

John Ronald Reuel Tolkien
RACCONTI RITROVATI

Parte I

a cura di Christopher Tolkien

BOMPIANI

J.R.R. Tolkien, *The Book of Lost Tales - Part I*
George Allen & Unwin Ltd., 40, Museum Street, London WC1
Copyright © 1983, George Allen & Unwin (Publishers) Ltd.

ISBN 88-452-9009-3

Traduzione dall'inglese di Cinzia Pieruccini

© 2000 RCS Libri S.p.A.
Via Mecenate 91 - 20138 Milano

I edizione Bompiani giugno 2000

VI edizione Bompiani settembre 2002

INTRODUZIONE

Il libro dei *Racconti ritrovati*, scritto fra sessanta e settant'anni orsono, è la prima opera importante di letteratura fantastica composta da J.R.R. Tolkien, e segna l'apparire nella narrativa dei Valar, dei Figli di Ilúvatar, Elfi e Uomini, dei Nani, degli Orchi e dei luoghi in cui si svolge la loro storia, ossia Valinor oltre l'oceano occidentale e la Terra-di-mezzo, cioè le «Grandi Terre» fra i mari dell'est e dell'ovest. Circa cinquantasette anni dopo che mio padre ebbe cessato di lavorare ai *Racconti ritrovati* fu pubblicato *Il Silmarillion*¹, profondamente trasformato rispetto al suo lontano precursore; da allora sono trascorsi sei anni. Questa Prefazione sembra offrire le circostanze appropriate per alcune osservazioni su determinati aspetti di entrambe le opere.

Si dice comunemente che *Il Silmarillion* sia un libro "difficile", bisognoso di una guida e di spiegazioni su come "accostarvisi"; in ciò si opporrebbe a *Il Signore degli Anelli*. Nel cap. 7 del suo libro *The Road to Middle-earth*, il professor T.A. Shippey accetta quest'opinione («*Il Silmarillion*, in ogni caso, non può essere un libro facile da leggere», p. 201), ed espone la sua idea sui motivi. Una discussione complessa non è mai trattata con giustizia quando la si riassume, tuttavia per lo studioso le ragioni sono essenzialmente due (p. 185). In primo luogo, ne *Il Silmarillion* non c'è alcuna «mediazione» del genere offerto dagli hobbit (così, ne *Lo Hobbit*, «Bilbo funge da connessione fra i tempi moderni e il mondo arcaico di nani e draghi»). Mio padre stesso era ben conscio del fatto che l'assenza degli hobbit sarebbe stata sentita come una mancanza qualora si fosse pubblicato «*Il Silmarillion*», e non solo da parte dei lettori con una particolare predilezione per loro. Scrisse infatti in una lettera del 1956 (*The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 238), non molto tempo dopo la pubblicazione de *Il Signore degli Anelli*:

Non penso che potrebbe attrarre come il S. degli A. - niente hobbit! È pieno di mitologia, elfità e di quello «stile alto» (come direbbe Chaucer) che è stato gradito così poco da parecchi critici.

Ne «*Il Silmarillion*» la corrente è pura e senza mescolanze; il lettore è lontanissimo dalle «mediazioni», dai deliberati conflitti (molto più che una

¹ Quando il titolo è in corsivo mi riferisco a un libro come pubblicato; quando invece è tra virgolette alludo all'opera in modo più generale, in una o in tutte le sue forme.

questione di stili) come quello offerto dall'incontro fra Re Théoden e Pipino e Merry presso le rovine di Isengard:

«Addio, cari Hobbit! A rivederci nella mia dimora! Ivi seduti accanto a me potrete narrarmi tutto ciò che il vostro cuore desidera: le imprese familiari più remote che rammentiate...»

Gli Hobbit s'inchinarono profondamente. «Dunque questi è il Re di Rohan!» disse Pipino a bassa voce. «Un vecchio assai simpatico e molto cortese.»

In secondo luogo,

La differenza fra *Il Silmarillion* e le precedenti opere di Tolkien risiede nel rifiuto di accettare la convenzione romanzesca. La maggior parte dei romanzi (inclusi *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli*) scelgono un personaggio da porre in primo piano, come Frodo e Bilbo, quindi narrano la vicenda che gli accade. Naturalmente l'autore inventa la storia e perciò conserva l'onniscienza: può spiegare, o mostrare, ciò che avviene «davvero», e opporlo alla percezione limitata del personaggio.

È qui dunque implicata, e in maniera molto evidente, una questione di «gusto» letterario (o di letteraria «abitudine»); a questa, inoltre, si connette un problema di letteraria «delusione» - la «delusione (errata) di quanti avrebbero voluto un altro *Signore degli Anelli*», cui accenna il professor Shippey. Ciò ha causato perfino un senso di offesa, che una volta mi è stato espresso con le parole «È come *il Vecchio Testamento!*»: una condanna tremenda contro la quale, chiaramente, non può esistere appello (nonostante il lettore in questione non debba aver fatto molta strada prima di essere sopraffatto dal paragone). Certo, «*Il Silmarillion*» è stato concepito per stimolare il cuore e l'immaginazione direttamente, e senza né particolare sforzo né il possesso di facoltà insolite; in modo tuttavia inerente, ed è lecito dubitare che un qualsiasi «avvicinamento» possa essere un gran che d'aiuto per quanti lo trovino inaccessibile.

C'è poi una terza considerazione (che, in realtà, il professor Shippey non introduce nel medesimo contesto):

Qualità che [*Il Signore degli Anelli*] possiede in abbondanza è la beowulfiana «impressione di profondità», creata, proprio come nell'epica antica, da canti e digressioni quali il lai di Aragon su Tinúviel, le allusioni di Sam Gangee al Silmaril e alla Corona di Ferro, la narrazione di Elrond a

proposito di Celebrimbor e moltissimi altri casi. Questa, tuttavia, è una qualità de *Il Signore degli Anelli*, non delle storie che vi compaiono. Esporle in modo autonomo e aspettarsi che esse conservino il fascino derivato dall'ambientazione più vasta costituirebbe un tremendo errore, un errore cui Tolkien sarebbe più sensibile di qualsiasi uomo vivente. Come scrisse in una lettera rivelatrice, datata 20 settembre 1963:

Nutro io stesso dubbi sulla decisione [di scrivere *Il Silmarillion*]. Credo che parte dell'attrattiva de Il S. degli A. sia dovuta agli scorci di un'ampia storia sullo sfondo: attrattiva simile a quella offerta dalla visione distante di un'isola mai visitata, o dallo scorgere le torri di una città lontana che scintillano in una foschia accesa dal sole. Raggiungere questi luoghi significa distruggere la magia, a meno che da lì non si rivelino ancora nuovi panorami irraggiungibili. (*Letters*, p. 333)

Raggiungere questi luoghi significa distruggere la magia. Quanto alla rivelazione di «nuovi panorami irraggiungibili», qui il problema - come Tolkien deve aver riflettuto molte volte - risiede nel fatto che ne *Il Signore degli Anelli* la Terra-di- mezzo era già antica, con un pesante fardello storico alle spalle. *Il Silmarillion*, tuttavia, nella forma più estesa era destinato a cominciare dagli inizi. Come poteva crearsi «profondità», quando non rimaneva nulla indietro da raggiungere?

La lettera qui citata dimostra con sicurezza che mio padre avvertì, o forse sarebbe meglio dire avvertì di tanto in tanto, come tutto ciò rappresentasse un problema. E neppure era un'idea recente: mentre scriveva *Il Signore degli Anelli*, nel 1945, affermò in una lettera indirizzata a me (*Letters*, p. 110):

Una storia dev'essere narrata, altrimenti non c'è storia; eppure, le vicende non esposte sono le più affascinanti. Penso che *Celebrimbor* ti emozioni in quanto trasmette la sensazione improvvisa di infinite storie *non raccontate*: monti visti di lontano e mai scalati, alberi distanti (come quello di Niggle) e mai raggiunti - o se lo sono, solo per divenire «alberi vicini»...

L'argomento è, secondo me, illustrato perfettamente dal canto di Gimli a Moria, dove alcuni grandi nomi del mondo antico appaiono persi nel passato:

Bello era il mondo, ed alti i monti ignoti,
Prima della caduta, nei Tempi Remoti,
Dei potenti re che son fuggiti via

Da Nargothrond o Gondolin che sia
Dei Mari Occidentali sull'altra sponda...

«Mi piace questa canzone!» disse Sam. «Vorrei impararla. *A Moria, a Khazad-dûm!* Ma fa pesare ancor di più l'oscurità, il pensare a tutti quei lumi.»

Con il suo entusiastico «Mi piace!», Sam non solo «media» (e «gamgizza» in modo seducente) il «solenne», ossia i potenti re di Nargothrond e Gondolin e Durin sul trono intarsiato, ma subito li pone a una distanza ancor più remota, a una magia lontananza che (*in quel momento*) può ben parere una rovina colmare.

Il professor Shippey afferma che «esporle [le storie cui ne *Il Signore degli Anelli* si allude soltanto] in modo autonomo e aspettarsi che esse conservino il fascino derivato dall'ambientazione più vasta costituirebbe un tremendo errore». L'«errore», presumibilmente, risiede in una simile aspettativa nel caso le storie siano narrate, e in nessun modo nella stesura delle storie stesse; ed è evidente che il professor Shippey vede mio padre domandarsi, nel 1963, se debba o no porre mano alla penna, perché assegna alle parole della lettera, «entro io stesso dubbi sulla decisione», il significato di «sulla decisione di scrivere *Il Silmarillion*». Ma quando faceva questa affermazione mio padre non si riferiva - nel modo più assoluto - all'opera in sé, che in ogni caso era già stata composta e in molte parti scritta e riscritta parecchie volte da cima a fondo (gli accenni ne *Il Signore degli Anelli* non sono illusori): per cui era in discussione, come afferma precedentemente nella medesima lettera, il fatto di *presentarla*, in una pubblicazione, *dopo* la comparsa de *Il Signore degli Anelli*, quando, secondo lui, il momento adatto per renderla nota era già trascorso.

Temo che, nonostante tutto, la presentazione richiederà un sacco di lavoro, e io sono molto lento. Le leggende devono essere rielaborate (sono state scritte in epoche diverse, alcune parecchi anni fa) e rese concordi; bisogna integrarle con Il S. degli A. e dotarle di una forma progressiva. Non è possibile nessun semplice espediente, come un viaggio e una ricerca.

Nutro io stesso dubbi sulla decisione...

Quando, dopo la sua morte, sorse il problema di pubblicare «Il Silmarillion» in una qualche veste, non attribuii alcuna importanza a questo dubbio. L'effetto degli «scorci di un'ampia storia sullo sfondo» ne *Il Signore degli Anelli* è incontestabile e del massimo valore, ma non ritenevo che gli

«scorci» in esso impiegati con tanta arte dovessero precludere ogni conoscenza ulteriore dell'«ampia storia».

La letteraria «impressione di profondità... creata da canti e digressioni» non può divenire il criterio secondo il quale è giudicata un'opera di tenore completamente diverso: ciò significherebbe attribuire alla storia dei Tempi Remoti (o Giorni Antichi), un valore primario o perfino unico nell'uso artistico che di essa si compie ne *Il Signore degli Anelli*. E neppure si dovrebbe intendere in modo meccanico l'artificio di un movimento che arretri, in un tempo immaginario, verso fatti intuibili in modo oscuro e la cui attrattiva risieda proprio nell'oscurità, come se una narrazione più completa sui potenti sovrani di Nargothrond e Gondolin implicasse un pericoloso approssimarsi al fondo del pozzo, mentre un resoconto della Creazione significherebbe cascare sul fondo ed esaurire definitivamente la «profondità» - «nulla indietro da raggiungere».

Di certo le cose non vanno così, o per lo meno non necessariamente. In questo senso, la «profondità» comporta una relazione fra diversi strati o livelli temporali entro il medesimo mondo. A patto che il lettore possieda *nel tempo immaginario* un luogo, una posizione di vantaggio da cui guardare indietro, l'estrema antichità di ciò che è estremamente antico può essere resa evidente e avvertibile di continuo. Questa necessaria posizione di vantaggio è fornita proprio dal fatto che *Il Signore degli Anelli* instaura una potentissima sensazione di struttura temporale reale (molto più forte di quanto sarebbe possibile per mezzo di pure e semplici asserzioni cronologiche, ovvero elenchi di date). Per leggere *Il Silmarillion* bisogna porsi, con la fantasia, sul finire della Terza Era - nella Terra-di-mezzo, lo sguardo volto verso il passato: al punto temporale del «Mi piace!» di Sam Gangee - aggiungendo: «Vorrei saperne di più». Inoltre, la forma e il tenore compendiosi, da epitome, de *Il Silmarillion*, con le allusioni a evi di poesia e «tradizione» alle sue spalle, evocano vigorosamente un senso di «racconti inespressi», perfino mentre li si esprime; la «distanza» non va mai perduta. Non esiste urgenza narrativa, non operano la pressione e il timore dell'evento immediato e ignoto. Noi non vediamo realmente i Silmaril come vediamo l'Anello. Il creatore de «Il Silmarillion», come disse egli stesso a proposito dell'autore del *Beowulf*, «narrava di cose già antiche e colme di rimpianto, e adoperò la propria arte per rendere intenso quell'effetto che hanno sul cuore i dolori insieme acuti e remoti».

Come appare ora pienamente documentato, mio padre sarebbe stato assai lieto di pubblicare «Il Silmarillion» insieme con *Il Signore degli Anelli*. Non mi esprimo sulla realizzabilità del progetto a quell'epoca, né intendo avanzare ipotesi sull'eventuale destino di un'opera così combinata e alquanto più lunga,

una quadrilogia o tetralogia, oppure sulle direzioni diverse che mio padre avrebbe potuto seguire allora - perché ogni ulteriore sviluppo de «Il Silmarillion» stesso, della storia dei Tempi Remoti, si sarebbe così arrestato. Ma con la sua pubblicazione postuma, quasi un quarto di secolo più tardi, l'ordine naturale di presentazione dell'intera «Materia della Terra-di-mezzo» venne invertito; ed è certo lecito discutere se sia stato saggio pubblicare, nel 1977, una versione dell'originario «*corpus* di leggende» da sola e con la pretesa, per così dire, di spiegarsi da sé. L'opera pubblicata non ha «cornice», né suggerimenti sulla propria natura e su come sia venuta a crearsi (entro il mondo immaginato). Ora penso che questo sia stato un errore.

La lettera del 1963 sopra citata mostra mio padre intento a riflettere sul modo in cui le leggende dei Giorni Antichi avrebbero potuto essere presentate. La via scelta all'inizio, quella cioè del libro dei *Racconti ritrovati*, dove un Uomo, Eriol, dopo un lungo viaggio sull'oceano giunge all'isola in cui dimorano gli Elfi e ne apprende la storia dalle loro stesse labbra, fu (gradualmente) abbandonata. Quando, nel 1973, mio padre morì, «Il Silmarillion» si trovava in una caratteristica situazione di disordine: le prime parti erano state alquanto rivedute o abbondantemente riscritte, mentre quelle conclusive apparivano ancora nella condizione in cui le aveva lasciate una ventina d'anni prima; nel lavoro più recente, tuttavia, non c'era traccia o allusione ad alcun «espediente» o a una «cornice» nella quale l'opera avrebbe dovuto essere inserita. Secondo il mio parere, egli decise infine che nulla di tutto ciò sarebbe stato necessario, e che si sarebbe limitato alla sola spiegazione di come (nel mondo immaginato) i fatti si fossero tramandati.

Nell'edizione originale de *Il Signore degli Anelli* Bilbo, come dono di commiato, consegna a Frodo «alcuni libri di sapienza che aveva composti in epoche diverse, scritti nella sua calligrafia da ragno, e recanti un'etichetta sul dorso rosso: *Traduzioni dall'Elfico, di B.B.*». Nella seconda edizione (1966) «alcuni libri» è mutato in «tre libri», e nella *Nota sulla documentazione della Contea* aggiunta al Prologo di quest'edizione mio padre scrive che il contenuto dei «tre grossi volumi rilegati in pelle rossa» si è conservato nella copia del Libro Rosso dei Confini Occidentali redatta a Gondor da Findegil, lo Scrittore del Re, nell'anno 172 della Quarta Era; e inoltre che i tre libri

dimostrano l'abilità e l'erudizione dell'autore [Bilbo] nel servirsi di tutte le fonti d'informazione disponibili a Gran Burrone. Essi trattano unicamente dei Tempi Remoti, e Frodo non li adoperò affatto, per cui non è necessario riparlare in questa sede.

In *The Complete Guide to Middle-earth* Robert Foster afferma: «*Quenta Silmarillion* era senza dubbio una delle *Traduzioni dall'Elfico* conservate nel Libro Rosso dei Confini Occidentali». Così ritengo anch'io: i «libri di sapienza» donati da Bilbo a Frodo fornirono, infine, la soluzione; si trattava, cioè, de «*Il Silmarillion*». Ma, a parte la testimonianza cui si è appena alluso, negli scritti di mio padre non si trovano in nessun luogo, per quanto ne so, ulteriori precisazioni sull'argomento; e personalmente ero restio (a torto, penso ora) a farmi avanti e rendere definito ciò che solo supponevo.

La scelta che avevo dinanzi, riguardo a «*Il Silmarillion*», era triplice. Avrei potuto trattenerlo fino a tempo indeterminato dalla pubblicazione, per il fatto che l'opera era incompleta e contraddittoria fra le varie parti. Oppure, mi sarebbe stato possibile accettarlo così com'era, e, per citare la mia Prefazione al libro, cercare di «presentare, in un unico volume, materiali così disparati - di offrire *Il Silmarillion* quale è in realtà, un atto di creazione continua, la cui evoluzione è durata oltre mezzo secolo»; questo, come ho affermato nei *Racconti incompiuti* (p. 7), avrebbe comportato «un insieme di testi disparati legati da un commento» - un'impresa molto più grande di quanto queste parole lascino supporre. In effetti, optai per la terza soluzione, ossia di «elaborare un testo unico, scegliendo e ordinando i materiali in modo tale da attribuire loro l'aspetto di un tutto narrativo affatto coerente e privo di contraddizioni». Giunto, infine, a questa decisione, l'intero lavoro editoriale mio e di Guy Kay, che mi ha assistito, è stato diretto verso i fini espressi da mio padre nella lettera del 1963: «Le leggende devono essere rielaborate... e rese concordi; bisogna integrarle con il S. degli A.». Dato che lo scopo era quello di presentare «*Il Silmarillion*» come «un'entità completa e coerente» (nonostante, per la natura stessa del caso, un pieno successo non fosse raggiungibile), di conseguenza nel libro pubblicato non ci sarebbe stata nessuna descrizione della complessità della sua genesi.

Qualunque cosa si pensi al proposito, il risultato, che non prevedevo affatto, è stato quello di aggiungere una nuova dimensione di oscurità a «*Il Silmarillion*», in quanto le incertezze sulla datazione dell'opera (se essa, cioè, debba essere considerata «iniziale» o «tarda» oppure in quali proporzioni), e riguardo il livello di intervento, di manipolazione o perfino di invenzione da parte dei curatori rappresentano un ostacolo e la fonte di molti fraintendimenti. Il professor Randel Helms, in *Tolkien and the Silmarils* (p. 93), ha formulato così il problema:

Chiunque come me si interessi alla crescita de *Il Silmarillion* desidererà studiare i *Racconti incompiuti*, non solo per il loro valore intrinseco, ma anche in quanto il loro rapporto con il primo libro offre

un esempio, destinato a divenire classico, di un problema di vecchia data nella critica letteraria: che cos'è, veramente, un'opera di letteratura? È quella che voleva (o avrebbe voluto) l'autore, o è il risultato dell'opera di un curatore successivo? Il problema diventa particolarmente spinoso per il critico quando, come è accaduto con *Il Silmarillion*, uno scrittore muore prima di terminare un'opera e lascia diverse versioni di alcune sue parti, che poi vengono pubblicate altrove. A quale versione si rivolgerà il critico come alla storia «vera»?

Egli però aggiunge: «Christopher Tolkien ci ha in questo caso aiutati precisando con onestà che *Il Silmarillion*, nella forma in cui lo possediamo, è creazione del figlio e non del padre»; e questo è un grave fraintendimento cui le mie parole hanno dato origine.

Ancora il professor Shippey, mentre accetta (p. 169) le mie assicurazioni che il testo del 1937 de «Il Silmarillion» si è conservato in «proporzione molto alta» nella versione edita, altrove, nondimeno, appare chiaramente restio a scorgere in questo libro qualcosa di diverso da un'opera «tarda», forse anche l'ultima dell'autore. Inoltre, in un articolo intitolato «The Text of *The Hobbit*: Putting Tolkien's Notes in Order» («English Studies in Canada», VII, 2, Estate 1981), Constance B. Heatt conclude che «è assolutamente chiaro come non potremo mai scorgere le fasi successive del pensiero dell'autore dietro a *Il Silmarillion*».

Ma accanto alle difficoltà e ai punti oscuri, è certo e del tutto evidente che per il creatore della Terra-di-mezzo e di Valinor esistevano una profonda coerenza e relazioni essenziali tra tutti i tempi, i luoghi e i personaggi della sua opera, indipendentemente dai modi letterari, e per quanto alcune parti della concezione possano apparire multiformi se esaminate nel corso di una lunga esistenza. Egli stesso comprese molto bene come parecchi che leggono con diletto *Il Signore degli Anelli* non provino affatto il desiderio di considerare la Terra-di-mezzo qualcosa di più che il semplice scenario della storia, e si godano il senso di «profondità» senza voler esplorare i luoghi riposti. Ma, naturalmente, la «profondità» non è un'illusione, come un'imitazione di dorsi di libri senza i libri dietro; e il Quenya e il Sindarin sono strutture elaborate. È un mondo in cui si possono condurre a pieno diritto indagini che non tengano affatto conto di considerazioni letterarie o critiche; ed è corretto cercare di comprenderne la struttura nella forma più ampia, dal mito della Creazione. Ogni personaggio, ogni caratteristica dell'Universo immaginato che sembrasse significativa all'autore è allora di per sé degna di attenzione, Manwë o Fëanor non meno di Gandalf o Galadriel, i Silmaril non meno degli Anelli; la Grande Musica, le gerarchie

divine, le dimore dei Valar, i destini dei Figli di Ilúvatar sono tutti elementi essenziali alla percezione dell'insieme. Simili ricerche non sono illegittime in via di principio; nascono dall'accettazione del mondo immaginato come oggetto di contemplazione e studio valido quanto molti altri oggetti di contemplazione e studio nel mondo - fin troppo - reale. Con questa convinzione e sapendo come altri la condividessero ho realizzato la raccolta intitolata *Racconti incompiuti*.

Ma l'immagine che l'autore aveva della propria creazione subì, in modo lento e continuo, modifiche, perdite e ampliamenti: mentre egli era in vita, solo ne *Lo Hobbit* e ne *Il Signore degli Anelli* parti di ciò emersero per essere fissate dalla stampa. Lo studio della Terra-di-mezzo e di Valinor è quindi complesso; perché l'oggetto dello studio non era stabile, ma esiste per così dire «longitudinalmente» nel tempo (della vita dell'autore) e non solo «trasversalmente», nella forma di un libro stampato che non subisce ulteriori mutamenti essenziali. La pubblicazione de «*Il Silmarillion*» ha tagliato «trasversalmente» il «longitudinale», imponendo una sorta di carattere definitivo.

Questa discussione piuttosto fitta di divagazioni è un tentativo di spiegare i motivi fondamentali per cui offro alle stampe il libro dei *Racconti ritrovati*. Si tratta del primo passo verso la presentazione dell'immagine «longitudinale» della Terra-di-mezzo e di Valinor: parte da quando l'immensa espansione geografica, che si sarebbe gonfiata dal centro e avrebbe (per così dire) spinto il Beleriand verso occidente, era assai lontana nel futuro; da quando non c'erano «*Tempi Remoti*» destinati a terminare con il sommersimento del Beleriand, perché ancora non esistevano altre Ere del Mondo; da quando gli Elfi erano ancora «fate» e perfino Rúmil, il saggio Noldo, era parecchio distante dagli autorevoli «maestri narratori» degli ultimi anni di mio padre. Nei *Racconti ritrovati* i principi dei Noldor fanno appena la loro comparsa, e così pure gli Elfi Grigi del Beleriand; Beren è un Elfo e non un Uomo, e chi lo cattura, il precursore ultimo di Sauron in quel ruolo, è un gatto mostruoso nel cui corpo vive un demone; i Nani sono un popolo malvagio; e le relazioni storiche tra Quenya e Sindarin sono concepite molto diversamente. Questi costituiscono pochi esempi di particolare rilievo, ma l'elenco potrebbe essere assai più lungo. D'altra parte esisteva già una solida struttura sottostante, destinata a resistere nel tempo. Inoltre nell'evoluzione della storia della Terra-di-mezzo raramente lo sviluppo si verificò per eliminazione completa - molto più spesso avvenne attraverso una sottile trasformazione in stadi diversi, tanto che la crescita delle leggende (il processo, per esempio, attraverso il quale la storia di Nargothrond è stata

posta in rapporto con quella di Beren e Lúthien, un rapporto cui nei *Racconti ritrovati* neppure si accenna, nonostante vi siano contenuti entrambi gli elementi) può sembrare simile alla crescita delle leggende tra i popoli, al prodotto di molte menti e generazioni.

Il libro dei *Racconti ritrovati* fu cominciato da mio padre nel 1916-1917, durante la Prima Guerra Mondiale, quand'era venticinquenne, e lasciato incompiuto parecchi anni dopo. Si tratta del momento iniziale, almeno come narrativa pienamente sviluppata, della storia di Valinor e della Terra-di-mezzo; tuttavia, prima di ultimare i *Racconti*, l'autore si volse alla composizione di lunghe poesie, il *Lai di Leithian* in distici a rima baciata (la storia di Beren e Lúthien), e *I figli di Húrin* in versi allitterativi. La «mitologia» in prosa ricominciò da un nuovo punto di partenza² in un brevissimo compendio, un «Abbozzo», come egli stesso lo chiamava, scritto nel 1926 ed espressamente destinato a fornire il substrato di conoscenze necessarie alla comprensione della poesia allitterativa. Gli sviluppi ulteriori della prosa mossero direttamente dall'«Abbozzo» alla versione de «Il Silmarillion» che stava per essere completata verso la fine del 1937, quando, nel novembre di quell'anno, mio padre s'interruppe per spedirla così com'era ad Alien & Unwin; vi furono tuttavia anche importanti ramificazioni secondarie e testi subordinati composti negli anni Trenta, come gli *Annali di Valinor* e gli *Annali del Beleriand* (di cui restano frammenti anche nella traduzione in antico inglese compiuta da Ælfwine (Eriol)), la descrizione cosmogonica intitolata *Ambarkanta*, la Forma del Mondo, di Rúmil, e il *Lhammas*, cioè la «Relazione sulle lingue» di Pengolod di Gondolin. Dopo di che la storia della Prima Era fu accantonata per molto tempo, fino alla conclusione de *Il Signore degli Anelli*, ma negli anni precedenti la sua effettiva pubblicazione mio padre tornò con grande vigore a «Il Silmarillion» e alle opere connesse.

Questa edizione in due parti dei *Racconti ritrovati* intende essere, o almeno così spero, il punto di partenza di una serie che prosegua la storia attraverso gli scritti più tardi, in versi e in prosa; e, così sperando, ho apposto a questo libro un titolo «predominante», destinato a includere anche quanti lo seguiranno, sebbene temo che «La storia della Terra-di-mezzo» possa poi rivelarsi esser stato troppo ambizioso. In ogni caso il titolo non implica una «storia» nel senso tradizionale: l'intenzione è infatti di offrire testi completi o in larga misura tali, tanto che i libri somiglieranno di più a una serie di

² Solo nel caso de *La Musica degli Ainur* vi fu uno sviluppo diretto, da un manoscritto all'altro, fra *Racconti ritrovati* e le forme posteriori; infatti *La Musica degli Ainur* si staccò dal resto e proseguì come opera indipendente.

edizioni. Non mi propongo, come obiettivo principale, di districare molti fili singoli e separati, ma piuttosto di rendere disponibili opere che possano, e dovrebbero, essere lette come unità compiute.

Tracciare le linee di questa lunga evoluzione è per me del massimo interesse, e mi auguro si riveli tale anche per quanti nutrono una predilezione per simili indagini; sia che esse riguardino le trasformazioni maggiori dell'intreccio o della teoria cosmogonica, oppure particolari come la comparsa premonitrice di Legolas Verdefoglia dalla vista acuta nel racconto *La caduta di Gondolin*. Tuttavia, questi vecchi manoscritti non sono affatto da considerarsi interessanti solo per lo studio delle origini. Vi si può trovare molto materiale che mio padre (per quanto si sa) non ha mai espressamente scartato, ed è necessario ricordare che «Il Silmarillion», dall'«Abbozzo» del 1926 in avanti, fu scritto come un sommario o un'epitome che esprimesse la sostanza di opere molto più estese (esistenti di fatto oppure no) in una portata ridotta. Lo stile assai arcaico adottato allo scopo non è ampolloso: possiede ampiezza e vigore, qualità particolarmente adatte a suggerire la natura magica e misteriosa dei primi Elfi, ma, con altrettanta prontezza, sa divenire sarcastico e beffarsi di Melko o degli affari di Ulmo e Ossë. Questi ultimi sfiorano talvolta una concezione comica, e sono descritti in un linguaggio rapido e vivace destinato a non sopravvivere nella gravità della prosa più tarda di mio padre ne «Il Silmarillion» (così, mentre ancora le isole al fondo del mare, Ossë «si aggira in una spuma indaffarata»; le scogliere di Tol Eressëa, appena invase dai primi uccelli marini «si colmarono di chiacchierio e di odore di pesce: si tenevano grandi conclavi sulle rocce»; e, quando gli Elfi della Costa sono infine condotti sul mare fino a Valinor, Ulmo, in modo prodigioso, «sta alla retroguardia sul suo carro simile a un pesce e suona forte il corno, per la sconfitta di Ossë»),

I Racconti ritrovati non giunsero mai, e neppure si avvicinarono, a una forma in cui mio padre, prima di abbandonarli, potesse prenderne in esame la pubblicazione; erano sperimentali e provvisori, e i quaderni ormai assai sciupati su cui erano stati scritti vennero ammucchiati in disparte e mai più letti, mentre gli anni passavano. Il fatto di presentarli in un libro stampato ha sollevato una quantità di spinosi problemi editoriali. In primo luogo, i manoscritti sono intrinsecamente difficili: in parte perché il testo fu per lo più compilato a matita e in modo frettoloso, e ora in certi punti è estremamente arduo da leggere, tanto da richiedere una lente d'ingrandimento e molta pazienza, non sempre premiata. Inoltre, in alcuni dei *Racconti* mio padre cancellò il testo originale a matita e sopra questo scrisse, a penna, una versione riveduta - e dato che in quel periodo usava quaderni rilegati invece di fogli sciolti, gli capitava di trovarsi a corto di spazio: così parti isolate di

racconti furono redatte nel mezzo di racconti diversi, e in alcune pagine ne risultò un terrificante *puzzle* testuale.

In secondo luogo, i *Racconti ritrovati* non furono tutti composti in progressione uno dopo l'altro, secondo l'ordine narrativo; e (inevitabilmente) mio padre iniziò a rimaneggiarli e a rivederli mentre l'opera era ancora in fase di stesura. Tra quelli narrati a Eriol, *La caduta di Gondolin* fu elaborato per primo e il *Racconto di Tinúviel* per secondo, ma i fatti che occorrono in questi racconti si collocano verso la fine della storia; d'altra parte i testi conservati sono revisioni più tarde. In alcuni casi ora non esiste più nulla di anteriore alla forma riveduta; in certi altri, invece, entrambe le forme sono rimaste interamente o in parte; altrove si ha solo un abbozzo preliminare; e in altri luoghi ancora non c'è nessuna elaborazione narrativa, ma solo note e progetti. Dopo molti esperimenti mi sono reso conto che l'unico modo possibile di presentare i *Racconti* è quello di esporli nell'ordine narrativo.

Infine, mentre la stesura dei *Racconti* proseguiva, certi rapporti venivano mutati, si facevano largo nuove concezioni e lo sviluppo delle lingue, procedendo pari passo con la trama, conduceva a una continua revisione dei nomi.

Un'edizione che, come la presente, tenga conto di tutte queste difficoltà senza cercare di appianarle in modo artificiale, corre il rischio di divenire qualcosa di intricato e astruso, in cui il lettore non è lasciato solo neppure per un istante. Ho cercato di rendere accessibili e senza ingombri i *Racconti* in sé, e nel frattempo di offrire un'esposizione abbastanza completa, per quanti la desiderino, delle testimonianze testuali effettive. A tale scopo ho drasticamente ridotto il numero delle note al testo nel modo seguente: i molti cambiamenti apportati ai nomi sono documentati senza eccezione, ma raggruppati insieme al termine di ogni racconto e non in modo individuale ogni volta che ricorrono (i luoghi dove appaiono i diversi nomi possono essere ricavati dall'Indice); quasi tutte le osservazioni riguardanti il contenuto sono raccolte, o condensate, in un commento o breve saggio che segue ciascun racconto; e quasi tutte le annotazioni linguistiche (in primo luogo le etimologie dei nomi) sono riunite in un'Appendice sui nomi al termine del libro, dove si potrà trovare una larga quantità di informazioni sugli stadi più antichi delle lingue elfiche. In questo modo le note numerate si riducono a registrare varianti e divergenze ricorrenti in altre redazioni, e il lettore che non desideri preoccuparsene può gustare i *Racconti* sapendo che questo è più o meno tutto ciò che perde.

I commenti si interessano a un campo limitato, occupandosi principalmente di discutere le implicazioni di quanto si afferma nel contesto dei *Racconti* stessi, e di confrontarli con l'edizione de *Il Silmarillion*. Mi sono

astenuto dal delineare paralleli, fonti, influssi; e ho per lo più evitato di trattare i complessi fatti evolutivi verificatisi tra i *Racconti ritrovati* e l'opera già pubblicata (dal momento che segnalarli, anche solo di sfuggita, avrebbe a mio parere ingenerato confusione), trattando l'argomento in un modo semplificato, come tra due punti fissi. Non voglio affermare neppure per un istante che la mia analisi possa dimostrarsi del tutto esatta o accurata, e sicuramente esistono indizi che non sono riuscito a scorgere capaci di spiegare certe caratteristiche problematiche dei *Racconti*.

I testi sono riportati in una forma molto fedele a quella dei manoscritti. Solo le sviste minime e ovvie sono state corrette in silenzio; quando una frase termina in modo non molto felice o dove manca la coesione grammaticale, come avviene talvolta nelle parti dei *Racconti* che non sono mai andate oltre una prima rapida stesura, ho lasciato il testo inalterato. Mi sono concesso una libertà maggiore nel provvedere alla punteggiatura, perché mio padre, scrivendo velocemente, spesso se ne serviva in modo capriccioso o la evitava del tutto; ho inoltre approfondito la coerenza nell'uso delle maiuscole. Ho adottato, se pure con esitazione, un sistema uniforme di accentuazione per i nomi elfici. Mio padre scriveva, per esempio: *Palûrien*, *Palúrien*, *Palúrien*; *Ōnen*, *Onen*; *Kôr*, *Kor*. Io ho apposto l'accento acuto in luogo del segno di vocale lunga e degli accenti circonflessi e acuti (e occasionalmente gravi) dei testi originali, riservando però l'accento circonflesso ai monosillabi - perciò *Palúrien*, *Ónen*, *Kôr*: lo stesso sistema, almeno all'apparenza, del Sindarin più tardo.

Infine, la suddivisione del libro in due parti è dovuta interamente alla lunghezza dei *Racconti*. Questa edizione è concepita come un tutto, e spero che il secondo volume possa vedere la luce entro un anno dal primo; comunque, ognuno dei due ha il proprio Indice e la propria Appendice sui nomi. La seconda parte contiene quelli che, per molti riguardi, possono essere considerati i *Racconti* più interessanti: *Tinúviel*, *Turambar* (Túrin), *La caduta di Gondolin* e il *Racconto della Nauglafring* (la Collana dei Nani); abbozzi per il *Racconto di Eärendel* e la conclusione dell'opera; e, infine, *Elfwine d'Inghilterra*.

I.

LA CASETTA DEL GIOCO PERDUTO

Sulla copertina di uno dei quaderni scolastici, ora molto sciupati, dove furono composti alcuni dei *Racconti ritrovati*, mio padre annotò: *La Casetta del Gioco Perduto, che introduce [il] libro dei racconti ritrovati*. La stessa copertina riporta anche le iniziali di mia madre, E.M.T., vergate di suo pugno, e una data, 12 febbraio 1917. Nel quaderno il racconto è redatto infatti con la sua grafia: si tratta della bella copia di un manoscritto di mio padre, a matita e alquanto affrettato, su fogli sciolti che vennero poi riposti all'interno della copertina. Esiste dunque la possibilità che la data effettiva della composizione del racconto sia anteriore all'inverno 1916-1917, ma, probabilmente, non lo è. La bella copia segue l'originale con precisione; alcune ulteriori modifiche, per lo più lievi (tranne in materia di nomi), furono apportate allora alla bella copia. Il testo che segue è nella forma finale.

Accadde un tempo che un viaggiatore venuto da terre lontane, un uomo di grande curiosità, fosse spinto dal desiderio di paesi strani e di usanze e dimore abitate da gente insolita su una nave, che lo condusse verso occidente fino all'Isola Solitaria, Tol Eressëa nella lingua delle fate, che gli Gnomi¹ chiamano però Dor Faidwen, la Terra di Liberazione: e qui comincia un grande racconto.

Un giorno, dopo lungo viaggiare, mentre in molte finestre apparivano i lumi della sera, giunse ai piedi di un colle, in una larga piana boscosa. Si trovava ora vicino al centro della grande isola; per giorni e giorni aveva vagato per le sue strade, fermandosi ogni sera attorno all'ora del crepuscolo, quando si accendevano le candele, in qualsiasi abitato si imbattesse, villaggio o città che fosse. A quell'ora il desiderio di vedere cose nuove è assai piccolo, pure in chi ha l'animo avventuroso; è il momento in cui anche un figlio di Eärendel come questo viaggiatore preferisce volgere il pensiero a cenare, riposare e narrare storie, prima che venga il tempo del letto e del sonno.

Mentre sostava ai piedi del piccolo colle giunse una debole brezza, quindi un volo di cornacchie di sopra alla sua testa, nel chiarore uniforme. Il sole da poco era calato oltre i rami degli olmi che si estendevano per quanto l'occhio poteva spaziare nella valle, e l'ultimo suo oro era sbiadito tra le foglie e scivolato lungo le radure, per dormire sotto le radici e sognare fino all'alba.

Sopra di lui, le cornacchie si passarono la voce del ritorno a casa, e con una svolta veloce rientrarono alle loro dimore in cima a qualche alto olmo

sulla sommità del colle. Allora Eriol - tale è infatti il nome che la gente dell'isola gli diede poi, e il significato è «Colui che sogna da solo», ma dei suoi nomi precedenti la storia non dice in nessun luogo - pensò: "L'ora del riposo è vicina e, sebbene non conosca neppure il nome di questa graziosa città sul piccolo colle, cercherò riposo e alloggio qui, e non andrò oltre fino a domani e magari neanche allora, perché il luogo pare bello e le brezze sembrano avere un buon aroma. Ha l'aria di racchiudere molti segreti di cose antiche, affascinanti e meravigliose, nei forzieri, nelle superbe stanze e nei cuori di chi dimora tra le sue mura".

Eriol veniva da sud, e una strada diritta correva dinanzi a lui, orlata su un lato da un grosso muro di pietra grigia coronato da molti fiori, o qua e là sovrastato da grandi tassi bruni. Attraverso questi, mentre saliva la strada, scorse brillare le prime stelle, come cantò poi nella canzone che compose per l'incantevole città.

Si trovava ora in cima al colle fra le abitazioni e, girovagando, quasi per caso svoltò giù per un vicolo tortuoso, finché, un po' più in basso, lungo il fianco occidentale, il suo sguardo non si posò su una casa minuscola, con parecchie finestrelle ordinatamente velate da tendine che lasciavano trasparire una luce deliziosa e molto calda, come se all'interno vi fossero cuori felici. Allora, il suo animo provò una gran voglia di compagnia cortese e in lui morì ogni volontà di viaggiare - spinto da un forte desiderio si diresse verso la porta della casetta, bussò e chiese a chi apriva quale fosse il nome della casa e chi vi abitasse. Gli fu detto che quella era Mar Vanwa Tyaliéva, cioè la Casetta del Gioco Perduto, e a quel nome si meravigliò alquanto. Vi dimoravano, venne spiegato, Lindo e Vairè, che l'avevano costruita molti anni prima, e con loro parecchi familiari, amici e bambini. A ciò si stupì ancor maggiormente, vedendo le dimensioni della casetta; ma colui che era venuto ad aprire, intuendo i suoi pensieri, dichiarò: «Piccola è la casa, ma più piccoli ancora sono coloro che vi abitano - perché tutti quelli che entrano devono essere davvero piccini, o di loro spontaneo desiderio devono diventarli mentre stanno sulla soglia».

Allora Eriol disse che desiderava con tutto il cuore entrare e chiedere a Vairè e Lindo gentile ospitalità per una notte, se l'avessero gradito, e domandò se poteva di suo spontaneo volere divenire piccolo abbastanza lì sulla soglia. Al che l'altro lo invitò: «Entra!». Eriol entrò e, guarda guarda, sembrava una casa assai ampia e deliziosa, e il suo padrone Lindo e la moglie Vairè gli vennero incontro per accoglierlo; il suo cuore fu più felice di quanto lo fosse mai stato in tutto quel viaggiare, benché da quando era sbarcato nell'Isola Solitaria la sua gioia non fosse stata poca.

Appena Vairè ebbe terminato le parole di benvenuto e Lindo gli ebbe chiesto il nome, da dove venisse e dove mai si dirigesse, egli si presentò come lo Straniero, e dichiarò che veniva dalle Grandi Terre² e si dirigeva dove il desiderio di viaggiare l'avrebbe condotto; il pasto serale venne allora servito nella sala grande ed Eriol fu invitato.

Nella sala, nonostante la stagione estiva, c'erano tre grandi fuochi, uno all'estremità più lontana del tavolo e uno per ogni lato, ed eccetto per la loro luce, quando Eriol entrò tutto era in una tiepida oscurità. Ma subito venne molta gente, reggendo candele di ogni misura e forma su candelieri dalle fogge strane: molti erano di legno intagliato, altri di metallo battuto; li disposero a caso al centro della tavola e presso coloro che sedevano ai lati.

Nello stesso istante lontano nella casa echeggiò, con suono dolce, un grande gong, e seguì un rumore simile alla risata di più voci, confusa a un gran scalpaccio di piedi. Vairè disse allora a Eriol, vedendone il volto colmo di lieta meraviglia: «Questa è la voce di Tombo, il Gong dei Bambini, che si trova fuori dell'Aula del Gioco Riconquistato, e suona una volta per chiamarli a questa sala all'ora del desinare, e tre volte per chiamarli nella Stanza del Fuoco di Ceppo quando si narrano le storie». Lindo aggiunse: «Se quando suona una volta ci sono risate nei corridoi e rumore di passi, ai tre colpi serali i muri tremano di giubilo e scalpitare. Il suono dei tre colpi è il momento più felice della giornata, come dichiara lui stesso, per Cuorpiccino il Guardiano del Gong, che ha conosciuto non poco la felicità dei tempi antichi; ed è davvero incalcolabilmente vecchio, nonostante la sua gaiezza d'animo. Fece vela su Wingilot con Eärendel nell'ultimo viaggio, quando cercarono Kôr. Il suono di questo Gong svegliò, sui Mari Ombrosi, il Dormiente nella Torre di Perla che si erge lontano a ovest, nelle Isole del Crepuscolo».

Eriol fu così attratto da queste parole, perché gli pareva che un mondo nuovo e splendido gli si schiudesse dinanzi, che non udì altro finché non fu invitato da Vairè a prender posto. Guardò allora la sala in lungo e in largo: panche e sedie erano stracolme di bimbi diversissimi, d'ogni aspetto e misura, e, sparsi fra loro, adulti di tutti i tipi e di tutte le età. Solo in una cosa si somigliavano senza eccezione: un'aria di gran contentezza, illuminata dalla gaia prospettiva di nuova gioia e allegria, aleggiava su ogni viso. Anche la morbida luce delle candele si diffondeva sopra ciascuno di loro: splendeva su trecce chiare e luccicava tra capelli bruni, mentre qua e là accendeva un pallido fuoco in ciocche ingrigite. Mentre guardava, tutti si levarono in piedi e, a una sola voce, intonarono il canto dell'Arrivo delle Vivande. Allora il cibo fu portato e disposto dinanzi a loro; quindi chi l'aveva recato, chi l'aveva servito e chi attendeva, il padrone e la padrona di casa, i bimbi e l'ospite, tutti tornarono a sedere: per prima cosa, Lindo benedisse sia il cibo sia la

compagnia. Dato inizio al pasto, Eriol prese a conversare con Lindo e la consorte, raccontando storie dei suoi tempi passati e sulle proprie avventure, soprattutto su quante ne aveva affrontate durante il viaggio che l'aveva condotto nell'Isola Solitaria; chiedeva, di rimando, molte cose a proposito della bella contrada e in special modo della splendida città dove si trovava ora.

Lindo spiegò: «Sappi allora che oggi, o più probabilmente ieri, hai attraversato i confini della regione chiamata Alalminórë, ossia "Terra d'Olmi", che gli Gnomi chiamano Gar Lossion, "Luogo di Fiori". Questa regione è ritenuta il centro dell'isola e il suo regno più incantevole; ma stimata più di tutte le città e i villaggi di Alalminórë è Koromas o, com'è detta da alcuni, Kortirion, la città dove ti trovi ora. Sia perché è nel cuore dell'isola, sia per l'altezza della sua torre imponente, chi ne parla con amore le dà il nome di Cittadella dell'Isola, o del Mondo stesso. Il motivo è, d'altra parte, più profondo che un amore pur grande: tutta l'isola fa infatti riferimento agli abitanti di qui per autorità e saggezza, per i canti e le tradizioni; e qui, in un grande *korin* di olmi, risiede Meril-i-Turingi (il *korin* è un grande recinto circolare, di pietra o rovi o anche d'alberi, che racchiude un terreno verde). Meril viene dal sangue di Inwë, dagli Gnomi chiamato Inwithiel, il Re di tutti gli Eldar quando abitavano a Kôr. Nei giorni prima di udire il lamento del mondo Inwë li guidò alle terre degli Uomini: ma queste grandi e tristi vicende, e di come gli Eldar giunsero all'Isola Solitaria, forse narrerò un'altra volta.

«Ma dopo molti giorni Ingil figlio di Inwë, vedendo come il luogo fosse incantevole, si riposò qui e intorno a sé raccolse la maggioranza dei più belli, più saggi, più lieti e più cortesi fra tutti gli Eldar³. Tra quei molti giunse qui mio padre Valwë, che si recò con Noldorin a cercare gli Gnomi, e il padre della mia sposa Vairë, Tulkastor. Questi era della stirpe di Aulë, ma aveva abitato a lungo con i Pifferai della Costa, i Solosimpi, e così venne nell'isola fra i primi.

«Allora Ingil costruì la grande torre⁴ e chiamò la città Koromas, ossia "il Riposo degli Esuli di Kôr", ma a motivo della torre ora essa è per lo più chiamata Kortirion.»

A questo punto il pranzo volgeva al termine; Lindo colmò allora la propria coppa, e dopo di lui Vairë e tutti nella sala, ma a Eriol spiegò: «Ciò che versiamo nelle coppe è *limpë*, la bevanda degli Eldar giovani e vecchi, e gustandola manteniamo la giovinezza del cuore, mentre le nostre labbra si colmano di canti; ma non ho il potere di offrirla: solo Turingi può assegnarla a chi non appartiene alla razza degli Eldar, e quanti ne bevono devono abitare sempre con gli Eldar dell'Isola, finché non partiranno per ritrovare le famiglie

perdute della stirpe». Quindi riempì la coppa di Eriol, ma con vino dorato proveniente da botti antiche degli Gnomi; tutti si alzarono e bevvero «alla Partenza e alla Riaccensione del Sole Magico». Il Gong dei Bambini suonò allora tre volte, e un clamore felice si levò nella sala; qualcuno spalancò grandi porte di quercia in fondo alla stanza - all'estremità dove non c'era focolare. Molti afferrarono, tra le candele, quelle poste su lunghi candelieri di legno, e le ressero in alto, mentre altri ridevano e chiacchieravano; tutti lasciarono però un varco al centro della compagnia, per il quale si avviarono Lindo, Vairè ed Eriol, e quando questi ebbero oltrepassato le porte la folla li seguì.

Ora, Eriol vide che si trovavano in un breve e largo corridoio, dove le pareti erano, nella metà inferiore, coperte di arazzi, sui quali erano raffigurate molte vicende di cui a quel tempo non conosceva il significato. Sopra gli arazzi sembravano esserci dei dipinti; ma Eriol non riuscì a vedere bene per via dell'oscurità, dato che i portatori di candele erano dietro, e davanti a lui l'unica luce veniva da una porta aperta, attraverso la quale si riversava uno sfavillio rosso come di un grande fuoco. «Quello» disse Vairè «è il Fuoco dei Racconti che arde nella Stanza dei Ceppi; vi brucia tutto l'anno perché è un fuoco magico e aiuta molto chi racconta - ma ora vi entreremo.» Eriol disse che quella gli pareva la cosa fra tutte migliore.

Allora, l'intera brigata, parlando e ridendo, entrò nella stanza da dove proveniva il rosso scintillio. Era una bella camera, come si avvertiva anche solo alla luce tremula del fuoco che danzava sulle pareti e sul soffitto basso, mentre ombre profonde riposavano negli angoli. Attorno all'ampio focolare era disteso un gran numero di tappeti morbidi e soffici cuscini; un poco discosto c'era un largo seggio, con i braccioli e i piedi intagliati. Eriol sentì, in quel momento come a ogni occasione in cui tornò poi laggiù all'ora dei racconti, che qualunque fosse il numero delle persone e dei bambini la stanza sembrava sempre abbastanza spaziosa ma non grande, abbastanza piccola ma mai troppo affollata.

Allora tutti, vecchi e giovani, sedettero a loro piacere, ma Lindo occupò il largo seggio e Vairè un cuscino ai suoi piedi, mentre Eriol, che per quanto fosse estate si rallegrava della rossa vampa, si allungò vicino alla pietra del focolare.

Lindo chiese allora: «Di che cosa si narrerà stasera? Delle Grandi Terre, e delle case degli Uomini; dei Valar e dei Valinor; dell'Ovest con i suoi misteri, dell'Est con la sua gloria, del Sud e dei suoi luoghi selvaggi mai percorsi, del Nord e del suo potere e della sua forza? Oppure di quest'isola e del suo popolo; o dei giorni lontani di Kôr, dove la nostra gente abitava un tempo? Siccome stasera abbiamo un ospite, un uomo che ha compiuto viaggi lunghi

ed eccellenti, un figlio, mi pare, di Eärendel, narreremo di percorsi lontani, di esplorazioni via nave, di venti e del mare?»

A queste domande chi rispose una cosa, chi un'altra; finché Eriol intervenne: «Ti prego, se anche gli altri sono d'accordo, raccontami, per questa volta, dell'isola; e dell'isola intera più d'ogni cosa vorrei conoscere la storia di questa bella dimora e di quest'incantevole compagnia di fanciulle e ragazzi; perché fra tutte le case mi sembra la più amabile e fra tutte le riunioni la più dolce su cui abbia mai posato lo sguardo».

Vairë allora narrò: «Sappi che tanto tempo fa, nei giorni⁶ di Inwë (e più indietro è difficile risalire nella storia degli Eldar), in Valinor c'era un luogo di splendidi giardini, vicino a un mare d'argento. Si trovava presso i confini del regno, ma non lontano da Kôr; tuttavia, siccome era distante da Lindelos, l'albero del sole, la luce somigliava laggiù a quella di una sera estiva, eccetto quando al crepuscolo si accendevano sul colle le lampade d'argento, e allora piccole luci bianche danzavano e tremolavano per i sentieri, inseguendo nere chiazze d'ombra sotto gli alberi. Questo era tempo di gioia per i bimbi, perché di solito a quell'ora un compagno nuovo arrivava per il viottolo chiamato Olórë Mallë, ossia il Sentiero dei Sogni. Mi è stato narrato, anche se non so quanto sia vero, che il viottolo conduceva, per strade fuori mano, alle case degli Uomini; ma quando noi stessi siamo partiti in tale direzione non abbiamo mai percorso quella via. Era un sentiero con sponde alte sovrastate da grandi siepi, oltre le quali si levavano molti alberi slanciati, dove sembrava vivesse un mormorio continuo; non di rado grosse lucciole s'insinuavano tra i suoi cigli erbosi.

«In questo luogo di giardini, sul vicolo dei sogni si apriva un alto cancello che splendeva d'oro all'imbrunire; da là sentieri tortuosi orlati di alto bosso conducevano al più bello di tutti i parchi, in mezzo al quale c'era una casetta bianca. Di che cosa fosse stata costruita o quando, nessuno sapeva né adesso sa; ma, mi narrarono, splendeva di una luce pallida, come fosse di perla, mentre il tetto era di paglia, ma una paglia d'oro.

«Su un lato della casetta c'era una siepe di lillà bianchi e sull'altro un tasso enorme: con i suoi rami giovani i bimbi costruivano archi, oppure si arrampicavano sul tetto attraverso le sue fronde. Sui lillà si radunavano e cantavano tutti gli uccelli dal canto più dolce. I muri della casetta erano curvati dal tempo e le sue molte finestrelle a grata si contorcevano in forme strane. Nessuno, si dice, abitava nella casetta, che era comunque sorvegliata dagli Eldar in modo segreto e geloso, cosicché nessun pericolo potesse avvicinarsi e tuttavia i bimbi che giocavano in libertà non si accorgessero della custodia. Era la Casetta dei Bambini, o del Gioco del Sonno, e non del Gioco Perduto, com'è stato erroneamente cantato tra gli Uomini - infatti

nessun gioco si era perso allora, e ahimè, qui soltanto e ora esiste la Casetta del Gioco Perduto.

«Anche questi erano i bimbi più antichi - i figli, che venivano laggiù, dei padri dei padri degli Uomini; gli Eldar, per compassione, cercavano di guidare verso la casetta e il giardino tutti coloro che giungevano dal viottolo, temendo vagabondassero fino a Kôr e s'innamorassero dello splendore di Valinor; perché allora sarebbero rimasti là in perpetuo, e un gran dolore sarebbe toccato ai loro genitori, oppure avrebbero fatto ritorno per vagare eternamente invano, divenuti strani e selvatici tra i bimbi degli Uomini. Non solo; gli Eldar riportavano alla casetta, allettandoli dolcemente con il profumo di molti fiori, alcuni che si spingevano fino alle sponde degli scogli di Eldamar e là si perdevano, abbagliati dalle conchiglie incantevoli e dai pesci multicolori, dalle pozze blu e dalla spuma argentea. Anche così, tuttavia, qualcuno udiva su quella spiaggia la dolce musica remota dei Solosimpi, e non giocava con gli altri bambini, ma si arrampicava fino alle finestre più alte e guardava fuori, cercando di intravedere di lontano il mare e le spiagge magiche oltre le ombre e gli alberi.

«I bimbi, per lo più, non entravano spesso nella casa, ma danzavano e giocavano in giardino, cogliendo fiori o cacciando le api d'oro e le farfalle dalle ali ricamate che gli Eldar portavano per loro piacere. Molti di essi, che là erano divenuti compagni di gioco, s'incontrarono di nuovo e si amarono nelle terre degli Uomini, ma di queste cose forse gli Uomini conoscono più di quanto io sappia dirti. Nonostante tutto vi furono alcuni che, come ho detto, udirono i Solosimpi suonare lontano, o altri che vagabondando di nuovo oltre il giardino colsero qualche nota del canto dei Telelli sulla collina, e certi, persino, che raggiunsero Kôr e tornarono poi a casa, con menti e cuori colmi di meraviglia. Dai loro ricordi nebulosi, dai racconti interrotti o dai frammenti di canzoni vennero molte leggende strane che deliziarono gli Uomini a lungo, e forse li deliziano ancora; perché tali erano i poeti delle Grandi Terre⁷.

«Quando le fate lasciarono Kôr, il viottolo fu chiuso per sempre con enormi rocce invalicabili, e la casetta disabitata, con il giardino vuoto, è di sicuro ancora là; e a lungo vi resterà dopo la Partenza, quando, se tutto andrà bene, le strade per Valinor attraverso Arvalin saranno affollate dai figli e dalle figlie degli Uomini. Ma tra i bimbi, dato che nessuno di loro veniva laggiù per ristorarsi e trovare diletto, si diffusero tristezza e grigiore, e gli Uomini quasi cessarono di credere, o di pensare, alla bellezza degli Eldar e alla gloria dei Valar, finché qualcuno non venne dalle Grandi Terre e ci implorò di sollevare le tenebre.

«Ahimè, non esiste una via sicura per i bambini dalle Grandi Terre fin qui, ma Meril-i-Turingi prestò ascolto alla richiesta e scelse Lindo, mio marito, per escogitare qualche buon piano. Così Lindo e io, Vairè, abbiamo accolto sotto la nostra protezione i bimbi - quanti rimanevano tra coloro che trovarono Kôr e restarono per sempre con gli Eldar; qui abbiamo costruito, con la magia, questa Casetta del Gioco Perduto: e qui le antiche storie, le vecchie canzoni e la musica elfica sono custodite gelosamente e ripetute. Ogni tanto i nostri fanciulli partono per ritrovare le Grandi Terre, e si aggirano tra i bimbi soli sussurrando loro al crepuscolo, là dove si sono coricati presto, alla luce dei lumini o alla fiamma delle candele, oppure consolano quelli che piangono. Mi hanno detto che alcuni ascoltano le lamentele di quanti sono stati puniti o rimproverati, ne stanno a sentire i racconti e fingono di prendere le loro parti, e questo mi pare un servizio simpatico e bizzarro.

«Ma tutti quelli cui permettiamo di partire non tornano più e ciò è molto doloroso per noi, perché non certo per scarso amore gli Eldar custodivano i bimbi di Kôr, ma per riguardo alle case degli Uomini; del resto nelle Grandi Terre, come ben sai, ci sono posti incantevoli e amabili regioni colme di attrattive, quindi solo per pressante necessità lasciamo avventurare qualcuno dei bimbi che sono con noi. Per la maggior parte tornano però qui³, e ci raccontano molte storie e cose malinconiche dei loro viaggi - e così ho narrato quasi tutto quanto c'è da narrare sulla Casetta del Gioco Perduto.»

Eriol disse allora: «Queste sono notizie tristi e pur belle da udire; ricordo certe parole che mio padre pronunciò quand'ero appena fanciullo. Da lungo tempo era viva, egli diceva, una tradizione nella nostra famiglia, secondo la quale un padre dei nostri padri avrebbe parlato di una casa splendida e di giardini magici, di una città meravigliosa e di una musica colma di bellezza e di rimpianto; sosteneva di aver visto e udito queste cose da bambino, ma come e dove non veniva mai spiegato. Per tutta la vita fu senza pace, come dimorasse in lui un desiderio, solo a metà espresso, per cose sconosciute; si dice morisse tra gli scogli, su una costa solitaria, in una notte di tempesta - e, inoltre, che la maggior parte dei suoi figli e nipoti sia stata di mente inquieta - ma ora credo di sapere come andarono in realtà le cose».

Pareva, disse allora Vairè, che in quei giorni lontani il suo avo avesse trovato gli scogli di Eldamar.

³ Il testo è evidentemente contraddittorio (*N.d.T.*).

1. *Gnomi*: la Seconda Stirpe, i *Noldoli* (più tardi *Noldor*). Per l'uso della parola *Gnomi* v. p. 44; e per la distinzione linguistica v. pp. 53 s.
2. Le «Grandi Terre» sono le terre a oriente del Grande Mare. Il termine Terra-di-mezzo non è mai usato nei *Racconti ritrovati*, e in effetti non compare fino agli scritti degli anni Trenta.
3. In entrambi i manoscritti le parole «fra tutti gli Eldar» sono seguite da: «In quanto non c'era nessuno di più nobile, dato che appartenere al sangue degli Eldar è eguale e sufficiente»; ma la frase fu cancellata nel secondo manoscritto.
4. La lezione originale era «il grande Tirion», mutato in «la grande torre».
5. La frase, da «un figlio, mi pare...», sostituiva nel manoscritto originale una lezione precedente: «Narreremo di Eärendel il viaggiatore, che solo tra i figli degli Uomini ha avuto grandi traffici con i Valar e con gli Elfi, e unico della loro stirpe ha veduto oltre Taniquetil; di lui, che naviga per sempre nel firmamento?».
6. La lezione originale era «prima dei giorni in Inwë», sostituito poi con «nei primi giorni di» e quindi con la versione data.
7. Quest'ultima frase fu aggiunta al secondo manoscritto.

Cambiamenti apportati ai nomi ne *La Casetta del Gioco Perduto*

All'epoca i nomi erano in uno stato molto fluido, che in parte rifletteva il rapido sviluppo dei linguaggi allora in corso. Cambiamenti furono apportati al testo originale, e altri ancora, in periodi diversi, al secondo testo; ma in queste note non sembra necessario riportare nei particolari quando e dove avvennero le correzioni. I nomi sono elencati nell'ordine in cui ricorrono nel racconto. I segni > e < significano «mutato in» e «mutato da».

Dor Faidwen Il nome gnomico di Tol Eressëa fu cambiato molte volte: *Gar Eglos* > *Dor Edloth* > *Dor Usgwen* > *Dor Uswen* > *Dor Faidwen*.

Mar Vanwa Tyaliéva Nel testo originale per il nome elfico fu lasciato uno spazio, successivamente colmato con *Mar Vanwa Taliéva*.

Grandi Terre In tutto il racconto *Grandi Terre* è un emendamento di *Terre Esterne*, cui era attribuito un significato diverso (terre a ovest del Grande Mare).

Wingilot < *Wingelot*.

Gar Lossion < *Losgar*.

Koromas < *Kormas*.

Meril-i-Turingi Il primo testo ha solo *Turingi*, e in un luogo è lasciato lo spazio per il nome proprio.

Inwë < *Ing* ogni volta che ricorre.

Inwithiel < *Gim-githil*, a sua volta < *Githil*.

Ingil < Ingilmo.

Valwë < Manwë. Sembra possibile che *Manwë* come nome del padre di Vairë sia una semplice svista.

Noldorin La lezione originale era *Noldorin che gli Gnomi chiamano Goldriel*; *Goldriel* fu poi mutato in *Gothadriel*, quindi l'allusione al nome gnomico venne eliminata.

Tulkastor < Tulkassë < Turembor.

Solosimpi < Solosimpë ogni volta che ricorre.

Lindelos < Lindeloksë < gli Alberi Cantanti (Glingol) di Lindeloktë.

Televi < Telellë.

Arvalin < Harmalin < Harwalin.

Commento a *La Casetta del Gioco Perduto*

La storia di Eriol il marinaio era al centro delle concezioni mitologiche originali di mio padre. In quei giorni, come spiegò molto più tardi in una lettera all'amico Milton Waldman⁴, egli scriveva con l'intenzione fondamentale di soddisfare il desiderio di una letteratura fantastica *inglese* specifica e riconoscibile.

Mi ha sempre addolorato la povertà del mio amato paese: non aveva storie sue (vincolate alla sua lingua e alla sua terra), non della qualità che cercavo, e che ritrovavo (come componente) in leggende di altri paesi. C'erano storie greche, celtiche, romanze, germaniche, scandinave e finlandesi (cosa che mi affliggeva molto): ma nulla di inglese, salvo il materiale impoverito dei libretti popolari.

Nei suoi primi scritti la mitologia era ancorata all'antica storia leggendaria dell'Inghilterra; per di più, era associata in particolare ad alcune località inglesi.

