



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale  
in Filologia e letteratura italiana

Tesi di Laurea

**Invictus**  
L'evoluzione della figura  
del guerriero tra antichità e modernità

**Relatore**

Prof. Alberto Zava

**Correlatori**

Prof. Mimmo Cangiano

Prof. Beniamino Mirisola

**Laureando**

Eugenio Mele

**Matricola**

861643

**Anno Accademico**

2020/2021

## INDICE

### INTRODUZIONE

LA CHIAMATA ALLE ARMI	4
-----------------------	---

### CAPITOLO PRIMO

FURIA INCONTENIBILE	8
I.1. Miti e racconti epici dell'antichità	8
I.2. Il conflitto che trascende il tempo: l' <i>Iliade</i>	14
I.3. I figli di Peleo, Priamo e Tideo	17

### CAPITOLO SECONDO

GLORIA E ONORE	33
II.1. L'avvento della cristianità e la morte del paganesimo	33
II.2. Due mondi in collisione: <i>Beowulf</i>	37
II.3. Il re dei Geati	41

### CAPITOLO TERZO

DOMINIO ASSOLUTO	56
III.1. Baionette e spade	56
III.2. L'ambizione di un solo uomo: il Ciclo di <i>Conan il barbaro</i>	60
III.3. Il cimmero	65

## **CAPITOLO QUARTO**

<b>ANIMO D'ACCIAIO</b>	80
IV.1. Dal secondo '900 a oggi: la vittoria della cultura pop	80
IV.2. L'umana idea del male: <i>Berserk</i>	84
IV.3. <i>Lo struggler</i>	89

## **CONCLUSIONI**

<b>INVICTUS</b>	102
-----------------	-----

## **BIBLIOGRAFIA**

### **BIBLIOGRAFIA GENERALE E CRITICA**

<b>SULLA FIGURA DEL GUERRIERO</b>	106
-----------------------------------	-----

<b>OPERE PRESE IN ESAME</b>	112
-----------------------------	-----

## **INTRODUZIONE**

### **LA CHIAMATA ALLE ARMI**

La nostra esistenza è caratterizzata dal conflitto. Nella sua storia l'uomo ha sempre dovuto combattere per affermare la propria esistenza in questo mondo vasto quanto spietato. In obbedienza alla dura legge del più forte, ogni popolo di qualsiasi era si è, prima o poi, ritrovato a dover lottare o per conquista, laddove vi fosse necessità di terre e risorse o anche solo desiderio di soddisfare la propria sete di potere, o per sopravvivenza, laddove invece altri fossero in cerca di tesori o di distruzione. Nei millenni sono innumerevoli i conflitti piccoli o grandi che hanno segnato il corso degli eventi e, consapevoli di ciò, non è difficile constatare quanto l'“arte della guerra” sia notevolmente cambiata col passare del tempo e sia, a poco a poco, diventa sempre più efficiente, subdola e tecnologicamente avanzata. Eppure, nonostante tutte le innovazioni e i cambiamenti che hanno caratterizzato ogni singola era, una costante è sempre rimasta: al centro dello scontro, laddove il rumore delle armi tuona più vigoroso e il sangue scorre senza sosta, svetta il solo vero protagonista del conflitto, colui che, a prescindere da tutto, resiste sicuro della propria forza e non concede pietà al nemico, il guerriero.

Su di lui, sulla sua incredibile forza e le sue inaspettate debolezze, sulle sue assolute vittorie e le sue tragiche sconfitte, sin dai tempi più remoti sono state scritte e ancora oggi

si scrivono moltitudini di opere letterarie e non solo: ciò è possibile perché, come si vedrà, la figura del guerriero non si è limitata al solo campo di battaglia, quanto è spesso servita come allegoria del conflitto insito nella natura umana e della stoica resistenza alle avversità della vita. Il personaggio del guerriero è l'incarnazione di una violenza ancestrale, di una brama di potere, di un coraggio eroico insito nell'uomo che da sempre ammalia e conquista le arti, rifiutando di essere una semplice pedina narrativa o un artificio in un racconto storico o fantastico.

Per questa sua importanza, concentrandosi proprio sul suo utilizzo nella letteratura, questa dissertazione cercherà di delineare un profilo di carattere teorico-letterario su tutti quegli aspetti che hanno segnato questo personaggio nelle sue quattro tappe fondamentali: antichità pagana, medioevo cristiano, modernità ed età contemporanea. In ogni capitolo di quest'analisi si affronteranno tre punti fondamentali: l'identità del guerriero e il significato della sua rappresentazione in un preciso contesto socioculturale di un periodo storico; il rapporto del personaggio con la sfera del divino e dell'occulto, ovvero con ciò che da sempre in letteratura simboleggia il destino ineluttabile che governa tutti gli uomini; infine, si concluderà con un'analisi di carattere prettamente testuale in cui per ogni epoca, presa come oggetto di studio un'opera emblematica,<sup>1</sup> si farà riferimento alle vicende salienti di singoli capitoli, agli aspetti storicoletterari che hanno segnato la tradizione e, soprattutto, ci si concentrerà sulla caratterizzazione dei personaggi chiave e sui motivi della loro importanza.

L'obiettivo finale sarà quello di capire se la figura del guerriero possa avere ancora oggi nel ventunesimo secolo un'attinenza alla società o rappresentare una possibilità

---

<sup>1</sup> La scelta di adottare un solo testo per sezione è dovuta alla volontà di restringere la colossale mole di opere a nostra disposizione a poche ma fondamentali opere-campione che permettano di riflettere efficacemente sulla figura del guerriero senza che si rischi di divagare sopra altri temi non pertinenti al fine di quest'analisi.

d'insegnamento o di monito per valori e ideali antichi e ormai trascurati, se non addirittura dimenticati.

Definire chi sia un guerriero non è cosa facile come può sembrare: non basta, infatti, accontentarsi di semplici e generiche figure come quella del soldato, poiché esse potrebbero dare adito a infinite interpretazioni. Se consideriamo infatti tutte le singole varianti di come il combattimento è stato inteso e rappresentato sin dai tempi più antichi, sarebbe quanto meno riduttivo, offensivo e pressapochista concedere il titolo di “guerriero” a chiunque, indossata un'armatura e impugnata una spada, si ritrovi volente o nolente su un campo di battaglia a dover combattere per la propria vita: essere un vero guerriero non è una mera questione di arsenale o di grado militare e gerarchico, bensì si tratta di un concetto molto più circoscritto e associabile per intensità quasi al pari di sentimenti come l'amore o l'odio. Si tratta di elementi quali coraggio, ira, forza di volontà che, riuniti insieme, compongono lo spirito del guerriero, ovvero, l'epitome della vera forza che trascende qualsiasi limite e che pertanto porta questo personaggio a porsi come un *unicum* letterario: egli obbedisce solo alle proprie leggi, quindi, diversamente dal cavaliere o dal paladino, non appartiene a un ordine cavalleresco e non giura fedeltà a un signore; egli combatte da solo e per se stesso dunque, al contrario del soldato o del crociato, non ha niente a che vedere col cameratismo o la comune missione di un battaglione; egli sa quando mostrarsi gentile e amichevole, addirittura vulnerabile, ma a differenza dell'eroe senza macchia nei confronti del nemico non conosce compromessi e estremamente di rado si lascia alla pietà e alla misericordia; egli poi si differenzia anche dal mercenario in quanto per lui l'ottenimento di ricchezze non è il fine, ma al massimo un incentivo.

Infine, a differenza di tutti gli altri, il guerriero non concepisce e maledice l'arrendersi così come biasima ed è intransigente verso la debolezza e la paura di chiunque

non sia capace di contrattaccare, a prescindere addirittura che si tratti di anziani, donne o bambini, poiché egli sa che lui è il solo che è davvero disposto a combattere fino alla fine, in quanto non teme la morte e, anzi, spesso l'accoglie a braccia aperte. Il motivo di ciò è che il guerriero non può accettare una vita senza gloria, senza conquista: per lui il senso dell'esistenza è nell'onore e nel rispetto che riesce a conquistare con la violenza delle sue mani e, anche qualora si ritrovasse a dover "giocare sporco" pur di riuscire nel suo intento o, nonostante tutto l'impegno consumato, finisse col fallire e cadere sconfitto, per lui tutto ciò che conterà sarà il fatto di non aver mollato e di aver combattuto allo stremo delle proprie forze.

Per il vero guerriero esiste solo la vittoria o la morte. E in entrambe può esistere solo la gloria.

L'impeto d'un abile guerriero è simile a quello d'una pietra tonda che rotoli da un monte alto mille *ren*. Questa è la forza.<sup>2</sup>

La figura che qui si studierà è dunque quella del combattente che brama lo scontro per la propria gloria, per il proprio personale trionfo o ancora per la propria vendetta e la volontà di riconquistare l'onore perduto, così come anche solo per il piacere del duello o del massacro. Che poi possa capitare che la figura del guerriero combaci con quella dell'eroe che combatte per la difesa dei più deboli o per una causa più grande e nobile non è cosa né obbligatoria né garantita, sebbene, come si vedrà, nei casi in cui ciò avviene, anche questo aspetto verrà preso in analisi.

---

<sup>2</sup> SUN TZU, *L'arte della guerra*, a cura di Riccardo Fracasso, Roma, Newton Compton editori, 2013, p. 51. Per approfondire il significato della citazione e la traduzione utilizzata si veda la nota 3 del capitolo IV della stessa edizione qui indicata.

## **CAPITOLO PRIMO**

### **FURIA INCONTENIBILE**

#### **I.1. Miti e racconti epici nell'antichità**

Per trovare le origini della figura del guerriero occorre tornare indietro di migliaia di anni, ai tempi dei primi testi scritti. Certo, volendo sarebbe possibile individuare testimonianze di questo personaggio anche in corrispondenza di reperti appartenenti a epoche precedenti, come ad esempio nelle incisioni rupestri delle grotte di Lascaux, ma, sia poiché il totale significato di tali pitture è ancora oggi in gran parte avvolto dal mistero e sia poiché la nostra analisi tratta di un contesto prettamente letterario, possiamo e dobbiamo considerare solo opere testuali di pura natura narratologica. A fronte di ciò, le prime attestazioni scritte che possediamo e che esulano da un impiego di carattere meramente burocratico, come un censimento o una sintesi d'archivio, sono indubbiamente i testi che si occupano degli aspetti sacri e spirituali della società, ovvero quei testi da cui sono derivati ciò che oggi definiamo col nome di "miti". Va premesso che si tratta di una moltitudine di racconti da principio tramandati per la quasi totalità per via orale o per vie trasversali come la pittura e che solo molto più tardi della loro iniziale creazione sono stati messi per iscritto (del resto, "mito" deriva dal greco *mythos* e ha il significato di "parola", "favola"), ma che, comunque, ci sono giunti spesso incompleti e frammentati:

Ci troviamo così di fronte a un materiale documentario immenso ed eteroclitico. [...] Il campo pressoché sconfinato, ove i documenti furono raccolti a centinaia di migliaia, ha aggravato l'eterogeneità. Da una parte (come avviene del resto per tutti i documenti storici), quelli di cui disponiamo si sono conservati più o meno a caso (parliamo non soltanto di testi, ma di monumenti, iscrizioni, tradizioni orali, costumanze). Dall'altra, questi documenti conservati per caso provengono da ambienti molto diversi. Se per ricostruire la storia arcaica della religione greca, ad esempio, dobbiamo contentarci dei testi in numero limitato che si sono conservati, di alcune iscrizioni, di alcuni monumenti mutilati e di qualche oggetto votivo, per ricostruire le religioni germaniche o slave, per esempio, siamo obbligati a ricorrere ai documenti folclorici, accettando gli inevitabili rischi connessi al loro uso e alla loro interpretazione.<sup>1</sup>

In origine, all'alba della società umana, in un mondo ancora privo dell'oggettività scientifica, il mito aveva il fondamentale e difficile compito di spiegare l'inspiegabile: che si trattasse di indagare fenomeni naturali, come la potenza di un fulmine, il calore del fuoco o la vastità del mare, o di studiare le ragioni dietro alle istituzioni sociali e politiche, con i cosiddetti miti eziologici, o di testimoniare la storia di eventi precedentemente accaduti, grazie ai miti storici, o ancora di spiegare l'origine di tutto, si pensi agli onnipresenti miti cosmogonici sulla creazione del mondo, questi racconti dovevano rispondere alle numerose domande degli uomini antichi.

Il tutto può sembrare un gruppo eccessivamente eterogeneo di temi trattabili, ma in realtà il mito vero e proprio è qualcosa di molto più specifico; così Robert Graves cataloga e distingue tutto ciò che rischia di essere frainteso per mito pur non essendolo:

Il mito vero e proprio non deve confuso con: 1) L'allegoria filosofica [...]; 2) La spiegazione eziologica di miti di cui non si afferrava più il significato [...]; 3) La satira

---

<sup>1</sup> MIRCEA ELIADE, *Trattato di storia delle religioni*, a cura di Pietro Angelini, trad. it. di Virginia Vacca, Torino, Bollati Boringhieri, 1976 (Paris 1948), pp. 4, 5, 6, 7.

o la parodia [...]; 4) La favola sentimentale [...]; 5) L'episodio storico arricchito di elementi favolistici [...]; 6) Episodi romantici di tipo trovadorico [...]; 7) La propaganda politica [...]; 8) La leggenda morale [...]; 9) L'aneddoto umoristico [...]; 10) Il melodramma teatrale [...]; 11) La saga eroica, che è l'argomento principale dell'Iliade; 12) Il romanzo realistico [...].<sup>2</sup>

Considerato ciò, va sempre tenuto a mente che il mito è un tipo di testo sacro e che quindi nelle società del tempo svolgeva una funzione sacra e legata indissolubilmente a un culto religioso e a ritualità specifiche. Proprio per questo in questi racconti è fondamentale la figura degli dei.

In antichità quest'ultimi potevano incarnare sia la forza primordiale degli elementi che tutti quei concetti o idee astratte insite nella natura umana e comuni nella vita di tutti i giorni, come i sentimenti o gli istinti, e, per via di questa loro natura mutevole, venivano adorati in numerosissime rappresentazioni: essi potevano essere associati a figure animali o a fenomeni naturali, ma non di rado venivano ritratti anche con una forma antropomorfa. Gli dei nei miti erano al centro di vicende incredibili e venivano mostrati come detentori di poteri incommensurabili che gli uomini, spesso frutto della loro creazione, dovevano lodare e temere.

Inoltre, è importante considerare che queste vicende narravano di ipotetici fatti accaduti necessariamente in un tempo precedente alla realtà in cui venivano raccontati, così da servire come esempio agli uomini:

Il mito, quale sia la sua natura, è sempre un *precedente* e un *esempio*, non soltanto rispetto alle azioni («sacre» o «profane») dell'uomo, ma anche rispetto alla propria condizione; meglio: il mito è un precedente per i modi del reale in generale. «Dobbiamo fare quel che gli dèi hanno fatto in principio»; «così fecero gli dèi, così

---

<sup>2</sup> ROBERT GRAVES, *I miti greci*, trad. it. di Elisa Morpurgo, Cuneo, Longanesi, 1983 (Harmondsworth 1955), p. 4.

fanno gli uomini». Affermazioni di questo genere traducono esattamente la condotta e la funzione dei miti: infatti tutta una serie di miti, mentre riferisce che cosa fatto *in illo tempore* gli dèi o gli esseri mitici, rivela una struttura del reale inaccessibile all'apprendimento empirico-razionale.<sup>3</sup>

Per gli antichi, quindi, il mito coincideva con la storia.

Dal punto di vista della spiritualità arcaica, ogni inizio è un *illud tempus*, e quindi un'apertura sul Grande Tempo, sull'eternità. [...] la storia, nella prospettiva della mentalità primitiva, coincide col mito: ogni *avvenimento* (ogni congiuntura che abbia un senso), per il fatto stesso di *prodursi nel tempo*, rappresenta una rottura della durata profana e un'invasione del Grande Tempo. Il paradosso di questo «avvenimento = ierofania» e di questo «tempo storico = tempo mitico» è tale solo in apparenza; per dissipare il paradosso basta mettersi nelle speciali condizioni della mentalità che li concepì. Perché il primitivo, in fondo, trova significato e interesse nelle azioni umane (ad es. lavori agricoli, costumanze sociali, vita sessuale, cultura ecc.) soltanto nella misura in cui dette azioni ripetono i gesti rivelati dalle divinità, dagli eroi civilizzatori o dagli antenati. Tutto quel che non rientra nell'ambito di queste azioni significative, che è privo di un modello trans-umano, non ha nome né importanza. [...] Tutto quel che agli occhi di un moderno è realmente «storico», cioè unico e irreversibile, il primitivo lo considera senza importanza, perché non ha un precedente mitico-storico.<sup>4</sup>

Da questa commistione di realtà e finzione deriva che uomini e dei solevano intrattenere un rapporto “concreto”: per gli antichi gli dei non si limitavano a vivere nei propri templi celesti, ma interagivano direttamente e personalmente con gli uomini comuni.

Ma in cosa poteva consistere il rapporto tra essere umano e divinità? Ciò dipendeva da numerosi fattori, quali il sesso o il ceto dei personaggi coinvolti, ma soprattutto dalla finalità del racconto: una vicenda con protagonista un re difficilmente poteva dare lo stesso

---

<sup>3</sup> M. ELIADE, *Trattato di storia delle religioni*, cit., p. 379.

<sup>4</sup> Ivi, pp. 359-360.

insegnamento di una storia sulla pastorizia. In ogni caso, però, quel che è certo è che col passare dei secoli questo rapporto si è sedimentato sempre più, fino a gettare le basi per quello che poi sarebbe diventato un vero e proprio genere letterario: l'epica.

Seguendo una narrazione ricca di ripetizioni ed esclusivamente in versi (nella forma del classico esametro eroico) così che fosse facilmente memorizzabile e cantabile dall'aedo, ovvero il cantore di professione che doveva allietare banchetti e cerimonie, il poema epico non presenta più vicende strettamente legate alla sfera del soprannaturale, bensì, pur mantenendo intatta l'importanza degli elementi divini, pone l'accento sulle vicende degli uomini. I protagonisti assoluti non sono più gli dei o le altre forze primordiali del cosmo, quanto esseri umani dalle doti incredibili, gli eroi, e le vicende narrate ora sono spoglie di una dimensione esclusivamente sacrale e hanno come obiettivo intrattenere o raccontare di dinastie e casate celebri o immortalare l'identità di una civiltà.

Non si tratta però di semplici storie composte da un singolo individuo, quanto di un'unione costante di elementi estrapolati a loro volta da altri racconti così che l'aedo potesse andare incontro ai gusti del pubblico che in una data epoca e in un dato luogo si ritrovava a intrattenere:

La poesia epica si presenta come ispirazione e traduzione nel tessuto esametrico di verità consacrata, ma si presenta anche come poesia ereditata, in cui il poeta non è il protagonista della sua opera [...], bensì elemento attivo di una continua interazione fra autore e pubblico. [...] un prodotto poetico in continua evoluzione, in cui l'aedo di volta in volta riceve e trasmette nei modi tradizionali materiali conservati nei secoli e ristrutturati senza posa secondo le esigenze del pubblico.<sup>5</sup>

Come si è accennato prima, ci volle molto tempo prima che queste opere diventassero gradualmente veri e propri "testi": per lungo tempo vi fu solo la forma orale, a

---

<sup>5</sup> Commento di Elisa Avezù in OMERO, *Iliade*, a cura di Maria Grazia Ciani, Padova, Marsilio, 2018, p. 508.

cui successivamente venne affiancata la forma scritta (e in questa fase di 'convivenza' queste modalità si influenzarono a vicenda) e solo poi, una volta cambiato il punto di vista degli antichi e compresa l'importanza di trascrivere per ricordare o tramandare, la forma scritta si diffuse al punto da essere la preferita in ambito amministrativo e artistico-letterario.

In tutto ciò la figura del guerriero assume un significato particolarmente importante: ci troviamo, per la maggior parte dei casi, in contesti sociali stratificati per caste al cui vertice troviamo il sovrano e nei livelli più bassi la servitù e in cui il guerriero ha la possibilità di ricoprire un ruolo di spicco nei gradini più alti come difensore della patria. Per le società antiche il conflitto era un fenomeno estremamente comune e poter fare affidamento su una forza militare compatta e ben addestrata significava davvero poter sopravvivere e prosperare o venir cancellati; non deve sorprendere quindi che tra le figure di maggior importanza dell'arte antica ci fosse quella del guerriero. Spesso raffigurato in unione alla figura dell'eroe e caratterizzato da tratti unici, come un'abilità particolare o l'essere figlio di un dio (siamo in un tempo in cui si dava enorme importanza alla genealogia), questo personaggio aveva il compito di rappresentare valori fondamentali per il tempo come il coraggio in battaglia, l'amore per la patria, l'essere pronti al sacrificio e l'odio per il nemico, così da poter essere d'esempio agli uomini comuni e spronarli alla ricerca dell'eroismo e della grandezza.

Questo guerriero, però, può comparire anche priva di nobili intenti e presentare anche aspetti caratteriali che, per la società contemporanea, possono apparire quasi esclusivamente negativi: egli è spesso vittima dell'ira o si mostra prego di arroganza e autocompiacimento, in battaglia può comportarsi egoisticamente e sfidare apertamente chiunque, addirittura anche gli dei, perché per lui la sola gloria è nella violenza e, per lo

spesso motivo, è anche ben disposto a violentare, torturare, rapire e schiavizzare. Ciononostante, egli risulta comunque una figura degna di rispetto per il suo essere ardito e indomabile e, anziché venir criticato o magari censurato, a volte viene persino più amato della sua controparte “onorevole”.

Siamo quindi, in età pagana antica, di fronte a una dualità di visioni, da una parte il nobile soldato obbediente e morigerato e dall'altra il devastatore crudele e sadico, che si articola in personaggi celeberrimi di opere divenute immortali.

Nei paragrafi seguenti ci si concentrerà proprio su uno degli esempi più importanti, su uno dei capolavori assoluti della tradizione greca che, senza dubbio, rappresenta la base per innumerevoli autori a venire, nonché l'influenza primigenia per la cultura letteraria occidentale, soprattutto per quanto concerne l'area mediterranea e la penisola italiana: l'*Iliade*.

## **I.2. Il conflitto che trascende il tempo: l'*Iliade***

Si tratta di un'opera che non ha certo bisogno di presentazioni, ma che, per ragioni di completezza e analisi, può essere utile contestualizzare storicamente. Composta secondo la tradizione da Omero, il leggendario cantore cieco, la datazione di questo colossale racconto di oltre quindicimila versi suddivisi in ventiquattro libri è incerta, sebbene secondo alcuni sarebbe circoscrivibile al 750 a.C. Come altri testi, anche l'*Iliade* indubbiamente deriva da una precedente tradizione orale che nel corso dei secoli ha generato numerose varianti della trama; ciononostante, la versione più conosciuta vede al centro della sua storia gli ultimi cinquantuno giorni dell'ultimo anno di guerra tra l'esercito acheo e la mitica città di Troia (in greco *Ílion*, da cui il titolo dell'opera) situata nell'Ellesponto.

Tutto ha inizio quando Paride, figlio di Priamo re di Troia, rapisce Elena, moglie di Menelao re di Sparta. Il figlio di Atreo decide quindi di muovere guerra alla città dalle mura invalicabili così da vendicare l'offesa e riconquistare l'onore perduto; Menelao per raggiungere il proprio scopo chiede aiuto a suo fratello Agamennone, il potente sovrano della città di Micene, il quale, convocata un'assemblea con tutti i più importanti esponenti delle altre civiltà greche, aduna un vastissimo esercito composto da eroi e re. L'assedio dura nove lunghi anni di violenti scontri e costanti morti e l'inizio del primo libro racconta di come Agamennone, rifiutatosi di restituire la sacerdotessa di Apollo Criseide a suo padre Crise, attiri contro di sé l'ira del dio dall'arco d'argento: tra le tende degli achei inizia così una terribile pestilenza che arrivata al decimo giorno vede costretto il sovrano a restituire la ragazza. Offeso per essere rimasto il solo senza premio e adirato con Achille per l'insolenza mostrata nei suoi confronti, Agamennone decide di sottrarre la schiava Briseide al semidio sovrano dei mirmidoni, il quale, offeso a sua volta, decide di lasciare lo scontro.

