

Morgoth – Dietro la maschera

di Barbara Sanguineti

“Accendere una lampada e sparire / questo fanno i poeti”

Emily Dickinson riassume così la relazione tra l'artista e la sua opera. Chi crea arte 'accende una lampada' per il suo pubblico, svelando aspetti nuovi o nascosti dell'esistenza, e nello stesso istante scompare dietro le quinte. Restano le sue creazioni a parlare, e credo che il dar vita a personaggi in grado di 'dialogare' con il pubblico sia davvero una delle massime soddisfazioni per un artista. Tutto ciò per dirvi che potrei intrattenervi a lungo sul palmarès di Ivan Cavini, illustratore, scenografo e artista specializzato nell'universo tolkieniano, e avrei anche potuto chiedergli più ragguagli sulle illustrazioni che esamineremo, ma lascerò che a parlare siano i suoi dipinti; io stessa ho preferito dialogare direttamente con il personaggio raffigurato ovvero con Melkor o Morgoth, comunque preferiate chiamarlo.

Considerata la mia passione per il gotico e l'horror, pensavo che sarebbe stato semplice avere a che fare con il *villain* più tetro e potente delle storie tolkieniane. Poi mi sono resa conto che interagire con questi dipinti era più impegnativo del previsto: guardare negli occhi di questo personaggio è un po' come guardare in quelli del ritratto di Dorian Gray alla fine della storia, un volto che reca scolpiti tutti segni della depravazione; anche nel caso di Melkor a un passato splendore fa riscontro... beh, ascolterete e vedrete che cosa.

Penso però che dobbiamo arrivare preparati al momento in cui questi dipinti vengono svelati: occorre che, prima di mostrarveli, vi presenti un poco il soggetto. A lui, Morgoth, piacerebbe sicuramente la suspense che si forma narrando la sua storia, un intreccio di fili neri che si espande e finisce per ricoprire la trama del racconto, evocando soprattutto un'emozione: la paura. Come dico spesso, la paura è la più antica delle emozioni, collegata com'è al nostro istinto di sopravvivenza.

E antichissimo è anche lui, di sicuro il più antico tra i personaggi di cui sentirete parlare in questi incontri fatti di parole e immagini.

Se ci tuffiamo nel mondo secondario creato da Tolkien dobbiamo immediatamente fare i conti con Melkor. Insieme ad altri come lui, gli Ainur, era emanazione della mente di Eru Ilúvatar, l'unico dio di quell'universo.

“Nulla è malvagio fin da principio” – dice Elrond nel *Signore degli Anelli* con una frase divenuta celebre – “neppure Sauron lo era”. E Melkor? Sauron, l'avversario dei Popoli Liberi nella Guerra dell'Anello, fu traviato da Melkor, ma chi o che cosa traviò Melkor?

Per quanto riguarda lui, diventa difficilissimo stabilire quando avviene il passaggio dalla Luce alle Tenebre: è interessante ma forse destinato a rimanere senza risposta chiedersi il momento in cui Melkor, il più potente e bello tra gli Ainur, valica una volta e per sempre il confine che separa il Bene dal Male. E lo valica, apparentemente, di sua spontanea volontà.

Si dice all'inizio dei racconti che egli vagasse pensieroso nel Vuoto, cercando la Fiamma Imperitura, quella sorta di 'scintilla primordiale' che solo Eru poteva usare per mettere in atto le sue creazioni.

Melkor, lo sappiamo, era bellissimo allora, e il suo nome significava 'colui che si eleva in potenza'.

Ma è già durante la Musica degli Ainur, il momento di canto corale che delinea il mondo e ne stende in un certo senso il ‘progetto’ in potenza e non ancora in atto, che Melkor scivola nel ruolo di antagonista, di elemento perturbatore, di macchia sul dispiegarsi armonioso della storia.

Nell’overture iniziale delle leggende tolkieniane, cioè il canto degli Ainur, la voce dissonante, tronfia e quasi puerile di Melkor non fa che scimmiettare la potenza creatrice di Ilúvatar. Lo stesso Ilúvatar lo mette a tacere con la peggiore delle reprimende: gli rinfaccia cioè che lui stesso, malgrado tutta la potenza e lo spirito ribelle, non è null’altro che uno strumento della sua volontà.