Eriol, lui stesso strettamente apparentato con figure famose delle leggende dell'Europa nord-occidentale, viaggia per l'oceano verso ovest giungendo infine a Tol Eressëa, l'Isola Solitaria, dove abitano gli Elfi; da essi

⁴ *The Letters of J.R.R. Tolkien*, ed. Humphrey Carpenter, 1981, p. 144. La lettera fu quasi sicuramente scritta nel 1951.

apprende «I racconti ritrovati di Elfinia». All'inizio il suo ruolo nella struttura dell'opera doveva però essere più importante rispetto a quello (che egli assunse poi) di un uomo di tempi meno remoti che, semplicemente, giunge nella «terra delle fate», dove acquisisce una conoscenza perduta o segreta per poi riferirla nella propria lingua: alle origini, Eriol era destinato a rappresentare un elemento importante nella favola stessa, ossia il testimone della rovina toccata all'elfica Tol Eressëa. In principio la componente di storia antica o «leggenda storica» inglese non era soltanto una cornice, isolata dai racconti principali che poi costituiscono «Il Silmarillion», ma rappresentava parte integrante delle loro conclusioni. Il chiarimento di tutto ciò (per quanto un chiarimento sia possibile) deve di necessità essere rimandato alla fine dei *Racconti*; ma qui è necessaria almeno qualche parola sulla vicenda di Eriol fino al momento in cui giunge a Tol Eressëa, e sul significato originario dell'Isola Solitaria.

La «storia di Eriol» è, in effetti, tra le più oscure e intricate nell'intera storia della Terra-di-mezzo e di Aman. Mio padre abbandonò la stesura dei *Racconti ritrovati* prima di terminarli, e interrompendoli lasciò perdere anche le idee primitive sulla loro conclusione. Tali idee possono, in realtà, essere dedotte dalle sue annotazioni: ma queste furono, per la maggior parte, stese con gran furia a matita - di modo che lo scritto è ora cancellato e sbiadito, e in alcuni punti decifrabile a mala pena dopo lungo studio - su striscioline di carta, disordinate e senza data, oppure in un taccuino per appunti dove, negli anni in cui componeva i *Racconti ritrovati*, abbozzava riflessioni e spunti (v. p. 206). Le annotazioni sull'elemento «Eriol», ossia «inglese», hanno di solito la forma di brevi schizzi, in cui gli elementi narrativi di spicco, spesso senza una chiara connessione fra loro, sono redatti a mo' di elenco e differiscono costantemente.

In quello che dev'essere, a ogni modo, uno dei primi tra questi schizzi, ritrovato nel taccuino e intitolato «Storia della vita di Eriol», il marinaio che giunge a Tol Eressëa è posto in rapporto con la tradizione dell'invasione della Gran Bretagna da parte di Hengest e Horsa, nel V sec. d.C. All'argomento mio padre dedicò parecchio tempo e molte riflessioni; tenne lezioni a Oxford e sviluppò alcune teorie originali, soprattutto in connessione con la comparsa di Hengest nel *Beowulf*⁵.

Da questi appunti apprendiamo che il nome originario di Eriol era *Ottor*, mentre egli chiamava se stesso *Wéfre* (una parola antico inglese significante «irrequieto, vagabondo»), e che passò la vita sul mare. Suo padre aveva nome

⁵ J.R.R. Tolkien, *Finn and Hengest*, Alan Bliss, 1982.

Eoh (un termine del lessico poetico antico inglese con il significato di «cavallo»); *Eoh* fu ucciso dal fratello *Beorn* (in antico inglese «guerriero», ma alle origini significante «orso», come il termine apparentato *björn* in antico norvegese; cfr. il proteiforme *Beorn* ne *Lo Hobbit*). *Eoh* e *Beorn* erano figli di *Heden*, «l'abbigliato di cuoio e pelliccia», e *Heden* (come molti eroi delle leggende nordiche) faceva risalire la sua genealogia al dio Odino. In altri appunti ci sono collegamenti e combinazioni diverse, e dato che nessuna di queste storie fu mai scritta nella forma di narrazione coerente, i nomi hanno valore solo in quanto mostrano la direzione imboccata a quell'epoca dalle riflessioni di mio padre.

Ottor Wæfre si stabilì sull'isola di Heligoland nel Mare del Nord e sposò una donna di nome *Cwén* (antico inglese: «donna», «moglie»); ebbero due figli chiamati, «alla maniera del padre», *Hengest* e *Horsa*, «per vendicare *Eoh*» (*hengest* è un'altra parola antico inglese per «cavallo»).

Quindi l'amore per il mare afferrò Ottor Wæfre: era infatti un figlio di *Eärendel*, nato sotto il suo raggio. Se un raggio di *Eärendel* cade su un bimbo appena nato, questi diviene «un figlio di *Eärendel*» e un viaggiatore. (Così anche ne *La Casetta del Gioco Perduto* *Eriol* è chiamato sia dall'autore sia da Lindo un «figlio di *Eärendel*».) Dopo la morte di *Cwén*, Ottor lasciò i giovani figli. *Hengest* e *Horsa* vendicarono *Eoh* e divennero grandi condottieri; ma Ottor Wæfre partì per cercare, e trovò, *Tol Eressëa*, qui chiamata in antico inglese *se uncú pa holm*, «l'isola sconosciuta».

Le annotazioni dicono, riguardo il soggiorno di *Eriol* a *Tol Eressëa*, molti particolari che non compaiono nei *Racconti ritrovati*; di questi, qui è sufficiente ricordare che «*Eriol* adottò il nome di *Angol*», mentre dagli Gnomi (in seguito *Noldor*, v. più avanti a p. 44) fu chiamato *Angol* «dalle regioni di casa sua». Ciò senz'altro si riferisce all'antica patria degli «inglesi», prima della migrazione in Gran Bretagna attraverso il Mare del Nord: chiamata in antico inglese *Angel* o *Angul* e in tedesco moderno *Angeln*, si tratta della regione della penisola danese tra il fiordo di Flensburg e il fiume Schlei, a sud dei confini odierni della Danimarca. La costa occidentale della penisola non è molto distante dall'isola di Heligoland.

Altrove *Angol* è riportato come equivalente gnomico di *Eriollo*; entrambi i nomi, si spiega, designano «la regione della zona settentrionale delle Grandi Terre, "tra i mari", da cui *Eriol* venne». (A proposito di questi termini si veda inoltre sotto *Eriol* nell'Appendice sui nomi.)

Non si deve pensare che simili annotazioni rappresentino, da tutti i punti di vista, la storia di *Eriol* come mio padre la concepì quando scrisse *La Casetta del Gioco Perduto* - dove, in ogni caso, si dichiara in modo esplicito che *Eriol* significa «Colui che sogna da solo», e che «dei suoi nomi

precedenti la storia non dice in nessun luogo» (p. 20). Ma, punto fondamentale (ed evidentemente, secondo la teoria che ho formulato sulle prime concezioni, la spiegazione migliore per testimonianze così complesse), questa era ancora l'idea conduttrice quando il racconto fu scritto: *Eriol giunge a Tol Eressëa dalle terre a oriente del Mare del Nord*. Appartiene al periodo anteriore alle invasioni della Gran Bretagna da parte degli Anglosassoni (come mio padre, per i suoi scopi, intendeva rappresentarlo).

Più tardi il suo nome è mutato in *Ælfwine* («Amico degli Elfi») e il marinaio si trasforma in un inglese del «periodo anglosassone» della storia britannica, che fa vela verso occidente fino a Tol Eressëa, naviga cioè dall'Inghilterra nell'oceano Atlantico; e da questa concezione posteriore nasce la storia, molto bella, di *Ælfwine d'Inghilterra*, che comparirà alla fine dei *Racconti ritrovati*. Ma in origine Eriol non era un inglese proveniente dall'Inghilterra, la quale, nel senso di terra degli inglesi, non esisteva ancora: infatti il punto centrale di queste prime idee (reso oltremodo chiaro da alcune annotazioni) è costituito dal fatto che *l'isola elfica in cui egli giunge è l'Inghilterra*, - ossia, al termine della storia Tol Eressëa diventerà l'Inghilterra, la terra degli inglesi. Koromas o Kortirion, la città al centro di Tol Eressëa dove Eriol arriva ne *La Casetta del Gioco Perduto*, sarebbe in seguito divenuta Warwick (e gli elementi *Kor-* e *War-* erano connessi etimologicamente)⁶; Alalminórë, la Terra d'Olmi, sarebbe poi stata il Warwickshire; infine Tavrobel, dove, a Tol Eressëa, Eriol sosta per un certo tempo, avrebbe dato luogo al paese di Great Haywood nello Staffordshire.

Nulla di tutto ciò è esplicito nei *Racconti*, e si ritrova solo in annotazioni da essi indipendenti; pare tuttavia certo che l'idea fosse ancora presente al tempo in cui fu scritta *La Casetta del Gioco Perduto* (e, come cercherò di dimostrare più avanti, è in realtà alla base di tutti i *Racconti*). La bella copia redatta da mia madre è datata febbraio 1917. Dal 1913 fino al matrimonio nel marzo 1916 essa abitò a Warwick e mio padre le faceva visita da Oxford; quindi, dopo le nozze, visse per un certo periodo a Great Haywood (a est di Stafford), in quanto in prossimità del campo dove mio padre era di guarnigione, e dopo il ritorno dalla Francia egli stesso abitò a Great Haywood nell'inverno 1916- 1917. Perciò l'identificazione del Tavrobel di Tol Eressëa con il paese di Great Haywood non può essere anteriore al 1916, e la bella copia de *La Casetta del Gioco Perduto* (come, probabilmente, la sua stesura originale) fu in effetti eseguita qui.

⁶ La grande torre o *tirion* costruita da Ingil figlio di Inwë (p. 23) e il torrione del castello di Warwick non sono identificati, ma per lo meno è chiaro che Koromas aveva una grande torre proprio perché ne ha una anche Warwick.

Nel novembre 1915 mio padre compose una poesia intitolata *Kortirion tra gli alberi*, dedicata a Warwick⁷. Alla sua prima bella copia è annessa la seguente introduzione in prosa:

Un tempo, dopo le grandi guerre con Melko e la caduta di Gondolin, le fate abitavano nell'Isola Solitaria; e, in mezzo all'isola, costruirono una città incantevole, cinta dagli alberi. La chiamarono Kortirion, sia in ricordo della loro antica dimora di Kôr in Valinor, sia perché anche questa città era su una collina e aveva una grande torre, alta e grigia, fatta costruire dal loro signore Ingil figlio di Inwë.

Kortirion era splendida e le fate la amavano: divenne ricca di canti e poesia e della luce delle risate; tuttavia, vi fu poi la grande Partenza, e le fate avrebbero di nuovo acceso il Sole Magico di Valinor, non fosse stato per il tradimento e il cuore pauroso degli Uomini. Ma invece, il Sole Magico è morto e l'Isola Solitaria è stata trascinata indietro fino ai confini delle Grandi Terre, mentre le fate sono disperse per tutti i vasti e ostili sentieri del mondo; ora gli Uomini abitano persino quest'isola languente, e non s'interessano, o nulla conoscono, dei suoi Giorni Antichi. Tuttavia laggiù vi sono ancora alcuni Eldar e Noldoli⁸ dei tempi remoti: le loro canzoni si odono lungo le spiagge della terra che una volta era la dimora più incantevole delle genti immortali.

E alle fate sembra, come pare anche a me che conosco quella città e ho spesso percorso le sue vie sfigurate, che l'autunno col cadere delle foglie sia la stagione dell'anno in cui forse, qua e là, il cuore di un Uomo potrebbe aprirsi, e un occhio scorgere come la condizione del mondo sia decaduta, rispetto alle risa e all'amabilità di un tempo. Pensa a Kortirion e rattristati - eppure non c'è speranza?

Qui come ne *La Casetta del Gioco Perduto* compaiono allusioni a eventi ancora da compiersi quando Eriol giunge a Tol Eressëa; e, nonostante la loro esposizione e discussione completa debba attendere fino al termine dei *Racconti*, è necessario spiegare che «la Partenza» fu una grande spedizione da Tol Eressëa per soccorrere gli Elfi ancora erranti nelle Grandi Terre - cfr. le parole di Lindo (p. 24): «Finché non partiranno per ritrovare le famiglie perdute della stirpe». A quel tempo con l'aiuto di Ulmo, Tol Eressëa venne

⁷ V. pp. 39 ss. Una poesia composta a Étapes, sul Passo di Calais, nel giugno 1916, e intitolata «L'Isola Solitaria», si riferisce esplicitamente all'Inghilterra. V. *Letters*, p. 437, nota 4 alla lettera 43.

⁸ Per la distinzione tra *Eldar* e *Noldoli* v. pp. 53 s.

strappata dal fondo del mare e trascinata vicino alle coste occidentali delle Grandi Terre. Nella battaglia che seguì gli Elfi furono sconfitti e fuggirono, nascondendosi in Tol Eressëa; gli Uomini entrarono nell'isola e cominciò il declino degli Elfi. La storia successiva di Tol Eressëa è la storia dell'Inghilterra, e Warwick è «Kortirion sfigurata», essa stessa un ricordo dell'antica Kôr (più tardi Tirion su Túna, città degli Elfi ad Aman; nei *Racconti ritrovati* il nome Kôr vale sia per la città sia per il colle).

Inwë, che *La Casetta del Gioco Perduto* definisce «il Re di tutti gli Eldar quando abitavano a Kôr», è il precursore di Ingwë Re degli Elfi Vanyar ne *Il Silmarillion*. In una storia narrata a Eriol in seguito a Tol Eressëa, Inwë ricompare come uno dei tre Elfi che per primi giungono in Valinor dopo il Risveglio, al pari di Ingwë ne *Il Silmarillion*; la sua stirpe e i suoi discendenti sono gli *Inwir* di cui viene Meril-i-Turingi, la Signora di Tol Eressëa (v. p. 53). Le allusioni di Lindo a Inwë che ode «il lamento del mondo» (ossia delle Grandi Terre), e conduce gli Eldar alle terre degli Uomini (p. 23), rappresentano il germe della storia delle Armate dell'Ovest venute all'assalto contro Thangorodrim: «l'esercito dei Valar si apprestava alla battaglia; e sotto i suoi candidi stendardi marciavano i Vanyar, il popolo di Ingwë...» (*Il Silmarillion*, p. 315). Più avanti nei *Racconti*, Meril-i-Turingi spiega a Eriol che Inwë «era il più vecchio degli Elfi e ancora avrebbe vissuto in maestà, se non fosse perito durante la marcia nel mondo, mentre suo figlio Ingil tornò parecchio tempo addietro in Valinor e risiede con Manwë». Ne *Il Silmarillion*, d'altro canto, di Ingwë si dice che «entrò in Valinor all'inizio dei giorni degli Elfi e siede ai piedi delle Potenze, e tutti gli Elfi ne venerano il nome; né mai tornò, mai rimirò la Terra-di-mezzo» (p. 58).

Le parole di Lindo riguardo al soggiorno di Ingil a Tol Eressëa «dopo molti giorni», e l'interpretazione del nome della città di Koromas come «il Riposo degli Esuli di Kôr» alludono al ritorno degli Eldar dalle Grandi Terre dopo la guerra contro Melko (Melkor, Morgoth), per liberare i Noldoli resi schiavi. Quando accenna al padre Valwë «che si recò con Noldorin a cercare gli Gnomi», Lindo si riferisce a un elemento di questa storia della spedizione da Kôr⁹.

È importante allora notare che (se la mia interpretazione generale è corretta) ne *La Casetta del Gioco Perduto* Eriol giunge a Tol Eressëa *in epoca successiva* alla Caduta di Gondolin e alla marcia degli Elfi di Kôr nelle Grandi Terre per sconfiggere Melico, quando gli Elfi che vi hanno preso parte sono già tornati, attraversando il mare, per risiedere a Tol Eressëa; ma

⁹ I riferimenti di Lindo al suono del Gong per i Mari Ombrosi e al Dormiente nella Torre di Perla verranno un poco chiariti quando, alla fine dei *Racconti*, s'incontrerà la storia di Eärendel.

prima della Partenza e dello spostamento di Tol Eressëa alla posizione geografica dell'Inghilterra. Quest'ultimo elemento fu presto lasciato da parte dalla mitologia in via di sviluppo.

*

Quanto alla «Casetta», bisogna subito dire che ben pochi chiarimenti si possono ricavare al proposito dagli altri scritti di mio padre; infatti l'intera concezione dei Bambini che giungevano in Valinor doveva essere abbandonata quasi senza lasciare ulteriori tracce. Più avanti nei *Racconti ritrovati* appaiono nuove allusioni a Olórë Mallë. Dopo la descrizione dell'Occultamento di Valinor si afferma che su invito di Manwë (che guardava ai fatti con dolore) i Valar Oromë e Lórien crearono strani percorsi dalle Grandi Terre a Valinor, e quello inventato da Lórien era Olórë Mallë, il Sentiero dei Sogni; per questa via, quando «gli Uomini si erano appena destati sulla Terra», «i figli dei padri dei padri degli Uomini» venivano in Valinor durante il sonno (pp. 256 s., 259). Vi sono altre due citazioni in racconti che verranno pubblicati nella Parte Seconda: il narratore del *Racconto di Tinúviel* (un bimbo di Mar Vanwa Tyaliéva) dice di aver visto con i propri occhi Tinúviel e la madre «in tempi lontani, viaggiando per la Via dei Sogni», e quello del *Racconto di Turambar* dichiara di aver percorso Olórë Mallë «nei giorni precedenti la caduta di Gondolin».

Riguardo alla Casetta del Gioco Perduto esiste anche una poesia, che contiene molti elementi della descrizione del testo in prosa. Secondo le annotazioni di mio padre essa fu composta a Oxford al 59 di St. John's Street, il suo appartamento da studente universitario, il 27-28 aprile 1915 (quando aveva ventitré anni). Come avviene regolarmente per le poesie, è conservata in numerose versioni, ognuna con modifiche particolareggiate rispetto alla precedente, mentre l'ultima parte è stata riscritta due volte per intero. Qui è riportata nella forma finale, la cui data non può essere stabilita con certezza. La mia impressione è che risalga a tempi molto più recenti: potrebbe essere il frutto di una delle revisioni ai vecchi componimenti compiute durante la preparazione della raccolta *Le avventure di Tom Bombadil* (1962), anche se mio padre non ne parla nella corrispondenza sull'argomento.

Il titolo originale era: *Tu e io / e la Casetta del Gioco Perduto*; fu poi mutato in *Mar Vanwa Tyaliéva, la Casetta del Gioco Perduto*; la versione finale è *La Casa Piccina del Gioco Perduto: Mar Vanwa Tyaliéva*. I versi sono rientrati come nel testo originale.

La Casa Piccina del Gioco Perduto
Mar Vanwa Tyaliéva

Un tempo sapevamo quella terra, Tu e Io,
e una volta là vagando siamo andati
nei lunghi giorni da lungo tempo nell'oblio
una bimba bruna, un bimbo con i capelli dorati.
5 Forse per i sentieri del pensiero al focolare
nella stagione fredda e bianca,
o nelle ore intessute di blu crepuscolare
di piccoli letti presto rimboccati
d'estate nella notte stanca,
10 nel Dormire tu e io viaggiammo sicuri
e là ci siamo incontrati,
sulla vestina bianca i tuoi capelli scuri
e i miei biondi arruffati?

Camminavamo timidi per mano,
15 in sabbia d'oro tracce di bambino,
raccoglievamo perle e conchiglie nei secchielli
e tutt'intorno cantavano gli uccelli,
gli usignoli in alto tra le fronde.
Scavammo a cercare argento con le pale
20 cogliendo scintillii di sponde,
poi corremmo a riva lungo ogni radura erbosa
per scoprire la tiepida viuzza tortuosa
che ora non sappiamo più trovare,
tra gli alti alberi e il loro sussurrare.

25 Non era notte, non era giorno compiuto,
ma un crepuscolo perpetuo di luci soffuse
quando la prima volta allo sguardo si dischiuse
la Casa Piccina del Gioco Perduto.
Pur vecchissima, appena innalzata,
30 bianca, e il tetto di paglia dorata,
con i trafori di grate per spiare
che guardavano verso il mare;
c'eran le nostre aiuole di bambini,
i non-ti-scordar che ornano i giardini,
35 margherite rosse, senape e crescione,
e ravanelli per il tè...

Là tutti i lati, adorni di bosso,
 erano colmi dei fiori preferiti: il flogo,
 il lupino, il garofano e l'altea,
 40 sotto un albero di maggio rosso;
 la gente invadeva i giardini
 e parlava i propri linguaggi bambini,
 ma non con Me e Te.

Perché certi, con argentei inaffiattoi,
 45 si bagnavano le vesti tutte intere
 o spruzzavano gli altri; alcuni poi,
 per costruire case, città piccole o dimore
 negli alberi, stendevano il progetto.
 Certi si arrampicavano sul tetto;
 50 altri cantavano, soli e isolati; o in tondo
 qualcuno danzava i cerchi delle fate,
 avvolto in ghirlande di margherite
 e c'era chi stava in inchino profondo
 dinanzi a un piccolo re che di bianco s'abbigliava,
 55 la corona di calendule; e cantava
 le strofe di tanto tempo fa...
 Ma due piccoli bimbi affiancati,
 teste vicine, capelli mescolati,
 camminavano qua e là
 60 per mano ancora; e quanto tra loro si diceva
 prima del Risveglio, che separarli doveva,
 solo noi conosciamo, ora e qua.

Si noti che la poesia fu intitolata *La Casetta*, o *La Casa Piccina del Gioco Perduto*, mentre invece vi è descritta la Casetta dei Bambini in Valinor, presso la città di Kôr; ma questa, secondo Vairë (p. 26), era la Casetta «del Gioco del Sonno, e non del Gioco Perduto, com'è stato erroneamente cantato tra gli Uomini».

Non intendo tentare analisi o proporre chiarimenti delle idee espresse nelle «Casette dei Bambini». Il lettore, comunque le interpreti, non avrà in ogni caso bisogno di essere guidato, per avvertire le emozioni personali e particolari in cui tutto aveva ancora radici.

Come ho già ricordato, la concezione del viaggio di bimbi mortali fino ai giardini di Valinor durante il sonno doveva presto essere interamente

abbandonata; essa non avrebbe trovato posto negli sviluppi della mitologia, e tanto meno ve ne sarebbe stato per l'idea che, in un possibile giorno futuro, «le strade per Valinor attraverso Arvalin» sarebbero apparse «affollate dai figli e dalle figlie degli Uomini».

Allo stesso modo, presto scomparve anche l'esiguità «elfica». La concezione della Casetta dei Bambini era già viva nel 1915, come mostra la poesia *Tu e Io*; e nello stesso anno, anzi proprio negli stessi giorni di aprile, fu composta anche *Piedi di diavoletto* (*Cumap pá Nithielfas*), a proposito della quale mio padre dichiarò nel 1971: «Vorrei che quella cosuccia infelice, che rappresenta tutto quanto (subito dopo) mi divenne così detestabile, potesse essere sepolta per sempre»¹⁰. È necessario tuttavia osservare come in vecchi appunti si affermi che Elfi e Uomini erano, nei tempi antichi, «delle stesse dimensioni», e la piccolezza (e inoltre la leggerezza e la trasparenza) delle «fate» è un aspetto del loro «svanire», direttamente connesso con il dominio degli Uomini nelle Grandi Terre. Si ritornerà comunque più avanti sull'argomento. A questo proposito, la piccolezza della Casetta è molto strana, perché sembra sua particolare: Eriol, in viaggio da molti giorni attraverso Tol Eressëa, si meraviglia di come la dimora possa contenere tanta gente, e gli è spiegato che tutti coloro che entrano devono essere o divenire molto piccoli. Ma Tol Eressëa è un'isola abitata dagli Elfi.

Segue ora la versione definitiva della poesia *Gli alberi di Kortirion* (inizialmente intitolata *Kortirion tra gli alberi*). Di questo componimento esistono i primissimi abbozzi (novembre 1915)¹¹ e molti altri testi successivi. L'introduzione in prosa alla stesura originale è stata ricordata alla p. 34. Un'importante revisione fu compiuta nel 1937, e un'altra molto più tardi; a questo punto si trattava quasi di una poesia diversa. Dal momento che mio padre la inviò a Rayner Unwin nel febbraio 1962 come possibile candidata all'inclusione ne *Le Avventure di Tom Bombadil*, sembra virtualmente certo che la versione finale risalga a quell'epoca¹².

¹⁰ Gli era stato chiesto il permesso di includere il componimento in un'antologia, com'era avvenuto molte altre volte in precedenza. V. Humphrey Carpenter, *Biography*, p. 74, dove è riprodotta una parte della poesia, e anche la bibliografia *ibid.* (anno 1915).

¹¹ Secondo gli appunti di mio padre, la composizione originale data 21-28 novembre 1915, e fu eseguita a Warwick in «una settimana di licenza dal campo». Ciò non è accuratamente esatto, perché esistono ancora lettere scritte dal campo il 25 e il 26 novembre e indirizzate a mia madre in cui egli afferma di aver «redatto una copia a matita di "Kortirion"».

¹² Nella lettera mio padre dice: «*Gli alberi* è troppo lunga e troppo ambiziosa, e anche se la considero abbastanza buona, probabilmente nell'insieme stonerebbe».

Gli alberi di Kortirion

I. Alalminórë

O città antica su un colle conquistato!
Ombre d'un tempo vagano per i cancelli cadenti,
Tra pietre grigie; ogni salone è or quieto,
E nella nebbia le torri attendono silenti
5 Il crollo estremo: mentre, attraverso olmi sublimi
Il Fiume Scivolante abbandona gli interni reami
E scorre per prati vasti fino al Mare:
Vincendo con dighe e cascate mormoranti
Un giorno dopo l'altro, fino al Mare;
10 E trascorsi ne sono molti, lentamente,
Da quando innalzò Kortirion degli Edain la gente.

Kortirion! Sul colle insulare
Con vicoli dai muri d'ombra e viali tortuosi
Dove i pavoni tuttora amano marciare
15 Di zaffiro e smeraldo, maestosi;
Un tempo, in quei luoghi addormentati
Di pioggia argentea, dove dagli anni gravati
Ancora in suolo memore han radici
Alberi che mandavano ombre lunghe in meriggi antichi
20 E sussurravano nelle brezze veloci,
Tu, Regina della Terra d'Olmi, in tempi lontani
Eri l'Alta Città degli Interni Reami.

D'estate gli alberi ricordi ancora oggi:
In primavera i salici, sul colle i faggi;
25 I pioppi umidi, e nelle antiche corti
I tassi accigliati e tutti assorti
In fosco splendore per le intere giornate,
Finché la prima stella si mostra luminosa
E i pipistrelli batton l'ala silenziosa;
30 Finché la bianca luna lenta s'avvia
A guardar su campi ombrosi, in un sonno di magia,

Le fronde grigio argento di notte ammantate.
Alalminor! Stavano qui i tuoi baluardi,
Prima che svanissero l'estate e i suoi stendardi;
35 Intorno a te schierato era l'esercito degli olmi:
Corazza grigia, alti e verdi gli elmi,
Degli alberi gran signori e capitani.
Ma l'estate declina. Kortirion, hai ben guardato?
Gli olmi tutte le vele hanno spiegato
40 Pronti alle brezze, come alberi di nave possente
Nella valle, per salpare troppo, troppo celermente
Oltre i mari assolati, verso giorni lontani.

II. *Narquelion*¹³

Alalminórè! Di quest'Isola cuore verdeggiante
Dove tuttora indugiano le Fedeli Compagnie!
45 Senza ancor disperarsi, sfilan lentamente
Per sentieri solitari con solenni armonie:
I Chiari, i primogeniti d'un giorno non vicino,
Gli Elfi immortali, che cantano lungo il cammino
Di gioia antica e pena, benché gli uomini scordino la
storia,
50 Passano come il vento tra gli alberi fruscianti,
Un'onda d'erba che piega, e gli uomini non hanno più
memoria
Di quelle voci che chiamano da un tempo ormai ignorato,
I capelli lucenti come un sole passato.
Vento nell'erba! Volge l'anno piano.
55 Un brivido nei canneti accanto ai rivi,
Un sussurro fra gli alberi - si ode di lontano,
A trapassare il cuore degli intricati sogni estivi,
Musica gelida che zufolo d'araldo intona
E annunci d'inverno e giorni senza foglie suona.
60 I fiori tardi, tremuli sui muri caduti
Già s'inclinano, l'elfico flauto per seguire.
In soleggiate gallerie del bosco, nei saloni sostenuti

¹³ Il termine *Narquelion* è da confrontare con *Narqueljē*, «Sole Sbiadito», nome del decimo mese in Quenya (*Il Signore degli Anelli*, Appendice D).

Dagli alberi, serpeggia tra il verde con chiara fredda
nota
 Come treccia sottile, di cristallo argenteo, remota.
 65 Presto la marea non calerà, l'anno sarà spento;
 E da tutti i tuoi alberi, Kortirion, verrà un lamento.
 Al mattino sulla lama suonava la cote,
 La sera erba e corolle d'oro erano immote
 Ad appassire, e nudi ormai i campi.
 70 Ora giunge tarda l'alba già sbiadita,
 Nei prati s'insinuano più pallide le dita
 Del sole. Passano i giorni. Fuggite son le notti, quali falene
stanche,
 Dove, meteore in danza, battevano ali bianche
 Lumini tondi nell'aria senza vento.
 75 Trascorso è Lammas¹⁴. La Luna del Raccolto declinata.
 L'estate muore, che così poco è regnata.
 Ora fra gli olmi alteri infine c'è tremore,
 Innumerevoli, frementi foglie perdono colore,
 Scorgendo le gelide alabarde ancor distanti
 80 Dell'inverno col sole a battaglia marciare.
 Quando Ognissanti luminoso si dilegua, va a terminare
 Il loro giorno: volano esangui, d'ambra le ali
 In venti distratti sotto i foschi cieli,
 E cadon sui laghetti come uccelli morenti.

III. *Hrívion*¹⁵

85 Ahimè, Kortirion, degli Olmi Regina!
 Stagione adatta è questa alla città tua antica
 Dove colme d'echi e tristi le voci passan lente,
 Serpeggiando deboli tra musica sbiadente
 Giù per sentieri d'immobili foschie. O tempo scolorato,
 90 Quando il mattino sorge tardi, di brina imbiancato,
 E le ombre velano presto i boschi lontani!
 Non visti gli Elfi vanno, le chiome lucenti
 Celate nell'ombra di cappucci strani

¹⁴ È il primo d'agosto, giorno in cui anticamente si celebrava la festa del raccolto (*N.d.T.*).

¹⁵ Cfr. *hrívě*, «inverno». *Il Signore degli Anelli*, Appendice D.

95 Grigi, e sui mantelli di blu crepuscolare,
Cucite da mani argentee, strisce di gelida luce stellare.
Danzan la notte sotto l'immenso cielo,
Quando gli olmi nudi catturano nei rami come trine
Le Sette Stelle, e attraverso le chiome l'occhio di gelo
Dell'alto volto lunare guarda giù le brine.
100 O Stirpe Anziana, genti immortali e belle!
Intonate canti che sotto le più antiche stelle
Si destarono un tempo, prima dell'Alba ancora;
Danzate quali ombre lucide nel vento,
Come si danzava sui prati scintillanti allora
105 Dell'Elfica Patria, prima che esistessimo noi tutti,
Prima che a questa sponda mortale attraversaste gli ampi
flutti.

Kortirion vecchia e grigia, ora i tuoi alberi sono visti
Attraverso nebbie pallide levarsi alti e tristi,
Come vascelli vaghi e lenti alla deriva
110 Via, via verso mari deserti, oltre la riva
Di porti fra le brume e abbandonati;
Per sempre lasciando gli approdi rumorosi,
Dove equipaggi festeggiavano orgogliosi
In ricca pace; ora, fantasmi di vento infelici,
115 Li sospingono soffi freddi a coste senza amici,
E silenti dalla marea sono portati.
O Kortirion, nudo il tuo regno è divenuto,
Spoglio dell'abito, e il suo splendore caduto.
Come lumini accesi in un tempio buio e spento
120 I ceri funerei del Carro d'Argento
Tremolano sull'anno terminato.
L'inverno è giunto. Sotto il cielo infecondo
Gli Elfi tacciono. Ma non muoiono dal mondo!
Sopportano la stagione crudele, in attesa,
125 E il silenzio. Anch'io qui avrò casa;
Kortirion, qui l'inverno avrò incontrato.

IV. *Mettanyë*¹⁶

Non troverò le volte e le sabbie infuocate
Dove regna il sole, e nevi tremende osar non sanno,
Né cercherò in scuri monti le terre celate
130 Di uomini da tempo persi, per cui strade non vanno;
Non baderò al richiamo di fragorose campane
Che suonano, ferreo il battaglio, da torri sovrane
Di re del mondo. Qui su pietre e rami c'è l'incanto
ancora
Di perdite mai scordate, di memoria benedetta
135 Più che ricchezza umana. Qui, non vinto, dimora
Il Popolo Immortale sotto olmi languenti,
Alalminórë un tempo in antichi reami splendenti.

Concludo questo commento con una nota sull'uso da parte di mio padre del termine *Gnomi* per indicare i *Noldor*, che nei *Racconti ritrovati* sono chiamati *Noldoli*. L'uso continuò per molti anni e il termine compare ancora nelle prime edizioni de *Lo Hobbit*¹⁷.

In una prima stesura del paragrafo finale all'Appendice F de *Il Signore degli Anelli* egli scrisse:

Ho talvolta (ma non in questo libro) usato «Gnomi» per *Noldor* e «gnomico» per *Noldorin*. L'ho fatto perché, qualsiasi cosa abbia pensato Paracelso (se davvero ha inventato lui il termine), «Gnomo» a qualcuno può suggerire ancora l'idea della sapienza¹⁸. Il nome di questo popolo in Alto

¹⁶ *Mettanyë* contiene *metta*, «fine», come in *Ambar-metta*, la fine del mondo (*Il ritorno del Re*, VI, 5).

¹⁷ Nel terzo capitolo, *Un breve riposo*, «spade... appartenenti agli Elfi Altissimi dell'Ovest» sostituì «spade degli elfi ora chiamati Gnomi»; e nell'ottavo capitolo, *Mosche e ragni*, la frase «Gli Elfi Luminosi, gli Elfi Sotterranei e gli Elfi Marini invece ci andarono e ci vissero a lungo» rimpiazzò «Gli Elfi Luminosi, gli Elfi Sotterranei (o Gnomi)», ecc.

¹⁸ Due sono i vocaboli implicati: 1) greco *gnome*, «pensiero, intelligenza» (e al plurale «massime, detti», da cui l'inglese *gnome*, una massima o aforisma, e l'aggettivo *gnomic*); e 2) il termine *gnomo* usato nel XVI secolo da Paracelso come sinonimo di *pigmeo*. Paracelso «afferma che gli esseri così chiamati hanno per elemento la terra... attraverso la quale si muovono senza ostacolo come pesci nell'acqua, o come gli uccelli e gli animali di terra nell'aria» (*Oxford English Dictionary s.v. Gnome*²). Lo *O.E.D.* suggerisce che, l'abbia o no inventato Paracelso, il nome volesse significare «abitanti della terra», ed esclude ogni connessione con l'altro termine *Gnome*. (Questa nota è ripetuta da *The Letters of J.R.R. Tolkien*, p. 449, lettera 239.)

Elfico, Noldor, significa Coloro che Sanno; infatti, fra le tre stirpi degli Eldar, i Noldor si distinsero fin dall'inizio sia per la conoscenza delle cose che sono e furono in questo mondo, sia per il desiderio di apprenderne ancora. Tuttavia essi non somigliano né agli Gnomi della teoria dotta né a quelli della fantasia popolare; così in seguito ho abbandonato questa traduzione ritenendola fuorviante.

I Noldor appartenevano a una razza alta e bella, dei Figli maggiori del mondo, ormai scomparsa. Erano grandi, dalla pelle chiara e gli occhi grigi, e avevano capigliature brune, a eccezione della dorata progenie di Finrod...

Nell'ultimo paragrafo dell'Appendice F *come fu pubblicata* l'accento agli «Gnomi» venne eliminato, e sostituito con un passo volto a spiegare l'uso della parola *Elfi* per tradurre *Quendi* ed *Eldar*, nonostante il termine inglese abbia una portata più modesta. Questo passo - riferito all'insieme dei Quendi - prosegue comunque con le stesse parole della prima stesura: «Essi erano una razza alta e bella, i figli del mondo, e fra essi gli Eldar erano come re ormai scomparsi: il Popolo del Grande Viaggio, il Popolo delle Stelle. Erano grandi, dalla pelle chiara e gli occhi grigi, pur avendo capigliature brune, ad eccezione della dorata progenie di Finrod...». Perciò la descrizione delle caratteristiche del volto e dei capelli fu scritta, in effetti, solo per i Noldor, e *non* per tutti gli Eldar: in realtà, i Vanyar avevano capelli dorati, e da Indis, la Vanyarin madre di Finarfin, sia questi sia i suoi figli Finrod Felagund e Galadriel ebbero i capelli biondi che li distinguevano tra i principi dei Noldor. Non sono in grado, tuttavia, di definire come sia sorta una così singolare distorsione di significato¹⁹.

¹⁹ Il nome Finrod nel passo che conclude l'Appendice F è ora errato: Finarfin era Finrod, e Finrod era Inglor, fino alla seconda edizione de *Il Signore degli Anelli*, e qui il mutamento è sfuggito.

II.

LA MUSICA DEGLI AINUR

Un altro quadernetto, identico a quello in cui mia madre copiò *La Casetta del Gioco Perduto*, contiene un testo a penna per mano di mio padre (anche tutti gli altri testi dei *Racconti ritrovati* sono di suo pugno, eccetto una bella copia de *La caduta di Gondolin*²⁰), intitolato: *Collegamento tra Casetta del Gioco Perduto e (Racconto 2) Musica degli Ainur*. Si tratta del proseguimento diretto delle ultime parole di Vairë a Eriol a p. 27, e a sua volta si riallaccia direttamente a *La Musica degli Ainur* (in un terzo quaderno identico agli altri due). L'unica indicazione per la data del *Collegamento* e della *Musica* (che furono, ritengo, scritti assieme) è una lettera di mio padre del luglio 1964 (*Letters*, p. 345), dove egli afferma che mentre si trovava a Oxford, «in qualità di membro della redazione del grande Dizionario, all'epoca ancora incompleto», scrisse «un mito cosmogonico, "La musica degli Ainur"». Egli ottenne l'incarico per l'*Oxford Dictionary* nel novembre 1918 e lo lasciò nella primavera del 1920 (*Biography*, pp. 99, 102). Se il suo ricordo era esatto, e non c'è motivo di dubitarne, tra *La Casetta del Gioco Perduto* e *La Musica degli Ainur* trascorsero due anni o più.

Il *Collegamento* tra i due racconti esiste in una versione sola, in quanto il testo a penna fu scritto sopra un primo abbozzo a matita poi del tutto cancellato. Pubblico perciò il *Collegamento*, commentandolo brevemente, prima de *La Musica degli Ainur*.

«Ma,» disse Eriol «ancora molte cose mi rimangono oscure. Vorrei davvero conoscere chi sono i Valar; si tratta forse degli Dèi?»

«È così,» rispose Lindo «anche se sul loro conto gli Uomini narrano parecchie storie strane e alterate, lontane dalla verità, e li chiamano con molti nomi bizzarri che qui non sentirai.» Ma Vairë esclamò: «Suvvia, Lindo, per stanotte non lasciarti trascinare in nuovi racconti; l'ora del riposo è vicina, e il nostro ospite è troppo affaticato dal viaggio per appagare tutta la sua ansia di conoscenza. Mandala ora a prendere le candele del sonno, e nuovi racconti, per colmare la sua mente e soddisfare il suo cuore, il viandante li avrà domani». A Eriol disse però: «Non pensare di dover partire per forza domani; nessuno

²⁰ Il titolo effettivo del racconto è *Tuor e gli Esuli di Gondolin*, ma mio padre vi fa riferimento come a *La caduta di Gondolin* e io seguo il suo esempio.

lo fa - anzi, tutti possono restare, finché rimane un racconto cui vogliono prestare ascolto».

Eriol dichiarò allora che ogni desiderio di viaggiare lontano aveva abbandonato il suo cuore, e che essere ospite lì per qualche tempo gli sembrava la più bella di tutte le cose. Entrarono quindi gli incaricati di portare le candele del sonno e ognuno dei presenti ne prese una; due abitanti della casa invitarono Eriol a seguirli. Di loro, uno era il guardiano della porta che aveva aperto al suo bussare: sembrava vecchio e aveva i capelli grigi, e pochi tra quella gente erano così; mentre l'altro, con un viso consumato dalle intemperie e occhi azzurri pieni di contentezza, era molto snello e piccino, e non si sarebbe potuto dire se di anni ne avesse cinquanta o diecimila. Questi era Ilverin, cioè Cuor-piccino. I due guidarono Eriol lungo la sala delle storie ricamate fino a un'imponente scala di quercia, per la quale egli li seguì. La scala saliva tortuosa, finché non si ritrovarono in un corridoio illuminato da piccole lampade pendenti di vetro colorato, il cui oscillare spruzzava una pioggia di colori vivaci sui pavimenti e sui panneggi.

Una volta nel corridoio, le guide svoltarono per un angolo improvviso, quindi, scendendo pochi gradini bui, gli spalancarono dinanzi una porta. Allora, inchinandosi, augurarono buona notte, e Cuorpiccino disse: «Sogni di venti favorevoli e di bei viaggi per i grandi mari!». E se ne andarono. Eriol scoprì di trovarsi in una camera minuscola, dove, vicino alla finestra, c'era un letto con le lenzuola del lino più bello e alti cuscini - e qui la notte pareva tiepida e fragrante, anche se solo poco prima egli gioiva alla vampa dei ceppi del Fuoco dei Racconti. Tutto il mobilio era di legno scuro, e mentre la luce della sua grossa candela tremolava, i morbidi raggi fecero alla stanza una magia, finché il sonno non gli parve superiore a ogni altra delizia e la graziosa cameretta fra tutte la migliore per dormire. Ciononostante, prima di coricarsi, Eriol aprì la finestra: entrò un fiotto di profumo; ebbe una visione di un giardino dalle ombre dense e fitte di alberi, ma, per via della luna, il luogo era striato da luci argentee e chiazze nere. Pareva tuttavia che la finestra si trovasse molto in alto rispetto ai prati di sotto, e un usignolo cantò all'improvviso da un albero vicino.

Eriol si addormentò, e attraverso i sogni giunse a lui una musica più tenue e più pura di quante mai ne avesse udite, colma di nostalgia. Sembrava davvero che zampogne d'argento o flauti della foggia più sottile e delicata mandassero note di cristallo o esili armonie sotto la luna tra i prati; ed Eriol, nel sonno, provò desiderio, per che cosa non sapeva.

Quando si destò il sole sorgeva e non c'era musica eccetto quella di una miriade di uccellini attorno alla finestra. La luce entrava attraverso i vetri e rabbriviva in uno scintillio gioioso; la stanza, con il suo profumo e i suoi

graziosi drappeggi, sembrava ancor più dolce della sera prima. Ma Eriol si levò, si abbigliò con le belle vesti che gli erano state preparate perché potesse cambiare le proprie, sporche per il viaggio, e uscì. Girovagò per i corridoi della casa, finché non s'imbatté in una scaletta; discese, e giunse a un portico e a un cortile soleggiato. Un cancello, aprendosi alla sua mano, lo condusse nel giardino i cui prati si stendevano sotto la finestra della cameretta. Là passeggiò, respirando le brezze e contemplando il sole che si alzava sugli strani tetti della città, quando vide che dinanzi a lui giungeva, da un sentiero di cespugli di nocciolo, il vecchio guardiano della porta. Questi non vide Eriol, perché teneva come sempre il capo curvo verso terra, e mormorava tra sé rapidamente; ma Eriol parlò, augurandogli il buon giorno, e quello trasalì.

Esclamò allora: «Chiedo scusa, signore! Non mi sono accorto di te perché ascoltavo il canto degli uccelli. In realtà, mi trovi proprio di malumore; perché, guarda! C'è un briccone con le ali nere, grasso per la sfrontatezza, che canta canzoni che non conoscevo, e in una lingua così strana! Mi irrita, signore, mi irrita, perché mi pareva di sapere, almeno, i facili linguaggi di tutti gli uccelli. Ho l'intenzione di spedirlo a Mandos per la sua petulanza!». Al che Eriol rise di cuore, ma il guardiano della porta continuò: «Anzi, signore, possa perseguitarlo Tevildo, Principe dei Gatti, perché osa starsene appollaiato in un giardino affidato alle cure di Rúmil. Sappi che i Noldoli invecchiano in modo sbalorditivamente lento, e tuttavia io sono divenuto grigio studiando tutte le favelle dei Valar e degli Eldar. Molto prima della caduta di Gondolin, buon signore, ho reso meno greve la mia schiavitù sotto Melko imparando le lingue di tutti i mostri e i diavoli - non ho forse studiato anche quelle degli animali, senza disdegnare neppure le esili voci di topi e topolini? Non ho forse carpito uno o due stupidi toni di ronzio agli scarabei senza linguaggio? Anzi, di tanto in tanto mi sono arrovellato perfino sulle lingue degli Uomini, ma che Melko se le porti! Girano e cambiano, cambiano e girano, e quando finalmente le afferri, hai solo cose difficili da cui trarre canzoni o racconti. Perciò questa mattina mi sentivo come Ómar il Vala, che conosce tutte le lingue, mentre ascoltavo l'intrecciarsi delle voci degli uccelli, comprendendone ciascuna e riconoscendo ogni beneamata melodia, quando *tirípti lirilla* ecco arriva un pennuto, un diavolello di Melko - ma io ti annoio, signore, chiacchierando di canti e di parole».

«No, non è così,» ribatté Eriol «ma ti prego di non lasciarti scoraggiare da quel demonietto grasso di un merlo. Se gli occhi non m'ingannano, ti sei occupato del giardino per un lungo periodo di anni. Devi dunque conoscere una riserva di canti e lingue sufficiente a confortare il cuore del più grande di tutti i saggi, se davvero questa è la prima voce che vi hai udito senza riuscire

a comprenderla. Non si dice forse che gli uccelli di ogni distretto, anzi, quasi di ogni nido, parlino in modo diverso?»

«Così si dice, ed è vero» confermò Rúmil «e in questo giardino si possono udire, talvolta, tutti i canti di Tol Eressëa.»

«Io sono più che soddisfatto» disse Eriol «di aver appreso questa bella lingua in cui gli Eldar si esprimono qui nell'isola di Tol Eressëa - ma mi sorprendo di udirti parlare come se ci fossero molte favelle tra gli Eldar: è così?»

«Certamente,» rispose Rúmil «perché c'è la lingua di cui ancora si servono i Noldoli - e un tempo i Teleri, i Solosimpi e gli Inwir avevano tutti le loro differenze; queste però erano più lievi e si sono ormai fuse nella lingua degli Elfi dell'Isola, che tu hai appreso. Vi sono inoltre i gruppi perduti che vivono vagando tristemente nelle Grandi Terre, e forse ora parlano in modo molto strano, perché la marcia da Kôr fu compiuta in epoca ormai remota; e ritengo che proprio il lungo errare dei Noldoli per la Terra e i tempi bui della schiavitù, mentre la loro stirpe dimorava ancora in Valinor, abbiano causato il profondo differenziarsi del loro linguaggio. Nondimeno la lingua degli Gnomi e l'elfico degli Eldar sono affini, come m'insegna la mia scienza. Ma ecco! Ti annuncio di nuovo. Finora nel mondo non ho mai trovato un altro orecchio che non si stancasse ben prima di una simile dissertazione. Lingue e favelle, dice la gente, a me una basta - e così disse una volta Cuor-piccino il Guardiano del Gong: "La lingua degli Gnomi" dichiarò "è sufficiente per me - forse che Eärendel, Tuor e mio padre Bronweg (il cui nome voi storpiate affettatamente in Voronwë) non parlavano quella, e nessun'altra?". Ma alla fine ha dovuto imparare l'elfico, altrimenti sarebbe stato condannato al silenzio o avrebbe dovuto lasciare Mar Vanwa Tyaliéva - e il suo cuore non avrebbe sopportato nessuno dei due destini. E ora, guarda! Cinguetta in Eldar come una signora degli Inwir, quasi come la nostra regina Meril-i-Turingi - che Manwë la protegga! Tuttavia anche queste favelle non sono tutte - c'è, inoltre, quella segreta in cui gli Eldar redassero molte poesie, libri di saggezza, storie antiche e cose remotissime, e che non parlano. Solo i Valar usano questa lingua nelle alte consultazioni, e tra gli Eldar dei giorni nostri non molti hanno la possibilità di leggerla o di interpretare i suoi caratteri. Io ne ho imparato parecchio a Kôr, ora è ormai una vita, per la bontà di Aulë, e perciò so molte storie; moltissime storie.»

«Allora» disse Eriol «forse puoi spiegarmi certe cose che ho un gran desiderio di conoscere fin dai discorsi di ieri sera presso il Fuoco dei Racconti. Chi sono i Valar - Manwë, Àule e gli altri che nominate - e perché voi Eldar avete lasciato la splendida dimora di Valinor?»

I due giunsero così a una pergola verde; il sole era alto e caldo e gli uccelli cantavano forte, mentre i prati erano cosparsi d'oro. Rúmil sedette su un seggio di pietra scolpita invaso dal muschio e parlò: «Quanto chiedi è cosa possente, e la risposta vera scava oltre i confini estremi delle rovine del tempo, dove non vede neppure lo sguardo di Rúmil, l'anziano dei Noldoli; inoltre tutte le vicende dei Valar e degli Elfi sono così intrecciate, che è a malapena possibile narrarne una senza dover esporre la loro grande storia per intero».

«Nondimeno, Rúmil, te ne prego,» ribatté Eriol «spiegami qualcosa di ciò che sai, anche solo qualcosa dei primissimi inizi, di modo che io possa cominciare a comprendere quanto mi si racconta in quest'isola.»

Rúmil dichiarò: «Ilúvatar era l'inizio, e oltre non può andare la saggezza dei Valar, né quella degli Eldar o degli Uomini.»

«Chi era Ilúvatar?» chiese Eriol. «Uno degli Dèi?»

«No, non lo era,» rispose Rúmil «perché li credè. Ilúvatar è il Signore per Sempre che risiede oltre il mondo; che lo plasmò e non è in lui o da lui formato, ma lo ama.»

«Ciò non l'ho mai sentito dire altrove» commentò Eriol.

«È possibile,» ribatté Rúmil «perché nel mondo degli Uomini questi sono ancora i primi giorni, né molto si parla della Musica degli Ainur.»

«Racconta,» lo invitò Eriol «io sono ansioso di imparare, che cos'era la Musica degli Ainur?»

Commento sul Collegamento tra La Casetta del Gioco Perduto e La Musica degli Ainur

Così, mentre Eriol sedeva in un giardino soleggiato di Tol Eressëa, avvenne che per la prima volta orecchie mortali udissero l'*Ainulindalë*. Anche dopo che il personaggio di Eriol (o Ælfwine) fu eliminato, restò Rúmil, il grande saggio Noldorin di Tirion «che per primo immaginò segni atti a registrare discorsi e canti» (*Il Silmarillion*, p. 71), e *La Musica degli Ainur* continuò a essergli attribuita, per quanto, investito della gravità di un tempo remoto, egli doveva divenire ben diverso dal filologo loquace e stravagante di Kortirion. Si noterà inoltre che nel presente contesto Rúmil è stato schiavo di Melko.

Qui si allude all'Esilio dei Noldor da Valinor, perché senza dubbio le parole di Rúmil sulla marcia da Kôr si riferiscono a questo e non alla «spedizione nel mondo» di Inwë (pp. 23 e 35); si ha anche qualche notizia sulle lingue e su chi le parlava.

In questo passo di collegamento Rúmil afferma infatti che:

1) i *Teleri*, i *Solosimpi* e gli *Inwir* avevano in passato differenze linguistiche;

2) ma questi dialetti sono ora fusi nella «lingua degli Elfi dell'isola»;

3) la lingua dei *Noldoli* (Gnomi) si è profondamente differenziata per via della partenza verso le Grandi Terre e della prigionia sotto Melko;

4) i *Noldoli* che ora risiedono a Tol Eressëa hanno appreso la lingua degli Elfi dell'isola; ma altri sono rimasti nelle Grandi Terre. (Quando accenna ai «gruppi perduti che vivono vagando tristemente nelle Grandi Terre, e forse ora parlano in modo molto strano», Rúmil sembra riferirsi a esuli *Noldorin* da Kôr mai giunti a Tol Eressëa (come invece è accaduto a lui), piuttosto che a Elfi mai arrivati in Valinor²¹).

Nei *Racconti ritrovati* gli Elfi Marini poi chiamati *Teleri* - la terza delle tre «tribù» - hanno il nome di *Solosimpi* («Pifferai della Costa»). È però necessario ricordare che, fatto piuttosto disorientante, la prima delle tribù, quella guidata da Re Inwë, è detta dei *Teleri* (i *Vanyar* de *Il Silmarillion*). Chi erano allora gli *Inwir*? Più avanti Meril-i-Turingi spiega a Eriol (p. 136) che i *Teleri* erano quanti seguirono Inwë, «ma la sua stirpe e i suoi discendenti sono la gente regale degli *Inwir*, al cui sangue appartengo». Gli *Inwir* erano dunque un clan «reale» *all'interno dei Teleri*; e la relazione fra la prima concezione e quella de *Il Silmarillion* può essere così riassunta:

	<i>Racconti ritrovati</i>	<i>Il Silmarillion</i>
I	Teleri (comprendenti gli <i>Inwir</i>)	Vanyar
II	Noldoli (Gnomi)	Noldor
III	Solosimpi	Teleri

In questo passo Rúmil sembra affermare che gli «Eldar» sono distinti dagli «Gnomi» - «nondimeno la lingua degli Gnomi e l'elfico degli Eldar sono affini»; e «Eldar» e «Noldoli» sono contrapposti nel preambolo in prosa di *Kortirion tra gli alberi* (p. 34). Altrove «elfico», come lingua, è usato in opposizione a «gnomico», ed «Eldar» è chiamata una parola di forma distinta da quella «gnomica». In effetti nei *Racconti ritrovati* gli Gnomi sono

²¹ È d'altronde possibile che con «gruppi perduti» egli voglia in effetti indicare gli Elfi smarriti durante il viaggio dalle Acque di Risveglio (v. p. 140); l'implicazione sarebbe quindi: «Se la differenza tra la lingua dei *Noldoli* e quella degli *Eldar* rimasti in Valinor è divenuta così profonda, tanto maggiore sarà la diversità della lingua di quanti non hanno mai attraversato il mare».

esplicitamente considerati Eldar - per esempio, «I Noldoli, i saggi tra gli Eldar» (p. 63); ma d'altra parte leggiamo che dopo la Fuga dei Noldoli da Valinor Aulë, «nonostante ancora concedesse il proprio amore ai pochi Gnomi fedeli che erano rimasti nelle sue aulë, da allora in poi li chiamò "Eldar"» (p. 212). Questa non è una semplice contraddizione, come appare a prima vista. Sembra che, da un lato, l'opposizione tra «Eldar» o «elfi-co» e «gnomico» sia sorta perché lo gnomico era divenuto una lingua a parte; e mentre gli Gnomi erano sicuramente Eldar, la loro lingua non lo era. Ma, d'altro canto, gli Gnomi avevano lasciato Kôr da molto tempo e così non furono considerati «Koreldar», e quindi neppure «Eldar». Il termine *Eldar* assume così un significato più ristretto, ma può tuttavia ampliarsi di nuovo, in ogni momento, in quello precedente secondo cui i Noldoli erano «Eldar».

Se le cose stanno così, il significato ristretto di *Eldar* riflette la situazione dei tempi più recenti a Tol Eressëa; e in realtà, nel racconto successivo, dove si narra dell'epoca anteriore alla ribellione dei Noldoli e alla loro partenza da Valinor, essi sono decisamente «Eldar». Dopo la rivolta, nel passo sopra citato, Aulë si rifiuta di chiamare con il loro nome i Noldoli rimasti in Valinor - e, implicitamente, evita il nome «Eldar» per quanti sono partiti.

La stessa ambiguità è presente nei termini *Elfi* ed *elfico*. Qui Rúmil chiama la lingua degli Eldar «elfico» in opposizione a «gnomico»; il narratore del *Racconto di Tinúviel* dice: «Questo racconto è mio e appartiene agli Gnomi, perciò ti prego di non riempire le orecchie di Eriol con i tuoi nomi elfici», e nel medesimo passo «Elfi» si contrappone specificamente a «Gnomi». Ma nei racconti che seguono in questo libro Elfi, Eldar ed Eldalië sono usati in modo intercambiabile per le Tre Stirpi (si veda per esempio la discussione dei Valar a proposito dell'invitare o meno gli Elfi in Valinor, pp. 136-140 s.). E, infine, una variazione evidentemente simile si ha nella parola «fate»; così Tol Eressëa è il nome «nella lingua delle fate» di quella che «gli Gnomi chiamano però Dor Faidwen» (p. 19), ma d'altro canto di Gilfanon, uno Gnomo, si dice che «tra le fate era uno dei più vecchi» (p. 210).

Le affermazioni di Rúmil rivelano che, a quest'epoca, la base storica attribuita al «profondo differenziarsi» della lingua degli Elfi in due branche differisce da quella adottata in seguito. Qui Rúmil la imputa al «lungo errare dei Noldoli per la Terra» e ai «tempi bui della schiavitù, mentre la loro stirpe dimorava ancora in Valinor» - in termini posteriori, all'«Esilio dei Noldor». Ne *Il Silmarillion* (v. in particolare pp. 129 e 158) i Noldor portano nella Terra-di-mezzo la lingua di Valinor ma la abbandonano (eccetto fra loro), e adottano in luogo suo la lingua del Beleriand, il *Sindarin* degli Elfi Grigi, che non sono mai stati in Valinor: Quenya e Sindarin hanno origine comune, ma il loro «profondo differenziarsi» si è prodotto in lunghe ere di separazione.

Invece nei *Racconti ritrovati* i Noldor portano sì la lingua elfica di Valinor nelle Grandi Terre, ma la mantengono, e qui essa muta da sola e diviene completamente diversa. In altre parole, nella concezione delle origini la «seconda lingua» si separa dalla lingua madre solo attraverso la partenza degli Gnomi da Valinor per le Grandi Terre; mentre più tardi il distacco avviene quasi all'inizio dell'esistenza degli Elfi nel mondo. Nondimeno, lo gnomico è Sindarin, nel senso che rappresenta *la lingua effettiva* destinata infine a divenire, nell'evolversi nell'intera concezione, quella degli Elfi Grigi del Beleriand.

Per quanto riguarda le parole di Rúmil sulla lingua segreta dei Valar, in cui gli Eldar scrissero un tempo poesie e libri di saggezza ma che ora è conosciuta solo da pochi, si veda la seguente annotazione, trovata nel taccuino cui si accenna a p. 31:

Gli Dèi comprendevano la favella degli Elfi ma non la usavano fra loro. Gli Elfi più saggi appresero gran parte della lingua degli Dèi e a lungo ne serbarono la conoscenza, sia presso i Teleri, sia presso i Noldoli; ma al tempo dell'arrivo a Tol Eressëa nessuno la parlava più tranne gli Inwir, e ora solo nella casa di Meril questo sapere non è morto.

In questo passo compaiono alcuni personaggi nuovi. Ómar il Vala, «che conosce tutte le lingue», non era destinato a sopravvivere oltre i *Racconti ritrovati*; più avanti si afferma qualcosa sul suo conto, ma è una divinità senza molto spessore. Tuor e Bronweg provengono dal racconto *La caduta di Gondolin*, all'epoca già scritto; Bronweg è la forma gnomica di *Voronwë*, quel medesimo *Voronwë* che, nella forma posteriore della leggenda, accompagna Tuor da Vinyamar a Gondolin. Tevildo Principe dei Gatti era un servitore demoniaco di Melko e il remoto precursore di Sauron; compare fra i protagonisti della storia originaria di Beren e Tinúviel, che pure era già stata composta.

Cuorpiccino il Guardiano del Gong, figlio di Bronweg, riceve ora il nome elfico di *Ilverin* (correzione di *Elwenildo*).

La Musica degli Ainur

Vergato frettolosamente a matita e con molti emendamenti, l'originale della prima stesura de *La Musica degli Ainur* si è conservato su fogli sciolti, riposti all'interno della copertina del quaderno che contiene un testo più completo e molto più rifinito, redatto a penna. La seconda versione segue

tuttavia da vicino la prima, modificandola principalmente per mezzo di aggiunte. Il testo qui riprodotto è il secondo, ma in nota sono riportati i passi in cui le due versioni differiscono in modo sensibile (a parere mio, poche delle varianti tra i due testi sono di qualche importanza). Come si vedrà dai passi della prima stesura riprodotti in nota, alle origini il plurale era *Ainu*, non *Ainur*, e *Ilúvatar* era invece *Ilu* (ma anche *Ilúvatar* appare nel primo testo).

Allora Rúmil narrò:

«Preparati ad ascoltare cose che tra gli uomini mai sono state udite prima, e di cui gli Elfi parlano di raro; tuttavia Manwë Súlimo, Signore degli Elfi e degli Uomini, le sussurrò ai padri di mio padre negli abissi del tempo Sappi che Ilúvatar era solo. Prima di tutte le cose egli, cantando, creò gli Ainur, ed essi sono superiori per gloria e potere a tutte le altre sue creature dentro e fuori di questo mondo. Quindi foggì case per loro nel vuoto, e fra loro abitò, istruendoli su soggetti d'ogni sorta, e di queste il più grande era la musica.

«Egli parlava proponendo loro temi per canti e inni di gioia, rivelando molte delle cose grandi e meravigliose che sempre immaginava nell'animo e nel cuore; a loro volta essi suonavano per lui, e le voci degli strumenti si levavano splendide sopra il suo trono.

«Una volta Ilúvatar propose agli Ainur una grandiosa creazione del suo cuore, rivelando una storia la cui ampiezza e maestà non erano mai state eguagliate da null'altro da lui narrato in precedenza; la gloria dell'inizio e lo splendore della conclusione stupirono gli Ainur, tanto che s'inchinarono dinanzi a Ilúvatar, rimasti senza voce.

«Disse allora Ilúvatar: "La storia che vi ho esposto, e la grande e bellissima regione che vi ho descritto come il luogo dove tutta la vicenda potrebbe dipanarsi ed essere attuata, sono dipinte, per così dire, solo in abbozzo. Non ho colmato tutti gli spazi vuoti, né ho riferito tutti gli abbellimenti e le cose amabili e delicate di cui la mia mente trabocca. Ora è mio desiderio che voi create una grande musica gloriosa e un canto su questo soggetto; vorrei inoltre (dato che vi ho insegnato parecchio e ho posto in voi la luce del Fuoco Segreto²) che esercitate menti e capacità adornando il tema secondo i vostri pensieri e le vostre invenzioni. Io sederà ad ascoltare, e mi rallegrerò perché attraverso voi ho aggiunto bellezza al Canto".

«Allora i suonatori d'arpa, di liuto, di flauto e di zampogna, gli organi e i cori innumerevoli degli Ainur cominciarono a plasmare la storia di Ilúvatar in grande musica; si levò il suono di melodie maestose che mutavano e si avvicendavano, mescolandosi e dissolvendosi in un rimbombare di armonie più profondo del grido dei grandi mari, finché i luoghi dove Ilúvatar dimorava e le regioni degli Ainur non si colmarono, fino a traboccare, di

musica, nonché della sua eco e dell'eco degli echi, che scorrevano fino agli oscuri e vuoti spazi lontani. Non era mai esistita, né vi fu mai più, una musica così, di immensità e splendore smisurati; nonostante si affermi che una di gran lunga più potente sarà intessuta dinanzi al seggio di Ilúvatar dai cori degli Ainur e dei figli degli Uomini dopo la Grande Fine. Allora i temi più grandiosi di Ilúvatar saranno eseguiti alla perfezione; allora infatti Ainur e Uomini ne conosceranno appieno mente e cuore, assieme con tutti gli intenti.

«Ilúvatar sedette ad ascoltare, e a lungo gli parve tutto bellissimo, poiché i difetti della musica erano pochi, e pensava che gli Ainur avessero imparato molto e bene. Ma mentre il grande tema progrediva, s'insinuò nel cuore di Melko l'idea di intrecciarvi soggetti del suo vano immaginare, in disaccordo con il grande motivo di Ilúvatar. Melko, tra gli Ainur, aveva ricevuto da Ilúvatar alcuni dei più grandi doni di potere, saggezza e sapienza; spesso se n'era andato da solo nei luoghi oscuri e negli spazi vuoti alla ricerca del Fuoco Segreto che conferisce Vita e Realtà (perché nutrive un desiderio molto ardente di creare cose lui stesso); ma non l'aveva trovato, perché esso dimora presso Ilúvatar, e Melko lo venne a sapere solo in seguito³.