Ciò porterà gli achei a subire numerose perdite e schiacciante sconfitte, finché Patroclo, amico di Achille, deciso a ridare coraggio alle truppe, non indossa l'armatura del suo signore e scende in campo. Purtroppo, il prode figlio di Menezio viene ucciso da Ettore, primogenito di Priamo, campione e comandante dell'esercito troiano, il quale, capito l'errore commesso, sa che Achille cercherà vendetta per l'amico e non avrà pietà.

L'eroe acheo, distrutto dal dolore per la sua perdita, viene quindi riarmato dal dio Efesto e torna a combattere senza preoccuparsi del pericolo e solo con l'obiettivo di uccidere il principe. I due infine si scontrano e a trionfare sarà Achille il quale, desideroso di oltraggiare il corpo del nemico, ne lega i piedi al proprio carro così da trascinarlo all'accampamento e impedire che possa godere di una degna sepoltura.

Per giorni Achille cerca di torturare il cadavere di Ettore, straziandolo nei modi più empî possibili (ma gli dei proteggono la salma), e solo quando Priamo, affranto per la morte del figlio, giunge nella tenda del guerriero grazie all'intervento divino e riesce a commuoverlo, il semidio accetta di restituire Ettore alla sua città che, comunque, ormai non ha più speranze di vittoria.

Fondamentali per l'intera vicenda sono la volontà e l'intervento degli dei: sia i dodici Olimpî che altre divinità minori, come le ninfe, sono personaggi attivi e non semplici espedienti narrativi. La forza di Zeus, il disprezzo di Era, l'impeto di Ares, la strategia di Atena, l'amore materno di Afrodite o di Teti sono tutti aspetti che trovano un costante riscontro nel testo e che modellano il destino dei mortali: gli dei sono apertamente schierati, chi con gli Achei e chi con i Troiani, e in questa faida sono loro che decidono chi salvare e chi condannare, a chi dei guerrieri donare potere e coraggio e a chi togliere ragione e vita affinché si compia il destino da loro voluto.

Il guerriero antico deve quindi parte del proprio successo alla sua personale abilità, così come al volere divino: se gli Immortali non desiderano per lui la gloria, egli non l'avrà mai. Ma cos'è che spinge una divinità a benvolere un guerriero piuttosto che un altro? Semplicemente il numero di offerte: salvo qualche caso particolare, infatti, gli dei sono dalla parte di chi offre loro maggiori libagioni sacrificali e sa dimostrarsi assolutamente fedele, mentre verso chi non dona quanto dovuto non hanno pietà. Gli dei, quindi, sono tutto fuorché esseri magnanimi capaci solo di bontà e, anzi, in un certo senso sono addirittura peggiori degli uomini poiché non solo interferiscono costantemente nelle vicende mortali, ma spesso sono la causa della loro sofferenza. Come si può facilmente intendere, le divinità più presenti nell'opera sono anche le più potenti e dispotiche, eppure,

nonostante la loro incommensurabile potenza che fa godere loro di un certo timore reverenziale, esse non sono esenti dall'ira e dal disprezzo dei guerrieri più temerari.

Invece i personaggi umani anche solo nominati in questo racconto sono moltissimi (al punto che il narratore in alcuni punti necessita di chiedere aiuto alla musa, un tipo di divinità minore, affinché possa ricordarsi di tutti), ma i principali e più degni di nota che compaiono in quasi tutti i libri facendo muovere la vicenda sono: Agamennone, Menelao, Nestore, Ulisse, Diomede, Aiace, Achille e Patroclo per lo schieramento acheo ed Ettore, Paride ed Enea per i teucri. Ai fini della nostra analisi ci concentreremo però su Achille, colui che si può intendere come il vero protagonista della vicenda e che incarna al meglio la furia tipica del guerriero, su Ettore, l'antagonista in senso improprio del termine che rappresenta l'esatto opposto di Achille, e, infine, su Diomede, un personaggio che come vedremo è davvero unico nel suo genere.

### **I.3 I figli di Peleo, Priamo e Tideo**

Il personaggio più importante di tutta l'*Iliade* è sicuramente Achille: la sua ira prima verso Agamennone e poi verso Ettore è ciò che caratterizza e muove l'intera vicenda narrata, in quanto è la sua presenza o meno sul campo di battaglia a decretare la vittoria di una o dell'altra fazione. Ma chi è Achille? Egli è un semidio, ovvero figlio del mortale Peleo, re dell'isola di Egina, e della divina Teti, la più bella delle ninfee nereidi, ma, ciononostante e nonostante anche l'incredibile abilità nel combattimento che lo rende il guerriero più terribile di tutta la Grecia, egli non gode di poteri particolari come l'invulnerabilità.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> La celebre storia che lo vedrebbe immerso nelle acque dello Stige tranne che per il tallone nel tentativo della madre di proteggerlo, così come quella meno conosciuta della sua quotidiana immolazione, infatti, non

Sin da subito compare nell'opera come un personaggio rispettato e temuto, nonché caratterizzato da un animo forte e coraggioso che lo spinge a rimproverare pure il proprio comandante: egli sa bene di essere il migliore di tutto l'esercito acheo e non teme il giudizio o l'odio di nessuno; per lui conta solo il proprio onore e non ha alcun interesse a fingersi amico di chi non stima (ovvero di chiunque non sia un prode guerriero) e proprio per questo, in seguito all'offesa ricevuta con la presa di Briseide, egli rivolge ad Agamennone gravi offese e minacce:

Di furore infiammâr l'alma d'Achille  
Queste parole. Due pensier gli fêro  
Terribile tenzon nell'irto petto,  
Se dal fianco tirando il ferro acuto  
La via s'aprisse tra la calca, e in seno  
L'immergesse all'Atride; o se domasse  
L'ira, e chetasse il tempestoso core.  
[...]  
Rinfrescando la lite, assalse Atride:  
Ebbro! cane agli sguardi e cervo al core!  
Tu non osi giammai nelle battaglie  
Dar dentro colla turba; o negli agguati  
Perigliarti co' primi infra gli Achei,  
Chè ogni rischio t'è morte. Assai per certo  
Meglio ti torna di ciascun che franco  
Nella grand'oste achea contro ti dica,  
Gli avuti doni in securtà rapire.  
Ma se questa non fosse, a cui comandi,  
Spregiata gente e vil, tu non saresti  
Del popol tuo divorator tiranno,  
E l'ultimo de' torti avresti or fatto.  
Ma ben t'annunzio, ed altamente il giuro

---

vengono neanche nominate nel poema omerico e bisogna intenderle come una specie di miti accessori. Per approfondire si vedano PUBLIO PAPINIO STAZIO, *Achilleide*, I secolo a.C. e APOLLONIO RODIO, *Le Argonautiche*, Libro IV, III sec. a.C.

Per questo scettro [...]  
per questo io giuro,  
E inviolato sacramento il tieni:  
Stagion verrà che negli Achei si svegli  
Desiderio d'Achille, e tu salvarli  
Misero! non potrai, quando la spada  
Dell'omicida Ettór farà vermigli  
Di larga strage i campi: e allor di rabbia  
Il cor ti roderai, chè sì villana  
Al più forte de' Greci onta facesti.<sup>7</sup>

Achille rappresenta il guerriero che combatte solo per soddisfare la propria sete di gloria e quando si vede costretto a ritirarsi dallo scontro a causa del suo alterco col sovrano di Micene si dispera: Achille è ben consapevole in quanto mortale di avere i giorni contati e che questo “imprevisto” può precludergli per sempre la possibilità di entrare nella leggenda. Nel seguente passaggio lo si vede affranto a pregare la divina madre affinché interceda con Zeus: il guerriero desidera che il gran Tonante porti vittoria ai teucrici nemici e arrechi immani sconfitte agli achei, così che Agamennone capisca il danno che il suo oltraggio ha causato. Inutile sottolineare quanto questo gesto sia egoista e, per certi versi, infantile:

Oh madre! è questo, disse,  
Questo è l'onore che darmi il gran Tonante  
A conforto dovea del viver breve  
A cui mi partoristi? Ecco, ei mi lascia  
Spregiato in tutto: il re superbo Atride  
Agamennón mi disonora; il meglio  
De' miei premii rapisce, e sel possiede.  
[...]

---

<sup>7</sup> OMERO, *Iliade*, a cura di Vincenzo Monti, Milano, Società Tipografica de' Classici Italiani, 1825, Libro I, vv. 251-327.

Or tu questo rammentagli, e al suo lato  
Siedi, e gli abbraccia le ginocchia, e il prega  
Di dar soccorso ai Teucri, e far che tutte  
Fino alle navi le falangi achee  
Sien spinte e rotte e trucidate. Ognuno  
Lo si goda così questo tiranno;  
Senta egli stesso il gran regnante Atride  
Qual commise follia quando superbo  
Fe' de' Greci al più forte un tanto oltraggio.<sup>8</sup>

In seguito, messa da parte la brama di gloria, ma non l'orgoglio ferito, sempre convinto a non intervenire per nessun motivo nel conflitto, si prepara a tornare al suo palazzo in terra di Ftia. A prescindere da quanti dei suoi commilitoni achei hanno perso la vita a causa della sua assenza, Achille non è disposto a tornare sui suoi passi e nemmeno lo sforzo congiunto dei suoi amici, tutti incredibili eroi, servirà purtroppo a convincerlo. Solo il dolore per la morte dell'amico Patroclo<sup>9</sup> lo riporterà a impugnare lancia e spada. Il suo desiderio di vendetta verso i troiani e verso Ettore lo consumerà al punto da farlo diventare un flagello incapace di alcuna compassione. In questo passaggio si può vedere come, anche davanti all'ormai morto nemico, Achille non abbia il buon cuore di accettarne l'ultimo desiderio: restituire il corpo ai genitori così da ricevere i giusti onori funebri.

Con atroce cipiglio gli rispose  
Il fiero Achille: Non pregarmi, iniquo,  
Non supplicarmi nè pe' miei ginocchi  
Nè pe' miei genitor. Potessi io preso  
Dal mio furore minuzzar le tue  
Carni, ed io stesso, per l'immensa offesa

---

<sup>8</sup> Ivi, vv. 462-541.

<sup>9</sup> Il suo rapporto con Patroclo, almeno secondo Omero, è di pura amicizia: in nessuno dei libri i due vengono presentati come amanti e, pertanto, sebbene abbiano sicuramente una relazione estremamente intensa che lascia spazio alla libera speculazione, le ipotesi avanzate da alcuni commentatori nel corso dei secoli non possono essere di nostro interesse.

Che mi facesti, divorarle crude.  
No, nessun la tua testa al fero morso  
De' cani involerà: nè s'anco dieci  
E venti volte mi s'addoppia il prezzo  
Del tuo riscatto, nè se d'altri doni  
Mi si faccia promessa, nè se Priamo  
A peso d'oro il corpo tuo redima,  
No, mai non fia che sul funereo letto  
La tua madre ti pianga. Io vo' che tutto  
Ti squarcino le belve a brano a brano.<sup>10</sup>

Achille incarna quindi la figura di un guerriero estremamente egoista ed egocentrico che esige onore, senza però essere disposto a onorare a sua volta, e che è disposto a combattere solo per se stesso e alle sue condizioni. Certo, a suo modo, nella trama egli appare anche come un buono di nobili virtù che sa bene qual è la differenza tra essere uomini degni di gloria o dei miserabili, ma, nel complesso, Achille non è un magnanimo e si pone in contrasto con la concezione che oggi comunemente si ha di “eroe”. Ciononostante, sebbene non verrà preso come esempio per l'uomo della società contemporanea, con la sua ira, con la sua violenza, la sua arroganza questo guerriero ha di certo realizzato il proprio sogno di entrare nella leggenda e di conquistare una gloria degna di un immortale.

D'altro canto, però, anche la sua nemesi, il principe troiano Ettore, è sopravvissuto all'oblio dei secoli. Primogenito di Priamo, comandante dell'esercito troiano, assassino di Patroclo, Ettore, detto anche “il massacratore”, grazie alle sue prodi gesta e al suo duello mortale con Achille, è un personaggio celebre quanto fondamentalmente diverso dal figlio di Peleo: egli non combatte esclusivamente per la propria gloria, ma per responsabilità e amore e, quindi, più che un guerriero, Ettore è considerabile un eroe. A fronte di ciò,

---

<sup>10</sup> OMERO, *Iliade*, cit., Libro XXII, vv. 440-455.

nonostante quanto si sia affermato in introduzione, ovvero che figure altre da quelle del guerriero selvaggio e ambizioso non sono l'obiettivo di quest'analisi, è comunque importante concentrarsi sul personaggio di Ettore così da poter capire meglio la differenza che corre tra i due.

Ettore è innanzitutto un mortale e non gode di alcun potere soprannaturale, ma si distingue dagli altri soldati per la sua bravura nel combattimento (comunque di molto inferiore a quella di Achille). A differenza della maggior parte degli altri personaggi, Ettore è tra i pochi di cui si possa direttamente leggere la dimensione familiare e privata: Omero si sofferma tantissimo sul lignaggio di moltissimi combattenti, ma con il principe troiano porta i lettori addirittura nella sua vita coniugale, mostrando quanto egli sia un figlio, un marito e un padre prima che un soldato. Il seguente passaggio è fondamentale per comprendere la psiche di questo eroe: mentre si sta avvicinando alle porte Scee, le porte della città di Troia, egli incontra la moglie Andromaca con in braccio il figlioletto Astianatte e si ferma a parlarle dell'imminente scontro, conoscendo bene i pericoli a cui sta andando incontro:

[...] e seco iva l'ancella  
Tra le braccia portando il pargoletto  
Unico figlio dell'eroe troiano,  
Bambin leggiadro come stella. Il padre  
Scamandrio lo nomava, il vulgo tutto  
Astianatte, perchè il padre ei solo  
Era dell'alta Troia il difensore.  
Sorrise Ettore nel vederlo, e tacque.  
Ma di gran pianto Andromaca bagnata  
Accostossi al marito, e per la mano  
Strignendolo, e per nome in dolce suono  
Chiamandolo, proruppe: Oh troppo ardito!

Il tuo valor ti perderà: nessuna  
Pietà del figlio nè di me tu senti,  
Crudel, di me che vedova infelice  
Rimarròmmi tra poco, perchè tutti  
Di conserto gli Achei contro te solo  
Si scaglieranno a trucidarti intesi;  
E a me fia meglio allor, se mi sei tolto,  
L'andar sotterra. Di te priva, ah! lassa!  
Ch'altro mi resta che perpetuo pianto?  
[...]

Dolce consorte, le rispose Ettore,  
Ciò tutto che dicesti a me pur anco  
Ange il pensier; ma de' Troiani io temo  
Fortemente lo spregio, e dell'altre  
Troiane donne, se guerrier codardo  
Mi tenessi in disparte, e della pugna  
Evitassi i cimenti. Ah nol consente,  
No, questo cor. Da lungo tempo appresi  
Ad esser forte, ed a volar tra' primi  
Negli acerbi conflitti alla tutela  
Della paterna gloria e della mia.  
Giorno verrà, presago il cor mel dice,  
Verrà giorno che il sacro iliaco muro  
E Priamo e tutta la sua gente cada.  
Ma nè de' Teucri il rio dolor, nè quello  
D'Ecuba stessa, nè del padre antico,  
Nè de' fratei, che molti e valorosi  
Sotto il ferro nemico nella polve  
Cadran distesi, non mi accora, o donna,  
Sì di questi il dolor, quanto il crudele  
Tuo destino, se fia che qualche Acheo,  
Del sangue ancor de' tuoi lordo l'usbergo,  
Lagrimosa ti tragga in servitude.  
Misera! in Argo all'insolente cenno  
D'una straniera tesserai le tele:

[...]  
 Ma pria morto la terra mi ricopra,  
 Ch'io di te schiava i lai pietosi intenda.  
 Così detto, distese al caro figlio  
 L'aperte braccia [...]  
 L'intenerito eroe tosto si tolse  
 L'elmo, e raggiante sul terren lo pose.  
 Indi baciato con immenso affetto,  
 E dolcemente tra le mani alquanto  
 Palleggiato l'infante, alzollo al cielo,  
 E supplice sclamò: Giove pietoso  
 E voi tutti, o Celesti, ah concedete  
 Che di me degno un dì questo mio figlio  
 Sia splendor della patria, e de' Troiani  
 Forte e possente regnator. Deh fate  
 Che il veggendo tornar dalla battaglia  
 Dell'armi onusto de' nemici uccisi,  
 Dica talun: Non fu sì forte il padre:  
 E il cor materno nell'udirlo esulti.  
 Così dicendo, in braccio alla diletta  
 Sposa egli cesse il pargoletto; ed ella  
 Con un misto di pianti almo sorriso  
 Lo si raccolse all'odoroso seno.<sup>11</sup>

Da questi versi si è potuto vedere come Ettore combatta esclusivamente per il bene della sua famiglia e di come, sebbene tenga al giudizio degli altri (un atteggiamento ben poco da guerriero), non sia interessato alla gloria eterna. In questo contesto va ricordato che egli, come del resto tutto il suo popolo, si è ritrovato a dover combattere contro gli Achei a causa delle azioni di suo fratello Paride e che quindi l'esercito troiano lotta per la propria sopravvivenza e non per brama di potere.

---

<sup>11</sup> Ivi, Libro VI, vv. 515-640.

Inoltre, è particolarmente interessante il punto finale del passaggio in cui il principe chiede agli dei di proteggere il figlio garantendogli un domani forza e gloria maggiori di quelle di suo padre: queste parole dimostrano quanto Ettore non sia assolutamente schiavo di un'ambizione o egoista nei suoi sentimenti come invece possono esserlo Achille o altri personaggi.

Eppure, nonostante questa sua grandezza d'animo e nonostante in diverse occasioni sul campo di battaglia si sia dimostrato un grandioso combattente capace di piegare i ranghi avversari con assoluta abilità, Ettore, proprio laddove un guerriero avrebbe mostrato un'assoluta risolutezza, non riesce a controllare il proprio animo: rimasto solo davanti al nemico, sebbene inizialmente decida di affrontarlo, cade nel panico e inizia a fuggire per la propria vita, con Achille assetato di sangue alle calcagna, come il peggiore dei pavidi. Solo l'intervento divino permette alla situazione di sbloccarsi e a Ettore, ingannato da Atena, di decidersi finalmente ad affrontare il proprio destino, la morte per mano di Achille:

Ed ecco Achille avvicinarsi, al truce  
Dell'elmo agitator Marte simile.  
Nella destra scotea la spaventosa  
Pelíaca trave; come viva fiamma,  
O come disco di nascente Sole  
Balenava il suo scudo. Il riconobbe  
Ettore, e freddo corse gli per l'ossa  
Un tremor, nè aspettarlo ei più sostenne,  
Ma lasciate le porte, a fuggir diessi  
Atterrito. Spiccossi ad inseguirlo  
Fidato Achille ne' veloci piedi;  
[...]  
Volano i due campion, l'uno fuggendo,  
L'altro inseguendo. Il fuggitivo è forte,  
Ma più forte e più ratto è chi l'insegue

[...] Ma venuti entrambi  
 La quarta volta alle scamandrie fonti,  
 L'auree bilance sollevò nel cielo  
 Il gran Padre, e due sorti entro vi pose  
 Di mortal sonno eterno, una d'Achille,  
 L'altra d'Ettore: le librò nel mezzo,  
 E del duce troiano il fatal giorno  
 Cadde, e vèr l'Orco dechinò. [...]  
 Da lui la Diva, al volto, alla favella  
 D'èifobo si fece, e all'anelante  
 Ettore venuta [...]  
 Sì dicendo, la Diva ingannatrice  
 Precorse, e quelli l'un dell'altro a fronte  
 Divenuti, primier l'armi crollando  
 Fe' questi detti l'animoso Ettore:  
 Più non fuggo, o Pelide. Intorno all'alte  
 Ilíache mura mi aggirai tre volte,  
 Nè aspettarti sostenni. Ora son io  
 Che intrepido t'affronto, e darò morte,  
 O l'avrò. Ma gli Dei, fidi custodi  
 De' giuramenti, testimon ne siéno,  
 Che se Giove l'onor di tua caduta  
 Mi concede, non io sarò spietato  
 Col cadavere tuo, ma renderollo,  
 Toltene solo le bell'armi, intatto  
 A' tuoi. Tu giura in mio favor lo stesso.<sup>12</sup>

Fondamentalmente quindi, per quanto forte, Ettore è pur sempre un semplice uomo. Sicuramente un uomo buono e con un forte senso del dovere, ma che per via del suo disinteresse verso la conquista di potere o gloria, per via dei suoi legami affettivi, del suo timore sociale e della sua situazionale codardia, non potrà mai essere considerato al pari di Achille o altri personaggi. Un grande eroe, certo, ma mai un vero guerriero.

---

<sup>12</sup> Ivi, Libro XXII, vv. 168-328.

Nell'*Iliade*, però, non vi sono personaggi semplificabili solo in guerrieri o eroi, ma esistono anche situazioni "ibride": figure che ricercano potere e gloria assoluta per se stessi, ma che non per questo disprezzano di lottare fianco a fianco con altri valorosi o agiscono guidati dal puro egoismo. L'esempio migliore di questa particolare categoria di guerrieri-eroi è sicuramente Diomede, il figlio di Tideo.

Tra i più valorosi di tutto l'immenso esercito acheo, Diomede, sovrano di Argo e figlio di Tideo e di Deipile, è un guerriero incredibilmente forte e che per le sue gesta leggendarie è rappresentato come il protagonista dell'intero quinto libro dell'*Iliade*. Come Ettore, poiché completamente di sangue mortale, Diomede non ha altre abilità che il suo talento con la lancia e la spada, mentre con Achille condivide un temperamento sanguigno e a volte poco cauto, ma, ciononostante, pur non essendo il centro della vicenda, egli dimostra una propria identità unica e ben definita e, nelle parti in cui compare, viene mostrato sia come un eroe rispettato e onorevole che come un nemico particolarmente temibile e spietato: in assemblea gli achei prestano estrema attenzione alle sue parole e sul campo di battaglia i troiani scappano terrorizzati dalla sua furia omicida.

La sua è una forza inarrestabile, un flagello che nemmeno l'intervento divino può provare a fermare: in questo passaggio Diomede si scontra con l'eroe troiano Enea e ha la meglio, ma proprio quando ormai per il figlio di Anchise tutto sembra perduto, la divina Afrodite, dea della bellezza, interviene per salvare il figlio e portarlo al sicuro lontano; Diomede, però, non si lascia intimorire e si lancia all'inseguimento:

Dietro il Tidíde che coll'empio ferro  
L'alma Venere insegue, la sapendo  
Non una delle Dee che de' mortali  
Godon le guerre amministrar, siccome  
Minerva e la di mura atterratrice

Torva Bellona, ma un'imbelle Diva.  
Poichè raggiunta per la folta ei l'ebbe,  
Abbassò l'asta il fiero, e coll'acuto  
Ferro l'assalse, e della man gentile  
Gli estremi le sfiorò verso il confine  
Della palma. Forò l'asta la cute,  
Rotto il peplo odoroso a lei tessuto  
Dalle Grazie, e fluì dalla ferita  
L'icóre della Dea, sangue immortale,  
Qual corre de' Beati entro le vene;  
Ch'essi, nè frutto cereal gustando  
Nè rubicondo vino, esangui sono,  
E quindi han nome d'Immortali. Al colpo  
Died'ella un forte grido, e dalle braccia  
Depose il figlio, a cui difesa Apollo  
Corse tosto, e l'ascose entro una nube,  
Onde camparlo dall'achee saette.

Il bellicoso Diomede intanto,  
Cedi, figlia di Giove, alto gridava,  
Cedi il piè dalla pugna. E non ti basta  
Sedur d'imbelli femminette il core?  
Se qui troppo t'avvolgi, io porto avviso  
Che tale desteratti orror la guerra,  
Ch'anco il sol nome ti darà paura.