“E tu, Melkor, vedrai come non sia possibile eseguire alcun tema che non abbia la propria ultima origine in me e come nessuno abbia il potere di alterare la musica a mio dispetto. Poiché colui che vi tenterà non farà che provare di essere mio strumento nel concepire cose maggiormente meravigliose, cose che egli stesso non aveva immaginato.”

E ciò si vede bene al momento della discesa degli Ainur nel mondo.

Alcuni di loro, infatti, non si accontentano di aver contribuito alla creazione del mondo con la Musica, ma vogliono discendere in esso, per perfezionarne la formazione. I Valar, così sono detti costoro, sono esseri immortali, capaci di assumere qualsiasi forma desiderino; io personalmente me li immagino, in quell’occasione, come globi di luce che solcano il cielo primordiale di Arda portandovi colore, definizione e dettagli, ciascuno secondo la propria sfera di influenza. Poi i globi di luce vorticano su sé stessi e si distendono in una forma allungata, con un capo e arti sinuosi, che noi tutti riconosceremmo, perché è la nostra forma.

Yavanna, Signora della natura vivente, farà germogliare le piante e tutto ciò che di verde ricopre la terra; sotto l’impulso di Ulmo le acque si raccoglieranno nei grandi oceani turchesi, o scorreranno in rivoli e fiumi. Varda illuminerà di nuove stelle il cielo notturno, oro e metalli bruniti saranno come guanti sulle braccia di Aulë, il fabbro dei Valar. E così via.

Ma ora immaginiamoci la scena: nella parte opposta del cielo un’altra meteora sta cadendo, circondata da fiamme e vapori neri. Si infrange lontano, eppure un boato scuote la terra, si aprono crepe sul suolo e ne esce lava rossa come sangue. Anche il cielo all’orizzonte esplode in rosso: Melkor ha fatto il suo ingresso nel mondo.

Eppure, tornando alle parole di Eru, a questo punto anche la sua rabbia diviene parte della cosmogonia, del progetto di Ilúvatar: Melkor è signore del fuoco e del gelo, ma quando la sua ira ribolle, scontrandosi con le masse d’acqua, dal vapore nascono candide le nuvole. E nell’aria il gelo estremo di tutto il suo rancore si condensa in piccole, meravigliose gemme bianche: i fiocchi di neve.

Purtroppo le cose sono destinate a peggiorare. I Valar si sono stabiliti a Ovest a Valinor, nel Reame Beato, dove due grandi Alberi alternano le loro luci d’oro e d’argento illuminando una terra di eterna primavera.

Melkor invece si è installato nella Terra di Mezzo, che si trova a est, oltre il mare, un continente sospeso in perenne crepuscolo. Qui ha scavato e ha costruito una fortezza sotterranea, Utumno, da cui promana oscurità profonda, e tutto ciò che viene toccato da tale oscurità si contamina, avvizzisce o viene deformato.

Arriva finalmente un punto in cui gli altri Valar sono costretti intervenire: il popolo degli Elfi, infatti, si è destato, e già Melkor incombe su di loro, ne irretisce alcuni, li tortura e trasforma in Orchi.

I Valar si mobilitano e Melkor viene trascinato in catene, piagnucolante, a Valinor. Giace per secoli nelle prigioni e senza di lui il mondo prospera: Elfi e Valar vivono felici nelle Terre Imperiture, in quello che viene chiamato il Meriggio del Reame Beato.

Ma poi, con un tragico errore, Melkor viene liberato e riammesso a Valinor. Qui pone in atto tattiche meno violente e più subdole: finge di essersi pentito, si insinua tra gli Elfi, lusingandone l'orgoglio e istigandoli contro i Valar.

E qui si innamora per la prima e unica volta con una passione sfrenata, non per una persona, ma per le tre gemme che il più insigne tra gli Elfi, Fëanor, ha creato. Nelle tre gemme sfavilla la luce degli Alberi, quella delle stelle e delle pozze d'acqua cristallina. Sono insomma i Silmaril, un distillato di tutto ciò che di bello e luminoso c'è nel mondo.

Preso da questo desiderio Melkor inganna gli Elfi e Fëanor, inducendoli a ribellarsi ai Valar; sparge egli stesso sangue elfico, nell'atto di rubare le gemme, e mercanteggia con un essere mostruoso in forma di ragno la sua fuga dal reame beato: questa creatura, Ungoliant, potrà distruggere i due Alberi e cibarsi della loro Luce, e poi entrambi fuggiranno nella Terra di Mezzo, protetti dalla coltre di oscurità tessuta dal mostro.