«Questi aveva, nondimeno, cominciato a meditare pensieri tutti suoi, profondi e astuti, di cui nulla rivelava neppure a Ilúvatar. Così interessò alcune di queste invenzioni e fantasie nella sua musica, e immediatamente attorno a lui crebbero stridore e disarmonia; molti di coloro che gli suonavano vicino si scoraggiarono e le loro note divennero fievoli e i pensieri incompleti e oscuri, mentre numerosi altri finirono per intonare la propria musica alla sua invece che al grande tema con cui avevano iniziato.

«A questo modo il danno provocato da Melko si diffuse, oscurando la musica, perché i suoi pensieri venivano dal buio esterno, verso il quale Ilúvatar non aveva ancora volto la luce del suo viso; e siccome quelle idee segrete non avevano nessuna affinità con la bellezza della creazione di Ilúvatar, le sue armonie furono spezzate e distrutte. Ilúvatar, tuttavia, rimase seduto ad ascoltare finché la musica non ebbe raggiunto un grado inimmaginabile di malinconia e bruttura; allora sorrise tristemente e alzò la mano sinistra: subito, anche se nessuno comprese con chiarezza come, in mezzo al fracasso si levò un nuovo tema, simile e tuttavia diverso dal primo, che raccolse forza e dolcezza. Ma le dissonanze e il rumore suscitati da Melko gli si rivoltarono contro: ci fu una guerra di suoni, e sorse un clamore dove poco si poteva distinguere.

«Ilúvatar alzò allora la mano destra, e non sorrideva più, ma piangeva; ed ecco un terzo tema che non somigliava per niente agli altri crescere nel tumulto, finché parve infine che due musiche avanzassero insieme ai piedi di Ilúvatar, due musiche in profondo disaccordo. Una era grandiosa, splendida e

profonda, ma pervasa da un'inestinguibile tristezza, mentre l'altra aveva ora raggiunto un'unità e una coerenza sue, ma era forte, vanitosa e arrogante; sbraitava trionfalmente contro la rivale come credesse di sommergerla, ma, non appena tentava di investirla nel modo più spaventoso, si ritrovava, in qualche modo, ad armonizzare con la sua nemica o a completarla.

«Nel bel mezzo della fragorosa lotta, mentre le aulë di Ilúvatar vacillavano e un fremito correva per i luoghi oscuri, Ilúvatar alzò entrambe le mani e in un unico inconcepibile accordo, più profondo del firmamento, più glorioso del sole e penetrante come la luce dello sguardo di Ilúvatar, la musica crollò e s'interruppe.

«Allora Ilúvatar parlò: "Gli Ainur sono forti e gloriosi, e fra loro Melko è il più potente per sapienza; ma dovrebbe sapere, e come lui tutti gli Ainur, che io sono Ilúvatar, e quanto avete cantato e suonato io l'ho fatto nascere - non solo nella musica che eseguite nelle regioni celesti, per mio piacere e vostro divertimento, ma perché abbia forma e realtà come le avete voi Ainur, che io ho chiamato a partecipare alla mia stessa realtà di Ilúvatar. Forse amerò queste cose che sorgono dal mio canto proprio come amo gli Ainur, che vengono dal mio pensiero⁴, e forse ancor più. Tu, Melko, dovrai comprendere che nessun tema può essere suonato se, alla fine, non proviene da Ilúvatar stesso, e che nessuno può alterare la musica a dispetto di Ilúvatar. Chi ci prova, in ultimo scopre che mi aiuta solo a elaborare qualcosa di ancor più grandioso e di una meraviglia più complessa - perché, guardate! Nella trama che vi avevo esposto sono entrati, attraverso Melko, terrore simile a fuoco, infelicità pari ad acque scure, ira uguale a tuono, e il male, lontano dalla mia luce come gli abissi del luogo fra tutti più tenebroso. Per mezzo suo, nello scontro fra le musiche soverchianti sono sorti dolore e sofferenza; la confusione dei suoni ha visto nascere la crudeltà, il saccheggio, le tenebre, il fango disgustoso e ogni marciume nei pensieri e nelle cose, foschie putride e fiamme violente, il freddo senza pietà e la morte priva di speranza. Ciò è tuttavia avvenuto attraverso lui, e non per opera sua; ed egli comprenderà, e voi tutti con lui, e lo dichiareranno infine anche gli esseri che ora devono convivere con il male e per causa di Melko sono costretti a sopportare sofferenza e dolore, terrore e malvagità, che ciò contribuisce solo alla mia eccelsa gloria, e non fa che rendere il tema più degno di essere udito, la Vita più degna di essere vissuta, e il Mondo tanto più stupefacente e meraviglioso, al punto che di tutte le imprese di Ilúvatar questa sarà definita la più potente e amabile".

«Allora gli Ainur s'impaurirono, senza comprendere tutto quanto egli diceva, mentre Melko era pieno di vergogna e dell'ira della vergogna; Ilúvatar, vedendo la loro meraviglia, si levò maestosamente e partì dalla

propria dimora, via dalle regioni deliziose che aveva creato per gli Ainur verso i luoghi oscuri, e invitò gli Ainur a seguirlo.

«Quando giunsero in mezzo al vuoto, essi videro cose straordinariamente belle e prodigiose dove prima non c'era nulla; Ilúvatar spiegò: "Ecco i vostri cori e la vostra musica! Anche se avete suonato così per mio volere, la musica ha preso forma e, guardate! Proprio ora il mondo si rivela e la sua storia comincia, come è accaduto al mio tema in mano vostra. Qui ognuno troverà, racchiuso nel disegno che mi appartiene, le decorazioni e gli abbellimenti che ha lui stesso inventato; anzi, perfino Melko vi scoprirà le cose che ha creduto di escogitare di sua iniziativa, in disarmonia con i miei pensieri, e capirà che sono solo una parte del tutto e contribuiscono al suo splendore. Io ho fatto solo un'aggiunta, il fuoco che dona Vita e Realtà". Ed ecco, Il Fuoco Segreto ardeva nel cuore del mondo.

«Allora gli Ainur si meravigliarono nel vedere come il mondo fosse avvolto dal vuoto, eppure da esso distinto; gioirono scorgendo la luce, e trovarono che era insieme bianca e d'oro; risero di piacere ai colori e si colmarono di desiderio per il muggiare dell'oceano. I loro cuori erano felici per l'aria, i venti e per i materiali di cui era formata la Terra - ferro, pietra, argento, oro e tante altre sostanze: ma di tutte, l'acqua era considerata la più incantevole e benefica, e più di tutte era elogiata. Invero, della Musica degli Ainur sopravvive ancora nell'acqua un'eco più profonda che in ogni altra sostanza del mondo, e fino a oggi molti Figli degli Uomini hanno ascoltato insaziabilmente la voce del Mare e provato desiderio per qualcosa di sconosciuto.

«Bisogna sapere che l'acqua era in gran parte sogno e invenzione di Ulmo, un Ainu che Ilúvatar aveva istruito più di ogni altro nei segreti della musica; mentre l'aria, i venti e gli eteri del firmamento erano opera di Mänwë Súlimo, il più grande e il più nobile degli Ainur. La terra e la maggior parte delle sue buone cose furono create da Aulë, cui Ilúvatar aveva conferito una saggezza di poco inferiore che a Melko, e tuttavia c'erano anche molte cose che non giungevano da lui⁵.

«Ilúvatar si rivolse allora a Ulmo, dicendo: "Lo vedi? Melko ha pensato a geli pungenti e smodati, eppure non è riuscito a distruggere la bellezza delle tue acque cristalline né di tutti i tuoi limpidi stagni. Persino quando ha creduto di trionfare, ecco sorta la neve, mentre la brina ha creato le sue operequisite; il ghiaccio ha innalzato castelli nello splendore".

«Ilúvatar continuò: "Melko ha inventato calori eccessivi e fuochi senza freno, eppure non ha prosciugato il tuo desiderio né domato la musica dei tuoi

mari. Ora guarda, invece, l'altezza e la magnificenza delle nuvole, e la magia che pervade foschie e vapori; ascolta il sussurro delle piogge sulla terra".

«Ulmo rispose: "Sì, davvero, l'acqua è più bella ora di quanto non lo fosse prima, al meglio del mio inventare. Il fascino della neve supera i miei pensieri più riposti, e se in lei la musica è poca, la pioggia è veramente splendida e le sue armonie mi colmano il cuore, perciò sono felice che il mio orecchio l'abbia scoperta, benché possedga la tristezza delle cose più tristi. Ora andrò a cercare Súlimo dell'aria e dei venti, per suonare melodie con lui in eterno per tua gloria e delizia".

«Così da allora Ulmo e Manwë furono amici, e alleati in quasi tutte le vicende ⁶.

«Proprio mentre Ilúvatar parlava a Ulmo, gli Ainur videro come il mondo si schiudesse e come ormai si compiva la storia che Ilúvatar aveva loro proposto nella forma di una grande musica. Grazie ai ricordi conservati nelle parole di Ilúvatar e alla conoscenza, per quanto incompleta, che ognuno possiede della propria musica, gli Ainur sanno così tanto del futuro che i fatti da loro non previsti sono ben pochi - ma qualcosa resta celato anche a loro⁷. Così gli Ainur contemplavano; finché, molto prima dell'avvento degli Uomini - anzi! Chi non sa come ciò avvenisse ere incalcolabili prima ancora che gli Eldar sorgessero, cantassero la prima canzone e realizzassero la prima di tutte le gemme, e che Ilúvatar e gli Ainur vedessero la loro suprema bellezza - sorse tra loro un contrasto, tanto si innamorarono dello splendore del mondo mentre lo osservavano, e tanto rimasero affascinati dalla storia che vi si eseguiva, cui la sua magnificenza faceva solo da sfondo e palcoscenico.

«Avvenne così che alcuni continuarono ad abitare con Ilúvatar oltre il mondo - per la maggior parte, quelli che suonando avevano eseguito solo pensieri provenienti dai progetti e dal disegno di Ilúvatar, e si erano preoccupati esclusivamente di esprimerli senza aggiungere invenzioni proprie a decorarli; ma altri, e fra questi molti degli Ainur più belli e più saggi, chiesero ardentemente a Ilúvatar il permesso di andarsene per abitare nel mondo. Spiegarono: "Sorveglieremmo le creazioni incantevoli dei nostri sogni, che grazie alla tua potenza sono ora divenute reali e di bellezza straordinaria; e insegneremmo agli Eldar e agli Uomini le loro meraviglie e il loro uso, quando verrà il tempo in cui, per tuo volere, essi appariranno sulla Terra, prima gli Eldar e infine i padri dei padri degli Uomini". Melko finse di voler controllare la violenza degli ardori e dei rivolgimenti che aveva posto nella Terra, ma per la verità nel profondo del cuore tramava di usurpare il

potere degli altri Ainur e combattere contro Eldar e Uomini, perché era furente dei doni eccelsi che Ilúvatar intendeva conferire a queste razze⁸.

«Eldar e Uomini erano invenzione di Ilúvatar soltanto, e siccome gli Ainur non avevano compreso appieno quando Ilúvatar ne aveva proposto per la prima volta l'esistenza, nessuno di loro osò, nella propria musica, aggiungere qualcosa alla creazione; a motivo di ciò queste razze sono giustamente chiamate dei Figli di Ilúvatar. Per questo forse molti altri Ainur, oltre a Melko, si sono sempre mescolati agli Elfi e agli Uomini, per intenzioni sia buone sia malvagie; ma, dal momento che Ilúvatar ha creato gli Elfi più simili agli Ainur per natura, se non per statura e potere, mentre agli Uomini ha riservato doni strani, essi hanno intrattenuto rapporti soprattutto con gli Elfi⁹.

«Ilúvatar, pur conoscendo tutti i loro cuori, acconsentì al desiderio degli Ainur, né dicono se ne addolorasse. Allora questi grandi entrarono nel mondo: sono quanti ora chiamiamo Valar (oppure Vali, che fa lo stesso)¹⁰. Si stabilirono in Valinor, o nel firmamento; alcuni abitarono sulla Terra, oppure negli abissi del Mare. Laggiù Melko governava sia il fuoco sia il gelo più spietati, i freddi estremi e le più profonde fornaci sotto le colline di fiamma; e tutto quanto esiste nel mondo di violento o eccessivo, di improvviso o crudele è imputato a lui, e in gran parte giustamente. Ulmo, invece, dimora nell'Oceano Esterno, dove controlla il flusso di tutte le acque e il corso dei fiumi, le piene di primavera e lo stillare di piogge e rugiade nel mondo intero. Negli abissi del mare, egli riflette su una musica profonda e strana, ma sempre colma di tristezza; e Manwë Súlimo gli è d'aiuto.

«I Solosimpi, al tempo in cui gli Elfi vennero ad abitare a Kôr, appresero molto da lui, e qui ha origine il fascino malinconico della loro musica e il desiderio che nutrono di dimorare sempre sulla costa. Con lui era Salmar, e anche Ossë e Ónen cui affidò il controllo delle onde e dei mari più piccoli, e molti altri ancora.

«Aulë risiedeva invece in Valinor e foggiaava molte cose; inventava attrezzi e strumenti ed era occupato tanto a tesser le tele quanto a battere i metalli; lo deliziavano arare e coltivare, così come le lingue e gli alfabeti o i ricami e i dipinti. Da lui i Noldoli, i saggi tra gli Eldar, sempre avidi di altre conoscenze e nuovo sapere, appresero arti di ricchezza incalcolabile, magie e scienze impenetrabili. Dai suoi insegnamenti, cui aggiunsero sempre la propria grande bellezza di spirito, di cuore e d'immaginazione, gli Eldar ottennero di inventare e fabbricare le gemme; esse non esistevano nel mondo prima di loro, e le più splendide erano i Silmaril, ora perduti.

«Di questi quattro grandi, il più grande e capo era tuttavia Manwë Súlimo; abitava in Valinor, e sedeva su un trono meraviglioso in una

splendida dimora sul pinnacolo più alto di Taniquetil, che torreggia sopra i confini del mondo. Intorno alla sua residenza volavano costantemente alcuni falchi, i cui occhi vedevano fin negli abissi del mare o penetravano nelle caverne più segrete e nelle tenebre profondissime del mondo. Essi gli recavano notizie su ogni cosa da ogni luogo, e così ben poco gli sfuggiva - eppure certi fatti rimanevano nascosti anche al Signore degli Dèi. Con lui era Varda la Bella, che divenne sua sposa ed è Regina delle Stelle, e i loro figli furono Fionwë-Úrion e la splendida Erinti. Presso di loro dimora un'enorme schiera di spiriti gentili, in grande felicità; e gli uomini amano Manwë ancor più che il potente Ulmo, perché non ha mai fatto loro del male intenzionalmente, né è così ansioso di onori e geloso del proprio potere come il vecchio di Vai. I Teleri, su cui Inwë regnava, gli erano cari in modo speciale, e da lui appresero poesie e canzoni; perché, se Ulmo possedeva il potere delle musiche e delle voci degli strumenti, la magnificenza dei poemi e dei canti di Manwë era oltre ogni paragone.

«Così Manwë Súlimo, vestito di zaffiri, Sovrano delle arie e del vento, è ritenuto il Signore degli Dèi, degli Elfi e degli Uomini, e il più potente baluardo contro la malvagità di Melko.»¹¹

Quindi Rúmil proseguì:

«Ebbene, dopo la partenza di questi Ainur e il loro vassallaggio, tutto rimase tranquillo per lungo tempo, mentre Ilúvatar sorvegliava. Poi, all'improvviso, egli parlò: "Io amo il mondo, che è un luogo di gioco per gli Eldar e per gli Uomini, a me carissimi. Ma gli Eldar, quando giungeranno, diverranno di gran lunga i più belli e amabili fra tutti gli esseri; e rispetto agli Uomini saranno più profondi nel conoscere la bellezza, e più felici. Agli Uomini consegnerò tuttavia un dono nuovo e maggiore". Quindi stabilì che gli Uomini avessero una libera virtù grazie alla quale, entro i limiti imposti dai poteri, dalle sostanze e dai casi del mondo, essi potessero plasmare e disegnare la propria vita anche al di là dell'originaria Musica degli Ainur, che per tutte le altre creature è il fato. Così fece in modo che per opera loro ogni cosa fosse completata in forma e azione, e il mondo venisse rifinito nei minimi particolari¹². Ebbene, perfino noi Eldar abbiamo scoperto, per nostro dispiacere, che gli Uomini possiedono un potere strano per il bene e per il male, e per mutare le cose nel mondo secondo i loro umori, nonostante Dèi e Fate; così fra noi si dice: "Il fato non può vincere i Figli degli Uomini, eppure essi sono stranamente ciechi, mentre dovrebbero essere più felici".

«Ilúvatar sapeva bene che gli Uomini, posti fra i tumulti degli Ainur, non sarebbero stati sempre dell'avviso di usare il dono in armonia con i suoi propositi, ma commentò: "Pure loro, a tempo debito, constateranno che tutto

quanto hanno compiuto, persino la più orribile delle azioni o delle opere, torna infine solo a mia gloria, e contribuisce alla bellezza del mio mondo". Gli Ainur tuttavia sostengono che pensare agli Uomini è, talvolta, un dolore anche per Ilúvatar; perciò se il dono di quella libertà provocò gelosia e stupore a Dèi e Fate, la sopportazione di Ilúvatar al suo abuso è per essi motivo della più grande meraviglia. Va comunque di pari passo con quel dono di potere il fatto che i Figli degli Uomini dimorino vivi nel mondo solo un tempo breve, senza però dissolversi per sempre; mentre gli Eldar vi risiederanno finché non giungerà la Grande Fine^{1,3}, a meno che non siano uccisi o si struggano di dolore (poiché sono soggetti a entrambe queste morti). La vecchiaia non ne doma le forze, se non forse in diecimila secoli; e quando muoiono rinascono nei bambini, di modo che il loro numero non cala e non aumenta. Tuttavia, mentre al termine delle cose i Figli degli Uomini avranno parte sicura nella Seconda Musica degli Ainur, neppure ai Valar Ilúvatar ha rivelato quali siano i suoi propositi per quanto riguarda gli Elfi una volta che il mondo sia finito, e Melko non li ha scoperti.»

¹ Questa frase d'apertura è assente nella prima versione.

² Nella prima versione non si accenna al Fuoco Segreto.

³ Questo passo, da «Melko, tra gli Ainur...», ne sviluppa uno molto più conciso della prima stesura: «Melko, tra gli Ainur, più spesso se n'era andato da solo nei luoghi oscuri e negli spazi vuoti [aggiunto poi: alla ricerca dei fuochi segreti]».

⁴ Le parole «canto» e «pensiero» erano all'origine scritte in posizione inversa, per essere più tardi corrette a matita. All'inizio del testo si ha la frase: «Prima di tutte le cose egli, cantando, creò gli Ainur». Cfr. il principio dell'*Ainulindalë* ne *Il Silmarillion*: «Gli Ainur,... rampolli del suo pensiero».

⁵ Nella prima versione manca l'accento a Manwë e ad Aulë.

⁶ La frase sull'amicizia e l'alleanza di Manwë e Ulmo non compare nella prima stesura.

⁷ Nella prima versione questo passo si presentava assai diversamente:

E proprio mentre Ilu parlava a Ulmo, gli Ainu videro come la grande storia che Ilu aveva proposto, per loro meraviglia, e cui tutta la sua gloria non era che l'aula dell'esecuzione, videro dunque come si schiudesse in innumerevoli particolari seguendo la musica che avevano suonato ai piedi di Ilu; come la bellezza fosse sommersa da fragore e tumulto, e quindi ne sorgesse bellezza nuova; e come la terra mutasse e le stelle si spegnessero e accendessero, mentre l'aria pervadeva il firmamento e il sole e la luna erano lasciati liberi per il loro corso, ricevendo vita.

⁸ Questa frase a proposito di Melko è assente nella prima versione.

⁹ Nella prima stesura il paragrafo si presenta così:

Eldar e Uomini erano invenzione del solo Ilúvatar, e nessuno degli Ainu aveva avuto a che fare con la loro creazione, neppure Melko, sebbene in realtà la sua antica musica e le sue azioni dovevano più tardi influenzarne possentemente la storia. Forse per questa ragione Melko e molti degli Ainu hanno sempre desiderato mescolarsi a loro, con propositi sia buoni sia malvagi; ma, visto che Ilu aveva creato gli Eldar troppo simili agli Ainu per natura, se non per statura, essi hanno intrattenuto rapporti soprattutto con gli Uomini.

La conclusione del passo sembra l'unico luogo in cui il secondo testo contraddice direttamente il primo.

10 Nella prima versione: «Sono quanti voi e noi ora chiamiamo Valur e Valir».

11 L'intero passo che segue l'accenno ai Solosimpi e al «desiderio che nutrono di dimorare sempre sulla costa» è assente nella prima versione.

12 Nella prima stesura il passo si presenta così:

...«ma agli Uomini assegnerò un compito e consegnerò un grande dono». Stabili dunque che essi avessero libero arbitrio e il potere di fabbricare e realizzare disegni al di là dell'originaria musica degli Ainu; e che a causa delle loro opere ogni cosa fosse rifinita in forma e azione, e il mondo originato dalla musica degli Ainu venisse completato nei minimi particolari.

13 Nella prima stesura: «Mentre gli Eldar vi risiederanno in perpetuo».

Cambiamenti apportati ai nomi ne *La Musica degli Ainur*

Ainur Nella prima versione sempre *Ainu*.

Ilúvatar Nella prima versione di solito *Ilu*, ma anche *Ilúvatar*.

Ulmo Nella prima versione anche *Linqil* (corretto con *Ulmo*).

Solosimpi < *Solosimpë*.

Valar o *Vali* Nella prima versione *Valur* e *Valir* (che sembrano le forme rispettivamente maschile e femminile).

Ónen < *Ówen*.

Vai < *Ulmonan*.

Commento a *La Musica degli Ainur*

Un passo di collegamento, continuando il testo de *La Musica degli Ainur*, conduce senza che la narrazione s'interrompa alla storia de *La costruzione di Valinor*; lo rimando tuttavia al prossimo capitolo. Allo stesso modo, lo scritto prosegue direttamente da un racconto all'altro, e nulla suggerisce o indica che la composizione de *La costruzione di Valinor* non sia stata successiva a quella de *La Musica degli Ainur*.

In anni più recenti il mito della Creazione fu riveduto e rielaborato molte volte; ma è interessante notare come solo in questo caso, e in contrasto con lo sviluppo del resto della mitologia, esista un passaggio diretto, da un manoscritto all'altro, dalla prima stesura alla redazione ultima: ogni testo si

basa in modo immediato su quello che precede²². Inoltre, cosa del tutto eccezionale, la versione più vecchia, scritta da mio padre all'età di ventisette o ventotto anni e ancora inserita nel contesto della Casetta del Gioco Perduto, testimonia una concezione così evoluta da subire in seguito poche trasformazioni di ordine essenziale. Furono in realtà apportate numerose modifiche, riconoscibili stadio dopo stadio nei testi successivi, e venne incluso parecchio materiale nuovo; ma nell'ultima versione dell'*Ainulindalë*, che vide la luce più di trent'anni dopo, si può continuamente riconoscere la cadenza delle frasi originarie, mentre numerose espressioni si sono addirittura conservate.

Si sarà osservato come il grande tema proposto agli Ainur da Ilúvatar fosse all'origine reso un poco più esplicito («La storia che vi ho esposto», p. 57), e come le parole da lui rivolte agli Ainur al termine della Musica contenessero una lunga esposizione di quanto Melko aveva compiuto e introdotto nella storia del mondo (p. 60). Ma la differenza di gran lunga più importante risiede nel fatto che qui la prima visione del mondo avuta dagli Ainur è reale («Proprio ora il mondo si rivela e la sua storia comincia», p. 60), e non rappresenta una visione a loro tolta e cui è data esistenza solo dalle parole di Ilúvatar: *Eä!* Che queste cose siano! (*Il Silmarillion*, p. 17).

Tuttavia, quand'anche si siano osservate tutte le differenze, queste appaiono assai meno importanti della solidità e della completezza con cui il mito della Creazione emerge sin dall'inizio.

In questo «Racconto» compaiono inoltre parecchie caratteristiche specifiche d'importanza più limitata, molte delle quali destinate a conservarsi. Manwë, chiamato «Signore degli Dèi, degli Elfi e degli Uomini», è detto Súlimo, «Sovrano delle arie e del vento»; si abbiglia di zaffiri, e falchi dalla vista acuta volano intorno alla sua dimora su Taniquetil (*Il Silmarillion*, p. 41). Ama soprattutto i Teleri (i successivi Vanyar), che da lui hanno ricevuto il dono del canto e della poesia; la sua sposa è Varda, Regina delle Stelle.

Manwë, Melko, Ulmo e Aulë sono distinti come i «quattro grandi»; alla fine i grandi Valar, gli *Aratar*, vennero considerati nove, ma per raggiungere questa situazione occorsero numerosi mutamenti tra i membri della gerarchia. I caratteristici interessi di Aulë e la sua particolare associazione con i Noldoli appaiono qui in via definitiva, nonostante sia a lui attribuito uno speciale amore per «le lingue e gli alfabeti», mentre ne *Il Silmarillion* (p. 41)

²² Per il confronto con il testo edito de *Il Silmarillion*, si deve tenere presente che una parte del materiale della prima versione non appare nell'*Ainulindalë* ma alla fine del primo capitolo, *L'Inizio dei Giorni* (pp. 41-44).

la cosa non è negata, ma pare piuttosto trattarsi di una dote peculiare degli Elfi Noldorin; e più avanti nei *Racconti ritrovati* (p. 168) si afferma che Aulë stesso «con l'aiuto degli Gnomi... inventò alfabeti e scritture». Ulmo, connesso in particolare con i Solosimpi (in seguito Teleri), è qui presentato come più «ansioso di onori e geloso del proprio potere» di quanto non lo sia Manwë; dimora in Vai. Vai è correzione di Ulmonan; ma non si tratta di una semplice sostituzione di un nome con un altro: Ulmonan è il nome delle aulë di Ulmo, situate in Vai, l'Oceano Esterno. Il significato di Vai, un elemento importante della cosmologia originaria, emergerà nel prossimo capitolo.

Appaiono ora anche altri esseri divini. Manwë e Varda hanno figli, Fionwë-Úrion ed Erinti. Erinti diviene poi Ilmarë, «ancella di Varda» (*Il Silmarillion*, p. 29), ma al suo proposito non si danno notizie (v. p. 244). Fionwë, il cui nome molto più tardi è mutato in Eonwë, diventerà l'Araldo di Manwë quando sarà abbandonata l'idea dei «Figli dei Valar». Compaiono alcuni personaggi subordinati a Ulmo: Salmar, Ossë e Ónen (più tardi Uinen); tutti sopravvivono nel pantheon, ma la concezione dei Maiar non emerge per molti anni e Ossë è a lungo annoverato fra i Valar. Questi ultimi sono qui chiamati «Dèi» (e in realtà quando Eriol chiede se essi sono gli Dèi, Lindo risponde affermativamente, p. 47), usanza destinata a mantenersi a lungo nello sviluppo della mitologia.

L'idea della rinascita degli Elfi nei propri figli è qui dichiarata formalmente, insieme con i diversi destini di Elfi e Uomini. A questo riguardo si può citare un fatto curioso. All'inizio del testo che si è appena letto appare la frase: «Nonostante si affermi che una [musica] di gran lunga più potente sarà intessuta dinanzi al seggio di Ilúvatar dai cori degli Ainur e dei *Figli degli Uomini*, dopo la Grande Fine»; mentre il passo conclusivo dice: «Tuttavia, mentre al termine delle cose i *Figli degli Uomini* avranno parte sicura nella Seconda Musica degli Ainur, neppure ai Valar Ilúvatar ha rivelato quali siano i suoi propositi per quanto riguarda gli Elfi una volta che il mondo sia finito, e Melko non li ha scoperti». Nella prima revisione dell'*Ainulindalë* (risalente agli anni Trenta) la prima delle due frasi fu modificata così: «... dai cori degli Ainur e dei *Figli di Ilúvatar*, dopo la fine dei giorni»; mentre la seconda rimase immutata nell'essenziale. Il particolare si conservò fino alla versione finale. È possibile che la modifica del primo passo fosse involontaria, una semplice sostituzione con un'altra frase comune, e che la cosa non fosse in seguito notata. Comunque nell'opera edita (*Il Silmarillion*, pp. 12 e 44) ho lasciato intatti entrambi i passi.

III.

L'AVVENTO DEI VALAR E LA COSTRUZIONE DI VALINOR

Come ho già osservato, il prossimo racconto si riallaccia a *La Musica degli Ainur* senza soluzione di continuità; inoltre nel testo non ha titolo. È contenuto in tre quaderni separati (i *Racconti ritrovati* furono scritti in modo molto sorprendente, con parti di racconti diversi frammiste tra loro); sulla copertina del quaderno dove è conservato l'inizio, che prosegue da *La Musica degli Ainur*, si legge: «Contiene anche l'Avvento dei Valar e comincia La costruzione di Valinor». Il testo è a penna, redatto su un manoscritto, cancellato, a matita.

Quando Rúmil ebbe terminato e tacque, dopo una pausa Eriol commentò: «Grandiose sono queste vicende, e mi suonano nuovissime e strane; tuttavia, sembra che la maggior parte di quanto hai narrato sia accaduto fuori di questo mondo: perciò, se ora so da dove vengono la sua vita, il suo moto e i disegni ultimi della sua storia, vorrei ancora udire molte cose sui primi fatti accaduti entro i suoi confini; desidererei aver notizie sulle fatiche dei Valar e sui grandi esseri dei tempi più antichi. Dimmi, da dove giungono il Sole, la Luna e le Stelle, e come ne furono stabiliti il corso e le posizioni? Non solo - da dove vengono i continenti della terra, le Terre Esterne, i grandi mari e le Isole Magiche? Ascolterei volentieri i tuoi racconti saggi e meravigliosi anche a proposito degli Eldar e di come sorsero, e dell'avvento degli Uomini».

Rúmil rispose: «Suvvia, ma queste domande sono lunghe e prolisse quasi quanto i miei racconti - la sete della tua curiosità prosciugherebbe un pozzo più profondo anche delle mie conoscenze, se ti lasciassi bere e bere ancora senza limite, secondo il tuo desiderio. In realtà non sai ciò che chiedi, e neppure conosci la lunghezza e la complessità delle storie che vorresti udire. Guarda, il sole è ben alto sui tetti e questa non è l'ora del giorno che si addice al narrare. È tempo, piuttosto, e forse già è tardi, di fare colazione». Con queste parole Rúmil s'incamminò per il sentiero dei noccioli, e oltrepassando un tratto in pieno sole entrò in casa a gran velocità, per quanto sempre apparisse volare oltre i propri piedi.

Ma Eriol rimase seduto nella radura a meditare, riflettendo su quanto aveva udito, mentre gli si presentavano alla mente molti quesiti che avrebbe voluto porre; finché non si scordò di essere ancora a digiuno. Ma ecco arrivare Cuorpiccino con un altro, reggendo piatti e splendide tovaglie, e

parlargli così: «Ha detto Rúmil il Saggio che eri sul punto di svenire nella Radura dei Tordi, per la fame e perché affaticato dalla sua parlantina - e ritenendo la cosa alquanto verosimile, siamo venuti ad aiutarti».

Eriol li ringraziò e fece colazione, quindi trascorse il resto dell'incantevole giornata tra i sentieri quieti del giardino, assorto nelle riflessioni; né mancò di trarne piacere, perché nonostante apparisse cinto da grandi muri di pietra, coperti da alberi da frutto o da rampicanti i cui fiori rossi e oro splendevano sotto il sole, il giardino conteneva infiniti angoli e cantucci, boschi cedui e prati rasati, viuzze ombrose e distese in fiore, ed esplorarlo svelava sempre qualcosa di nuovo. Nondimeno, la sua gioia divenne ancor più grande quando, la sera, si brindò di nuovo alla «Riaccensione del Sole Magico», le candele furono levate in alto e tutti si avviarono ancora una volta nella stanza dove ardeva il Fuoco dei Racconti.

Qui Lindo domandò: «Anche stasera, come d'abitudine, ci dedicheremo ai racconti, oppure si suonerà e si canteranno canzoni?». La maggior parte scelse musica e canti, e perciò i più esperti si levarono e intonarono vecchie melodie, o forse ridestarono alla vita, tra i bagliori della stanza illuminata dal fuoco, i suoni scomparsi dei menestrelli di Valinor. Altri recitarono poesie su Kôr ed Eldamar, brevi frammenti della ricchezza dei tempi antichi; ma presto canti e musiche si spensero e vi fu silenzio, mentre ognuno pensava allo splendore passato e desiderava ardentemente la Riaccensione del Sole Magico.

Infine Eriol parlò a Lindo: «Un certo Rúmil, guardiano della porta e, ritengo, grande saggio, stamane in giardino mi ha narrato dell'inizio del mondo e dell'avvento dei Valar. Ora ascolterei con estremo piacere la storia di Valinor!».

Allora Rúmil, che sedeva su un seggio in un angolo dalle ombre fitte: «Con il permesso di Lindo e Vairë comincerò a narrare, altrimenti continuerai per sempre a domandarlo; e chiedo scusa ai presenti se dovranno udire ancora storie vecchie». Vairë, tuttavia, dichiarò che quei racconti sulle cose più antiche erano ben lungi dall'aver perso interesse all'orecchio degli Eldar.

Così Rúmil narrò:

«Ed ecco levarsi Manwë Súlimo e Varda la Bella. Varda, quando la Musica fu suonata, aveva pensato alquanto all'aria, candida e argentea, e alle stelle. I due ora si dotarono di ali potenti e viaggiarono veloci fra le tre arie. Vaitya è quella scura e lenta che si dispiega attorno al mondo e al suo esterno, mentre Ilwë è azzurra e chiara e scorre tra gli astri; infine giunsero a Vilna, grigia, dove gli uccelli possono volare sicuri.

«Insieme con loro vennero molti Vali meno illustri, che li amavano e avevano suonato accanto a essi, accordando la propria musica alla loro; questi sono i Mánir e i Súruli, i silfi delle arie e dei venti.

«Ma per quanto viaggiassero veloci, Melko giunse primo: si era precipitato a capofitto, fiammeggiando attraverso le arie nell'impeto della sua furia, e ci fu tumulto nel mare dove si era tuffato, i monti sopra di lui zampillarono fuoco, mentre la terra si squarciò e tremò; e Manwë a tale vista fu colto dall'ira.

«Quindi giunsero Ulmo e Aulë: nessuno accompagnava Ulmo, con l'unica eccezione di Salmar, noto in seguito come Noldorin; infatti, benché di cuore buono, quel potente meditava sempre pensieri profondi in solitudine, ed era taciturno, isolato, e altezzoso persino con gli Ainur; ma con Aulë era Palúrien, la grande signora, le cui delizie consistevano nelle ricchezze e nei frutti della terra, e per questo motivo tra gli Eldar non tardò a essere chiamata Yavanna. Con loro partì la grande schiera degli spiriti di alberi e boschi, delle valli, delle foreste e dei versanti delle montagne, e quanti cantano tra l'erba al mattino e la sera in mezzo al grano non tagliato. Sono essi i Nermir, i Tavori, i Nandini e gli Orossi, folletti, fatine, spiritelli²³ e come altrimenti vengono chiamati, perché il loro numero è molto grande; tuttavia non li si deve confondere con gli Eldar, in quanto nacquero prima del mondo: più vecchi di quanto vi si trova di più antico, non fanno parte di esso, anzi ne ridono, perché non contribuirono affatto alla sua creazione e quindi lo sentono in massima parte come un gioco; mentre gli Eldar appartengono al mondo, che amano di un grande e ardente amore, e perciò, pur con tutta la loro felicità, soffrono di malinconia.

«Dopo questi grandi capi vennero Falman-Ossë delle onde del mare e Ónen, la sua sposa: con loro erano le frotte degli Oarni e dei Falmaríni e le Wingildi dalle lunghe trecce, cioè gli spiriti delle spume e dei frangenti dell'oceano. Ossë era vassallo di Ulmo e suo subordinato, ma per paura e rispetto, non per amore. Dopo di lui giunsero Tulkas Poldórëa, felice della propria forza, i fratelli Fánturi, Fantur dei Sogni, ossia Lórien Olofantur, e Fantur della Morte, cioè Vefántur Mandos, e anche le due chiamate Tári perché signore degne di grande devozione e regine dei Valar. Una era la sposa di Mandos: a tutti nota come Fui Nienna a causa della sua tristezza, ama il lutto e le lacrime. Possiede molti altri nomi, pronunciati raramente, e tutti dolorosi: è Núri che sospira, Heskil che genera l'inverno, e ognuno deve

²³ Nel testo originale *brownies, fays, pixies, leprawns*: si tratta di termini intraducibili del folklore anglosassone che indicano diverse categorie di «folletti», ognuna con particolari caratteristiche e abitudini (N.d.T.).

inchinarsi a lei come Qalmë-Tári, la signora della morte. L'altra, invece, era la sposa di Oromë il cacciatore, che chiamano Aldaron, re delle foreste; questi lancia grida di gioia sulle cime dei monti ed è forte quasi come Tulkas dalla perpetua giovinezza. Oromë è figlio di Aulë e Palúrien, e la Tári sua sposa è nota a tutti come Vána la bella: ama l'allegria, la gioventù e il fascino, ed è la più felice di tutte le creature, in quanto è Tuilérë o, come dicevano i Valar, Vána Tuivána che reca la primavera, e ognuno canta le sue lodi come Tári-Laisi, la signora della vita.

«Ma anche quando tutti costoro ebbero attraversato i confini del mondo e Vilna fu in tumulto per il loro passaggio, giunsero, affrettandosi per il ritardo, Makar e la crudele sorella Meássë; e sarebbe stato meglio che non avessero mai trovato il mondo ma fossero rimasti per sempre con gli Ainur oltre Vaitya e le stelle, perché, entrambi spiriti di umore litigioso, con altri minori che ora li accompagnavano erano stati i primi e i principali a unirsi alle dissonanze di Melko e a contribuire alla diffusione della sua musica.

«Ultimo fra tutti venne Ómar, che chiamano Amillo, il più giovane dei grandi Valar, e appena giunto intonò canzoni.

«Quando tutti questi grandi spiriti si trovarono raccolti entro i confini del mondo, Manwë parlò, e disse loro: "Ebbene, come possono i Valar dimorare in questo luogo incantevole o essere felici e gioire della sua bontà, se sopportano che Melko lo distrugga e susciti fuoco e scompiglio, tanto che non sappiamo dove sostare in pace, mentre la terra non può fiorire e i disegni di Ilúvatar non riescono a realizzarsi?".

«Tutti i Valar si adirarono allora con Melko, e solo Makar parlò opponendosi a Manwë; i rimanenti scelsero fra loro qualcuno che scovasse il malfattore, e gli incaricati furono Mandos e Tulkas, Mandos perché Melko temeva il suo aspetto terribile più di ogni altra cosa tranne la forza del braccio di Tulkas, e Tulkas era il secondo.

«I due lo trovarono e lo costrinsero a presentarsi dinanzi a Manwë; Tulkas, che nel cuore detestava le insidie sleali di Melko, lo colpì con il pugno, e quello al momento sopportò, ma senza dimenticare. Tuttavia parlò agli Dèi con i bei modi: disse che faceva ben scarso danno divertendosi solo un poco con le novità del mondo; non avrebbe mai cercato, aggiunse, di attentare in nessun modo alla signoria di Manwë o alla dignità dei capi Aulë e Ulmo, e neppure avrebbe fatto del male ad altri. Piuttosto, consigliava che ognuno dei Valar ora partisse per dimorare tra le cose che più amava sulla Terra, mentre nessuno avrebbe dovuto cercare di estendere il proprio dominio oltre i giusti confini. Ciò conteneva critiche velate a Manwë e a Ulmo, ma alcuni tra gli Dèi credettero alla sincerità delle sue parole e avrebbero seguito il consiglio, mentre altri non si fidavano; quando, nel bel

mezzo della discussione, Ulmo si levò e partì per i Mari Estremi oltre le Terre Esterne. Non amava le parole forti e la folla numerosa, e aveva in animo di abitare in quelle acque profonde, immobili e deserte, lasciando il governo del Grande Mare e dei mari minori a Ossë e Ónen, suoi vassalli. Dalle magiche profondità delle remote aulë marine di Ulmonan continuò tuttavia a controllare i deboli rimescolii dei Mari Ombrosi, mentre governava sui laghi, le sorgenti e i fiumi del mondo.

«Questa era dunque la situazione della Terra in quei giorni, né da allora è mutata, se non per le fatiche dei Valar nell'antichità. Più potenti fra tutte le regioni sono le Grandi Terre, dove ora vivono e viaggiano gli Uomini, e gli Elfi Perduti cantano e danzano sulle colline; ma oltre i loro confini più occidentali si trovano i Grandi Mari, e nelle acque immense dell'Ovest ci sono molte isole e terre più piccole, prima d'incontrare i mari solitari le cui onde sussurrano attorno alle Isole Magiche. Oltre ancora, e ben poche imbarcazioni di uomini mortali si sono avventurate così lontano, si stendono i Mari Ombrosi dove galleggiano le Isole del Crepuscolo, mentre la Torre di Perla s'innalza pallida sul promontorio più occidentale: però allora non era stata ancora costruita, e i Mari Ombrosi si allargavano bui fino all'estrema sponda di Eruman.

«Le Isole del Crepuscolo sono considerate le prime delle Terre Esterne, che, oltre a loro, comprendono Eruman e Valinor. Eruman, o Arvalin, è a sud, mentre a nord i Mari Ombrosi si estendono fino alle coste di Eldamar; ma per raggiungere queste spiagge d'argento le navi devono far vela più lontano, perché oltre Eruman i Monti di Valinor si ergono in un grande anello che curva verso ovest, e a nord di Eruman i Mari Ombrosi formano un ampio golfo all'interno, cosicché le onde battono contro la base dei grandi dirupi e i Monti s'innalzano accanto al mare. Qui si trova Taniquetil, splendida alla vista, la più alta di tutte le montagne e avvolta nella neve più pura, che dall'estremità del golfo guarda a sud verso Eruman e a nord lungo la Baia delle Fate; e invero da essa si potevano scorgere poi tutti i Mari Ombrosi, e persino le vele delle navi sulle acque illuminate dal sole del grande oceano e il traffico attorno ai porti occidentali nelle terre degli Uomini, quantunque la distanza si calcoli in un numero inimmaginabile di leghe. Ma a quel tempo il Sole non si era ancora levato né i Monti di Valinor erano stati innalzati, e la valle di Valinor si stendeva ampia e fredda. Oltre Valinor non ho mai visto o udito nulla, eccetto che, di sicuro, ci sono le acque buie dei Mari Esterni, prive di maree e molto fredde e sottili, tanto che nessuna barca può navigare nel loro seno e nessun pesce può nuotare nelle loro profondità, tranne il pesce incantato di Ulmo e il suo carro magico.

«Così questi si era recato laggiù, tuttavia gli Dèi tennero consiglio a proposito delle parole di Melko. Secondo l'opinione di Aulë e della sposa Palúrien, che erano i più addolorati per il male provocato dai tumulti di Melko e non credevano affatto alle sue promesse, gli Dèi non si sarebbero dovuti separare come quello suggeriva, prima che, per avventura, non concepisse il desiderio di attaccarli singolarmente o di danneggiare i loro domini. "Non è egli forse" dicevano "più potente di chiunque fra noi, eccetto il solo Manwë? Costruiamo invece una dimora dove possiamo abitare felici insieme, viaggiando solamente quando è necessario per curare e sorvegliare feudi e possedimenti. Anche chi fosse di parere diverso potrebbe risiedervi di tanto in tanto, e trovare riposo e piacere dopo le fatiche del mondo." La mente e le dita di Aulë già fremevano dal desiderio di creare, perciò insistette alquanto sull'argomento; alla maggior parte degli Dèi parve un'ottima risoluzione, così presero a viaggiare per il mondo alla ricerca di un luogo dove stabilirsi. Erano quelli i giorni di Crepuscolo (Lomendánar), perché c'era luce argento e oro, però non raccolta insieme: scorreva e tremolava nelle arie in correnti diseguali, o talvolta cadeva dolcemente a terra in una pioggia scintillante e si allargava sul suolo come acqua; inoltre a quel tempo Varda, nei suoi giochi, aveva posto nel cielo soltanto poche stelle.

«In quella luce fioca gli Dèi percorsero il Nord e il Sud, riuscendo a scorgere ben poco; in realtà, nelle più remote di queste regioni trovarono grande freddo e solitudine, e il dominio di Melko già potentemente consolidato: tuttavia Melko era occupato con i suoi servi a scavare nel Nord per costruire le fosche aulë di Utumna, perché non pensava affatto di abitare con gli altri, per quanto all'epoca potesse simulare pace e amicizia.

«A causa dell'oscurità, Aulë convinse Melko a costruire due torri al Nord e al Sud, perché intendeva collocarvi lampade potenti, una su ogni torre. Queste le foggìò Aulë stesso con oro e argento, mentre i pilastri furono innalzati da Melko: altissimi, splendevano come cristallo azzurro pallido, e quando Aulë li colpì con la mano risuonarono al pari del metallo. Si slanciavano attraverso l'aria inferiore fino a Ilwë e alle stelle; Melko sosteneva fossero di una sostanza indistruttibile e di enorme resistenza da lui stesso inventata, e mentiva, perché sapeva bene che erano di ghiaccio. Chiamò Ringil quello settentrionale e Helkar quello meridionale; le lampade furono approntate e poste in cima dopo essere state colmate di luce, argentea al Nord e d'oro al Sud. Tale luce Manwë e Varda l'avevano raccolta a profusione dal cielo, di modo che gli Dèi potessero meglio esplorare le regioni del mondo e scegliere la più incantevole per dimora.

«Essi viaggiarono a quella luce fiammante verso l'Est e l'Ovest; l'Oriente era un deserto di terre in rovina, mentre nell'Occidente c'erano grandi mari

bui, perché gli Dèi, in verità, erano ora raccolti sulle Isole del Crepuscolo e scrutavano verso ovest: quand'ecco che le lampade del Nord e del Sud fremettero e precipitarono, e alla loro caduta le acque si alzarono attorno alle isole. Gli Dèi allora non compresero, ma era avvenuto che la fiamma delle luci aveva disciolto il ghiaccio traditore dei pilastri di Melko, Ringil e Helkar, e grandi masse d'acqua si erano da essi riversate nei Mari Ombrosi. Il disgelo fu così immenso che mentre quei mari dapprima non erano di grandi dimensioni e apparivano limpidi e caldi, ora erano divenuti immensi e neri; li ricoprivano vapori e ombre profonde, per via degli enormi fiumi freddi che vi si erano tuffati. Così le potenti lampade furono sbalzate dall'alto e il fragore della loro caduta scosse le stelle; parte della luce si rovesciò di nuovo nell'aria, ma molta defluì sulla terra, creando per la sua gran mole incendi e deserti, finché non andò a raccogliersi in laghi o pozze.

«Fu quello il tempo della prima notte, che durò assai a lungo; i Valar erano estremamente adirati per l'inganno di Melko, mentre stavano per essere sommersi dagli ombrosi mari che ora si sollevavano e lambivano loro i piedi, coprendo molte delle isole con le onde.

«Allora Ossë, in quanto Ulmo era lontano, radunò presso di sé gli Oarni, che liberando la propria potenza trascinarono l'isola dove si trovavano i Valar verso ovest, lontano dalle acque, finché giunsero a Eruman, le cui coste elevate trattennero la furente ondata - e quella fu la prima marea.

«Manwë dichiarò quindi: "Ora costruiremo velocemente una dimora e un baluardo contro il male". Si recarono allora sopra Arvalin e scorsero, più in là, un ampio spazio aperto, che conduceva per leghe sconosciute fino ai Mari Esterni. Aulë disse che quello sarebbe stato il luogo adatto per grandi costruzioni e per creare regni di delizia; perciò i Valar e tutta la loro gente, per prima cosa, raccolsero da Arvalin le rocce e le pietre più imponenti e con esse innalzarono monti enormi tra quella regione e la pianura che ora chiamano Valinor, la terra degli Dèi. Fu Aulë stesso a lavorare, per sette età e sotto le direttive di Manwë, all'innalzamento di Taniquetil, mentre il mondo rumoreggiava nell'oscurità e Melko udiva gli echi delle loro fatiche. Per conseguenza di quell'enorme opera di costruzione, Erumáni è ora molto ampia e spoglia, e spianata in modo stupefacente, in quanto ogni pietra e roccia che vi si trovava fu rimossa; ma i Monti di Valinor sono impervi e di altezza inespugnabile. Quando infine li videro torreggiare grandiosamente fra Valinor e il mondo, gli Dèi si riposarono; tuttavia Aulë e Tulkas partirono con molti della loro gente per luoghi lontani, e tornarono portando la maggior quantità possibile di marmi, pietre pregiate, ferro, oro, argento, bronzo e ogni tipo di materiale. Accatastarono tutto in mezzo alla pianura e subito Aulë cominciò a costruire con potente energia.

«Infine dichiarò: "Non è possibile lavorare in questo buio, ed è stata un'azione malvagia di Melko a mandare in rovina le belle lampade". Rispose però Varda: "Resta ancora molta luce: quella nelle arie e quella che si è riversata e scorre sulla terra", e avrebbe desiderato raccoglierne una nuova provvista e collocare un faro su Taniquetil. Manwë tuttavia non voleva che nuovo splendore fosse spigolato dal cielo, perché vi era già il buio della notte; per sua richiesta, Ulmo sorse dagli abissi e raggiunse i laghi fiammeggianti e le pozze luminose. Di qui fece defluire fiumi di luce in enormi recipienti; al posto loro versò acque, poi li portò con sé a Valinor. Qui tutta la luce fu immessa in due giganteschi calderoni fabbricati da Aulë al buio, in previsione del suo ritorno; essi si chiamano Kulullin e Silindrin.

«Nel bel mezzo della valle scavarono allora due grandi fosse, a leghe di distanza l'una dall'altra, eppure vicine se paragonate alla vastità della pianura. In una Ulmo depose sette massi d'oro portati dalle più silenziose profondità del mare, quindi vi fu gettato un frammento della lampada che per breve tempo aveva brillato su Helkar, al Sud. La fossa fu poi ricoperta con fertili terre create da Palúrien e a questo punto giunse Vána, che ama la vita e la luce del sole e al cui canto i fiori spuntano e sbocciano, mentre attorno a lei il mormorio delle ancelle somigliava al gaio parlottare di persone che escano per la prima volta in un mattino luminoso. Esso intonò, sul cumulo di terra, il canto della primavera, e vi danzò attorno; lo irrigò con larghi fiotti della luce d'oro che Ulmo aveva recato vuotando i laghi - eppure, alla fine, Kulullin quasi traboccava ancora.

«Nell'altra fossa gettarono invece tre perle enormi trovate da Ossë nel Grande Mare e dopo di loro Varda vi lasciò cadere una piccola stella, quindi la ricoprirono con spume e candide foschie e vi sparsero terra leggera, mentre Lórien che ama i crepuscoli, le ombre svolazzanti e i dolci profumi recati dalle brezze della sera, il signore dei sogni e delle fantasticherie, sedeva vicino e sussurrava veloci parole senza suono, e intanto, presso di lui, i suoi spiritelli suonavano melodie udibili appena, simili a una musica che esca di soppiatto nel buio da dimore lontane; gli Dèi versarono su quel luogo fiumi dei raggi candidi e della luce d'argento che Silindrin conteneva fino all'orlo - e dopo che ebbero versato Silindrin era ancora quasi colmo.

«Giunse quindi Palúrien, ovvero Kémi, la Signora della Terra, sposa di Aulë e madre del sovrano delle foreste, e intessé magie attorno ai due luoghi, incantesimi profondi di vita e crescita, di spuntar di foglie, di fioritura e di abbondanza di frutti - ma al suo canto non aggiunse parola sull'appassire. Dopo aver cantato meditò a lungo, mentre i Valar sedevano intorno in cerchio e la pianura di Valinor era buia. Infine, dopo un certo tempo, nell'oscurità spuntò un luminoso barlume d'oro, e dai Valar e da tutto il loro seguito si levò

un grido di gioia e di lode. Ebbene, dal luogo irrigato con Kulullin spuntava uno snello germoglio, la cui scorza spandeva un fulgore di pallido oro; e la pianta cresceva tanto veloce che in sette ore era divenuta un albero di dimensioni grandiose e tutti i Valar con la loro gente potevano sedere sotto i rami. Aveva un tronco di splendide proporzioni e ben sviluppato, e nulla era in grado di spezzare la sua corteccia liscia che brillava debolmente di luce gialla per un'altezza enorme sopra la terra. Poi, in alto, fronde incantevoli s'allargarono in ogni direzione e su tutti i ramoscelli e sui rami più sottili si gonfiarono gemme d'oro, che si dischiusero in foglie verde intenso dai bordi scintillanti. Già la luce diffusa dall'albero era ampia e bella, ma mentre i Valar stavano a guardare spuntarono fiori in straordinaria profusione, finché tutti i rami furono coperti da lunghi grappoli ondeggianti di corolle d'oro simili a una miriade di lampade fiammeggianti, e la luce traboccava dalle loro cime piovendo a terra con dolce rumore.

«Gli Dèi allora lodarono Vána e Palúrien e gioirono della luce, loro dicendo: "Ebbene, questo è un albero splendido davvero, e deve avere un nome suo", e Kémi rispose: "Chiamiamolo Laurelin, per la lucentezza dei fiori e per la musica della sua rugiada". Ma Vána scelse di chiamarlo Lindeloksë, e i nomi restano entrambi.

«Lindeloksë era spuntato da dodici ore, quando uno scintillio d'argento trafisse la fiamma d'oro e i Valar videro nascere un germoglio nel luogo dove erano state versate le pozze di Silindrin. Aveva una corteccia di tenero candore che luccicava come perla e cresceva veloce come Laurelin; mentre s'ingrossava, lo splendore di Laurelin diminuiva e i suoi fiori brillavano di meno, finché l'albero non mandò solo una luce soffusa, come dormisse: ed ecco l'altro aumentare fino a raggiungere le dimensioni grandiose di Laurelin, e il suo tronco appariva ancor più armonioso e snello, la sua corteccia somigliava a seta, mentre le fronde erano più dense e aggrovigliate e i ramoscelli più fitti; questi si copirono di foglie verdeazzurre, simili a punte di lancia.

«I Valar lo fissavano attoniti, ma Palúrien dichiarò: "L'albero non ha ancora terminato di crescere", e non appena ebbe parlato l'albero fiorì, e le corolle non ricadevano in grappoli, ma erano come fiori singoli spuntati su steli sottili che oscillavano assieme; erano simili all'argento, alle perle e alle stelle luccicanti, e ardevano di luce candida: pareva che il cuore dell'albero palpitasse, e perciò i suoi raggi ondeggiassero, crescendo e calando. Luce come argento liquido stillava dal tronco e gocciava a terra, diffondendo per tutta la pianura un ampio chiarore, meno vasto, tuttavia, di quello dell'albero d'oro; inoltre, anche a motivo delle foglie grandi e del palpito della sua vita interna, spandeva un continuo svolazzare di ombre tra i laghi del suo

splendore, ora limpido, ora nerissimo: al che Lórien non seppe contenere la gioia, e persino Mandos sorrise. Lórien dichiarò: "Ebbene! Darò un nome all'albero e lo chiamerò Silpion", e da allora questo è stato il suo nome. Quindi si levò Palúrien e disse agli Dèi: "Ora raccogliete tutta la luce che stilla come un liquido da quest'albero incantevole e riponetela in Silindrin, e lasciatene uscire da lì solo poca per volta. Sappiate che quando saranno trascorse le dodici ore del suo pieno fulgore, l'albero impallidirà ancora, e perciò Laurelin tornerà a risplendere; ma, affinché non si esaurisca, irrigatelo sempre dolcemente dal calderone Kulullin nell'ora in cui Silpion si offusca. Fate lo stesso per Silpion, versandogli dal profondo Silindrin la luce lì raccolta, ogni volta che l'albero d'oro sbiadisce. Luce è la linfa di questi alberi, e la loro linfa è luce!".

«Con queste parole intendeva dire che se pure gli alberi dovevano essere irrigati con la luce per aver succo e vivere, essi, crescendo e prosperando, producevano chiarore in grande abbondanza, assai più di quanto non ne succhiassero con le radici; gli Dèi esaudirono la richiesta, e Vána fece in modo che una delle sue ancelle, di nome Urwen, s'incaricasse per sempre del compito d'irrigare Laurelin, mentre Lórien invitò Silmo, un giovane cui era affezionato, a rammentarsi costantemente del ristoro di Silpion. Perciò si dice ci fosse, ogni volta che ciascun albero era bagnato, un crepuscolo meraviglioso d'oro e d'argento e le luci si mescolassero in grande bellezza, prima che uno di loro sbiadisse e l'altro raggiungesse il colmo dello splendore.

«Grazie agli alberi luminosi Aulë aveva ora luce in abbondanza per i propri lavori e si dedicò perciò a vari compiti, ricevendo parecchio aiuto da Tulkas, mentre Palúrien, la madre delle magie, stava al suo fianco. Innanzi tutto su Taniquetil fu costruita un'ampia dimora per Manwë e innalzata una torre di guardia. Da qui egli spediva i fulminei falchi e li accoglieva al proprio ritorno, e in giorni più recenti vi giungeva spesso Sorontur, Re delle Aquile, cui Manwë donò molta potenza e saggezza.

«Il palazzo, di marmi bianchi e blu, si ergeva tra campi innevati, mentre i tetti erano di una tela tessuta con l'aria azzurra detta Ilwë, che si trova sopra la bianca e la grigia. La tela era opera di Aulë e della sposa, e Varda la cosparsa di stelle; al suo riparo dimorava Manwë, ma nella piana, sotto il pieno fulgore degli alberi, fu costruito un grappolo di case che formò una città incantevole e ridente, la quale venne chiamata Valmar. Nessun materiale fu risparmiato nell'erigerle: nessun metallo, nessuna pietra e nessun legno di alberi imponenti. I tetti erano d'oro, i pavimenti d'argento, le porte di bronzo lucidato; le innalzarono a forza di incantesimi e legarono le pietre con la magia. Separata da queste e confinante con la valle aperta c'era una grande

corte, ossia la dimora di Aulë, colma delle magiche tele intessute dalla luce di Laurelin, dallo splendore di Silpion e dal luccichio delle stelle; altre tele furono create laggiù, con filo d'oro, d'argento, di ferro e di bronzo battuto fino a divenir sottile come quello del ragno, e tutti furono magnificamente tessuti a raffigurare le storie delle musiche degli Ainur, dipingendo le cose che furono e che saranno, o come sono esistite soltanto nella gloria della mente di Ilúvatar.

«Nella corte c'erano alcuni fra tutti gli alberi che crebbero poi sulla terra, e in mezzo a loro si distendeva un laghetto di acque azzurre. Per l'intera giornata i frutti cadevano con tonfi sordi al suolo, in grande abbondanza, sull'erba ai margini del lago; li raccoglievano le ancelle di Palúrien, per la sua mensa e quella del suo signore.

«Anche Ossë aveva una grande casa, dove dimorava ogni qual volta i Valar tenevano conclave, o quando era stanco del fragore delle onde sui mari. Per costruirla Ónen e gli Oarni avevano portato migliaia di perle, mentre i pavimenti erano d'acqua marina, gli arazzi possedevano il luccichio della pelle argentea dei pesci e la copriva un tetto di spuma. Ulmo non si stabilì a Valmar e, dopo la sua costruzione, partì per i Mari Esterni: se mai avesse avuto la necessità di soggiornare in Valinor, si sarebbe stabilito come ospite nelle aulë di Manwë - ma ciò non accadeva spesso. Anche Lórien risiedeva lontano: la sua dimora, enorme e illuminata debolmente, disponeva di ampi giardini. Chiamò Murmuran il luogo dove abitava; era stato creato da Aulë, con le foschie raccolte oltre Arvalin sui Mari Ombrosi. Si trovava nel Sud ai piedi dei Monti di Valinor, presso i confini del regno, ma i giardini si allargavano in modo sorprendente, serpeggiando fin quasi ai piedi di Silpion, la cui fulgida luce li illuminava in modo strano. Erano ricchi di labirinti e percorsi tortuosi, poiché Palúrien aveva donato a Lórien in grande abbondanza tassi e cedri, e pini che al crepuscolo trasudavano profumi invitanti al sonno; essi incombevano su laghetti fondi, lungo le cui rive vagavano le lucciole, mentre negli abissi delle loro acque Varda, per la gioia di Lórien, aveva depresso alcune stelle. In questi giardini gli spiritelli di Lórien cantavano meravigliosamente, e il profumo dei fiori notturni e le voci degli usignoli insonnoliti li colmavano di splendore. Qui crescevano anche i papaveri, che luccicavano rossi nella luce fioca, e gli Dèi li chiamarono *fumellar*, ossia i fiori del sonno - Lórien ne faceva grande uso negli incantesimi. Nel bel mezzo di questo luogo di piacere, in un anello di cipressi svettanti e ombrosi, si trovava il profondo recipiente Silindrin. Era depresso in un letto di perle, mentre guizzi argentei ne colpivano la facciata intatta e la oscuravano le ombre degli alberi; i Monti di Valinor potevano scorgervi riflessi i propri volti. Lórien, osservandolo, vide molte immagini misteriose

attraversarne la superficie, e comprese che non tollerava di essere scosso dal sonno, tranne quando Silmo veniva senza rumore con un'urna d'argento per attingere un fiotto delle sue frescure lucenti, e poi si allontanava piano per irrigare le radici di Silpion prima che si riscaldasse l'albero d'oro.

«Diversa fu la decisione di Tulkas, che si stabilì nel centro di Valmar. Egli è assai giovane, forte di membra e vigoroso, perciò è chiamato Poldórëa; ama i giochi, lo stridore degli archi e il pugilato, e inoltre la lotta, la corsa, il salto e i canti accompagnati dal brindisi e dal lancio di una coppa ben colma. Non è tuttavia un attaccabrighe, né colpisce senza provocazione come Makar; anche se tra i Valar e gli Úvanimor (che sono mostri, giganti e orchi) non c'è nessuno che non tema il vigore del suo braccio e il colpo del suo pugno ferrato, quando ha motivo di adirarsi. La sua era una casa di gioia e di baldoria; si slanciava alta nell'aria con numerosi piani, e aveva una torre di bronzo e pilastri di rame in un ampio porticato. Nel cortile gli uomini giocavano e rivaleggiavano in imprese audaci, mentre di tanto in tanto la bellissima Nessa, la sposa di Tulkas, portava calici del vino migliore e bevande rinfrescanti ai contendenti. Ma, sopra ogni cosa, Nessa amava ritirarsi in un luogo di splendidi prati, le cui zolle erano state scelte dal fratello Oromë nelle più ricche tra tutte le radure dei boschi, mentre Palúrien le aveva seminate ordendo incantesimi perché fossero sempre verdi e uniformi. Laggiù danzava con le ancelle per tutto il tempo in cui Laurelin era in fiore: essa non è forse, nella danza, più grande perfino di Vána?

«A Valmar abitava anche Noldorin, molto tempo addietro conosciuto come Salmar; suonava le sue arpe e le sue lire, oppure sedeva ai piedi di Laurelin e diffondeva musica dolce da uno strumento ad arco. Qui Amillo cantava gioioso al suono delle sue melodie, Amillo che chiamano Ómar, la cui voce è la più bella tra tutte le voci e che conosce ogni canzone in ogni lingua; se non seguiva l'arpa del fratello, allora gorgheggiava nei giardini di Oromë, mentre, più tardi, la fanciulla Nielquí danzava per i suoi boschi.