Disse; ed ella turbata ed affannosa  
Partiva.<sup>13</sup>

Diomede quindi è riuscito nell'impresa assolutamente unica di ferire una divinità, qualcosa di cui nessun altro eroe acheo o teucro può vantarsi. Già solo per l'audacia dimostrata Diomede non è solo degno di entrare nella leggenda, ma anche di venir considerato un guerriero a pieno titolo. E comunque le sue gesta straordinarie non

---

<sup>13</sup> Ivi, Libro V, vv. 431-461.

finiscono qui: Ares, dio della guerra, è corso in aiuto di Afrodite, la sua amante, ed è sceso in battaglia pronto a far strage di achei, ma Diomede lo affronta e lo vince:

Spinse l'asta il Tidide a tutta forza.  
La diresse Minerva, e al Dio l'infisse  
Sotto il cinto nell'epa, e vulnerollo,  
E lacerata la divina cute  
L'asta ritrasse. Mugolò il ferito  
Nume, e ruppe in un tuon pari di nove  
O dieci mila combattenti al grido  
Quando appiccan la zuffa. I Troi l'udiro,  
L'udîr gli Achivi, e ne tremâr: sì forte  
Fu di Marte il muggito. E quale pel grave  
Vento che spira dalla calda terra  
Si fa di nubi tenebroso il cielo;  
Tal parve il ferreo Marte a Diomede,  
Mentre avvolto di nugoli alle sfere  
Dolorando salía.<sup>14</sup>

Diomede non ha solo ferito una seconda divinità, ma ha addirittura sconfitto il dio della guerra in persona. Questo fa capire quanto grandi siano le sue capacità e quanto egli non solo non tema gli dei, ma sia, a differenza di chiunque altro, l'unico guerriero disposto a confrontarsi con loro. Un mortale che lotta contro un dio non rappresenta solo uno scontro tra personaggi, quanto un'allegoria dell'uomo che lotta contro il proprio destino avverso e, normalmente, inesorabile: per un semplice essere umano si tratta di uno scontro di proporzioni titaniche in cui poter trionfare grazie alla propria abilità, tenacia e coraggio è un importante messaggio di speranza e un insegnamento per tutti.

---

<sup>14</sup> Ivi, vv. 1137-1151.

Ma Diomede non è solo circoscritto a questi atti blasfemi quanto incredibili: nel prossimo passaggio egli si dimostra un eroe attento a valori come l'onore, la lealtà e il rispetto della famiglia quando incontrato Glauco, nobile di Licia vincolato alla famiglia del Tidide da un legame di amicizia e ospitalità, anziché ucciderlo, stringe la mano e scambia le proprie armi con quelle del nemico:

Dell'un campo e dell'altro appresentârsi  
Glauco, prole d'Ippoloco, e il Tidide.  
Come al tratto dell'armi ambo fur giunti,  
Primo il Tidide favellò: Guerriero,  
Chi se' tu? Non ti vidi unqua ne' campi  
Della gloria finor. Ma tu d'ardire  
Ogni altro avanzi se aspettar non temi  
La mia lancia. [...].

E d'Ippoloco a lui l'inclito figlio:  
Magnanimo Tidide, a che dimandi  
Il mio lignaggio? Quale delle foglie,  
Tale è la stirpe degli umani. Il vento  
Brumal le sparge a terra, e le ricrea  
La germogliante selva a primavera.  
Così l'uom nasce, così muor. Ma s'oltre  
Brami saper di mia prosapia, a molti  
Ben manifesta, ti farò contento.  
[...] Ecco la schiatta e il sangue  
Di che nato mi vanto, o Diomede.

Allegrossi di Glauco alle parole  
Il marzial Tidide, e l'asta in terra  
Conficcando, all'eroe dolce rispose:

Un antico paterno ospite mio,  
Glauco, in te riconosco.  
[...] Or nella pugna  
Evitiamci l'un l'altro. Assai mi resta  
Di Teucri e d'alleati, a cui dar morte,

Quanti a' miei teli n'offeriranno i numi,  
Od il mio piè ne giungerà. Tu pure  
Troverai fra gli Achivi in chi far prova  
Di tua prodezza. Di nostr'armi il cambio  
Mostri intanto a costor, che l'uno e l'altro  
Siam ospiti paterni. Così detto,  
Dal cocchio entrambi dismantâr d'un salto,  
Strinser le destre, e si dier mutua fede.  
Ma nel cambio dell'armi a Glauco tolse  
Giove lo senno. Aveale Glauco d'oro,  
Diomede di bronzo: eran di quelle  
Cento tauri il valor, nove di queste.<sup>15</sup>

Il figlio di Tideo è quindi forse il personaggio più completo dell'*Iliade*: egli è un grandioso guerriero armato di un animo indomito che non conosce paura o resa e comunque, al tempo stesso, anche un eroe dal cuore puro e onorevole, capace di onorare persino un avversario.

Tutte queste qualità non si trovano insieme nemmeno, paradossalmente, nei veri protagonisti dell'opera omerica, soprattutto accompagnate da vittorie grandi come quelle ottenute da Diomede, e sicuramente fanno di questo personaggio l'esempio migliore di guerriero classico.

In conclusione di questo primo capitolo, si è visto come il guerriero dell'epica antica fosse un personaggio dall'animo forte e ruggente, spesso giusto e onorevole ma talvolta anche egoista e vile, e come dal suo rapporto estremamente diretto e quasi confidenziale con le divinità egli traesse grande potere o trovasse la morte.

---

<sup>15</sup> Ivi, Libro VI, vv. 151-295.

Ma come a breve si vedrà, in seguito a enormi stravolgimenti socioculturali avvenuti nei secoli, nel mondo del medioevo cristiano la figura del guerriero assumerà un significato totalmente nuovo.

## **CAPITOLO SECONDO**

### **GLORIA E ONORE**

#### **II.1. L'avvento della Cristianità e la morte del paganesimo**

Una volta che il Cristianesimo si insedia definitivamente nell'Impero romano con l'editto di Tessalonica del 27 febbraio 380 d.C. per mano degli imperatori Graziano, Teodosio I e Valentiniano II, non solo tutti gli antichi culti fino ad allora professati vengono proibiti e stigmatizzati come “pagani” ed eretici, ma anche l'intero mondo artistico-letterario subisce notevoli e drastici cambiamenti. Con l'inizio delle persecuzioni e la conseguente distruzione di templi, fonti storiche e comunità, la cultura e le tradizioni del mondo antico cessano o vengono sostituite per far spazio a una nuova realtà dai valori e dalle ideologie completamente diverse. In questo paragrafo ci concentreremo sui cambiamenti che hanno interessato il mondo nordico, ovvero quella zona comprendente tutta la Scandinavia e parte del Regno Unito, e su come la dottrina cristiana abbia trasformato radicalmente la letteratura di queste terre.

Per capire però la portata del cambiamento, occorre innanzitutto discutere di com'era in origine la struttura religiosa dell'antico nord pagano:

La religione nordica pagana così come ci appare dalle diverse testimonianze che

ne abbiamo è tutt'altro che un sistema organico e omogeneo. Non lo è, in primo luogo, per quanto riguarda le divinità. Il *pantheon* nordico infatti, che si presenta assai ricco e variegato, è popolato da un gran numero di dèi diversi fra loro per origine, importanza e funzione.<sup>1</sup>

Le prime tracce di questo mondo tanto complesso vengono fatte risalire al paleolitico, sebbene sia solo dal neolitico (4000-1500 a.C.) che si possono avere informazioni più precise e dettagliate. In origine, i popoli scandinavi praticavano una religione di stampo naturalistico, in quanto, per assolute ragioni di sussistenza, la vita era strettamente legata al mondo animale e ai cicli della natura e fondamentale per loro era ottenere, tramite pratiche rituali, la benevolenza degli spiriti che abitavano il mondo.

In un secondo momento, però, a partire dal 3000 a.C. assistiamo a una serie di profondi cambiamenti sociali (la cui natura è ancora oggi fonte di dibattito) che culmineranno con l'accentramento della religione sulle figure dei Vani (o Vanir), le divinità della fecondità e della fertilità, e degli Asi (o anche Æsir), le divinità supreme che amministravano il cielo e la terra. Dei loro miti e delle loro gesta si ha conoscenza grazie a numerose fonti, tra cui spicca l'*Edda* di Snorri Sturluson che presenta il pantheon norreno nel suo complesso. Delle molte divinità che compongono questo mondo è importante ricordare i nomi: Odino, anche chiamato *Allfather*, letteralmente "Padre del tutto", ovvero la divinità principale che, oltre a governare incontrastato su uomini e dei, veicola in sé tutto ciò che è inerente alla sapienza, all'arte poetica e alla vittoria; Thor, il primogenito di Odino, divinità dalla grande forza bruta, signore del tuono e della tempesta e protettore del mondo degli uomini; Frigg, sposa di Odino e signora degli dei, dea della maternità e della famiglia; Loki, divinità degli inganni e della distruzione, infine è colui che con le sue azioni sconsiderate e la sua prole mostruosa causerà il Ragnarök, la fine del mondo.

---

<sup>1</sup> GIANNA CHIESA ISNARDI, *I miti nordici*, Milano, Longanesi, 2012, p. 25.

Inoltre, va posta attenzione anche su quel che questi antichi pagani, i Vichinghi, credevano essere la struttura del cosmo. Per loro il centro, anzi l'essenza, dell'universo era Yggdrasill, l'albero cosmico, un frassino colossale che sui suoi rami sorreggeva nove mondi completamente diversi l'uno dall'altro: Ásaheimr, regno degli Asi, Álfheimr, mondo degli elfi chiari, Miðgarðr, mondo degli esseri umani, Jötunheimr, mondo dei giganti di roccia e di ghiaccio, Vanaheimr, regno dei Vani, Niflheimr, mondo del gelo o delle nebbie, Múspellsheimr, dimora dei giganti del fuoco, Svartálfaheimr, mondo degli elfi oscuri e dei nani e, infine, Helheimr, regno dei morti.

A proposito dell'aldilà, volendoci soffermare sulla visione dell'oltretomba norreno, possiamo notare come le anime dei morti fossero soggette a un destino assai particolare: chi moriva con onore sul campo di battaglia era degno di accedere al Valhalla, una colossale e maestosa sala situata ad Asgard, la casa degli dei, dove, continuando in eterno il proprio addestramento, sarebbe potuto diventare Einherjar, ovvero i soldati dell'esercito che Odino avrebbe impiegato nell'ultimo giorno; chiunque invece fosse morto senza gloria, quindi per cause naturali o comunque lontano dalla guerra, sarebbe finito nel regno di Hel e avrebbe preso parte alla costruzione della Naglfar, una nave di unghie che avrebbe condotto i dannati a scontrarsi contro gli dei e il loro esercito.

Pertanto, da quanto si è visto la religione dei popoli del nord risulta estremamente ricca quanto fondamentalemente differente da quella cristiana: si trattava di un mondo politeista e non monoteista in cui il pianeta Terra non era posto al centro di tutto, ma faceva parte di un insieme ben maggiore, e in cui fare la guerra, il combattimento e la conquista della gloria assoluta erano tra i valori più importanti, al contrario di altri come il pacifismo o il perdono. In questa società gli dei come gli uomini erano guerrieri e, ai fini di questa tesi, ciò risulta fondamentale in quanto dimostra quanto oggettivamente la figura del

guerriero sia stata basilare nella storia umana precristiana, in questo contesto addirittura più che nel mondo greco.

Eppure, come si è visto e come si sa, il Cristianesimo ha vinto. In seguito alla lenta ma inesorabile conversione della Scandinavia, di questi miti a oggi non è rimasto molto e la maggior parte dei lettori contemporanei si avvicina al loro mondo come se si trattassero di fiabe o buffi racconti per ragazzi. Ma com'è stato possibile annientare così il paganesimo? Come sono stati sconfitti gli Einherjar? Cosa è accaduto agli Asi? Esattamente ciò che è accaduto anche alle moltissime altre culture e tradizioni che hanno conosciuto la cristianità:

Il battesimo della Scandinavia nella fase finale dell'epoca vichinga è quasi una sintesi della cristianizzazione dell'intero continente: dai Re che accettano il cristianesimo genuinamente, ai nobili che fingono una conversione per ottenere vantaggi politici; dalle cronache di monaci intransigenti al bizzarro sincretismo che si venne a creare, con Cristo e Thor venerati allo stesso modo, la missione evangelizzatrice della Chiesa ai confini settentrionali del Continente dovette affrontare una lunga serie di problemi e contraddizioni inevitabili nell'incontro tra due culture così diverse. Il risultato, se si considera che la Scandinavia fu tra le ultime aree europee ad abbracciare la nuova fede, è comunque mirabile: l'estremo nord del continente passò dall'essere sinonimo del paganesimo più resiliente e violento a risultare una fucina di Re, condottieri e santi che servirono la Chiesa nella sua espansione a est, nella conversione della Finlandia e nelle Crociate in Terra Santa.<sup>2</sup>

Distruzione, assimilazione, repressione, corruzione... Le cause del cambiamento sono tantissime, ma questa non è certo la sede adatta a trattarne. Ciò che a noi più interessa è la questione legata al sincretismo, ovvero, all'unione di questi due mondi così diversi: se la figura del guerriero intrepido e spietato tipica del paganesimo è stata poi soppiantata da

---

<sup>2</sup> SERGIO FLORE, *Da Thor a Cristo: la conversione della Scandinavia*, in «the Wise Magazine», <https://www.thewisemagazine.it/2017/10/14/la-conversione-della-scandinavia/> (10/4/2021).

quella, per così dire, più moralmente pacata e gentile dell'eroe o del paladino cristiano, significa che per un certo periodo esse hanno dovuto convivere e condividere le stesse opere, le stesse avventure, oltre che lo stesso corpo.

Questo scisma dell'identità del guerriero è esattamente il caso del testo che nel prossimo paragrafo prenderemo in analisi: il poema epico *Beowulf*.

## **II.2. Due mondi in collisione: *Beowulf***

L'opera, dall'autore ignoto, è scritta in inglese antico, ovvero in una variante sassone occidentale dell'anglosassone, e viene fatta risalire, con un certo margine di dubbio, attorno alla metà dell'VIII secolo. Si tratta del più lungo poema anglosassone (3182 versi) e la sua narrazione avviene attraverso un massiccio uso di figure retoriche, quali l'allitterazione o il *kenning*, un tipo particolare di perifrasi in cui con una frase allegorica o poetica vengono sostituiti i nomi di personaggi, luoghi o oggetti: la storia verte completamente sulla vita, gli scontri e i successi di Beowulf, leggendario re del popolo dei Geati.

Il racconto ha inizio con la costruzione di un sontuoso edificio di nome Heorot ad opera di Hrothgar, re del popolo dei danesi. La reggia, divenuta il centro più importante del regno, in seguito al rumore delle molte feste, attira su di sé l'ira di Grendel, un mostro enorme e malvagio che per l'aspetto richiama i troll della mitologia nordica, il quale inizia, notte dopo notte, a uccidere sia i sudditi che gli ospiti di Hrothgar, gettando così il re e la sua terra in una cupa disperazione. Le voci sulla tremenda creatura si spargono e raggiungono anche la Svezia meridionale dove vive l'intrepido Beowulf, nipote del re dei Geati: egli è un uomo giovane dalla forza e dalla tempra incredibili, a tratti inumane, che,

bramoso di compiere grandi gesta e di aiutare lo sfortunato re, salpa insieme a un gruppo di altri valorosi per potersi confrontare col mostro.

Una volta giunto ad Heorot e appreso che Grendel non può essere ferito dalle armi degli uomini, Beowulf decide di affrontarlo avvalendosi soltanto delle proprie mani nude e, dopo una lotta selvaggia, aiutato dagli altri guerrieri, il giovane riesce a vincere e addirittura a strappare un braccio dall'orco. Il mostro, anche se menomato, riesce comunque a scappare e a nascondersi nella sua tana nella palude vicina, ma qui, in seguito alle gravi ferite, muore.

La notte successiva, dopo un giorno di grandi festeggiamenti, a Heorot arriva però un nuovo nemico: la madre di Grendel, un essere colossale che vive in una grotta subacquea di una terra desolata, che brama vendetta per la morte del figlio. Beowulf, senza doverci riflettere, è disposto ad aiutare ancora re Hrothgar e così, insieme a un gruppo di soldati, si mette in marcia per raggiungere la tana dell'orchessa: qui il giovane, tuffatosi da solo in acque scure e piene di insidie, raggiunge il nemico e, riuscito a sconfiggerlo, riemerge vittorioso dalle profondità.

In seguito a queste incredibili vittorie, Beowulf torna finalmente in patria e qui viene incoronato re dei Geati. Il suo regno dura per cinquanta anni, finché un giorno un nuovo mostro, questa volta una terribile serpe volante sputafuoco, un *lindworm*, risvegliatosi a causa del furto di una coppa del tesoro nascosto nella sua tana, inizia a devastare le città e i suoi abitanti.

Beowulf, ormai anziano, ma deciso a difendere la propria gente, si prepara ad affrontare la creatura e, recatosi alla grotta dove vive il drago, dopo un sanguinario duello, trova infine la morte: i due, re e mostro, finiscono con l'uccidersi a vicenda.

Un aspetto fondamentale da considerare per poter comprendere il senso dell'opera è il fortissimo legame che in essa hanno il mondo cristiano e quello pagano: in *Beowulf* vi è un'enorme quantità di riferimenti alla mitologia norrena, ma l'opera ha chiaramente l'intenzione di essere indirizzata a un pubblico cristiano:

This work was written after the Anglo-Saxons were already Christianized, yet the pagan traditions that had dominated their lives were not in the distant past; they were relatively recent. As a work of fiction, however, the legitimacy of *Beowulf* in a historical context may be questionable. The same pagan concepts found in *Beowulf*, however, can also be found in other works of the period, and these works also contain many elements of Christianity. Overall, *Beowulf* contains many pagan themes and concepts, but yet it also contains many references to Christianity. This is very similar to the England of this time period, because even though it was Christianized, it still had many pagan tendencies. Although the concepts of paganism as compared to Christianity may seem very dissimilar, these two aspects of Anglo-Saxon life came together to create a form of Christianity that was different than that of mainland Europe. This combination between pagan concepts and Christianity is demonstrated in *Beowulf*. It was a Christian author that wrote *Beowulf* for a Christian audience.<sup>3</sup>

Nello specifico, l'autore del testo unisce la visione pagana e quella cristiana in precise situazioni e concetti, quali vivere per la gloria, la lotta dell'uomo contro il destino e la vendetta verso i propri nemici, creando così una realtà in cui il grande re dei Geati si pone sia come un classico guerriero norreno che come un paladino guidato da Dio.

Tutto ciò è estremamente importante se considerato che i personaggi della storia, per ragioni anche solo puramente cronologiche, non potevano essere cristiani: la storia è ambientata prima della cristianizzazione della Scandinavia e, sebbene sia stata

---

<sup>3</sup> RICK LAWSON, *Christianity in Beowulf*, in «Shadowed Realm», [https://www.shadowedrealm.com/medieval-articles/exclusive/christianity\\_in\\_beowulf](https://www.shadowedrealm.com/medieval-articles/exclusive/christianity_in_beowulf) (10/4/2021).

documentata da anglosassoni già convertiti, il mondo narrato segue gli usi e i costumi tipici di una società guerriera di stampo germanico.

Questo fa capire quanto l'influenza della cristianità nella storia di queste terre abbia, se non stravolto, incredibilmente influenzato la letteratura antica e, di conseguenza, la figura del guerriero: come i pagani il personaggio di Beowulf è guidato dal desiderio di ottenere gloria e onore tra gli uomini grazie al proprio coraggio e alla propria forza, ma, soprattutto in seguito allo scontro con il drago, egli rompe la tradizione dimostrando riconoscenza al Dio cristiano per i propri traguardi; nei suoi combattimenti il guerriero pagano si affida al fato, la sorte, il solo a poter decretare vittoria o morte, ma per Beowulf esso è direttamente collegato al volere e all'intervento divino senza, però, che ciò crei così un paradosso, in quanto ciò che conta, anche nella sconfitta, è sempre e comunque la gloria; per quanto concerne la vendetta, invece, essa, che normalmente non è un sentimento proprio della cristianità, in *Beowulf* viene intesa con valenza di atto di giustizia o di punizione divina, così che anche in questa circostanza si possano conciliare paganesimo e Cristianesimo.

Infine un ulteriore parallelismo si può tracciare nel fatto che in Beowulf i grandi nemici del re dei Geati siano tutti mostri e creature maligne e che ciò, sotto una certa luce, si possa intendere come un calco alla celebre vicenda di San Giorgio e il drago: entrambi i protagonisti sono due valorosi che in nome della gloria e di Dio si prodigano per sconfiggere il male incarnato in una bestia famelica e sanguinaria.

La somma di tutte queste sue caratteristiche rappresenta lo scisma che i popoli dell'epoca vivevano nella propria identità:

A Christian author wrote *Beowulf* for a Christian audience. The author reconciled such pagan concepts as fame, fate, and vengeance, which are found

throughout the narrative, with Christianity. He did this to show the way in which both pagan concepts and Christianity were interrelated. Although *Beowulf*, as an epic narrative, may not seem a reliable source, it shares many common attributes with some of the other primary sources of the period. As such a resource, *Beowulf* provides a great deal of insight into Anglo-Saxon life.<sup>4</sup>

Arrivati a questo punto, focalizzandoci sui tre grandi nemici narrati nel poema, proseguiremo studiando nel dettaglio il personaggio di Beowulf e cercheremo di capire precisamente cosa e quanto della figura del guerriero pagano sia sopravvissuto all'impatto con la cristianità.