Fëanor, derubato delle gemme, imprime tuttavia sulla persona di Melkor un sigillo di ignominia, cambiandone il nome in Morgoth – l'Oscuro Nemico del Mondo. E così sarà conosciuto da allora in poi. Molti Elfi lo inseguono nella Terra di Mezzo e i sette figli di Fëanor, quasi tutti teste calde quanto il padre, giurano di riappropriarsi a qualunque costo dei Silmaril. Inizia la guerra dei Gioielli.

Anche il corpo immortale di Melkor/Morgoth ha continuato a cambiare però. Tolkien, nei suoi passaggi più filosofici, ci spiega che anche per i Valar, esseri immortali che mutano forma a loro piacimento, c'è un prezzo per un uso eccessivo della corporeità: più uno ne abusa per godere dei piaceri materiali o trarne vantaggi, più si vincola a essa, cosa da cui Morgoth trarrà frutti amari ma anche una grande rivalsa.

Ecco il frutto amaro: dopo il furto dei Silmaril e la distruzione degli Alberi Morgoth non sarà più capace di assumere una forma bella, e anzi si ammanterà solo più di una torreggiante presenza di terrore e mostruosità. Conscio che la sua incarnazione in una forma immutabile l'ha reso in un certo senso meno potente dal punto di vista fisico, sarà da ora in poi restio a lasciare la sua

fortezza nella Terra di Mezzo. E proprio di qui, da Angband, usciranno schiere di orchi, con Balrog e draghi, e il continente si trasformerà in un grande, tragico campo di battaglia fino alla fine della Prima Era.

Ora è venuto il momento di svelare il primo dipinto di Ivan, che rappresenta questo oscuro signore con la maschera-elmo che lui ha voluto per sé (figura 1). È un dipinto, come si può arguire, a tinte fosche, seppure non fredde, un ritratto che emerge dalla roccia e dalla polvere e che richiama, anche nello sfondo sfocato, luoghi impervi e deserti, esteriori e interiori.

È una maschera tuttavia rispondente al desiderio di chi la indossa di ricordare la sua antica avvenenza, con una sagoma regolare, i lineamenti senza età e - a parte uno - ben proporzionati, le sopracciglia fini e arcuate, il naso diritto.

La cosa che più colpisce è la sensazione di impenetrabilità e di lontananza che il viso di metallo è inteso a incutere. La maschera di bronzo



ha occhi vagamente obliqui, socchiusi, di cui è impossibile incontrare lo sguardo. Le labbra sono sigillate nel senso letterale del termine anche se, osservandoli di lontano, i sigilli paiono denti acuminati. Questo piccolo particolare, quasi un *trompe-l'œil*, non era probabilmente voluto dall'autore (che così mi ha confermato), ma è un esempio di quei piccoli segreti che l'opera condivide con il suo pubblico, la sottoscritta in questo caso, a testimonianza della ricchezza e potenzialità espressiva autonoma dell'arte.

La maschera comunque non parla, non vede e sembra irraggiungibile – non vi è alcuna volontà di comunicare e pare che la sua presa sul mondo possa solo avvenire attraverso le proiezioni mentali di un potere basato sul terrore e l'angoscia. Sembra a tutti gli effetti una faccia inespressiva, enigmatica, quasi aliena e forse ancora più per questo destinata a ispirare paura. Più che una maschera teatrale (di solito molto connotata nelle emozioni) noi del nostro mondo primario possiamo paragonarla alle maschere tribali africane, ad esempio, le cui fattezze stilizzate sono volte a veicolare autocontrollo, pace interiore o saggezza.

Ma a predominare qui è, come dicevo, il distacco. Ira, disgusto, anche malevolenza trasmetterebbero comunque un senso di umanità, invece la non-espressione della maschera trasmette solo un'idea di separazione.

L'aspetto più inquietante ed evidente di questa testa, ovvero l'elongazione del cranio, potrebbe in chiave positiva alludere a una conoscenza, volontà e consapevolezza superiori. In negativo ciò si ribalta in prevaricazione e controllo mentale: un potere che può superare l'inespressività della maschera e arrivare alle menti dei suoi sudditi, o schiavi.