«Oromë possedeva un vasto dominio cui era molto affezionato, e non di meno lo amava sua madre Palúrien. Ebbene, i boschetti che essi crebbero nella pianura di Valinor e sui colli ai piedi dei monti non hanno eguali sulla Terra. Gli animali vi trovavano diletto, il cervo tra gli alberi e mandrie di vacche negli spazi aperti e nelle vaste terre erbose; c'erano bisonti e cavalli che vagavano senza finimenti, ma senza mai entrare nei giardini degli Dèi: e tuttavia vivevano in pace e privi di timori, perché fra loro non abitavano animali da preda e Oromë non cacciava in Valinor. Nonostante nutrisse per quei regni un amore grande davvero, si recava spesso nel mondo esterno; più spesso ancora di Ossë e tanto quanto Palúrien, e divenne il più grande di tutti

i cacciatori. A Valmar le sue aulë erano ampie e basse; pelli e pellicce, di pregio e valore enormi, erano sparse al suolo in numero infinito oppure appese ai muri, assieme con lance, archi e coltelli. Nel mezzo di ogni stanza e di ogni salone cresceva un albero vivo, a sostegno del tetto; ai tronchi stavano sospesi trofei e corna di animali. Qui viveva tutta la gente di Oromë, vestita di verde e marrone, e risuonava una gioia rumorosa, che il signore delle foreste incoraggiava con vigore; ma la sposa Vána, appena le riusciva, sgattaiolava via. Lontano dai cortili echeggianti della casa c'era infatti il suo giardino, separato dalle terre più selvatiche da una robusta cinta di biancospino di grandi dimensioni, che fioriva come neve perenne. Pareti di rose ne circondavano l'angolo più intimo, la parte che la bella signora della Primavera maggiormente amava. In tempi lontani, nel mezzo di questo luogo di arie odorose Aulë collocò un calderone, l'aureo Kulullin, sempre colmo del fulgore di Laurelin come d'acqua scintillante, e da esso fece sgorgare una fontana, di modo che l'intero giardino si saziasse della salute e della felicità della sua luce pura. Là gli uccelli cantavano tutto l'anno a gola spiegata come in primavera, e i fiori crescevano in una profusione di corolle e d'incantevole floridezza. Tuttavia dal vaso d'oro lo splendore non veniva mai attinto, se non quando, al crescere di Silpion, le ancelle di Vána guidate da Urwen lasciavano il giardino per irrigare le radici dell'albero di fiamma; ma intorno alla fontana c'era sempre luce, la luce ambrata del giorno, mentre le api si affaccendavano tra le rose e Vána camminava flessuosa al canto delle allodole sopra il suo capo d'oro.

«Queste dimore erano tanto belle e così grande era il fulgore degli alberi di Valinor che Véfantur e Fui, la sua sposa colma di lacrime, non sopportarono di rimanere a lungo, ma partirono per luoghi remoti a nord di quelle regioni, dove prepararono Aulë di scavare una residenza per loro sotto le pendici del più settentrionale e freddo dei Monti di Valinor, che là si innalzano di nuovo quasi quanto vicino ad Arvalin. Egli acconsentì, affinché tutti gli Dèi potessero abitare secondo il proprio desiderio, ed essi lo aiutarono insieme con la loro gente tenebrosa. Aprirono così caverne enormi che si estendevano fin sotto i Mari Ombrosi, colme di oscurità e di echi, e tutta quella profonda dimora è nota agli Dèi e agli Elfi con il nome di Mandos. Là Véfantur sedeva in un'aula fosca, che chiamò con il proprio nome, Vê. Era illuminata solo da un braciere posto al centro, dove luccicavano poche gocce della rugiada pallida di Silpion; i suoi drappaggi erano di vapori bruni, i pavimenti e le colonne di giaietto. Là, in epoche successive, giungevano gli Elfi di tutti clan che per disgrazia fossero stati uccisi da armi, o fossero morti di dolore per quanti erano stati uccisi - solo così potevano morire gli Eldar, e allora era soltanto per un certo tempo. Là

Mandos pronunciava il loro destino ed essi attendevano nell'oscurità, sognando le azioni passate, finché non giungeva il momento da lui stabilito in cui potessero rinascere nei figli e partire, per ridere e cantare ancora. Fui non veniva spesso a Vê, perché preferiva occuparsi di distillare gli umori salati che formano le lacrime; tesseva nuvole nere facendole ondeggiare in alto, di modo che, afferrate dai venti, vagassero per il mondo e le loro trame senza luce si stendessero di tanto in tanto su chi vi abitava. Questi tessuti erano disperazione e lamenti sconsolati, pena e dolore cieco. L'aula che maggiormente amava era ancor più ampia e buia di Vê, e anch'essa le diede il proprio nome chiamandola Fui. Là, di fronte al suo seggio nero, ardeva un braciere con un unico pezzo di carbone, che brillava debolmente; il tetto era formato da ali di pipistrelli, e i pilastri che lo sostenevano e i muri intorno erano di basalto. Laggiù venivano i figli degli Uomini a udire il proprio destino, e là ve li conduce la moltitudine di sciagure che la malvagia musica di Melko ha creato nel mondo. Sono portati da stragi e incendi, da fame e disgrazie, da malattie e colpi assestati nell'oscurità, dalla crudeltà, dal freddo pungente, dall'angoscia o dalla propria follia; Fui legge i loro cuori. Alcuni li trattiene a Mandos, sotto i monti, altri sono da lei guidati oltre le colline dove Melko li afferra per condurli ad Angamandi, ossia gli Inferni di Ferro, in cui vivono giorni terribili. Altri ancora, e questi costituiscono la maggioranza, li imbarca su Mornië, la nave nera, che sosta di tanto in tanto in un porto tenebroso del Nord in attesa del momento in cui il triste corteo giunge alla spiaggia, attraverso sentieri tardi e impervi da Mandos.

«Quando è carica la nave spiega da sola le vele nere, e spinta da un soffio lento costeggia le rive. Una volta nel Sud, ognuno a bordo lancia sguardi di desiderio estremo e di rimpianto verso una breccia tra i colli, da cui Valinor può essere intravista nella pianura lontana; l'apertura è vicina a Taniquetil, dove si stende la spiaggia di Eldamar. Non vedranno mai più quel luogo luminoso: trascinati via, abiteranno nelle ampie distese di Arvalin. Là devono vagare nel crepuscolo, accampandosi come possono, eppure non sono privi del tutto di canzoni e riescono a scorgere le stelle; attendono pazientemente l'arrivo della Grande Fine.

«Sono pochi, e felici davvero, quelli per cui a tempo debito giunge Normorë, l'araldo degli Dèi. Essi viaggiano con lui su carri o cavalli vigorosi fino alla valle di Valinor e fanno festa nelle aulë di Valmar, abitando nelle case degli Dèi finché non giunge la Grande Fine. Lontani dai neri monti del Nord e dalle pianure brumose di Arvalin, si godono la musica, la luce incantevole e la gioia.

«Ebbene, ho descritto le residenze di tutti i grandi Dèi che Aulë, con la sua maestria d'artefice, costruì in Valinor; ma Makar e la crudele sorella

Meássë provvedettero da soli alla propria abitazione, aiutati dalla loro gente, e ne risultò una torva dimora.

«Si trovava presso i confini delle Terre Esterne, non molto lontano da Mandos; era di ferro e senza decorazioni. Là, avvolti dalle armature, combattevano i vassalli di Makar: c'erano scontri e grida e il muggire delle trombe. Meássë si muoveva tra i guerrieri e li incitava a nuovi colpi, o ristorava con vino forte chi aveva perso i sensi, perché potesse continuare a battersi; le sue braccia, sguazzando nel tumulto, si arrossavano fino al gomito. Nessuno degli Dèi veniva mai laggiù tranne Tulkas, e quando volevano visitare Mandos vi si recavano per vie traverse, per evitare di passar vicino a quelle aulë piene di clamore; ma Tulkas, di tanto in tanto, lottava con Makar o menava colpi di mazza tra i combattenti: lo faceva solo per non rammollirsi con la vita agiata, perché non amava quella compagnia né, in realtà, lui e la sua enorme forza senz'ira ne erano riamati. Nei cortili di Makar si guerreggiava senza sosta, salvo quando gli uomini si riunivano nei saloni a festeggiare, o quando Makar e Meássë si allontanavano insieme per cacciare lupi e orsi nelle montagne nere. La casa era colma di armi da battaglia in bella mostra, mentre sui muri stavano appesi scudi enormi tirati a lucido. Era illuminata da torce e vi risuonavano canti selvaggi di vittoria, di furto e di saccheggio, mentre la rossa luce delle fiaccole si rifletteva sulle lame delle spade sguainate. Qui Makar e la sorella siedono spesso ad ascoltare, Makar con un'immensa falce sulle ginocchia mentre Meássë regge una lancia. Ma a quei tempi, prima che Valinor fosse isolata, i due per lo più viaggiavano sulla Terra ed erano sovente lontani dalla regione, perché amavano i tumulti sfrenati che Melko suscitava da un capo all'altro del mondo.

«Perciò Valinor è ora costruita; vi è grande pace e gli Dèi dimorano felici, in quanto gli animi litigiosi non sostano a lungo fra loro e Melko non si avvicina.»

Allora, in mezzo alla compagnia, una bimba che amava molto sia i racconti sia le poesie esclamò: «E magari non si fosse mai avvicinato in seguito, e io avessi potuto vedere quella terra, che ancora risplende nuova come Aulë l'ha lasciata!». Aveva udito in precedenza Rúmil narrare la storia e ne era rimasta affascinata, ma per la maggior parte dei presenti il racconto era nuovo proprio come per Eriol, e tutti sedevano stupefatti. Eriol disse quindi: «I Valar sono potentissimi e gloriosi, e vorrei udire altre cose di quei giorni antichi, ma vedo che si avvicina lo scintillio delle Candele del Sonno». Un altro bimbo, da un cuscino accanto al seggio di Lindo, esclamò: «No, io vorrei trovarmi nei saloni di Makar e aver la fortuna di portare una spada o un coltello, mentre a Valmar penso che sarebbe bello essere ospite di Oromë».

Lindo commentò ridendo: «Sarebbe bello davvero!». Al che si alzò: i racconti, per quella notte, erano terminati.

Cambiamenti apportati ai nomi ne
L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor

Ónen < *Ówen* (solo la prima volta; poi direttamente *Ónen*)

Eruman e *Arvalin* I nomi erano inizialmente *Habbanan* e *Harmalin*, ma furono corretti in tutto il racconto (tranne in due casi dove *Habbanan* è sfuggito) in *Eruman* (una volta *Erumáni*, p. 79) e *Arvalin*. Negli ultimi tre casi *Habbanan* > *Arvalin*, mentre nei primi *Habbanan* > *Eruman*; ma la differenza è presumibilmente priva di significato, dato che i nomi sono intercambiabili. Ne *La Casetta del Gioco Perduto* il passaggio era *Harwalin* > *Harmalin* > *Arvalin* (p. 30).

Lomendánar < *Lome Danar*.

Silindrin < *Telimpë* (*Silindrin*) (solo la prima volta; poi direttamente *Silindrin*).

Lindeloksë < *Lindelótë* (cfr. p. 30).

Commento a
L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor

È preferibile suddividere in paragrafi la discussione delle abbondanti notizie che Rúmil ci offre nel racconto; si comincerà da:

(I) *L'avvento dei Valar e lo scontro con Melko*
(pp. 73-75)

La descrizione dell'ingresso dei Valar nel mondo doveva poi essere eliminata, nonostante la loro enumerazione in questo passo costituisca l'origine ultima di quella del *Valaquenta* (*Il Silmarillion*, pp. 23-31): ma, in ogni caso, non per successione ininterrotta di manoscritti. Il brano è molto interessante perché vi compaiono, tutte in una volta, numerose figure mitologiche destinate a conservarsi, accanto ad altre che non lo erano affatto. È da notare come parecchi nomi di Valar contenuti negli scritti iniziali non vennero mai sostituiti o modificati in seguito: *Yavanna*, *Tulkas*, *Lórien*, *Nienna*, *Oromë*, *Aldaron*, *Vána* e *Nessa*, apparsi per la prima volta in questo racconto, e *Manwë Súlimo*, *Varda*, *Ulmo*, *Aulë*, *Mandos*, *Ossë* e *Salmar*, già occorsi in precedenza. Alcuni nomi rimarranno in una forma leggermente

diversa: *Melkor*, in luogo di *Melko*, *Uinen* (già presente più avanti nei *Racconti ritrovati*) invece di *Ónen*, e *Fëanturi* al posto di *Fánturi*; mentre altri, come *Yavanna Palúrien* e *Tulkas Poldórëa*, si mantengono a lungo nella tradizione de *Il Silmarillion* prima di essere sostituiti con *Kementári* (ma cfr. nel racconto *Kémi* «Signora della Terra») e con *Astaldo*. Tuttavia alcuni di questi primi Valar scomparvero nello stadio o fase successivi ai *Racconti ritrovati*: Ómar-Amillo e i barbarici dèi della guerra Makar e Meássë.

Affiorano qui anche certe relazioni che si conserveranno fino alla forma ultima. Così Lórien e Mandos già all'inizio sono «fratelli», ciascuno con una particolare associazione, con il «sogno» e con la «morte»; Nienna è subito posta in stretto rapporto con loro, qui come sposa di Mandos, mentre più tardi sarà sorella dei Fëanturi. La concezione originale di Nienna era in realtà più cupa e terribile: una dea della morte connessa strettamente con Mandos. Le relazioni incerte tra Ossë e Ulmo risalgono ai primordi; ma l'alterigia e la freddezza di Ulmo in seguito scomparvero, almeno come peculiarità del suo «carattere» divino esplicitamente descritto. Vána è già la sposa di Oromë, ma questi è figlio di Aulë e (Yavanna) Palúrien; nella successiva evoluzione della mitologia Vána perde importanza nei confronti di Nienna, mentre Oromë ne acquista, divenendo infine uno dei grandi Valar, gli *Aratar*.

Di particolare interesse è il brano riguardante la schiera di spiriti minori giunta al seguito di Aulë e Palúrien, da cui risulta chiaro quanto vecchia sia la concezione che fa degli Eldar esseri di natura sostanzialmente diversa rispetto a «folletti, fatine, spiritelli»: gli Eldar appartengono «al mondo» e sono a esso legati, mentre gli altri esistono da tempi precedenti la sua nascita. Nell'opera posteriore non si ha traccia di una simile spiegazione sulla presenza dell'elemento «folletti» tra gli abitanti della terra: dei Maiar si parla poco, e certamente non si dice comprendano esseri che «cantano tra l'erba al mattino e la sera in mezzo al grano non tagliato»²⁴.

Salmar, compagno di Ulmo apparso ne *La Musica degli Ainur* (p. 63) è ora identificato con Noldorin, citato a sua volta da Vairé ne *La Casetta del Gioco Perduto* (p. 23); quanto si può discernere della sua storia sarà

²⁴ Cfr. *Il Silmarillion*, p. 29: «In una con i Valar giunsero altri spiriti la cui esistenza del pari ebbe inizio prima del mondo, dello stesso ordine dei Valar ma di grado minore. E sono costoro i Maiar, il popolo dei Valar e i loro servi e ausiliari. Il loro numero è ignoto agli Elfi, e pochi tra loro hanno nomi in questa o quella delle lingue dei Figli di Ilúvatar...». Una versione precedente di questo passo dice invece: «[I Valar] condussero al loro seguito molti spiriti minori, grandi e piccoli, e gli Uomini ne hanno spesso confusi alcuni con gli Eldar o Elfi; ma sbagliando, perché essi esistevano prima del mondo, mentre Elfi e Uomini si destarono per la prima volta nel mondo dopo l'avvento dei Valar».

incontrato più avanti. Gli scritti successivi si limitano a ricordare che venne con Ulmo e fabbricò i suoi corni (*Il Silmarillion*, p. 42).

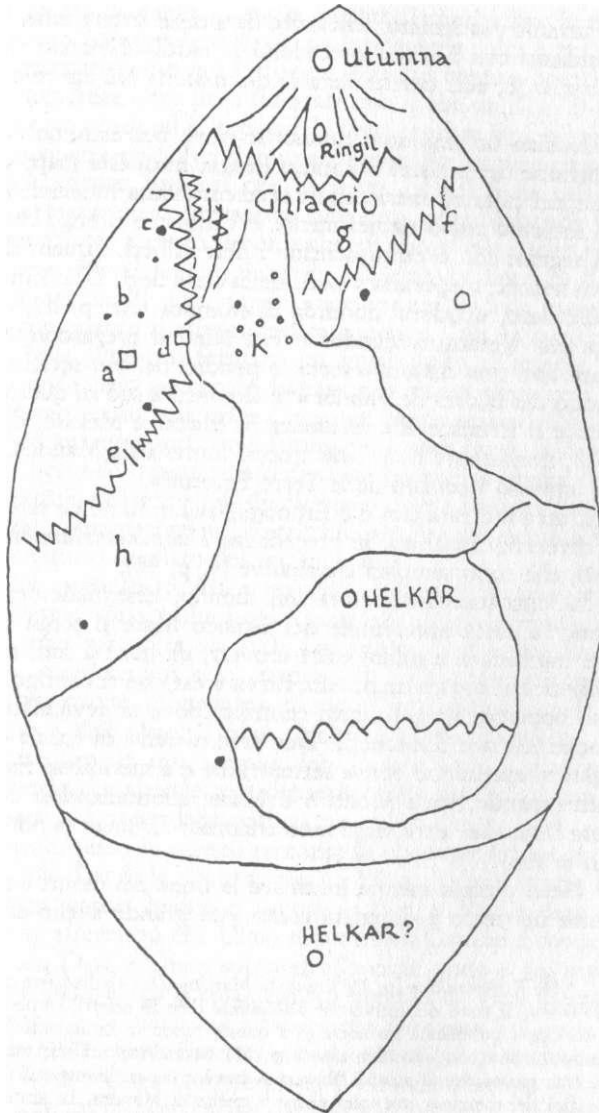
Gli sviluppi posteriori della narrazione non accennano alla sortita di Tulkas (e di Mandos!) per stanare Melko, agli inizi della permanenza dei Valar su Arda. Da *Il Silmarillion* apprendiamo invece della grande guerra tra i Valar e Melkor «prima che Arda fosse pienamente formata», e di come lo sbaragliasse infine l'arrivo di Tulkas dalle «lontananze del cielo», tanto che, fuggito da Arda, «rimuginava nella tenebra esterna».

(II) *La prima concezione delle Terre Occidentali e degli Oceani*

Ne *La Casetta del Gioco Perduto* l'espressione «Terre Esterne» indicava le regioni a oriente del Grande Mare, più tardi chiamate Terra-di-mezzo; quindi essa fu sostituita con «Grandi Terre» (p. 29). Le «Terre Esterne» sono ora (mappa di p. 93) le Isole del Crepuscolo, Eruman (o Arvalin) e Valinor (p. 76). Un uso curioso, che spesso ricorre nei *Racconti ritrovati*, è l'identificazione del «mondo» con le Grandi Terre, o con l'intera superficie a occidente delle Terre Esterne; così i monti sono visti «torreggiare grandiosamente fra Valinor e il mondo» (p. 79), e Re Inwë ode «il lamento del mondo» (p. 23).

È opportuno riprodurre qui una mappa (p. 93) che in effetti appare nel testo di un racconto successivo (cioè *Il furto di Melko e l'Ottennebramento di Valinor*). Disegnata su una pagina del manoscritto e circondata dal testo, è solo un veloce scarabocchio a matita morbida, ora sbiadito e in molti punti difficile o impossibile da interpretare. La riproduzione è più accurata possibile: si è perso un solo particolare, costituito da alcune lettere indecifrabili (cominciami con M) che precedono la parola *Ghiaccio*. Ho aggiunto *a, b, c*, ecc. per rendere la discussione più agevole da seguire.

Utumna (in seguito Utumno) si trova nell'estremo Nord, a settentrione del pilastro luminoso Ringil; in questa mappa la posizione del pilastro meridionale sembra ancora indecisa. Il quadrato indicato con *a* naturalmente è Valmar, e ritengo che i due punti segnati con *b* rappresentino i Due Alberi, i quali, si afferma più avanti, sorgevano a nord della città degli Dèi. Il punto *c*, com'è chiaro, allude al dominio di Mandos (cfr. p. 87, dove si spiega che Vefántur Mandos e Fui Nienna pregarono Aulë di scavare loro una dimora



La prima mappa

«sotto le pendici del più settentrionale e freddo dei Monti di Valinor»²⁵); il punto a sud di questo difficilmente si riferisce alla residenza di Makar e Meássë, dato che (p. 78), nonostante non fosse troppo lontana da Mandos, era situata «presso i confini delle Terre Esterne».

L'area indicata con *h* è Eruman/Arvalin (il nome sarebbe infine divenuto Avathar), in precedenza *Habbattan/Harmalin (Harwalin)*, che sono semplici alternative (v. p. 90).

In una successiva carta del mondo, disegnata negli anni Trenta, la costa occidentale del Grande Mare si piega con una curva morbida e regolare volta a ovest, da nord a sud, mentre i Monti di Valinor formano una curva a est che si configura come il suo opposto:)(); nel punto centrale, dove si avvicinano, sono collocati Túna e Taniquetil. Due aree di terra in forma di V allungata si estendono così a settentrione e a meridione rispetto al punto centrale, tra i Monti e il Mare, allontanandosi costantemente l'una dall'altra; esse sono chiamate Eruman (a nord) e Arvalin (a sud).

Nella piccola mappa primitiva la linea dei monti è già così, mentre nel testo è descritta come «un grande anello che curva verso ovest» (la curva è a ovest qualora si considerino le estremità in luogo del punto centrale). La forma della costa è però diversa. Sfortunatamente qui il disegno è molto confuso, perché contiene numerose altre linee (indicate con *j*) che da Kôr (*d*) si spingono verso nord, ed è impossibile comprendere se i segni da cui sono ricoperte rappresentino una cancellatura o catene montuose parallele. Pensò tuttavia che in realtà queste linee raffigurino semplicemente idee alternative sulla curva dei Monti di Valinor a settentrione; e credo proprio che all'epoca mio padre non immaginasse affatto una regione di «deserto» a nord di Kôr e a oriente dei monti. Una simile interpretazione della mappa concorda con quanto si afferma nel racconto (p. 76): «a nord di Eruman i Mari Ombrosi formano un ampio golfo all'interno, cosicché le onde battono contro la base dei grandi dirupi e i Monti s'innalzano accanto al mare», mentre Taniquetil «dall'estremità del golfo guarda a sud verso Eruman e a nord lungo la Baia

²⁵ Ne *Il Silmarillion* (p. 26) le aulë di Mandos sono «nella parte occidentale di Valinor». Il testo definitivo del *Valaquenta* dice in effetti «settentrionale», ma nell'opera pubblicata ho corretto a questo modo (e similmente ho mutato «settentrionale» con «occidentale» a p. 57) basandomi sull'affermazione, nel medesimo passo, che le aulë di Nienna si trovano «a occidente dell'Occidente, ai confini del mondo», ma sono vicine a quelle di Mandos. In altri contesti è chiaro che le aulë di Mandos erano concepite sulla costa del Mare Esterno; cfr. *Il Silmarillion* p. 231: «Lo spirito di Beren infatti, per preghiera di lei indugiò nelle aulë di Mandos, riluttante ad abbandonare il mondo, finché Lúthien giunse a dare l'ultimo saluto alle tette sponde del Mare Esterno, donde gli Uomini che muiono non possono tornare». Tuttavia le indicazioni «nella parte settentrionale di Valinor» e «sulle sponde del Mare Esterno» non sono contraddittorie, e mi pento di questo esempio di ingiustificata intromissione editoriale.

delle Fate». Secondo questo punto di vista, quando la pianta della regione costiera divenne più simmetrica il nome *Eruman* (in seguito *Araman*), inizialmente un'alternativa per *Arvalin*, passò a indicare il territorio desolato del settentrione.

Nel racconto (p. 76) è spiegato che «nelle acque immense dell'Ovest ci sono molte isole e terre più piccole, prima d'incontrare i mari solitari le cui onde sussurrano attorno alle Isole Magiche». I cerchi sulla mappa (*k*) sono evidentemente una rappresentazione schematica di questi arcipelaghi (delle Isole Magiche si dirà oltre). I Mari Ombrosi, come diverrà in seguito più chiaro, erano una regione del Grande Mare a occidente di Tol Eressëa. Le altre lettere si riferiscono a particolari non ancora apparsi nel corso della narrazione.

Incontriamo in questo racconto le importanti idee cosmologiche delle Tre Arie, Vaitya, Ilwë e Vilna, e dell'Oceano Esterno, senza maree, freddo e «sottile». Ne *La Musica degli Ainur* (p. 63) si affermava che Ulmo dimora nell'Oceano Esterno e ha affidato a Ossë e Ónen «il controllo delle onde e dei mari più piccoli»; inoltre egli è chiamato «il vecchio di Vai» (correzione di Ulmonan). Si viene ora a sapere che *Ulmonan* è il nome delle sue aulë nell'Oceano Esterno, e che i «mari più piccoli» controllati da Ossë e Ónen comprendono il Grande Mare (p. 76).

Esiste un disegno molto vecchio e di notevole interesse, dove il mondo, visto in sezione, è raffigurato come un'enorme nave «vichinga», con l'albero che si erge dal punto più elevato delle Grandi Terre, un'unica vela sulla quale si trovano il Sole e la Luna e le cui funi sono legate a Taniquetil e a una grande montagna nell'estremo Est, e con la prua ricurva (le chiazze nere sulla vela sono macchie d'inchiostro). Il disegno fu schizzato rapidamente a matita su un foglietto, ed è in stretto rapporto con la cosmologia dei *Racconti ritrovati*.

Accludo qui un elenco dei nomi e delle parole scritte sul disegno, con, per quanto possibile, il loro significato (evitando però le spiegazioni etimologiche, per le quali si rimanda all'Appendice sui nomi, dove i termini che ricorrono solo nel disegno si trovano sotto voci a sé stanti).

I Vene Kemen E chiaramente il titolo del disegno; può significare «La Forma della Terra», o «Il Vascello della Terra» (si veda l'Appendice sui nomi alla voce *Glorvent*).

Númë «Ovest».

Valinor, Taniquetil Notevole è l'imponenza di Taniquetil, anche ammettendo la stilizzazione del disegno: nel racconto la montagna è descritta come così elevata che «da essa si potevano scorgere... persino le vele delle navi

sulle acque illuminate dal sole del grande oceano e il traffico attorno ai porti occidentali nelle terre degli Uomini» (p. 77). La sua fantastica altitudine è espressa dal dipinto di mio padre, datato 1927-28 (*Pictures by J.R.R. Tolkien*, n. 31).

Harmalin Nome più antico di *Arvalin* (v. p. 90).

i aldas «Gli Alberi» (a ovest di Taniquetil).

Toros valinoriva La parola *Toros* è oscura, e in ogni caso la prima lettera, se davvero è una T, è scritta in modo alquanto insolito. Il riferimento sembra ai Monti di Valinor.

Tolli Kimpelaar Devono essere le Isole del Crepuscolo; non ho tuttavia trovato altrove né il termine *Kimpelaar* né alcunché di simile.

Tol Eressëa «L'Isola Solitaria».

I Tolli Kuruvar «Le Isole Magiche».

Haloisi Velike «Il Grande Mare».

Ô «Il Mare». (La struttura sul fondo marino, disegnata sotto il nome *Ô*, è sicuramente la dimora di *Ossë* nel Grande Mare, di cui si parla nel racconto successivo, p. 125.)

I Nori Landar Significa probabilmente «Le Grandi Terre».

Koivië-nëni È il precursore di *Cuiviënen*, le Acque di Risveglio.

Palisor La terra dove si destano gli Elfi.

Sil «Luna».

Ûr «Sole».

Luvier «Nubi».

Oronto «Est».

Vaitya, Ilwë e *Vilna* Sono i nomi dei tre strati nella descrizione del racconto (p. 73), e la parola *Vilna* ricompare nell'angolo in basso a destra del disegno. Nei *Racconti ritrovati* nulla spiega quest'ultimo particolare, né è chiaro che cosa rappresentino le linee a ricciolo (v. p. 99).

Ulmonan Le aulë di Ulmo.

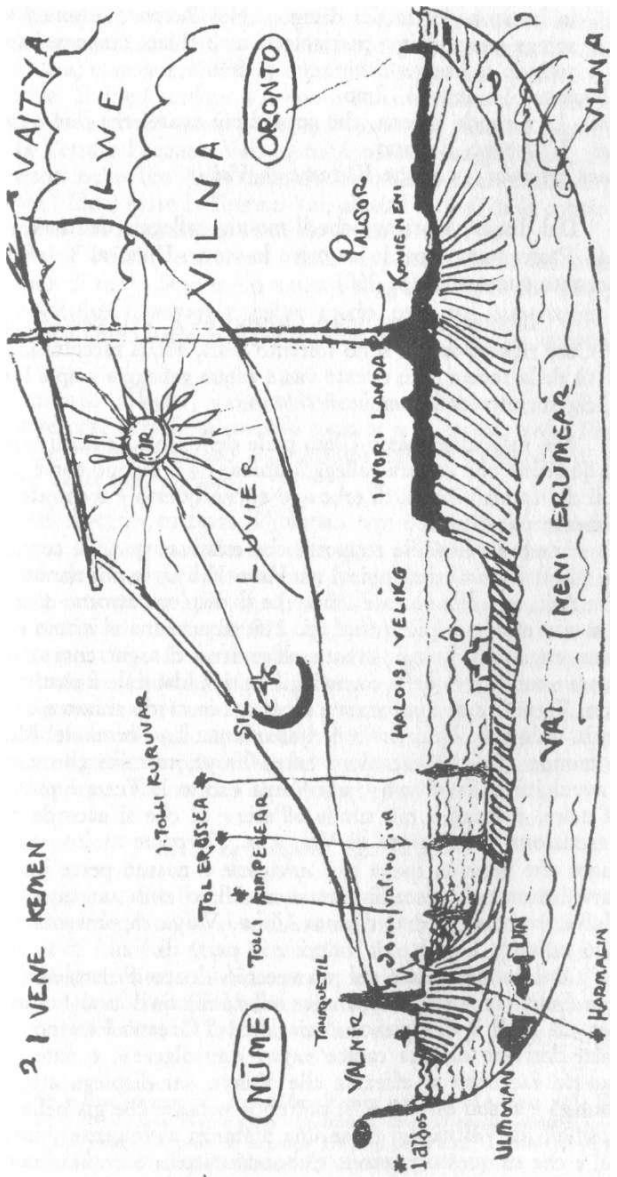
Uin La Grande Balena, che appare più avanti nei *Racconti*.

Vai L'Oceano Esterno.

Neni Erúmëar «Acque Estreme» = *Vai*.

Dal disegno si ricava che il mondo galleggia dentro e sopra Vai. Esattamente così lo descrive lo stesso Ulmo ai Valar in un racconto successivo (p. 260):

21 VENE KEMEN



Ebbene, c'è un unico Oceano ed è Vai, perché quanti Ossè ritiene oceani sono soltanto mari, acqua raccolta in cavità della roccia... In queste vaste acque galleggia ampia la Terra, sorretta dalla parola di Ilúvatar...

Nel medesimo passo Ulmo parla delle isole, le quali («eccetto qualcuna che ancora galleggia libera») «si ergono come pinnacoli dai fondali invasi di erbe», e anche questo è mostrato chiaramente dal disegno.

Sembra plausibile supporre che esistesse qualche connessione (sia fisica sia etimologica) tra *Vai* e *Vaiitya*, la più remota delle Tre Arie, «quella scura e lenta che si dispiega attorno al mondo e al suo eterno» (più avanti, p. 219, si accenna al «buio e rarefatto regno di *Vaiitya* situato all'esterno di ogni cosa»). Nella «fase» successiva della cosmologia mitica (databile a partire dagli anni Trenta, e documentata e illustrata in modo chiaro e completo in un'opera il cui titolo è *Ambarkanta*, *La Forma del Mondo*) il mondo intero è racchiuso entro *Vaiya*, termine che significa «avvolgitura, involucro»; qui *Vaiya* «sotto la Terra è più simile al mare, e sopra è più simile all'aria» (il che si accorda con la descrizione delle acque di *Vai*, a p. 77, come molto «sottili»), tanto che nessuna barca può navigarle e nessun pesce può nuotarvi, tranne il pesce incantato di Ulmo e il suo carro), e in *Vaiya*, sotto la Terra, dimora Ulmo. *Vaiya* rappresenta quindi uno sviluppo in parte di *Vaiitya* e in parte di *Vai*.

Dal momento che nel più vecchio elenco di parole della lingua Qenya (si veda l'Appendice sui nomi) sia *Vaiitya* («l'aria più esterna al di là del mondo») sia *Vai* («l'Oceano Esterno») sono fatti derivare da una radice *vaya-*, «avvolgere», e dato che in questo racconto si afferma che *Vaiitya* «si dispiega attorno al mondo e al suo esterno», si potrebbe pensare che già nella prima cosmologia *Vaiitya-Vai* fosse una sostanza avvolgente ininterrotta, e che su questo punto le elaborazioni più recenti si limitino a rendere esplicito quanto era presente, ma non espresso, nei *Racconti ritrovati*. Ma di fatto le prime opere non recano traccia di quest'idea; e se osserviamo di nuovo il disegno essa sembra insostenibile. Evidentemente *Vai* non è in continuità con *Vaiitya*; e se si ritiene che il nome *Vilna* sul fondo del disegno significhi che la Terra e l'oceano *Vai*, in cui e su cui essa galleggia, siano contenuti nelle Tre Arie, delle quali vediamo ricomparire la più interna (*Vilna*) sotto la Terra e *Vai*, allora l'ipotesi della continuità *Vaiitya-Vai* è confutata in modo ancor più deciso.

Resta il difficile problema della rappresentazione del mondo in forma di nave. Solo in un luogo è suggerita l'idea che mio padre concepisse il mondo a questo modo, ossia nel passo sopra citato, dove Ulmo parla ai Valar a proposito di *Vai*, che si conclude così:

... difatti, o Valar, voi non conoscete tutte le meraviglie, e molte cose segrete si trovano *sotto la scura carena della Terra*, proprio dove possego le grandiose aulè di Ulmonan, di cui non avete mai sognato.

Nel disegno, tuttavia, Ulmonan non è sotto la carena della nave, ma all'interno dello scafo; e sono propenso a credere che le parole di Ulmo si riferiscano alla forma della Terra stessa, sicuramente concepita a mo' di nave. Inoltre un esame accurato del disegno originale mi fa pensare che l'albero e la vela, e in maniera ancor più chiara la prua ricurva, *costituiscono aggiunte posteriori*. È possibile che la forma della Terra e di Vai così come li aveva raffigurati - con l'aspetto dello scafo di una nave - suggerissero a mio padre di aggiungere albero, vela e prua come *jeu d'esprit*, senza un significato più profondo? La cosa sembra inusuale e improbabile, tuttavia non ho altra spiegazione da offrire²⁶.

(III) *Le lampade* (pp. 77 s.)

In questa parte il racconto è notevolmente diverso dalle versioni più tarde. Non vi si accenna infatti al soggiorno dei Valar sull'Isola di Almaren dopo la fabbricazione delle Lampade (*Il Silmarillion*, p. 36), né, com'è naturale, al ritorno di Melko dall'«esterno» - dato che qui Melko non solo non ha mai lasciato il mondo, ma è in realtà l'artefice stesso dei pilastri per le Lampade. Nel racconto, nonostante alcuni diffidino di lui, la perfida collaborazione di Melko (che si spinge fino a proporre i nomi dei pilastri) è accettata, mentre negli sviluppi posteriori della storia la sua ostilità e la sua malizia sono note e manifeste ai Valar, nonostante essi vengano a sapere solo troppo tardi del suo ritorno su Arda e della costruzione di Utumno. L'astuzia vile e meschina qui presente nel comportamento di Melko non poteva conservarsi (tuttavia ancora le versioni degli anni Trenta descrivono l'inganno dei pilastri di ghiaccio).

Più tardi furono le Lampade stesse a ricevere un nome (in ultimo, dopo che nel frattempo numerose forme erano state create e scartate, quella settentrionale si chiamò *Illuin* e la meridionale *Ormal*). Ne *Il Silmarillion*

²⁶ Se le cose stanno così, e se *I Vene Kemen* significa «La Nave della Terra», allora il titolo deve essere stato aggiunto al disegno contemporaneamente all'albero, alla vela e alla prua. Il taccuino di cui si parla a p. 31 contiene un'annotazione isolata: «Mappa della Nave del Mondo».

Ringil (contenente *ring*, «freddo») si è mantenuto solo come nome della spada di Fingolfin, ma Helkar è il Mare Interno che «si trovava dove un tempo erano state le radici del monte di Illuin» (p. 53). Nel racconto Helkar è il nome del pilastro settentrionale, non del meridionale. Il termine *helkar* significa «freddo estremo» (si veda l'Appendice sui nomi), il che dimostra come in origine Helkar fosse situato nel sud più remoto, analogamente a Ringil nel nord. Qui non si accenna alla formazione dei Mari Interni dopo la caduta delle Lampade; l'idea appare più tardi, ma sembra virtualmente certo che essa sia sorta dalla storia dei disciolti pilastri di ghiaccio.

L'innalzamento dei Monti di Valinor con rocce raccolte in Eruman/Arvalin, tanto che la regione diviene piana e priva di pietre, è un particolare destinato a scomparire.

(IV) *I Due Alberi* (pp. 80-83)

Questa prima descrizione del sorgere dei Due Alberi illumina alcuni elementi delle versioni posteriori, più condensate. Il fatto che il suolo ai piedi di Silpion (Telperion) sia «maculato dalle ombre delle sue foglie vibranti» (*Il Silmarillion*, p. 38) trae evidentemente origine dal «palpitare del cuore dell'albero». La concezione della luce come una sostanza liquida che trabocca «piovendo a terra», che scorre a fiumi ed è versata in recipienti, pur non mancando nell'opera già pubblicata (pp. 39 s.), qui è espressa in modo più fisico e intenso. Certi particolari, come i fiori a grappolo di Laurelin e i bordi lucenti delle sue foglie, non hanno mai subito modifiche.

D'altro canto esistono notevoli differenze tra questa e le descrizioni posteriori: forse la più importante risiede nel fatto che in origine Laurelin era l'Albero Eldar. I Due Alberi hanno qui periodi di dodici ore e non di sette come in seguito²⁷; e i preparativi dei Valar per la loro nascita, con tutti i particolari di magia «fisica», furono poi eliminati. I due grandi «calderoni» Kulullin e Silindrin sopravvivono nelle «grandi tinozze simili a laghi lucenti» dove Varda conservava «le rugiade di Telperion e la pioggia che cadeva da Laurelin» (*ibid.*, p. 40), nonostante i nomi scompaiano, come pure la necessità di «irrigare» gli Alberi con la luce raccolta nelle tinozze o calderoni. Urwen (la «Fanciulla del Sole») è l'antenata di Arien, la Maia del

²⁷ Le parole di Palúrien (p. 82), «quando saranno trascorse le dodici ore del suo pieno fulgore, l'albero impallidirà ancora», sembrano implicare un periodo più lungo di dodici ore; ma probabilmente non è tenuto conto del tempo del declino. In un'annotazione contenente un elenco di nomi del racconto *La caduta di Gondolin* si afferma che Silpion illuminava tutta Valinor di luce d'argento «per metà delle ventiquattrore».

Sole; e Tilion, timoniere della Luna ne *Il Silmarillion*, che «giaceva sognante presso gli stagni di Estë [la sposa di Lórien], ai raggi tremuli di Telperion», deve forse qualcosa alla figura di Silmo, il prediletto di Lórien.

Come ho osservato in precedenza, «nella successiva evoluzione della mitologia Vána perde d'importanza nei confronti di Nienna», e qui le madrine degli Alberi sono Vána e (Yavanna) Palúrien, e non, come più tardi, Yavanna e Nienna.

Per quanto riguarda i nomi, l'Albero Bianco è a lungo chiamato *Silpion*; *Telperion* appare solo molto tempo dopo, e anche allora *Silpion* si conserva per essere citato tra i suoi nomi ne *Il Silmarillion* (p. 39). *Laurelin* risale alle primissime versioni e non fu mai mutato, ma l'altro nome dei *Racconti ritrovati*, Lindeloksë e simili, doveva scomparire.

(V) *Le dimore dei Valar* (pp. 83 ss.)

Nelle versioni successive la descrizione delle residenze dei Valar fu in gran parte eliminata. Nell'opera edita nulla è detto della dimora di Manwë, tranne il semplice fatto che le sue aulë si trovavano «più in alto delle nevi eterne, sopra Oiolossë, la più sublime torre di Taniquetil» (p. 24). Compare qui Sorontur, Re delle Aquile, ospite delle aulë di Manwë (cfr. *Il Silmarillion*, pp. 132 s.: «Ché Manwë, cui tutti i pennuti sono cari, e al quale recano notizie in Taniquetil dalla Terra-di-mezzo, aveva inviato la razza delle Aquile»); era in realtà già apparso nel racconto *La caduta di Gondolin* come «Thorndor [il nome gnomico] Re delle Aquile, che gli Eldar chiamano Ramandur»; quindi Ramandur fu corretto con Sorontur.

Su Valmar e sulle case dei Valar nella città ben poco è rimasto nell'opera più tarda; si sono conservati solo sparsi accenni (le «strade dorate» e le «cupole argentate» di Valmar «dalle molte campane») che lasciano intuire la pienezza della descrizione originale, dove la dimora di Tulkas aveva molti piani e una torre di bronzo, e le aulë di Oromë erano sostenute da alberi vivi con trofei e corna di animali appesi ai tronchi. Ciò non significa che queste immagini fossero state definitivamente abbandonate: come ho spiegato nella Prefazione, ai *Racconti ritrovati* seguì una versione così condensata da rappresentare un semplice riassunto (quale si proponeva di essere), e lo sviluppo successivo della mitologia procedette da qui, con un processo di riespansione. Molti particolari cui non si accenna più dopo i *Racconti ritrovati* possono aver continuato a esistere in uno stato, per così dire, di sospensione. Di certo Valmar rimase una città con porte, vie e palazzi. Ma nel contesto dell'opera più tarda è difficile immaginare che il burrascoso Ossë vi

possieda una casa, anche se con i pavimenti d'acqua marina e il tetto di spuma; e naturalmente la dimora di Makar e Meássë (dove si conduce una vita che sembra in qualche modo ispirarsi ai miti della Battaglia Infinita nell'antica Scandinavia) scompare con l'eliminazione delle due divinità - una «fazione di Melko» in Valinor destinata a creare impaccio.

Númerose caratteristiche delle descrizioni originali si sono poi mantenute: la rarità delle visite di Ulmo a Valmar (cfr. *Il Silmarillion*, p. 41), la frequenza, invece, dei viaggi di Palúrien e Oromë «nel mondo esterno» (*ibid.*, pp. 28, 42, 51), l'associazione dei giardini di Lórien con Silpion e di quelli di Vána con Laurelin (*ibid.*, p. 118); e, inoltre, si può osservare come i «caratteri» divini siano in gran parte rimasti immutati, se pure li si esprima in modo diverso. Qui compare anche Nessa, che eccelle nella danza, già come sposa di Tulkas e sorella di Oromë; e Ómar- Amillo è ora detto fratello di Noldorin-Salmar. Altrove (v. p. 93) è spiegato che Nielquí è figlia di Oromë e Vána.

(VI) *Gli Dèi della morte
e i destini di Elfi e Uomini* (pp. 87 s.)

Questa parte del racconto offre i dati più sorprendenti e difficili. Mandos e la sposa Nienna appaiono all'inizio (p. 74), dove sono chiamati «Fantur della Morte, cioè Vefántur Mandos» e «Fui Nienna», «signora della morte». Nel passo ora in esame si afferma che Vefántur chiama con il proprio nome di Vê la sua dimora, mentre in seguito (*Il Silmarillion*, p. 26) è lui a essere chiamato come la sua residenza; nei primi scritti esiste tuttavia una distinzione fra la regione (Mandos) e le dimore (Vê e Fui) al suo interno. Qui non c'è traccia di Mandos come «preposto al destino dei Valar», che «pronuncia le sue sentenze e i suoi giudizi soltanto al comando di Manwë», uno degli aspetti più notevoli della concezione più tarda di questo Vala; e, dato che la sua sposa è Nienna, non è ancora comparsa quella che lo sarà invece nell'ulteriore sviluppo della storia, ossia Vairë la Tessitrice, con i suoi arazzi che ritraggono «tutte le cose che mai sian state nel Tempo» e rivestono le aulë di Mandos «che sempre più si dilatano a mano a mano che le ere passano» - nei *Racconti ritrovati* Vairë è il nome di un'elfica abitante di Tol Eressëa. Tele che dipingono «le cose che furono e che saranno» ornano qui la dimora di Aulë (p. 83).

Nel passo su Mandos riveste un'importanza speciale il chiaro accenno al destino degli Elfi che muoiono: essi, si dice, attendono nelle aulë di Mandos fino a che Vefántur ne decreta la liberazione perché rinascano nei propri figli.

Quest'ultima idea era già apparsa ne *La Musica degli Ainur* (p. 65), e la concezione di mio padre dell'«immortalità» elfica rimase tale e quale per molti anni; in realtà il pensiero che gli Elfi potessero morire solo per colpi d'arma o di crepacuore non fu mai abbandonato - era già anch'esso apparso ne *La Musica degli Ainur (ibid.)*: «Gli Eldar vi risiederanno finché non giungerà la Grande Fine, a meno che non siano uccisi o si struggano di dolore», una frase che sopravvive, con poche modifiche, ne *Il Silmarillion* (p. 44).

Con le notizie su Fui Nienna, comunque, incontriamo idee in profonda contraddizione con il pensiero centrale della mitologia posteriore (il passo contiene inoltre tracce di una concezione mitica di stile diverso, nelle «ricercatezze» del «distillare gli umori salati che formano le lacrime», e delle nuvole nere tessute da Nienna, che si stendono sul mondo come «disperazione e lamenti sconsolati, pena e dolore cieco»). Qui apprendiamo che Nienna, nelle aulë chiamate Fui dal suo nome, è il giudice degli Uomini; alcuni sono da lei destinati a rimanere nella regione di Mandos (dove si trovano le sue aulë), mentre la maggior parte s'imbarca su Mornië, la nave nera - la quale non fa altro che trasportare questi morti lungo la costa fino ad Arvalin, dove essi vagano nel crepuscolo attendendo la fine del mondo. Altri, tuttavia, sono affidati a Melko, che li afferra e li conduce ad Angamandi perché vivano «giorni terribili» (in che senso sono essi morti, o mortali?); e (il punto più straordinario) vi sono alcuni, pochissimi, che vanno a dimorare fra gli Dèi in Valinor. Ci troviamo qui ben lungi dal Dono di Ilúvatar, per cui gli Uomini non sono vincolati al mondo e lo abbandonano, nessuno sa per che luoghi²⁸; e questo è il vero significato della Morte (in quanto le morti degli Elfi sono solo «apparenti», *Il Silmarillion*, p. 44): la partenza finale e inevitabile.

Si può tuttavia fare un po' di luce, se pure in modo molto vago, sull'idea degli Uomini defunti che vagano nel crepuscolo di Arvalin, «accampandosi come possono», e che qui «attendono pazientemente l'arrivo della Grande Fine». È necessario esaminare in modo più particolareggiato i vari nomi della regione di cui si è detto a p. 90. Dai primi elenchi di vocaboli, o dizionari, delle due lingue (per i quali si veda l'Appendice sui nomi) appare chiaro come il significato di *Harwalin* e *Arvalin* (e probabilmente anche di *Habbanan*) fosse «vicino a Valinor» o «vicino ai Valar». Dal dizionario dello gnomico

²⁸ Cfr. *Il Silmarillion*, p. 125: «V'è chi dice che gli Uomini vadano nelle aulë di Mandos; ma il loro luogo di attesa quivi non è lo stesso degli Elfi e, sotto Ilúvatar, Mandos solo, e con lui Manwë, conoscono dove vanno dopo il tempo della radunanza in quelle silenziose aulë presso il Mare Esterno». Anche *ibid.*, p. 231: «Lo spirito di Beren infatti, per preghiera di lei indugiò nelle aulë di Mandos, riluttante ad abbandonare il mondo, finché Lúthien giunse a dare l'ultimo addio alle tetre sponde del Mare Esterno, donde gli Uomini che muoiono partono per mai più tornare».

emerge che *Eruman* voleva dire «al di là della residenza dei *Mánir*» (cioè a sud di Taniquetil, dove dimoravano gli spiriti dell'aria di *Manwë*), e il medesimo testo puntualizza inoltre che la parola *Mánir* era imparentata con lo gnomico *manos*, definito come «uno spirito che ha raggiunto i Valar o *Erumáni*», e con *mani*, «buono, santo». Il senso di queste connessioni etimologiche è molto oscuro.

Esiste però anche una poesia, molto vecchia, a proposito di questa regione. Secondo le annotazioni di mio padre fu composta nel campo di Brocton, nello Staffordshire, nel dicembre del 1915, o a Étaples nel giugno 1916; si intitola *Habbanan sotto le stelle*. In uno dei tre testi (privi di varianti) è riportato un titolo in antico inglese: *pā gebletsode felda under pām steorrum*; in due di essi *Habbanan* fu corretto con *Eruman*, mentre nel terzo *Eruman* compare fin dall'inizio. La poesia è preceduta da un breve preambolo in prosa.

Habbanan sotto le stelle

Habbanan è la regione dove ci si avvicina ai luoghi che non appartengono agli Uomini. Laggiù l'aria è dolcissima e il cielo assai ampio, a causa della larghezza della Terra.

In *Habbanan* sotto il cielo
Dove ogni via, per quanto lunga, ha conclusione
Si ode il suono di deboli chitarre
Ed echi distanti di canzone,
Perché qui gli uomini siedono in anello
Attorno a rossi fuochi, di una voce al canto bello -
E la notte li avvolge come un velo.

Una notte diversa che per noi, le tristi genti;
Là, vicino alla Terra, strisce brumose,
Nebbia intorno alle stelle luminose,
Serpeggiano sottili fumi erranti
Che oscurano con trame viste o meno
I grandi abissi del placido Sereno.

Una sfera di cristallo scuro, sfaccettata di luce
Dove splendido vento volo crepuscolar conduce;

Mai percorsi spazi di pianura profumata
Che attende la luna, da tempo levata
A ricevere di meteore pioggia infuocata -
Così laggiù la notte riluce.

Là d'improvviso ebbe il cuore mio la sensazione
Che quanti intonavan di Vigilia una canzone,
Rispondendo alle stelle chiare lucenti
Con la musica luminosa di bizzarri strumenti,
Erano i figli Suoi felici e senza dimora
Accampati su quell'eterea terra erbosa
Dove la veste di Dio avanza pura
Alle sue ginocchia, in pace gloriosa.

Un'ultima testimonianza viene dal primo elenco di vocaboli Qenya. In esso il nucleo originale delle voci risale (così suppongo; si veda l'Appendice sui nomi) al 1915, e tra queste voci, sotto una radice *mana* (da cui è fatto derivare *Manwë*), è annotato il termine *manimo*, che indica un'anima dimorante nel «purgatorio», *manimuine*.

La poesia e questa voce dell'elenco offrono uno scorcio raro e alquanto suggestivo della concezione mitica nella fase iniziale; poiché sono qui presenti, in modo esplicito, idee tratte dalla teologia cristiana. È sorprendente notare come tali idee affiorino ancora nel racconto, che descrive infatti i destini degli Uomini defunti dopo il giudizio nelle aule tenebrose di Fui Nienna. Alcuni («e questi costituiscono la maggioranza») sono trasportati dalla nave della morte fino a (Habbanan) Eruman, dove vagano nel crepuscolo attendendo pazientemente la Grande Fine; altri sono afferrati da Melko e tormentati in Angamandi, gli «Inferni di Ferro»; pochi, infine, vanno a dimorare con gli Dèi in Valinor. Considerate anche la poesia e le testimonianze dei primi «dizionari», com'è possibile non pensare qui a un riflesso del purgatorio, dell'inferno e del paradiso?

La cosa diviene ancor più straordinaria qualora si ricordi il brano conclusivo de *La Musica degli Ainur* (pp. 64 s.), dove Ilúvatar dichiara: «Agli Uomini consegnerò tuttavia un dono nuovo e maggiore», cioè il dono di poter «plasmare e disegnare la propria vita anche al di là dell'originaria Musica degli Ainur, che per tutte le altre creature è il fato»; e dove si afferma: «Va comunque di pari passo con quel dono di potere il fatto che i Figli degli Uomini dimorino vivi nel mondo solo per breve tempo, senza però dissolversi per sempre...». Nella forma finale contenuta ne *Il Silmarillion*, pp.

43 s., questo brano non subì grandi variazioni. La versione primitiva non ha, è vero, le frasi seguenti:

Ma i figli degli Uomini muoiono per davvero e abbandonano il mondo; per cui son detti Ospiti ovvero Stranieri. Morte è il loro destino, il dono di Ilúvatar, che, col passare del Tempo, persino le Potenze invidieranno.

Ma anche così sembra chiaro che l'importante idea del Dono della Morte vi sia già presente.

Sono tuttavia costretto ad abbandonare l'argomento, come un enigma che non so risolvere. La spiegazione più ovvia del conflitto di concezioni all'interno di questi racconti si avrebbe supponendo che *La Musica degli Ainur* sia stato scritto dopo *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor*; ma, come ho già detto (p. 67), tutto porta a pensare il contrario.

In ultimo si può notare la tipica ironia linguistica per cui *Eruman* divenne infine *Araman*. *Arvalin* infatti significava semplicemente «vicino a Valinor», ed era l'altro nome Eruman a essere connesso con gli spiriti dei morti; ma *Araman*, è quasi certo, significa soltanto «accanto ad Aman». Rimane tuttavia lo stesso elemento *man-*, «buono», perché *Aman* ne è fatto derivare (lo «Stato Intatto»).

Restano da rilevare due questioni minori, alla conclusione del racconto. Qui l'araldo degli Dèi è Nornorë, più avanti il ruolo sarà di Fionwë (poi Eonwë), v. p. 68. Inoltre le parole sulla «breccia tra i colli, da cui Valinor può essere intravista», nei pressi di Taniquetil, rappresentano la prima allusione all'apertura nei Monti di Valinor dove si trovava il colle della città degli Elfi.

Sulle pagine bianche al termine del manoscritto di questo racconto mio padre tracciò un elenco dei nomi secondari dei Valar (come *Manwë Súlimo*, ecc.). Alcuni di questi appaiono nel testo dei *Racconti*; gli altri sono annotati nell'Appendice sui nomi sotto quelli principali. Dall'elenco emerge che Ómar-Amillo è gemello di Salmar-Noldorin (nel racconto sono chiamati fratelli, p. 86); che Nielquí (p. 102) è figlia di Oromë e Vána; e che Melko ha un figlio («da Ulbandi») chiamato Kosomot: questi, come apparirà più tardi, è Gothmog Signore dei Balrog, che Ecthelion uccide a Gondolin.

IV.

L'INCATENAMENTO DI MELKO

Al termine del racconto di Rúmil intitolato *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor* e prima del racconto seguente c'è un lungo intermezzo, nonostante il manoscritto continui senza neppure interrompere il paragrafo. Sulla copertina del quaderno si trova però, come titolo a sé, *L'incatenamento di Melko*, e perciò l'ho adottato. Il testo prosegue a penna sopra una prima stesura a matita, cancellata.

La notte Eriol ode ancora, nel sonno, la musica che lo aveva così commosso la prima sera; il mattino dopo esce di nuovo presto nel giardino. Qui incontra Vairë, che lo chiama Eriol: «E fu quando quel nome fu creato e detto per la prima volta». Eriol riferisce a Vairë di aver udito delle «musiche in sogno», e Vairë risponde che non si trattava di un sogno, ma del flauto di Timpinen, «che gli Gnomi, Rúmil, Cuorpiccino e altri della mia casa chiamano Tinfang». Spiega che dai bimbi è detto Tinfang Trillo, e che suona e danza nei crepuscoli estivi per la gioia delle prime stelle: «A ogni nota ne spunta e brilla una nuova. I Noldoli sostengono che esse sorgano troppo presto se suona Tinfang Trillo; lo amano, e i bimbi spiano spesso alle finestre per paura di non scorgerlo mentre traversa i prati ombrosi». Racconta a Eriol che egli è «più timido di un cerbiatto - veloce a nascondersi e a saettare via come un topolino: un passo su un rametto e lui sparisce, e il suono del flauto giunge beffardo di lontano».

«In quel flauto dimora una magia straordinaria» commentò Eriol «se davvero è lui che ho udito per due notti.»

«Non c'è nessuno» proseguì Vairë «neppure tra i Solosimpi, che può competere con Timpinen, nonostante essi lo proclamino della propria stirpe; tuttavia, si dice ovunque che questo spirito bizzarro non faccia parte interamente né dei Valar né degli Eldar, ma sia per metà un folletto dei boschi e delle valli, un membro delle grandi compagnie dei figli di Palúrien, e per metà uno Gnomo o un Pifferaio della Costa Comune, è una creatura strana e meravigliosamente saggia; venne qui con gli Eldar molto tempo fa, e non marciava o riposava con loro, ma procedeva sempre in testa zuffolando in modo singolare, oppure sedeva in disparte. Ora suona nei giardini della regione; ama però specialmente Alalminórë, e questo giardino più di tutti. Di tanto in tanto, per lunghi mesi, la sua musica ci manca; diciamo allora: "Tinfang Trillo è andato a spezzare i cuori nelle Grandi Terre, e molti, in

quelle regioni lontane, stasera all'imbrunire ascolteranno le sue melodie". Ma poi, all'improvviso, torniamo a udire il flauto nell'ora di un dolce crepuscolo, oppure egli suona sotto una bella luna, mentre le stelle scintillano e si azzurrano.»

«Ahimè» esclamò Eriol «e il cuore di chi lo ode comincia a battere forte, acceso di desiderio. Mi pareva di voler spalancare la finestra e balzare fuori, tanto dolce era l'aria che spirava, ed era come non riuscissi a saziarmi della musica: mentre ascoltavo, desideravo seguire non so chi o quale direzione, nella magia del mondo sotto le stelle.»

«Di certo, allora, era Timpinen a suonare per te» confermò Vairë «e devi ritenerti onorato, perché per molte notti il giardino è rimasto privo delle sue melodie. Ora, comunque, perché questo è il mistero della sua musica, tu amerai per sempre le sere estive e le notti stellate, e la loro magia ti farà dolere il cuore di una pena inestinguibile.»

«Ma voi che abitate qui l'avete udito spesso e volentieri» disse Eriol «eppure non mi sembrate come chi vive con un desiderio solo a metà compreso, e che non può essere soddisfatto.»

«No, non siamo così, perché abbiamo il limpë,» ella rispose «il limpë che unico può guarire, e un sorso dà l'animo di affrontare ogni musica e ogni canto.»

«Allora,» dichiarò Eriol «vorrei bere un calice di quell'ottima bevanda.» Ma Vairë gli spiegò che avrebbe potuto farlo solo rivolgendosi a Meril, la regina.

In seguito a tale conversazione tra lui e Vairë, svoltasi sul prato in quell'incantevole mattina, dopo non molti giorni Eriol decise di partire - e Tinfang Trillo aveva suonato per lui parecchie volte al crepuscolo, sotto il lume delle stelle o al chiaro di luna, fino a colmargli il cuore. Cercava, con Cuorpiccino per guida, la dimora di Meril-i-Turingi nel suo *korin* di olmi.

La residenza della bella signora era proprio in città, poiché ai piedi dell'imponente torre costruita da Ingil c'era un ampio bosco, formato dagli olmi più antichi e splendidi che l'intera Terra d'Olmi possedesse. Si levavano alti fino al cielo, in tre piani decrescenti di fogliame luminoso, mentre la luce del sole che filtrava era assai fresca - un verde d'oro. Nel bel mezzo c'era un vasto terreno erboso liscio come un tessuto, con attorno alberi in cerchio, di modo che al limitare le ombre erano fitte mentre in centro lo sguardo del sole si posava per il giorno intero. Qui si ergeva una casa incantevole, tutta bianca, ma di un biancore che risplendeva, mentre il tetto si era così coperto di muschi, di semprevivi e di piante rampicanti diverse e curiose che, per la splendida confusione di tinte, ori, ruggini, porpore e verdi, era impossibile distinguere il materiale di cui in origine era fatto.

Innumerevoli uccellini cinguettavano per le grondaie; altri cantavano sul tetto, mentre colombe e piccioni svolazzavano in cerchio attorno ai margini del *korin* o calavano per posarsi sul prato e crogiolarsi al sole. L'intera dimora poggiava sui fiori. La circondavano grappoli di corolle, liane, intrichi, spighe e fiocchi tutti sbocciati, fiori in pannocchie, in ombrelle o con grandi petali spalancati volti verso il sole. Liberavano, nell'aria appena mossa, infinite fragranze che si mescolavano in un potente profumo di straordinario incanto; ma, all'apparenza, sfumature e colori si distribuivano e raggruppavano come governati dal caso e dal rigoglio della crescita. Per tutto il giorno risuonava tra i fiori il ronzio delle api: volavano intorno al tetto, alle aiuole e ai sentieri odorosi, spingendosi fino ai freschi portici della casa. Eriol e Cuorpiccino salirono sul colle nel tardo pomeriggio, mentre il sole illuminava di una luce color ottone il fianco occidentale della torre di Ingil. Presto giunsero a un imponente muro di massi di pietra sbazzata, aggettante verso l'esterno, sulla cui sommità crescevano erbe, convolvoli e margherite gialle.

Nel muro trovarono una porticina, oltre la quale si apriva una radura sovrastata dagli olmi; qui partiva un sentiero orlato su un fianco da cespugli, mentre dall'altra parte un ruscelletto scorreva sussurrando sul terriccio bruno cosperso di foglie. Il sentiero conduceva fino al limite del prato, e mentre vi giungevano Cuorpiccino disse, indicando la candida dimora: «Ecco la casa di Meril-i-Turingi, e siccome non ho commissioni da eseguire presso una dama così potente, ora tornerò indietro». Eriol allora proseguì da solo attraverso il prato soleggiato, finché non si trovò immerso fin quasi alle spalle tra gli alti fiori che crescevano dinanzi al portico d'ingresso; mentre si avvicinava gli giunse il suono di una musica, e una signora bellissima, circondata da molte ancelle, uscì come per venirgli incontro. Essa esclamò, sorridendo: «Benvenuto, navigatore di molti mari - come mai cerchi il piacere dei miei giardini quieti e dei loro dolci brusii, quando invece dovrebbero farti felice le salate brezze marine, i venti da respirare e il beccheggio di una barca?».

Eriol, per un po', non riuscì a rispondere nulla: la bellezza della dama e l'incanto di quel luogo fiorito gli avevano paralizzato la lingua; infine balbettò che il mare lo aveva conosciuto a sufficienza, mentre di quella terra stupenda non si sarebbe mai saziato. «Non è così,» replicò lei «perché in un giorno d'autunno soffieranno i venti, sospingendo, forse, un gabbiano che si lamenterà sopra il tuo capo, ed ecco! Ti colmerai di desiderio, ricordando le coste scure della tua terra.»² «No, signora,» esclamò Eriol, e ora parlava con voce appassionata, «no, non accadrà, perché lo spirito che suona il flauto sui prati all'imbrunire mi ha colmato il cuore di musica, e muoio dalla voglia di gustare un sorso di *limpè!*»

Subito il volto sorridente di Meril si fece serio, e congedando le ancelle invitò Eriol a seguirla poco lontano dalla casa, in un luogo dove l'erba era freschissima e piuttosto alta. Qui crescevano alberi da frutto, e presso le radici di uno di loro, un melo molto vecchio dalla circonferenza enorme, la terra era stata ammucchiata in modo da formare un ampio seggio attorno al tronco, soffice e coperto d'erba. Meril sedette, fissò Eriol e domandò: «Sai dunque che cosa chiedi?». Egli rispose: «Non so nulla, eccetto che desidero conoscere l'anima di ogni canto e di ogni musica e dimorare per sempre in amicizia e fraternità con questo popolo meraviglioso degli Eldar dell'Isola, ed essere libero dal desiderio inestinguibile fino alla Partenza e alla Grande Fine!».