### **II.3. Il re dei Geati**

Il primo grande scontro dell'opera, che vede il futuro re dei Geati alle prese con il mostro Grendel, è particolarmente importante: esso definisce i temi principali e tutti i *leitmotiv* che accompagneranno sia la vita del prode guerriero che la nostra lettura. I nemici di Beowulf sono mostri che poco si sposano con l'immaginario cristiano, ma che ben connotano il mondo pagano: essi sono creature della natura che vivono nel mondo (o in uno dei nove mondi) esattamente come fanno gli uomini e che non si limitano a essere caratterizzate solo da pochi generici tratti animaleschi. Certo, essi hanno una mente semplice quanto crudele e assetata di sangue, ma sono altresì esseri capaci di veri e propri ragionamenti e pianificazione e, pertanto, quando un guerriero si trova a combatterli non può assolutamente commettere l'errore di sottovalutarli. In *Beowulf* questi mostri incarnano la potenza ferina della natura e la pura malvagità delle forze oscure, del male che bisogna combattere e distruggere: la differenza tra un guerriero pagano e un paladino

---

<sup>4</sup> *Ibidem.*

cristiano però è assai netta, in quanto, là dove il mondo pagano vede nel mostro qualcosa che con diritto abita la natura e che va affrontato solo per ragioni di sopravvivenza o gloria, il mondo cristiano vede nello scontro col mostro la concretizzazione del proprio sentimento di epurazione dal diavolo e dai suoi crimini. Per unire i due mondi e creare così il sincretismo necessario affinché tutto abbia senso, è sufficiente partire dai punti in comune e aggiungere dettagli là dove necessario: Grendel viene descritto sin da subito come un demone oscuro appartenente alla stirpe di Caino, proprio il tristemente celebre personaggio biblico che nulla avrebbe a che fare con il mondo degli Asi, capace solo di commettere atti empî e terribili e la cui sconfitta dipende direttamente dal volere di Dio:

Poi un demone potente, un predatore al buio,  
provò risentimento. Lo tormentava  
udire il vociare del rumoroso banchetto  
ogni giorno nella sala, l'arpa sonante  
e il canto chiaro di un bravo poeta  
[...].  
Così erano tempi felici per quella gente  
fino a che uno, un nemico infernale,  
cominciò a commettere crimini nel mondo.  
Grendel era il nome del demone truce  
che infestava la marca, raziava le brughiere  
e le paludi desolate; era vissuto un tempo  
miseramente fra i mostri proscritti,  
il clan di Caino, che il Creatore cacciò  
e condannò all'esilio. Per l'uccisione di Abele  
il Signore eterno aveva preteso un prezzo:  
Caino non ebbe vantaggio dall'assassinio compiuto  
perché l'Onnipotente lo maledisse  
e dall'anatema del suo esilio scaturirono  
orchi ed elfi e spettri malvagi  
e in giganti che gareggiarono con Dio

più di una volta finché Egli li ripagò.<sup>5</sup>

D'altro canto, il personaggio di Beowulf appare come il suo esatto opposto: giovane, di bell'aspetto e benedetto dai Cieli con una forza fisica unica. I due sono accomunati 'solo' dalla commistione del mondo di appartenenza con quello degli invasori: egli è sia un irruente guerriero pagano che trae gloria dalle proprie gesta sovrumane e sia un nobile eroe (di sangue e di cuore) cristiano che è guidato da sentimenti di giustizia e carità:

Quando seppe di Grendel, il vassallo di Hygelac  
era a casa propria, là fra i Geati.  
Non c'era fra i viventi nessuno come lui.  
ai suoi tempi era l'uomo più forte della terra,  
nobile e potente. Ordinò un buon legno  
che solcasse le onde. Annunciò il suo piano:  
navigare la strada del cigno e cercare quel re,  
il famoso principe bisognoso di difensori.<sup>6</sup>

Queste poche righe riassumono perfettamente il personaggio di Beowulf secondo i canoni adatti a un esponente letterario del cristianesimo, magnanimità e benevolenza, mentre quelle che seguono mostrano il suo lato più egocentrico e guerriero, quello più legato allo scontro e alla conquista dell'onore col sangue:

Avevo uno scopo prestabilito quando salpai.  
Sedendo nella nave col mio manipolo di uomini,  
volevo portare a compimento fino in fondo  
ciò che la tua gente desiderava o perire nell'impresa,  
nelle grinfie del nemico. E manterrò il proposito,

---

<sup>5</sup> SEAMUS HEANEY, *Beowulf*, trad. it. di Massimo Bacigalupo, Roma, Fazi Editore, 2002 (London 2000), pp. 35-37. L'opera originale, il cui vero autore è sconosciuto, per via della complessità della lingua con cui è stata scritta, è stata oggetto di interesse e di tentativi di traduzione da parte di numerosi studiosi, tra cui, oltre a Heaney, si ricordano J.R.R. Tolkien, Edwin Morgan e Burton Raffel.

<sup>6</sup> Ivi, p. 41.

darò prova di me con un gesto ardito  
o troverò la morte qui nella sala dell'idromele.<sup>7</sup>

Da ciò deriva che l'universo narrativo dell'opera è senz'altro particolare, unico del suo genere. Come unico è il fatto che il personaggio di Beowulf incarna in sé il passaggio di testimone da una tradizione all'altra e sia, soprattutto per quanto concerne lo scontro col terribile Grendel, possibile riassumerne gli aspetti caratteriali, qui enfatizzati per raggiungere un climax d'assoluto eroismo, nei concetti di "gloria", "forza", "fede" e "destino", ovvero nella scrittura del perfetto protagonista di un racconto epico. Egli è sicuro di sé e della sua forza, ma non con arroganza; egli si affida al destino, senza comunque in nessun caso temere la sconfitta o la morte; egli non cerca solo lo scontro fine a se stesso, ma cerca la sfida che gli possa dare la gloria a cui ambisce:

E il Geata poneva fede completa  
Nella forza del suo braccio e nel favore del Signore.  
Cominciò a togliersi la maglia di ferro dal petto,  
depose l'elmo e diede allo scudiero  
la spada istoriata, miracolo di fabbro,  
ordinandogli di vigilare sull'equipaggiamento.  
E prima che si coricasse sul giaciglio, Beowulf,  
principe della bontà, disse con orgoglio:  
«Se si tratta di battersi, penso di essere  
Non meno temibile, quando che sia, di Grendel.  
Così non brandirò una lama affilata  
Per mieterlo: sarebbe troppo semplice.  
Egli non ha nozione delle arti di guerra,  
di scudo o gioco di spada, anche se possiede  
una forza selvaggia. Niente armi, dunque,  
per noi due questa notte: disarmato mi affronterà

---

<sup>7</sup> Ivi, p. 61.

se oserà affrontarmi. E possa il Signore Divino  
nella sua sapienza concedere la gloria di vincere  
a quella parte che riterrà degna».<sup>8</sup>

Grendel troverà la morte stritolato nella stretta delle braccia invincibili di Beowulf, o, per meglio dire, perirà nella sua tana in seguito alle gravi ferite riportate. Il finale di questo scontro titanico rappresenta la vittoria della forza di determinazione e dell'onnipotenza del destino, valori che, come vedremo, verranno ripresi anche contro il secondo grande avversario, la madre di Grendel, ma a cui se ne aggiungerà, anzi se ne paleserà, uno a cui fino a ora si era semplicemente accennato: la magia.

Elementi magici o soprannaturali sono presenti in tutta l'opera, a partire da Grendel stesso, ma è durante eventi o scontri particolarmente importanti che le arti magiche vengono presentate esplicitamente. In questo passaggio, ad esempio, è possibile vedere come la magia renda vano l'intervento dei guerrieri che si sono lanciati all'assalto dell'orco per assistere Beowulf:

[...] Quando si unirono alla lotta  
c'era una cosa che non conoscevano,  
che nessuna lama terrena, né arte di fabbro  
poteva danneggiare il demone loro avversario.  
Aveva stregato il taglio della lama affilata  
Di ogni spada. [...] <sup>9</sup>

Questo 'dettaglio' rende il mostro ancora più temibile e rende la vittoria di Beowulf ancor più gloriosa.

---

<sup>8</sup> Ivi, p. 63.

<sup>9</sup> Ivi, p. 69.

Adesso, però, è il momento del secondo grande avversario: la madre di Grendel. Questo mostro, anch'esso appartenente alla stirpe di Caino e dal vero nome mai rivelato nel testo, attacca la reggia di Heorot per vendicare la morte del figlio e, dopo aver distrutto il palazzo e massacrato i Danesi addormentati, si rifugia nella sua tana posta nelle profondità di un lago oscuro e maligno. La natura di questo personaggio è piuttosto dibattuta in quanto, in base all'interpretazione, le si sono attribuiti vari ruoli e significati (c'è chi l'ha intesa come una semplice donna-mostro, chi come un 'demone', chi addirittura come una dea e, infine, anche chi l'ha ricollegata alla figura della "donna-guerriero"), ma, a prescindere da tutto, rappresenta sicuramente il centro di un arco narrativo molto avvincente.

Beowulf in questo scontro è completamente da solo, gli altri guerrieri sono rimasti in superficie, e, ignorante della resistenza del mostro alle creazioni umane, sceglie di affidare la propria vita e la propria vittoria a una pesante e bellissima armatura d'oro e a una spada "rara e antica"<sup>10</sup> chiamata Hrunting e dalle grandi referenze:

La lama di ferro con i suoi disegni sinistri  
Era stata temprata nel sangue. Non aveva mai tradito  
La mano di chiunque la levasse in battaglia,  
chiunque avesse combattuto e affrontato il peggio  
sull'orlo del pericolo. Non era la prima volta  
che era chiamata a compiere imprese eroiche.<sup>11</sup>

Come si è più volte ribadito, per gli antichi la guerra era parte integrante della vita e della crescita personale dell'individuo e, pertanto, non c'è da stupirsi che venisse data tanta importanza proprio a quegli strumenti che rendevano la guerra stessa possibile: le armi.

---

<sup>10</sup> Ivi, p. 105.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

Spade, lance, martelli, asce dai poteri divini o dalle abilità sovranaturali sono tutti oggetti comuni nelle leggende di ogni popolo della terra sin dai tempi più remoti dell'umanità e, in base alla cultura di riferimento, possono assumere infiniti significati o utilizzi. Un'arma speciale poteva caratterizzare una divinità (il tridente di Poseidone o il martello di Thor) o nobilitare un eroe (Excalibur per Artù o Del Chliss per Cucullino), ma, per quanto riguarda la sfera della quotidianità, quella concernente armi e personaggi completamente 'umani', un guerriero antico aveva sempre grande rispetto del proprio equipaggiamento (del resto, a prescindere dall'abilità dell'uomo, una spada ben affilata faceva la differenza tra vita e morte) così come, col passare degli anni, dei combattimenti o delle generazioni, egli sviluppava un'enorme fiducia nell'arma stessa, quasi essa divenisse un essere senziente e amico (addirittura degno di avere un nome proprio, come possedesse un'identità). Nel passaggio che qui si è preso in analisi è possibile proprio constatare tale sincera fiducia in Hrunting, eppure, nonostante ogni profonda certezza, la spada fallisce:

Si trovò davanti la creatura paludosa dell'inferno,  
la megera del lago in tutta la sua forza terribile,  
poi sollevò la spada di guerra e stese il braccio:  
la lama decorata scese fischiando  
vibrante sulla sua testa. Ma presto egli trovò  
spenta la sua torcia di battaglia: la lama luminosa  
rifiutava di mordere la risparmiò e tradì  
l'uomo in pericolo. Aveva conosciuto molti  
duelli corpo a corpo, aveva spaccato l'armatura  
e gli elmi dei perituri, ma qui infine  
i poteri favolosi di quel cimelio fallirono.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Ivi, p. 109.

Come durante lo scontro con Grendel, le armi degli uomini non possono nulla contro la maledetta stirpe di Caino e, così, il nipote di Hygelac è costretto a contrattaccare potendo usare solo le proprie mani. Ma questa volta non sembra che la sua sola forza possa bastare: il più forte dei forti cade a terra e l'orchessa ne approfitta per puntargli contro un coltello, che, fortunatamente, la cotta di maglia riesce a bloccare. Il guerriero riesce a respingere il mostro, ma è ancora in grave pericolo; per risolvere la situazione occorre il provvidenziale intervento della magia, o, per meglio dire considerato il senso dell'opera, del volere divino:

Poi vide una lama di buon auspicio,  
una spada nell'arsenale, un antico cimelio  
dei giorni dei giganti, un'arma ideale,  
che qualsiasi guerriero invidierebbe,  
ma così grande e pesante di per sé  
che solo Beowulf poteva usarla in battaglia.<sup>13</sup>

Beowulf riesce così a uccidere l'orchessa e poi, con la stessa spada, a decapitare il cadavere di Grendel che giaceva in un angolo dell'antro subacqueo. Il guerriero riemerge dalle profondità e torna dai suoi sodali, che ormai avevano perso ogni speranza di rivederlo vivo, per portare la testa del mostro come trofeo ed essere accolto con ogni onore. Nel mentre, la straordinaria lama che, questioni di *plot armor* a parte, gli ha permesso di salvarsi, corrosa dal malefico sangue delle creature, si è sciolta e solo l'elsa si è salvata; Beowulf ne fa dono a re Hrothgar il quale, già entusiasta per la libertà ritrovata, conclude la vicenda con un lungo discorso nel quale elogia le gesta del guerriero (affermando che ormai la sua fama ha raggiunto ogni angolo della terra) e si sofferma sulla caducità della

---

<sup>13</sup> Ivi, p. 111.

vita. Hrothgar, soprattutto, disquisisce sui pericoli del potere e di come esso obnubili la mente e l'anima di chi prima era amato da Dio:

Egli brama e invidia; disonora il costume  
e non dona oro; e per le cose buone  
che le Potenze Celesti gli diedero in passato  
ignora la forma delle cose a venire.<sup>14</sup>

Beowulf è esortato a non cedere mai all'orgoglio e a ricordare sempre che la gioventù è cosa breve e che nessuna vita è immune dal pericolo, nemmeno quella di un re:

Per breve tempo la tua forza è in fiore  
ma svanisce in fretta; [...].  
Il tuo occhio penetrante  
si appannerà e oscurerà; e la morte verrà,  
caro guerriero, per spazzarti via.  
Proprio così ho regnato sui Danesi degli Anelli  
per cinquant'anni, li ho difesi in guerra  
con la lancia e spada contro assalti costanti  
di molte tribù: arrivai a pensare  
che i miei nemici fossero svaniti dalla faccia della terra.  
pure, quel che avvenne fu un duro capovolgimento  
da felicità a dolore. Grendel colpì  
dopo aver atteso nascosto. Rovinò la regione  
e da quel momento la mia mente ebbe terrore  
delle sue razzie.<sup>15</sup>

Ma questo invito è per i lettori anche una sorta di premonizione, il destino ha infatti in serbo per Beowulf sia grande gloria che grande dolore: egli diventerà il re della sua

---

<sup>14</sup> Ivi, p. 119.

<sup>15</sup> Ivi, p. 121.

gente e regnerà per lungo tempo, ma poi verrà il giorno in cui dovrà scontrarsi col suo ultimo mostruoso nemico, un drago.

Intanto, però, in conclusione di questo secondo arco narrativo, per quanto riguarda le influenze della cristianità e del paganesimo sulla figura del guerriero, si può ricapitolare il rapporto che i due mondi hanno con le arti e le armi magiche affermando che, sicuramente, *Beowulf* è un'opera che prende il meglio di entrambi: sebbene, com'è noto, la cristianità non ami particolarmente le arti arcane e la letteratura a loro annessa, il protagonista, che è ancora legato alle proprie radici pagane, è un guerriero che non si crea problemi di sorta e riesce a vivere, combattere e uccidere servendosi di tutti gli elementi del suo tempo. Certo, in ogni caso è sempre la fede nel Dio cristiano a guidare Beowulf nelle sue imprese, ma ciò non impoverisce né limita la trama, come non intacca la brama di potere e gloria del guerriero, la quale non si è mai davvero persa del tutto quanto al massimo semplicemente riadattata.

Comunque, proprio quella brama di potere e gloria e quel divino intervenire su cui re Hrothgar ha cercato di istruire Beowulf troveranno un epilogo con l'ultimo grande blocco narrativo del poema e l'ultimo grande avversario del re dei Geati: il drago.

Da un giorno all'altro il regno di Beowulf cade vittima dell'ira selvaggia di un drago che, risvegliatosi dal lungo sonno, cerca vendetta per il furto di parte del suo tesoro. Come per i mostri precedenti, il drago viene descritto come un essere violento e feroce, ma che, nonostante ciò, si distingue per la sua importante valenza di *topos* letterario: le origini di questa creatura sono molto antiche e radicate nell'immaginazione dell'essere umano così come numerosissime sono le opere letterarie di ogni tempo e luogo che li vedono come antagonisti o personaggi principali. Essi, più di ogni altra bestia o demone, rappresentano

l'incarnazione del male, della devastazione e della cupidigia e, per antonomasia, sono i veri nemici degli eroi:

l'ampio regno  
venne a Beowulf. Lo resse bene  
cinquanta inverni, divenne vecchio e saggio  
come guardiano della terra  
finché cominciò a dominare il buio: un drago furtivo uscito  
dal covo profondo di un tumulo coperto di pietre  
dove sorvegliava un tesoro.<sup>16</sup>

Per Beowulf, come del resto per qualsiasi cristiano di quell'epoca, la furia del drago ha un diretto collegamento col divino che, nella sua cieca e assoluta rovina, si ammanta di superstizione e senso di colpa. Il re dei Geati si interroga sulla propria coscienza e sulle proprie azioni in mezzo secolo di dominio, ma, poi, richiamato dall'istinto guerriero, mette da parte ogni incertezza e si prepara a combattere. Egli come mai prima ha il presentimento dell'incombere della morte, ma non può tirarsi indietro, né per il suo popolo, né per il suo orgoglio:

Poi a Beowulf portarono brutte notizie,  
una dura verità: la sua stessa casa,  
il migliore degli edifici, era stata ridotta in cenere,  
la sala del trono dei Geati. L'eroe fu gettato  
in un'angoscia profonda e oscurato il suo animo:  
l'uomo saggio pensò di aver contrastato  
antiche disposizioni del Signore Eterno,  
rotto il suo comandamento. [...]  
Ma il principe degli anelli era troppo orgoglioso  
per affrontare con un grande esercito

---

<sup>16</sup> Ivi, p. 143.

il flagello celeste. Aveva scarsa considerazione  
del drago come minaccia, nessuna paura  
del suo coraggio o vigore, perché spesso in passato  
aveva superato pericoli e prove  
di ogni sorta [...].<sup>17</sup>

Sapendo che un semplice scudo di tiglio avrebbe potuto tradirlo, il guerriero se ne fa costruire uno in metallo che possa resistere al fuoco del drago e raggruppa un piccolo gruppo di uomini e parte la spedizione. Raggiunto il luogo dello scontro e pronto ad affrontare la sua ultima ora, da vero guerriero qual è, ricorda le proprie gesta passate e se ne fa vanto per infiammare lo spirito suo e dei suoi alleati:

Beowulf parlò, fece un vanto pubblico  
per l'ultima volta: «Spesso ho rischiato  
la vita da giovane. Ora sono vecchio,  
ma come re del popolo proseguirò questa lotta  
per la gloria di vincere, se solo il malvagio  
abbandona il suo forte di terra e mi affronta». <sup>18</sup>

È il momento dello scontro: Beowulf è pronto, non c'è più altro da dire e può finalmente iniziare la lotta mortale tra le forze del male e l'ira del re guerriero. La bestia ha dalla sua il calore di fiamme mortali, ma il guerriero può confidare sulla sua tempra e la sua lunga esperienza; in questo passaggio la presenza della cristianità, che di solito è onnipresente nel testo, viene messa temporaneamente in secondo piano quasi a voler lasciare spazio alla tradizione pagana: il personaggio di Beowulf sembra ritornare allo stato di natura proprio del guerriero antico, armato davvero solo della propria ira contro le avversità del fato:

---

<sup>17</sup> Ivi, p. 149.

<sup>18</sup> Ivi, p. 157.

Allora diede un grido. Il signore dei Geati  
si sgravò il petto ed esplose  
in una tempesta di ira. Sotto la pietra grigia  
la sua voce di sfida risuonò chiaramente.  
L'odio si accese. Il guardiano del tesoro riconobbe  
una voce umana: non era più tempo  
di pace e parlamento.<sup>19</sup>

Purtroppo, però, come per Grendel e sua madre, anche contro il drago l'acciaio degli uomini fallisce e la spada di Beowulf manca il colpo. Ma se il vecchio re non demorde e, anzi, continua a lottare con ancora più determinazione, i soldati che lo accompagnano tremano e scappano per mettersi in salvo abbandonando il proprio signore. Solo il giovane Wiglaf rimane a condividere la sorte di Beowulf e, rimproverata la codardia dei compagni, lo aiuta nei successivi assalti della bestia fiancheggiandolo coraggiosamente. Infine, però, il re dei Geati viene colpito al collo dagli artigli affilati e pregni di veleno del drago, riuscendo comunque a raccogliere le forze e a estrarre il pugnale che portava alla cintura per dare il colpo di grazia al nemico. Il mostro è morto e il re giace a terra vittorioso e con l'onore intatto, sebbene in preda agli effetti del veleno. Potendo tracciare un parallelismo tra la morte del dio Thor ucciso dal veleno del serpente Miðgarðsormr durante il Ragnarøk, Beowulf accetta la propria sorte e, triste solo di non avere un erede a cui passare la corona, ricordando ancora una volta le proprie tante gloriose gesta, manda Wiglaf a prendere una parte del tesoro del drago così che possa vederlo e rallegrarsene. Tornato il giovane con un'insegna d'oro, Beowulf prende commiato, facendo dono al nobile e fedele guerriero sia dell'oggetto prezioso che della sua armatura dorata, e, come ultima volontà, chiede la costruzione di un maestoso tumulo che possa glorificarne la memoria.

---

<sup>19</sup> Ivi, p. 159.

Il grande uomo  
aveva reso l'ultimo respiro. Beowulf il re  
aveva incontrato una morte meravigliosa.<sup>20</sup>

L'opera si conclude con la consapevolezza dei Geati che dopo la morte del loro signore avrà inizio un'età buia bagnata dal sangue della guerra contro franchi, frisoni e svedesi, ma il ricordo del grande re guerriero verrà lo stesso tramandato di generazione in generazione e la sua gloria vivrà in eterno:

Dissero che di tutti i re della terra  
egli era l'uomo più buono ed equo,  
il più generoso con la sua gente e assetato di gloria.<sup>21</sup>

Con questi versi finisce l'epopea di Beowulf, ma prima di abbandonare quest'età di cambiamenti, è opportuno ricapitolare e magari puntualizzare ancora qualche aspetto: con *Beowulf* si è potuto avere la conferma di quanto già intravisto con l'*Iliade*, ovvero che il guerriero non si limita solo a combattere altri uomini in armatura, ma spesso deve scontrarsi anche con forze che trascendono l'ordine naturale delle cose. Nei mostri che uccide o negli dei che con le sue gesta offende, il guerriero trova l'allegoria del suo vero grande nemico: il destino. Ciò che muove questo personaggio è la propria ambizione, la propria sete di conquista di gloria o di potere e, poiché nella quasi totalità dei casi si tratta di uomini dalle capacità sovrumane, è quasi scontato che solo sfide e sfidanti quasi invincibili possano costituire per lui la giusta controparte.

Per *Beowulf* questa consapevolezza va unita a quella che vede nei tre mostri i rappresentanti delle forze oscure nemiche del Dio del Cristianesimo (nel testo si parla

---

<sup>20</sup> Ivi, p. 183.

<sup>21</sup> Ivi, p. 191.

esplicitamente di “avversari di Dio”), ma, ciononostante e nonostante il guerriero di quest’era sia una figura che sfiori quella del paladino cristiano, non bisogna pensare che il testo tradisca la natura originaria del proprio protagonista: la figura del guerriero sarà sempre strettamente legata alla propria gloria e al proprio nome prima che a quello di chiunque altro.

## CAPITOLO TERZO

### DOMINIO ASSOLUTO

#### III.1. Baionette e spade

Sono trascorsi oltre mille anni dalle avventure dei re dei Geati e in questo lungo tempo la figura del guerriero è cambiata drasticamente. Nel titanico tentativo di riassumere un millennio di storia umana e della letteratura a essa connessa, si possono individuare alcuni fenomeni che, ben più di molti altri, hanno dominato fino al primo terzo del 1900, ovvero il periodo che questo capitolo intende analizzare: nel mondo occidentale (e non solo) la cristianità è riuscita a imporsi e a plasmare il mondo secondo la propria visione, trasformando così definitivamente la figura del guerriero spietato in quella del paladino difensore (ad esempio con opere quali quelle appartenenti al ciclo arturiano), e, con l'avvento della polvere da sparo e delle armi da fuoco, anche il modo di far la guerra non è più lo stesso. Nel tempo, però, il *focus* del mondo letterario muta e si sposta molte volte da quello classico del mondo antico concernente divinità e gesta eroiche e, in base all'epoca di riferimento, vengono scritte una moltitudine di opere e creati una lunga serie di generi che poco o nulla hanno a che fare con quanto c'era in origine: dalla trattazione scientifica che nasce nel 1600 e si evolve praticamente di anno in anno, alla sempre eterna filosofia che in sequenza indaga la fede, la natura, la ragione, la materia, la conoscenza e

l'esperienza, dal teatro che si reinventa e inizia a concentrarsi sulle vicende della quotidianità per poi venir dominato dal dramma romantico nell'Ottocento, passando per la poesia che, racchiudendosi sempre in nuove forme, esprime una moltitudine di animi, arrivando infine alle molteplici personalità del romanzo, ovvero il genere per eccellenza della prosa.