Ivan Cavini afferma di essersi ispirato alla mitra, copricapo tipico del clero, ricordando che nella Terra di Mezzo è esistito un unico culto 'formale', che si afferma a Númenor nella Seconda Era, in cui Sauron proponeva al popolo Morgoth come dio, con tutto il conseguente apparato di riti e sacrifici umani.

Se la guardiamo con i nostri occhi da mondo primario questa caratteristica, cioè la sproporzione della fronte, può anche suggerire la superbia e orgoglio smisurati che caratterizzano il personaggio. Nel nostro mondo la superbia è stigmatizzata come gravissimo peccato capitale.

Agostino nel *De civitate Dei* dice che la superbia consiste nell'allontanarsi da Dio e convertirsi a sé. Il superbo scimmietta Dio e vuole imitare la sua potenza e rendersi simile a lui, che è esattamente ciò che è costretto a fare Morgoth. Infatti, Tolkien insiste sul fatto che il Male non potrà mai creare nulla di nuovo e originale, ma solo scimmiettare le opere del creatore o deformarle, come avviene nella creazione degli Orchi – Elfi catturati e poi torturati in modo da renderli deformi e aberranti.

Il distacco inquietante tra il Signore e i suoi sudditi è ribadito in una veste/armatura che nulla lascia trasparire della persona sottostante.

Ma non sparisce la corona, dove campeggiano i tre Silmaril rubati agli Elfi.

Se mai Morgoth ha amato qualcosa sono le tre gemme per le quali ha definitivamente voltato le spalle a Valinor. Certo li ama innanzitutto di pura bramosia, quella dell'avidio predone per il tesoro più prezioso.

Ma possiamo pensare anche un'altra cosa: forse la loro luce gli ricorda i tempi primigeni in cui lui stesso era un essere di Luce, ed è l'ultimo appiglio per quel mondo superiore di cui lui ormai non può far parte se non coprendolo di tenebra. Non per nulla la forma tripartita del loro castone viene ripetuta - nella raffigurazione di Ivan Cavini - sullo scudo che Morgoth sfoggia in battaglia. Portarli sempre indosso comunque è volontà di custodirli nel luogo più sicuro, la sua persona. Chi ha letto *il Silmarillion* sa quanto si sbaglia, ma a questo punto lui li possiede ancora tutti e tre.

Torneremo sulla rappresentazione dei Silmaril più avanti.

Si dice che Morgoth sia stato l'unico Vala a provare la paura. Morgoth temeva gli altri Valar e non solo loro. Si dice anche che non guidasse mai personalmente le sue innumerevoli truppe in battaglia, ma si servisse dei draghi o dei Balrog come luogotenenti. Lui rimaneva nascosto sottoterra nella sala del trono, dove, come è raccontato nel *Lai del Leithian*, enormi colonne si levavano istoriate con facce di demoni, e serpi, lupi e altre bestie feroci sostavano presso il seggio. In un'occasione, tuttavia, Morgoth fu costretto a uscire dalla sua fortezza, e quest'episodio mi permette di mostrarvi la seconda illustrazione di Ivan Cavini.

Dopo secoli di guerre durante la Prima Era, e soprattutto dopo la Battaglia della Fiamma Improvvisa, le sorti dei Popoli Liberi (Elfi e Uomini loro alleati) subiscono un duro colpo: le loro truppe vengono decimate o battono in ritirata e Morgoth dilaga nel Nord.



Fingolfin, il capo supremo degli Elfi nella Terra di Mezzo, prende allora una decisione disperata. Dopo una folle cavalcata attraverso le terre devastate dalla guerra, l'Elfo arriva davanti ai cancelli di Angband e sfida Morgoth a duello (figura 2).

Nel *Silmarillion* si narra che Morgoth non accettò subito la sfida, ma visto il gran soffiare di corno, e battere sul portone da parte del re elfico, fu alla fine costretto a uscire. E lì stette, imponente come una torre, vestito della sua tenebrosa armatura e brandendo la sua mazza, una terribile arma chiamata Grond. Iniziò un lungo, sfiancante duello, che si protrasse malgrado la palese asimmetria fisica dei contendenti. Fingolfin, più agile e svelto, riuscì a ferirlo sette volte, ma alla lunga inciampò e venne sopraffatto dalla possanza dell'avversario, che gli schiacciò il collo sotto il piede gigantesco. Prima di morire però il re elfico gli recise i tendini del tallone, azzoppandolo per sempre. E più tardi una grande aquila calò dal cielo, sottraendo il corpo dell'Elfo alla furia di Morgoth e sfregiando quest'ultimo con gli artigli.