Meril disse però: «L'amicizia è possibile, forse, ma non la fraternità, perché un Uomo è un Uomo e un Elda un Elda, e ciò che Ilúvatar ha creato dissimile non può divenire simile finché il mondo esiste. Se pure tu dimorassi qui fino alla Grande Fine e per virtù del *limpë* non morissi, dovresti ugualmente andartene e lasciarci allora, perché un Uomo prima o poi deve morire. E dammi retta, Eriol, non pensare di sfuggire al desiderio inestinguibile con un sorso di *limpë* - perché così trasformeresti soltanto le tue voglie, sostituendone nuove e più profonde e acute a quelle antiche. Il desiderio non soddisfatto vive nei cuori di entrambe le razze chiamate dei Figli di Ilúvatar, ma soprattutto tocca agli Eldar, perché i loro animi sono colmi di una visione di bellezza dall'enorme splendore». «Ciò nonostante, Regina,» insistette Eriol «lasciami anche solo assaggiare la bevanda e divenire per sempre un membro del tuo popolo: Regina degli Eldalië, fa' che possa essere come i bimbi felici di Mar Vanwa Tyaliéva.» «No, ancora non posso farlo,» rispose Meril «perché offrire la bevanda a chi ha già conosciuto la vita e i giorni nelle terre degli Uomini è una faccenda molto più seria di quanto non lo sia il berla da parte di un piccino che sa ben poco d'altro; e pure quei bimbi li ospitammo a lungo prima di concedere loro il vino delle canzoni, istruendoli innanzi tutto sulla tradizione e mettendone alla prova animi e cuori. Perciò ti invito ad aspettare ancora e a imparare tutto ciò che puoi nella nostra isola. Dimmi, che ne sai del mondo, o dei giorni antichi degli Uomini, o delle radici che tutto quanto esiste ora ha lontano nel tempo, e che cosa conosci degli Eldalië e di tutta la loro saggezza, tanto da pretendere di bere al nostro calice di gioventù e poesia?»

«Conosco la lingua di Tol Eressëa e ho udito parlare dei Valar, dei grandi inizi del mondo e della costruzione di Valinor; ho ascoltato la musica, la poesia e il riso degli Elfi, e li ho trovati tutti sinceri e buoni: il mio animo sa e mi dice che d'ora innanzi li amerò per sempre, e amerò solo loro.» Così rispose Eriol, mentre il cuore gli doleva per il rifiuto della Regina.

«Tuttavia non sai nulla dell'avvento degli Elfi e dei destini entro cui si muovono, e neppure ne conosci la natura e il luogo che Ilúvatar ha loro assegnato. Poco t'importa del grande splendore della loro dimora di Eldamar, sul colle di Kôr, né dell'enorme sofferenza della nostra separazione. Che ne sai del nostro travaglio lungo tutte le vie tenebrose del mondo, e dell'angoscia da noi patita a causa di Melko; delle pene che abbiamo sofferto, e soffriamo ancora, per via degli Uomini, e di tutte le paure che per colpa loro oscurano le nostre speranze? Conosci forse i deserti di lacrime che si stendono tra la nostra vita in Tol Eressëa e i tempi gioiosi di Valinor? Figlio degli Uomini, così desideroso di partecipare ai destini degli Eldalië, che dire poi delle nostre ambizioni supreme e di tutto quanto ci aspettiamo accada ancora? Sappi infatti che se gusti la bevanda dovrai conoscere e amare tutto ciò all'unisono con i nostri cuori; anzi, pure alla Partenza, dovessero infine Eldar e Uomini combattersi fra loro, tu dovrai rimanere al nostro fianco contro i figli della tua gente, e fino a quel tempo non potrai tornare a casa anche se tormentato dalla nostalgia: e i desideri che talvolta consumano un adulto che beve il *limpë* sono un fuoco d'inimmaginabile tortura. Sapevi dunque tutto ciò, Eriol, quando sei venuto qui con la tua richiesta?»

«No, non lo sapevo» rispose Eriol con tristezza «benché spesso ne abbia domandato.»

«Ebbene,» disse Meril, «inizierò a raccontare e ti spiegherò qualcosa al proposito, prima che il lungo pomeriggio cominci a oscurarsi - ma allora dovrai andartene di nuovo, pazientemente.» Al che Eriol chinò il capo.

«Ti narrerò dunque» proseguì Meril «di un'epoca di pace che il mondo conobbe un tempo, nota come le "Catene di Melko"³. Della Terra ti dirò come la trovarono gli Eldar e in che modo vi si destarono.

«Sappi che Valinor era ormai costruita e gli Dèi vivevano tranquilli, perché Melko era distante nel mondo a scavare nelle profondità e a fortificarsi con il ferro e il gelo, mentre Makar e Meássë cavalcavano le tempeste e si rallegravano dei terremoti e delle collere travolgenti degli antichi mari. Valinor era luminosità e bellezza, ma sul mondo si stendeva un profondo crepuscolo, in quanto gli Dèi avevano raccolto una grande quantità della luce che prima scorreva nelle arie. La pioggia luccicante che cadeva un tempo era divenuta rara, e regnava una tenebra appena accesa da deboli raggi o striata di rosso dove Melko faceva zampillare verso il cielo un colle dilaniato dal fuoco.

«Allora Palúrien Yavanna lasciò i suoi giardini ricchi di frutti per sorvegliare le vaste terre del proprio dominio, e attraversò i continenti tenebroosi, spargendo semi e meditando per valli e colline. Sola in quel crepuscolo perpetuo, intonò canti dal fascino supremo: la loro magia era così

profonda che aleggiarono intorno alle distese rocciose e gli echi si attardarono per anni e anni sui colli e le pianure vuote, e tutti gli incantesimi di ogni giorno a venire non furono poi altro che i ricordi sussurrati dell'echeggiare del suo canto.

«Al che qualcosa cominciò a spuntare: nei luoghi umidi si sollevarono funghi ed escrescenze strane; licheni e muschi strisciarono furtivamente sulle rocce divorandone le superfici, finché quelle si sgretolarono e divennero polvere, in cui morirono i rampicanti; nella muffa crebbero silenziosamente felci e piante piene di protuberanze, mentre creature singolari spinsero fuori il capo dalle fessure e si arrampicarono sui sassi. Yavanna piangeva, perché questo non era lo splendido vigore cui aveva pensato - e subito la raggiunse Oromë a grandi balzi nell'oscurità, ma Tuivána non volle abbandonare il fulgore di Kulullin e neppure Nessa i prati verdi delle sue danze.

«Oromë e Palúrien liberarono allora tutta la loro potenza; Oromë soffiò forte nel corno, come volesse risvegliare le rocce grigie alla vita e al vigore. Ed ecco, a questi squilli le grandi foreste sorsero lamentandosi attorno alle colline, nacquero tutti gli alberi di foglia scura e il mondo divenne ispido per il crescere dei pini e profumato di alberi resinosi; abeti e cedri stesero un drappoggio azzurro e oliva lungo i declivi, mentre i tassi iniziarono i secoli della loro crescita. A questo punto Oromë appariva meno triste e Palúrien si era rincuorata, scorgendo lo splendore delle prime stelle di Varda baluginare nel cielo pallido attraverso le fronde degli alberi primigeni, e udendo il mormorio delle foreste tenebrose e lo scricchiolare dei rami quando Manwë muoveva le brezze.

«A quell'epoca molti spiriti strani si trasferirono nel mondo, perché vi trovavano piacevoli luoghi ombrosi e tranquilli dove dimorare. Alcuni vennero da Mandos, esseri antichi che avevano lasciato con lui Ilúvatar, più vecchi del mondo e alquanto cupi e misteriosi; altri invece dalle fortezze del Nord, dove Melko abitava allora nelle profonde celle di Utumna. Erano colmi di malvagità e corrotti; portarono seduzione, inquietudine e orrore, mutando l'oscurità in qualcosa di malato e spaventoso, mentre prima non era così. Ma pochi altri danzavano laggiù con piedi gentili che emanavano i profumi della sera, e questi venivano dai giardini di Lórien.

«Anche ora, nei giorni della luce, il mondo è colmo di questi esseri; indugiano solitari nei cuori ombrosi delle foreste primigenie, pronunciando nomi segreti nel deserto stellato e frequentando grotte nei colli che solo in pochi hanno scoperto: i boschi di pini sono tuttora troppo affollati da questi spiriti né elfici né umani perché Eldar o Uomini vi possano trovare pace.

«Quando fu compiuta l'enorme impresa, Palúrien avrebbe voluto riposare dalle lunghe fatiche e gustare di nuovo i dolci frutti di Valinor, ristorandosi

sotto l'albero Laurelin, la cui rugiada è luce; Oromë desiderava i boschi di faggi nelle pianure dei grandi Dèi. Tuttavia Melko, che per molto tempo aveva scavato pieno di paura, temendo l'ira dei Valar al suo tradimento nella vicenda delle lampade, esplose allora in una grande violenza, perché pensava che gli Dèi avessero abbandonato il mondo in sua balia. Fece tremare e dividere la Terra proprio sotto la dimora di Ossë e mescolò le fiamme sotterranee con il mare. Sul mondo scoppiarono tempeste di vapori e il rombo enorme di sommovimenti marini incontrollabili, e le foreste gemettero e s'infransero. Il mare balzò sulla terra e la strappò: vaste regioni affondarono sotto la sua furia o si frantumarono in sparsi isolotti, mentre caverne dilaniarono la costa. I monti tremarono e i loro cuori fusero; la pietra si riversò come fuoco liquido lungo i fianchi inceneriti, scorrendo fino al mare, e il fragore delle grandi battaglie sulle spiagge incendiate attraversò ruggendo perfino i Monti di Valinor e soffocò i canti degli Dèi. Allora Kémi Palúrien, Yavanna la dispensatrice di frutti, e Aulë, che ama tutte le opere da lei compiute e tutte le sostanze della terra, si levarono e salirono alle aulë di Manwë; gli riferirono come tutta quella bellezza fosse sul punto di andare in rovina per il malvagio fuoco del cuore selvaggio di Melko, e Yavanna implorò che il frutto delle sue lunghissime fatiche nell'oscurità non venisse sommerso e sepolto. Mentre parlavano giunse Ossë, furente come la marea fra gli scogli: era adirato per lo sconvolgimento del proprio regno e temeva lo scontento di Ulmo, il suo sovrano. Allora si levò Manwë Súlimo, Signore degli Dèi e degli Elfi, con al fianco Varda Tinwetári, e da Taniquetil pronunciò parole di tuono; udirono gli Dèi da Valmar, a Mandos Vefántur riconobbe la voce e Lórien fu destato a Murmuran.

«Fu allora tenuto gran consiglio tra i Due Alberi, al fondersi delle luci, e venne anche Ulmo dagli abissi lontani; grazie alle opinioni là espresse gli Dèi formularono un piano sapiente, dove si assommavano il pensiero di Ulmo, molta dell'abilità di Aulë e il vasto conoscere di Manwë.

«Ebbene, Aulë raccolse sei metalli: rame, argento, stagno, piombo, ferro e oro, ne prese un po' di ciascuno e con la sua magia ne formò un settimo che chiamò perciò *tilkal*²⁹, e che possedeva le proprietà di tutti e sei i metalli e molte sue particolari. Era di color verde chiaro oppure rosso al mutare della luce, non poteva essere spezzato e solo Aulë sapeva lavorarlo. Egli forgiò dunque una possente catena con tutti e sette i metalli, saldandoli per mezzo di incantesimi in una sostanza estremamente dura, luminosa e liscia; di *tilkal* ne aveva però solo quanto bastava ad aggiungerne un poco a ogni maglia.

²⁹ Nota a piè pagina nel manoscritto: «T(ambë) I(lsa) L(atuken) K(anu) L(aurë). *Ilsa* e *laurë* sono i nomi "magici" dei metalli di solito chiamati *telpë* e *kulu*».

Nondimeno, con il solo *tilkal* fabbricò un paio di manette e quattro ceppi. La catena fu chiamata *Angaino*, colei che opprime, mentre le manette ebbero nome *Vorotemnar*, ossia che legano per sempre, e i ceppi *Ilterendi*, perché non potevano essere limati o infranti.

«Gli Dèi desideravano usare grandi energie per stanare Melko - e invitarlo, se mai si rivelasse possibile, ad azioni migliori; avevano tuttavia deciso, se null'altro avesse funzionato, di sopraffarlo con la forza o con la frode, e di imprigionarlo in una schiavitù senza speranza di fuga.

«Mentre Aulë fabbricava, gli Dèi si schierarono indossando corazze dono di Makar, il quale era assai felice di vederli armati e pronti a marciare come per la guerra, pur se l'ira era diretta verso Melko. Quando i grandi Dèi e tutta la loro gente furono in armi, Manwë salì sul suo carro blu trainato dai tre cavalli più candidi che mai avessero percorso i possedimenti di Oromë, mentre con la mano reggeva un grande arco capace di scagliare frecce simili a raffiche di vento su mari sconfinati. Dietro di lui era il figlio Fionwë, e lo precedeva Nornorë, l'araldo; Oromë invece cavalcava da solo su un corsiero sauro ed era armato di lancia, mentre Tulkas camminava a grandi passi dietro le sue staffe, indossando una tunica di cuoio e una cintura di ottone: non aveva armi, solo un guanto cerchiato di ferro sulla mano destra. Gli era alle spalle il figlio Telimektar, grande appena quanto bastava per la guerra, con una lunga spada sorretta in vita da una cintura d'argento. I Fánturi montavano un carro scuro; Mandos aveva al fianco un cavallo nero e Lórien uno grigio pomellato, mentre Salmar e Ómar seguivano correndo. Aulë, in ritardo perché aveva indugiato troppo alla fucina, si mosse per ultimo, e senz'armi; ma, mentre lasciava la forgia, afferrò il suo maglio dal lungo manico e si affrettò verso le rive del Mare Ombroso, mentre quattro suoi fabbri reggevano dietro di lui la smisurata catena.

«Là, sulla spiaggia, incontrarono Falman-Ossë, che li caricò a bordo di una poderosa zattera dove egli stesso sedeva con un'armatura scintillante; li precedeva Ulmo Vailimo, ruggendo sul carro sottomarino e soffiando adirato in un corno di conchiglie. Così avvenne che gli Dèi solcarono il mare, attraverso le isole, e sbarcarono sulle ampie terre; quindi marciarono, potentissimi e furenti, ancor più al Nord. Oltrepassarono i Monti di Ferro e Hisilómë, che si stende fosca oltre quelli, e giunsero ai fiumi e ai colli di ghiaccio. Laggiù Melko fece tremare la terra sotto di loro e le cime incappucciate di neve cominciarono a vomitare fuoco, ma i suoi vassalli, che infestavano tutte le vie degli Dèi, per la grandiosità del loro schieramento non riuscirono a escogitare nulla che ne ostacolasse l'avanzata. Nel Nord più remoto, oltre perfino l'infranto pilastro di Ringil, essi giunsero alle smisurate

porte del profondo Utumna, e Melko le serrò dinanzi a loro con fragore enorme.

«Tulkas, irato, le colpì fragorosamente con il grosso pugno, e quelle risuonarono, ma senza vacillare; allora Oromë discese da cavallo, afferrò il corno e suonò uno squillo tale che esse si spalancarono all'istante, e Manwë levò l'incommensurabile voce per ordinare a Melko di farsi avanti.

«Anche dal profondo delle aulë Melko udì e, nel dubbio, decise di non uscire; spedì invece Langon, suo servo, perché riferisse: "Ebbene, Melko è felice e stupito di vedere gli Dèi dinanzi alle sue porte. Sarebbe lieto di porgere loro il benvenuto, tuttavia, per la povertà della sua dimora, può ospitare come si conviene solo due di loro; e supplica che tra questi non ci siano né Manwë né Tulkas, perché il primo merita un'ospitalità di grande costo e ricchezza, mentre il secondo la esige. Se non fossero dell'avviso, ascolterebbe allora con piacere l'araldo di Manwë, per conoscere che cosa gli Dèi desiderino così ardentemente da lasciare i morbidi giacigli e gli ozi di Valinor per i luoghi squallidi dove Melko lavora in umiltà, compiendo estenuanti fatiche."

«Al che Manwë, Ulmo e tutti gli Dèi si adirarono immensamente, per l'astuzia e la servile insolenza delle sue parole, e Tulkas non avrebbe esitato a precipitarsi per le strette scale che, oltre le porte, scendevano fino a scomparire, ma gli altri lo trattennero; Aulë espresse l'opinione che dalle parole di Melko era ben chiaro come egli fosse, in tutta la faccenda, consapevole e cauto, mentre risultava evidente quali degli Dèi più temesse e meno desiderasse vedere nelle proprie aulë. "Perciò" suggerì "studiamo una maniera in cui questi due possano raggiungerlo senza farsi scorgere, e vediamo se per caso la paura lo spingerà a un comportamento migliore." Manwë approvò, dichiarando che tutta la loro forza sarebbe stata a malapena in grado di stanare Melko dalla sua roccaforte, e che d'altronde il tranello avrebbe dovuto essere escogitato con molta astuzia per irretire quel maestro della frode. "Melko può essere attaccato solo attraverso il suo orgoglio" aggiunse Manwë "o con una lotta tale da squarciare la terra e recare sciagura a noi tutti" e Manwë cercava di evitare conflitti tra Ainur e Ainur. Quando dunque gli Dèi ebbero concertato un piano per colpire Melko nella sua smisurata presunzione, approntarono un discorso astuto che paresse provenire da Manwë in persona, e lo affidarono alla voce di Nornorë, il quale discese e parlò dinanzi al seggio di Melko. "Ebbene," dichiarò "gli Dèi sono venuti a chieder perdono a Melko, perché, vedendo la sua grande ira e il lacerarsi del mondo sotto la sua furia, si sono detti l'un l'altro: 'Ma perché mai Melko è dispiaciuto?' E, guardando ai tumulti del suo potere, si sono scambiati questa risposta: 'Non è egli forse il più grande di tutti noi - e perché

il più potente tra i Valar non dimora in Valinor? Certo ha qualche motivo per essere indignato. Rechiamoci dunque a Utumna e scongiuriamolo di venire ad abitare in Valinor, di modo che Valmar non sia priva della sua presenza'. Al che" proseguì "solo Tulkas non è stato d'accordo, ma Manwë si è inchinato alla volontà comune (gli Dèi dissero ciò conoscendo il rancore che Melko nutriva per Poldórëa) e ora sono venuti, costringendo Tulkas con la forza, a pregarti di perdonare ognuno di loro e di seguirli verso casa per completare la loro gloria, sostando, se ti aggrada, nelle aulë di Makar finché ad Aulë non sarà stato possibile costruirti una grande dimora: le sue torri si eleveranno più in alto di Taniquetil." Melko rispose con avidità, perché già lo sconfinato orgoglio si gonfiava a sommergere la sua astuzia.

«Finalmente gli Dèi dicono parole belle e giuste, ma prima che conceda loro questa grazia il mio cuore chiede di essere placato per i vecchi affronti. Perciò dovranno lasciare le armi all'ingresso e venire a rendermi omaggio in queste mie profonde aulë di Utumna: ma sappiano che Tulkas non lo voglio ricevere, e se verrò in Valinor lo cacerò via." Nornorë riferì il discorso e Tulkas batté i pugni per l'ira, ma Manwë, in risposta, mandò a dire che gli Dèi avrebbero fatto ciò che il cuore di Melko desiderava: tuttavia anche Tulkas sarebbe venuto, in catene, per essere consegnato al potere e al divertimento di Melko; questi acconsentì ben volentieri perché la cosa umiliava i Valar, e l'incatenamento di Tulkas gli suscitò una grande gioia.

«Allora i Valar deposero le armi alle porte, lasciando comunque qualcuno di loro per sorvegliarle, poi legarono il collo e le braccia di Tulkas con la catena Angaino, e lui perfino faticava a sostenerne da solo il peso enorme; quindi seguirono Manwë e l'araldo nelle caverne del Nord. Là Melko sedeva sul suo seggio, in una sala illuminata da bracieri fiammeggianti e colma di magia maligna; figure strane entravano e uscivano in un moto febbrile, e grossi serpenti si arrotolavano e svolgevano senza posa attorno ai pilastri che sostenevano il tetto altissimo. Manwë dichiarò allora: "Ebbene, siamo venuti a portarti il nostro saluto qui, nelle tue aulë; tu, ora, vieni a dimorare in Valinor!".

«Ma Melko non fu capace di rinunciare così in fretta al divertimento. "No, per prima cosa," dichiarò "tu, Manwë, verrai a inginocchiarti dinanzi a me, e dopo di te tutti i Valar; Tulkas sarà l'ultimo e mi bacerà i piedi, perché ricordo un fatto che non mi suscita un grande amore per lui." Egli si proponeva di colpire Tulkas con un calcio sulla bocca, in cambio dello schiaffo ricevuto molto tempo addietro, ma i Valar avevano previsto qualcosa del genere, e intendevano solo fare la commedia di umiliarsi, di modo che Melko potesse venir attirato fuori dalla roccaforte di Utumna. In verità, Manwë sperò fino in fondo in un risultato di pace e amicizia, e al suo

ordine gli Dèi avrebbero davvero accolto Melko in Valinor promettendo tregua e buoni rapporti, se il suo orgoglio non fosse stato insaziabile e la sua ostinazione al male impossibile da vincere. Ora, comunque, nel loro animo era rimasta ben poca clemenza nei suoi riguardi, dato che chiedeva a Manwë di rendergli omaggio e a Tulkas di inchinarsi a quei piedi crudeli. Nondimeno, il Signore degli Dèi e degli Elfi si avvicinò al seggio di Melko e compì l'atto di inginocchiarsi, perché il piano prevedeva di irretire il più possibile quel malvagio; ma ecco che, a una vista simile, l'ira avvampò così ardentemente nei cuori di Tulkas e di Aulë, che il primo, nonostante Angaino, attraversò il salone con un balzo, mentre il secondo gli era dietro e Oromë seguiva il padre, e il luogo si colmò di tumulto. Allora Melko scattò in piedi chiamando a gran voce, e la sua gente accorse in aiuto attraverso i corridoi tetri. Cercò di frustare Manwë con le corregge di ferro che teneva in mano, tuttavia Manwë vi soffiò sopra delicatamente e le frange di metallo si rivoltarono indietro; al che Tulkas lo colpì in piena bocca con il pugno ferrato, quindi lui e Aulë ingaggiarono la lotta e subito quello si trovò avvolto trenta volte nelle smisurate lunghezze di Angaino.

«Oromë esclamò allora: "Fosse dunque possibile ammazzarlo!". E davvero sarebbe stato un bene, ma i grandi Dèi non potevano ancora venir uccisi⁴. Ora Melko è tenuto in una schiavitù terribile e costretto in ginocchio, e obbligato a ordinare ai servi di non infastidire i Valar - e in realtà la maggior parte di questi, terrorizzata all'incatenamento del suo signore, fuggì verso i luoghi più oscuri.

«Quindi Tulkas trascinò Melko fuori, dinanzi alle porte, e qui Aulë gli assicurò a ciascun polso una delle Vorotemnar e a ciascuna caviglia una coppia di Ilterendi; il *tilkal* si arrossò al contatto con Melko, e da allora quei vincoli non gli furono mai più sciolti da mani e piedi. Poi la catena è saldata a ognuno di loro, e Melko condotto via impotente, mentre Tulkas e Ulmo distruggono le porte di Utumna e vi ammassano colline di pietra. I cunicoli e i luoghi cavernosi sotto la superficie della terra sono ancora colmi degli spiriti oscuri imprigionati il giorno della cattura di Melko, e ancora molte sono le vie attraverso le quali, di tanto in tanto, essi riescono a raggiungere il mondo esterno - da fessure in cui stridono con la voce della marea sulle coste rocciose, lungo buie vie acquatiche che serpeggiano invisibili per molte leghe, o dalle arcate azzurre dove terminano i ghiacciai di Melko.

«Dopo questi fatti gli Dèi tornarono a Valmar per vie oscure e interminabili, sorvegliando costantemente Melko che era roso da un'ira feroce. Egli aveva il labbro spaccato e da quando era stato colpito dallo schiaffo di Tulkas, che neppure per diplomazia era riuscito a tollerare di

vedere la maestà di Manwë inchinata dinanzi a quel maledetto, il suo volto aveva assunto un ghigno strano.

«Allora sui declivi di Taniquetil si riunì un tribunale, e Melko, che giaceva legato dinanzi all'argentea catena di Manwë, fu chiamato a giudizio davanti a tutti i Vali⁵ maggiori e minori. Contro di lui parlarono Ossë, Oromë, Ulmo con ira profonda e Vána inorridita, rendendone note le azioni crudeli e violente; Makar, tuttavia, si espresse in suo favore, sebbene senza troppa convinzione, perché dichiarò: "Sarebbe stato un male che la pace durasse per sempre; già nessun colpo echeggia nella quiete eterna di Valinor, e se non si potessero vedere azioni di battaglia o gioia tumultuosa neppure nel mondo di fuori, allora sarebbe davvero una noia: per quanto mi riguarda, proprio non desidero tempi del genere!". Al che si levò Palúrien, addolorata e piangente, e spiegò la situazione in cui versava la Terra, espose la grande bellezza dei suoi disegni e delle cose che tanto desiderava far sorgere, e descrisse l'abbondanza di fiori ed erbe, di alberi, di frutti e di grano che il mondo avrebbe potuto produrre se avesse avuto pace. "State attenti, o Valar, che gli Elfi e gli Uomini non rimangano del tutto privi di conforto, quando per loro verrà il tempo di scoprire la Terra". All'udir nominare Eldar e Uomini, e alla propria impotenza, Melko fremette di rabbia.

«Aulë appoggiò con foga i suoi argomenti, e dopo di lui molti altri fra gli Dèi, mentre Mandos e Lórien conservarono la calma: essi non parlano mai molto nei concili dei Valar e, in realtà, neppure in altre occasioni; ma Tulkas si levò furente dal mezzo dell'assemblea e s'allontanò, perché non riusciva a sopportare tutti quei discorsi quando pensava che la colpa fosse chiara. Avrebbe preferito liberare Melko dalle catene e combattere con lui subito, da solo, nella pianura di Valinor, riempiendolo di percosse dolorose come premio per le malefatte, invece di stare a dibattere solennemente sulla questione. Nondimeno, Manwë sedette e ascoltò, e rimase commosso dalle parole di Palúrien; pensava tuttavia che Melko era un Ainu, e potente oltre misura rispetto al male o al bene futuri del mondo: perciò moderò la severità, e questo fu il suo giudizio. Per tre ere, finché durasse il dispiacere degli Dèi, Melko sarebbe rimasto incatenato da Angaino in un sotterraneo di Mandos; poi sarebbe uscito alla luce dei Due Alberi, ma solo per dimorare quattro ere nella casa di Tulkas come servo, in espiazione dell'antica malvagità. "Così," dichiarò Manwë "e tuttavia ancora a gran fatica, possa tu riguadagnarti favore sufficiente perché gli Dèi tollerino di lasciarti abitare in una casa tua, e di possedere qualche piccola proprietà fra loro, come si addice a una Vala e a un signore degli Ainur."

«Questo fu il giudizio di Manwë, che parve giusto anche a Makar e a Meássë, quantunque Tulkas e Palúrien lo trovassero misericordioso fino a

costituire un rischio. Così Valinor entrò nel suo maggior tempo di pace, e la terra con lei, mentre Melko attendeva nei più profondi sotterranei di Mandos e il cuore gli si anneriva in petto.

«Ed ecco i tumulti marini pian piano ridursi e gli incendi spegnersi sotto i monti; la terra non trema più: la crudeltà del gelo e la tenacia dei colli e dei fiumi di ghiaccio si sciolgono anche nell'estremo Nord e nel Sud più profondo, fino alle regioni intorno a Ringil e a Helkar. Allora Palúrien esce di nuovo sulla Terra e le foreste si moltiplicano e s'allargano, mentre sovente, dietro di lei, si ode il corno di Oromë nella luce fioca: ora il solano e la brionia cominciano a spuntare fra i cespugli e appaiono sulla terra l'agrifoglio e il leccio. Grazie alla calma dei venti e alla tranquillità del mare, perfino le superfici delle scogliere si coprono d'edera e di rampicanti, mentre le erbe, come un festone, orlano tutte le caverne e le spiagge, e nascono grandi piante marine che oscillano dolcemente quando Ossë muove le acque.

«Questo Vala venne dunque a sedere su un promontorio delle Grandi Terre, trovando riposo nella quiete del suo regno, e vide come Palúrien colmasse il crepuscolo tranquillo della Terra di forme svolazzanti. Pipistrelli e gufi che Vefántur aveva liberato da Mandos calarono attraverso il cielo; usignoli inviati da Lórien a Valinor gorgheggiarono dinanzi ad acque placide. Lontano gracchiò una nottola, mentre in luoghi bui si muovevano senza rumore i serpenti che erano scivolati fuori da Utumna quando Melko fu catturato; sulla nuda sponda di uno stagno gracidò una rana.

«Egli allora informò Ulmo delle cose nuove che erano state compiute, e Ulmo non volle che le acque dei mari interni continuassero a rimanere disabitate; uscì perciò a cercare Palúrien, che gli confidò certi incantesimi, e i mari cominciarono a luccicare di pesci e creature strane strisciarono sul fondo. Tuttavia le conchiglie e le ostriche nessuno tra i Valar o tra gli Elfi sa da dove vengano, perché si aprivano nelle acque silenziose ancor prima che Melko vi si tuffasse dall'alto, e le perle già esistevano quando gli Eldar ancora non avevano concepito o sognato alcuna gemma.

«Tre grossi pesci, luminosi nell'oscurità dei giorni senza sole, accompagnarono per sempre Ulmo, mentre il tetto della dimora di Ossë sotto il Grande Mare brillò di squame fosforescenti. Ebbene, quello fu un tempo di grande pace e tranquillità: la vita affondò solide radici nel suolo appena creato della Terra e furono gettati semi che attendevano solo l'avvento della luce; e quel tempo è conosciuto e lodato come l'era delle "Catene di Melko".»

1 Evidentemente poco dopo la stesura del testo furono qui aggiunte queste righe, che vennero poi cancellate con un tratto deciso:

In verità egli è figlio di Linwë Tinto, Re dei Pifferai, che si smarrì nei tempi antichi durante la grande marcia da Palisor, e vagando per Hisilómë incontrò il solitario spirito crepuscolare di (Tindriel) Wendelin, mentre danzava in una radura di faggi. S'innamorò di lei e fu felice di abbandonare il proprio popolo e di danzare per sempre nelle ombre, ma i suoi figli Timpinen e Tinúviel, molto più tardi, si riunirono con gli Eldar; esistono racconti a proposito di entrambi, benché li si narri raramente.

Inizialmente il manoscritto conteneva solo il nome *Tindriel*, che fu poi posto fra parentesi, mentre in margine venne aggiunto *Wendelin*. Queste sono le prime allusioni, nel corso del racconto, a Thingol (Linwë Tinto), Hithlum (Hisilómë), Melian (Tindriel, Wendelin) e Lúthien Tinúviel; la loro discussione è rimandata a più tardi.

2 Si confronti la spiegazione dei nomi *Eriol* e *Angol* come «scogliere-di-ferro», cui si accenna nell'Appendice sui nomi (voce *Eriol*).

3 Collegati con la storia del soggiorno di Eriol (*Ælfwine*) a Tol Eressëa e con i «Racconti ritrovati» che egli vi udì, esistono due «schemi», o sinossi, che espongono il piano dell'opera. Uno di essi rappresenta, in massima parte, un riassunto dei *Racconti* così come si sono conservati; l'altro, di sicuro il più recente, presenta delle divergenze. In quest'ultimo schema, dove il viaggiatore è chiamato *Ælfwine*, la narrazione presso il Fuoco dei Racconti della seconda notte è attribuita a «Evromord il Guardiano della Porta», anche se il contenuto doveva poi essere identico (L'avvento degli Dèi; la fabbricazione del Mondo e la costruzione di Valinor; la semina dei Due Alberi). Quindi è riportato (come aggiunta più tarda): «*Ælfwine* va a domandare il *limpë* a Meril; lei lo rimanda indietro». La terza notte presso il Fuoco dei Racconti è descritta così:

Il Guardiano della Porta continua a proposito del Crepuscolo Primigenio. Le Furie di Melko. Le Catene di Melko e il risveglio degli Elfi. (Come Fankil e molte figure tenebrose fuggono nel mondo.) [Attribuito a Meril ma da collocare qui, e molto abbreviato.]

Sembra certo che la revisione sia rimasta allo stadio di progetto. E notevole il fatto che tanto nel testo effettivo quanto nel primo dei due «schemi» Rúmil abbia nella casa la funzione di guardiano della porta - e Rúmil, non Evromord, sarà il nome che si conserverà molto più tardi come quello del narratore de *La Musica degli Ainur*.

4 Il testo all'origine diceva: «Ma i grandi Dèi non potevano venir uccisi, nonostante lo potessero i loro figli e tutta la gente minore dei Vali, sebbene solo per mano di qualcuno tra i Valar».

5 *Vali* è emendamento di *Valar*. Si confrontino le parole di Rúmil (p. 63): «Sono quanti ora chiamiamo Valar (oppure Vali, che fa lo stesso)».

Commento a *L'incatenamento di Melko*

Nell'intermezzo fra questo racconto e il precedente si incontra la figura di Timpinen o Tinfang. Questa creatura esisteva nella fantasia di mio padre da alcuni anni, e al suo proposito rimangono due poesie. La prima s'intitola *Tinfang Trillo*; alquanto breve, è conservata in tre versioni. Secondo

un'annotazione dell'autore l'originale fu composto a Oxford nel 1914, mentre la seconda stesura venne redatta a Leeds negli anni «1920-1923». Fu infine pubblicata nel 1927 nella forma ulteriormente rielaborata che si riporta qui³⁰.

Tinfang Trillo

Al fischio! Al frullo!
Come sul flauto gorgheggia!
È il sibilo di Tinfang Trillo!

Da solo danzando,
Sui massi balzando,
Come un cerbiatto sa apparire
Sul prato all'imbrunire,
E il suo nome è Tinfang Trillo!

La prima stella s'è ormai mostrata
Con la sua lanterna sbocciata
In fiamma di tremulo azzurrino.
Non soffia per me,
Non zuffola per te,
Per nessuno di voi fa concertino.
Sua soltanto è la musica intonata,
La melodia di Tinfang Trillo!

La seconda poesia si intitola *Su colli antichi e lontano*. Esiste in cinque testi diversi, il primo dei quali reca anche un titolo in antico inglese (del medesimo significato): *Ʒeond fyrne beorgas J heonan feor*. Appunti di mio padre stabiliscono che essa fu composta al Campo di Brocton nello Staffordshire tra il dicembre 1915 e il febbraio 1916, e poi riscritta a Oxford nel 1927. La versione finale qui riprodotta differisce dalle precedenti in molte espressioni particolari e, a volte, per interi versi.

Sui colli antichi e lontano

³⁰ La pubblicazione ebbe luogo in un periodico che, nel ritaglio conservato, è indicata come «I.U.M[agazine]».

Di giugno era discesa allor la notte immota,
Con poche stelle, e una luna remota,
Insonnoliti gli alberi languivano, e silenti
Ombre si destavano ai loro piedi dormienti.

5 Alla finestra sgusciai senza rumore
lasciando intatte le coltri nel candore;
E qualcosa di fascinante, solitario e strano,
Come profumo di fiori dalle rive del lago lontano
Che nell'Elfica Patria s'apre, e in piogge accese.

10 Dagli astri scintilla e balena, ai vetri ascese
Dell'alta finestrella. O suono era forse?
Ascoltai e stupii, lo sguardo al suolo, e sorse
Da lungi una musica attutita
Dolce incantevole, ora chiara, ora sbiadita,
15 Come stella tra i giunchi d'uno stagno luminosa
Tenue qual luccichio di erba rugiadosa.

Lasciai dunque la finestra e seguii la chiamata
Lungo lo scricchiolio delle scale e una sala smisurata
Fuori da un portone che oscillava grigio e imponente,
20 E per il prato, e ancora, ancora più distante.
Era Tinfang Trillo laggiù intento nella danza,
Zufolando e scuotendo l'antica chioma bianca,
Finché come brina sotto luna d'inverno scintillava;
E intorno a lui ogni stella alla musica ammiccava
25 Luccicando azzurra quale favilla nella foschia,
Come sempre esse fremono delle sue note alla malia.

Il mio passo mandò solo parvenza di rumore
Sul cerchio di ciottoli a lui intorno, bianchi e colmi di fulgore,

Dove, in un anello di sabbia, i suoi piedini erano guizzanti,

30 Mentre le dita aveva candide sulle mani incostanti.
Al pulsar di una stella nell'aria era balzato

Col berretto in volo e il capo illuminato;
E in spalla portava il lungo strumento,
Dov'era sospeso a un nastro nero e argento.

- 35 Tenue qual ombra divenne poi la snella sua figura,
Ed egli scivolò fra i giunchi, pari a bruma nella radura;
Rise come argento sottile, e sottile una nota intonò,
Mentre il mantello tenebroso nella tenebra ondeggiò.
Oh! Torte e piegate eran le punte delle sue scarpine,
40 Ma egli danzava come nel mondo brezze repentine.

- Se n'è andato, e la valle pare nuda e deserta
Dove sto solo e solitario scruto, all'erta.
Poi, d'improvviso, per i prati distanti,
Poi di nuovo tra le canne presso stagni luccicanti,
45 Poi lontano, da un bosco dove il muschio è denso
Poche note piccine giungono in un frullare intenso.

- Balzai oltre il rivo, lasciai di corsa la radura,
Poiché Tinfang Trillo stava suonando ancora;
Dovevo, il gorgheggio di quel flauto d'imbrunire,
50 Su canne e giunchi, oltre fronde e radici inseguire,
E per fioche distese, attraverso fruscii d'erbaggi
Che sussurrando fremono del vecchio elfo ai passaggi,
Su colli antichi e lontano
Dove le arpe dell'Elfica Gente mormorano piano.

La prima parte della storia de *L'incatenamento di Melko* doveva assumere una forma molto diversa nelle versioni più tarde, dove (*Il Silmarillion*, pp. 35 s.) è durante il soggiorno dei Valar sull'Isola di Almaren, sotto la luce delle Due Lampade, che «i semi che Yavanna aveva seminato cominciarono a germogliare rapidi e a gemmare, e sorse una moltitudine di cose che crescevano, grandi e piccole, muschi ed erbe e abbondanti felci, e alberi le cui cime erano coronate di nubi»; e che «comparvero bestie e dimorarono nelle piane erbose oppure nei fiumi e nei laghi, quando non s'aggrassarono tra le ombre delle selve». Questa era la Primavera di Arda; ma dopo l'arrivo di Melkor e lo scavo di Utumno «verdi cose s'ammalarono e marcirono, e fiumi restarono intasati da erbacce e limo e si formarono marenne, fetide e attossicanti, vivai di mosche; e foreste crebbero buie e perigliose, ricettacoli

di paura; e bestie divennero mostri grevi di corna e zanne, e tinsero la terra di sangue». Quindi sopraggiunse la caduta delle Lampade, ed «ebbe così termine la Primavera di Arda» (p. 37). Dopo la costruzione di Valinor e la nascita dei Due Alberi «la Terra-di-mezzo giaceva in un crepuscolo sotto le stelle» (p. 40), e tra i Valar solo Yavanna e Oromë vi tornavano talvolta: «Yavanna si aggirava tra le ombre, dolendosi perché la crescita e la promessa della Primavera di Arda erano sospese. Ed essa mise sonno su molte cose che erano sorte durante la Primavera, per modo che non invecchiassero ma restassero in attesa di un tempo di risveglio che ancora sarebbe stato» (p. 51). «Ma già le più antiche cose viventi erano sorte; nei mari le grandi alghe e sulla terra l'ombra dei grandi alberi; e nelle vallate tra le colline avvolte dalla notte v'erano negre creature vecchie e forti.»

Nella vecchia versione, d'altra parte, non si parla di un inizio della crescita al tempo in cui brillano le Lampade (v. p. 78), e i primi alberi e le prime piante appaiono grazie agli incantesimi di Yavanna nella tenebra che segue il loro abbattimento. Inoltre nell'ultima frase del racconto si dice che «furono gettati semi», in quell'epoca di «crepuscolo tranquillo» durante la prigionia di Melko, «che attendevano solo l'avvento della luce». Dunque nella storia originaria Yavanna semina nel buio aspettandosi (così almeno sembra) che la crescita e la fioritura avvengano più tardi, nei giorni luminosi, mentre in tutte le versioni successive la dea non semina più nell'epoca di oscurità, ma infonde sonno su molte cose che erano sorte sotto la luce delle Lampade nella Primavera di Arda. Tuttavia tanto nel primo racconto quanto ne *Il Silmarillion* si suggerisce che Yavanna preveda come, alla fine, la luce sia destinata a raggiungere le Grandi Terre, la Terra-di-mezzo.

La concezione di una luce liquida che scorre nelle arie della Terra è di nuovo sottolineata e sembra che, nell'idea originaria, le ere crepuscolari del mondo a oriente del mare fossero ancora illuminate dalle tracce di questa luce («La pioggia luccicante che cadeva un tempo era divenuta rara, e regnava una tenebra appena accesa da deboli raggi», p. 115), come del resto dalle stelle di Varda, anche se «gli Dèi avevano raccolto una grande quantità della luce che prima scorreva nelle arie» (*ibid.*).

La rinnovata violenza cosmica verosimilmente precorre la grande Battaglia delle Potenze della mitologia più tarda (*Il Silmarillion*, p. 56); ma in questo primo racconto gli sconvolgimenti di Melko sono la causa dell'intervento dei Valar, mentre la Battaglia delle Potenze, in cui venne mutata la forma della Terra-di-mezzo, ne fu il risultato. Ne *Il Silmarillion* a spingere i Valar all'assalto di Utumno è la scoperta, da parte di Oromë, degli Elfi appena destinati.

Nella sua ricchezza di particolari narrativi, come nell'atmosfera «primitiva», il racconto di Meril-i-Turingi sulla cattura di Melko ha pochi punti di contatto con la versione posteriore; e, nello stesso modo, a quest'ultima sono estranei il tono dell'incontro a Utumna e gli insidiosi espedienti dei Valar per intrappolare il ribelle. Ma alcuni elementi si sono conservati: la catena Angainor forgiata da Aulë (se non il meraviglioso metallo *tilkal*, con il suo nome dalla derivazione inusuale), la lotta di Tulkas con Melko, il suo imprigionamento in Mandos per «tre ere», e l'idea che la sua fortezza non venga distrutta dalle fondamenta. Emerge anche come sia stato presto definito il carattere clemente e fiducioso di Manwë; mentre l'accento alla scarsa loquacità di Mandos prefigura forse il suo pronunciare giudizi solo per ordine di Manwë (v. p. 103). Già è espressa la teoria che gli usignoli abbiano avuto origine nel dominio di Lórien.

Infine, dalla descrizione del viaggio dei Valar nel racconto, può sembrare che Hisilómë (il quale si mantenne senza ulteriori modifiche come nome Quenya dello Hithlum) indicasse qui un luogo del tutto distinto dallo Hithlum posteriore, dal momento che è collocato *oltre* i Monti di Ferro: ne *Il Silmarillion* si afferma che i Monti di Ferro furono innalzati da Melkor come «barriera a difesa della sua cittadella di Utumno»: «si levavano ai margini delle regioni di freddo eterno, andando in vasto arco da est a ovest» (p. 142). Ma in effetti i «Monti di Ferro» corrispondono qui ai più tardi «Monti d'Ombra» (*Ered Wethrin*). In un appunto contenente un elenco di nomi, che accompagna il racconto *La caduta di Gondolin*, la voce *Dór Lomin* reca questa definizione:

Dór Lomin, ossia la «Terra d'Ombra», era la regione dagli Eldar detta *Hisilómë* (che significa «Crepuscoli Ombrosi») ...ed è così chiamata a motivo del poco sole, che occhieggia appena sopra i Monti di Ferro all'est e al sud.

Nella piccola mappa riportata a p. 93 la catena di vette che ho segnato con *f* rappresenta quasi sicuramente questi monti, e la regione a nord di essi, indicata con *g*, è allora Hisilómë.

Il manoscritto, dal punto in cui ho fatto terminare il testo del racconto, prosegue senza interrompersi; ma qui si ha la conclusione di una parte del discorso mitologico (con un breve intervento di Eriol), e quanto resta delle parole di Meril-i-Turingi è riservato al prossimo capitolo. Ho così, da uno solo, ricavato due racconti.

V.

L'AVVENTO DEGLI ELFI E LA COSTRUZIONE DI KÔR

Ho ricavato il titolo dalla copertina del quaderno (che aggiunge: «Come gli Elfi fabbricarono le Gemme»), in quanto, lo si è già ricordato, la narrazione prosegue direttamente.

Eriol disse allora: «Ben triste è stata la liberazione di Melko, io credo, anche se sembrava misericordiosa e giusta - ma come giunsero gli Dèi a tanto?»

Allora Meril¹, proseguendo, narrò:

«Venne dunque il tempo in cui il terzo periodo della prigionia di Melko sotto le aulë di Mandos era ormai prossimo a concludersi. Manwë sedeva sulla cima della montagna e scrutava con gli occhi penetranti nelle ombre oltre Valinor, mentre i falchi andavano e venivano recandogli molte notizie importanti; Varda cantava con lo sguardo rivolto alla piana di Valinor. A quell'ora Silpion brillava e in basso i tetti di Valmar erano neri e argento sotto i suoi raggi; Varda si sentiva felice, quando all'improvviso Manwë parlò, dicendo: "Ebbene, c'è un bagliore d'oro sotto i pini, e il profondo crepuscolo del mondo si è colmato di uno scalpaccio di piedi. Gli Eldar sono venuti, o Taniquetil!". Varda, allora, si levò veloce stendendo le braccia verso il Nord e il Sud e, sciolte le lunghe chiome, intonò il Canto dei Valar; e Ilwë si riempì del fascino della sua voce.

«Quindi essa discese a Valmar, nella dimora di Aulë; questi era intento a fabbricare vasi d'argento per Lórien. Accanto a lui c'era un bacile colmo del fulgore di Telimpë², che egli usava con abilità nella propria arte; Varda gli si pose dinanzi e dichiarò: "Gli Eldar sono venuti!". Aulë lasciò cadere il maglio e commentò: "Ilúvatar li ha mandati, finalmente!". Il maglio, abbattendosi su alcuni lingotti d'argento posti a terra, per magia ne destò alla vita alcune scintille, che balenando uscirono dalle finestre verso il cielo. A tale vista Varda raccolse un poco di fulgore dal bacile e lo mescolò con argento fuso per renderlo più stabile; spiccò quindi il volo sulle ali veloci e sparse nel firmamento stelle in profusione enorme, tanto che i cieli divennero meravigliosamente belli e il loro splendore raddoppiò. Queste stelle da lei allora create possiedono il potere del sonno, perché l'argento del loro corpo viene dai tesori di Lórien e il loro fulgore giacque a lungo in Telimpë nei suoi giardini.

«Qualcuno afferma che le Sette Stelle furono lasciate cadere da Varda a quel tempo per commemorare l'avvento degli Eldar, e che Morwinyon, la quale arde sopra i confini occidentali del mondo, le sia scivolata mentre tornava in gran fretta verso Valinor. Questa è, in realtà, la vera origine di Morwinyon e della sua bellezza; tuttavia le Sette Stelle non vennero sparse da Varda: esse erano, infatti, le scintille della fucina di Aulë, la cui luminosità nei cieli antichi stimolò Varda a creare le loro rivali, senza che però riuscisse mai a eguagliarla.

«Proprio mentre Varda era intenta a questa grande opera, ecco Oromë cavalcare veloce per la pianura; tendendo le redini gridava forte, di modo che tutte le orecchie a Valmar potessero udirlo: "*Tulielto! Tulielto!* Sono arrivati - sono arrivati!". Quindi si fermò a mezza strada fra i Due Alberi e diede fiato ai corni, mentre le porte di Valmar si spalancavano e i Vali si riversavano nella piana, domandandosi quali straordinarie novità fossero giunte nel mondo. Oromë, allora, parlò: "Ebbene, i boschi delle Grandi Terre, e specialmente Palisor, la regione centrale dove le foreste di pini mormorano senza sosta, sono tutti colmi di un rumore strano. Erravo laggiù, ed ecco! Pareva che qualcuno si fosse levato per tempo sotto le ultime stelle. C'era animazione fra gli alberi lontani e si udivano parole all'improvviso, mentre un rumore di passi andava e veniva. Mi domandai che cosa fosse quest'opera cui mia madre Palúrien aveva lavorato in segreto, perciò la cercai e glielo chiesi; rispose così: "Questa non è una creazione mia, ma l'ha compiuta la mano di qualcuno molto più grande. Ilúvatar, infine, ha destato i suoi figli - cavalca fino a casa, in Valinor, e comunica agli Dèi che gli Eldar sono venuti davvero!".

«Allora tutto il popolo di Valinor gridò: "*I-Eldar tulier* - gli Eldar sono giunti!". E solo in quel momento gli Dèi riconobbero che la loro felicità non era stata senza macchia e che avevano atteso con ansia il suo completamento; ora sapevano che il mondo era stato un luogo deserto assillato dalla solitudine, perché non possedeva figli suoi.

«Ancora una volta si tenne perciò consiglio e Manwë sedette dinanzi agli Dèi in mezzo ai Due Alberi, i quali brillavano ormai da quattro età. Venne ogni Valar; giunse perfino, in gran fretta, Ulmo Vailimo dai Mari Esterni, con il viso impaziente e felice.

«Quel giorno Manwë liberò Melko da Angaino prima che spirasse la sua condanna, ma le manette e i ceppi di *tilkal* non furono sciolti; egli continuò a portarli ai polsi e alle caviglie. La grande gioia acceca perfino la lungimiranza degli Dèi. Ultima, affrettandosi da Palisor, venne Palúrien Yavanna, quindi i Valar discussero a proposito degli Eldar; Melko sedeva ai piedi di Tulkas e simulava un animo umile e contento. Gli Dèi decisero infine

che alcuni tra i nuovi arrivati sarebbero stati invitati in Valinor, dove avrebbero parlato a Manwë e al suo popolo, riferendo come erano giunti nel mondo e quali desideri ciò avesse destato in loro.

«Allora Nornorë, i cui piedi balenano invisibili per la gran velocità, si precipita da Valinor recando l'ambasciata di Manwë, e traversa senza fermarsi terra e mare fino a Palisor. Qui trova un luogo nel profondo di una valle, circondato da declivi coperti di pini; per pavimento ha un lago di ampie acque, per tetto il crepuscolo sparso delle stelle di Varda. Qui Oromë aveva udito il destarsi degli Eldar, e tutti i canti chiamano il luogo Koivië-néni, ossia le Acque di Risveglio.

«Gli interi versanti della valle, la riva spoglia del lago e persino le frange irte di rocce dei colli lontani si erano colmate di esseri che contemplavano stupiti le stelle, e qualcuno già cantava con voce splendida. Nornorë si fermò su una collina e rimase meravigliato alla bellezza di quella gente, che siccome era un Vala gli sembrò incredibilmente piccola e delicata, mentre i visi gli apparivano pensosi e teneri. Egli parlò allora con la voce maestosa dei Valar e tutti quei volti radiosi si volsero ad ascoltarla.

«"Ebbene, o Eldalië, che siete stati desiderati per tutta l'era del crepuscolo e attesi durante tutte le età di pace, io vengo da parte di Manwë Súlimo in persona, il Signore degli Dèi che dimora su Taniquetil, in amicizia e saggezza a voi, i Figli di Ilúvatar, e queste parole egli mi pose sulle labbra affinché le riferissi: qualcuno di voi mi segua - perché io sono Nornorë, l'araldo dei Valar - e una volta in Valinor parli con lui, di modo che apprenda come siete giunti e tutti i vostri desideri."

«Intorno alle acque di Koivië l'agitazione e la meraviglia divennero assai grandi, e infine tre degli Eldar si fecero avanti e osarono seguire Nornorë, che li condusse in Valinor: i loro nomi, secondo come sono stati tramandati dagli Elfi di Kôr, erano Isil Inwë, Finwë Nólemë il padre di Turondo e Tinwë Lintö, padre di Tinúviel - ma i Noldoli li chiamano Inwithiel, Golfingweg e Tinwelint. In seguito essi divennero molto importanti fra gli Eldar; i Teleri erano quanti seguirono Isil, ma la sua stirpe e i suoi discendenti sono la gente regale degli Inwir, al cui sangue appartengo. Nólemë era signore dei Noldoli, e sul figlio Turondo (o Turgon, come era chiamato da loro) si narrano grandi storie; mentre Tinwë³ non dimora più con il suo popolo, e tuttavia si dice viva ancora come signore degli Elfi dispersi di Hisilómë, danzando per quei luoghi crepuscolari con la sposa Wendelin, uno spirito giunto molto, molto tempo fa dai giardini quieti di Lórien. Ma tra tutti gli Elfi Isil Inwë divenne il più grande, e fino a oggi la gente riverisce il suo potente nome.

«Ed ecco i tre Elfi, condotti da Nornorë, fermi dinanzi agli Dèi, proprio all'ora in cui mutavano le luci e Silpion svaniva mentre Laurelin si destava al

massimo del fulgore, ossia quando Silmo vuotava l'urna d'argento attorno alle radici dell'altro Albero. Essi erano parecchio confusi e sbalorditi dal risplendere della luce, in quanto i loro occhi conoscevano solo il crepuscolo e non avevano ancora visto nulla di più luminoso delle stelle di Varda; inoltre la bellezza e la forza maestosa degli Dèi in conclave li riempivano di timore, mentre i tetti di Valmar che scintillavano lontano nella pianura li colmavano di un tremito, e perciò s'inclinavano reverenti - ma Manwë disse loro: "Alzatevi, Figli di Ilúvatar, perché gli Dèi sono assai felici del vostro avvento! Raccontateci come siete giunti e come avete trovato il mondo; e che cosa esso sembri a voi che siete la sua prima progenie, e di quali desideri vi colmi".

«Nólemë, allora, rispose: "Ebbene, signore potentissimo, da dove veniamo! A me pare di essermi destato solo ora da un sonno eternamente profondo, i cui lunghi sogni già sono stati scordati". Tinwë aggiunse che il cuore gli diceva di essere appena giunto da regioni sconfinite, eppure non riusciva a rammentare da quali sentieri oscuri e strani fosse stato condotto; infine parlò Inwë, che mentre gli altri spiegavano aveva continuato a fissare Laurelin, e dichiarò: "Non so da dove vengo, per quali vie e finora neppure dove vado, ma il mondo in cui ci troviamo è per me un'unica, enorme meraviglia, e penso di amarlo tutto; eppure mi sento colmare da un desiderio di luce".

«Manwë comprese allora che Ilúvatar aveva cancellato dalla mente degli Eldar ogni ricordo a proposito di come erano giunti, e che gli Dèi non avrebbero potuto scoprirlo: fu allora invaso da uno stupore profondo; ma Yavanna, che pure ascoltava, trattenne il respiro alle parole di Inwë sul suo desiderio di luce come a una pugnalata. Guardò verso Laurelin e il suo cuore pensò ai fertili frutteti di Valmar; sussurrò allora qualcosa a Tuivána che le sedeva accanto e contemplava la tenera grazia degli Eldar, e insieme dissero a Manwë: "Ebbene, la Terra con le sue ombre non è luogo per creature così incantevoli, concepite solo dal cuore e dalla mente di Ilúvatar. Le foreste di pini e i boschetti sono luoghi splendidi, ma pullulano di spiriti non elfici; i figli di Mandos si aggirano e i vassalli di Melko stanno in agguato in posti strani - e noi stessi non vorremmo essere privati della vista di questo dolce popolo. La loro risata lontana è giunta da Palisor fino alle nostre orecchie, e vorremmo udirla echeggiare sempre fra noi nelle dimore e nei giardini di Valmar. Fa' che gli Eldar risiedano con noi, e il pozzo della nostra gioia sia così colmato da nuove fonti inestinguibili".

«Tra gli Dèi sorse allora un gran vociare: i più parlarono a favore di Vána e Palúrien, mentre Makar dichiarò che Valinor era stata costruita per i Valar - "e già è un roseto per belle signore, piuttosto che una casa di uomini. Perché

dunque volete riempirla dei figli del mondo?" Meássë appoggiò la sua opinione, e Mandos e Fui furono freddi con gli Eldar come con chiunque altro. Tuttavia Varda sostenne ardentemente le idee di Yavanna e Tuivána, e in realtà il suo amore per gli Eldar è sempre stato il più profondo tra il popolo di Valinor; pure Aulë, Lórien, Oromë, Nessa e Ulmo espressero, con gran vigore, il loro desiderio di invitare gli Eldar a dimorare fra gli Dèi. Perciò, quantunque Ossë si opponesse cautamente - forse per i sentimenti di gelosia e ribellione nei confronti di Ulmo che sempre covavano in lui - il concilio manifestò il parere che gli Eldar dovessero venir chiamati, e gli Dèi attendevano solo il giudizio di Manwë. Ebbene, perfino Melko, vedendo da che parte stava la maggioranza, insinuò la perfida voce nell'arringa; nondimeno da allora diffama i Valar, sostenendo che essi invitarono gli Eldar in una sorta di prigionia per cupidigia e gelosia della loro bellezza. Così, più tardi, mentì spesso ai Noldoli quando voleva stimolarne l'inquietudine, dichiarando in modo assolutamente falso di essere stato il solo a opporsi all'opinione generale e ad avere parlato in favore della libertà degli Elfi.

«Forse davvero, se gli Dèi avessero deciso altrimenti, il mondo ora sarebbe un luogo più bello e gli Eldar un popolo più felice, ma essi non avrebbero mai raggiunto la gloria, la sapienza e la bellezza dei giorni antichi, e ancor meno avrebbe loro giovato un qualsiasi consiglio di Melko.

«Dopo aver ascoltato tutte le opinioni Manwë pronunciò il giudizio con gioia, perché in realtà il suo cuore era di per sé favorevole a condurre gli Eldar dal crepuscolo del mondo alla luce di Valinor. Dichiarò quindi, rivolgendosi ai tre Eldar: "Ora tornate alle vostre famiglie: Nornorë vi guiderà velocemente laggiù, fino a Koivië-néni in Palisor. Ebbene, è volontà di Manwë Súlimo, e voce del desiderio dei Valar, che il popolo degli Eldalië, i Figli di Ilúvatar, raggiunga Valinor e vi dimori sotto lo splendore di Laurelin e il fulgore di Silpion, e conosca la felicità degli Dèi. Possiederà una dimora di straordinaria bellezza, e gli Dèi contribuiranno a innalzarla".

«Al che Inwë rispose: "Siamo felici davvero del tuo invito, e quanti fra gli Eldalië già hanno provato desiderio per il fascino delle stelle risiederanno qui, o vi sosterranno finché i loro occhi non si saranno saziati della luce benedetta di Valinor". Quindi Nornorë guidò gli Elfi fino alle rive spoglie di Koivië-néni, dove Inwë, salito su un masso, riferì l'ambasceria a tutte le schiere degli Eldalië che Ilúvatar aveva destato per prime sulla Terra, e ognuno di coloro che udirono le sue parole si colmò del desiderio di contemplare i volti degli Dèi.

«Quando Nornorë, di ritorno, riferì ai Valar che gli Elfi sarebbero venuti davvero e che Ilúvatar ne aveva già inviato sulla Terra una moltitudine enorme, gli Dèi eseguirono possenti preparativi. Ecco che Aulë raduna arnesi

e materiali, mentre Yavanna e Tuivána percorrono la pianura, i primi contrafforti dei monti e le coste deserte dei Mari Ombrosi cercando una dimora per loro e un luogo dove risiedere; Oromë lascia immediatamente Valinor e si addentra nelle foreste, di cui conosce ogni buia radura e ha percorso ogni pallido sentiero, perché si ripromette di guidare le frotte degli Eldar da Palisor attraverso tutte le ampie terre a occidente, finché non giungano alle rive del Grande Mare.

«Ulmo partì per quelle spiagge buie; in giorni così antichi, il mare privo di luce rumoreggiava in modo strano sulle coste rocciose, che ancora recavano gli sfregi dell'ira tumultuosa di Melko. Falman-Ossë non era molto felice di vedere Ulmo nei Grandi Mari, perché egli si era impadronito dell'isola su cui proprio Ossë aveva trascinato gli Dèi fino ad Arvalin, salvandoli dalla marea che saliva quando Ringil e Helkar si erano disciolti sotto l'ardore delle lampade. Ciò era avvenuto molte ere prima, nei giorni in cui gli Dèi erano stranieri appena giunti nel mondo, e per tutto quel tempo l'isola aveva galleggiato buia nei Mari Ombrosi, sempre deserta tranne quando, mentre percorreva gli abissi, Ossë ne visitava le sponde; ma ora Ulmo era disceso alla sua isola segreta e vi aveva aggogato una moltitudine di pesci enormi, tra cui Uin, la più potente e antica delle balene: aveva ordinato loro di usare tutte le forze, ed essi trascinarono poderosamente l'isola fino alle rive delle Grandi Terre, anzi, fino alla costa di Hisilómë a nord dei Monti di Ferro, dove si rifugiarono tutte le tenebre più profonde quando per la prima volta sorse il Sole.

«Ulmo attese laggiù; nei boschi che in quei giorni quieti si spingevano a sfiorare la spuma del mare apparve un luccichio, ed ecco scricchiolare nella foresta i passi dei Teleri, con Inwë alla testa dietro la staffa di Oromë. La marcia era stata penosa e la via attraverso Hisilómë, la terra d'ombra, buia e difficile, nonostante la destrezza e la forza di Oromë. In verità, anche molto tempo dopo che la gioia di Valinor ne aveva sbiadito il ricordo, gli Elfi intonavano ancora canti tristi al proposito, e narravano di molti del loro popolo che, sostenevano e tuttora sostengono, si erano smarriti per quelle antiche foreste e là vagavano per sempre nel dolore. Si trovavano ancora laggiù molto più tardi, quando gli Uomini furono chiusi da Melko in Hisilómë, e tuttora vi danzano, mentre gli Uomini si sono allontanati verso luoghi più luminosi della Terra. Hisilómë fu chiamata Aryador dagli Uomini, che agli Elfi Perduti davano il nome di Gente delle Ombre, e li temevano.

«Nondimeno, la maggior parte delle grandi schiere dei Teleri raggiunse le spiagge e da qui salì sull'isola condotta da Ulmo. Questi consigliò loro di non attendere le altre stirpi, ed essi, benché dapprima non volessero acconsentire e piangessero al pensiero, furono infine persuasi e subito vennero trascinati a

gran velocità oltre i Mari Ombrosi e l'ampia baia di Arvalin fino alle sponde di Valinor. Qui la bellezza lontana degli alberi che risplendono oltre il valico fra i colli incanta i loro cuori, eppure ancora guardano dietro, lungo le acque appena attraversate, perché non sanno dove possano trovarsi le altre stirpi del loro popolo, e senza di quelle non desiderano neppure lo splendore di Valinor.

«Allora Ulmo, lasciandoli silenziosi e stupiti sulla spiaggia, trascinò indietro l'isola, come un carro, verso gli scogli di Hisilómë, ed ecco che essa, riscaldata dal bagliore lontano di Laurelin che ne rischiarava l'estremità occidentale mentre sostava nella Baia delle Fate, cominciò a coprirsi di nuovi alberi più teneri, mentre sui declivi apparve il verde dell'erba.

«Ma Ossë ora solleva irato il capo sopra le onde: pensa gli si sia mancato di rispetto non avendo richiesto il suo aiuto per traghettare gli Elfi, e prendendo, senza domandarlo, la sua isola. Segue veloce la scia di Ulmo ma rimane molto distanziato, in quanto Ulmo ha infuso in Uin e nelle balene la potenza dei Valar. Sulla scogliera già sono in attesa i Noldoli, colmi d'angoscia, pensando di essere stati abbandonati nell'oscurità; Nólemë Finwë, che li ha condotti laggiù seguendo da vicino la retroguardia dei Teleri, si aggira da uno all'altro per rincuorarli. Anche il loro viaggio è stato colmo di fatiche, perché il mondo è vasto ed essi, venendo dalla remotissima Palisor, ne hanno percorso quasi la metà, e in quei giorni il sole non splende né brilla la luna e non ci sono sentieri tracciati da Elfi o da Uomini. Oromë, poi, era distante nella marcia, dove cavalcava dinanzi ai Teleri, e ora aveva fatto ritorno nell'interno. Qui i Solosimpi si erano smarriti per le foreste che si allargano nell'entroterra, e il suono del corno, proveniente dai luoghi in cui il Vala li cercava su e giù per le oscure valli di Hisilómë, giungeva debole alle orecchie di quanti erano sulla spiaggia.