Certo, si potrebbe obiettare che fenomeni come il ciclo arturiano del XII secolo, la letteratura cavalleresca del Cinquecento o il romanzo di avventura del 1700 presentino numerosi aspetti affini all'epica classica e alla figura del guerriero antico, ma, per quanto ciò sia vero, comunque sarebbe un errore confondere gli elementi che caratterizzano i personaggi e le trame di questi tanto diversi generi letterari: sia il ciclo arturiano che la letteratura cavalleresca, infatti, pongono maggiormente l'accento sui concetti di nobiltà, fede o virtù che sulla ricerca di gloria e dominio dell'antichità, e sebbene comunque la figura del "cavaliere senza macchia e senza paura" perda col tempo la propria purezza quasi divina e diventi anzi il centro degli intenti goliardici e parodistici del poema eroicomico, per questo motivo non possono essere d'interesse a quest'analisi; riguardo al romanzo d'avventura, invece, sebbene esso con le sue storie esalti temi chiave della figura del guerriero quali il coraggio o il bisogno di libertà dell'animo umano, i suoi autori non pongono il *focus* della narrazione sulla forza bruta o sulla violenza quanto più sull'ingegno e sulla brama di conoscenza e di scoperta di nuovi territori: pertanto, l'archetipo del protagonista di questo genere letterario, definito appunto come l'"avventuriero", presenta un'identità che si discosta dai canoni di riferimento su cui si è scelto di basare questo studio.

In tutto ciò, inoltre, militarmente parlando, è esclusivamente la figura del soldato in divisa, dell'obbediente e disciplinato braccio dello Stato, che può rappresentare il solo

modo di scontrarsi e uccidersi nella nuova realtà “post arma bianca”, che, altresì, vedrebbe nell’egoismo e nella libera individualità del guerriero una minaccia per tutti.

Pertanto, abbandonata l’antichità, al mondo non sembra quasi più esserci spazio per una figura prepotente come quella del guerriero che, ormai, spogliato delle proprie divinità, delle proprie armi e dei propri lettori, vive solo nella trasposizione teatrale di qualche opera classica o nella situazionale passionalità di moti poetici come il Romanticismo.

Eppure, tra la fine del XIX secolo e l’inizio del XX, la figura del guerriero vive una sorta di Rinascimento: forse per via delle tesi di Nietzsche che vedono nell’Übermensch, l’oltreuomo, e nel suo nichilismo attivo, che ne accresce lo spirito e la persona, il futuro per la società oppure per via del clima di costante crisi economica, sociale, politica che caratterizzò gli anni prima dei due grandi conflitti mondiali, il guerriero ritorna a combattere e porsi di nuovo come una figura di spicco nel panorama letterario internazionale. La sua personalità travolgente, il suo animo ambizioso e appassionato per la lotta e la sua forza brutta quasi selvaggia, infatti, fungono da ispirazione per alcuni grandi autori o per la filosofia di movimenti letterari e culturali d’avanguardia, come il Futurismo, che vedevano in un epico ideale di gloria antica o in una reboante violenza patriottica l’unica risposta a un’età tanto complessa perché segnata da una profonda instabilità politica e sociale: dalla musica, al teatro, passando addirittura per la gastronomia, ma, soprattutto, per la letteratura sia in prosa che in poesia, numerose sono quindi le opere che segnano questo periodo storico all’insegna della guerra, di cui tra le più importanti (almeno nel panorama italiano) vanno ricordate sicuramente *Zang Tumb Tumb* di Filippo Tommaso Marinetti e le *Laudi* di Gabriele d’Annunzio.

Pertanto, le connotazioni che egli assume in questo periodo sono principalmente negative: sempre a causa del suo temperamento spietato quanto eroico e del suo universo

militaresco, il guerriero diviene una sorta di *mascotte* per i gruppi di estrema destra che, animati da corrotte idee di forza e potere, saranno tra i principali oppressori del XX secolo. Le ideologie fasciste e naziste per veicolare la propria propaganda si sono servite, tra le altre cose, anche del passato e hanno apertamente sfruttato la gloria storica e letteraria di epoca greca, romana e germanica così da creare tutta una serie di stereotipi e leggende che esaltassero il popolo e le milizie.

Follie a parte, però, il guerriero risorge anche in tipi di letteratura che, se non assolutamente innocenti (e quindi non ancora del tutto privi di elementi controversi quali il razzismo o il sessismo), comunque non hanno intenti nocivi o altra volontà che non sia quella d'intrattenere un nuovo pubblico di lettori: sempre nel periodo compreso tra gli anni 20 e gli anni 30 del '900, nasce il nuovo genere letterario detto *Sword and Sorcery*.

Quest'ultimo, abbreviato anche in S&S o chiamato *heroic fantasy*, è un sottogenere del romanzo *fantasy* che vede, come protagonisti dei propri romanzi, uomini dalla forza incredibile che lottano contro altri uomini, ma principalmente contro forze sovranaturali e oscure; se questa caratteristica suona familiare è perché le radici del *fantasy eroico* vanno individuate proprio nei miti e nelle epopee di cui si è trattato nei capitoli precedenti: esso si basa, anzi quasi è una reincarnazione, dell'epica classica e dei racconti legati alla mitologia. A voler essere precisi, già nei più recenti romanzi di avventura, di cappa e spada e del fantastico, e quindi a partire da metà '800, è possibile tracciare delle analogie o trovare dei temi che poi sono stati ripresi degli scrittori del S&S, sebbene, comunque, il grosso dell'ispirazione rimangano le leggende e le opere antiche come l'*Iliade* o le saghe norrene, e la nascita del genere viene fatta coincidere con la pubblicazione del Ciclo di Barsoom di Edgar Rice Burroughs e con la lunga serie di romanzi ad opera di Robert E. Howard aventi come protagonista il barbaro Conan.

Fondamentale per la diffusione del genere fu la rivista americana «Weird Tales» che dal marzo del 1923 al settembre del 1954 pubblicò le avventure dei numerosi eroi e guerrieri che si susseguirono nella letteratura del tempo, oltre che alle storie di autori ben più famosi e riconosciuti come H.P. Lovecraft. Questa rivista, come le molte altre che circolavano nelle fumetterie, fu di particolare importanza nel panorama di questo sottogenere di inizi '900 poiché, a prescindere dalla qualità scadente della carta ricavata dalla polpa degli alberi e che valse ai magazine l'appellativo di *pulp*, proponevano un tipo di letteratura che, per via della cruda violenza o del sessismo spinto di molte delle storie pubblicate, difficilmente avrebbe trovato posto altrove (sebbene tra gli autori vi fossero anche penne del calibro di Philip K. Dick), ma che comunque avrebbe segnato indelebilmente le produzioni editoriali, televisive, cinematografiche e musicali dei decenni a venire.

Nei prossimi paragrafi ci si concentrerà sul lavoro di Robert E. Howard e sulle gesta del suo Conan, probabilmente il personaggio più popolare e influente dell'intero panorama *Sword and Sorcery*.

### **III.2. L'ambizione di un solo uomo: il Ciclo di *Conan il barbaro***

Per la prima volta in questa nostra analisi, non ci si trova di fronte a un autore la cui esistenza è ammantata da un velo di leggenda o dalle ombre dell'anonimato; per il ciclo narrativo di Conan il barbaro vi è la possibilità di leggere e confrontare l'opera con la sua storia editoriale e le testimonianze concrete della vita e dei pensieri del suo creatore e, pertanto, considerata l'importanza di conoscere i retroscena dietro la scrittura di un

personaggio tanto particolare come il cimmero, ci si occuperà ora della figura di Robert E. Howard.

Howard nasce nel gennaio del 1906 a Peaster in Texas figlio del medico Isaac Mordecai Howard e di Hester Jane Ervin, donna di origini scozzesi a cui il figlio sarà fortemente legato. Sin dall'infanzia Howard mostra un carattere introverso e riflessivo e presto si avvicina alla letteratura, leggendo romanzi di avventura e poemi epici classici che lo fanno sognare di vivere anche lui un domani imprese simili, e intorno ai quindici anni inizia a scrivere i propri racconti. In contemporanea, vessato dalle prepotenze paterne e da atti di bullismo da parte dei compagni di scuola, intraprende un percorso sportivo (*bodybuilding* e pugilato) che lo porterà a irrobustire e sviluppare notevolmente il proprio fisico.

Successivamente, trascorre l'adolescenza cercando e cambiando spesso vari lavoretti, ma a soli diciannove anni inizia la sua carriera di scrittore quando la «Weird Tales» pubblica il suo racconto *Spear and Fang*, il primo di una lunga lista. Nel 1927 inizia e abbandona la carriera universitaria e, seppur dividendosi tra numerosi lavori per potersi mantenere, pubblica alcune delle sue opere più importanti, come il racconto *Ombre rosse* avente per protagonista il celebre personaggio Solomon Kane. A ventitré anni, grazie al grandissimo successo delle sue storie e all'ingaggio da parte di diverse riviste *pulp*, Howard diventa uno scrittore a tempo pieno. Sempre in questo periodo lo scrittore si avvicina e si fa ammaliare dal mondo storico, soprattutto di età antica, medievale, rinascimentale, e da quello esoterico, magico quanto mitologico, e crea le fondamenta per ciò che diventerà l'intero genere *Sword and Sorcery*. Nel 1930 stringe una sincera amicizia con H.P. Lovecraft, il quale sarà tra i suoi più grandi sostenitori e promotori, che si articolerà in un folto scambio di lettere colme di riflessioni sul rapporto tra società e

letteratura fantasy: Howard sosteneva che il progresso e la civilizzazione avessero allontanato l'uomo dal suo stato primordiale di barbaro e l'avessero reso corrotto e fragile; d'altro canto, Lovecraft vedeva nella civilizzazione l'apice dello sviluppo umano e la sola strada per il futuro.

Tra il 1929 e il 1930, Howard crea e pubblica le avventure di Kull di Valusia, principe d'Atlantide, le quali, a discapito dello scarso successo, saranno d'ispirazione per la creazione del personaggio di Conan il barbaro.

Il possente cimmero, sempre grazie a «Weird Tales», approda nelle librerie nel dicembre del 1932 con la storia *La fenice sulla lama* e sin da subito rivoluziona il mondo dell'eroismo: questo personaggio diventa il guerriero per antonomasia e, se oggi per i lettori del XXI secolo la sua figura risulta banale, stereotipata o ridicola, per i lettori di inizio '900 rappresentò una novità assoluta. Conan non è quindi un semplice cliché, ma un punto di riferimento per tutti i cliché che dalla sua nascita sono stati scritti sul personaggio del guerriero: la sua unicità, che poi è anche la sua vera bellezza, non sta solo nell'abilità narrativa di Howard, quanto nella costruzione di un universo narrativo incredibilmente vasto e dai tratti fantastici quanto realistici.

In ogni caso, a prescindere dall'enorme successo del barbaro, Howard non dà limiti alla propria produzione artistica e crea anche altri cicli di discreto successo che, per lo più, legati al mondo antico e mitologico, sono anch'essi di stampo *Sword and Sorcery*.

Purtroppo, anche in seguito a un'amara delusione d'amore per la scrittrice Novalyne Price, nel 1935 inizia per lo scrittore un periodo molto difficile che non avrà un lieto fine: emotivamente e psicologicamente affranto dall'essersi ritrovato senza una propria famiglia, dall'imminente morte della madre per tubercolosi e dal fatto che da «Weird Tales» non riusciva più a guadagnare quanto una volta, Howard scrive il proprio testamento e si fa

prestare da un amico la pistola con cui si suiciderà la mattina dell'11 giugno 1936 a soli trent'anni.

Può sembrare assurdo, quasi cinicamente ironico, che un uomo che per tutta la vita ha scritto di guerrieri invincibili e spiriti indomabili abbia scelto di porre fine alla propria vita, ma, ciononostante, a prescindere da qualsiasi speculazione o giudizio, non si può non constatare l'importanza e la longevità dell'eredità artistica di Howard.

Nello specifico qui si vedrà il gioiello più splendente del suo tesoro, il ciclo di avventure su Conan il barbaro, cercando di comprenderne meglio le edizioni, i personaggi, le ambientazioni e i contenuti.

Le avventure di Conan si articolano in una serie di diciassette racconti e un romanzo ad opera di Howard e di altre quattro storie curate dallo scrittore Lyon Sprague de Camp e pubblicate postume, a cui vanno aggiunte ancora ben sette produzioni incomplete o parallele (si tratta di altre storie, una poesia e un articolo di approfondimento). Tutte hanno come protagonista il barbaro Conan: un essere umano gigantesco dagli infuocati occhi azzurri, coi capelli corvini e dalla forza e dall'agilità impareggiata che, nato figlio di un fabbro nell'aspra terra di Cimmeria proprio durante una guerra, passa buona parte della sua vita a vagabondare vivendo avventure incredibili. Il percorso di Conan è lungo quanto colmo di sangue e morte e, per le numerose sfaccettature del suo vastissimo universo narrativo (che altri non è che il pianeta Terra in tempo così remoto che oggi non se ne ha né traccia né memoria), il guerriero per sopravvivere si adatta a innumerevoli ruoli e lavori: in gioventù Conan lavorerà come soldato di ventura, ladro, pirata, ma finirà anche schiavo oltre che, infine, diventare sovrano del regno di Aquilonia. Sia nelle terre esotiche e selvagge che in quelle, almeno in apparenza, più civilizzate e sviluppate, Conan conosce e affronta una moltitudine di avversari, ma volendo schematizzare è possibile constatare

come i personaggi che compaiono storia per storia siano divisibili in tre categorie: nemici umani (altri guerrieri o soldati al soldo di un nobile arrogante, bucanieri assetati di ricchezze), nemici sovranaturali o bestiali (questa categoria è la più comune e comprende maghi e stregoni malvagi, mostri infernali, animali feroci e antropofagi) e, infine, aiutanti (si tratta principalmente di bellissime donne in pericolo, ma che, oltre a innamorarsi puntualmente del barbaro e rappresentare un elemento di *sex appeal*, sono in grado di aiutare Conan nei momenti di estrema necessità).

In tutto ciò, per quanto riguarda la psicologia del personaggio di Conan, i lettori si trovano a confrontarsi con un uomo che, sebbene risponda a un codice morale, si mostra il più delle volte con atteggiamenti e azioni piuttosto controversi: il cimmero è un burbero violento che, abituato al massacro, non prova particolari sensi di colpa nell'uccidere (azione che, per ovvie ragioni, nel *Sword and Sorcery* avviene in continuazione); egli è pienamente conscio delle sue immani capacità ed è guidato da una brama di potere e conquista senza pari, ma che, al contrario dei suoi avversari, non si articola in lussi o ricchezze, quanto in gloria personale.

Questa sua caratterizzazione all'apparenza prettamente negativa, però, va sempre contestualizzata con la realtà in cui questo guerriero si muove: il mondo del cimmero è un mondo crudele che, pagina dopo pagina, sembra popolato quasi esclusivamente da criminali della peggior specie, nobili vili e corrotti e da tutta una serie di altri uomini (o demoni) spregevoli e bugiardi che, a confronto, fanno di Conan quasi un santo, l'eroe involontario di un mondo, incredibilmente, molto peggiore di lui.

Conan, poi, sebbene non abbia ricevuto un'istruzione, non è certo uno stupido: egli è in grado di parlare numerose lingue e di riuscire quindi a relazionarsi con chiunque nel suo mondo, è attento e capace di capire la natura e i suoi messaggi così da potersi muovere in

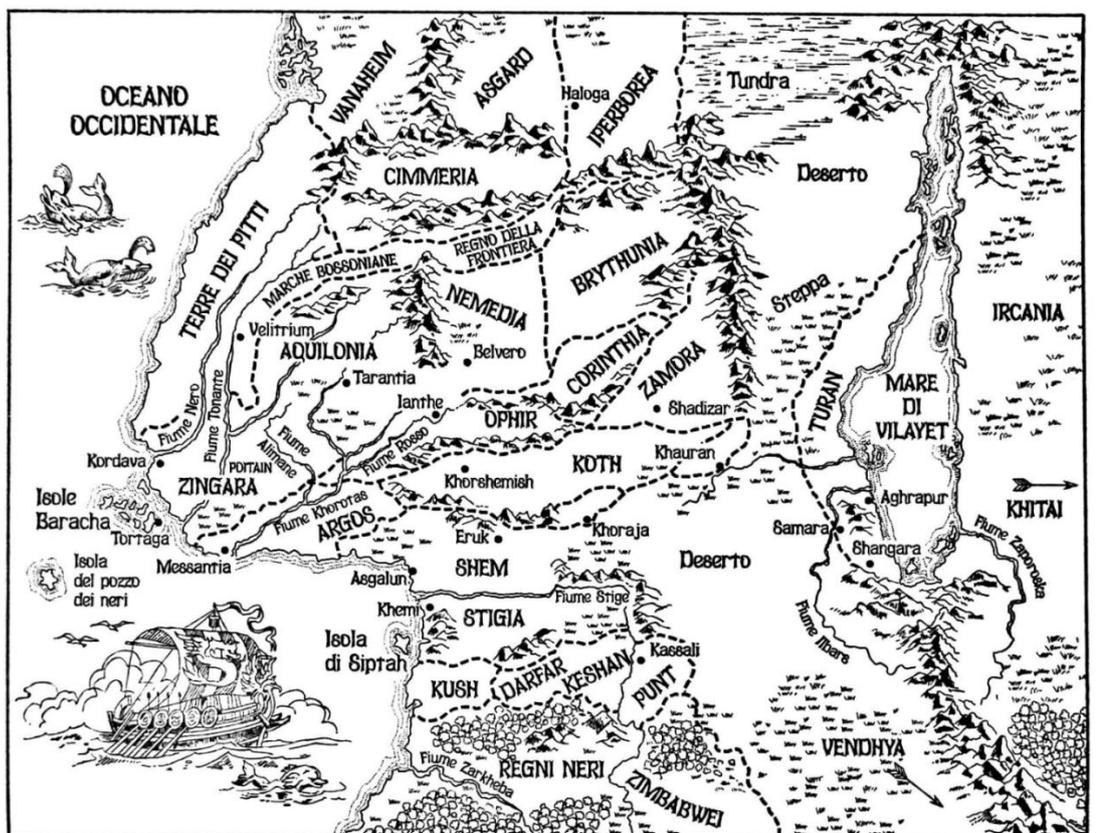
terre altresì mortali per chiunque altro e, infine, data la sua enorme esperienza sul campo di battaglia, è uno stratega militare impareggiabile. Certo, provenendo egli da una dimensione quasi primitiva come quella della cimmerica, è un uomo piuttosto superstizioso poiché non capisce e istintivamente teme le arti magiche, ma, al contrario di molti uomini comuni, è comunque pronto a lottare contro l'ignoto mettendo tranquillamente a repentaglio la propria vita.

Il personaggio di Conan il barbaro risulta quindi una commistione di tutte le caratteristiche del guerriero classico, sia esso greco, vichingo o altro ancora, ma con la presenza di svariate e sostanziali novità. Avremo la riprova di ciò analizzando la storia più lunga e articolata dell'intero ciclo d'avventure del cimmerico: *L'ora del drago*.

### **III.3. Il cimmerico**

*L'ora del drago*, *The Hour of the Dragon* o *Conan the Conqueror* in lingua originale e *L'ora del dragone* per altre edizioni italiane, è il solo romanzo di tutta la saga di Conan il barbaro ed è tra le ultime storie che Howard ha pubblicato prima di morire. Pubblicata a 'puntate' tra il dicembre del 1935 e l'aprile del 1936, la trama di quest'opera attinge a piene mani dal passato rielaborando o, addirittura, riscrivendo alcune storie o temi a lei precedenti (i primi capitoli ad esempio sono quasi un calco perfetto de *La rocca scarlatta*, *The Scarlet Citadel* in originale, pubblicata da Howard nel 1933 e, comunque, per tutta la durata della vicenda sono proposti i temi comuni a tutte le avventure del cimmerico e allo *Sword and Sorcery*, ovvero, la lotta del guerriero contro la magia e le forze oscure e la rappresentazione del male insito nella natura umana), ma, ciononostante, da un certo punto in poi essa si distanzia da quanto scritto prima dall'autore: per buona parte di

quest'avventura Conan si ritrova costretto a vagare per i molti regni dell'Era Hyboriana e ciò permette, per la prima volta nella saga, di avere uno spaccato praticamente completo dell'universo narrativo ideato da Howard.



L'intera vicenda si può suddividere in tre grandi blocchi narrativi: la caduta di Conan da sovrano di Aquilonia (capitoli I-VII); il viaggio per la riconquista del regno (VIII-XIX); il ritorno del re, lo scontro finale e il lieto fine (XX-XXII).

Nella prima parte i lettori vengono sin da subito introdotti ai nemici del racconto: Oraste, un ex sacerdote del benevolo dio Mitra ora dedito alle arti oscure, Amalric, barone di Tor nel regno di Nemedia, Tarasco, fratello minore del sovrano di Nemedia che ambisce al trono, Valerio, pretendente legittimo al trono di Aquilonia al momento occupato da

<sup>1</sup> ROBERT HOWARD, *Conan il barbaro*, a cura di Giuseppe Lippi, Milano, Mondadori, 2016 (Chicago 1932), p. 2.

Conan, e, infine, Xaltotun, gran sacerdote del dio serpente Set nella città di Python dell'impero di Acheron morto da tremila anni e rianimato da Oraste. Di questi cinque la vera minaccia è rappresentata da Xaltotun poiché lo stregone, più che un semplice uomo, è descritto come quasi un demone dai poteri incommensurabili e, inoltre, perché sarà proprio lui alla fine a tirare i fili dei suoi alleati: i quattro cospiratori, incapaci di controllare un essere tanto forte, diverranno delle semplici pedine nel piano di riconquista del potere di Xaltotun. Centrale poi per l'intera vicenda è l'artefatto magico dal nome Cuore di Ahriman: una sorta di gigantesco rubino che, oltre a emettere una luce abbacinante ed essere un potentissimo catalizzatore per il sovrannaturale, è l'unico oggetto capace di fermare il terribile Xaltotun. Lo stregone, pur non potendolo usare, lo vuole per garantirsi l'invincibilità e Conan in seguito lo cercherà per potersi riprendere il regno che gli è stato rubato con la magia.

Di questa prima parte i capitoli II e III mostrano un Conan particolarmente riflessivo che, in seguito a un incubo prima del grande scontro contro i Nemediani, ripensa alla sua lunga vita di avventure poiché ha avuto un presentimento nefasto sull'esito di quella giornata:

“Ho rivisto il campo di battaglia su cui sono nato” disse Conan, appoggiando il mento al pugno possente con espressione pensosa. “Mi sono rivisto coperto di pelle di pantera, pronto a scagliare la lancia contro le belve di montagna. ero di nuovo un mercenario, un capo kozako sul fiume Zaporoska, un pirata delle isole Baracha, un predone votato al saccheggio sulle coste del Kush, un capo dei montanari himeliani. tutte esperienze che ho fatto e ho sognato stanotte... i tanti uomini che sono stato sfilavano in una processione infinita, e i loro passi scandivano un canto funebre nella polvere.”<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Ivi, p. 596.

Conan è sì stato molti uomini e molti personaggi, ma in ognuno di essi alla fine ardeva sempre il suo spirito guerriero: per la prima volta in questa analisi, siamo di fronte a un guerriero poliedrico, un personaggio a tutto tondo, che, nonostante le molte pubblicazioni, è riuscito a rimanere sempre coerente con se stesso. Questa ecletticità ha poi sicuramente premiato giovando alla fortuna letteraria di Howard, in quanto ha permesso all'autore texano di raggiungere un pubblico più vasto e di proporre sempre qualche novità che non facesse invecchiare il personaggio prima del tempo.

In ogni caso, ne *L'ora del drago*, il cimmero purtroppo per lui si ritrova impossibilitato a combattere a causa dell'intervento del “figlio delle tenebre”,<sup>3</sup> un'ombra malefica scagliata da Xaltotun, che lo ha lasciato paralizzato nella propria tenda. L'impotenza è tra i sentimenti che più tortura il cuore di un guerriero e anche per Conan, sebbene si possa credere (sbagliandosi) che una volta divenuto re abbia smesso di essere impulsivo e sanguinario come un tempo, l'essere impossibilitati a combattere è la più grande offesa possibile. Per lui tutto ciò che conta è il combattimento e il richiamo del sangue e dell'acciaio che sembrano importanti quasi più della sua corona e sicuramente più della sua stessa vita:

“Crom, Ymir e Mitra” imprecò Conan. “Demoni e dei, se potessi gettarmi nella mischia... anche solo per morire al primo colpo.”<sup>4</sup>

Con l'esercito di Aquilonia ormai schierato e coi nemici nemediani a pochi passi, non può esserci ritirata e, così, si opta per uno stratagemma, far guidare l'assalto a un sosia del re, che però si rivela fallimentare. Ma la sconfitta non è dovuta a errori militari o di

---

<sup>3</sup> Ivi, p. 608.