Morgoth, che a quel tempo non aveva più la capacità di mutare forma, rimase zoppo e sfigurato per sempre.

Ma è tempo di scendere più in basso, di scavare non soltanto sottoterra, dove fin dai tempi più antichi Morgoth ha posto i suoi quartier generali, ma nel carattere del personaggio stesso. Qui va fatta una precisazione di ordine letterario.

Nei romanzi di Tolkien, ma soprattutto in quel meraviglioso racconto mitico che è *Il Silmarillion*, proprio perché si tratta di una saga e il linguaggio è stilizzato e formulare, le descrizioni dei personaggi sono necessariamente succinte, evocative ma poco dettagliate. Per questo motivo sono ancora più interessanti le immagini che di tali personaggi danno gli illustratori, specialmente quelli che, come Ivan, hanno un'ottima base tolkieniana: possono aggiungere dettagli e restituirci raffigurazioni ricche e suggestive, capaci di farci vedere nuovi aspetti di 'vecchi' personaggi.

Un po' come quando si scosta la tenda di una finestra e si possono scorgere nuovi particolari di un paesaggio che è sempre stato lì.

Vogliamo allora scoprire il volto di Morgoth? Morgoth caduto, ovviamente, ormai cristallizzato nella sua forma di Signore di Tenebra, che abbiamo visto prima coperta dalla maschera-elmo. Che cosa potremo dunque dire all'oscuro nemico del mondo per convincerlo a togliersi quella maschera? Forse potremmo blandirlo chiedendo di poter ammirare il suo volto - come se qualcuno davvero volesse farlo - , o forse semplicemente con la fantasia volare a mo' di pipistrello, come una volta fece Lúthien, eroina del *Silmarillion*, fino in fondo alle segrete della sua fortezza nella stanza circolare e spoglia che è il suo rifugio (così me la immagino) e, appesi a testa in giù, attendere il momento in cui il tiranno si spoglia dello schermo della sua armatura?

In quale guisa incontreremo Morgoth? Sarà raffigurato come un demone dagli occhi infuocati, come spesso gli artisti lo dipingono, o forse come uno spettro ammantato di nero? Un essere bestiale, con la ferocia impressa sul volto? Ce ne sarebbero tutte le ragioni: non dimentichiamo che Morgoth è stato un tiranno, un omicida, un torturatore e, se diamo retta alla History of Middle-earth, forse si è macchiato anche di stupro.

Sveliamo dunque il volto di Morgoth nella rappresentazione di Ivan Cavini (figura 3).

Quando mi capita di dover elaborare un'impressione su una rappresentazione artistica, tendo ad ascoltare sempre le prime parole che mi fioriscono in mente.

In questo caso sono state: 'Ecco Gerione!' Come sapete, Gerione è uno dei mostri preposti ai cerchi infernali, e in particolare a quello delle Malebolge, destinato ai fraudolenti. Dante ce ne dà nel canto XVII dell'Inferno una descrizione particolarmente repellente dicendo che 'la faccia sua era faccia d'uom giusto, tanto benigna avea di fuor la pelle' mentre il resto del corpo era il consueto ibrido di parti animali: corpo si serpe, ali membranose da pipistrello e così via.

È stata quella 'faccia da uomo giusto' a colpirmi quando ho visto questo ritratto. Il grande mistificatore compie un'altra delle sue illusioni, anche se non può più sgusciar fuori e rientrare in forme diverse come faceva una volta.

La magia stavolta sta nel suo sguardo. Come non vedere anche solo un accenno di pacata saggezza in quegli occhi castani? E forse, per quanto possa sembrare assurdo, un'ombra di giudizio nell'espressione circospetta e seria del viso? Quasi che fossimo noi a sbagliare e lasciarci fuorviare, e non questo maestro di inganni. Quasi che fosse lui a giudicare noi, e non il contrario.

D'altronde già molto tempo prima, mentre si trovava tra gli Elfi a Valinor, il suo personaggio è stato proprio quello del consigliere fraudolento, del finto amico, dell'istigatore, del seminatore di zizzania. Quindi il paragone con Gerione, essere ancor più mostruoso perché dotato di volto saggio



e giusto, sembra calzante. Sicuramente, anche secondo la morale dantesca, Morgoth si è guadagnato un posto a Malebolge.