«Dunque Ulmo arriva, e pensa di condurre velocemente i Noldoli alle rive di Valinor, tornando ancora una volta per gli altri quando Oromë li avrà guidati alla costa. Così fa, e Falman scorge di lontano il secondo trasporto e schiuma di rabbia; ma grande è la gioia dei Teleri e dei Noldoli su quelle sponde, dove, per lo splendore distante di Lindeloksë, brilla la luce dei tardi pomeriggi d'estate. Perciò ora posso abbandonarli qui per un poco e narrare dei fatti singolari occorsi ai Solosimpi a causa dell'ira di Ossë, e dei primi insediamenti a Tol Eressëa.

«La paura piombò su di loro in quell'oscurità antica: incantato dall'amabile musica della folletta Wendelin, come racconti diversi spiegano meglio altrove, il loro condottiero Tinwë Linto si era smarrito; lo cercarono a lungo, ma invano, ed egli non tornò mai più tra loro⁴. Quando perciò udirono il corno di Oromë squillare nella foresta provarono una gioia enorme, e

raccogliendosi a quel suono presto furono condotti alle scogliere e sentirono il mormorio del mare senza sole. Attesero a lungo, perché Ossë spargeva tempeste e tenebre lungo il percorso di Ulmo, cosicché questi doveva percorrere vie tortuose e i grandi pesci procedevano incerti: ma infine anche loro salirono sull'isola e salparono verso Valinor; al posto di Tinwë scelsero un certo Ellu, che da allora è sempre stato chiamato Signore dei Solosimpi⁵.

«Ebbene, essi hanno percorso meno di metà della distanza, e le Isole del Crepuscolo galleggiano solitarie e ancora lontane, quando Ossë e Ónen tendono loro un agguato nelle acque occidentali del Grande Mare, prima che siano giunti alle brume dei Mari Ombrosi. Ossë afferra l'isola con la grande mano e tutto il vigore di Uin non riesce quasi più a muoverla avanti, perché in quanto al nuoto e alle gesta di forza fisica nell'acqua nessuno dei Valar, neppure Ulmo in persona, è in grado di competere con Ossë; e, d'altronde, Ulmo non è nelle vicinanze: precede di molto la grande imbarcazione e la pilota nelle tenebre radunate da Ossë, guidandola con la musica delle buccine. Prima che riesca a tornare indietro, Ossë, con l'aiuto di Ónen, ha fermato l'isola e l'ha addirittura ancorata al fondo del mare con funi gigantesche fatte con le alghè simili a cuoio e con i polipi che, in quei tempi oscuri, erano cresciuti per lenti secoli attorno ai pilastri della sua dimora sottomarina fino a raggiungere una grossezza inimmaginabile. Inoltre, mentre Ulmo incita le balene a sfoderare tutta la loro forza, cui egli stesso aggiunge il proprio potere divino, Ossë ammassa rocce e macigni immensi che l'antica ira di Melko aveva disseminato sul fondo del mare, e con questi costruisce sotto l'isola una specie di colonna.

«Invano Ulmo suona il corno, e Uin sferza il mare con le pinne della coda smisurata, facendolo infuriare: Ossë conduce infatti dagli abissi creature d'ogni sorta, che si costruiscono case e dimore di conchiglia pietrosa; mentre, intorno alla base dell'isola, semina coralli di tutti i tipi, cirripedi e spugne simili a sassi. Nondimeno la lotta dura molto a lungo, finché Ulmo torna a Valmar, furente e costernato. Qui avvisa gli altri Valar che è impossibile condurre i Solosimpi, perché l'isola si è ancorata nelle acque più solitarie del mondo.

«L'isola si trova ancora laggiù - e in verità la conosci bene, perché si chiama "l'Isola Solitaria" - e nessuna terra può essere scorta per molte leghe di viaggio dalle sue scogliere, in quanto le Isole del Crepuscolo, nel cuore dei Mari Ombrosi, si perdono nell'oscuro Ovest, mentre le Isole Magiche sono più indietro nell'Est.

«Gli Dèi invitano quindi gli Elfi a costruirsi una dimora, e Aulë li aiuta; Ulmo torna invece all'Isola Solitaria, ed ecco che essa ora poggia su un pilastro di roccia che s'innalza dal fondo del mare, mentre Ossë si aggira in

una spuma indaffarata per ancorare solidamente tutte le sparse isole dei suoi domini al fondale dell'oceano. Ebbe inizio così il primo soggiorno dei Solosimpi sull'Isola Solitaria, e il profondo differenziarsi di quel popolo dagli altri, sia nella lingua sia nelle usanze; perché, sappi, tutte queste grandi imprese del passato che ora sono solo materia per un breve racconto non furono compiute facilmente e in pochi istanti, ma moltissimi uomini dovettero crescere e morire tra l'ancoraggio delle isole e la costruzione delle Navi.

«Ora l'isola dove dimoravano era stata toccata due volte dallo scintillio dei gloriosi Alberi di Valinor, così già era più bella, fertile e colma di dolci piante ed erbe di tutti gli altri luoghi del mondo, dove mai si era vista tanta luce; secondo i Solosimpi vi crescevano già le betulle e molti tipi di giunchi, mentre i pendii occidentali si erano coperti di verde. C'erano anche parecchie grotte e una spiaggia di sabbia bianca si stendeva ai piedi delle scogliere nero e porpora: qui, anche in quei giorni antichissimi, si erano stabiliti i Solosimpi.

«Laggiù Ulmo sedette su un promontorio e disse loro parole di conforto, colme di profondissima saggezza; confidò loro le scienze del mare, ed essi ascoltarono; li istruì nella musica, e quelli fabbricarono sottili pifferi di conchiglie. A causa delle fatiche di Ossë, non esistono coste così disseminate di conchiglie meravigliose come lo erano le spiagge bianche e le insenature riparate di Tol Eressëa; i Solosimpi amavano dimorare nelle grotte, che decoravano con quei tesori del mare, mentre il suono della loro musica colma di nostalgia poteva essere udito, in molti lunghi giorni, allontanarsi debole nel vento.

«Allora il cuore di Falman-Ossë s'intenerì per loro e li avrebbe lasciati liberi, se non per la gioia e l'orgoglio nuovi che gli suscitavano: tanta bellezza viveva nel suo regno, cosicché le sue orecchie erano continuamente rallegrate da quegli zufoli, e Uinen ⁶, gli Oarni e tutti gli spiriti delle onde erano innamorati dei Solosimpi.

«Così i Solosimpi danzavano al margine delle onde e la passione per il mare e le coste rocciose entrò loro nel cuore, sebbene guardassero desiderosi verso le coste felici dove, molto tempo prima, erano stati condotti i Teleri e i Noldoli.

«Questi ultimi, dopo un certo tempo, si rincuorarono e provarono un dolore meno acuto, avendo compreso che la loro gente non abitava in una terra ostile e sapendo inoltre che Ulmo la teneva in sua cura e sorveglianza. Perciò esaudirono il desiderio degli Dèi e si dedicarono alla costruzione delle proprie case; Aulë rivelò loro molte tecniche e conoscenze, e così fece anche Manwë. Questi amava maggiormente i Teleri, che da lui e da Ómar appresero in modo più profondo di tutti gli altri Elfi l'arte dei canti e delle poesie;

mentre i Noldoli erano prediletti da Aulë e impararono molta della sua scienza, finché i loro cuori non divennero inquieti per la brama di nuovo sapere: raggiunsero comunque una grande saggezza e un'estrema profondità d'ingegno.

«Ebbene, c'è un luogo in cui l'anello di monti che protegge Valinor è meno elevato, e qui il fulgore degli Alberi s'insinua dalla pianura e tinge le acque buie della baia di Arvalin⁷; un'ampia spiaggia della sabbia più sottile, dorata sotto lo splendore di Laurelin e candida sotto la luce di Silpion, s'addentra nella terraferma, dove, nel tumulto delle antiche onde, un ombroso braccio di mare si era spinto brancolando verso Valinor, mentre ora è rimasta solo una sottile striscia d'acqua orlata di bianco. Alla punta di questa lunga insenatura si erge solitario un colle, che fronteggia i monti più alti. Su tutte le pareti della cala crescono alberi lussureggianti di meraviglioso vigore; il colle invece è coperto solo da un'erba alta, e in cima spuntano convolvoli che tintinnano dolcemente al soffio gentile di Súlimo.

«Questo fu il luogo prescelto da quegli splendidi Elfi come dimora, e gli Dèi chiamarono il colle Kôr, a motivo del suo aspetto tondeggiante e liscio. Qui Aulë trasportò tutta la polvere di metalli magici che aveva prodotto e raccolse con il suo enorme lavoro e la ammucchiò attorno ai piedi del colle; la maggior parte era oro, e una sabbia aurea si sparse dai piedi di Kôr verso i luoghi lontani dove fiorivano i Due Alberi. In cima al colle gli Elfi costruirono incantevoli case di un candore luminoso - erano di marmi e pietre estratte dai Monti di Valinor e che brillavano in modo stupefacente⁸, d'argento, d'oro e di una sostanza molto dura e dal bianco fulgore da loro inventata fondendo le conchiglie nella rugiada di Silpion; c'erano strade immacolate orlate da alberi bruni, che serpeggiavano in curve graziose o salivano con rampe di gradini delicati dalla piana di Valinor fino alla sommità di Kôr. Tutte quelle case scintillanti s'inerpicavano lungo i cigli, ognuna più in alto, fino alla dimora di Inwë che le sovrastava: questa aveva una snella torre d'argento slanciata verso il cielo come un pennone, e ospitava un faro bianco dai raggi penetranti che splendeva sulle ombre della baia; e ogni finestra della città sul colle di Kôr guardava verso il mare.

«C'erano fontane di grande fascino e delicatezza, e tetti e pinnacoli di vetro luminoso e d'ambra, creata, questa, da Palúrien e da Ulmo; alberi fitti crescevano sui muri candidi e sui terrazzi, mentre i loro frutti d'oro splendevano in ricca abbondanza.

«Alla costruzione di Kôr gli Dèi donarono a Inwë e a Nólémë un germoglio di ciascuno dei due alberi gloriosi, e tutti crebbero divenendo snelli e minuscoli alberi elfici, ma fiorirono assieme in perpetuo senza mai indebolirsi: quelli delle corti di Inwë erano i più belli e intorno a loro i Teleri

intonavano canti di felicità, tuttavia anche altri cantavano su e giù lungo le scalinate di marmo, e per le stanze e i cortili si udivano le voci appassionate dei Noldoli; mentre ancora i Solosimpi dimoravano lontano, in mezzo al mare, e suonavano musica simile a brezza con gli zufoli di conchiglie.

«Ossë era ormai molto felice dei Solosimpi, i pifferai della costa, e, se Ulmo non si trovava nei dintorni, sedeva su qualche scoglio tra le onde con molti degli Oarni, e ascoltava le loro voci e ne contemplava le danze svolazzanti sulla spiaggia; a Valmar non osava più tornare, per il potere di Ulmo nei concili dei Valar e l'ira di quel potente quando ancorò le isole.

«In realtà, a impedire la guerra erano stati gli Dèi, che desideravano la pace, e non avrebbero permesso a Ulmo di radunare il popolo dei Valar e assalire Ossë per strappare l'isola dalle nuove radici. Perciò talvolta Ossë cavalca le spume del mare fino alla baia di Arvalin⁹ e contempla lo splendore dei colli; desidera ardentemente la luce e la felicità della pianura, ma soprattutto il canto degli uccelli e il movimento veloce delle loro ali nell'aria limpida: è stanco dei pesci argentei e neri che solcano silenziosi e strani le acque profonde.

«Ma un giorno, volando alti dai giardini di Yavanna, giunsero degli uccelli, alcuni bianchi, altri neri, e altri ancora bianchi e neri; disorientati dall'oscurità, non sapevano dove fermarsi, e Ossë li persuase a posarsi sulle sue spalle possenti: quindi insegnò loro a nuotare e infuse una grande forza nelle loro ali, in quanto nelle braccia possedeva più forza di ogni [?altro] essere vivente ed era il più grande dei nuotatori; versò inoltre olio di pesce sulle penne di modo che potessero resistere all'acqua e li nutrì di pesciolini.

«Poi tornò verso i propri mari, mentre quelli gli nuotavano intorno o volavano bassi sopra di lui gridando e cinguettando, e mostrò loro spazi dove risiedere sulle Isole del Crepuscolo e intorno alle scogliere di Tol Eressëa; qui appresero a tuffarsi e a catturare i pesci, mentre le loro voci divennero stridenti per via dei luoghi aspri dove vivevano, lontano dalle miti regioni di Valinor, o lamentose a causa della musica dei Solosimpi e del sospiro del mare. Così tutto il grande popolo dei gabbiani e delle procellarie aveva raggiunto il proprio regno; c'erano puffini, edredoni, cormorani, sule e colombi selvatici, e le scogliere si colmarono di chiacchierio e di odore di pesce: si tenevano grandi conclavi sulle rocce, o sulle lingue di terra e sugli scogli in mezzo alle acque. Ma i più fieri tra tutti questi uccelli erano i cigni, che Ossë lasciò vivere a Tol Eressëa, [?volando] lungo le coste o sguazzando all'interno per i rivi; ve li condusse come dono e diletto per i Solosimpi. Tuttavia Ulmo, quando udì di questi fatti nuovi fu dispiaciuto, per la rovina provocata tra i pesci di cui, con l'aiuto di Palúrien, aveva colmato le acque.

«Ora i Solosimpi traggono grande gioia dai [?loro] uccelli, che rappresentano per essi creature nuove, e dai cigni: ed ecco che già navigano, su zattere di alberi caduti, per i laghi di Tol Eressëa, e qualcuno vi aggioga i cigni e avanza veloce sulle acque; i più coraggiosi si avventurano sul mare, trainati da gabbiani, e quando Ulmo li scorge ne è molto felice. Infatti i Teleri e i Noldoli si lamentano spesso con Manwë per la separazione dei Solosimpi, e gli Dèi li vorrebbero condotti fino a Valinor; ma Ulmo ancora non riesce a trovare un modo che non sia chiedere aiuto a Ossë e agli Oarni, e a questo non vuole umiliarsi. Ora torna però in gran fretta a casa, da Aulë, e i due si dirigono veloci verso Tol Eressëa, accompagnati da Oromë: e per la prima volta si abbattono alberi nel mondo fuori da Valinor. Aulë, con il legno segato di pini e querce costruisce grandi vascelli in forma di cigni, e li ricopre con la cortecchia di argentee betulle o ammassando penne del piumaggio oleoso degli uccelli di Ossë, che inchioda e fissa [?vigorosamente], e serra con l'argento; intaglia prue simili al lungo collo dei cigni, ma li fa cavi e senza zampe; con funi di grande forza e sottigliezza vi aggioga gabbiani e procellarie, docili alle mani dei Solosimpi perché così Ossë ne aveva volto il cuore.

«Ora le spiagge sulle coste più a ovest di Tol Eressëa, ossia Falassë Númëa (Risacca Occidentale), sono affollate da quella gente elfica, mentre vi è trasportata una schiera enorme davvero di navi a forma di cigno, che il grido dei gabbiani sovrasta incessante. I Solosimpi, numerosissimi, salgono nei corpi cavi di queste nuove creature dell'arte di Aulë, e altri della loro gente raggiungono di continuo la spiaggia, marciando al suono di incalcolabili pifferi e flauti.

«Tutti sono imbarcati e i gabbiani si alzano potenti in volo nel cielo crepuscolare, mentre Aulë e Oromë viaggiano nel primo e più importante galeone, cui sono aggiogati settecento gabbiani e che, luccicante d'argento e penne candide, ha il becco d'oro e occhi di giiatetto e ambra. Ulmo sta alla retroguardia sul suo carro simile a un pesce e suona forte il corno, per la sconfitta di Ossë e la liberazione degli Elfi della Costa.

«Ossë, vedendo come gli uccelli avessero causato la sua rovina, era molto abbattuto; tuttavia, per la presenza dei tre grandi Dèi e, in verità, per l'amore verso i Solosimpi, divenuto ormai molto profondo, non disturbò la bianca flotta; così essi traversarono le grigie leghe dell'oceano, attraverso i suoi deboli rumori e le foschie dei Mari Ombrosi, fino alle prime acque brune della baia di Arvalin.

«Sappi che l'Isola Solitaria è posta ai confini del Grande Mare. Questo, chiamato anche Acqua Occidentale, si stende oltre le propaggini di ponente delle Grandi Terre; ospita molte isole e paesi, prima che, ben lungi dal loro

ormeggio, appaiano le Isole Magiche, e ancora dopo di queste Tol Eressëa. Ma oltre Tol Eressëa si allargano il muro di nebbie e le vaste tenebre marine che ricoprono i Mari Ombrosi, in cui galleggiano le Isole del Crepuscolo, dove solo nei momenti più limpidi riusciva a penetrare un debolissimo barlume dello scintillio lontano di Silpion. Nella più occidentale si ergeva la Torre di Perla, costruita in giorni meno remoti e di cui molto si è cantato; le Isole del Crepuscolo sono considerate le prime delle Terre Esterne, che comprendono anche Arvalin e Valinor, mentre Tol Eressëa non è annoverata né fra le Terre Esterne né fra le Grandi Terre, dove in seguito vagarono gli Uomini. La sponda estrema dei Mari Ombrosi è Arvalin o Erumáni nel lontano sud, mentre più a nord essi lambiscono le coste di Eldamar, e qui sono più vasti per chi viaggia verso occidente. Oltre Arvalin torreggiano gli immensi Monti di Valinor, disposti in un ampio anello che curva dolcemente a ovest, e i Mari Ombrosi formano una larga baia al nord di Arvalin che arriva fino alle loro nere pendici, cosicché essi confinano laggiù con le acque e non con la terraferma; qui, nel cuore della baia, si erge Taniquetil, splendida alla vista, la più alta di tutte le montagne e avvolta nella neve più pura: a sud guarda verso Arvalin e a nord alla poderosa Baia delle Fate, e così oltre gli stessi Mari Ombrosi, tanto che dalla sua cima si potevano scorgere, in giorni più recenti, tutte le vele sulle acque illuminate dal sole (quando gli Dèi ebbero creato questa lampada) del Grande Mare, e tutti i porti affollati d'occidente nelle Terre degli Uomini, benché sia una distanza che si calcola in un numero inconcepibile di leghe.

«La strana flotta si avvicina dunque a queste regioni, mentre occhi impazienti scrutano l'orizzonte. Ecco ergersi Taniquetil, porpora e bruno su un fianco per le tenebre di Arvalin e dei Mari Ombrosi, e acceso di splendore sull'altro dalla luce degli Alberi di Valinor. Dove i mari lambivano quelle antiche spiagge le onde, molto prima di infrangersi, erano all'improvviso illuminate da Laurelin di giorno o da Silpion di notte, e, quasi di colpo, le tenebre del mondo terminavano e il mare rideva. Su quella costa un'apertura fra i monti lasciava intravedere Valinor, e qui si erge il colle di Kôr: la rena bianca corre lungo l'insenatura fino ai suoi piedi, che però affondano nell'acqua verde, e al di là una sabbia dorata continua a serpeggiare più lontano di quanto possa discernere lo sguardo. Di ciò che esiste oltre Valinor nessuno, tranne Ulmo, ha mai visto o udito nulla, ma è certo che là si stendano le acque scure dei Mari Esterni: sono senza maree e molto fredde, e così sottili che nessuna barca può galleggiare sul loro seno, e pochi pesci nuotano in quegli abissi.

«Ma ora sul colle di Kôr tutti corrono e si radunano gioiosi: l'intero popolo dei Teleri e dei Noldoli esce dalle porte e attende sulla spiaggia, per

dare il benvenuto all'arrivo della flotta. Le navi lasciano le tenebre e sono investite dallo scintillio della baia interna; vengono tirate a secco, e i Solosimpi danzano e suonano, unendosi al canto dei Teleri e alla tenue musica dei Noldoli.

«Lontano lontano, Tol Eressëa era rimasta silenziosa; quieti erano i suoi boschi e le sue spiagge, perché quasi tutta la moltitudine degli uccelli marini aveva seguito gli Eldar e ora vociava intorno alle coste di Eldamar. Ossë era abbattuto e le sue argentee aulë di Valmar restarono a lungo deserte, perché per molto tempo non si spinse più vicino che al limitare delle tenebre, là dove giungeva il grido lontano dei suoi uccelli marini.

«I Solosimpi non abitarono molto a Kôr, ma ebbero dimore bizzarre tra gli scogli della costa; Ulmo veniva a sedere in mezzo a loro come già a Tol Eressëa, e quello fu il suo tempo di maggior gioia e gentilezza: riversò su di loro tutte le sue conoscenze e il suo amore per la musica, che essi bevvero avidamente. Suonavano melodie, tessendole con fili di note che catturavano dal sussurrare delle acque nelle grotte o dalla cresta delle onde sfiorata da venti gentili; a questi intrecciavano il lamento dei gabbiani e gli echi delle proprie dolci voci nei luoghi dov'era la loro dimora. Intanto i Teleri e Inwir raccoglievano [?messi] di poesia e canti, e si recavano più spesso fra gli Dèi, danzando nelle aulë celesti di Manwë per la gioia di Varda delle Stelle, o colmando le strade e le corti di Valmar con il fascino singolare della loro fastosa allegria; volteggiavano su prati verdi per Oromë e Nessa, le radure di Valinor conobbero le loro danze tra gli alberi illuminati d'oro, e vedendoli Palurien era assai lieta. Spesso li accompagnavano i Noldoli, suonando: la moltitudine delle loro arpe e viole era dolcissima, e Salmar li amava; ma questi trovavano il massimo diletto nelle corti di Aulë, o nelle proprie care dimore di Kôr, dove fabbricavano molte cose splendide e tessevano infinite storie. Colmarono la città di dipinti, arazzi ricamati e sculture delicatissime, e sotto le loro mani abili Valmar divenne ancor più bella.

«Ora si deve narrare di come i Solosimpi sovente viaggiassero per i mari vicini sulle navi a forma di cigno, trascinati dagli uccelli o remando loro stessi con grandi pagaie che avevano fabbricato in somiglianza alle zampe palmate dei cigni e delle anatre; dragavano i fondali, e da quelle acque magiche raccolsero tesori di conchiglie sottili e quantità incalcolabili di perle dello splendore più puro e luminoso: queste erano per loro motivo di gloria e di diletto, e causa d'invidia per gli altri Eldar che desideravano immensamente vederle scintillare nelle decorazioni della città di Kôr.

«Ma quelli fra i Noldoli che Aulë aveva istruito in modo più profondo lavoravano senza sosta, in segreto: da Aulë ebbero grandi ricchezze di metalli, di pietre e di marmi, mentre per concessione dei Valar era stata loro

accordata una buona provvista del fulgore di Kulullin e di Te- limpë, conservato in recipienti nascosti. Da Varda ricevettero la luce delle stelle, e Manwë donò loro fili dell'*ilwë* più blu; presero acqua dalle pozze più limpide dell'insenatura di Kôr, e gocce di cristallo da tutte le fonti scintillanti delle corti di Valmar. Raccolsero rugiade nei boschi di Oromë e petali di fiori, ricchi di tinte e nettari d'ogni sorta, nei giardini di Yavanna, e inseguirono i raggi di Laurelin e Silpion tra le foglie. Ma, quando ebbero radunato tutta quest'abbondanza di cose belle e radiose, ottennero dai Solosimpi infinite conchiglie bianche e rosa, la spuma più pura e infine alcune perle. Esse divennero il loro modello, mentre gli insegnamenti di Aulë e la magia dei Valar furono gli strumenti, e tutto quanto vi è di più bello nelle sostanze della Terra diventò materia per la loro arte - e così i Noldoli, con grande fatica, inventarono e fabbricarono le prime gemme. Crearono cristalli con le acque delle sorgenti abbagliate dalle luci di Silpion; sotto le loro mani scintillarono l'ambra, il crisoprazio e il topazio, e foggiarono granate e rubini, formando la sostanza cristallina secondo gli insegnamenti di Aulë ma tingendoli con il succo delle rose e dei fiori rossi, e ponendo in ciascuno un cuore di fuoco. Alcuni fabbricarono smeraldi con l'acqua dell'insenatura di Kôr e con i luccichii delle radure erbose di Valinor, e produssero zaffiri in profusione enorme, [?sfumando]li con le arie di Manwë; ci furono ametiste e pietre di luna, berilli e onici, agate di marmi mescolati e molte pietre minori: i loro cuori esultarono, né si accontentarono di poche gemme, ma ne crearono un numero incalcolabile finché tutti i materiali più belli non furono pressoché esauriti e i grandi cumuli di pietre preziose non potevano essere celati, ma sfavillavano sotto la luce come tappeti di fiori luccicanti. Quindi presero le perle e alcune di quasi tutte le gemme e ne fabbricarono una nuova, di un pallore latteo striato da bagliori simili a echi di ogni altra pietra: erano le opali, che essi trovavano bellissime; certuni continuarono tuttavia ad affaticarsi e, con la luce delle stelle, le gocce d'acqua più pura, la rugiada di Silpion e l'aria sottilissima produssero i diamanti, e sfidarono chiunque a creare gemme più belle.

«Quindi tra i Noldoli si levò Fëanor, per recarsi dai Solosimpi e chiedere loro una grossa perla; ottenne, inoltre, un'urna colma della più luminosa luce fosforescente raccolta tra la spuma in luoghi oscuri, e con queste cose tornò a casa. Prese allora tutte le altre gemme e ne radunò lo scintillio alla luce di candide lampade e di candele d'argento, aggiungendo lo splendore delle perle e le deboli mezzetinte delle opali, che [?bagnò] nella luce fosforescente e nella rugiada radiosa di Silpion, lasciandovi cadere solo una goccia minuscola della luminosità di Laurelin. A tutte queste magiche luci diede, perché vi dimorassero, un corpo di cristallo perfetto come lui solo lo sapeva

creare e che non avrebbe potuto essere emulato neppure da Aulë, tanto grande era l'agile destrezza delle dita di Fëanor, e così fabbricò una gemma - e questa splendeva del suo¹⁰ fulgore anche nel buio più assoluto; qui egli la depose e sedette a lungo contemplandone la bellezza. Ne fabbricò poi altre due, finché ebbe esaurito i materiali, quindi invitò gli altri perché vedessero la sua creazione, ed essi ne furono immensamente stupiti; chiamò quelle gemme Silmarilli, ovvero, come pronunciamo oggi il nome nella lingua dei Noldoli, Silubrilthin¹¹. Perciò, sebbene i Solosimpi abbiano sempre sostenuto che nessuna tra le gemme dei Noldoli, neppure il maestoso fulgore dei diamanti, abbia mai superato le loro tenere perle, tutti coloro che videro i Silmaril di Fëanor li definirono le pietre più belle che mai abbiano brillato o [?risplenduto].

«Ora Kôr è acceso di luce da quest'abbondanza di gemme e scintilla nel modo più incantevole, mentre tutta la stirpe degli Eldalië è arricchita di fascino dalla generosità dei Noldoli, e gli Dèi, che desideravano la loro bellezza, sono soddisfatti appieno. Zaffiri di grande [?meraviglia] furono donati a Manwë, che se ne coprì le vesti; Oromë ebbe una cintura di smeraldi, mentre Yavanna amava tutte le pietre e la delizia di Aulë erano diamanti e ametiste. Solo a Melko non fu donata nessuna gemma, perché non aveva espiato i molti delitti; egli le bramava ardentemente, ma non diceva nulla e fingeva di stimarle meno del metallo.

«Tutta la stirpe degli Eldalië conobbe così la beatitudine suprema, e la maestà e la gloria degli Dèi e della loro residenza raggiunse lo splendore più immenso che il mondo abbia mai veduto. Gli Alberi brillavano in Valinor, e Valinor ne rimandava la luce in mille bagliori di scintille colorate; tuttavia le Grandi Terre erano ancora buie e solitarie, e Ossë, seduto oltre i confini, vedeva il chiarore lunare di Silpion balenare sui ciottoli di diamante e di cristallo che gli Gnomi spargevano con prodigalità sulle rive dei mari, mentre i frammenti vitrei scheggiati dal loro lavoro luccicavano lungo il fianco di Kôr rivolto verso le onde. Le pozze tra gli scogli scuri erano colme di gemme, e i Solosimpi, con gli abiti ricamati di perle, vi danzavano attorno: era quella la più incantevole di tutte le coste, e la musica delle acque sulle sue spiagge d'argento superava il fascino di ogni altro suono.

«Questi erano gli scogli di Eldamar, che io vidi molto tempo fa, perché Inwë era il padre di mio nonno¹²; egli [?proprio] era il più anziano degli Elfi e ancora avrebbe vissuto in maestà, se non fosse perito durante la marcia nel mondo, mentre suo figlio Ingil tornò parecchio tempo addietro in Valinor e risiede con Manwë. Anche i danzatori della costa sono miei consanguinei, e so che queste cose che ti dico sono vere; e la magia e la meraviglia della Baia

delle Fate è tale che nessuno, dopo averla vista come appariva allora, può parlarne senza che il respiro gli manchi e la voce divenga un sussurro.»

Così Meril terminò il lungo racconto ed Eriol non rispose: guardava i raggi obliqui del sole, che muoveva verso occidente, luccicare attraverso i tronchi dei meli, e sognava il Paese delle Fate. Infine Meril esclamò: «Torna a casa, ora, perché il pomeriggio muore, e il narrare ha gravato di desiderio il tuo cuore come il mio. Ma sii paziente, e attendi ancora prima di cercare l'amicizia con la stirpe malinconica degli Elfi dell'Isola».

Ma Eriol soggiunse: «Tuttora non so, e il mio cuore proprio non riesce a immaginare, come quello splendore abbia potuto esser scomparso, o come sia stato possibile convincere gli Elfi a lasciare Eldamar».

Meril rispose però: «No, ho già prolungato troppo il racconto per amore di quei giorni, e molti grandi eventi sono occorsi tra la fabbricazione delle gemme e il ritorno a Tol Eressëa; ma queste cose le conoscono in molti oltre a me, e Lindo o Rúmil di Mar Vanwa Tyaliéva te le narreranno più abilmente». Quindi tornò con Eriol alla casa fiorita, ed Eriol prese congedo prima ancora che il crepuscolo avesse tinto di grigio la facciata occidentale della torre di Ingil.

¹ Nel manoscritto *Vairë*, ma non può trattarsi che di una svista.

² È curioso che qui, come più avanti nel racconto e di nuovo ne *Il Sole e la Luna*, compaia il nome *telimpë*; ne *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor* questo nome, al primo apparire, venne mutato da *Telimpë* (*Silindrin*) in *Silindrin*, e in seguito *Silindrin* fu scritto fin dall'inizio (p. 90).

³ Nel manoscritto, qui e più avanti, *Litwë*; si veda sotto *Tinwë Linto* nei «Cambiamenti apportati ai nomi», al termine di queste note.

⁴ La frase, da «incantato...», fu aggiunta dopo la stesura del testo, anche se, a quanto sembra, non molto più tardi.

⁵ La frase, da «al posto...» fu aggiunta nella stessa epoca di quella cui si accenna alla nota 4.

⁶ È il primo apparire della forma *Uinen*, scritta direttamente al tempo della composizione (cioè non corretta da *Ónen*).

⁷ *Arvalin*: così scritto all'epoca della composizione, e non emendato, come in precedenza, da *Habbanan* o *Harmalin*.

⁸ Quando mio padre compose questi racconti li scrisse dapprima a matita, poi li ricopiò tra le righe a penna, cancellando la stesura precedente - della quale si possono leggere qua e là frammenti, da cui si ricava come egli, procedendo, modificasse leggermente il testo. Tuttavia, alle parole «brillavano in modo stupefacente», la copiatura a penna fu interrotta, e da questo punto possediamo solo l'originale a matita, in alcuni luoghi estremamente difficile da leggere in quanto più affrettato, e inoltre poco inciso e sbiadito dal tempo. Nel decifrare questo testo ho incontrato qualche insuccesso; uso quindi parentesi e punti interrogativi per indicare lezioni incerte, e i puntini di sospensione per mostrare grosso modo la lunghezza delle parole illeggibili.

È necessario perciò sottolineare come da qui in poi si abbia solo una *minuta* scritta molto rapidamente, quasi buttata giù sulla pagina.

⁹ *Arvalin*: qui e successivamente corretto da *Habbanan*; si veda la nota 7. La cosa si spiega, com'è chiaro, con il fatto che il nome *Arvalin* fu concepito al tempo, o poco prima, della trascrizione del testo a penna sopra quello a matita; benché più avanti nella narrazione, ci troviamo qui a un precedente stadio compositivo.

¹⁰ La parola potrebbe essere «magico».

¹¹ Precedettero *Silubrilthin* altre forme, cominciati per *Sigm-* ma impossibili da leggere con sicurezza. Meril si esprime come se il nome gnomico fosse quello usato a Tol Eressëa, tuttavia il motivo non è chiaro.

¹² «Il padre di mio nonno»; la versione originale era «mio nonno».

Cambiamenti apportati ai nomi ne *L'avvento degli Elfi e la costruzione di Kôr*

Tinwë Linto < *Linwë Tinto* (quest'ultima è la forma del nome in un passo interpolato nel racconto precedente, v. p. 125 nota 1). In seguito, per due volte, il nome *Linwë* (v. sopra, nota 3) non fu corretto, chiaramente a causa di una distrazione; nei due passi aggiunti dove il nome ricorre (v. sopra, note 4 e 5) la forma è *Tinwë (Linto)*.

Inwithiel < *Gim-githil* (lo stesso cambiamento de *La Casetta del Gioco Perduto*, v. p. 30).

Tinwelint < *Tintoglin*.

Wendelin < *Tindriel* (cfr. il passo interpolato nel racconto precedente, p. 125, nota 1).

Arvalin < *Habbanan* per tutto il racconto, tranne in un caso dove *Arvalin* fu scritto fin dall'inizio; v. sopra, note 7 e 9.

Lindeloksë < *Lindelótë* (lo stesso cambiamento de *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor*, v. p. 90).

Erumáni < *Harwalin*.

Commento a *L'avvento degli Elfi e la costruzione di Kôr*

Ho già accennato (p. 130) alla profonda diversità della struttura narrativa all'inizio del racconto, ossia a come gli Elfi qui si destino *durante* la cattività di Melko in Valinor, mentre nella versione più tarda proprio il Risveglio spinge i Valar a muovere guerra a Melkor, fatto da cui deriva la sua prigionia a Mandos. Perciò l'episodio, poi di grande importanza, della cattura degli Elfi presso Cuiviénen da parte di Melkor (*Il Silmarillion*, pp. 54 s.) è, di necessità, del tutto assente. La liberazione di Melko da Mandos avviene qui molto

prima, senza che gli ambasciatori elfici siano ancora giunti in Valinor, e Melko ha un ruolo nella discussione sul loro invito.

Come si vede, la storia di Oromë che incontra gli Elfi appena destati risale agli esordi (anche se pare sia qui presente anche Yavanna Palúrien); la sua singolare bellezza e la sua forza sono tuttavia minori perché il loro arrivo è noto in modo indipendente a Manwë, cosicché il grande Valar non ha bisogno di esserne informato da Oromë. Il nome *Eldar* già esisteva in Valinor prima del Risveglio, e non è ancora sviluppata l'idea che sia stato attribuito da Oromë («il Popolo delle Stelle»); come si ricaverà dall'Appendice sui nomi, a quest'epoca *Eldar* ha un'etimologia del tutto diversa. Non è ancora presente la distinzione posteriore tra gli *Eldar* che seguirono Oromë nel viaggio verso ovest fino all'oceano e gli *Avári*, i Riluttanti, i quali invece non prestarono ascolto alla proposta dei Valar; e in realtà nel racconto nulla suggerisce l'esistenza di Elfi che rifiutassero l'invito ricevuto. C'erano comunque, secondo un altro racconto (più tardo), Elfi che non avevano mai lasciato Palisor (p. 280).

Qui è Nornorë, l'araldo degli Dèi, e non Oromë il personaggio che conduce i tre Elfi in Valinor e quindi li riporta alle Acque di Risveglio (ed è notevole che anche in questa prima versione, più propensa alle «spiegazioni» della successiva, non si accenni minimamente al modo in cui essi raggiungono Valinor dalle parti più remote della Terra, mentre poi la Grande Marcia verrà effettuata solo a prezzo di enormi difficoltà). La parte riguardante le domande ai tre Elfi su come siano giunti nel mondo e la loro perdita di memoria su ciò che precede il risveglio non sopravviverà ai *Racconti ritrovati*. Un'ulteriore importante diversità della struttura si trova nel caloroso sostegno di Ulmo al gruppo di quanti approvano l'invito degli Elfi in Valinor; ne *Il Silmarillion* (p. 57) Ulmo è il capo di coloro che «ritenevano che i Quendi dovessero essere lasciati liberi di aggirarsi a loro piacimento per la Terra-di-mezzo».

Espongo qui la prima evoluzione di cui sono stati oggetto i nomi dei capi Eldar.

Elu Thingol (*Quenya Elwë Singollo*) era all'inizio *Linwë Tinto* (anche semplicemente *Linwë*); fu poi mutato in *Tinwë Linto* (*Tinwë*). Il suo nome gnomico era in principio *Tintoglin*, poi *Tinwelint*. Questi era il capo dei Solosimpi (più tardi Teleri) nel Grande Viaggio, ma fu incantato in Hisilómë dalla «folletta» (*Tindriel*) *Wendelin* (poi *Melian*), proveniente dai giardini di Lórien in Valinor; egli divenne dunque il signore degli Elfi di Hisilómë, e la loro figlia fu *Tinúviel*. Con una certa confusione, il suo posto come capo dei Solosimpi fu assunto da *Ellu* (più tardi *Olwë*, fratello di *Elwë*).

Il signore dei Noldoli era *Finwë Nólemë* (anche *Nóleme Finwë*, e, di solito, semplicemente *Nólemë*); il nome *Finwë* si conservò sempre. Nella lingua gnomica era detto *Gilfinweg*. Suo figlio si chiamava *Turondo*, in gnomico *Turgon* (poi *Turgon* divenne il nipote di *Finwë*, essendo il figlio di suo figlio *Fingolfin*).

Il capo dei Teleri (più tardi *Vanyar*) era (*Ing*>) *Inwë*, qui chiamato *Isil Inwë*, in gnomico (*Gim-githil*>) *Inwithiel*. Suo figlio, che costruì la grande torre di *Kortirion*, si chiamava (*Ingilmo*>) *Ingil*. Il «clan reale» dei Teleri erano gli *Inwir*. Ossia:

<i>Racconti ritrovati</i>	<i>Il Silmarillion</i>
(forma più tarda dei nomi)	
Isil Inwë (gnomico Inwithiel) signore dei Teleri (suo figlio Ingil)	Ingwë signore dei Vanyar
Finwë Nólemë (gnomico Gilfinweg) signore dei Noldoli (suo figlio Turando, gnomico Turgon)	Finwë signore dei Noldor (suo nipote Turgon)
Tinwë Linto (gnomico Tinwelint) signore dei Solosimpi, poi signore degli Elfi di Hisilómë	Elwë Singollo (Sindarin Ellu Thingol) signore dei Teleri, poi signore degli Elfi Grigi del Beleriand
Wendelin (la loro figlia Tinúviel)	Melian (la loro figlia Lúthien Tinúviel)
Ellu, signore dei Solosimpi dopo la perdita di Tinwë Linto	Olwë, signore dei Teleri dopo la perdita del fratello Elwë Singollo

Ne *Il Silmarillion* (p. 52) così si descrive la seconda creazione delle stelle da parte di Varda, prima e in preparazione dell'avvento degli Elfi:

Allora Varda s'allontanò dal concilio e guardò giù dalla cima di Taniquetil, e scorse la tenebra della Terra-di-mezzo sotto le stelle innumerevoli, fioche e lontane. Poi diede mano a una grande opera, maggiore di tutte quelle dei Valar dacché erano venuti in Arda. Attinse le argentee rugiade dalle tinozze di Telperion, e con esse fabbricò nuove e più lucenti stelle per la venuta dei Primogeniti...

Nella prima versione vediamo già presente l'idea che le stelle siano state create in due atti distinti, ossia che una nuova opera di Varda abbia celebrato l'avvento degli Elfi, anche se qui essi si erano già deitati; e che le nuove stelle siano derivate dalla luce liquida caduta dall'Albero Lunare Silpion. Il passo appena citato da *Il Silmarillion* prosegue narrando che, al tempo della seconda creazione delle stelle, Varda «alta al nord, come una sfida a Melkor, sospese la corona di sette possenti stelle che formano Valacirca, la Falce dei Valar, e sono segno di destino»; ma qui la cosa è negata e si attribuisce un'origine speciale all'Orsa Maggiore, le cui stelle non sono creazione di Varda, bensì scintille fuggite dalla fucina di Aulë. Nel taccuino ricordato a p. 31, che contiene numerosi appunti disorganici e progetti annotati frettolosamente, appare una forma diversa del mito:

La Falce d'Argento

Le sette farfalle

Aulë stava fabbricando una falce d'argento. Melko interruppe il suo lavoro raccontandogli una bugia a proposito della signora Palúrien. Aulë s'infuriò, tanto da spezzare la falce con un colpo. Sette scintille si levarono, volando nei cieli. Varda le afferrò e le dispose nel firmamento, come un segno dell'onore di Palúrien. Ora esse volano sempre in forma di falce intorno al polo.

Ritengo sia impossibile mettere in dubbio l'anteriorità di questa nota rispetto al testo presente.

La stella Morwinyon, che «arde sopra i confini occidentali del mondo», è Arturo; si veda l'Appendice sui nomi. In nessun luogo si spiega perché Morwinyon-Arturo sia misticamente concepita sempre all'ovest.

Passiamo ora a considerare la Grande Marcia e l'attraversamento dell'oceano. L'origine di Tol Eressëa come l'isola sulla quale Ossë trasportò gli Dèi verso le terre occidentali all'epoca della caduta delle Lampade (v. p. 78) andò necessariamente perduta con l'eliminazione dell'episodio, e Ossë non ebbe più alcun diritto di proprietà su di essa. L'idea che gli Elfi siano giunti sulle coste delle Grandi Terre in tre grandi e distinte schiere (nell'ordine Teleri - Noldoli - Solosimpi, come più tardi Vanyar - Noldor - Teleri) risale agli inizi; ma qui il primo popolo e il secondo attraversano l'oceano ognuno per suo conto, mentre in seguito compiono il viaggio insieme.

Ne *Il Silmarillion* (p. 65) trascorrono «molti anni» prima che Ulmo ritorni per l'ultima delle tre stirpi, i Teleri, un tempo così lungo che essi giungono ad

amare le coste della Terra-di- mezzo e Ossë riesce a persuaderne alcuni a rimanere (Círdan il Carpentiere e gli Elfi delle Falas, i cui porti sono Brithombar ed Eglarest). Di ciò non esiste traccia nella prima narrazione, benché sia presente, in embrione, l'idea che gli ultimi arrivati debbano attendere a lungo il ritorno di Ulmo. Nella versione pubblicata sono scomparse le ragioni dell'ira di Ossë per il trasporto degli Elfi sull'isola galleggiante, e la causa del suo ancoraggio all'oceano è del tutto diversa: in realtà, egli così agisce su esortazione di Ulmo (*ibid.*, p. 66), che, in ogni caso, si oppone all'invito degli Eldar in Valinor. Tuttavia, l'ancoraggio di Tol Eressëa come atto ribelle di Ossë permane a lungo tra gli elementi della storia. Non è ben chiaro quali altre «sparse isole dei suoi domini» (p. 143) Ossë assicuri al fondo del mare; però al trasporto della Nave del Mondo si spiega che l'Isola Solitaria, le Isole Magiche e le Isole del Crepuscolo si ergono tutte allo stesso modo «come pinnacoli dai fondali invasi di erbe» (v. p. 98), e perciò sono probabilmente queste cui Ossë ora pone le fondamenta (nonostante Rúmil e Meril ancora dicano, delle Isole del Crepuscolo, che esse «galleggiano» sui Mari Ombrosi, pp. 76, 148).

Nella prima narrazione si afferma con chiarezza che Tol Eressëa è ancorata lontano in mezzo all'oceano, e che «nessuna terra può essere scorta per molte leghe di viaggio dalle sue scogliere». Questo è in realtà il motivo del suo nome, che venne ridimensionato quando l'Isola Solitaria si trovò a essere collocata nella Baia di Eldamar. Ma le parole riferite a Tol Eressëa, «l'Isola Solitaria, che guarda sia all'ovest sia all'est», nell'ultimo capitolo de *Il Silmarillion* (relativamente poco elaborato e riveduto), derivano senza dubbio dalla vecchia versione; l'origine della frase si trova nel racconto *Ælfwine d'Inghilterra*: «l'Isola Solitaria che guarda a Est verso l'Arcipelago Magico e, di là di questo, alle terre degli Uomini, e a Ovest nelle Tenebre oltre le quali s'intravede la Terra Esterna, il regno degli Dèi». Il profondo differenziarsi della lingua dei Solosimpi da quella delle altre stirpi, cui si accenna nel racconto (p. 143), è un particolare conservato ne *Il Silmarillion*, ma l'idea è sorta dai giorni in cui Tol Eressëa era molto più lontana da Valinor.

Come spesso è osservabile nell'evoluzione di questi miti, un'idea primitiva si mantenne in un contesto totalmente modificato: qui la crescita di alberi e piante sui declivi occidentali dell'isola galleggiante comincia quando, per due volte, essa sosta nella Baia delle Fate e riceve la luce degli Alberi, mentre i Teleri e i Noldoli sbarcano, e la sua maggior bellezza e fertilità di quei tempi perdura anche dopo che è ancorata lontano da Valinor, in mezzo all'oceano; in seguito il concetto sopravvive, ma ora si tratta della luce degli Alberi che passa attraverso il Calacirya e cade su Tol Eressëa, ormai vicina

nella Baia di Eldamar. In modo analogo, sembra che gli insegnamenti sulla musica e sulle scienze del mare impartiti ai Solosimpi da Ulmo seduto «su un promontorio» di Tol Eressëa, dopo il suo ancoraggio al fondo del mare, si mutino in quelli di Ossë ai Teleri su «scienze e musiche marine d'ogni genere», mentre egli sedeva su una roccia lungo la costa della Terra-di-mezzo (*Il Silmarillion*, p. 65).

Molto interessante è la descrizione qui offerta della breccia dei Monti di Valinor. Ne *Il Silmarillion* essa è il Calaciryra, ossia il Passo di Luce, ed è praticata dai Valar solo dopo l'arrivo degli Eldar in Aman, in quanto «persino tra i fiori radianti dei giardini di Valinor illuminati dagli Alberi, [i Vanyar e i Noldor] a volte ancora bramavano di vedere le stelle» (p. 67); mentre nel racconto si tratta di una caratteristica «naturale», connessa con una lunga insenatura dove si era spinto il mare.

Dal passo sull'arrivo degli Elfi alle spiagge delle Grandi Terre si ricava (p. 140) che Hisilómë era una regione confinante con il Grande Mare, in accordo con la sua identificazione come il luogo indicato da *g* nella prima mappa, v. pp. 93, 131; e, particolare assai notevole, incontriamo qui l'idea che gli Uomini siano stati da Melko bloccati in Hisilómë, spunto che si conserverà fino alla forma finale dove gli Uomini Orientali, dopo la Nirnaeth Arnoediad, sono ricompensati per lo sleale servizio reso a Morgoth con il confinamento nello Hithlum (*Il Silmarillion*, pp. 245 s.).

Nel passo che narra del colle e della città di Kôr appaiono numerose caratteristiche destinate a conservarsi nelle successive descrizioni di Tirion su Túna. Cfr. *Il Silmarillion*, p. 67:

Sulla cima di Túna venne costruita la città degli Elfi, le mura e i contrafforti candidi di Tirion; e la più alta delle sue torri era la Torre di Ingwë, Mindon Eldaliëva, il cui faro d'argento brillava da lungi tra le brume del mare.

La polvere d'oro e di «metalli magici» che Aulë ammicchia ai piedi di Kôr impolvera le scarpe e gli abiti di Eärendil quando questi sale «le lunghe, candide scalee» di Tirion (*ibid.*, p. 312).

Non è qui precisato se i germogli di Laurelin e Silpion donati dagli Dèi a Inwë e Nólemë, che «fiorirono assieme in perpetuo senza mai indebolirsi», producessero anche luce, ma più avanti nei *Racconti ritrovati* (p. 259), dopo la Fuga dei Noldoli, si accenna ancora agli Alberi di Kôr, e qui i due affidati a Inwë «splendono ancora», mentre quelli di Nólemë, dopo esser stati sradicati, «finirono chissà dove». Ne *Il Silmarillion* si afferma che Yavanna costruì per

i Vanyar e i Noldor un albero «che era come un'immagine ridotta di Telperion, salvo che non dava luce propria»; era «piantato negli spiazzi sotto la Mindon Eldaliëva, e ivi fiori e i suoi polloni erano numerosi in Eldamar». Da qui venne l'albero di Tol Eressëa.

Per il suo rapporto con la descrizione della città degli Elfi in Valinor, accludo qui una poesia intitolata *Kôr*. Fu composta il 30 aprile 1915 (due giorni dopo *Piedi di diavoletto e Tu e io*, v. pp. 36, 39), ed è conservata in due testi: il primo, un manoscritto, ha come sottotitolo «In una città perduta e morta». Il secondo, battuto a macchina, all'inizio era chiaramente intitolato *Kôr*, che fu poi mutato in *La città degli Dèi* e il sottotitolo cancellato; e così la poesia venne pubblicata a Leeds nel 1923³¹.

Sembra possibile, soprattutto considerando il sottotitolo originale, che essa descriva *Kôr* dopo il suo abbandono da parte degli Elfi.

Kôr

In una città perduta e morta

Un colle fosco, gigante, cinto di mura
Si erge un mare azzurro contemplando
Sotto l'azzurro cielo, e sulla terra scura
Imperlato come nel porfido brillando
Sono templi marmorei e bianchi, e aulè d'abbaglio;
Si allungan fulve dita tenebrose
Sulle pareti eburnee, e paiono un intaglio
Da alberi fitti con radici in rocce ombrose
Quali pilastri della volta, lavoro di ceselli,
Di nero basalto i fusti e i capitelli.
Là fanno eterna messe giorni scordati e lenti
Delle ombre mute senza più ricca ora;
Nessuna voce s'alza; torri di marmo ancora
Per sempre ardon dormendo bianche, silenziose e ardenti.

Il passo sull'evoluzione degli uccelli marini causati da Ossë, e su come i Solosimpi raggiungano infine Valinor, per suo dispiacere, su navi a forma di

³¹ La pubblicazione ebbe luogo sulla rivista «The Microcosm», edita da Dorothy Ratcliffe, volume VIII, n. 1, primavera 1923.

cigno trascinate da gabbiani, è parecchio in disaccordo con l'esposizione de *Il Silmarillion* (p. 69):

A lungo dimorarono in Tol Eressëa; ma un po' alla volta i loro cuori mutarono e si sentirono attratti dalla luce che fluiva d'oltre mare all'Isola Solitaria. Erano strappati tra l'amore per la musica che le onde facevano sulle loro rive e il desiderio di rivedere i loro simili e di ammirare lo splendore di Valinor; alla fine, però, la brama di luce fu più forte. Sicché Ulmo, piegandosi al volere dei Valar, inviò Ossë, loro amico, e benché a malincuore insegnò ai Teleri l'arte di costruire navi; e quando i loro vascelli furono costruiti, egli portò loro, come dono d'addio, molti cigni dall'ala robusta. E i cigni trassero le candide navi dei Teleri per il mare senza vento; e così alla fin fine giunsero ad Aman e alle sponde di Eldamar.

I cigni tuttavia rimasero come dono di Ossë agli Elfi di Tol Eressëa, e le navi dei Teleri mantennero la forma delle navi costruite da Aulë per i Solosimpi: «Erano fatte a somiglianza di cigni, con becchi d'oro e occhi d'oro e gaietto» (*ibid.*, p. 70).

Il brano di descrizione geografica che segue è curioso, in quanto estremamente simile (e in alcune espressioni perfino identico) a quello del racconto *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor*, p. 76. Più avanti si suggerirà un modo di spiegare la ripetizione. Questa seconda versione offre in effetti poche informazioni nuove, e la sua principale differenza di contenuto è l'accenno a Tol Eressëa. È ora precisato che i Mari Ombrosi sono una regione del Grande Mare a ovest dell'isola. Ne *Il Silmarillion* (p. 121), con il diverso ancoraggio di Tol Eressëa, la concezione è cambiata: al tempo dell'Occultamento di Valinor

furono fondate le Isole Incantate e i mari attorno a loro vennero riempiti di opacità e smarrimento. E codeste isole erano raccolte come in una rete nei Mari Ombrosi dal nord al sud, e chi navighi verso ovest le incontra prima di Tol Eressëa.

Si ha qui un ulteriore elemento ripetitivo nell'osservazione sulla breccia dei Monti di Valinor e sul colle di Kôr all'estremità dell'insenatura (p. 149), che sono già stati descritti nel medesimo racconto (p. 144). Il motivo della

ripetizione è quasi certamente da scorgere nei due strati compositivi del racconto stesso (v. sopra, nota 8); infatti il primo di questi passi è nella parte riveduta, mentre il secondo si trova nel testo originale a matita. Durante la revisione mio padre ha, suppongo, semplicemente introdotto in un punto anteriore il passo sulla breccia, il colle e l'insenatura, e se avesse proseguito fino al termine del racconto la seconda descrizione sarebbe stata eliminata. Un'ipotesi simile può essere proposta anche per il brano riguardante le isole del Grande Mare e la costa di Valinor, già apparso ne *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor*, ma in questo caso è necessario supporre che la revisione a penna sopra il manoscritto originale a matita sia stata eseguita quando quest'ultimo era già molto avanti nella narrazione.

Ne *Il Silmarillion* l'intero racconto della creazione delle gemme da parte dei Noldoli si è concentrato in queste parole (p.68):

E accadde che i muratori della casa di Finwë, cavando pietre tra le colline (poiché essi si dilettaavano nell'erigere alte torri), scoprirono per primi le gemme della terra e le estraessero in quantità innumerevole; ed elaborarono strumenti per tagliarle e foggiarle, e conferirono loro molte forme. Non le tesoreggiavano, ma le davano liberamente, e con il loro lavoro arricchivano tutta Valinor.

L'esuberante descrizione, al termine di questo racconto, della fabbrica delle gemme con materiali «magici» - luce di stelle, *ilwë*, rugiade e petali, sostanze cristalline tinte con il succo dei fiori - fu così abbandonata, e i Noldor divennero minatori, senz'altro abili, ma che si limitavano a dissotterrare quanto già era presente nelle rocce di Valinor. D'altronde, in un passo di vecchia data de *Il Silmarillion* (p. 41), si è mantenuta l'idea anteriore: «Furono del pari i Noldor coloro che per primi pervennero alla fabbricazione di gemme». Non è necessario insistere su come il racconto abbia tutto da guadagnare dalla discrezione dello scritto più tardo; nella prima versione i Silmaril non spiccano a sufficienza in mezzo allo splendore di tutte le altre gemme accumulate dall'opera dei Noldoli.

Particolari destinati a conservarsi sono la generosità dei Noldor nel distribuire le gemme e lo spargimento di queste sulle spiagge (cfr. *Il Silmarillion*, p. 69: «Molti gioielli diedero loro [ai Teleri] i Noldor, opali, diamanti e pallidi cristalli, che essi sparsero sulle rive e gettarono nelle lagune»); inoltre, le perle che i Teleri ottennero dal mare (*ibid.*); gli zaffiri donati a Manwë dai Noldor («il suo scettro è di zaffiro, e i Noldor l'hanno per lui fabbricato», *ibid.*, p. 41); e, naturalmente, Fëanor come creatore dei

Silmaril, benché, come si vedrà nel prossimo racconto, egli qui non sia ancora figlio di Finwë (Nólemë).

Concludo il commento riportando un'altra vecchia poesia, apparentata con il soggetto del racconto. In questo si accennava (p. 140) a come gli Uomini di Hisilómë temessero gli Elfi Perduti, che chiamavano Gente delle Ombre, mentre alla regione davano il nome di *Aryador*. Il senso del termine è spiegato nel primo elenco di vocaboli gnomici come «terra o luogo d'ombra» (cfr. il significato di *Hisilómë* e di *Dor Lómin*, p. 131).

La poesia si intitola *Un canto di Aryador*, ed è conservata in due copie; secondo le annotazioni qui accluse fu composta in un campo dell'esercito presso Lichfield, il 12 settembre 1915. Per quanto ne sappia non venne mai pubblicata. La prima copia, un manoscritto, reca anche un titolo in antico inglese: *Án léop Éargedores*; la seconda, battuta a macchina, non contiene in pratica nessuna differenza, ma si può notare che, in entrambe, la parola iniziale della terza strofa, «Essa», è emendazione di «Egli».

Un canto di Aryador

Nelle valli di Aryador
Presso boschive rive ancor
Sono verdi pascoli e prati declinanti
Verso giunchi che frusciano mormoranti
Nel crepuscolo su Aryador:

Odi le campanelle infinite
Di caprette sulle creste ardite
Dove la valle ruzzola giù dai pini?
Odi i boschi azzurri lamentarsi
Quando il Sole va senz'altri a rifugiarsi
A caccia d'ombre dei monti giù tra i pini?

Essa sui colli vagabonda invano
E lentamente si colma l'altopiano
Di gente delle ombre, tra le felci a sussurrare;
E là ancora campanelle infinite
E voci sulle creste ardite
Mentre a Est poche le stelle cominciano a brillare.

Uomini ora attizzano fuocherelli
Giù, lontano, tra rivi e ruscelli
Dove dimorano della costa fra i faggeti,
Ma i boschi grandi sulle alture
Guardano la luce che a ponente muore
E sussurrano al vento gli antichi segreti,

Di quando la valle nessuno conosceva,
Ma sola ruggendo l'acqua vi fremeva
E la gente delle ombre stava a danzar l'intera notte,
Mentre il Sole era in fuga via lontano
Verso foreste inesplorate e fuori mano
E colmi erano i boschi di raggi erranti a frotte.

Voci sulle creste ardite
E spettrali campanelle erano udite
Mentre la gente delle ombre marciava per le vette.
Sui monti presso la riva allor
Nella scordata Aryador
C'era danza e musica si alzava;
La gente delle ombre intonava
Vecchi canti di dèi antichi in Aryador.

VI.

IL FURTO DI MELKO E L'OTTENEBRAMENTO DI VALINOR

Il titolo è di nuovo ricavato dalla copertina del quaderno che contiene il testo; la narrazione, ancora redatta velocemente a matita (si veda la nota 8 del capitolo precedente), con alcune correzioni della stessa epoca o più tarde, continua senza interrompersi.

Eriol tornò a casa, alla Casetta del Gioco Perduto, e l'amore per le cose che vedeva intorno e il desiderio di comprenderle tutte divennero in lui più profondi. Ormal perennemente avido di conoscere meglio la storia degli Eldar, non mancava mai tra coloro che, ogni sera, entravano nella Stanza del Fuoco dei Racconti; e così una volta, quando aveva ormai soggiornato per un certo periodo come ospite di Vairë e Lindo, avvenne che Lindo, su sua richiesta, dichiarasse dall'ampio seggio:

«Ascolta dunque, o Eriol, se vuoi [sapere] come fu posta fine all'incanto di Valinor, o come gli Elfi abbiano mai potuto essere costretti a lasciare le spiagge di Eldamar. Hai probabilmente già appreso che, nei giorni della felicità degli Eldalië, Melko dimorava a Valmar quale servo nella casa di Tulkas; nutriva odio verso gli Dèi e una bruciante gelosia per gli Eldar, ma alla fine, nonostante tutta l'indifferenza da lui simulata, proprio la bramosia per la bellezza dei Silmarilli soprafecce la sua capacità di sopportazione e lo spinse a tramare piani profondi e malvagi.

«A quel tempo solo i Noldoli conoscevano l'arte di fabbricare quegli splendidi oggetti e, malgrado i ricchi doni a tutti quanti essi amavano, il tesoro che ne rimaneva in loro possesso era incomparabilmente il più grande; perciò Melko li frequentava ogni volta che poteva, pronunciando discorsi astuti. Tentò a lungo, in questo modo, di ottenere gemme in regalo, e forse anche di afferrare parole incaute per apprendere qualcosa della loro arte segreta, ma quando nessuno di questi espedienti ebbe successo cercò di seminare desideri malvagi e discordie fra gli Gnomi, raccontando loro quella falsità a proposito del Concilio in cui gli Eldar furono invitati in Valinor "Siete schiavi" diceva "o bambini, se preferite, chiamati a trastullarvi con giocattoli cercando di non aggirarvi o imparare troppo. Forse, come dite, i Valar vi concedono giorni sereni; tentate però soltanto di oltrepassare le loro mura e ne conoscerete la durezza del cuore. Ma guardate! Usano la vostra abilità, e si tengono stretti alle vostre bellezze come a una decorazione per i loro regni. Questo non è amore, è desiderio egoistico - fate la prova. Chiedete

l'eredità che Ilúvatar ha disposto per voi - il mondo intero da percorrere, con tutti i misteri da esplorare e con tutte le sue sostanze, destinate a essere materiale per opere maestose come mai se ne potranno realizzare in questi giardini angusti, recintati dai monti e orlati da mari invalicabili."

«A tali parole, nonostante la vera conoscenza che Nólémë possedeva e si preoccupava di diffondere, molti, con metà del cuore, propendettero verso Melko; l'inquietudine crebbe e Melko attizzò i desideri che covavano in loro. Da lui appresero molte cose che era bene conoscessero solo i grandi Valar, perché, se compresi a mezzo, simili argomenti profondi e nascosti uccidono la felicità; inoltre, molti dei discorsi di Melko erano astute menzogne o verità solo parziali, così i Noldoli cessarono di cantare e le loro viole rimasero silenziose sul colle di Kôr: infatti, man mano che acquisivano conoscenze più profonde e si gonfiavano di desideri, i loro animi divenivano un po' più vecchi, mentre i libri della loro sapienza si moltiplicavano come le foglie della foresta. Poiché in quei giorni, devi sapere, con l'aiuto degli Gnomi Aulë inventò alfabeti e scritture, e sui muri di Kôr furono redatte numerose fiabe oscure in simboli dipinti, mentre rune di grande bellezza venivano tracciate su quelle stesse pareti o erano incise sulla pietra; qui Eärendel, in tempi lontani, lesse molte storie meravigliose, e forse ne sono rimaste ancora parecchie da decifrare, se non si sono trasformate in polvere. Gli altri Elfi non badavano troppo a queste cose, ed erano talvolta tristi e impauriti vedendo come fosse diminuita la gaiezza dei loro congiunti, Melko se ne rallegrava alquanto e tramava pazientemente, attendendo il suo momento; tuttavia non riusciva a raggiungere lo scopo, perché, nonostante il suo affaticarsi, lo splendore degli Alberi, la bellezza delle gemme e il ricordo delle vie oscure da Palisor trattenevano i Noldoli - e Nólémë sempre parlava contro Melko, calmando inquietudine e malcontento.

«Infine la sua preoccupazione divenne così forte che decise di consigliarsi con Fëanor, e poi con Inwë e con Ellu Melemno (che guidava allora i Solosimpi), e accolse il loro suggerimento di informare Manwë stesso delle vie oscure tentate da Melko.

«Melko, saputo, si adirò moltissimo contro gli Gnomi; andò da Manwë per primo e, inchinandosi profondamente, dichiarò che i Noldoli osavano lagnarsi al suo orecchio della sovranità di Manwë, sostenendo che essi (cui Ilúvatar aveva destinato il possesso di tutta la terra) in abilità e bellezza superavano di gran lunga i Valar, per i quali dovevano lavorare senza compenso. A queste parole il cuore di Manwë divenne triste, in quanto a lungo aveva temuto che la grande amicizia tra Valar e Eldar venisse per qualche motivo infranta, sapendo che gli Elfi erano figli del mondo e un giorno avrebbero dovuto tornare nel suo seno. Anzi, chi può dire se tutti

questi fatti, anche la malvagità apparentemente inutile di Melko, non siano stati che una parte degli antichi destini? Tuttavia il Signore degli Dèi fu alquanto freddo con l'informatore e, mentre gli rivolgeva altre domande, ecco giungere l'ambasceria di Nólémë, che, ottenuto il permesso, riferì la verità. Ma, forse per la presenza di Melko, essi perorarono la propria causa un po' meno abilmente di quanto avrebbero potuto, e forse perfino il cuore di Manwë Súlimo fu inquinato dalle parole di Melko, perché il veleno della sua malvagità è violentissimo e sottile davvero.