<sup>4</sup> Ivi, p. 601.

valutazione, quanto sempre all'intervento della magia: Xaltotun fa franare il monte Valkia sull'esercito di Conan, aggiudicando la vittoria ai nemediani.

Nel fuggi fuggi generale in seguito alla presunta morte del re, Conan si ritrova senza più un esercito e ancora in parte paralizzato. Verrà individuato da Tarasco e dai suoi e, anziché essere ucciso, verrà imprigionato dallo stregone acheroniano come pedina per le sue macchinazioni.

Di questo passaggio è da sottolineare l'orgoglio che il guerriero dimostra di fronte alla sconfitta; là dove gli uomini normali scappano per la propria vita in preda al terrore, il guerriero anche se ferito combatte fino alla morte:

“Passami quell'arco” disse, indicando l'arma appesa a un palo della tenda.

“Ma, vostra maestà” esclamò lo scudiero, molto agitato, “la battaglia è perduta. La cosa più dignitosa è arrendersi, come si addice a chi ha sangue reale.”

“Non ho sangue reale nelle vene!” ribatté Conan. “Io sono un barbaro figlio di un fabbro.”<sup>5</sup>

Conan viene quindi imprigionato nelle cripte del castello di Tarasco a Belvero e i capitoli che vanno dal IV al VI sono quasi identici a quanto narrato ne *La rocca scarlatta*: le uniche differenze sono che il nemico che Conan affronta nei sotterranei non è un serpente gigante, ma un gorilla antropofago e che l'aiuto per evadere non viene da un mago, ma da una semplice schiava. Tale schiava, però, a prescindere dal fatto che aiuta il cimmero a scappare, è di notevole importanza poiché rappresenta una figura femminile unica nel lavoro di Howard: la giovane, il cui nome è Zenobia e il motivo per cui aiuta l'ormai ex re di Aquilonia è che ne è innamorata da quando lo ha visto anni prima in una sua visita a Belvero, è l'unico personaggio femminile verso cui Conan proverà sincera

---

<sup>5</sup> Ivi, p. 603.

stima. Zenobia non è la classica damigella sensuale che ha bisogno del barbaro per salvarsi, ma una donna intraprendente e attenta che dimostra furbizia e grande attenzione anche ai dettagli: la ragazza si intende di armi, di cavalli e conosce pure la mente degli uomini<sup>6</sup> e ciò dà grande soddisfazione a Conan, addirittura al punto da farlo innamorare. Del resto, il cimmero non potrebbe che innamorarsi di una donna che sia abile in tutti quegli aspetti fondamentali per un guerriero:

Conan la prese tra le braccia vigorose, schiacciò contro il proprio corpo quello snello e vibrante di lei e la baciò freneticamente sugli occhi, sulle guance, la gola e le braccia, fino a lasciarla senza fiato; anche il suo modo di amare era violento e tempestoso come un vento di burrasca.<sup>7</sup>

Conan riesce così a salvarsi, e prima di uscire dal palazzo quasi anche a uccidere Tarasco (che nel mentre intimorito da Xaltotun ha fatto rubare il Cuore di Ahriman per farlo buttarlo in mare da uno schiavo), ma ancora non sa che sta per iniziare il suo lungo viaggio attraverso le terre di Hyboria: braccato dai nemici e rifugiatosi sui monti, grazie all'incontro con la maga Zelata, Conan riesce a recuperare un po' delle proprie forze e con una profezia a scoprire cosa deve per riconquistare la corona, ovvero, impossessarsi della pietra magica.

Nonostante la ritrovata libertà e la scoperta di una strada da seguire, il settimo capitolo si chiude comunque con una nota amara: la consapevolezza per Conan di essere un re senza regno e che il cuore degli uomini sarà sempre infedele:

La velocità con cui il nemico aveva percorso le sue terre testimoniava quanto scarsa resistenza avesse incontrato. Se Conan fosse stato alla guida degli aquiloniani, gli invasori sarebbero stati costretti a conquistare con il sangue ogni centimetro di quel

---

<sup>6</sup> Ivi, p. 625.

<sup>7</sup> Ivi, p. 621.

suolo. Un'amara considerazione gli agitava l'animo: lui non era il rappresentante di una dinastia ma soltanto un avventuriero solitario. Sulla gente, anche le poche gocce di sangue dinastico possedute da Valerio facevano più presa del ricordo di Conan e della libertà o del prestigio che aveva portato al regno.<sup>8</sup>

Fortunatamente, però, il cimmero ha ancora molti servi fedeli e molti amici che possono aiutarlo: nella seconda parte, durante il suo lungo viaggio, Conan potrà contare sull'aiuto o sul sostegno di personaggi appartenenti sia al suo periodo come re che a quello come criminale, quali il nobile Servio Galannio, la setta di Asura e i soldati del Poitain guidati dall'amico Trocero.

Di questi gli aiutanti più interessanti e utili alla trama sono gli accoliti appartenenti alla setta di Asura, i quali, grati a Conan per non aver proibito il culto nonostante la grande paura del popolo e le inquietanti voci sul loro conto, si riveleranno indispensabili per la sconfitta di Xaltotun: del resto, per un nemico che non teme l'acciaio, solo la magia può trionfare.

Considerata la naturale superstizione del guerriero, può sembrare paradossale che Conan abbia risparmiato il culto di Asura dalla persecuzione, ma è proprio grazie alla sua semplicità e spontaneità quasi animalesca che il barbaro si fa meno ottuso di molti uomini più 'civilizzati'.

“Se praticano la magia nera,” aveva detto il cimmero una volta “come mai si lasciano perseguitare? E se non la praticano, non commettono nulla di male. Per i demoni di Crom, gli uomini adorino pure tutti gli dei che vogliono.”<sup>9</sup>

A tal proposito va specificato che anche Conan, come ogni uomo del suo universo, venera delle divinità: la sua caratteristica esclamazione “per Crom!” fa riferimento al dio

---

<sup>8</sup> Ivi, p. 633.

<sup>9</sup> Ivi, p. 648.

cimmero Crom (probabilmente un calco dal dio celtico Crom Cruach, così come i cimмери sono una sorta di protocelti), capo del pantheon della Cimmeria. Questa divinità è molto diversa dalle altre presentate nella produzione di Howard e, anziché porsi semplicemente come benevola o malevola, assume una posizione ibrida: Crom vive nelle profondità di una montagna gigantesca, non ha interesse nel destino degli uomini così come non risponde alle preghiere dei suoi fedeli (al contrario degli altri dei che, invece, addirittura compaiono direttamente in alcune storie); è raccontato come un dio burbero che detesta i deboli e apprezza solo quegli uomini capaci d'essere liberi grazie alla propria forza, al proprio coraggio e senza mostrare alcuna pietà verso i propri nemici. Il nome di Crom viene usato solo come giuramento o improprio e, a fronte di tutto, si può dire che sia inequivocabilmente la divinità perfetta per un guerriero: essa sottolinea ancor di più lo stoicismo e la furia già sovrabbondanti nel personaggio di Conan e aggiunge un livello di caratterizzazione sottile (dal momento che comunque non compare mai) quanto profondo poiché radicato nei meandri della psicologia del guerriero. Infine, Crom è una divinità unica anche in confronto a quanto si è visto finora: nessuna divinità del pantheon greco o norreno e, ovviamente, neppure il Dio cristiano si presenta come un dio o come un personaggio tanto severo, indifferente e perentorio; l'immaginario (nel senso che non ha avuto un impatto sulla Storia) dio di *Conan il barbaro* va inteso come l'apoteosi della virilità che per poco non sfocia nel parodistico o nel grottesco e, contestualizzato nel proprio universo narrativo, assume perfettamente senso.

In ogni caso, una volta che lascia Zelata, Conan si reca prima dall'amico Servio Galannio (dove capisce la situazione in cui versa il proprio regno) e quindi a Tarantia, dove salva una nobile della propria corte dall'esecuzione e si accorda con i fedeli di Asura su come procedere, per poi arrivare nel Poitain da Trocero, e radunare delle forze con cui

preparare un contrattacco nei confronti di Valerio, Amalric, Tarasco, Oraste e Xaltotun, e poi ancora in terra di Zingara, sempre all'inseguimento del Cuore di Ahriman che nel mentre è finito nelle mani del mercante Zorato (finito a sua volta prigioniero di Valbroso, un signore locale). A questo punto, proprio quando la pietra magica sembra finalmente ritrovata, l'artefatto viene rubato ancora e questa volta, nelle mani di Beloso, un ex servitore di Valbroso, finisce nella città portuale di Argos: si tratta di un centro commerciale grande e pieno di vita, ma anche solo di una tappa intermedia per Beloso che invece desidera arrivare a Messantia per riuscire a vendere la preziosissima gemma.

Per poter ritrovare il ladro, Conan si affida a Publio: un ricco mercante che ha fatto la sua fortuna grazie ai traffici loschi che anni prima il cimmero gestiva in qualità di capitano dei corsari neri sotto il nome fittizio di Amra il Leone. Publio, però, per proteggere i propri interessi, cercherà di far assassinare Conan, il quale, rinvenuto il cadavere di Beloso, ha perso nuovamente il Cuore di Ahriman: esaminando il corpo Conan scopre che il ladro è stato ucciso usando la "mano nera di Set", una potente stregoneria dei preti neri di Stigia, e così viene anche a sapere quale sarà la sua successiva destinazione.

Svenuto in seguito alla colluttazione coi sicari di Publio e risvegliatosi come prigioniero sull'Avventuriera, una delle molte navi mercantili di quel tratto di mare, Conan ne uccide il capitano e, conquistato il rispetto della ciurma che lo riconosce come il leggendario Amra, dirotta l'imbarcazione verso la Stigia.

Particolarmente interessante è il finale del capitolo XV in cui Conan, rispolverata la sua truce indole da corsaro, libera gli schiavi e li incita a seguirlo con parole ardite e gesti di umanità:

“[...] Avete remato incatenati per i cani argoniani, adesso siete disposti a remare liberi per Amra?”

“Sì!” tuonarono tutti all’unisono. “Siamo tuoi figli, guidaci dove vuoi.”

“E allora scendete a ripulire la tolda” ordinò il cimmero. “Gli uomini liberi non lavorano in mezzo a tanto sudiciume. Tre di voi vengano con me a prendere le provviste. Per Crom, prima che il nostro viaggio sia finito vi rimetterò in carne.”

Gli rispose un altro grido di approvazione, mentre gli uomini affamati si affrettavano a obbedire. Le vele si gonfiarono nel vento con rinnovato vigore e le onde bianche eseguirono una danza sfrenata. Conan piantò i piedi con forza sulla tolfà, respirò profondamente e allargò le braccia possenti. Forse non era più re di Aquilonia, ma era ancora re dell’azzurro oceano.<sup>10</sup>

Usando una celebre perifrasi omerica, si potrebbe quasi dire che il guerriero qui si faccia “pastore di popoli” più che semplice capitano pirata: il suo innato carisma e la sua primordiale umanità da selvaggio lo rendono sia un modello che una guida per i più fragili e sfortunati, così come la sua possanza interiore, che rivaleggia con quella esteriore, rende Conan invincibile agli occhi di chiunque.

Per questo violento fascino, nell’arco di tutta la propria vita, il barbaro è riuscito a collezionare la stima di infiniti altri guerrieri e poi, divenuto re, di altrettanti sudditi, ma, ciononostante, egli non si è mai fatto lasciare corrompere e non ha mai abusato della sua posizione: Conan non ha mai avuto interesse a diventare un eroe o un salvatore e, proprio come Achille e al contrario di Beowulf, egli non ha mai seguito nobili valori o celesti virtù, quanto piuttosto si è semplicemente fatto guidare dalla propria sete di gloria attraverso la via della spada preferendo, sempre e comunque, combattere da solo e solo per se stesso.

Anche nel caso degli schiavi dell’Avventuriera non siamo di fronte a un gesto di umana carità del tutto disinteressato: il barbaro sa che per raggiungere la Stigia ha bisogno di una ciurma, ma, se non fosse stato per la situazione disperata, non si può escludere che avrebbe lasciato i marinai al proprio destino. Conan è egoista ed egocentrico, violento e

---

<sup>10</sup> Ivi, p. 683.

scontroso e, proprio come il suo dio Crom, ha un'istintiva repulsione per i deboli che non sanno prendere in mano la propria vita, eppure è comunque più il bene del male che il cimmero compie con le sue azioni: ciò è possibile e si spiega in quanto, seguendo la visione di Howard, il barbaro non è schiavo del denaro, del lusso e di tutto ciò che contraddistingue l'uomo civilizzato; in questo universo narrativo la natura, anche e soprattutto nella sua austerità, sarà sempre migliore del progresso.

A proposito di civilizzazione e progresso, l'ultima fase del viaggio di Conan si svolge nel regno più oscuro e spaventoso di tutta Hyboria, la Stigia: si tratta di una terra cupa e antichissima dove la gente venera Set, il dio serpente rinnegato, con strani e orripilanti rituali e che spessissimo nelle avventure del barbaro ha rappresentato il luogo d'origine dei nemici di Conan.

Coi suoi il cimmero arriva nelle prossimità del porto di Khemi, città principale della regione, e si mette nuovamente alla ricerca del Cuore di Ahriman: grazie a un pescatore scopre che la gemma è finita nelle mani del sacerdote Thutothmes il quale vuole servirsene per detronizzare il sacerdote capo Thot-Amon. Un dettaglio che può sfuggire a chi non ha letto le vicende di Conan nella loro interezza è che il personaggio di Thot-Amon compare già nella prima storia pubblicata del cimmero, *La spada della fenice* del dicembre 1932, oltre che venir menzionato anche in qualche altra storia pubblicata dopo la morte di Howard da autori come L. Sprague de Camp.<sup>11</sup>

Conan si traveste e si infila quindi nella città stigiana e, per una sfortunata serie di eventi, si ritrova prima inseguito da una folla inferocita, poi a partecipare a una processione rituale e, infine, a vagare per le buie e profonde catacombe di un tempio sacro. Qui fa la spiacevole conoscenza della bella Akivasha, una vampira immortale delle leggende, che

---

<sup>11</sup> Autore e biografo di Howard che insieme al collega Lin Carter ampliò e pubblicò diverse storie e romanzi delle avventure del cimmero rimasti incompleti in seguito alla morte di Howard.

tenta di renderlo suo sposo, ma il barbaro riesce a fuggire e, nascostosi nell'ombra di balaustra di pietra, assiste alla magia di Thutothmes: per raggiungere il trono, lo stregone vuole servirsi del Cuore per rianimare le dinastie stigiane degli ultimi diecimila anni e impararne i segreti più occulti. Thutothmes riesce però solo a risvegliare in parte un alto sacerdote di Set morto da tremila anni, Thothmekri, prima di venire interrotto: nella stanza entrano quattro sicari kithani, che ancora dal capitolo X inseguono Conan sotto ordine di Valerio.

I quattro kithani e gli stigiani (Thutothmes e un piccolo gruppo di suoi seguaci) si scontrano e si uccidono a vicenda (l'ultimo kithano viene però sconfitto dal cimmero) e Conan, finalmente senza più ostacoli, riesce a ottenere il Cuore di Ahriman e a scappare dal tempio grazie all'aiuto di Thothmekri.

Il ritmo e il contenuto degli ultimi capitoli della seconda parte (XVI-XIX) risultano particolarmente accelerato e il *pathos* non è dato dagli scontri (che da tanto sono rapidi risultano quasi estemporanei) quanto dalle descrizioni delle ambientazioni e dei sortilegi: tutto in Stigia trasuda orrore e tenebra, al punto che pure lo stesso Conan si trova in difficoltà e prova addirittura paura:

Un brivido involontario scosse le spalle possenti del cimmero. Non temeva i nemici umani e nemmeno la morte col ferro e col fuoco, ma questa era una cupa terra di stregoneria e orrori senza nome.<sup>12</sup>

Questo senso di gotica inquietudine è proprio ciò che caratterizza la Stigia e più in generale tutto il mondo della magia, rappresentando per un guerriero l'unica vera fonte di preoccupazione: prima Achille, poi Beowulf, ora Conan, sebbene in modalità e intensità

---

<sup>12</sup> Ivi, p. 687.

diverse, sono stati tutti vittime del sovrannaturale, di quei poteri arcani e ineffabili che si contrappongono ai muscoli e all'acciaio.

Di natura, per quanto forte, agile, caparbio, il guerriero è pur sempre un essere umano e come tale ha anche lui dei limiti invalicabili che, a prescindere da tutto il suo impegno, lo possono lo stesso rendere vittima degli eventi o schiavo di forze superiori; ma non va dimenticato che in *Conan* questa mortale debolezza non è dovuta a un volere divino insormontabile e ineluttabile: le arti magiche, per quanto potenti, sono in mano a degli uomini fatti di carne e ossa e sangue che possono sempre essere sconfitti.

Tale sottile, ma profonda differenza rende questo guerriero, nonostante il netto svantaggio e l'istintiva paura per ciò che trascende la quotidiana materialità, comunque capace di trionfare e di costruirsi il proprio destino, di rovesciare i troni della terra,<sup>13</sup> con la sola forza brutta delle proprie mani.

In ciò Conan è molto simile a Diomede, poiché entrambi, da bravi guerrieri, non conoscono compromessi e si fanno autori attivi della propria storia, arrivando a sfidare apertamente le forze a loro superiori, ma, a differenza del figlio di Tideo, non va dimenticato che il cimmero vive in un mondo altresì molto più vile e segnato dalla crudeltà, dove gli dei il più delle volte sono ciechi e muti davanti alle crudeltà degli uomini; non che Tideo si sia mai affidato molto alle divinità, anzi ne ha addirittura ferite due, ma, per certi versi, la lotta di Conan è psicologicamente molto più complessa dal momento che, non essendoci moire o norne a tessere il fato, il barbaro ha la certezza di essere completamente solo in ogni circostanza.

---

<sup>13</sup> Ivi, p. 5. L'intera frase, tratta dalle Cronache nemediane, una serie di fonti d'informazione sull'Era hyboriana scritte da Howard per dare maggiore profondità al proprio universo narrativo, e posta a epigrafe della prima storia del cimmero, *La spada della fenice*, nello stesso volume finora utilizzato per l'analisi, rappresenta ormai un cult dell'*heroic fantasy*: «Fu in questo mondo che si fece strada Conan il cimmero, uomo dai capelli neri e gli occhi torvi, la spada sempre in pugno: un ladro, un predone, un assassino dalle gigantesche malinconie e i giganteschi scoppi d'allegria. Il suo destino era di piegare i troni della terra sotto un piede calzato di sandali».

Negli ultimi capitoli del romanzo (XX-XXII) si può assistere allo scontro finale per il dominio assoluto tra i cinque cospiratori e le forze del cimmero, eppure, inaspettatamente, il *focus* della narrazione, anziché guardare a Conan stesso, si sposta quasi completamente sui cinque nemici (quattro poiché Oraste viene ucciso da Xaltotun) e la loro graduale sconfitta per mano dell'abilità militare del barbaro e dei suoi alleati (Almaric e Tarasco), del popolo in rivolta perché stanco dei soprusi dei nuovi sovrani (Valerio) e per mezzo della magia invincibile del Cuore di Ahriman (Xaltotun).

La vendetta di Conan è così spartita tra più personaggi, ma, sebbene ciò inizialmente possa dare al lettore un senso di insoddisfazione, bisogna intendere il finale in un'ottica più grande: il trionfo non sarebbe stato possibile senza il cimmero a unire i popoli e gli eserciti contro un nemico comune. In conclusione, si può intendere il finale come la vittoria dello spirito guerriero contro l'onnipotenza della magia e, quindi, come la vittoria della determinazione di uomo solo sull'indomabile caos che regola la vita stessa, oltre che sui deboli pusillanimità che cercano di conquistare la gloria con l'inganno.

Il tutto senza peccare di crudeltà e conservando il proprio onore anche quando non ce ne sarebbe la necessità:

Conan posò un piede coperto da calzari metallici sul petto del nemico e alzò la grande lama. L'elmo gli era caduto dalla testa; scosse la chioma nera e gli occhi azzurri si accesero dell'antico fuoco.

“Ti arrendi?”

“Mi concederai la grazia?” domandò il nemediano.

“Sì, cane, ed è più di quanto tu abbia concesso a me. La vita per te e per tutti i tuoi che gettino le armi, anche se dovrei staccarti la testa e darla in pasto ai cani dell'inferno.”<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Ivi, p. 725.

*L'ora del drago* termina con Conan che esprime la volontà di fare di Zenobia la sua regina: tutti i nemici sono stati sconfitti, Aquilonia ha di nuovo il suo grande re e il cimmero ha trovato l'amore e ritrovato la propria gloria; si tratta quindi del lieto fine perfetto per questa lunga e articolata avventura.

Nei prossimi paragrafi, col quarto e ultimo capitolo, analizzeremo il secondo '900, coi suoi cambiamenti e omaggi alla figura del guerriero (molti dei quali rappresentano l'eredità del cimmero), sino ad arrivare all'età contemporanea, cercando di contestualizzare il personaggio nell'ottica postmodernista.

## **CAPITOLO QUARTO**

### **ANIMO D'ACCIAIO**

#### **IV.1. Dal secondo '900 a oggi: la vittoria della cultura pop**

Il secondo '900 è un tempo pieno di innovazione e creatività: si tratta di un mondo che, sopravvissuto a due grandi conflitti, ha ritrovato una parvenza di pace (nonostante la guerra fredda sarà fonte di preoccupazioni ancora fino all'89) e che punta a ricostruirsi e a prosperare; una realtà in cui gli Stati Uniti d'America sono diventati il centro nevralgico e il punto di riferimento di praticamente ogni pensiero o ambizione umana, dalla politica, all'economia, dall'arte, allo spettacolo. Specialmente per l'Occidente, questa è un'epoca d'oro, un periodo di sviluppo quasi senza precedenti che, soprattutto sul piano artistico, vede il suo culmine in quegli anni '70 e '80 ancora oggi tanto amati e ricordati quanto attuali e fonte d'ispirazione: questi sono gli anni di Microsoft e di Apple, gli anni di Micheal Jackson e dei Queen, gli anni in cui Hollywood sperimenta e rinnova il proprio grande cinema, insomma è il tempo di tutte quelle rivoluzioni che tutt'oggi, a distanza di mezzo secolo, ancora riecheggiano nel quotidiano.

Forse, però, la più grande novità sta nell'instaurarsi di una nuova cultura pop, ovvero, di quella cultura tipica delle masse che, anziché provenire da cenacoli di poeti o in aule universitarie, nasce dal folklore e dalle passioni della gente comune. Essa, pregna

della volontà di stupire e innovare, rappresenta il grande contesto artistico su cui si muove la storia del secondo '900, fungendo da anello di congiunzione tra il vecchio mondo moderno e quello nuovo del postmoderno:

Che cosa ha dunque rappresentato la Pop/Mass-Culture Art nella storia dell'arte? [...] L'osservazione dell'"arena" dell'umanità è sempre stato il primo obiettivo dell'arte e le figure creative che si sono specializzate nell'esplorare la cultura di massa hanno ulteriormente dimostrato di essere significative e innovatrici da un punto di vista estetico. Alla luce di tutto ciò, la Pop/Mass-Culture Art può inoltre aspirare a essere ritenuta il territorio creativo centrale per le arti visive del nostro tempo. E sicuramente ha ancora molto da dire.<sup>1</sup>

A livello letterario, eravamo però rimasti a qualche decina di anni prima, agli anni '30, e a Robert E. Howard col suo Conan il barbaro e, se ci chiedessimo cosa sia successo al mondo della paraletteratura da allora, non sarebbe per niente facile dare una risposta che possa riassumere tutte quelle nuove correnti stilistiche e ideologiche che hanno caratterizzato i successivi novant'anni, quando, invece, sarebbe molto semplice rispondere alla domanda su cosa ne sia stato della figura del guerriero in tutto questo tempo.

