fatta diventare una "scienza", accessibile a tutti (e quindi anche ai lettori, almeno in teoria), facendola così uscire dal mito ed entrare nella storia propriamente detta.

¹¹ *La realtà in trasparenza*; cit.; lett. n. 155, pp. 226-227.

¹² Dalle storie della Prima Era possiamo trarre un ulteriore, chiaro esempio, quando Sauron induce Gorlim a tradire il nascondiglio di Barahir e dei Fuorilegge del Dorthonion creando un "fantasma" di sua moglie Eilinel. Cfr. *Silmarillion*, cap. *Beren e Luthien*; op. cit. pg. 201.

in mancanza di un termine più adatto in italiano, **Magia Bianca**, o **Wizardry**, poiché questa è la Magia che gli Istari, (Wizards nel testo inglese) usano.

Stregoneria (Sorcery)

Come Melkor/Morgoth prima di lui, Sauron l'Ingannatore, il Maia caduto, è veramente, secondo le parole dello stesso Tolkien, "il Signore della Magia e delle Macchine".¹³ Le sue trame e le sue azioni sono la più chiara rappresentazione dell'uso di un talento interiore (il grande potere sub-creativo derivante dalla sua natura di Maia) per piegare i destini della Terra di Mezzo così da acquisire il totale dominio sulle volontà e sulla vita dei popoli che vi abitano, attraverso l'impiego della forza delle sue armate, delle sue "macchine" (le fucine di Barad-dûr, ma anche le sue macchine d'assedio) e del più potente degli oggetti magici: l'Unico Anello.

Magia Bianca (Wizardry)

Gli Istari (Wizards) sono esseri unici nel panorama della Terra di Mezzo: essi sono originariamente Maiar, ma, una volta "umanizzatisi", entrano in una sorta di stato di esistenza limitata. La loro "incarnazione" cambia momentaneamente la loro natura, rendendola più simile a quella degli Uomini, soggetta al dolore, alla fatica, all'incostanza (come per Radagast e gli "Stregoni Blu") e alla corruzione. Sono diversi dagli Elfi, che usano il loro potere sub-creativo principalmente per scopi artistici e sembrano incapaci o contrari ad impiegarlo attivamente nella lotta contro l'Oscuro Signore (Galadriel resta ai margini della Ricerca e Legolas non mostra mai di poter operare magie simili a quelle di Gandalf).

Vengono inviati dai Valar nella Terra di Mezzo per compiere una specifica missione (opporsi a Sauron), ma in questa contesa con il Male essi non possono usare nella sua pienezza il potere sub-creativo inerente alla loro natura di Maiar (invero, essi hanno come "dimenticato" la loro origine) e anzi devono aiutare i Popoli Liberi sostenendoli e consigliandoli, piuttosto che guidandoli come sudditi sottomessi. E tuttavia, all'occorrenza, sono in grado di opporsi al Nemico sul suo stesso terreno, usando la Magia in funzione prettamente difensiva, per contrastarne le mosse in momenti di maggior bisogno.¹⁴

Le loro azioni contemplano spesso l'uso di oggetti magici: prima di tutto i loro bastoni, che significativamente sono anche il simbolo del loro Ordine, della loro particolare natura; infine, di maggior importanza simbolica, gli anelli. Saruman prova a replicare gli Anelli del Potere (quando Gandalf lo incontra la prima volta ad Orthanc, "al dito portava un anello" e nelle sue vanterie egli si proclama "Saruman Creatore d'Anelli"; vedi *Il Signore degli Anelli*, cap. *Il Consiglio di Elrond*); ma Gandalf stesso usa Narya, l'Anello di Fuoco, uno dei Tre Anelli degli Elfi, datogli da Cirdan, e lo impiega per rendere saldi i cuori dei Popoli Liberi contro l'Oscuro Signore.

Vi è un momento, nel *Signore degli Anelli*, in cui sembra di essere sul punto di assistere al manifestarsi della Magia in tutta la sua potenza in un epico duello fra stregoni: quando Gandalf ed il Signore dei Nazgûl si fronteggiano oltre i cancelli infranti di Minas Tirith. "E tuttavia è così forte la resistenza dei mortali che lui stesso ha alimentato e organizzato, che di fatto tra i due non c'è battaglia: tocca ad altre mani mortali."¹⁵ Fedele alla sua missione, Gandalf stesso crea le condizioni perché vi sia il minor bisogno possibile della sua Magia.

Il sentiero che gli Istari percorrono, comunque, è pericoloso e facilmente possono perdersi, e "venire meno ai loro propositi e fare il male, dimenticando il bene nella ricerca del poter con cui compierlo". È ciò che succede a Saruman, il cui orgoglio e impazienza gli fanno desiderare il Potere ed il Dominio, portandolo così a circondarsi della panoplia di un Signore del Male: "i suoi schiavi,

¹³ *La realtà in trasparenza*, cit.; lettera n. 131, pg. 167.

¹⁴ Per tutto questo vedi il capitolo *Istari* in *Racconti Incompiuti di Númenor e della Terra di Mezzo*; Milano, Rusconi, pp. 513-531.

¹⁵ *La realtà in trasparenza*; op. cit.; lettera 156, pg. 230.

le sue macchine ed altri congegni”, per usare le parole di Merry (*Il Signore degli Anelli*, cap. *Relitti e alluvioni*). Da Mago (Wizard) saggio e autorevole diventa un malvagio e odiato Stregone (Sorcerer), una meschina imitazione di Sauron.

Gandalf, invece, è alla fine il vero anti-Sauron, la faccia opposta della stessa medaglia: “Io ero il nemico di Sauron” egli dice di sé quando la sua missione è compiuta (*Il Signore degli Anelli*, cap. *Il Sovrintendente e il Re*). E la Terza Era, l’Era degli Istari, può essere a ragione chiamata l’Era della Magia: la Magia buona dei Messaggeri dei Valar (alla fine del solo Gandalf) contro la Magia maligna di Sauron.