«Comunque, sia Melko sia i Noldoli furono rimproverati e congedati. Melko, in realtà, ricevette l'ordine di tornare a Mandos e rimanervi per un certo periodo in espiazione, e di non osar percorrere le vie di Valmar per molte lune, finché non fosse giunta e trascorsa la grande festività che stava per celebrarsi; inoltre Manwë, temendo che il contagio del loro scontento si diffondesse tra le altre stirpi, comandò ad Aulë di trovare altri luoghi dove condurre i Noldoli, e di costruire loro una nuova città dove dimorare.

«Grande fu il dolore sul colle di Kôr quando vi giunsero queste notizie, e nonostante tutti fossero adirati per la perfidia di Melko, ora c'era un'amarezza nuova nei confronti degli Dèi, e le lamentele si levavano più forti.

«Un piccolo rivo, chiamato Híri, scendeva dalle colline, a nord rispetto l'apertura della costa dov'era costruita Kôr, e da là si perdeva nella pianura, nessuno sapeva verso quali luoghi. Forse raggiungeva i Mari Esterni, perché a nord delle radici di Silpion si tuffava sottoterra; qui, in una zona impervia, si apriva una piccola valle circondata dalle rocce, e qui i Noldoli decisero di abitare, o meglio di attendere che l'ira abbandonasse il cuore di Manwë, perché fino ad allora non avevano affatto accettato l'idea di lasciare Kôr per sempre.

«Nelle pareti della valle scavarono perciò caverne, dove trasportarono i loro tesori di gemme, d'oro, d'argento e di oggetti splendidi; le antiche dimore di Kôr rimasero prive delle loro voci e colme solo dei dipinti e dei libri di saggezza, mentre le sue vie e tutte le strade di Valmar ancora risplendevano di [?gemme] e marmi scolpiti, a testimoniare i giorni della felicità degli Gnomi che si avviava ormai al declino.

«Melko si recò dunque a Mandos, e lontano da Valinor tramò ribellione e vendetta contro Gnomi e Dèi. In realtà, dimorando per quasi tre ere nei sotterranei di Mandos, Melko si era fatti amici certi spiriti tenebrosi che aveva convertito al male, promettendo loro in [?possesso] grandi terre e regioni sulla Terra, se lo avessero aiutato quando, nel bisogno, l'avesse richiesto; così ora li raccoglie a sé nelle fosche gole dei monti intorno a Mandos. Da qui invia spie, invisibili come ombre fugaci quando Silpion è in fiore, e apprende le azioni dei Noldoli e tutto quanto avviene nella pianura.

Poco tempo dopo i Valar e gli Eldar dovevano infatti celebrare una grande festa, quella di cui aveva parlato Manwë, ordinando a Melko di liberare per l'occasione Valmar dalla sua presenza; poiché, sappi, ogni sette anni essi commemoravano per un giorno l'avvento degli Eldar in Valinor, e ogni tre tenevano celebrazioni minori per ricordare l'arrivo della candida flotta dei Solosimpi alle spiagge di Eldamar: ma al ventunesimo anno, quando entrambe le ricorrenze cadevano insieme, c'erano festeggiamenti della massima magnificenza, che duravano per sette giorni, e per tale motivo gli anni in questione venivano chiamati "Anni della Doppia Allegria"³²; e tutti i Koreldar, dovunque si trovino ora nel vasto mondo, ancora celebrano queste date. La festa che si avvicinava allora era della Doppia Allegria, e le schiere degli Dèi e degli Elfi si preparavano a onorarla nel modo più splendido. In mezzo a un gran fasto, gli Elfi danzavano e suonavano in lunghe processioni serpeggianti da Kôr alle porte di Valmar. In previsione della festa era stata tracciata una strada dalla porta occidentale di Kôr fino alle torrette del possente arco che si apriva nelle mura di Valmar a nord, verso gli Alberi. Essa era di marmo bianco e molti fiumicelli gentili, scendendo dai monti lontani, ne attraversavano il percorso. Si sollevava in esili ponticelli, meravigliosamente orlati da delicate balaustre risplendenti come perla; questi superavano appena le acque, cosicché i gigli di enorme bellezza che crescevano sul fondo dei rivi, i quali scorrevano lenti nella pianura, levavano le corolle spalancate attorno al ciglio della strada, mentre gli iris correvano lungo i suoi fianchi; infatti, scavando ingegnosamente, da un fiumicello all'altro erano stati deviati ruscelletti dell'acqua più limpida, di modo che bordassero tutta la lunga via con il suono fresco dell'acqua gorgogliante. Di tanto in tanto alberi maestosi si ergevano su entrambi i lati, e qua e là la strada si apriva in una radura e fontane zampillavano nell'aria per magia, a rinfrescare quanti si affrettassero per quel cammino.

«Giunsero dunque i Teleri, guidati dalla gente biancovestita degli Inwir, e il vibrare delle loro arpe a congresso percuoteva l'aria in maniera dolcissima; dopo di questi avanzavano i Noldoli, ancora una volta, per clemenza di Manwë, riuniti con il proprio amato popolo, affinché la festa fosse celebrata nel giusto modo: ma la musica destata dalle loro viole e dagli altri strumenti era divenuta più che mai teneramente malinconica. Infine veniva la gente della costa, e il loro zuffolare misto di voci suscitava, nel bel mezzo della pianura, la sensazione delle maree, delle onde colme di mormorii e del grido lamentoso degli uccelli amanti delle rive.

³² Aggiunto in margine: *Samírien*.

«Quando la moltitudine fu schierata dinanzi alla porta di Valmar, alla parola e al cenno di Inwë tutti, come una voce sola, intonarono all'unisono il Canto della Luce. Era stato composto e insegnato loro da Lirillo², e narrava della brama degli Elfi per la luce, dello spaventoso viaggio attraverso il mondo fitto di tenebre intrapreso per desiderio dei Due Alberi, ed esprimeva la gioia suprema di vedere i volti degli Dèi e la rinnovata volontà di entrare a Valmar e percorrere le corti benedette dei Valar. Quindi le porte di Valmar si spalancarono e, all'invito di Nornorë, la gioiosa compagnia fece il suo ingresso. Li accolse Varda, attorniata dalle schiere dei Mánir e dei Súruli, e gli Dèi porsero loro il benvenuto; poi in tutte le grandi aulë si tennero festeggiamenti.

«Era dunque usanza che il terzo giorno tutti si abbigliassero di bianco e di blu e salissero fin sulla cima di Taniquetil, dove Manwë avrebbe parlato loro, nel modo che riteneva appropriato, della Musica degli Ainur e della gloria di Ilúvatar, e di cose future o già avvenute. Quel giorno Kôr e Valmar sarebbero state tranquille e silenziose, mentre il tetto del mondo e il fianco di Taniquetil avrebbero brillato degli abiti scintillanti di Dèi ed Elfi, e tutti i monti echeggiato delle loro parole - ma poi, nell'ultimo giorno di festeggiamento, gli Dèi sarebbero venuti a Kôr per sedersi sui pendii del colle luminoso e guardare con amore la tenera città, quindi, benedicendola nel nome di Ilúvatar, si sarebbero congedati prima del fiorire di Silpion; e così avrebbero avuto fine i giorni della Doppia Allegrìa.

«Ma quell'anno fatale, Melko nel cuore blasfemo osò scegliere proprio il giorno del discorso di Manwë su Taniquetil per eseguire il suo piano; infatti allora Kôr, Valmar e la valle circondata da rocce di Sirnúmen sarebbero rimaste incustodite: perché in realtà da chi un Elfo o un Vala avrebbero dovuto proteggersi in quei giorni antichi?

«Così, il terzo giorno di Samírïen, com'era chiamata la festività, strisciando con il suo popolo tenebroso egli passò per le aulë oscure della dimora di Makar (pure quel Vala selvaggio si era recato a Valmar per onorare la ricorrenza, e in verità anche tutti gli altri Dèi eccetto i soli Fui e Vefántur vi erano convenuti; perfino Ossë, intenzionato a nascondere per i sette giorni l'ostilità e la gelosia verso Ulmo). Qui un pensiero attraversò il cuore di Melko che, furtivamente, armò se stesso e la sua banda con spade affilatissime e crudeli, e la cosa fu per loro un bene: perché da lì si insinuarono nella valle di Sirnúmen, dove dimoravano allora i Noldoli, ma ecco che, proprio a causa del lavorio nel loro cuore degli insegnamenti di Melko, gli Gnomi erano divenuti cauti e sospettosi ben oltre il costume degli Eldar di quei giorni. Infatti, presso i tesori, erano state lasciate guardie d'una certa robustezza, che non si erano recate alla festa nonostante ciò fosse

contrario alle usanze e agli ordini degli Dèi. Ora la guerra si desta all'improvviso nel cuore di Valinor e le guardie vengono uccise, ancorché la pace e la gaiezza sulla lontana Taniquetil siano immense - e proprio per questo nessuno udì le grida. Melko seppe allora che tra lui e il resto del popolo di Valinor sarebbe stata davvero guerra eterna, perché aveva ucciso i Noldoli - ospiti dei Valar - dinanzi alle porte delle loro dimore. Egli stesso colpì a morte Bruithwir, padre di Fëanor³, e irrompendo nella casa di pietra da lui difesa si impossessò delle gemme più splendide, i Silmaril, racchiuse in uno scrigno d'avorio. Saccheggiò quindi l'intero tesoro delle pietre preziose, e caricando all'inverosimile se stesso e i compagni cercò una via di fuga.

«Devi sapere che non molto lontano, in un luogo dove cresceva una foresta incolta, Oromë possedeva grandi scuderie e un allevamento di ottimi corsieri. Qui penetra Melko e cattura un branco di cavalli neri, soggiogandoli con il terrore che è capace di incutere. L'intera banda dei ladri fugge cavalcando, dopo aver distrutto gli oggetti di minor valore ritenuti impossibili da trasportare. Con un ampio giro e viaggiando alla velocità di un uragano, che solo i cavalli divini di Oromë montati dai figli degli Dèi avrebbero potuto eguagliare, passano lontano a occidente di Valmar, nelle regioni mai percorse dove debole è la luce degli Alberi. Molto prima che tutti siano discesi da Taniquetil, e molto prima del termine della festa o che i Noldoli siano tornati alle proprie case per trovarle saccheggiate, Melko e i [?ladri] hanno cavalcato fin nel profondo sud, e qui, scoprendo un luogo più basso nelle colline, sono entrati nelle pianure di Eruman. Aulë e Tulkas ben potevano biasimare la propria negligenza per aver lasciato quel valico, molto tempo addietro, quando avevano innalzato le colline per stornare ogni pericolo dalla pianura - quello era infatti il luogo da cui erano soliti entrare in Valinor dopo aver lavorato nelle cave dei campi di Arvalin⁴. In realtà si dice che questa cavalcata in semicerchio, così ardua e pericolosa, all'origine non fosse parte dei disegni di Melko, perché egli si proponeva invece di dirigersi verso nord, per i passi vicini a Mandos; ma fu avvisato che la cosa era impossibile, dato che Mandos e Fui non avevano mai lasciato quei regni e tutte le gole e i burroni dei monti del nord erano infestate dalla loro gente; e, per quanto di lugubre natura, Mandos non era affatto ribelle a Manwë né si sarebbe fatto complice di azioni malvagie.

«Le antiche tradizioni dicono che lontano a nord, se si è in grado di sopportare il freddo quanto Melko, i Grandi Mari si restringano fino a divenire una cosa minuscola, e così Melko e la sua compagnia avrebbero potuto, senza l'ausilio di barche, entrare tranquillamente nel mondo; ma questo non avvenne, e la triste storia seguì il corso stabilito, altrimenti i Due

Alberi avrebbero potuto continuare a risplendere e gli Elfi cantare ancora in Valinor.

«I giorni di festa si sono infine conclusi e gli Dèi fanno ritorno a Valmar, percorrendo la candida strada da Kôr. Le luci scintillano nella città degli Elfi e la pace vi alberga; i Noldoli attraversano malinconici la pianura verso Sirmúmen. A quell'ora brilla Silpion, e ancora non è declinato quando dalla valle rocciosa si leva il primo lamento di morte mai udito in Valinor: Fëanor piange il lutto per Bruithwir; e molti altri Gnomi scoprono che gli spiriti dei loro morti sono volati fino a Vê. Allora messaggeri cavalcano veloci a Valmar per portare notizie dei fatti, e qui trovano Manwë, che ancora non ha lasciato la città per la sua dimora sopra Taniquetil.

«"Ahinoi, o Manwë Súlimo," essi gemono, "il male ha oltrepassato i monti di Valinor ed è ricaduto su Sirmúmen della Pianura. Là giace morto Bruithwir, il padre di Fëanor⁵, e con lui molti altri Noldoli; e tutto il nostro tesoro di gemme e di splendidi oggetti, l'amorevole lavoro delle nostre mani e dei nostri cuori, è stato portato via. Ma dove, o Manwë, che con gli occhi vedi ogni cosa? Chi ha compiuto questo delitto? Poiché i Noldoli gridano vendetta, o [?giustissimo!]"!

«Manwë rispose allora: "Ebbene, Figli dei Noldoli, sappiate che ho l'animo triste al vostro riguardo, perché il veleno di Melko già vi ha mutati e la cupidigia è entrata nei vostri cuori. Se non aveste stimato che le gemme e i vostri tessuti⁶ fossero più preziosi della festa del popolo, o degli ordini di Manwë vostro signore, ciò non sarebbe accaduto, e Bruithwir go-Maidros e tutti gli altri sfortunati sarebbero ancora vivi, mentre le vostre gemme non si troverebbero in un pericolo maggiore. Anzi, la saggezza m'insegna che a causa della morte di Bruithwir e dei suoi compagni i mali più grandi ricadranno su Dèi ed Elfi, e sugli Uomini a venire. Senza gli Dèi, che vi condussero alla luce e vi donarono tutta la materia per la vostra arte, rimediando all'ignoranza che vi affliggeva, nessuna di queste cose incantevoli che ora amate tanto avrebbe mai potuto esistere; e ciò che è stato fabbricato può esserlo di nuovo, perché il potere dei Valar non muta: ma la pace, la felicità e la saggezza valgono maggiormente di tutto lo splendore di Valinor e di tutta la grazia e la bellezza di Kôr, e una volta perdute sono assai più difficili da riottenere. Cessate allora di lamentarvi e di parlare contro i Valar, o di considerarvi nel cuore di maestà pari alla loro; piuttosto ora andatevene in penitenza, avendo ben compreso come Melko sia l'artefice di questa malvagità contro di voi, e come il vostro trafficare nascosto con lui vi abbia condotti alla perdita e al dolore. Perciò non fidatevi più di lui, né di

chiunque altro sussurri parole segrete di scontentezza, perché i frutti sono sgoimento e umiliazione".

«L'ambasceria, confusa e intimorita, tornò a Sirnúmen nel massimo sconforto; l'animo di Manwë era tuttavia ancor più greve del loro, in quanto le cose erano andate male per davvero, eppure egli prevedeva che il peggio dovesse ancora venire: e in questo senso operavano i destini degli Dèi, perché ai Noldoli le parole di Manwë sembrarono fredde e senza cuore e non ne compresero il dolore e la tenerezza, mentre Manwë li trovò stranamente mutati e divenuti avidi, quando essi desideravano solo consolazione ed erano come bambini capaci di pensare soltanto alla perdita delle loro belle cose.

«Ora, Melko si trovava nei deserti di Arvalin e non sapeva come fuggire, perché laggiù la tenebra era molto profonda ed egli non conosceva quelle regioni che si estendono fino all'estremo sud. Inviò pertanto un messaggero, pronto a reclamare l'inviolabile diritto dell'araldo (quantunque fosse un servo rinnegato di Mandos, da Melko corrotto), attraverso il passo che conduceva in Valinor, e là, dinanzi alle porte di Valmar⁷, egli chiese udienza agli Dèi; quando gli fu domandato da dove venisse, quello rispose dall'Ainu Melko, e Tulkas allora avrebbe voluto scagliare massi contro di lui dalle mura e ucciderlo, ma gli altri al momento non lasciarono che gli fosse fatto alcun male e pur con ira e disgusto lo ammisero nel vasto spiazzo d'oro dinanzi alle corti di Aulë. Nel frattempo furono inviati cavalieri a Kôr e a Sirnúmen per convocare gli Elfi, in quanto si riteneva che la faccenda li riguardasse da vicino. Quando tutto fu pronto il messaggero prese posto accanto all'obelisco d'oro puro su cui Aulë aveva scritto la storia dell'accensione dell'Albero aureo (nelle corti di Lórien ce n'era uno d'argento con un altro racconto), e all'improvviso Manwë esclamò: "Parla!". La sua voce era come il rombo di un tuono adirato e le corti ne risuonarono, ma il messo, impassibile, riferì il messaggio dicendo: "Il Signore Melko, sovrano del mondo dall'est più tenebroso fino ai declivi esterni dei Monti di Valinor, ai suoi congiunti, gli Ainur. Ebbene, come risarcimento per i molti affronti dolorosi e per i lunghi periodi di ingiusta prigionia che, nonostante il lignaggio e il sangue nobile, ha sofferto per opera vostra, egli ha ora preso, come cosa a lui dovuta, certi piccoli tesori custoditi dai Noldoli vostri schiavi. È per lui un grande dolore averne dovuto uccidere alcuni, perché, nella malvagità dei loro cuori, volevano nuocergli; tuttavia cancellerà dal ricordo queste intenzioni blasfeme e dimenticherà tutte le offese passate che voi, gli Dèi, gli avete fatto, per tornare a mostrare la sua presenza nel luogo chiamato Valmar, se ascolterete le sue condizioni e le soddisferete. Sappiate dunque che i Noldoli dovranno essere suoi servi e adornargli una casa; inoltre chiede di diritto che...". Ma qui, se pure l'araldo aveva alzato ancor più la voce gonfiandosi di

parole insolenti, l'ira dei Valar era divenuta così enorme che Tulkas e numerosi della sua casa balzarono verso di lui e afferrandolo gli serrarono la bocca, mentre il luogo del concilio era in tumulto. In realtà, con questa ambasceria offensiva, Melko aveva voluto soltanto guadagnare tempo e turbare i Valar.

«Al che Manwë gli ordinò di lasciare l'araldo, ma gli Dèi si levarono gridando a una sola voce: "Questo non è un araldo, ma un ribelle, un ladro e un assassino". "Ha profanato la santità di Valinor" urlò Tulkas "e ci ha sbattuto in faccia la sua insolenza." Tutti gli Elfi erano concordi sull'argomento. Non avevano nessuna speranza di recuperare le gemme se non catturando Melko, cosa che ora si presentava come impossibile, tuttavia non volevano avere nessun colloquio con lui e l'avrebbero trattato, con tutta la sua gente, come un fuorilegge. (Questo intendeva Manwë quando affermava che l'uccisione di Bruithwir sarebbe stata la radice dei mali più grandi, perché fu soprattutto quell'assassinio ad attizzare l'ira di Dèi ed Elfi.)⁸

«A tale scopo essi sussurrarono all'orecchio di Varda e di Aulë: così Varda perorò la loro causa presso Manwë, e con ancor più vigore parlò Aulë, perché pure il suo cuore doleva per il furto di tutti quegli oggetti di arte e fattura squisite; ma Tulkas Poldórëa non aveva bisogno di essere pregato, perché già ardeva di rabbia. Questi grandi avvocati convinsero l'assemblea con i propri discorsi, tanto che Manwë, infine, decretò di ribattere a Melko che respingeva lui e le sue parole, e che lo bandiva per sempre da Valinor con i suoi seguaci. Così disse al messaggero, ordinandogli di riferirlo al suo padrone, ma il popolo dei Vali e degli Elfi non volle sentir ragioni: essi infatti, guidati da Tulkas, trascinarono il rinnegato sulla vetta più alta di Taniquetil e, dichiarando che non era un araldo e chiamandone la montagna e le stelle a testimoni, lo gettarono sui massi di Arvalien: egli restò ucciso e Mandos lo accolse nelle sue caverne più profonde.

«Allora Manwë, scorgendo nella ribellione e nell'atto violento il germe del rancore, gettò via lo scettro e pianse; gli altri invece, da Taniquetil, parlarono a Sorontur Re delle Aquile, e per mezzo suo furono inviate a Melko le parole di Manwë: "Vattene per sempre, maledetto, e non osar più venire a colloquio con gli Dèi o con gli Elfi. Finché dura il mondo, né il tuo piede né quello di chiunque ti serva potrà mai più toccare il suolo di Valinor". Sorontur cercò Melko e riferì gli ordini; spiegò [?anche] la fine del suo inviato. Al che Melko, reso folle dall'ira per la morte del messaggero, avrebbe voluto uccidere Sorontur: e, in verità, quell'azione non poteva dirsi in stretto accordo con la giustizia degli Dèi, ma d'altronde la collera degli abitanti di Valmar era stata messa alla prova duramente. Tuttavia Melko ha sempre rinfacciato l'episodio agli Dèi con la massima asprezza, trasformandolo in

una cupa storia d'infamia; e da allora tra quel malvagio e Sorontur ci sono stati odio e guerra costanti, che divennero ancor più accaniti quando Sorontur e il suo popolo si recarono sui Monti di Ferro e là dimorarono, sorvegliando tutte le azioni di Melko.

«Aulë si recò quindi da Manwë e cercò di rincuorarlo, dicendo che Valmar rimaneva intatta, e che i Monti erano alti e costituivano un baluardo sicuro contro il male. "Ebbene, in passato Melko è già stato avvolto in catene, e se ancora creerà scompiglio nel mondo potrà esserlo di nuovo: ma sappi che ben presto io e Tulkas colmeremo il valico che conduce in Erumáni e al mare, affinché Melko non giunga mai più qui per quella via."

«Comunque Manwë e Aulë decisero di collocare guardie intorno a tutti i monti, finché non sarebbero state note le azioni di Melko e i luoghi in cui dimorava.

«Poi Aulë cominciò a discutere con Manwë a proposito dei Noldoli, e molto li difese, sostenendo che Manwë, spinto dalla preoccupazione, era stato troppo duro con loro, perché in realtà il male proveniva solo da Melko, mentre gli Eldar non erano né schiavi né servitori ma esseri di dolcezza e fascino meravigliosi - che potessero rimanere per sempre ospiti degli Dèi! Quindi Manwë li invitò, se lo desideravano, a tornare a Kôr, e, se così volessero, a occuparsi di fabbricare di nuovo le gemme e i manufatti: tutti i materiali splendidi e preziosi di cui avessero avuto bisogno per la loro opera sarebbero stati forniti con generosità ancor maggiore.

«Quando udì queste parole, Fëanor esclamò tuttavia: "Sì, ma chi ci restituirà l'animo gioioso senza il quale non si possono compiere opere magiche e affascinanti? Bruithwir è morto, e così pure il mio cuore". Molti, nondimeno, tornarono a Kôr, e si ristabilì allora una parvenza dell'antica gaiezza, benché, per la diminuita felicità dei cuori, le loro fatiche non sapessero produrre gemme con la lucentezza e lo splendore antichi. Fëanor invece rimase con pochi altri in Sirnúmen, ma, nonostante provasse notte e giorno, non riusciva in alcun modo a creare altre gemme simili agli antichi Silmaril, che Melko aveva rubato; e in realtà nessun artefice da allora ne è mai più stato capace. Infine abbandonò i tentativi e preferì sedere accanto alla tomba di Bruithwir, che è chiamata il Tumulo del Primo Dolore³³: un nome ben adatto, per tutta la sofferenza sorta in seguito alla morte di colui che vi era sepolto. Qui Fëanor rimuginò pensieri amari, finché i neri vapori del suo cuore non gli stordirono la mente, cosicché si levò e raggiunse Kôr. Là parlò agli Gnomi, insistendo sui torti e i dolori patiti e sulla diminuzione della loro

³³ In margine sono annotati i nomi in lingua gnomica: «*Cûm a Gumlaith* o *Cûm a Thegranaithos*».

ricchezza e gloria - invitandoli a lasciare quella prigione e ad avventurarsi nel mondo. "I Valar sono divenuti simili a codardi! ma i cuori degli Eldar non sono deboli: vedremo che cosa ci appartiene, e se non possiamo riaverlo in modo tranquillo lo faremo con la violenza. Deve esserci guerra tra i Figli di Ilúvatar e l'Ainur Melko. Che importa se periamo nella ricerca? Le tenebrose aulë di Vê non saranno molto peggio di questa prigione luminosa..."⁹ Così convinse alcuni di loro ad accompagnarlo dinanzi a Manwë per domandare che ai Noldoli fosse consentito di lasciare Valinor in pace, e che gli Dèi li conducessero in salvo sulle spiagge del mondo da cui erano stati traghettati nell'antichità.

«Manwë fu addolorato dalla richiesta e proibì agli Gnomi di pronunciare parole simili a Kôr, se volevano continuare ad abitarvi con gli altri Elfi; ma poi, abbandonando il tono severo, spiegò loro molte cose riguardanti il mondo, la sua creazione, i pericoli che già vi si trovavano e quanto di peggio avrebbe potuto presto accadervi a causa del ritorno di Melko. "Il mio cuore sente, e la saggezza mi dice" dichiarò "che non passerà molto tempo prima che giungano nel mondo gli altri Figli di Ilúvatar, i padri dei padri degli Uomini - e, sappiate, è scritto nell'inalterabile Musica degli Ainur che infine esso cada, per un lungo periodo, sotto il loro dominio; tuttavia, se la cosa recherà felicità o dolore Ilúvatar non l'ha rivelato, e io vorrei che mai tra i diversi Figli di Ilúvatar nascessero conflitti, paura o ira, perciò preferirei che per molte ere il mondo rimanesse privo di creature che possano entrare in contesa con i nuovi arrivati, gli Uomini, e nuocere loro, prima che i clan non si siano rafforzati e mentre le nazioni e i popoli della Terra sono ancora bambini." A ciò aggiunse molti particolari sugli Uomini, sulla loro natura e sulle vicende che sarebbero loro occorse; i Noldoli erano stupefatti perché non avevano udito i Valar parlare degli Uomini se non molto raramente, e allora non vi avevano prestato troppa attenzione in quanto li giudicavano creature deboli, cieche, goffe e assediate dalla morte, e in ogni caso incapaci di competere con la gloria degli Eldalië. Perciò ora, benché Manwë si fosse a questo modo alleggerito il cuore nella speranza che i Noldoli, vedendo che egli non agiva senza uno scopo o una ragione, si tranquillizzassero e confidassero di più nel suo amore, quelli rimasero attoniti nello scoprire che gli Ainur avevano dedicato tanto del loro pensiero agli Uomini, e le parole di Manwë ottennero l'opposto di quanto egli s'aspettasse; infatti Fëanor, nella sua infelicità, le ridusse a una malvagia parvenza, quando, di nuovo dinanzi alle moltitudini di Kôr, parlò così:

«"Ebbene, ora sappiamo perché siamo stati trasportati qui come un carico di begli schiavi! Infine ci viene rivelato per quale scopo siamo custoditi e derubati della nostra eredità nel mondo, invece di regnare sulle ampie terre:

per paura che, magari, non le concediamo a una razza ancora non nata. A questa, in realtà - un popolo triste, afflitto da rapida morte, una gente che si rintana nel buio, dalle mani impacciate, stonata in canti e musiche, che dovrà lavorare ottusamente il suolo con arnesi grossolani, a questa, che ancora sostiene aver origine da Ilúvatar, Manwë Súlimo signorotto degli Ainur vorrebbe donare il mondo e tutte le meraviglie della sua terra, tutte le sue sostanze nascoste -, intende lasciare ciò che è eredità nostra. E che cosa sono quelle chiacchiere sui pericoli del mondo? Un trucco per ingannarci: una maschera di parole! O figli dei Noldoli, voi tutti, se non volete più essere schiavi per quanto trattati senza disagio nelle case degli Dèi, ve ne prego, sorgete e abbandonate Valinor, perché l'ora è venuta e il mondo attende."

«In verità, la sottile astuzia di Melko è argomento di grande meraviglia - perché chi avrebbe affermato che in quelle parole furibonde si velasse anche solo una punta minuscola di verità, e che non si stupiva nell'udire esattamente le parole di Melko uscire dalle labbra di Fëanor, il suo nemico, che non sapeva o non ricordava quale fosse la fonte di simili pensieri? Eppure, forse l'origine [?più remota] di quei tristi fatti era anteriore allo stesso Melko, e tali cose dovevano accadere - e il mistero della gelosia tra Elfi e Uomini è un enigma non risolto, uno dei dolori alle oscure radici del mondo.

«Comunque si giudichino queste verità profonde, le crudeli parole di Fëanor gli conquistarono subito un seguito potente, perché sembrava che un velo fosse caduto sul cuore degli Gnomi - e forse anche di questo Ilúvatar era a conoscenza. Melko sarebbe stato felice di vederlo a sapere, e di scorgere la propria malvagità produrre frutti oltre ogni speranza. Quell'essere malvagio percorreva allora le tenebrose pianure di Eruman, quando, molto più a sud di quanto nessuno si fosse mai spinto, incontrò una regione in cui regnava un'oscurità profondissima e che gli parve un buon luogo dove nascondere, per il momento, il tesoro rubato.

«Cercò dunque finché non trovò una caverna buia tra i colli; intorno la tenebra si distendeva come la tela di un ragno, tanto che sul viso e sulle mani si avvertiva l'aria nera, greve e soffocante. Da qui partivano vie profonde e tortuose, dotate, come dicono gli antichi libri, di uno sbocco sotterraneo sul mare, dove più tardi¹⁰ avvenne che fossero imprigionati il Sole e la Luna; vi dimorava infatti Mórú, spirito primigenio, di cui neppure i Valar sapevano da dove venisse o quando fosse giunta, e alla quale i popoli della Terra hanno attribuito molti nomi. Forse nacque dalle brume e dall'oscurità ai confini dei Mari Ombrosi, nel buio estremo che si sparse tra il rovesciamento delle Lampade e l'accensione degli Alberi, ma, più verosimilmente, è sempre esistita; e ancora ama risiedere in quel luogo nero, assumendo la forma di un ragno orribile che tesse un'avvinghiante ragnatela di tenebre capace di

catturare nella propria rete stelle e lune, e tutto quanto di luminoso navighi per l'aria. In realtà, proprio per le sue fatiche così poca della luce traboccante dai Due Alberi riusciva a scorrere nel mondo, in quanto essa la succhiava avidamente e se ne nutriva, ma solo per produrre un'oscurità che della luce è la perfetta negazione. Gli Eldar la chiamavano Ungwë Lianti, il grande ragno che avviluppa, e anche Wirilómë, ossia Tessitenebra, e perciò ancor oggi i Noldoli la nominano come Ungoliont il ragno o come Gwerlum la Nera.

«Fin dall'inizio, cioè da quando Ungwë Lianti incontrò Melko che vagava per i suoi cunicoli sotterranei con i compagni, tra i due nacque amicizia, ma Tessitenebra, non appena vide il mucchio di gemme, divenne avida del loro splendore.

«Dopo aver saccheggiato i Noldoli e apportato dolore e confusione nel regno di Valinor, Melko attribuiva ormai meno importanza a quel tesoro, in quanto aveva elaborato un piano più oscuro e complesso per divenire potente; perciò, vedendo il desiderio negli occhi di Ungwë, le offre in dono l'intero cumulo di gemme, a eccezione dei tre Silmaril, qualora l'aiuti nei nuovi disegni. Essa acconsente senza esitare, e così tutta quella ricchezza di pietre magnifiche, le più belle che il mondo abbia mai visto, cadde nel sudicio possesso di Wirilómë, e fu avvolto in ragnatele di tenebra e celato nel profondo delle caverne nei declivi orientali dei grandi colli che formano il confine meridionale di Eruvan.

«Quello, mentre Valinor era ancora in tumulto e prima che Aulë e Tulkas ostruissero il passaggio sui colli, parve a Melko e a Wirilómë il momento giusto per colpire, perciò entrarono segretamente in Valinor e rimasero nascosti in una valle ai piedi dei monti finché Silpion fioriva; per tutto il tempo Tessitenebra continuò a filare le sue tele più oscure e le sue ombre dal fascino malvagio. Essa le lascia fluttuare intorno, di modo che per l'intera pianura occidentale di Valinor in luogo della bella luce argentea di Silpion ora s'insinua una fioca, incerta tenebra, in cui ondeggiavano deboli lumi. Quindi avvolge se stessa e Melko in un nero mantello d'invisibilità e i due avanzano furtivi per la piana, mentre gli Dèi sono stupiti e gli Elfi di Kôr hanno paura; nondimeno, ancora non sospettano che Melko abbia parte nei fatti, e pensano piuttosto a qualche opera di Ossë: questi, di tanto in tanto, con le sue tempeste faceva sì che dai Mari Ombrosi si diffondessero grandi nebbie e oscurità fino a invadere anche l'aria luminosa di Valinor, nonostante in ciò incontrasse l'ira sia di Ulmo sia di Manwë. Allora Manwë liberò una dolce brezza da occidente, con cui era solito, in quei casi, rispedire tutti gli umori marini verso est sulle acque, ma quel soffio gentile a nulla valse contro la notte greve e avvinghiante che Wirilómë aveva tessuto e diffuso per largo tratto. Questa permise così a Melko e al Ragno della Notte di giungere inosservati fino alle

radici di Laurelin, e qui Melko, chiamando a raccolta tutta la propria potenza divina, conficcò una spada nello splendido tronco; e di certo il fiammante fulgore che ne zampillò l'avrebbe arso com'era avvenuto alla spada, se Tessitenebra non si fosse precipitata a bere avidamente, adoperandosi con le labbra contro la ferita nella corteccia e succhiandone via la vita e il vigore.

«Per una sorte maledetta non ci si accorse subito della cosa, perché quello era il tempo in cui di solito Laurelin riposava col sonno più profondo; e ora non si sarebbe mai più destato a diffondere bellezza e gioia sui volti degli Dèi. A causa del grande fiotto di luce da lei bevuto, un'improvvisa superbia si gonfiò nel cuore di Gwerlum, che non badando agli avvertimenti di Melko sedette presso le radici di Silpion e cominciò a mandar fuori malvagie esalazioni simili a notte, le quali scorrevano come fiumi di tenebra fino alle porte di Valmar. Melko afferra quindi l'arma che gli rimane, un coltello, deciso a ferire il tronco di Silpion per quanto il tempo glielo consenta; ma uno Gnomo di nome Daurin (Tórin), proveniente da Sirnúmen con un grande presagio di sciagura, lo scorge e si slancia verso di lui, gridando a gola spiegata. Tale è l'impeto dell'irruente Gnomo che, mentre Melko ancora non se n'è reso conto, egli già ha colpito Wirilómë dove, alla maniera dei ragni, si allarga sul terreno. La spada sottile impugnata da Daurin proveniva dalla cucina di Aulë ed era imbevuta di *miruvor*, altrimenti non avrebbe mai fatto alcun male a quell'[?esse- re] segreto; ora, invece, fende una delle sue enormi zampe e la lama si macchia di sangue nero, un veleno per ogni [?cosa] la cui vita è la luce. Allora Wirilómë, contorcendosi, gli scaglia intorno un filo da cui non può liberarsi, e Melko lo pugnala senza pietà. Quindi, strappando la spada snella e luminosa dalla sua presa morente, la affonda nel tronco di Silpion: il veleno di Gwerlum, nero sulla lama, prosciuga la linfa e ogni essenza dell'albero, mentre subito la sua luce muore in un triste luccichio sperduto in un crepuscolo impenetrabile.

«A questo punto Melko e Wirilómë fuggono, ma non è poi presto, perché alcuni che seguivano Daurin, vedendo il suo destino, sono corsi in preda al terrore a Kôr e a Valmar, incespicando come folli nelle tenebre; in realtà gli Dèi cavalcano ormai per la pianura, affrettandosi perché già può essere tardi per difendere gli Alberi, che ora sanno in pericolo.

«I Noldoli confermano le loro paure, raccontando come Melko sia davvero l'autore del misfatto, e dichiarano di avere un unico desiderio, ossia di mettere le mani su di lui e sui suoi complici prima che riescano a fuggire oltre i monti.

«Tulkas è alla testa della grande caccia e balza avanti nell'oscurità con piede sicuro, mentre Oromë non sa tenerne il passo, perché neppure il suo corsiero divino è capace di lanciarsi a capofitto nella notte densa come lo è

Poldórëa, se spinto dal fuoco dell'ira. Ulmo dalla dimora di Vai ode le grida, e Ossë [?'spinge] il capo sopra i Mari Ombrosi: vedendo che nessuna luce viene più dalla valle di Kôr sale sulla spiaggia di Eldamar e in fretta corre a unirsi agli Ainur nella spedizione. L'unico luogo luminoso che ora resti in Valinor è il giardino dove le fontane d'oro zampillano da Kulullin, e laggiù sono riunite in lacrime Vána, Nessa, Urwen e molte damigelle e dame dei Valar; Palúrien, invece, è intenta ad armare il suo signore che freme d'impazienza, mentre Varda è giunta da Taniquetil al fianco dello sposo reggendogli dinanzi, a mo' di torcia, una stella fiammeggiante.

«Telimektar figlio di Tulkas è con questi nobili, e il volto e le armi gli brillano come argento nell'oscurità; quindi tutti gli Dèi e la loro gente si spargono per vie diverse, alcuni stringendo nelle mani fiaccole [?'frettolose], tanto che la pianura è colma di pallide luci errabonde e del suono di voci incitantisi nel crepuscolo.

«Proprio mentre Melko fugge via, un'avanguardia della spedizione si riversa presso gli Alberi e, vedendo quello scempio, i Vali quasi vengono meno per lo sconforto. Melko e alcuni dei compagni, un tempo figli di Mandos, si sono ora divisi da Ungwë che, avvolta nella notte, scompare dirigendosi a sud sopra i monti verso la sua dimora, senza che la spedizione riesca mai ad avvicinarla; gli altri invece si affrettano verso nord, perché i compagni di Melko conoscono i monti di questa zona e sperano di riuscire a far[?'glieli] attraversare. Infine giungono a un luogo dove il velo della tenebra è sottile e sono avvistati da uno sparso gruppo di Vali, tra i quali c'è Tulkas; che, con un enorme ruggito, balza incontro a loro. Tulkas e Melko avrebbero potuto per davvero darsi battaglia sulla pianura, se la distanza non fosse stata troppo grande, tanto che quando Tulkas riuscì a trovarsi a un tiro di lancia da Melko una cintura di nebbia avvolse nuovamente i fuggitivi, e la risata beffarda di Melko parve giungere dapprima da un lato e poi dall'altro, ora quasi alle sue spalle e ora da lontano dinanzi a lui, cosicché, mentre Tulkas si rigirava selvaggiamente su se stesso, Melko scivolò via.

«Allora Makar e Meássë si precipitarono con le loro genti verso settentrione, destando Mandos e ordinando di sorvegliare i sentieri sui monti, ma forse Makar giunse troppo tardi, oppure l'astuzia di Melko lo sconfisse - Makar non aveva una mente troppo scaltra, perché essi non scorsero traccia dell'Ainu che pure, di sicuro, fuggì per quella direzione e compì poi molte malvagità nel mondo; e tuttavia da nessuno ho mai udito descrivere in che modo avvenisse la sua pericolosa fuga verso i regni glaciali del Nord.»

¹ V. pp. 138 s.

² *Lirillo* appare nell'elenco di nomi secondari dei Valar cui si accenna a p. 107 come un nome di Salmar-Noldorin.

³ «Padre di Fëanor» è la forma finale dopo una lunga esitazione fra «figlio di Fëanor» e «fratello di Fëanor».

⁴ A proposito della raccolta di rocce e pietre da Arvalin (Eruman) per innalzare i Monti di Valinor, v. p. 79.

⁵ «Il padre di Fëanor» è correzione di «il figlio di Fëanor»; v. sopra, nota 3.

⁶ La parola «tessuti», era seguita da questa frase, che fu poi cancellata con un tratto: «che gli Dèi avrebbero potuto, qualora lo volessero, creare in un'ora» - frase notevole di per sé e anche per la sua eliminazione.

⁷ La pagina del manoscritto che comincia con «dinanzi alle porte di Valmar» e termina con «impassibile, riferì il messaggio dicendo» è scritta intorno alla piccola mappa del mondo riprodotta e descritta alle pp. 93 ss.

⁸ In questa parte del racconto il manoscritto consiste di periodi separati, con indicazioni per passare dall'uno all'altro; la posizione di questa frase non è perfettamente chiara, ma in tutta probabilità sembra da collocarsi qui.

⁹ I puntini di sospensione sono nell'originale.

¹⁰ «Più tardi» è correzione di «anticamente». In margine, vicino alla frase, è segnato un punto interrogativo.

Cambiamenti apportati ai nomi ne *Il furto di Melko e l'Ottenebramento di Valinor*

Ellu Melemno < *Melemno* (in una frase aggiunta del cap. V, p. 142, il capo dei Solosimpi è *Ellu*).

Sirnúmen < *Numessir* (le prime due volte; in seguito *Sirnúmen* è scritto direttamente).

Eruman < *Harmalin* (pp. 174, 183), < *Habbanan* (p. 181).

Harvalin < *Harvalien* < *Habbanan* (p. 174), < *Harvalien* < *Harmalin* (p. 176); *Arvalien* scritto subito così p. 178.

Bruithwir sostituisce un nome anteriore, probabilmente *Maron*.

Bruithwir go-Maidros < *Bruithwir go-Fëanor*. *go-* è un patronimico, «figlio di». V. sopra, note 3 e 5.

Móru Con altrettanta verosimiglianza il nome, anche quando ricorre occasionalmente altrove, potrebbe essere letto *Morn* (v. l'Appendice sui nomi). Qui ne sostituisce uno diverso, forse *Mordi*.

Ungoliont < *Gungliont*.

Daurin (*Tórin*) Al primo apparire del nome la lezione originale era *Fëanor*, mutato poi in (?) *Daurias* *parente di Fëanor*, e quindi in uno *Gnomo* chiamato *Daurin* (*Tórin*). In seguito *Daurin* è correzione di *Fëanor*.

Commento a *Il furto di Melko e l'Ottenebramento di Valinor*

La storia della corruzione dei Noldoli da parte di Melko fu in ultimo narrata in modo alquanto diverso; venne infatti introdotto il tema della contesa fra i figli di Finwë Fëanor e Fingolfin (*Il Silmarillion*, p. 78), di cui non si ha traccia nel racconto, dove, in ogni caso, Fëanor non è figlio di Finwë Nólemë ma di un certo Bruithwir. Il desiderio di Melkor per il Silmaril, motivo principale della narrazione più tarda (*ibid.*, p. 77), è qui rappresentato solo dalla brama per le gemme dei Noldoli in genere: è una caratteristica assai degna di nota della mitologia originale il fatto che, nonostante i Silmaril siano già presenti, essi abbiano un'importanza relativamente così scarsa. Si concorda nell'essenziale con la narrazione posteriore nel considerare i Noldoli l'obiettivo dell'attacco di Melko, ed esiste una somiglianza assai stretta, se pur limitata, negli argomenti da lui impiegati: il confinamento degli Elfi in Valinor da parte dei Valar e il dichiarare che i vasti reami dell'Est erano loro di diritto - ma, particolare considerevole, nelle parole di Melko è assente ogni accenno alla venuta degli Uomini: l'elemento è introdotto più tardi nel racconto, e in modo molto diverso, da Manwë stesso (p. 180). Per di più la particolare associazione dei Noldoli con il malvagio Vala sorge dal suo desiderio per le gemme: ne *Il Silmarillion* (p. 75) i Noldor si rivolgono a lui per gli insegnamenti che può fornire, mentre le altre stirpi si tengono in disparte.

Da questo punto in poi le narrazioni divergono completamente; infatti ne *Il Silmarillion* la malvagità segreta di Melko viene messa a nudo in seguito all'inchiesta svoltasi sulla rivalità fra i principi Noldorin, mentre qui è rivelata, in maniera più semplice, dall'inquietudine di Finwë Nólemë per l'agitazione del suo popolo. La versione successiva è, naturalmente, di gran lunga superiore, in quanto Melkor vi è ricercato dai Valar come nemico riconosciuto non appena si svelano le sue macchinazioni (benché egli fugga), mentre nel racconto, anche se ora si ha chiara prova del suo non essersi affatto redento, egli è solo spedito a Mandos per riflettere. È già presente, in embrione, la storia de *Il Silmarillion*, dove Fëanor è esiliato a Formenos e Finwë l'accompagna, benché qui l'intero popolo dei Noldoli riceva l'ordine di lasciare Kôr per l'impervia valle del Nord dove il ruscello Híri si tuffa sottoterra, e il comando sembra meno una punizione loro inflitta da Manwë che una misura protettiva e una salvaguardia.

In connessione con il luogo d'esilio dei Noldoli, qui chiamato Sirnúmen («Fiume Occidentale»), si può ricordare che un appunto isolato reperibile nel taccuino cui si accenna a p. 32 dichiara: «Il fiume della seconda rocciosa dimora degli Gnomi in Valinor era *kelusindi*, e la sorgente alle sue fonti *kapalinda*».

Assai notevole è il passo (p. 169) dove si spiega come Manwë sapesse che «gli Elfi erano figli del mondo e un giorno avrebbero dovuto tornare nel suo seno». Si è già osservato in precedenza (p. 92) che il «mondo» è spesso fatto coincidere con le Grandi Terre, e l'usanza ricorre molte volte in questo racconto, ma non mi è chiaro se l'espressione sia da intendersi così anche ora. Sono propenso a ritenere che il significato della frase sia il seguente: alla «Grande Fine» gli Eldar, essendo legati alla Terra, non possono tornare con i Valar e gli spiriti che esistevano «prima del mondo» (p. 74) alle regioni da cui questi provengono (cfr. la conclusione dell'originale *Musica degli Ainur*, p. 65).

Se si passa alla descrizione del furto dei gioielli, la struttura del racconto è di nuovo radicalmente diversa dalla versione più tarda, perché là l'attacco di Melkor contro i Noldor di Formenos, il furto dei Silmaril e l'uccisione di Finwë saranno compiuti *dopo* il suo incontro con Ungoliont nel Sud e la distruzione dei Due Alberi; Ungoliont, infatti, lo accompagnerà a Formenos. Neppure, nella prima versione, si accenna alla precedente visita di Melko a Formenos (*Il Silmarillion*, pp. 81 s.), dopo la quale egli attraversa il Calaciryra e si dirige a nord lungo la costa, tornando più tardi, in segreto, ad Avathar (Arvalin, Eruman) per cercare Ungoliont.

D'altronde la grande festa costituisce già l'occasione per il furto, da parte di Melko, dei Silmaril dalla dimora dei Noldoli, nonostante le celebrazioni appaiano del tutto differenti avendo uno scopo puramente commemorativo (v. *Il Silmarillion*, pp. 86 s.), ed è un aspetto necessario di questo scopo il fatto che i Solosimpi debbano essere presenti (ne *Il Silmarillion*: «Soltanto i Teleri di là dai monti ancora cantavano sulle rive del mare; poco essi infatti si curavano di stagioni o tempi...»).

Dei tenebrosi complici di Melko provenienti da Mandos (alcuni sono detti esser stati «un tempo figli di Mandos», p. 185) non si conserverà più tardi alcun segno, e neppure del furto dei cavalli di Oromë; e mentre qui si afferma che Melko avrebbe desiderato lasciare Valinor attraverso i passi sui monti settentrionali, ma poi cambia parere (il che conduce a una riflessione su quale sarebbe stato il destino di Valinor se ciò non fosse accaduto), nella versione più recente il suo dirigersi verso nord è una simulazione. Si deve tuttavia osservare come la prima storia contenga in embrione la successiva, con l'idea sottesa e mai abbandonata di un movimento verso nord e poi verso sud, pur se avente luogo in un punto diverso della narrazione e per motivi dissimili.

È interessante anche l'emergere del motivo secondo il quale un parente stretto di Fëanor - definito come suo padre solo dopo molte esitazioni tra fratello e figlio - viene ucciso da Melko nella dimora dei Noldoli, Sirnúmen,

che precorre Formenos; il padre, però, deve ancora essere identificato come signore dei Noldoli.

Questo passo contiene alcune ulteriori brevi indicazioni geografiche. I Due Alberi si trovavano a Nord della città di Valmar (p. 171), come sono mostrati sulla mappa (v. pp. 93 s.); e, di nuovo in accordo con questa, le Grandi Terre e le Terre Esterne erano molto vicine nell'estremo Nord (p. 174). Soprattutto, si spiega ora la breccia nei Monti di Valinor segnata sulla mappa e da me indicata con la lettera *e*: è «il luogo più basso nelle colline» da cui Melko e i compagni passano da Valinor in Arvalin-Eruman, ovvero il passaggio lasciato da Tulkas e Aulë come proprio ingresso in Valinor all'epoca dell'innalzamento dei monti (p. 174).

Della parte successiva del racconto (pp. 174-179) quasi nulla era destinato a sopravvivere. La lezione di Manwë ai Noldoli scomparve (ma qualcosa del suo contenuto è espresso brevemente in un altro punto della narrazione de *Il Silmarillion*, p. 78: «I Noldor presero a mormorare contro di essi, e molti si riempirono di orgoglio, dimentichi di quanto, di ciò che avevano e conoscevano, fosse stato loro donato dai Valar»). Notevole è il fatto che Manwë chiami Bruithwir, il padre di Fëanor, con il patronimico *go-Maidros*: nonostante il nome *Maidros* doveva più tardi divenire quello del figlio maggiore di Fëanor, e non di suo nonno, esso è fin dall'inizio associato con i «Fëanoriani». Non resterà traccia, in seguito, della singolare storia del servo rinnegato di Mandos che porta ai Valar l'oltraggioso messaggio di Melko, e che viene ucciso con il lancio da Taniquetil dall'irreprimibile Tulkas, in diretta disobbedienza a Manwë; e neppure dell'invio di Sorontur a Melko come messaggero degli Dèi (non è spiegato in che modo Sorontur sapesse dove trovarlo). Si dice qui che poi Sorontur e il suo popolo si recarono sui Monti di Ferro e là dimorarono, sorvegliando tutte le azioni di Melko». Nel commento (pp. 130 s.) a *L'incatenamento di Melko* ho segnalato come i Monti di Ferro, situati, si afferma, a sud di Hisilómë (pp. 118, 140), corrispondano in quel contesto ai più tardi Monti d'Ombra (*Ered Wethrin*). D'altronde, ne *Il racconto del Sole e della Luna* (p. 211), dopo la fuga da Valinor Melko si costruisce «nuove dimore nella regione del Nord dove, altissimi e terribili alla vista, si ergono i Monti di Ferro»; e nell'originale *Racconto di Turambar*³⁴ è detto che Angband si estendeva sotto le pendici delle fortificazioni più settentrionali dei Monti di Ferro, e che questi erano così chiamati dagli «Inferni di Ferro» situati sotto di loro. L'affermazione nel

³⁴ Il titolo effettivo è *Il racconto di Turambar e del Foyalókë*, dove il Foyalókë è il Drago.

presente racconto che Sorontur «sorvegliava tutte le azioni di Melko» dalla sua dimora sui Monti di Ferro ovviamente implica, allo stesso modo, che Angband si trovasse sotto di esse; e l'idea che Sorontur (Thorondor) avesse i suoi nidi su Thangorodrim prima di trasportarli a Gondolin era destinata a conservarsi a lungo nella tradizione del «*Silmarillion*» (v. *Racconti incompiuti*, p. 68 e nota 25). Si ha, evidentemente, un uso contraddittorio del termine «Monti di Ferro» all'interno dei *Racconti ritrovati*; altrimenti si potrebbe supporre che questi monti siano concepiti come una catena continua, dove la parte meridionale (i più tardi Monti d'Ombra) cingerebbe a sud Hisilómë, mentre i picchi del nord, sopra Angband, darebbero il nome alla catena stessa.

Nella storia originale i Noldoli di Sirmúmen ricevettero il permesso (grazie all'intercessione di Aulë) di tornare a Kôr, ma Fëanor, amareggiato, rimase laggiù con pochi altri; e così si ottiene la situazione della versione più recente - i Noldor a Tirion, ma Fëanor a Formenos - senza però l'elemento dell'esilio di Fëanor e del suo illecito ritorno alla città degli Elfi. Una considerevole differenza implicita emerge nel fatto che secondo *Il Silmarillion* (p. 70) i Vanyar hanno da lungo tempo abbandonato Tirion per dimorare su Taniquetil o in Valinor, cosa cui non si accenna nel vecchio racconto; e, naturalmente, tra le due narrazioni esiste una fondamentale diversità nella struttura, perché quando Fëanor suscita la ribellione gli Alberi ancora splendono in Valinor.

Dopo che i Noldoli hanno perduto i loro tesori, nel racconto sembra trascorrere un lungo periodo, durante il quale essi si rimettono al lavoro con minor gioia e Fëanor cerca invano di ricreare i Silmaril: questo elemento deve naturalmente scomparire nella struttura successiva, molto più organizzata, dove Fëanor (che si rifiuta di consegnare i Silmaril ai Valar per sanare gli Alberi e ancora non sa come Melko li abbia rubati) si rende conto, senza tentativi, di non essere in grado di riprodurli più di quanto Yavanna non sappia rifare gli Alberi.

L'ambasciata di Fëanor e degli altri Noldoli a Manwë, dove essi esprimono la richiesta che gli Dèi li trasportino di nuovo alle Grandi Terre, fu poi eliminata insieme con le notevoli rivelazioni di Manwë sulla venuta degli Uomini, e con la sua espressa riluttanza a far sì che gli Eldar tornino «nel mondo» mentre quelli sono ancora bambini. Ne *Il Silmarillion* a Manwë non è mai attribuita un'idea simile (né si suggerisce che le sue conoscenze siano così vaste); e in realtà, mentre nella vecchia versione è proprio il discorso di Manwë a proposito degli Uomini e la descrizione della sua linea di condotta nei loro confronti a stimolare la retorica di Fëanor contro di loro, e a colorare di tinte forti le sue dichiarazioni sul vero motivo per cui gli Eldar sarebbero

stati condotti in Valinor, ne *Il Silmarillion* (p. 77) queste opinioni sono parte delle menzogne di Melkor (ho sottolineato in precedenza che nel racconto le parole di Melko per convincere i Noldoli non contengono alcuna allusione alla venuta degli Uomini).

Un particolare altrimenti ignoto della Musica degli Ainur è rivelato dalle parole di Manwë: cioè come il mondo debba infine cadere, per un lungo periodo, sotto il dominio degli Uomini. La versione originale contiene diverse allusioni, in «a solo» meditativi, alla predestinazione di ogni cosa: così qui «la gelosia tra Elfi e Uomini» è vista come una parte forse necessaria nel dispiegarsi della storia del mondo, e più indietro nel racconto (p. 169) ci si pone la domanda: «Anzi, chi può dire se tutti questi fatti, anche la malvagità apparentemente inutile di Melko, non siano stati che una parte degli antichi destini?».

Ma, nonostante le radicali modifiche alla narrazione, la nota caratteristica della retorica di Fëanor è rimasta; il suo discorso ai Noldoli di Kôr si leva con gli stessi ritmi delle parole che egli pronuncerà alla luce delle torce dinanzi ai Noldor di Tirion (*Il Silmarillion*, pp. 95-97).

Nella storia di Melko e Ungoliont si può notare come elementi essenziali fossero presenti *ab initio*: il dubbio sull'origine di quest'ultima, la dimora nelle regioni desolate a sud delle Terre Esterne, il suo succhiare la luce per produrre tele di tenebra; inoltre, l'alleanza con Melko, la ricompensa costituita dalle gemme sottratte ai Noldoli (nonostante ciò sia in seguito elaborato in modo diverso), la trafittura degli Alberi da parte di Melko e il bere la luce di Ungoliont; infine, la grande caccia organizzata dai Valar, che fallisce lo scopo per l'oscurità e la nebbia, permettendo a Melko di fuggire da Valinor attraverso le vie del nord.

Entro questa struttura si trovano quasi ovunque numerosissimi punti di divergenza fra la prima versione e le successive. Ne *Il Silmarillion* (p. 84) Melko si reca in Avathar perché sa che Ungoliont vi dimora, quando nel racconto essa lo incontra mentre vagabonda laggiù in cerca di una via di fuga. Qui l'origine del ragno è sconosciuta, e se pure è possibile affermare che l'elemento si sia conservato ne *Il Silmarillion* («Gli Eldar ignoravano donde essa provenisse», *ibid.*), usando l'espedito di introdurla con «certuni hanno detto...» è in realtà offerta una spiegazione chiara: essa è una creatura esistente da «prima del mondo» corrotta da Melkor, di cui era stata al servizio, nonostante l'avesse poi ripudiato. L'idea originale di «Móru, spirito primigenio» (p. 182) è resa esplicita in una voce del primo elenco di parole della lingua gnomica, dove il termine *Muru* è definito «un nome della Notte

Primigenia personificata in Gwerlum o Gungliont»³⁵. Il vecchio racconto decisamente non possiede le qualità della descrizione, ne *Il Silmarillion*, della discesa di Melkor e Ungoliont dal Monte Hyarmentir nella piana di Valinor; e là, a quel tempo, la grande festa dei Valar e degli Eldar è ancora in corso, mentre qui essa si è da molto conclusa. Ne *Il Silmarillion* l'assalto agli Alberi avviene all'epoca del mescolarsi delle luci (p. 87), qui invece Silpion è in piena fioritura; e i particolari di come gli Alberi vengono distrutti sono resi assai diversi dalla presenza dello Gnomo Daurin, poi eliminata senza lasciare traccia. Così nella storia anteriore non si afferma, in effetti, che Ungoliont beve la luce di Silpion, ma solo che l'albero muore per il suo veleno sulla lama di Daurin, con cui Melko pugnala il tronco; ne *Il Silmarillion* Ungoliont si reca ai «Pozzi di Varda» e, bevendo, prosciuga anche questi. Suscita perplessità il fatto che lo Gnomo fosse all'inizio chiamato Fëanor, dato che viene ucciso da Melko. Potrebbe sembrare che mio padre avesse, almeno momentaneamente, carezzato l'idea di non far partecipare in alcun modo Fëanor alla storia dei Noldoli nelle Grandi Terre; ma in uno schema per un racconto successivo (pp. 289-290) egli muore nel Mithrim. In questo passo compare per la prima volta il *miruvor*, definito nel vecchio elenco di parole Qenya «nettare, bevanda dei Valar»; cfr. *The Road Goes Ever On*, p. 61, dove mio padre spiega come questo fosse il nome assegnato dai Valar alla bevanda che si versava nelle loro feste, e la accosta al nettare degli dèi olimpici (nella traduzione di Namárië *miruvor* è reso con «nettare», *ibid.*, p. 58).

La più importante delle divergenze tra i testi è il ritorno immediato, nel racconto, di Ungoliont alla sua tana del sud, di modo che tutta la storia sviluppata da *Il Silmarillion* (pp. 93 s.) della «Lite dei Ladri», della liberazione di Melkor da parte dei Balrog e del rifugiarsi di Ungoliont in Nan Dungortheb, è assente dalla narrazione dei *Racconti ritrovati*; la consegna delle gemme dei Noldoli a Ungoliont avviene, nella versione più vecchia, al tempo del suo primo incontro con Melko, mentre ne *Il Silmarillion* allora Melko non li possedeva, perché l'attacco di Formenos non aveva ancora avuto luogo.

³⁵ Nel racconto (v. p. 187) *Gungliont* era il nome originale, poi corretto con *Ungoliont*.

VII.

LA FUGA DEI NOLDOLI

Il racconto di Lindo prosegue senza interrompersi, sempre scritto frettolosamente a matita (e, circa a questo punto, si passa a un altro quaderno simile, con evidente continuità di composizione); ho tuttavia ritenuto opportuno introdurre qui un nuovo capitolo, o un nuovo «Racconto», ricavando ancora una volta il titolo dalla copertina del quaderno.

«Nondimeno gli Dèi non abbandonarono la speranza, ma per molte volte s'incontrarono sotto l'albero Laurelin, ormai distrutto, per poi separarsi e perlustrare di nuovo senza tregua la terra di Valinor, desiderando fieramente vendicare i danni compiuti al loro splendido regno; ora anche gli Eldar erano stati convocati e li aiutavano nella faticosa caccia, che si svolgeva non solo nella pianura ma anche su e giù per i fianchi dei monti, perché a ovest, dove si stendono le fredde acque dei Mari Esterni, da Valinor non esiste possibilità di fuga.

«Ma Fëanor non è ridotto al silenzio, e sta nello spiazzo presso la casa di Inwë in cima a Kôr: grida che tutti i Noldoli devono riunirsi attorno a lui e ascoltare, e per udirne le parole vengono in molte migliaia reggendo torce sottili, tanto che il luogo si colma di una luce rosseggiante che mai ha brillato prima su quei muri candidi. Quando tutti si sono radunati e Fëanor vede che la gran maggioranza dell'assemblea è formata dalla stirpe dei Noldor egli li esorta a profittare dell'oscurità e della confusione, nonché della stanchezza degli Dèi per scuotersi dal giogo - perché, impazzito, così chiamava i giorni di beatitudine in Valinor - e andarsene di lì portando con sé quanto potevano o ritenevano opportuno. "Se tutti i vostri cuori sono troppo deboli per seguirmi, allora io, Fëanor, andrò da solo nell'ampio e magico mondo a cercare le gemme che mi appartengono, e magari là mi capiteranno molte avventure grandi e strane, più degne di un figlio di Ilúvatar che di un servo degli Dèi."²

«Allora si forma una gran calca di gente che vorrebbe subito seguirlo, e, nonostante il saggio Nólemë parli contro una simile imprudenza, quelli non lo ascoltano e il tumulto diviene sempre più incontrollabile. Di nuovo Nólemë supplica che, almeno, inviino un'ambasciata a Manwë per prendere il debito commiato, e forse ottenere la sua benevolenza e consigli per il viaggio; ma Fëanor li convince a respingere anche un'opinione così moderata, dichiarando che agire a questo modo significa solo esporsi a un rifiuto:

Manwë si sarebbe opposto e li avrebbe ostacolati. "Che ci importa di Valinor" dicono essi "ora che la sua luce è così poca - preferiamo di gran lunga il mondo libero." Perciò si armano meglio che possono - in quei giorni né Elfi né Dèi facevano gran caso alle armi - e prendono con sé scorte di gemme e di tessuti per vesti; abbandonano però tutti i libri di saggezza, nei quali in verità non stava scritto molto che i più sapienti fra loro non ricordassero a memoria. Nólémë, vedendo che il proprio consiglio non aveva prevalso, non volle rimanere diviso dal suo popolo, perciò li seguì aiutandoli in tutti i preparativi. Discesero quindi dal colle di Kôr alla fiamma delle torce, e affrettandosi lungo l'insenatura e le spiagge di quel braccio del Mare Ombroso che qui rubava terra alle colline, incontrarono le dimore volte verso le onde dei Solosimpi.

La seguente breve sezione di testo fu in seguito cancellata con un tratto e sbarrata con le parole «Inserire la Battaglia di Kópas Alqalunten», quindi sostituita con un altro passo. La versione scartata dice:

«La maggior parte di quella gente si era recata in caccia con gli Dèi; tuttavia essi riuscirono a convincere alcuni tra i rimasti a dividere la loro sorte, come già avevano fatto certi Teleri, ma degli Inwir nessuno prestò ascolto a simili parole. Siccome però fra loro c'erano quasi altrettante donne e fanciulle che uomini e ragazzi (nonostante avessero lasciato molti soprattutto dei bimbi più piccoli a Kôr e in Sirnúmen), si trovavano in difficoltà; e, in circostanze così gravi, sconvolti dal dolore e turbati nell'animo, i Noldoli compirono le azioni di cui si sarebbero poi pentiti più amaramente - perché a causa di queste lo scontento calò greve su tutta la gente cui appartenevano, e perfino i cuori della loro stirpe per qualche tempo provarono rammarico.