L'impatto di Conan fu così grande che la sua influenza plasmò, quasi a sua immagine e somiglianza, moltissimi dei successivi personaggi guerrieri del mondo delle arti. Sì, "delle arti" in quanto la sua eredità non fu solo culturale, bensì di natura trasversale: soprattutto grazie all'interpretazione di Arnold Schwarzenegger nel film *Conan il barbaro* del 1982 che accrebbe la fama del personaggio di Howard anche presso il grande pubblico, i "figli spirituali" del cimmero compaiono ora sia come protagonisti che come personaggi secondari in una moltitudine sterminata di progetti artistici e d'intrattenimento, spaziando dai giochi da tavolo (tra tutti il celebre *Dungeons & Dragons* basa palesemente la classe

---

<sup>1</sup> ERIC SHANES, *Pop Art*, trad. it. di Federica Barbi e Noemi Cuffia, Alessandria, Gribaudo, 2007 (New York 2006), p. 68.

del proprio barbaro sul personaggio di Howard), passando per le serie a cartoni della TV (di cui le avventure di Adam, principe di Eternia, protagonista di *He-man e i dominatori dell'universo* rappresentano forse l'esempio più celebre) e arrivando anche a coinvolgere il mondo musicale (soprattutto in generi come l'heavy metal, diversi sono stati i gruppi che hanno tratto ispirazione, o per lo stile del look o delle melodie o per entrambi, dall'*heroic fantasy* e, sicuramente, la band che in tal senso è divenuta più celebre sono i newyorkesi Manowar che, autori di album dai titoli epici e altisonanti come *Into Glory Ride* o *The Triumph of Steel*, hanno fatto del *Sword and Sorcery* il proprio marchio di fabbrica).

Inoltre, di particolare importanza per questo periodo storico è il ruolo che ha il fumetto: nel '900 questo *medium* artistico, a partire dagli anni della guerra, esplose e diventa un fenomeno fondamentale della cultura pop, oltre che, per certi versi, assurgere a nuova letteratura per ragazzi.

È proprio di questo periodo la creazione e lo sviluppo di personaggi eroici e malvagi che, riprendendo e rinnovando i canoni tipici del fantasy eroico, faranno la storia della cultura pop: basti pensare che i cataloghi di Marvel e DC comics, le due più grandi e famose case editrici di fumetti dell'Occidente, sono pieni di eroi muscolosi ed eroine sensuali ciascuno caratterizzato da una propria identità, da un proprio passato e, soprattutto, da un proprio potere. Tra le altre cose, il fumetto rappresenterà uno sconvolgimento artistico così grande che anche lo stesso Conan (come pure molti altri protagonisti dei romanzi o dei poemi epici passati) verrà successivamente trasposto in un mondo a vignette tutto suo per diventare il protagonista di numerose serializzazioni:

Nel momento in cui si iniziano a produrre serie destinate ad apparire direttamente sui *comic books*, anche queste risentono del clima narrativo e degli immaginari dominati nella pulp fiction: mistero, *grandguignol*, uomini dai poteri

straordinari (seppur ancora entro i limiti dell'umano, oppure ispirati al fiabesco).<sup>2</sup>

Ma le storie di Superman e Capitan America non sono le uniche a rappresentare il vasto mondo del fumetto contemporaneo poiché anche dall'altra parte del mondo, nel Paese del Sol Levante, i fumetti stanno cambiando per sempre la società: qui col nome di *manga* (letteralmente "immagini derisorie"), a partire dagli anni Cinquanta i fumetti diventano tra i settori trainanti dell'intera industria editoriale giapponese e poi, soprattutto a partire dagli anni Novanta, un fenomeno di rilevanza mondiale.

Questo particolare tipo di fumetto, oltre a seguire l'impaginazione tradizionale giapponese, si differenzia dal suo corrispettivo occidentale per numerosi aspetti, come la tendenza a rappresentare le sembianze fisiche dei personaggi in maniera meno realistica o come l'inchiostrazione delle illustrazioni che classicamente si limita al bianco e al nero. Anche il sistema di pubblicazione è assai diverso: i *mangaka*, ovvero i fumettisti giapponesi, devono sottostare a ritmi di produzione estremamente massacranti per poter pubblicare i molti capitoli (corrispettivi degli *issue* americani) delle proprie storie, i quali poi, qualora abbiano successo a mano a mano che arrivano sugli scaffali dei negozi, possono venir raccolti in volumi detti *Tankōbon* e successivamente adattati per una serie TV a cartoni, i cosiddetti *anime*.

Vi è inoltre un'ulteriore sfumatura da aggiungere al quadro generale: i mangaka non sono considerati dei semplici "fumettisti", quanto delle figure autorevoli, dei veri artisti e degli autori di vere e proprie opere letterarie che, nei casi più acclamati, possono addirittura valere al loro creatore l'appellativo di "maestro".

A fronte di tutto ciò ecco l'ultimo grande argomento, nonché ultima grande opera, che qui prenderemo in analisi, ovvero, una delle serie più celebri e importanti di tutto il

---

<sup>2</sup> DANIELE BARBIERI, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2009, p. 32.

panorama fumettistico giapponese: *Berserk* (ベルセルク *Beruseruku*) del maestro Kentarō Miura.

#### **IV.2. L'umana idea del male: *Berserk***

Nato l'11 luglio 1966 a Chiba e morto il 6 maggio 2021, su Kentarō Miura non si hanno molte informazioni e, a parte qualche curiosità tratta dalle poche interviste che ha concesso negli anni, di lui si sa che ha iniziato a disegnare molto presto, intorno ai dieci anni, e che, non avendo fatto la tradizionale gavetta presso altri mangaka, è da considerarsi autodidatta in tutto.

Da sempre appassionato di letteratura fantascientifica e fantasy, Miura prende ispirazione per il proprio lavoro sia da altri sui colleghi, come Gō Nagai (autore di classici come *Devilman* e *Mazinga*) Tetsuo Hara e Buronson (creatori di *Ken il guerriero*) e Kaoru Kurimoto (autore di *Guin Saga*), che dal mondo del cinema d'avventura e d'orrore (tra tutti, *Conan il barbaro* di John Milus e *Hellraiser* di Clive Barker), e ciò, unito alla sua passione per il passato e al suo grande zelo nel rappresentare ogni dettaglio di scenografie e personaggi, fa dei suoi manga opere caratterizzate da un realismo quasi tipico dei “romanzi storici” quanto da una fantasia che sembra non conoscere limiti.

Come già anticipato, l'autore è principalmente conosciuto per quella che a tutti gli effetti è la sua opera più importante, *Berserk*: questo manga, ancora oggi in fase di pubblicazione per la rivista giapponese «Young Animal» (mentre in Italia dal 1996 per Panini comics e in America dal 2003 per Dark Horse Comics) dopo oltre trent'anni dal suo inizio nell'ottobre del 1989, rientra nella categoria dei *seinen*, ovvero, di quei manga indirizzati a un pubblico maturo e appassionato di temi complessi come la psicologia o

l'esistenzialismo; la storia segue la vita di Guts<sup>3</sup> nella sua lotta per la sopravvivenza e la vendetta in un mondo sanguinario e pregno della più oscura malvagità che, per queste sue caratteristiche e di molte altre che vedremo, fa sì che l'opera sia ascrivibile al sottogenere del *dark fantasy*, ovvero, alla deriva letteraria nata dalla commistione tra fantasy classico e horror.

Eppure, *Berserk* non è un'opera di nicchia e i suoi traguardi, editoriali e non solo, lo confermano: da anni i volumi del manga sono in testa alle classifiche di vendita sia del mercato giapponese, addirittura arrivando nel 2018 a raggiungere i 40 milioni di copie vendute a livello globale (cosa che l'ha reso uno dei manga *shounen* più di successo della storia), che di quello occidentale, in quanto con oltre 2 milioni di copie vendute l'opera rappresenta il prodotto più venduto di sempre di Dark Horse Comics, senza contare che dal lavoro di Miura negli anni sono state tratte ben tre serie televisive, tre lungometraggi e un oceano di *merchandise* e *gadget*, oltre che dei videogiochi e persino un gioco di carte collezionabili.

Nonostante la prematura scomparsa dell'autore, a oggi gli archi narrativi in cui è suddivisa la vicenda sono cinque, *Black Swordsman Arc* (Volumi 1-3), *Golden Age Arc* (3-14), *Conviction Arc* (14-21), *Falcon of the Millennium Empire Arc* (22-35) e *Fantasia Arc* (35-ancora in corso e al momento arrivato al volume 40), e, volendone riassumere per sommi capi (affidandosi all'ordine cronologico della fabula, piuttosto che a quello effettivo dei singoli capitoli) la trama, si può dire che: il protagonista Guts, nato dal cadavere di una donna impiccata, viene trovato da un gruppo di mercenari comandati da Gambino, il quale lo adotta e lo cresce come fosse suo figlio. Successivamente, a sei anni, Guts inizia il suo

---

<sup>3</sup> Sia per i nomi che le citazioni, verrà sempre utilizzata la traduzione inglese dell'opera: tra le ragioni di tale scelta, la principale è che la versione italiana, soprattutto coi primi volumi, apportò numerose censure, oltre che modifiche sia all'impaginazione che alla traduzione dei dialoghi, ad esempio edulcorandoli perché risultassero meno crudi.

addestramento militare e, poiché la combriccola di mercenari non dispone di armi adatte a un bambino, si vede costretto a utilizzare spade sempre troppo grandi per lui (il che diventerà uno dei suoi più grandi tratti caratteristici). Nonostante la dura vita del mercenario e il fatto che i suoi commilitoni lo considerino portatore di sventure per la sua infausta nascita, Guts è felice e ama sinceramente il suo padre adottivo, guardando a lui sia come proprio comandante che come modello. Sfortunatamente, il rapporto con Gambino si deteriora quando il mercenario perde una gamba in battaglia: l'uomo cade in depressione e inizia ad abusare sia verbalmente che fisicamente del bambino e, nella sua follia, convinto che Guts rappresenti la causa delle proprie sventure, arriva a venderlo per tre monete d'argento a Donovan, un suo sottoposto. Il bambino ancora sotto shock per lo stupro cerca quindi di affrontare suo padre, il quale però reagisce tentando di ucciderlo: Guts involontariamente uccide Gambino e, per sopravvivere alla furia degli altri soldati, scappa lontano dall'accampamento.

Divenuto ragazzo, Guts continua a servire come mercenario per il padrone di turno, diventando sempre più abile nell'arte della spada. Un giorno farà la conoscenza di Griffith, un giovane della sua età dai capelli candidi come la neve e dal carisma incontrastato, e della sua Band of the Falcon, un gruppo di mercenari particolarmente famoso sui campi di battaglia, e, sconfitto in duello, entrerà a fare parte della compagnia. Col tempo, superate le prime diffidenze, Guts troverà per la prima volta amici sinceri e s'innamorerà anche della bella Casca, braccio destro di Griffith.

Col gruppo Guts vivrà numerose avventure e affronterà infinite battaglie, riuscendo anche a raggiungere il grado di capitano, finché un giorno, durante una missione, non si avventura in una fortezza e incontra il terribile Nosferatu Zodd: un guerriero leggendario e invincibile dalle sembianze mostruose che, in oltre trecento anni, nessuno era mai riuscito

a ferire. Il duello tra Zodd e Guts, a cui in un secondo momento si aggiunge Griffith, è importantissimo poiché segna un grande punto di svolta per la trama: i due amici riescono a ferire il guerriero che, ebbro di entusiasmo per essere finalmente riuscito a trovare degli avversari degni, nel mentre si è trasformato in un beemot bestiale e furioso; così Miura introduce finalmente l'elemento del soprannaturale in un'opera finora prettamente medievaleggiante. Lo scontro con la creatura si risolve quando Zodd è in procinto di dare il colpo di grazia a Griffith: il demone scopre che il ragazzo è il possessore del Crimson Beherit (anche chiamato Egg of the King), un ciondolo simile a un uovo su cui compaiono in ordine sparso due occhi, un naso e una bocca. Zodd, sconvolto da tale rivelazione, fugge, ma prima d'andarsene predice a Guts un destino di morte qualora il ragazzo decidesse di conservare l'amicizia con Griffith.

Dopo questa inquietante avventura, passa del tempo e il gruppo di mercenari ottiene altre vittorie, arrivando a essere persino premiati dal re di Midland stesso, sovrano del regno principale del mondo di Berserk. A questo punto Guts decide che è giunto per lui il momento di separarsi dai suoi amici così da poter finalmente vivere la propria vita, ma Griffith non è d'accordo: il giovane nutre un morboso attaccamento verso Guts e, non disposto a separarsi, è pronto a sfidarlo a duello pur di non farlo partire, ma Guts vince e Griffith è costretto a lasciarlo andare.

Da quel giorno trascorre un anno in cui Guts continua ad allenarsi e a vagare in cerca di se stesso (fa anche la conoscenza del misterioso Skull Knight, un essere soprannaturale che lo mette in guardia da una "Eclissi" di morte e distruzione che sta per arrivare) e in cui Griffith, caduto in depressione e finito prigioniero nelle segrete del castello di Midland per aver insidiato la figlia del re, viene torturato nei modi più aberranti.

Guts venuto a sapere da Casca (che nel mentre è divenuta sia la nuova leader del gruppo che la sua compagna) della situazione dell'amico, decide di aiutare i mercenari a recuperare il proprio capo. Il gruppo riesce a salvare Griffith il quale, purtroppo, però è stato terribilmente menomato dal carceriere del castello in quell'anno di abusi: egli gli ha reciso i tendini di gambe e braccia, gli ha tagliato la lingua, l'ha scorticato su buona parte del corpo e, soprattutto, l'ha sfregiato al punto da costringerlo a nascondere il proprio volto, lasciandolo quindi distrutto sia nel corpo che nello spirito.

Ciononostante, il peggio arriva quando, sui confini del regno, Griffith (forse tentando il suicidio) inconsapevolmente attiva il suo Crimson Beherit, catapultando se stesso e i suoi in un'altra dimensione: qui un gruppo di quattro arcidemoni conosciuti come God Hand propone al giovane (in quanto possessore del ciondolo magico) di diventare uno di loro a patto di un grande sacrificio. Griffith accetta e sacrifica quindi i propri uomini, i quali vengono massacrati da esseri abominevoli (detti Apostles) della stessa natura di Nosferatu Zodd, per rinascere come Femto, un essere demonico spoglio di qualsiasi inibizione umana.

Grazie all'intervento dello Skull Knight Guts e Casca riescono a salvarsi dal sacrificio, anche se a caro prezzo: la giovane viene stuprata da Femto e, in seguito allo shock, perde completamente la ragione regredendo a uno stadio infantile, quasi animalesco, mentre il ragazzo, nel tentativo di fermare l'ex amico, perde l'avanbraccio sinistro e l'occhio destro.

Da qui in avanti la storia si concentra prima sul desiderio di vendetta di Guts, che ora conosciuto come Black Swordsman viaggia di terra in terra per uccidere i seguaci della God Hand, e poi, coi volumi più recenti, sul tentativo di far rinsavire Casca, ma, più in

generale, il *focus* principale sarà sempre e comunque sul desiderio di sopravvivere alle atrocità della vita.

Col tempo il guerriero troverà nuovi alleati (tra cui sicuramente spicca il bizzarro elfo Puck) e riceverà qualche “potenziamento”, come una spada gigantesca quanto resistente (la Dragon Slayer) e un’armatura magica capace di superare i limiti del corpo umano a discapito della sua incolumità (la Berserker Armor), che lo aiuterà nel suo lungo cammino segnato dal dolore.

*Berserk* è quindi un’opera tanto unica quanto apprezzata e, concentrandosi soprattutto in riferimento alla psicologia e all’animo di Guts in alcuni dei momenti salienti del suo viaggio, nel prossimo paragrafo si cercherà di capire cosa renda questo personaggio uno dei più grandi guerrieri del secondo ‘900 e del terzo millennio.

### **IV.3. Lo *struggler***

Guts è un personaggio dalla vita particolarmente tragica che ha vissuto innumerevoli perdite e immani sconfitte. Egli è però anche un grande guerriero che, nonostante tutto, ha continuato e continua a lottare in ogni volume della sua storia editoriale: per ciascuna di quelle perdite e di quelle sconfitte, il suo spirito non si è mai dato per vinto e, anzi, si è infiammato sempre più della brama di una sanguinosa vendetta, facendo sì che al giovane venissero dati diversi soprannomi, tra cui sicuramente spicca quello di *struggler*. Per questo termine inglese non esiste nella lingua italiana un corrispettivo diretto che racchiuda perfettamente il suo senso o l’essenza del personaggio di Miura, ma, ciononostante, il sostantivo *struggle* veicola dentro di sé i significati di “sforzo”, “sfida” e “sacrificio” e, quando usato come verbo (*to struggle*), ha significato di “lottare” o “combattere” in

condizioni molto difficili o contro avversari potenti e, pertanto, lo *struggler* va inteso e tradotto come colui che resiste e che, con tutto se stesso, si sforza di alzarsi e combattere contro le avversità della vita.

Queste parole da sole però non bastano a capire quanto davvero siano grandi la determinazione o il coraggio (e soprattutto la violenza) del guerriero di Miura e quindi, a riprova e conferma di ciò, occorrerà commentare alcune delle pagine più significative tratte dai vari archi narrativi<sup>4</sup> del manga.



5

Con questa prima pagina si può vedere Guts intento a dialogare col piccolo Puck in seguito a uno scontro contro un'armata di morti viventi. A questo punto della trama i due si

<sup>4</sup> Fatta eccezione per l'ultimo (*Fantasia Arc*) che è ancora in corso.

<sup>5</sup> *Black Swordsman Arc*, capitolo 2.

conoscono ancora da poco (Guts ha salvato l'elfo dagli abusi di un gruppo di zotici solo qualche giorno prima), ma comunque il guerriero non si fa certo problemi a esternare tutto il proprio cinismo e malcontento: in questa fase della propria vita, Guts, privo ancora di un nuovo gruppo di alleati, vaga in solitaria per il continente circondato giorno e notte da mostri terrificanti e, pertanto, non c'è da sorprendersi che la sua psiche sia tarata quasi esclusivamente sul massacro e la sopravvivenza a ogni costo. Con le sue parole crudeli, egli sta facendo riferimento a due personaggi che, offertagli ospitalità, sono appena morti per mano degli spiriti che lo perseguitano, ma, in realtà, questa sua cattiveria è forse più un tentativo di convincere se stesso che tale sia l'ordine naturale delle cose e che la colpa della morte dei due non sia sua, quanto loro per essere stati troppo deboli: egli di base avrebbe un animo buono e compassionevole, ma prima forgiato e poi spezzato dalle tragedie che hanno segnato soprattutto gli ultimi anni della sua vita, adesso si comporta alla stregua di un cane sciolto che non può concepire null'altro che la forza bruta. Miura riassume tutte queste informazioni in precisi aspetti della tavola: l'iride bianco e gelido dello *struggler* sottolinea la profondità del suo dramma psicologico per aver assistito all'inimmaginabile e il velo d'ombra che ricopre il volto del personaggio dà alla scena un senso di violenta e rabbiosa inquietudine che, oltre a sconcertare Puck, fa impensierire anche i lettori.

In questa fase Guts ricorda molto il classico guerriero spietato ispirato a Conan il barbaro, ma, contrariamente al cimero di Howard, lo *struggler* presenta una personalità molto più complessa e sfaccettata che, sebbene nascosta dietro una maschera di truce violenza, rivela un'umanità non comune per questo tipo di personaggio. Certo, fermandosi all'apparenza, Guts dà assolutamente l'impressione di essere l'ennesimo gigante nerboruto dallo sguardo poco rincuorante, ma, una volta che si decide di scendere più in profondità, è altresì facile constatare come egli sia un "guerriero nuovo", diverso da tutti quelli

analizzati sino a ora, poiché è stato scritto per un “lettore nuovo”: egli non uccide per mera soddisfazione personale e nemmeno per una brama di gloria assoluta, ovvero non per quegli istinti tribali e per quelle ambizioni egoistiche che invece muovevano la mano dei suoi predecessori, quanto per un vero e concreto bisogno, per una questione di sopravvivenza sicuramente molto più comprensibile e giustificabile. Ma del resto, non c’è da sorprendersi di questo cambio di prospettive tra “vecchio” e “nuovo”: poiché la sensibilità creativa di uno scrittore e quella relativa al gusto di un lettore sono strettamente collegate e cambiano all’evolversi del contesto storico, culturale e sociale di appartenenza, è più che normale che, in un mondo sempre più avanzato e (almeno relativamente) privo di conflitti come il nostro, vi sia una sempre maggiore produzione e richiesta di opere dal messaggio umanamente più ampio e introspettivo di quei patriottismi, proselitismi e machismi che hanno contraddistinto le epoche precedenti, ma che a oggi non hanno più lo stesso mordente.

Ciononostante, le radici guerriere di Guts non sono state alterate e, anzi, spezzando le catene del cliché, Miura ha dato loro nuovo vigore. Lo *struggler* non sarà guidato dall’egoismo e neppure dal volere degli dei, ma, comunque, presenta sicuramente il tratto più importante del proprio archetipo letterario: una volontà indomabile pronta a esplodere e distruggere chiunque e qualsiasi cosa pur di arrivare a compimento.



Questa pagina ritrae un Guts dopo i tragici eventi accaduti durante l'Eclissi, il rituale in cui Griffith ha sacrificato la Band of the Falcon per rinascere come Femto: menomato, senza più una casa e con la donna che ama che ormai è solo lo spettro di ciò che era prima, lo *struggler* è accecato dall'ira e dal desiderio di vendetta. Il tutto è reso da Miura grazie ai suoi disegni così ricchi di dettagli: l'autore, veicolando attraverso l'illustrazione e le frasi dei *balloon* l'iconografia propria della figura del guerriero classico, ovvero quella che vede il personaggio codificato come un colosso nerboruto dalla determinazione ferrea, fa sì che essa trovi nel fumetto una sua concretizzazione diretta per il lettore e le sue aspettative, grazie a precise inquadrature che ne palesano la sostanza o a scene in cui essa si pone in relazione (e nel caso di Griffith addirittura in contrasto) alla fisicità degli altri personaggi della vicenda. Ad esempio, nel caso qui in analisi, l'autore mostra gli innumerevoli segni

---

<sup>6</sup> *Golden Age Arc*, capitolo 91.

della sofferenza sul corpo muscoloso e pronto a reagire di un guerriero che non si sente ancora sconfitto e che, anzi, nonostante sia già circondato da spiriti maligni, con un ghigno di assoluta determinazione palesa al lettore la propria travolgente forza interiore. Ciò che però è particolarmente importante di questo passaggio è che Guts ormai ha capito che i suoi nemici questa volta non saranno dei semplici mercenari, quanto delle vere e proprie divinità al comando di un esercito di mostri, eppure, ciononostante, egli comunque ha il coraggio di giurare a se stesso di far proprio ciò che un guerriero sa far meglio: combattere. Come Achille posto davanti alla morte di Patroclo, Guts sta ora fronteggiando il proprio dolore per la perdita di tutto quel che per lui era importante e, proprio come il figlio di Peleo, egli sa che non avrà pace finché il sangue dei responsabili non sarà versato. La sua ira è canalizzata soprattutto verso Griffith, l'uomo che per lui rappresentava un leader, un rivale, ma soprattutto un amico e il cui tradimento (che già per chiunque rappresenterebbe una sofferenza difficile da accettare e superare) è per il guerriero, per un uomo i cui istinti e le cui passioni sono normalmente amplificate oltremisura, più simile a un'irrinunciabile dichiarazione di guerra.