E anche in questo caso lo sguardo saggio è circondato da parti repellenti. Una è lo sfacelo del volto, che sembra composto di più strati che si stanno sfaldando, e reca segni sulla fronte smisurata che fanno proprio pensare a quelli che potrebbero lasciare gli artigli di una grande aquila.

Vediamo che le guance sono cascanti, la pelle screpolata e ci sono strisce nere sotto gli occhi (lacrime nere?) e sotto le labbra, quasi come se i lineamenti fossero destinati prima o poi a colare via. Il ritratto sembra risuonare anche di una sorta di *vibe* alieno, quasi 'Harkonnen' se mi consentite il paragone.

Poi notate un altro piccolo *trompe-l'œil*: guardando il dipinto da lontano gli occhi scompaiono nelle orbite e si ha l'impressione che il volto somigli a un teschio. Il colore bronzeo della maschera diventa sulla pelle un pallore giallo verdognolo che sa di morte, di cadavere.

Anche se Morgoth rimane un essere immortale sembra quindi che la caducità sia in qualche modo scesa su di lui. In fondo soprattutto la parte inferiore del volto, apparentemente quella meglio conservata, è quella di un uomo anziano, e ciò è un dato molto originale del dipinto di Cavini, perché di solito vediamo i Valar rappresentati come esseri eternamente giovani, oppure, nel caso di Morgoth, come un mostro immortale, demoniaco e senza età.

La vecchiaia che aleggia sul volto del personaggio in fondo potrebbe anche accreditare quell'idea di saggezza che, come dicevo prima, promana dallo sguardo. Ma la piega amara delle labbra racconta un'altra storia: per Morgoth la vecchiaia significa in definitiva solo sconfitta.

Anche se l'occhiata che ci dà è composta, essa ispira dolore e tristezza, non la tristezza che attira compassione ed empatia, ma quella che inquina il passato e il futuro - il verbo inquinare, vedrete, non è scelto a caso.

Il passato glorioso di Melkor è guastato irrimediabilmente dalla sua corruzione, il futuro già segnato dal fallimento: alla fine della Prima Era, nella Guerra d'Ira, i Valar gli muoveranno guerra, rovesceranno il suo regno tirannico, lo ridurranno in catene, e lo scaraventeranno, con le gambe mozzate, nel Vuoto atemporale fuori dal mondo, dove la fine della storia incontra il suo inizio: è proprio lì che Melkor, allora possente e bellissimo, si aggirava all'inizio dei tempi cercando lo strumento di ogni creazione, la Fiamma Imperitura.

Eppure, prima vi ho parlato di una rivalsa che questo malvagio si prende su Arda e ho enfatizzato il verbo 'inquinare'. Vi ho detto che l'uso eccessivo, l'abuso della forma corporale condanna anche esseri quasi onnipotenti come i Valar a cristallizzarsi in una forma definita – nel caso di Morgoth abbiamo visto quale – senza poterla più cambiare. Ma nel suo caso, il suo interagire con le trame materiali del mondo, proprio la materia stessa direi, porta conseguenze terribili anche per il mondo: l'essenza malvagia di questo essere contamina la terra e le sue creature, tanto che si può dire, con buona approssimazione, che Arda è per lui ciò che sarà l'Unico Anello per Sauron: un'opera che diventa tutt'uno con il suo artefice. È precisamente ciò a cui allude il titolo 'Morgoth's Ring' del X volume della History of Middle Earth. Ed è la triste eredità di Morgoth nel mondo, una sorta di suo DNA sparso ovunque: Arda non potrà essere risanata se non dopo la fine dei tempi, dopo lo svolgersi di una doverosa apocalisse.

In quest'ultimo dipinto, quello senza maschera, sullo sfondo appare un'altra figura. È un accenno, ancora sfocato, del futuro. Si tratta di Sauron, cui Morgoth dovrà involontariamente passare il testimone di antagonista alla fine della Prima Era.