Questi elementi della sua vita e della sua personalità permettono per certi aspetti di accomunare Guts alla figura dei *ronin* (浪人, letteralmente "uomo alla deriva"), ovvero a quei samurai che rimasti senza signore o per la morte di questi o per averne perso la fiducia (nel caso specifico possiamo intendere sia la morte di Gambino che e soprattutto la rinascita di Griffith in Femto come fattori scatenanti) si sono rifiutati di assolvere alle regole del *bushido* e di suicidarsi col rituale del *seppuku*: ciò, oltre a privarli di qualsiasi onore, costringeva questi guerrieri a una vita di sofferenza e vagabondaggio di terra in terra in cui, preceduti da una pessima reputazione, era per loro estremamente difficile ritrovare un impiego rispettabile o legale. Lo *struggler* però, se non salvo molto tardi nella storia,

non ha altro interesse che attuare la propria vendetta e, sebbene soffra costantemente per la propria vita di solitudine e demoni, non mostra di preoccuparsi né per il proprio onore né per la propria reputazione.

Guts, però, almeno a questo punto della trama (così come ancora nei capitoli più recenti) non ha alcuna possibilità di vittoria: egli, forza e resistenza sovrumane a parte, non solo non ha poteri particolari (cosa che ormai è chiaro sia un tratto distintivo quasi assoluto nell'archetipo del guerriero) e deve scontrarsi con entità ben più potenti di lui (problema che non dovrebbe sorprendere, se non fosse che si tratta di esseri pressoché onnipotenti), ma è anche certamente condannato alla dannazione poiché, essendo stato marchiato dalla God Hand come sacrificio, a meno che non riesca in qualche modo a liberarsi del segno maledetto, alla morte la sua anima è destinata a venir trascinata nell'Abyss, il corrispettivo dell'Inferno del mondo di *Berserk*, dove gli spiriti dei dannati, come fusi tra di loro, formano una lunga catena di eterna disperazione.

Lo *struggler* è quindi il primo guerriero in questa analisi il cui destino pare indubbiamente segnato (Achille può liberamente scegliere di lasciare la guerra, Beowulf combatte i mostri di sua spontanea volontà e Conan vive in un mondo che, per quanto difficile, si piega tranquillamente alla sua forza), ma la guerra personale di Guts non per questo si placa e, anzi, facendo della sua sola esistenza un'offesa contro gli dei e la natura delle cose, il guerriero cerca continuamente di cambiare il corso degli eventi armato solo della propria inscalfibile determinazione.

Pertanto, è fondamentale soffermarsi sulla sfera del divino e del destino nel mondo di Miura, soprattutto in riferimento al rapporto che il Black Swordsman ha (e preferirebbe non avere) con essa.



I guerrieri analizzati finora, chi più e chi meno, avevano tutti un legame (culturale o personale, di profondo rispetto o di semplice scaramanzia) col mondo degli dei e del sovrannaturale e, studiando il ruolo sociale e i limiti propri dei personaggi, si è avuto modo di constatare come ciò fosse un aspetto di caratterizzazione quasi obbligatorio, dal momento che per gli antichi (o per chi ha voluto scrivere d'antichità immaginarie) l'arte della guerra, così come ogni aspetto della vita quotidiana, rappresentava un tutt'uno con ciò che andava "oltre" il mondo delle percezioni umane. Inoltre, si è visto anche come gli dei rappresentassero l'origine, o comunque il passato, degli uomini e come essi si ponessero al di fuori di ogni comprensione o regola, in quanto incarnazioni dell'esistenza stessa, e come ancora anche il più temerario dei guerrieri, nonostante qualche sporadica e incredibile vittoria, fosse comunque costretto ad accettarne la superiorità. In *Berserk*, però,

---

<sup>7</sup> *Conviction Arc*, capitolo 91.

tutto ciò non avviene: sebbene non espresso canonicamente,<sup>8</sup> in questo universo narrativo sono stati gli uomini a creare dio, così che le loro sofferenze e il loro destino potessero aver un senso, e tutto quel che accade nel mondo è governato da un principio di causalità che, seppur prevedibile nel suo svolgersi, permette lo stesso agli uomini un certo margine di libertà (questo è il motivo per cui lo *struggler*, sebbene andando contro ogni aspettativa, è riuscito finora a sopravvivere), mentre, per quanto riguarda il resto del mondo del soprannaturale, sebbene da un certo momento in poi della trama l'elemento magico diventi il fulcro del mondo,<sup>9</sup> nell'opera la magia e le sue creature appartengono a un passato remoto che è stato completamente oscurato dall'evangelizzazione dell'Holy See, un'organizzazione religiosa simile al cristianesimo che ha spazzato via ogni traccia di straordinario dalla realtà (e di cui si può vedere nella pagina qui in analisi Mozgus, un capo inquisitore divenuto un demone, venir sconfitto dal Black Swordsman. Particolarmente degna di nota è l'attenzione che qui Miura pone sul forte contrasto tra gli elementi della tavola: le luci e le ombre dell'inchiostrazione, nello specifico la scala di grigi usata per la carnagione dei personaggi, il nero del sangue e il bianco assoluto della ferita sul petto del demone, e la scelta grafica di rappresentare in direzione oppositiva i personaggi, fondendone le rispettive vignette, e quindi il rispettivo punto di vista, in una singola, donano un forte senso di dinamicità allo scontro ed esaltano il *pathos* con cui l'autore vuole chiudere quest'importante momento della narrazione. Ciò è importante in quanto nel fumetto, soprattutto in opere come *Berserk*, essendo il protagonista un guerriero e quindi una figura che per antonomasia ha nel dinamismo del combattimento la sua realizzazione narrativa, è proprio tramite tecniche come questa che l'autore riesce a esprimere l'essenza

---

<sup>8</sup> Il capitolo contenente queste informazioni (83) fu volutamente fatto omettere dalla ripubblicazione in volume da Miura stesso in quanto l'autore pensava che svelare la natura di dio, il cui nome sarebbe Idea of Evil, avrebbe posto troppe limitazioni allo sviluppo della trama.

<sup>9</sup> Per i lettori, a dire il vero, ciò avviene sin dalla prima pagina, ma in termini di fabula l'introduzione al soprannaturale avviene relativamente tardi nella vita di Guts.

del proprio personaggio all'interno della vicenda). Guts vive quindi in un mondo tendenzialmente privo di magia e che, quando si interfaccia a essa, non è comunque quasi mai in positivo: lo *struggler*, nella sua semplicità e nel suo pragmatismo da guerriero, non solo si mostra completamente indifferente a quel che va oltre il proprio mondo (ben più della noncuranza comunque ossequiosa di Conan), ma anzi, frustrato dall'impossibilità di vivere una vita tranquilla a causa dei costanti pericoli a cui è sottoposto, si oppone a ciò con profonda e furiosa esasperazione.

Ma il suo non è solo lo sdegno di un ignorante e arido mercenario, quanto quello di un uomo che, avendo perso tutto, conserva fiducia solo nella propria dignità e nella propria forza: egli non ha bisogno né della comprensione né della pietà di qualche essere superiore, perché, fintanto che riuscirà a brandire la sua spada, sa che niente e nessuno potrà mai sconfiggerlo.



Guts nel suo superomismo resta quindi comunque un semplice essere umano: la sua carne sanguina e le sue ossa si spezzano come quelle di chiunque, ma ciò non lo trattiene dal portare all'estremo i suoi limiti e dall'andare ogni volta sempre più vicino al punto di non ritorno. I suoi nemici, invece, sono creature dalla resistenza e dalla forza virtualmente infinite e che, trionfi di questa consapevolezza, vedono gli uomini come creature inferiori non più pericolose di un insetto. Il guerriero è però colui che è in grado proprio di cambiare tale percezione: egli nella sua furia cieca è inarrestabile e, fiero del proprio corpo mortale, rifiuta di concedere spazio ai propri limiti, pronto a godere dello scontro in una sfida per chiunque altro impossibile. A tal proposito, nella pagina qui in analisi, grazie a una sequenza di vignette attente a inquadrare sia lo scontro da più prospettive che i dettagli del linguaggio non verbale dei personaggi, così da dare una maggiore profondità ambientale e

<sup>10</sup> *Falcon of the Millennium Empire Arc*, capitolo 275.

psicologica alla scena, si può vedere lo *struggler* resistere e fronteggiare con fierezza il potente Ganishka (il mostro è un seguace della God Hand e, nella sua forma umana, l'imperatore del regno più vasto del mondo, quello del popolo dei Kushan), il quale, esterrefatto che il guerriero sia sopravvissuto ai suoi attacchi, domanda a Guts se sia davvero soltanto un essere umano: la risposta del giovane non lascia spazio all'interpretazione. Sempre riguardo a come le vignette presentano la vicenda, è poi di particolare interesse capire come il lettore ne percepisca la narrazione: quando si guardano le pagine di un fumetto, si hanno sott'occhio tutte le vignette in contemporanea, ma, ciononostante, alcune di esse, presentando una spazialità particolare nella pagina (ovvero più o meno grande in base alla necessità), focalizzano l'attenzione del lettore in maniera totalizzante sui momenti o sugli elementi della storia più particolari; in questo caso specifico, infatti, si può vedere come Miura costruisca la narrazione del suo guerriero attraverso quelle vignette che presentano una spazializzazione più ampia e quindi possono mettere in risalto gli elementi chiave della caratterizzazione del suo personaggio, i quali, oltre alle già viste dinamicità e fisicità, possono riguardare anche aspetti interiori e psicologici. Questo stesso concetto poi raggiunge il proprio apice in quei casi in cui Miura si serve addirittura di due pagine per la stessa illustrazione (la quale nella maggior parte dei casi è priva di dialoghi), così da focalizzare e fondere in maniera assoluta la narrazione e il punto di vista del lettore.

Tornando alla domanda del demone, però, essa è meno banale di quel che sembra: effettivamente, un guerriero come Guts può facilmente venir confuso coi suoi nemici, dal momento che, per un comune essere umano, le imprese che il giovane compie o la furia con cui le realizza sarebbero quanto meno assurde e inarrivabili. È piuttosto ironico che vi sia tale possibilità, ma, in fondo, questo tipo di personaggio non vuole essere realistico e

neppure moderato, anche perché, nonostante le somiglianze, già solo grazie ad alcuni precisi aspetti di caratterizzazione (tra tutti la fragilità biologica del corpo umano e ciò che da essa deriva), non c'è pericolo di sbagliarsi su quali siano le vere differenze tra un guerriero e le creature che uccide.

Ma il binomio mostro/guerriero, come già anticipato, non si ferma al semplice scontro narrativo, quanto si fa allegoria del combattimento dell'uomo contro le crudeltà del destino: il guerriero è l'uomo che si oppone e lotta contro tutto, anche contro il destino incontrollabile, pur di vivere libero secondo solo le proprie leggi. Questo "paradosso dell'onnipotenza", oltre a rappresentare per il lettore un grande insegnamento e spunto di riflessione, spiega quale sia il fascino di una figura che altresì non sarebbe certo un esempio di grande moralità: Guts, come tutti i suoi predecessori, contestualizzato nel proprio universo assume tutt'altro valore del semplice "assassino con problemi di megalomania", in quanto egli, nonostante la sua immane violenza, sarà comunque sempre meno oscuro e negativo del mondo in cui vive. Quelli che rappresenterebbero senza dubbio crimini efferati e gesti di una mente malata, a livello filosofico-letterario portano a vedere nella figura del guerriero un altro essere umano vittima delle stesse fragilità e sfortune con cui potersi identificare e di cui avere stima. Di fronte alle atrocità della vita e ai propri stessi limiti, questo personaggio ricorda di non sottovalutare mai il proprio spirito di uomini e di mostrare fierezza e ardore nella nostra lotta personale e continua in questo mondo in cui nulla è scritto e tutto può essere conquistato.

## CONCLUSIONI

### INVICTUS

In quest'itinerario tra antichità e modernità si è avuto modo di scoprire, almeno in superficie, quello che è a tutti gli effetti uno dei più antichi e importanti *topoi* letterari di sempre. È ormai chiaro che la figura del guerriero non sia relegabile solo al semplice intrattenimento, ma che rappresenti in sé una parte fondamentale della storia e della psiche umana: a partire dai primordi della nostra specie sino ad arrivare ai giorni nostri, lo spirito combattivo di innumerevoli guerrieri ha plasmato la storia così come la conosciamo e ha ispirato altrettanti autori e lettori a lottare (non solo con l'immaginazione) per le proprie battaglie. Inoltre, nonostante i millenni trascorsi, essa gode ancora di ottima salute in quanto, saputasi adattare di volta in volta alle nuove esigenze del proprio pubblico di riferimento, viene tutt'oggi posta al centro dell'arte e dei suoi medium, siano essi libri, film o serie TV.

Il fascino del guerriero va oltre i muscoli, le spade e i mostri e si riflette in una dimensione più esistenziale che, affine ad altre correnti filosofiche, vuole far passare un semplice ma fondamentale messaggio: a prescindere dalle avversità della vita, l'essere umano può solo stringere i denti e continuare a combattere fino ad arrivare alla propria vittoria o a morire per essa. Parafrasando il celebre autore americano Mark Twain, questo

messaggio d'orgoglio e temerarietà ha senso poiché “non è la dimensione del cane nella lotta, ma la dimensione della lotta nel cane” e così anche per l'uomo non c'è ostacolo che non possa essere superato con la giusta mentalità.

Per ricapitolare proprio quei sentimenti e quella mentalità così difficili da spiegare a parole, di seguito è riportata la poesia<sup>1</sup> che ha ispirato il titolo di questa mia dissertazione e che in pochi versi sintetizza l'intera essenza dello spirito guerriero. Essa è un inno alla gloria personale, all'ambizione che guida coloro che, come il suo autore,<sup>2</sup> non conoscono resa e sono disposti a combattere contro ogni avversità pur di trionfare. Essa non è un messaggio di speranza, ma di coraggio ed eroismo unici, un monito, un insegnamento a cui tutti dovrebbero prestare ascolto:

Out of the night that covers me,  
Black as the pit from pole to pole,  
I thank whatever gods may be  
For my unconquerable soul.

In the fell clutch of circumstance  
I have not winced nor cried aloud.  
Under the bludgeonings of chance  
My head is bloody, but unbowed.

Beyond this place of wrath and tears  
Looms but the Horror of the shade,  
And yet the menace of the years  
Finds and shall find me unafraid.

---

<sup>1</sup> WILLIAM HENLEY, *A book of verses*, Edimburgo, David Nutt in the strand, 1888, pp. 56-57. Nella sua storia editoriale questa celebre poesia è stata conosciuta con diversi titoli, ma quello più celebre rimane *Invictus*: dal latino, col significato di “non vinto” o “invincibile” e anche di “indomabile” e “infaticabile”, quale titolo migliore per un'ode allo spirito di un guerriero?

<sup>2</sup> Henley, rimasto vittima del morbo di Pott a 12 anni, scrisse *Invictus* ormai adulto sul suo letto d'ospedale. Coerente con le sue parole, seppur malato e senza più una gamba, non si arrese mai e riuscì comunque a vivere una vita piena di traguardi e soddisfazioni.

It matters not how strait the gate,  
How charged with punishments the scroll,  
I am the master of my fate:  
I am the captain of my soul.

## **BIBLIOGRAFIA**

**BIBLIOGRAFIA GENERALE E CRITICA**  
**SULLA FIGURA DEL GUERRIERO**

ARNALDI, VALERIA, *Manga art. Viaggio nell'iper-pop contemporaneo*, Roma, Ultra, 2015.

BARBIERI, DANIELE, *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci, 2009.

BESPALOFF, RACHEL, *Sull'Iliade*, trad. it. di Simona Mambrini, Milano, Adelphi, 2018  
(Paris 2004).

CESERANI, REMO, *Raccontare il postmoderno*, Torino, Bollati Boringhieri, 2016.

CHAPOUTOT, JOHANN, *Il nazismo e l'Antichità*, trad. it. di Valeria Zini, Trento, Einaudi,  
2017 (Paris 2008).

CHAPOUTOT, JOHANN, *La rivoluzione culturale nazista*, trad. it. di Luca Falaschi, Bari,  
Laterza, 2019 (Paris 2017).

CHIURAZZI, GAETANO, *Il postmoderno*, Milano, Mondadori, 2002.

DEBENEDETTI, GIACOMO, *Il personaggio-uomo*, Varese, ilSaggiatore, 2016.

DEBENEDETTI, GIACOMO, *Il romanzo del Novecento*, Milano, Garzanti, 1971.

DEBENEDETTI, GIACOMO, *Saggi critici*, Milano, Mondadori, 1955.

ECO, UMBERTO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La nave di Teseo, 2018.

ELIADE, MIRCEA, *Trattato di storia delle religioni*, a cura di Pietro Angelini, trad. it. di Virginia Vacca, Torino, Bollati Boringhieri, 1976 (Paris 1948).

ERCOLANI, ANDREA, *Omero. Introduzione allo studio dell'epica arcaica*, Roma, Carocci Editore, 2016.

EVANS, RICHARD, *Alla conquista del potere. Europa 1815-1914*, trad. it. di David Scaffei, Bari, Laterza, 2020 (London 2017).

FLETCHER, RICHARD, *La conversione dell'Europa dal paganesimo al cristianesimo 371 – 1386 d.C.*, trad. it. di Stefano Marino, Milano, Corbaccio, 2000 (London 1997).

FLORE, SERGIO, *Da Thor a Cristo: la conversione della Scandinavia*, in «the Wise Magazine», <https://www.thewisemagazine.it/2017/10/14/la-conversione-della-scandinavia/> (10/4/21).

FOSTER, HAL, *Arte dal 1900*, a cura di Elio Grazioli, Milano, Zanichelli, 2010 (London 2005).

- GANERI, MARGHERITA, *Postmodernismo*, Milano, Editrice Bibliografica, 1998.
- GRAVES, ROBERT, *I miti greci*, trad. it. di Elisa Morpurgo, Cuneo, Longanesi, 1983  
(Harmondsworth 1955).
- GRAVETT, PAUL, *Manga. 60 anni di fumetto giapponese*, trad. it. di Cinzia Negherbon e  
Céline Pozzi, Modena, Logos, 2006 (New York 2004).
- GROSSER, HERMANN, *Narrativa*, Milano, Principato, 2008.
- GUIDORIZZI, GIULIO, *Il grande racconto della guerra di Troia*, Bologna, Il Mulino, 2018.
- HAINSWORTH, J.B., *Epica*, trad. it. di Donatella Velluti, Firenze, La nuova Italia, 1997  
(Berkeley 1991).
- HODGKINS, CRYSTALYN, *Roundup of Newly Revealed Print Counts for Manga, Light Novel  
Series (September)*, in «Anime News Network»,  
[https://www.animenewsnetwork.com/news/2018-09-29/roundup-of-newly-revealed-  
print-counts-for-manga-light-novel-series-updated/.136106](https://www.animenewsnetwork.com/news/2018-09-29/roundup-of-newly-revealed-print-counts-for-manga-light-novel-series-updated/.136106) (7/5/21).
- CHIESA ISNARDI, GIANNA, *I miti nordici*, Milano, Longanesi, 2012.
- LA PENNA, ANTONIO, *Epos e civiltà del mondo antico*, Torino, Loescher, 1986.

LAWSON, RICK, *Christianity in Beowulf*, in «Shadowed Realm»,  
[https://www.shadowedrealm.com/medieval-articles/exclusive/christianity\\_in\\_beowulf](https://www.shadowedrealm.com/medieval-articles/exclusive/christianity_in_beowulf)  
(10/4/21).

LIMENTANI, ALBERTO, INFURNA, MARCO, *L'epica. Strumenti di filologia romanza*,  
Bologna, Il Mulino, 1986.

MATTEOS, *Breve storia della semiotica del fumetto*, in «Fumettologicamente»,  
<https://fumettologicamente.wordpress.com/2010/10/06/breve-storia-della-semiotica-del-fumetto/> (29/9/21).

MCCLOUD, SCOTT, *Capire, fare e reinventare il fumetto*, trad. it. di Leonardo Favia,  
Torino, BAO, 2018 (L'opera è l'unione di tre saggi pubblicati distintamente:  
Northampton 1993, New York 2000, New York 2006).

MOZ, MIKI, *Censure ed errori nell'edizione italiana di Berserk*, in «Giornale POP»,  
<https://www.giornalepop.it/censure-errori-edizione-berserk/> (7/5/21).

MURRAY, GILBERT, *Le origini dell'Epica Greca*, trad. it. di Giulio De Angelis, Bologna,  
Sansoni, 1964 (Oxford 1907).

MUZZIOLI, FRANCESCO, *Le teorie della critica letteraria*, Roma, Carocci, 2017.

- NEWMAN, JOHN, *Lo sviluppo della dottrina cristiana*, trad. it. di A. Prandi, Bologna, il Mulino, 1967 (Littlemore 1845).
- NIETZSCHE, FRIEDRICH, *Così parlò Zarathustra*, trad. it. di Anna Maria Carpi, Roma, Newton Compton, 2013 (Chemnitz 1883).
- NUCCI, MATTEO, *Achille e Odisseo. La ferocia e l'inganno*, Trento, Einaudi, 2020.
- ONG, WALTER, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, trad. it. di Alessandra Calanchi, Bologna, Il Mulino, 1986 (London 1982).
- PANATERO, MARINA; PECUNIA, TEA, *Bushido. La Via del guerriero*, Milano, Feltrinelli, 2013.
- PIZZUTO, NUNCIA, *Epica spontanea ed epica riflessa*, Firenze, G. D'Anna, 1973.
- SASSOON, DONALD, *La cultura degli europei*, trad. it. di Chiara Beria, Monica Bottini, Elisa Faravelli e Natalia Stabilini, Trento, BUR, 2011 (Charlottesville 2006).
- SCARDIGLI, PIERGIUSEPPE, *Il canzoniere eddico*, Milano, Garzanti, 2019.
- SHANES, ERIC, *Pop Art*, trad. it. di Federica Barbi e Noemi Cuffia, Alessandria, Gribaudo, 2007 (New York 2006).

STURLUSON, SNORRI, *Edda*, a cura di Giorgio Dolfini, Milano, Adelphi, 1975.

TZU, SUN, *L'arte della guerra*, a cura di Riccardo Fracasso, Roma, Newton Compton editori, 2013.

TESSON, SYLVAIN, *Un'estate con Omero*, trad. it. di Sara Arena, Padova, Rizzoli, 2018 (Paris 2018).

VINCENT, BRITTANY, *FEATURE: Interview with Dark Horse's Michael Gombos on "Berserk" and More*, in «Crunchyroll», <https://www.crunchyroll.com/it/anime-feature/2017/05/21-1/feature-interview-with-dark-horses-michael-gombos-on-berserk-and-more> (8/5/21).

Articoli vari in «Artisticamente», <https://artisticamente.jimdofree.com/> (31/9/21).

Articoli vari in «Berserk Wiki», [https://berserk.fandom.com/wiki/Berserk\\_Wiki](https://berserk.fandom.com/wiki/Berserk_Wiki) (6/5/21).

Articoli vari in «Conan Wiki», [https://conan.fandom.com/wiki/Main\\_Page](https://conan.fandom.com/wiki/Main_Page) (12/5/21).

## OPERE PRESE IN ESAME

HEANEY, SEAMUS, *Beowulf*, trad. it. di Massimo Bacigalupo, Roma, Fazi Editore, 2002  
(London 2000).

HENLEY, WILLIAM, *A book of verses*, Edimburgo, David Nutt in the strand, 1888.

HOWARD, ROBERT, *Conan il barbaro*, a cura di Giuseppe Lippi, Milano, Mondadori, 2016  
(Chicago 1932).

HOWARD, ROBERT, *Conan The Conqueror*, Glasgow, Sphere, 1974.

KOCH, LUDOVICA, *Beowulf*, Torino, Einaudi, 1987.

MIURA, KENTARŌ, *Berserk*, VOL. 1 – 40, Milwaukee, Dark Horse Comics, 2003 – 2019.

OMERO, *Iliade*, a cura di Maria Grazia Ciani, Padova, Marsilio, 2018.

OMERO, *Iliade*, a cura di Vincenzo Monti, Milano, Società Tipografica de' Classici Italiani,  
1825.

TOLKIEN, J.R.R., *Beowulf*, a cura di Christopher Tolkien, trad. it. di Luca Manini, Milano,  
Bompiani, 2019 (London 2014).