Rispetto a Sauron, è Tolkien stesso a dircelo nei suoi scritti teorici, Morgoth è un malvagio nichilista, caotico, il cui fine ultimo è la distruzione, anche se ci può arrivare con l'inganno oltre che

con la forza fisica; laddove Sauron si propone non di distruggere ogni cosa ma di dominare la terra e i suoi popoli. Detto in termini alla Dungeons&Dragons, Morgoth è più ‘chaotic evil’, mentre Sauron è ‘lawful evil’.

Se vogliamo invece rivolgerci non alla cultura pop ma a quella accademica, Tom Shippey, grande studioso tolkieniano che abbiamo avuto l'onore di ospitare qui a FantastikA nella scorsa edizione, parla delle diverse connotazioni del Male in Tolkien: dal male consapevole e grottesco, contraddittorio che caratterizza gli Orchi, alla progressiva discesa verso l'iniquità dei Nazgûl – ma in fondo anche di personaggi come Boromir o Saruman, che si illudono di poter utilizzare poteri malvagi, o di venire a patti con essi, per ambizione o perfino per fini positivi, e risultano poi risucchiati e annichiliti dal Male che hanno voluto dominare; per finire poi con la malignità imperscrutabile e misteriosa degli Esseri dei Tumuli o Ungoliant. Ecco, Morgoth, se prendiamo la sua parabola dall'inizio, è un po' tutto ciò – e d'altronde lo si può capire pensando al suo permanere, in misura infinitesimale o accentuata, in tutte le pieghe di Arda.

C'è un ultimo aspetto concernente questi dipinti su cui vorrei attirare la vostra attenzione, e sono i Silmaril: queste gemme trascendono il ruolo di semplici tesori e diventano un motore della storia, qualcosa di meraviglioso e irripetibile, e in parte inesplorabile – se è vero che nel *Silmarillion* si dice che:

“non prima che il Sole trapassi, e la Luna crolli, si saprà di quale sostanza fossero fatti.”

Questo concetto di ‘inesprimibile bellezza’ mi fa pensare alle scene dei film che ruotano tutti intorno al contenuto di misteriosi scrigni o valigette, vedi *I Predatori dell'Arca Perduta* o *Pulp Fiction*, che quando vengono aperte svelano il loro contenuto fuori dalla prospettiva dello spettatore, che vede solo una luce meravigliosa e abbaginante. La sostanza di cui sono fatti i Silmaril sembra davvero quella ‘di cui sono fatti i sogni’, tanto per citare un altro film famoso. Nel mondo di Tolkien tanta luce non può che identificarsi con il Bene, e come dicevo prima, con una sorta di compendio di quanto di buono c'è al mondo.

Una volta ottenute le gemme, qual è il problema per Morgoth? In quanto purissimi - quali oggetti sacri (sacri in quel mondo pagano infuso di spiritualità che è Arda) - i Silmaril non possono venire a contatto con esseri corrotti, perché in tal caso bruciano irrimediabilmente le loro carni. Morgoth allora è costretto a farseli incastonare sulla corona o sull'elmo.

Di solito gli artisti rappresentano i Silmaril ben in mostra su tali corone, ma non avviene così nelle rappresentazioni di Ivan.

Qui ci appaiono strettamente -imbrigliati- nel metallo, come imprigionati, tanto da sbirciare solamente attraverso il castone a fessura, e sono parzialmente coperti dall'elmo maschera. Non se ne vede la forma, e se ne intuisce soltanto la grande potenza luminosa. Come se lo stesso Morgoth si rendesse conto di stare sfoggiando oggetti-ostaggi, quasi senzienti, nemici del suo regno di tenebra e della sua depravazione. Come se, laggiù nel buio, mentre siede immobile sul suo trono, la luce dei Silmaril sembrasse quasi sbeggiarla e ricordargli le sue frustrazioni.

Morgoth perderà uno dei Silmaril quando Beren e Lúthien glielo sottrarranno, e gli altri due in seguito alla sconfitta alla fine della Prima Era. Una delle gemme viene trasferita nel cielo, dove appare come stella della Sera o del Mattino a rallegrare e confortare gli animi: si tratta nel nostro mondo del pianeta Venere. Le altre due finiscono per alterne vicende in fondo alle acque dell'oceano, e nelle voragini della terra... riemergeranno prima o poi, saranno ritrovate da qualcuno che attirato dalla luce abbaginante allungherà la mano per raccoglierle? E quella mano riuscirà a tenerle senza bruciarsi? Ma questa, naturalmente, è un'altra storia.