«Avventatisi su Cópas, dove c'era un porto assai quieto prediletto dai Solosimpi, si impadronirono di tutte le navi di quel popolo e vi imbarcarono donne, bambini e pochi [?altri], tra cui, siccome erano abili nella navigazione, quanti tra i Solosimpi avevano voluto unirsi a loro. Così mi è stato detto che i Noldoli abbandonassero Valinor, con una marcia interminabile lungo la spiaggia, la quale procedendo verso il Nord diveniva sempre più selvatica e malagevole, mentre la flotta li accompagnava costeggiando non troppo al largo; comunque non conosco bene l'argomento, e forse ci sono racconti ignoti a tutti i membri della stirpe degli Gnomi che espongono con maggiore chiarezza i tristi eventi di quell'epoca. Inoltre ho sentito dire

Il passo che sostituisce questa parte fu redatto a penna, con molta cura e chiarezza, su fogli separati; non saprei precisare dopo quanto tempo.

Il Fratricidio (La battaglia di Kópas Alqalunten)

«La maggior parte di quella gente si era recata in spedizione con gli Dèi, ma molti erano raccolti sulle spiagge dinanzi alle proprie dimore e tra loro regnava lo sgomento; tuttavia non pochi si affacciavano intorno ai luoghi dove tenevano le navi, e di questi il principale era quello che chiamavano Kópas o, per esteso, Kópas Alqaluntè, il Porto delle Navicigno³⁶. Portocigno era un bacino d'acque tranquille, ma a est, verso i mari, l'anello di scogli da cui era cinto s'abbassava un poco, e qui le onde penetravano attraverso un possente arco di roccia viva. Questo era così enorme che le navi, tranne le più grosse, potevano passarvi due alla volta, una magari uscendo e l'altra dirigendosi verso l'interno nelle quiete acque blu del porto, né la sommità del loro albero sarebbe arrivata a sfiorare la pietra. Qui, in precedenza, a causa della parete non giungeva molta della luce degli Alberi, perciò il luogo era sempre illuminato da un anello di lampade d'oro, cui si aggiungevano lanterne a segnalare i pontili e gli approdi delle diverse case; ma attraverso l'arco si potevano scorgere in distanza le spume pallide dei Mari Ombrosi, accese debolmente dal fulgore degli Alberi. Quel porto era bellissimo da contemplare quando la candida flotta tornava a casa scintillando, e le acque mosse infrangevano il fulgore riflesso delle lampade in luci increspate, tessendo strani disegni di infinite linee luccicanti. Ma allora tutti i vascelli erano ormeggiati, e un'oscurità profonda era calata laggiù allo spegnersi degli Alberi.

«Nessuno dei Solosimpi prestò ascolto alle folli parole dei Noldoli tranne pochi, che si potevano contare sulle dita delle mani; così quella gente proseguì infelice verso nord lungo le coste di Eldamar, finché giunse in cima alla scogliera che dominava Portocigno, da dove scalinate tortuose, ricavate anticamente dai Solosimpi nella roccia, conducevano in basso fino all'estremità del porto. Più a settentrione la via era alquanto ardua e scabrosa e i Noldoli avevano con sé quasi altrettante donne e fanciulle che uomini e ragazzi (nonostante avessero lasciato molti soprattutto dei bimbi più piccoli a

³⁶ Sul margine è annotato *Ielfethýp*. Si tratta di antico inglese e rappresenta l'interpretazione del nome elfico data da Eriol nella propria lingua: il primo elemento significa «cigno» (*ielfetu*), il secondo (più tardi *hithe*) indica un «porto» o «luogo d'attracco».

Kôr e in Sirnúmen, versando innumerevoli lacrime al riguardo); perciò si trovavano ora in difficoltà, e in circostanze così gravi, sconvolti dal dolore e turbati nell'animo, intrapresero le azioni di cui poi si sarebbero pentiti più amaramente - perché a causa loro per qualche tempo lo scontento degli Dèi calò greve su tutta la gente cui appartenevano, e perfino i cuori degli Eldalië provarono rammarico.

«Ebbene, era opinione di Fëanor che quella folla non avrebbe assolutamente potuto sperare di allontanarsi in modo rapido lungo la costa se non per mezzo di navi; "e queste" dichiarò "se gli Elfi delle spiagge non le concedono, dobbiamo prendercele". Perciò discesero nel porto e tentarono di salire sulle navi lì alla fonda, ma i Solosimpi si opposero; tuttavia, data la moltitudine del popolo degli Gnomi, essi non riuscirono a contrastarli a lungo, e un'ira nuova si destò fra Eldar ed Eldar. I Noldoli imbarcarono così sulle navi tutte le donne e i bambini e molta altra gente, quindi, sciolti gli ormeggi, le spinsero con remi innumerevoli verso il mare aperto. Una collera enorme avvampò nei loro cuori, quando i Pifferai della Costa videro il furto dei vascelli da loro fabbricati con intelligenza e lunghe fatiche; tra i quali, com'è stato narrato, ce n'erano alcuni costruiti anticamente dagli Dèi su Tol Eressëa, imbarcazioni meravigliose e magiche, le prime mai esistite. Perciò all'improvviso si levò tra loro una voce: "Questi ladri non lasceranno mai il Porto sulle nostre navi!". E tutti i Solosimpi che si trovavano laggiù si precipitarono, correndo sulla parete di scogli, dove si apriva l'arco attraverso il quale la flotta era costretta a passare, e da qui gridarono agli Gnomi di tornare indietro; ma quelli non prestarono ascolto, così i Solosimpi cominciarono a minacciarli lanciando pietre e tendendo i loro archi elfici.

«A tale vista, pensando che la guerra fosse ormai divampata, sopraggiunsero quanti degli Gnomi non si erano potuti imbarcare e avrebbero dovuto marciare lungo la costa; seguirono precipitosamente i Solosimpi e, attaccandoli di sorpresa presso l'ingresso del Porto, presero a ucciderli con crudeltà o a scagliarli in mare: così per la prima volta gli Eldar morirono sotto le armi della loro razza, e fu un fatto orribile. Innumerevoli caddero i Solosimpi, e non pochi tra gli Gnomi, che dovettero combattere alquanto duramente per riuscire a tornare indietro per quegli stretti passaggi in cima alla scogliera, mentre molti del popolo della costa, udendo il tafferuglio, si erano raccolti alle loro spalle.

«Alla fine comunque i fatti si compirono e le navi passarono nel mare aperto; i Noldoli si allontanavano, ma tutte le piccole lampade erano ormai infrante e il Porto rimaneva buio e silenzioso, tranne per il suono debole delle lacrime. Di questo genere fu ogni opera di Melko nel mondo.

«Narra la storia che, mentre i Solosimpi piangevano e gli Dèi perlustravano la pianura di Valinor o sedevano scoraggiati sotto gli Alberi in rovina, una grande era trascorse, un'era di oscurità; e, nel frattempo, il popolo degli Gnomi soffrse i mali più tremendi e fu assediato da tutta la crudeltà del mondo. Alcuni intrapresero una marcia interminabile lungo la spiaggia, finché Eldamar non svanì e si perse nel ricordo, mentre procedendo verso il Nord le vie divenivano sempre più selvatiche e impraticabili; la flotta li accompagnava costeggiando non troppo al largo e spesso quanti procedevano via terra là potevano scorgere debolmente nella tenebra, perché in quelle acque pigre avanzava molto lenta.

«Io però non conosco la storia completa di tutti i dolori che attraversarono il loro percorso, e nessuno l'ha mai raccontata perché sarebbe una storia tremenda; e nonostante gli Gnomi narrino molti fatti di quei giorni con una precisione maggiore di quanto non sia in grado di fare io, essi non amano affatto soffermarsi sui tristi eventi di quell'epoca e non ne destano spesso il ricordo. Nondimeno ho udito dichiarare

Il passo inserito termina qui e si torna al testo originale, frettoloso e a matita:

che non sarebbero mai riusciti ad affrontare lo spaventoso passaggio del Qerkaringa³ se già fossero stati afflitti dalla stanchezza, dalla malattia e dalle molte debolezze che poi, dimorando lontano da Valinor, sarebbero divenute il loro destino. Ancora la bevanda e il cibo benedetto degli Dèi abbondavano nelle loro vene, ed essi erano per metà divini; ma all'epoca non disponevano di *limpë* da portarsi via, perché quello fu donato alle fate solo molto più tardi, quando venne intrapresa la Marcia della Liberazione; e presto tutte le malvagità del mondo, da Melko avvelenato con la sua presenza, piombarono su di loro.»

«Ma, se mi scuserai per essermi intromesso nel tuo racconto,» proruppe Eriol «che cosa significano le parole "lo spaventoso passaggio del Qerkaringa"?»

«Sappi dunque» spiegò Lindo «che le rive di Eldamar e quelle che le continuano verso settentrione, oltre l'ampio porto di Kópas, si dirigono costantemente verso l'est, di modo che dopo miglia innumerevoli, ancora più a nord dei Monti di Ferro e ai confini dei Reami Glaciali, grazie anche a una curva verso occidente della costa delle Grandi Terre, i Mari Ombrosi si riducono a un braccio angusto. Il passaggio di quelle acque è d'insuperabile pericolo, perché sono colme di male correnti e di gorghi dalla violenza

tremenda; inoltre vi galleggiano isole di ghiaccio, sfregandosi e scontrandosi con suoni spaventosi e sbriciolando sia i pesci più grossi sia le navi, se mai qualcuna osa avventurarsi. Tuttavia, in quei giorni uno stretto promontorio, poi distrutto dagli Dèi, si estendeva dalle terre occidentali fin quasi alle coste d'oriente; era però di ghiaccio e neve [?in colonne], e lacerato da gole e dirupi e assolutamente impossibile da attraversare: si trattava dello Helkaraksë, cioè lo Zannaghiaccio⁴, un residuo degli antichi terribili ghiacciai che s'allargavano da un capo all'altro di quelle regioni prima che Melko fosse incatenato e il Nord per qualche tempo divenisse mite, e si era conservato a causa della strettoia nei mari e dell'[?affollarsi] delle isole di ghiaccio, che scendevano galleggiando dal Nord più remoto dove si era ritirato l'inverno. La striscia d'acqua che ancora scorreva tra la punta di Zannaghiaccio e le Grandi Terre era chiamata Qerkaringa, ossia Golfo di Gelo⁵.

«Se invero Melko avesse conosciuto il disperato tentativo degli Gnomi di attraversarlo, avrebbe potuto sommergerli tutti in quel luogo malefico e far di loro ciò che voleva, ma molti mesi erano trascorsi da quando egli era fuggito, forse per quella stessa via, e ora si trovava molto lontano. Dico bene o no, Rúmil, riguardo queste cose?»

«Hai narrato la vera storia» rispose Rúmil «tuttavia non hai spiegato come, prima di giungere allo Helkaraksë, la moltitudine fosse passata per il luogo dove Mornië è di solito alla fonda perché là un sentiero, ripido e scabroso, che le anime mandate da Fui in Arvalin devono percorrere serpeggia da Mandos nel cuore dei monti⁶. Qui un servo di Vefántur li osservò e, chiedendo quale senso avesse mai un simile viaggio, li implorò di tornare indietro; ma essi risposero in modo sprezzante, cosicché quello salì su un'alta roccia e parlò a gran voce, mentre le sue parole giungevano fino alla flotta sulle onde: predisse molte delle orribili avventure che sarebbero loro occorse in seguito, mettendoli in guardia contro Melko, e infine dichiarò: "Grande è la caduta di Gondolin", e nessuno laggiù comprese, perché Turondo figlio di Nólémë⁷ non era ancora giunto sulla Terra. Ma i saggi tennero a mente tali parole, in quanto Mandos e tutto il suo popolo hanno il dono della preveggenza; esse furono a lungo gelosamente custodite fra loro come Profezie di Amnos, perché all'epoca così era chiamato il luogo dove vennero pronunciate, mentre ora ha nome Hanstovánen⁸, ossia luogo d'approdo di Mornië.

«Dopo di che i Noldoli proseguirono lentamente e, quando lo spaventoso promontorio di Helkaraksë si parò dinanzi a loro, alcuni proposero di traghettare tutta la moltitudine, un po' per volta, attraverso il mare, preferendo avventurarsi sulle perigliose acque piuttosto che cercare un passaggio per i precipizi e gli infidi crepacci dell'istmo di ghiaccio. Così

tentarono di fare, ma a causa di un vortice terrificante della baia presso il luogo dove lo Helkaraksë sporgeva dal continente occidentale, persero una grande nave con tutto il carico; quel gorgo gira talvolta su se stesso come una trottola enorme e stride con un rumore forte e lamentoso, tremendo a udirsi, e quanto gli si avvicina è risucchiato nei suoi abissi mostruosi dove si frantuma contro spuntoni di ghiaccio e di roccia: e Wiruin è il suo nome. I Noldoli sono perciò in grande angoscia e confusione, in quanto, fossero pure riusciti a farsi strada tra i terrori dello Helkaraksë, anche così non avrebbero potuto raggiungere il mondo interno, perché, alla lontana estremità, rimane ancora da superare quella voragine in cui scorrono acque impetuose, e, benché il luogo sia angusto, il loro stridere giunge anche così lontano; essi udivano il rombo del ghiaccio che si spaccava dal promontorio e il fracasso e lo scontrarsi delle isole che dal Nord si riversavano in quella strettoia spaventosa.

«La presenza delle isole galleggianti di ghiaccio era senza dubbio dovuta al fatto che Melko si trovava ancora una volta nell'estremo Nord, in quanto nei giorni di pace chiamati le Catene di Melko l'inverno si era ritirato nel Settentrione e Meridione più remoti, senza quasi toccare il resto del mondo; ma, nondimeno, proprio l'attività di Melico alla fine si rivelò essere la salvezza dei Noldoli, ora però costretti a sbarcare le donne e i marinai della loro gente: tirano le navi in secco sulle spiagge desolate e si accampano tristemente.

«I canti danno a quel rifugio⁹ il nome di Tende del Mormorio, perché laggiù si levarono molti lamenti e frasi di rimpianto, e parecchi accusarono aspramente Fëanor, come in realtà era giusto; tuttavia pochi abbandonarono la schiera, perché sospettavano che non avrebbero mai più ricevuto buona accoglienza in Valinor - e quanti cercarono di tornare scoprirono come ciò fosse vero, ma questo fa parte di un'altra storia.

«Quando il loro dolore si è fatto ormai più cupo e sembra ben difficile che ancora possa sorgere qualche motivo di gioia, ecco che l'inverno dispiega nuovamente i suoi stendardi e marcia lento verso sud, vestito di ghiaccio, con lance di brina e fruste di grandine. Così intenso è il freddo che il ghiaccio galleggiante s'ammassa, s'ingorga e s'ammucchia quasi in colline fra l'estremità dello Helkaraksë¹⁰ e la terra Orientale, e infine diviene così solido che la corrente non lo muove. Allora, abbandonando le navi rubate, lasciano il doloroso accampamento e cercano di attraversare i terrori del Qerkinga. Chi saprà descrivere la sofferenza di quella marcia, e chi dirà dei moltissimi che vennero perduti perché caddero in enormi voragini di ghiaccio dove, in fondo, ribolliva acqua nascosta, o smarrirono la via fino a esser vinti dal freddo - infatti, per quanto ciò fosse stato terribile, più tardi nelle Grandi

Terre occorsero loro sciagure così numerose e funeste che presero ad attribuire meno valore a questa, e in realtà poi i racconti sulla partenza da Valinor non furono mai dolci per le orecchie dei Noldoli, fossero essi schiavi o cittadini di Gondolin. Tuttavia, anche simili fatti non possono uccidere la stirpe degli Gnomi e, si dice, di quanti furono perduti laggiù alcuni ancora vagano tristi per le colline di ghiaccio, ignari di tutto ciò che è avvenuto al loro popolo, mentre altri hanno cercato di ritornare in Valinor e sono ospiti di Mandos, e altri ancora, proseguendo, si crede che dopo lunghi giorni abbiano ritrovato la loro gente infelice. Comunque sia, solo un gruppo sparuto e desolato raggiunse infine il suolo roccioso delle terre Orientali; qui essi sostarono, guardando indietro sopra i ghiacci dello Helkaraksë e del Qerkaringa ai contrafforti collinosi oltre il mare, perché lontano, nelle brume che s'infittivano a sud, si ergevano le vette gloriose di Valinor, a separarli ormai per sempre dalla loro stirpe e dalle loro case.

«Così i Noldoli giunsero nel mondo.»

Con queste parole di Rúmil si concluse la storia dell'Ottenebramento di Valinor.

«Grande era il potere di Melko nel compiere il male» commentò Eriol «se davvero con l'astuzia riuscì a distruggere la felicità e la gloria di Dèi ed Elfi, oscurandone, non meno che il lume delle case, la luce dei cuori, e guastando tutto il loro amore! Questa è di certo l'azione più sciagurata che egli abbia mai compiuto.»

«In verità mai nulla di così maligno è stato poi commesso in Valinor,» spiegò Lindo «ma nel mondo la mano di Melko si è adoperata in imprese ancor peggiori, e da quei giorni i semi della sua malvagità sono cresciuti in modo enorme e terribile.»

«No,» dichiarò Eriol «il mio cuore non può pensare ad altre disgrazie, tanto è il dolore per la distruzione di quegli splendidi Alberi e per la tenebra del mondo.»

¹ Sembra certo che qui il manoscritto usi la forma Noldor. Si ricorderà come nella versione primitiva i Teleri (cioè i più tardi Vanyar) non avessero lasciato Kôr; v. p. 191.

² In cima alla pagina del manoscritto e con chiaro riferimento alle parole di Fëanor mio padre scrisse: «Accrescere l'elemento del desiderio per i Silmaril». Un altro appunto accenna alla sezione del racconto che comincia qui, affermando che essa «necessita di parecchia revisione: la [?sete ?brama] delle gemme - specialmente dei sacri Silmaril - dev'essere messa in risalto. E bisogna inserire la fondamentale battaglia di Cópas Alqaluntë, dove gli Gnomi uccidono i Solosimpi». La nota venne poi cancellata con un tratto di penna e segnata con «fatto», ma in realtà solo l'ultima indicazione fu seguita: si tratta del passo sul Fratricidio delle pp. 197 ss.

³ Come rettifica mio padre annotò in margine: «Helkaraksë Zannaghiaccio, Qerkaringa le acque»; v. sotto, nota 5.

⁴ dello Helkaraksë, cioè lo Zannaghiaccio: lezione precedente del Qerkaringa: v. sotto, nota 5.

⁵ Questo passo, da «"Sappi dunque" spiegò Lindo...», sostituisce una versione precedente che non riporto, in quanto non contiene quasi nulla che non si trovi anche in quella posteriore; la frase finale di quest'ultima è, a sua volta, un'aggiunta successiva. Si deve comunque notare che nella prima versione il promontorio è chiamato *Qerkaringa* (come pure, inizialmente, nel passo che la sostituisce, v. sopra, nota 4), con l'osservazione che «il nome è stato dato anche al braccio di mare al di là». Questa perciò era l'idea delle origini: *Qerkaringa* rappresentava in primo luogo il nome della lingua di terra, esteso poi anche al braccio di mare (presumibilmente, a quello stadio, *querka* non significava «golfo»). Quindi mio padre decise che *Qerkaringa* era il nome del braccio di mare e introdusse il nome Helkaraksë per il promontorio; donde l'appunto in margine della nota 3. A questo punto egli aggiunse l'ultima frase del passo sostitutivo, «La striscia d'acqua che ancora scorreva tra la punta di Zannaghiaccio e le Grandi Terre era chiamata Qerkaringa, ossia Golfo di Gelo», e corresse *Qerkaringa* all'interno del passo (nota 4) con Helkaraksë, cioè lo Zannaghiaccio, operando il medesimo cambiamento per tutto il resto del racconto (a p. 204, del *Qerkaringa*- > dello Helkaraksë e del *Qerkaringa*).

⁶ Per il sentiero da Mandos, la nave nera Mornië e il suo viaggio lungo le coste fino ad Arvalin, v. pp. 88, 103 ss.

⁷ Turondo o Turgon, figlio di Nólemë, è stato nominato in precedenza a p. 136.

⁸ La lezione Hanstovänen è leggermente incerta, e un altro nome segue nel testo: «o Morniën». Si veda sotto, nei «Cambiamenti apportati ai nomi».

⁹ Dopo la parola «rifugio» è lasciato lo spazio per l'inserzione di un nome elfico.

¹⁰ Nel manoscritto *Qerkaringa* non corretto, ma chiaramente si allude al promontorio occidentale, lo Zannaghiaccio, e perciò leggo Helkaraksë (v. sopra, nota 5).

Cambiamenti apportati ai nomi ne *La fuga dei Noldoli*

Helkaraksë < *Qerkaringa* (per i particolari e la spiegazione del cambiamento v. sopra, nota 5).

Arvalin < *Habbanan*.

Annos < *Emnon* < *Morniento*.

Hanstovänen Il nome del «luogo d'approdo di Mornië» era inizialmente *Mornielta* (le ultime lettere sono incerte), poi *Vane* (o *Vone*) *Hansto*; quest'ultimo non fu cancellato, ma la forma nel testo (che potrebbe essere letta anche *Hanstavänen*) sembra essere quella finale. *Hanstovänen* è seguito da «o Morniën».

Commento a *La fuga dei Noldoli*

In questo «racconto» (in realtà la conclusione di quello, assai lungo, de *Il furto di Melko e l'Ottenebramento di Valinor*, narrato da Lindo e concluso da Rúmil), si ha la più vecchia descrizione della partenza degli Gnomi da Valinor. Qui gli Dèi continuano l'inutile inseguimento e cercano Melko per molto tempo dopo che è fuggito, e inoltre sono in ciò aiutati dagli Eldar (inclusi i Solosimpi, che, come i più tardi Teleri dipinti ne *Il Silmarillion*, difficilmente lasciavano le loro spiagge e le loro navi). Il ritorno di Fëanor a Kôr e la sua arringa ai Noldoli (e, in questa versione, anche ad altri) sotto la luce delle torce costituisce, come si vede, un particolare presente fin dalle origini; i suoi figli tuttavia non sono ancora apparsi, e così non lo è nessuno dei principi Noldorin discendenti di Finwë, tranne Turondo (Turgon), del quale si specifica d'altronde (p. 202) che egli «non era ancora giunto sulla Terra». Non esiste alcun Giuramento di Fëanor e la storia successiva dei pareri divisi dei Noldor appare solo nel tentativo di Nólémë (Finwë) di calmare gli animi: Nólémë recita così la parte che più tardi sarà di Finarfin (*Il Silmarillion* p. 97). Ne *Il Silmarillion*, dopo il Fratricidio di Alqualondë e la Profezia del Nord, Finarfin e molti della sua gente tornarono in Valinor e furono perdonati dai Valar (p. 104); ma qui i pochi che ripercorrono i propri passi scoprono che per loro non c'è buona accoglienza, oppure «sono ospiti di Mandos» (p. 203).

Nella parte eliminata riprodotta a p. 197, che fu sostituita con il brano sulla battaglia di Kópas Alqualuntén, l'accento alle «azioni di cui [i Noldoli] si sarebbero poi pentiti più amaramente» certo allude soltanto al furto delle navi dei Solosimpi, dato che qui non si suggerisce nessun atto più grave (nel passo inserito in luogo di questo sono usate quasi le medesime parole per il Fratricidio). L'effettivo emergere dell'idea che i Noldoli fossero colpevoli di un crimine peggiore del furto di Kópas si scorge in un appunto del taccuino (v. p. 32) dove mio padre prendeva nota di riflessioni e spunti - molti dei quali sono solo singole frasi, o semplici nomi isolati, che dovevano servire come promemoria per il lavoro da svolgere, per storie da narrare o per cambiamenti da compiere. L'appunto dice:

Enorme l'ira degli Dèi e degli Elfi - lasciare perfino che certi Noldoli uccidano alcuni Solosimpi a Kópas - e fare che Ulmo li difenda (? se Ulmo ama tanto i Solosimpi).

La nota fu cancellata con un tratto di penna e contrassegnata con «fatto»; l'idea che Ulmo debba intercedere a favore dei Solosimpi appare nel racconto *L'Occultamento di Valinor* (p. 252).

Nella descrizione di Kópas il «possente arco di roccia viva» si conserva nell'«arco di roccia viva scavato dal mare» di quella, assai più breve, di Alqualondë ne *Il Silmarillion* (pp. 69 s.); scorgiamo qui il motivo per cui il Porto è «illuminato da molte lampade» (*ibid.*), ossia perché poca della luce dei Due Alberi giunge fin qui per via del muro di scogli tutt'intorno (nonostante l'oscurità di Alqualondë sia implicata nell'affermazione de *Il Silmarillion* secondo cui esso si trovava «ai confini di Eldamar, a nord del Calacirya, dove la luce delle stelle era lucente e chiara»).

L'episodio del Porto è, nei particolari, concepito diversamente rispetto alla narrazione posteriore, tuttavia concorda con essa nelle linee generali; e nonostante la tempesta suscitata da Uinen (*ibid.*, p. 102) non appaia nella versione originale, si conserva l'immagine dei Noldoli avanzanti verso nord in parte lungo la costa e in parte sui vascelli.

Compaiono qui alcune indicazioni interessanti sulla geografia delle regioni settentrionali. Non si accenna alla vasta terra deserta (più tardi Araman) tra la zona più a nord dei Monti di Valinor e il mare, una conclusione già raggiunta (p. 95) e incidentalmente sostenuta dalle parole sul ripido sentiero che da Mandos conduce per le montagne fino al luogo d'approdo della nave nera Mornië (pp. 88, 202). Il nome *Helkaraksë*, «Zannaghiaccio», che compare per la prima volta in correzioni del testo e designa la lingua di terra o promontorio in cui si allungano le terre occidentali, sarà in seguito riapplicato a quello che qui è chiamato *Qerkaringa*, lo stretto colmo di ghiacci che galleggiano «sfregandosi e scontrandosi»; ma ciò avverrà quando lo *Helcaraxë*, il «Ghiaccio Stridente», avrà raggiunto un ben diverso significato geografico nell'assai più sofisticata immagine del mondo che mio padre evolverà nella «fase» successiva della mitologia.

Ne *Il Silmarillion* (p. 102) si suggerisce che la Profezia del Nord sia pronunciata da Mandos in persona, «araldo, e non dei minori, di Manwë», e la sua gravità, anzi, la sua posizione centrale nella mitologia sono di gran lunga più marcate; qui invece non si allude a un «destino» o a una «maledizione», ma solo a un presagio. Questo comprende le oscure parole «Grande è la caduta di Gondolin». Ne *La caduta di Gondolin* (ma in un'aggiunta, con molta probabilità, successiva al presente racconto) Turgon, dalle scale del suo palazzo in mezzo alla distruzione della città, pronuncia la medesima frase, «e gli uomini rabbrivirono, perché queste erano le parole di Amnon, il profeta antico». Qui *Amnon* (invece di *Amnos* ora nel testo, dove è già correzione di *Emnon*) non è un luogo ma un personaggio (il servo di Vefántur che recita la profezia?). Nel taccuino di cui si è già parlato appare la seguente annotazione:

Profezia di Amnon. Grande è la caduta di Gondolin. Ebbene Turgon non svanirà finché non svanisce il giglio della valle.

In altri appunti per i *Racconti ritrovati* la nota assume questa, forma:

Profezia di Amnon. «Grande è la caduta di Gondolin» e «Quando il giglio della valle appassirà, allora svanirà Turgon».

In queste annotazioni Amnon può essere sia un luogo sia una persona. Il «giglio della valle» è la stessa Gondolin, uno dei cui Sette Nomi è *Losengriol*, poi *Lothengriol*, tradotto come «fiore o giglio della valle».

La vecchia stesura contiene un'osservazione interessante (p. 200) quando afferma che i Noldoli non sarebbero mai riusciti ad attraversare il ghiaccio «se già fossero stati afflitti dalla stanchezza, dalla malattia e dalle molte debolezze che poi, dimorando lontano da Valinor, sarebbero divenute il loro destino», ma «Ancora la bevanda e il cibo benedetto degli Dèi abbondavano nelle loro vene, ed essi erano per metà divini». Ciò è riecheggiato dalle parole de *Il Silmarillion* (p. 106), dove i Noldor sono «ultimi a giungere dal Reame Beato e non ancora esausti della stanchezza della Terra». D'altra parte, nella Profezia del Nord (*ibid.*, p. 103), è loro esplicitamente dichiarato: «Ché, sebbene Eru vi abbia destinati a non morire in Eä e sebbene le malattie non vi assalgano, pure potete essere uccisi, e uccisi sarete», ecc.

Al tradimento dei Fëanoriani, che salpano con le navi lasciando la schiera di Fingolfin sulle coste di Araman, non esiste naturalmente accenno nel racconto anteriore; ma le accuse a Fëanor sono già presenti (le «Tende del Mormorio», p. 203). È una caratteristica saliente della prima mitologia il fatto che, mentre gran parte dell'impianto narrativo si rivelerà stabile e sarà destinato a conservarsi, la successiva struttura «genealogica» vi emerga invece a malapena. Turgon esiste come figlio di (Finwë) Nólemë, ma non si allude a una stretta parentela fra Fëanor e il signore dei Noldoli, e gli altri principi, Fingolfin, Finarfin, Fingon e Felagund non appaiono in nessuna forma e con nessun nome.

VIII.

IL RACCONTO DEL SOLE E DELLA LUNA³⁷

Il racconto del Sole e della Luna è introdotto da un «intermezzo» (così chiamato nel manoscritto) dove appare, come ospite di Mar Vanwa Tyaliéva, il personaggio di Gilfanon di Tavrobel. L'intermezzo esiste anche in una forma anteriore, poi rigettata.

Il racconto vero e proprio si presenta quasi interamente come un manoscritto a penna sopra un originale a matita cancellato, ma verso la fine (v. nota 19), già l'originale è redatto a penna, mentre la brutta copia a matita è conservata in un altro quaderno.

Il Racconto del Sole e della Luna è molto lungo e, in alcuni luoghi, l'ho abbreviato in concise parafrasi, senza omettere nessun particolare interessante. (Un'annotazione di mio padre accenna a questo racconto come «bisognoso di una grossa revisione, di tagli e di [?]rielaborazione».)

Gilfanon a Davrobel

Non si deve però pensare che, avendo Eriol ascoltato diversi racconti a proposito delle numerose sofferenze degli Elfi, la sua sete di *limpë* fosse perciò diminuita, in quanto non era affatto vero: e, quando la compagnia sedeva presso il Fuoco dei Racconti, egli era sempre avido di rivolgere nuove domande, nel tentativo di apprendere tutta la storia di quelle genti fino al tempo, allora presente, in cui il popolo elfico dimorava di nuovo riunito nell'isola.

Dunque ora, conoscendo qualcosa sulla gloriosa costruzione della loro antica residenza e sullo splendore degli Dèi, egli pensava spesso all'avvento dei giorni della Luce del Sole e del Chiaro di Luna, alle azioni degli Elfi nel mondo esterno e alle loro avventure laggiù con gli Uomini, prima che Melko tramasse il loro allontanamento; perciò una sera, sedendo di fronte al Fuoco dei Racconti, domandò: «Da dove vengono il Sole e la Luna, o Lindo? Perché finora ho udito narrare solo dei Due Alberi e del loro triste spegnersi, ma dell'avvento degli Uomini, o delle gesta degli Eldar oltre Valinor nessuno mi ha mai detto nulla».

³⁷ Nel testo originale del racconto *Moon*, Luna, è maschile, e *Sun*, Sole, è femminile. Femminile è inoltre in tutto il libro Laurelin, l'albero d'oro, e altrettanto sono considerati il «mondo» e l'«inverno» (N.d.T.).

Accadeva quella sera che, a tavola come al momento dei racconti, fosse presente un ospite il cui nome era Gilfanon, da tutti chiamato Gilfanon a Davrobel veniva infatti dalla regione dell'isola dove, presso i due fiumi, si leva la Torre di Tavrobel², nei cui dintorni abitava ancora come un solo popolo la gente degli Gnomi, che chiamava i luoghi nella propria lingua. Gilfanon era solito definire quella regione la più incantevole di tutta l'isola e la stirpe degli Gnomi la sua gente migliore, benché prima del loro arrivo laggiù egli avesse abitato a lungo lontano dai Noldoli, viaggiando con certi Ilkorin verso Hisilómë e Artanor³, e fosse inoltre divenuto grande amico e compagno dei Figli degli Uomini di quei giorni come ben pochi altri Elfi. Alle loro leggende e memorie aveva aggiunto la propria sapienza, perché un tempo, nei giorni lontani di Kôr, era divenuto esperto di parecchie tradizioni e linguaggi e aveva oltre a ciò esperienza di numerosi fatti antichissimi, dato che tra le fate⁴ era uno dei più vecchi e il più anziano che dimorasse allora nell'isola, nonostante Meril portasse il titolo di Signora dell'Isola per via del suo sangue.

Lindo disse dunque, rispondendo a Eriol: «Ebbene, il nostro Gilfanon può narrarti a lungo di questi fatti, e sarebbe bene che te ne andassi di qui per soggiornare qualche tempo a Tavrobel. No, non fare quella faccia» rise, vedendo l'espressione di Eriol, «perché ancora non ti mandiamo via: in verità, sarebbe saggio che chiunque voglia gustare il limpè cerchi l'ospitalità gentile di Gilfanon, nella cui antica casa - la Casa dei Cento Comignoli, presso il ponte di Tavrobel⁵ - si possono udire molte, moltissime cose sia del passato sia ancora a venire».

«Mi pare» disse Gilfanon a Eriol «che Lindo cerchi di sbarazzarsi contemporaneamente di due ospiti; quantunque al momento non ci riuscirà, dato che intendo rimanere a Kortirion ancora una settimana e nel frattempo, per di più, banchettare alla sua ottima tavola e stiracchiarmi vicino al Fuoco dei Racconti; poi, forse, tu e io partiremo e conoscerai così il pieno incanto dell'isola delle fate: ma ora, che Lindo levi la voce in nuovi racconti sullo splendore degli Dèi e delle loro opere, un argomento che mai lo annoia!»

A ciò Lindo si compiacque, perché davvero amava narrare quelle vicende e spesso cercava un'occasione per rievocarle, e dichiarò: «Allora racconterò la storia del Sole, della Luna e delle Stelle, di modo che Eriol possa ascoltare a piacimento». Eriol ne fu felice, ma Gilfanon commentò: «Comincia dunque, mio caro Lindo - ma non farne un racconto infinito».

Lindo allora levò la voce⁶, che era la più piacevole a udirsi fra quelle di tutti i narratori di storie, e raccontò³⁸:

³⁸ Scritto in margine: «Inizio de Il Sole e la Luna».

«Ciò che narro risale ai tempi della prima fuga degli Gnomi, i quali erano in realtà appena partiti. La dolorosa notizia raggiunse gli Dèi e gli altri Elfi e, all'inizio, nessuno la credette vera. Tuttavia continuavano ad arrivare conferme e da molti messaggeri diversi. Alcuni erano Teleri che avevano udito il discorso di Fëanor nella piazza di Kôr e quindi visto i Noldoli andarsene con quante ricchezze riuscissero a trasportare; altri invece Solosimpi, che recarono la notizia terribile del furto delle navi e dell'odioso fratricidio del Porto, e dissero del sangue versato sulle spiagge bianche di Alqaluntë.

«Infine, a gran velocità, da Mandos giunse qualcuno che aveva scorto la triste schiera presso le spiagge di Amnor: così gli Dèi seppero come gli Gnomi fossero ormai lontani, e Varda e tutti gli Elfi piansero, perché ora davvero la tenebra pareva nera e sembrava che quanto era stato ucciso fosse molto più della luce esterna degli incantevoli Alberi.

«Strano a dirsi, nonostante Aulë avesse amato i Noldoli sopra tutti gli altri Elfi, insegnato loro ogni cosa conoscessero e fatto dono di ricchezze immense, ora il suo animo provava il massimo rancore nei loro confronti: li giudicava degli ingrati perché non avevano preso commiato da lui, ed era addolorato nel cuore per le malvagità commesse tra i Solosimpi. "Non pronunciate mai più" dichiarò "il nome dei Noldoli in mia presenza" e nonostante ancora concedesse il proprio amore ai pochi Gnomi fedeli che erano rimasti nelle sue aulë, da allora in poi li chiamò "Eldar".

«Ma i Teleri e i Solosimpi, che dapprima avevano pianto, quando tutti seppero dell'assalto al Porto asciugarono le lacrime: orrore e angoscia si impadronirono dei loro cuori, e anch'essi presero a parlare raramente dei Noldoli, se non con tristezza o sussurrando dietro porte chiuse; e i pochi rimasti fra i Noldoli furono chiamati Aulenossë, cioè stirpe di Aulë, oppure furono assorbiti nelle altre stirpi, tanto che in tutta Valinor del popolo degli Gnomi non rimase né un luogo né un nome.

«Ora è giunto il momento di spiegare come, dopo parecchio tempo, Manwë giudicasse che le spedizioni degli Dèi non servissero a nulla, e che di certo Melko fosse ormai fuggito da Valinor; inviò quindi nel mondo Sorontur, ma questi per molto non fece ritorno, e nel frattempo ancora Tulkas e numerosi altri continuavano ad aggirarsi per il paese mentre Manwë rimaneva accanto agli Alberi oscurati, meditando pensieri malinconici e profondi e scorrendo allora ben pochi barlumi di speranza. Ma, all'improvviso, si ode laggiù un battito d'ali: Sorontur, Re delle Aquile, è tornato con volo possente attraverso il crepuscolo e, posandosi sui rami dello spento Silpion, riferisce come Melko abbia fatto ormai irruzione nel mondo e attorno a lui si siano raccolti molti spiriti malvagi; "ma," aggiunge, "credo

che Utumna non gli si riaprirà mai più dinanzi, ed egli è già intento a costruirsi nuove dimore nella regione del Nord dove, altissimi e terribili alla vista, si ergono i Monti di Ferro. Però, o Manwë Signore dell'Aria, ho anche altre notizie per le tue orecchie. Infatti, mentre venivo verso casa volando sui mari neri e le terre inclementi, ho avuto una visione straordinaria e degna del massimo stupore: una flotta di navi candide, vuote, che andavano alla deriva spinte dal vento, alcune ardendo con fiamme chiare; ero sorpreso, quand'ecco apparirmi una grande moltitudine di persone sulle spiagge delle Grandi Terre, tutte con lo sguardo rivolto verso ovest, tranne qualcuna che ancora vagava sul ghiaccio - perché, sappi, questo avveniva nel luogo dove si trovano le rupi di Helkaraksë e dove prima scorrevano le acque assassine del Qerkaringa, ora bloccate dal gelo. Mentre mi abbassavo mi è parso di udire il suono di lamenti e di parole tristi nella lingua degli Eldar; ti riferisco perciò i fatti, affinché tu li districhi".

«Manwë venne così a sapere che i Noldoli se n'erano andati per sempre e le navi erano ormai arse o abbandonate, e che pure Melko si trovava nel mondo, perciò le spedizioni non avevano alcuna utilità; e forse è in memoria di questi fatti che tra Elfi e Uomini, a proposito di quanti abbandonano ogni speranza di poter mutare idea o consiglio, si è da sempre usato dire che bruciano le proprie barche. Allora Manwë levò la voce immensa a chiamare gli Dèi, e tutti coloro che erano sparsi per le ampie terre di Valinor udirono e fecero ritorno.

«Per primo giunse Tulkas, stanco e coperto di polvere, perché nessuno come lui aveva percorso a grandi balzi la pianura. Sette volte ne aveva circondato l'ampiezza e tre volte aveva scalato la parete dei monti, traversando tutti i declivi e i pascoli immensi, i prati e le foreste, arso dal desiderio di punire l'autore della rovina di Valinor. Venne quindi Lórien, che s'appoggiò al tronco appassito di Silpion e pianse la distruzione recata ai suoi giardini quieti dal calpestio della caccia; c'era pure Meássë e con lei Makar, dalla mano rossa perché s'era imbattuto in due compagni di Melko in fuga e, mentre correvano, li aveva uccisi: a lui solo, in quei tempi tremendi, era toccata un po' di gioia. Anche Ossë era là, con la barba verde tutta strappata e gli occhi foschi; ansimava reggendosi a un bastone ed era alquanto assetato: infatti, per quanto sui mari fosse potente e instancabile, quella fatica disperata sul cuore della Terra gli aveva consumato le intere forze.

«Salmar e Ómar stavano in disparte, e i loro strumenti non mandavano nessun suono; essi erano tristi nell'animo, ma senza l'amarezza di Aulë, l'amico della terra e di ogni cosa realizzabile o ottenibile da lei grazie al lavoro esperto: poiché egli aveva amato più intensamente di tutti gli Dèi Valmar e Kôr con i loro tesori e il sorriso delle incantevoli pianure, la cui

rovina gli spezzava il cuore. Con lui era Yavanna, la Regina della Terra, che aveva cacciato con gli Dèi ed era esausta; mentre Vána e Nessa ancora piangevano come fanciulle presso le fonti dell'aureo Kulullin.

«Solo Ulmo non raggiunse gli Alberi ma discese alla spiaggia di Eldamar, dove sostò scrutando lontano verso il mare, nell'oscurità; spesso chiamava con la voce più possente, come volesse riportare in seno agli Dèi quei vagabondi, e di tanto in tanto suonava musica profonda e malinconica con le magiche buccine: e per lui soltanto, o forse anche⁷ per Varda signora delle stelle, la partenza degli Gnomi era un dolore più grande perfino della rovina degli Alberi. In passato aveva amato molto teneramente i Solosimpi e quando seppe del loro massacro da parte degli Gnomi soffrì molto, ma senza che l'ira gli indurisse il cuore: Ulmo, infatti, conosceva il futuro più di tutti gli Dèi, anche del grande Manwë, e forse aveva visto molte delle cose che sarebbero derivate da quella fuga e le spaventose sofferenze degli infelici Noldoli nel mondo, nonché l'angoscia con cui avrebbero espiato il sangue di Kópas, e avrebbe voluto non ve ne fosse stato alcun bisogno.

«Quando tutti furono così riuniti, Manwë parlò riferendo le notizie di Sorontur e come la caccia avesse fallito, ma a quel tempo gli Dèi erano disorientati dall'oscurità e avevano ben poche idee; ognuno cercò la propria casa e i luoghi degli antichi piaceri ora spenti, e sedette laggiù in silenzio e assorto in meditazioni tristi. Di tanto in tanto qualcuno si spingeva nella pianura dove, colmo di malinconia, guardava gli Alberi sbiaditi, come se un giorno i rami languenti dovessero tornare a coprirsi di germogli di luce: cosa che non avvenne mai, e Valinor rimaneva piena di tenebre e di oscurità, mentre gli Elfi piangevano senza trovare conforto e i Noldoli soffrivano aspre pene nelle terre settentrionali.

«Poi, dopo lungo tempo, il dolore e la stanchezza degli Dèi furono trafitti dalla consapevolezza che la luce se n'era andata da Valinor per sempre e che gli Alberi non sarebbero mai più fioriti al momento stabilito. Rimaneva soltanto la luce delle stelle, oltre al bagliore attorno alla fontana di Kulullin, che zampillava ancora, e al pallido luccichio che indugiava presso il profondo Telimpë⁸, il tino dei sogni. Tuttavia anche questi si erano affievoliti e offuscati, perché gli Alberi non producevano più rugiada per rifornirli.

«Perciò Vána si leva a cercare Lórien, e a loro si uniscono Urwendi, Silmo⁹ e parecchi sia dei Vali sia degli Elfi; raccolgono molta luce d'oro e d'argento in grandi recipienti e si dirigono tristi verso gli Alberi in rovina. Qui Lórien intona canti assai malinconici, colmi di fascino e magia, presso il tronco di Silpion, e ordina di irrigarne le radici con il fulgore di Telimpë; cosa che viene compiuta con generosità, quantunque ora nelle dimore degli Dèi ne rimanga ben piccola scorta. In modo simile agisce Vána, che modula gli

antichi canti aurei dei giorni più felici e ordina alle ancelle di danzare gioiose proprio come erano solite fare sull'erba dei roseti presso Kulullin, e mentre quelle danzano irriga le radici di Laurelin con fiotti da brocche d'oro.

«Tuttavia i canti e le magie servono a ben poco, e nonostante le radici degli Alberi sembrano bere tutto quanto viene versato, non appare nessun fremito di vita, né il più debole bagliore di luce; le foglie appassite non risplendono di linfa e i fiori non rialzano lo stelo languente. In realtà, nella follia del dolore, essi avrebbero usato tutte le restanti provviste di lucentezza conservate dagli Dèi, se per fortuna Manwë e Aulë, attratti dai canti nell'oscurità, non li avessero subito raggiunti e fermati, dicendo: "Ebbene o Vána, e tu, o Lórien, che cos'è quest'imprudenza? E perché prima non vi siete consigliati con i vostri fratelli? Dovreste sapere che quanto senza riflettere rovesciate sulla terra è divenuto ciò che di più prezioso il mondo contiene; e quando sarà terminato, forse tutta la saggezza degli Dèi non riuscirà a produrne altro".

«Vána allora rispose: "Perdono, o Manwë Súlimo, e fa' che il dispiacere e il pianto siano la mia giustificazione; eppure, un tempo, queste correnti non mancavano mai di rinvigorire il cuore di Laurelin, che in cambio sempre produceva come frutto una luce più abbondante di quanta ne donassimo: e mi era parso che gli Dèi sedessero cupi nelle loro aulë senza provare, per il peso del dolore, a porre rimedio alle disgrazie. Ma ora io e Lórien abbiamo tentato con tutti i nostri incantesimi, e non sono serviti a nulla". Al che Vána scoppiò in lacrime.

«Molti tuttavia pensavano che i due, Lórien e Vána, non riuscissero a guarire le ferite di Laurelin e Silpion perché ai loro sortilegi non si univano le parole della Signora della Terra, madre di ogni magia. Perciò parecchi esclamavano: "Cerchiamo Palúrien: forse, grazie al suo potere, gli Alberi ancora conosceranno una parte dell'antica gloria - e se la luce dovesse rinnovarsi, Aulë e i suoi artigiani potrebbero rimediare ai danni del nostro splendido regno e la felicità tornerebbe tra Erumáni e il Mare"¹⁰. Ma pochi erano preoccupati o memori della tenebra e dei giorni terribili che da lungo tempo indugiavano oltre le colline.

«Chiamarono perciò Yavanna, che venne e chiese che cosa desiderassero; ma quando ebbe udito, pianse e parlò dinanzi a loro, dicendo: "Sappiate, o Valar, e voi prole degli Eldar, Figli di Ilúvatar e prima progenie delle foreste della Terra, che i Due Alberi non potranno mai più fiorire, e per molte età del mondo non sarà possibile farne nascere altri come loro. Molte cose dovranno accadere ed essere compiute, e gli Dèi diverranno vecchi e gli Elfi saranno prossimi al declino, prima che vediate splendere di nuovo questi Alberi o riaccendersi il Sole Magico". Ma gli Dèi non sapevano che cosa intendesse

per Sole Magico, né lo compresero se non molto tempo dopo. All'udire ciò, Tulkas esclamò tuttavia: "Perché mai dici simili parole, o Kémi Palúrien? Non sei solita fare profezie, e tanto meno predire il male". Altri laggiù commentavano: "Ahinoi, mai prima d'ora Palúrien ha espresso un parere così duro, né mai le è mancato un incantesimo di profondissima virtù" e la scongiurarono di usare il suo potere. Ma Yavanna rispose: "Questo è il fato, e la Musica degli Ainur. Meraviglie come gli Alberi d'oro e d'argento possono essere prodotte, anche dagli Dèi, solo una volta e nella giovinezza del mondo; tutte le mie magie non sono in grado di realizzare quanto chiedete".

«Vána intervenne allora: "E tu dunque o Aulë, grande inventore, che sei chiamato *i Talka Marda* - Fabbro del Mondo - per la potenza delle tue opere, come dici che potremmo ottenere la luce, necessaria alla nostra gioia? Perché cos'è Valinor senza di lei, o che cosa sei tu, se perdi le tue capacità come mi pare sia avvenuto in questo momento alla tua sposa?".

«"No," ribatté Aulë "la luce non può essere fabbricata nelle fucine, o Vána-Laisi, e nessuno neppure degli Dèi può crearne, se la linfa degli Alberi meravigliosi si è prosciugata per sempre." Ma anche Palúrien rispose, dicendo: "Ebbene, o Tuivána, e pure voi tra i Vali e gli Elfi, perché pensate sempre e solo a Valinor scordandovi del mondo esterno? Infatti il cuore mi dice che ormai sarebbe tempo di riprendere a combattere per il mondo, e scacciare da esso i poteri di Melko, prima che raggiungano una forza inarrestabile". Vána, che pensava solo all'Albero d'oro, non comprese il pensiero di Palúrien; ma Manwë e Varda, e con loro Aulë e Yavanna, partirono per tenere un conclave segreto, durante il quale si scambiarono consigli profondi e penetranti e infine giunsero a concepire un piano di speranza. Manwë, allora, chiamò di nuovo a raccolta tutto il popolo di Valinor; l'enorme folla si radunò proprio nella pergola di Vána fra le rose, dove erano le fontane di Kulullin, perché il resto della pianura si stendeva ormai gelido e buio. Perfino i capi degli Elfi vennero a sedere ai piedi degli Dèi, cosa mai avvenuta prima; e quando tutti furono raccolti, Aulë si levò e disse: "Udite! Manwë Súlimo Valatúru³⁹ ha un piano da esporre, che raccoglie anche quanto hanno pensato la Signora della Terra e la Regina delle Stelle, né vi è assente il mio consiglio".

«Allora calò un grande silenzio affinché Manwë potesse parlare, ed egli dichiarò: "Ebbene, popolo mio, un'epoca tenebrosa è calata su di noi, eppure ritengo che ciò non sia avvenuto senza che Ilúvatar lo desiderasse. Infatti gli Dèi avevano quasi scordato il mondo, che giace privo di speranza in giorni migliori, e gli Uomini, i figli minori di Ilúvatar destinati a giungere presto.

³⁹ In margine: «anche *Valahíru*».

Ora sono però appassiti gli Alberi che colmavano di fascino la nostra terra e i nostri cuori di gioia, tanto che in essi non s'insinuavano desideri più ampi; perciò dobbiamo volgere il pensiero a nuove invenzioni grazie alle quali la luce possa essere diffusa sia sul mondo esterno, sia su Valinor".

«Quindi parlò delle scorte di fulgore che ancora possedevano; di luce d'argento non rimaneva grande provvista, ma solo quanta ne conteneva ancora Telimpë e una misura minore che Aulë conservava in bacili nella fucina. In realtà gli Eldar ne avevano premurosamente salvata una piccola quantità, in recipienti minuscoli, quando scorreva e si sprecava attorno al tronco colpito, ma era davvero poca cosa.

«La modestia delle scorte di luce bianca era dovuta a molte cause; innanzi tutto Varda ne aveva fatto largo uso accendendo stelle maestose per i cieli, all'avvento degli Eldar e in altre occasioni. Inoltre l'Albero Silpion produceva rugiada luminosa in proporzione assai inferiore rispetto a Laurelin, ma comunque, siccome era meno ardente e possedeva meno la sottigliezza del fuoco, gli Dèi e gli Elfi ne avevano sempre bisogno nelle arti magiche, e l'avevano mescolata a ogni sorta di cose di cui erano i creatori: e in ciò erano maestri i Noldoli.

«Quanto alla luce d'oro, neppure gli Dèi riuscivano un gran che a domarla alle proprie necessità, e avevano perciò acconsentito fosse raccolta nell'ampio tino Kulullin affinché ne accrescesse le fontane, oppure in altri bacini luminosi e in ampie pozze attorno alle loro corti, in quanto il suo fulgore era estremamente radioso e salutare. In realtà si dice che tra gli Eldar soltanto i primi fabbricatori di gemme, di cui Fëanor era il più famoso, conoscessero il segreto di piegare sottilmente la luce d'oro ai propri scopi, ma essi osavano servirsi solo molto moderatamente di questa conoscenza, che si era ormai perduta con loro fuori sulla Terra. Anche del fulgore d'oro, tuttavia, non esisteva una fonte inesauribile, ora che Laurelin non stillava più la dolce rugiada. In base a questa situazione Manwë elaborò un piano, ispirato proprio alla semina delle stelle compiuta un tempo da Varda; infatti, a ognuna di loro essa aveva donato un cuore di fiamma argentea posta in recipienti di cristallo o pallido vetro, oppure di sostanze inimmaginabili dai colori più tenui: alcuni tra questi recipienti somigliavano a barche che, tenute a galla dai cuori di luce, viaggiavano costantemente per Ilwë, senza però potersi librare nel buio e rarefatto regno di Vaitya situato all'esterno di ogni cosa. Spiriti alati della massima grazia e purezza - i più eterei tra i cori luminosi dei Mánir e dei Súrule che si muovono per le aulë di Manwë su Taniquetil, o traversano tutte le arie agitantisi sul mondo - sedevano sulle barche stellate e le guidavano per corsi intricati in alto sopra la Terra, e Varda diede loro dei nomi, di cui però solo pochi sono noti.

«Ve n'erano altre i cui recipienti somigliavano a lampade traslucide poste a tremolare sopra il mondo, in Ilwë o proprio ai confini di Vilna e delle brezze che respiriamo, e queste guizzavano e sbiadivano per il rimescolio dei venti, eppure dimoravano dov'erano sospese, senza muoversi; alcune erano enormi e bellissime, e gli Dèi e gli Elfi le prediligevano tra tutti i tesori: in verità, i creatori delle gemme avevano tratto ispirazione da loro. Non di meno amavano Morwinyon dell'Ovest, il cui nome significa il luccichio al crepuscolo, e sulla cui collocazione nei cieli molto è stato narrato; come pure si è fatto a proposito di Nielluin, l'Ape d'Azzurro, Nielluin che ancora tutti gli uomini possono scorgere in autunno e in inverno mentre arde ai piedi di Telimektar figlio di Tulkas, la cui storia è ancora da raccontare.

«Ma ecco» esclamò Lindo «la bellezza delle stelle mi ha spinto a divagare, eppure non dubito che in quel grande discorso, il più solenne che Manwë abbia mai pronunciato dinanzi agli Dèi, egli le abbia nominate con un amore ancora superiore al mio. Difatti, in questo modo, desiderava condurre i cuori degli Dèi a prendere in considerazione il suo progetto, e dopo aver parlato delle stelle così formulò le ultime frasi: "Ebbene," disse "questo è il terzo tentativo da parte degli Dèi di illuminare luoghi oscuri, e Melko ha portato alla rovina sia le Lampade del Nord e del Sud, sia gli Alberi della pianura. Solo nell'aria Melko non ha alcun potere maligno, perciò propongo di costruire un grande recipiente, colmandolo fino all'orlo di luce d'oro e della rugiada conservata di Laurelin, e di farlo galleggiare, come una nave maestosa, sopra i tenebrosi regni della Terra. Percorrerà vie lontane attraverso le arie e diffonderà luce su tutto il mondo tra Valinórë e le coste Orientali".

«Manwë aveva stabilito che il tragitto della nave di luce si sarebbe esteso fra l'Est e l'Ovest, perché Melko teneva il Nord e Ungweliant il Sud, mentre all'Ovest c'erano Valinor e i Reami Beati, e all'Est vaste regioni di terre buie che desideravano ardentemente la luce.

«Si dice dunque che,» proseguì Lindo «se pure grazie alla loro potenza celestiale alcuni fra gli Dèi sapevano, qualora lo volessero, viaggiare attraverso Vilna e le arie inferiori con la velocità più repentina, nessuno dei Valar, né Melko stesso né altri, era capace di andar oltre, tranne Manwë, Varda e la loro gente soltanto: infatti Ilúvatar, quando per loro desiderio li aveva inviati tutti nel mondo, aveva decretato che se una volta vi fossero entrati avrebbero dovuto dimorarvi per sempre, senza mai lasciarlo sino all'avvento della Grande Fine, rimanendo intrecciati a lui nei fili del suo destino e divenendone una parte. All'unico Manwë, tuttavia, siccome ne conosceva la purezza e la maestà del cuore, Ilúvatar concesse il potere di visitare le altitudini supreme e di respirare il grande, limpido Sereno dove

non giungono il più minuscolo granello di polvere, il più sottile profumo di creature viventi o l'eco più debole delle canzoni, tanto da lungi sovrasta il mondo: il quale luccica pallido molto più in basso, sotto le stelle, mentre le ombre del Sole e della Luna che vanno e vengono da Valinor fluttuano sulla sua superficie. Lassù Manwë Súlimo passeggia sovente, lontano oltre le stelle, e lo guarda con amore; e si trova molto vicino al cuore di Ilúvatar.

«Ma per Melko questa è sempre stata, ed è tuttora, la fonte più grande d'amarezza, dato che da sé non può ormai più lasciare in nessun modo il seno della Terra, e forse udremo ancora con quanta forza la sua invidia crebbe quando salparono i grandi vascelli di fulgore. Ora però è giunto il momento di spiegare come il discorso fosse così toccante e colmo di saggezza che¹¹, per la maggior parte, gli Dèi ritennero giusto lo scopo e dichiararono: "Allora, che Aulë e la sua gente si occupino di costruire le navi di luce". Pochi si mostrarono contrari; si narra tuttavia che Lórien non fosse molto lieto, temendo che l'ombra e i luoghi tranquilli e segreti cessassero di esistere, e certamente Vána, grande com'era il suo impossibile desiderio di vedere gli Alberi accendersi di nuovo, seppe ben poco pensare ad altro.

«Aulë promise allora: "Il compito che mi affidate è di estrema difficoltà, ma farò tutto ciò che posso". Chiese l'aiuto di Varda, la creatrice delle stelle, e i due si allontanarono per rimanere a lungo persi nell'oscurità.

La narrazione prosegue spiegando come Aulë e Varda non riescano a trovare nessuna sostanza che non sia «troppo grossa per galleggiare nelle arie o troppo fragile per trasportare il fulgore di Kulullin»; e quando ciò è reso noto, Vána e Lórien chiedono che Manwë, essendo il suo piano fallito, ordini a Yavanna di tentare la guarigione degli Alberi.

«Perciò Manwë ordinò infine a Yavanna di usare i propri poteri; essa era riluttante, ma il clamore della gente la costrinse, cosicché domandò un poco del fulgore bianco e d'oro: tuttavia Manwë ed Aulë si limitarono a concedere solo due piccole ampolle, affermando che, se gli antichi fiotti avessero avuto il potere di guarirli, gli Alberi sarebbero già rifioriti, perché Vána e Lórien ne avevano versato in abbondanza intorno alle radici. Allora Yavanna sostò nella pianura, tutta tremante e col viso pallidissimo, per l'enormità dello sforzo che il suo essere compiva lottando contro il destino. Con la mano destra reggeva l'ampolla d'oro e con la sinistra quella d'argento: ritta fra i due Alberi le sollevò in alto, e da ciascuna sorsero, a mo' di fiori, fiamme rosse e bianche; la terra tremò e si aperse, e da qui, intorno ai suoi piedi, spuntò una massa di fiori e di piante, bianche e blu alla sua sinistra e rosse e oro alla

destra, mentre gli Dèi sedevano immobili e meravigliati. Quindi, avanzando, gettò ognuna delle ampolle sull'Albero cui spettava e intonò i canti della crescita imperitura, nonché una melodia di resurrezione dopo la morte e l'avvizzimento; poi, all'improvviso, tacque. Era a mezza via tra gli Alberi, nel silenzio totale, quando si udì un fragore enorme: nessuno comprese che cosa fosse accaduto, ma Palúrien giaceva svenuta sulla Terra; molti le furono accanto con un balzo e la sollevarono dal suolo, scossa e impaurita.

«"Inutile, o figli degli Dèi", pianse "è l'intera mia forza. Ebbene, per vostro desiderio ho versato il mio potere sulla Terra come acqua, e come acqua la Terra me l'ha bevuto - se n'è andato, e non posso fare più nulla". Gli Alberi erano ancora rigidi e desolati, e tutti i presenti, vedendola, scoppiarono in lacrime, ma Manwë esclamò: "Non piangete, o figli degli Dèi, come per un male senza rimedio, perché possono esserci ancora molte imprese incantevoli da compiere, e sulla terra la bellezza non è morta né i consigli degli Dèi sono stati ridotti all'impotenza". Nondimeno, ognuno si allontanò colmo di dolore, tranne Vána soltanto, che si strinse al tronco di Laurelin e pianse.

«Quello fu il tempo di speranza più debole e di tenebra più profonda che fosse mai disceso su Valinor; Vána piangeva, spargendo la chioma d'oro attorno al tronco di Laurelin, mentre le lacrime cadevano dolcemente sulle radici: ma quando la rugiada del suo tenero amore toccò l'albero, ecco all'improvviso nascere in quei luoghi bui un pallido luccichio. Vána guardò con stupore: proprio dove era caduta la prima lacrima era spuntato su Laurelin un germoglio, che si coprì di gemme, tutte d'oro, emanando una luce simile a un raggio di sole sotto una nuvola.

«Allora Vána si allontanò un poco nella pianura, levando col massimo delle forze la dolce voce che tremolò debolmente fino alle porte di Valmar, e ciascuno dei Valar udì. Disse Ómar: "È il lamento di Vána" ma Salmar ribatté: "No, ascolta meglio, è invece un suono di gioia" e tutti i presenti stettero a sentire; intesero così le parole *I kal'antulien*, la luce è tornata.

«Un grande mormorio si diffuse allora per le strade di Valmar, e la folla s'affrettò accalcandosi nella pianura; alla vista di Vána sotto l'Albero e del nuovo germoglio d'oro, un canto di lode e gioia immense sgorgò subito da ogni labbro, e Tulkas esclamò: "Ebbene, gli incantesimi di Yavanna si sono dimostrati più potenti delle sue profezie!". Ma Yavanna, guardando in volto Vána, corresse: "Ahimè, non è così, perché in tutto ciò i miei sortilegi hanno avuto solo una parte minima e l'amore gentile di Vána si è dimostrato più efficace, mentre le sue lacrime sono state una rugiada più tenera e salutare di tutto l'antico fulgore: ma, per quanto riguarda le mie profezie, presto vedrai, o Tulkas, se solo starai a guardare".

«Quindi la folla osservò Laurelin, ed ecco le gemme sbocciare e mandar fuori foglie, che erano dell'oro più fine e diverse dalle precedenti; e sempre sotto i loro occhi il ramo si coprì di boccioli d'oro, infittendosi di corolle. Ma, non appena i fiori furono del tutto aperti, un colpo di vento parve levarsi all'improvviso e scrollarli dagli steli sottili, soffiandoli come zampilli di fuoco sul capo dei presenti, che pensarono a qualcosa di malefico; molti tra gli Eldar inseguirono in lungo e in largo i petali luminosi raccogliendoli in ceste, però solo quelle di fili d'oro o di altri metalli riuscirono a contenere i fiori infuocati: le altre si consumarono e arsero, cosicché i petali furono di nuovo perduti.

«C'era comunque una corolla più grossa delle altre, più splendente e più ricca d'oro, che oscillava nel vento senza staccarsi; questa crebbe, e intanto che cresceva fruttificò grazie al suo stesso fulgido calore. Quando i petali caddero, per essere raccolti e serbati, un frutto di grande bellezza era sospeso al ramo di Laurelin, e le foglie su di esso avvizzirono, s'accartocciarono e cessarono di splendere. Mentre queste scivolavano a terra il frutto divenne straordinariamente grosso, perché conteneva tutta la linfa e il fulgore dell'Albero morente; i suoi succhi somigliavano a tremule fiamme rosse e ambra e i semi a oro fulgido, ma la scorza era di una luminosità perfetta, liscia come un vetro dall'essenza infusa d'oro, e il muoversi interno dei succhi, simili alle fiamme palpitanti di una fornace, poteva essere scorto in trasparenza. Così grandi divennero la luce e l'abbondanza di quella crescita e il peso della sua fecondità che il ramo si curvò, e il frutto restò alto dinanzi ai loro occhi come un globo di fuoco.

«Yavanna disse allora ad Aulë: "Sostieni il ramo, mio signore, prima che si spezzi e il frutto meraviglioso vada in frantumi al suolo; sarebbe la calamità più terribile, perché, sappiatelo tutti, questa è l'ultima fiamma di vita che Laurelin è destinato a mostrare". Ma Aulë, da quando il frutto aveva cominciato a divenir maturo, era rimasto come assorto in un pensiero improvviso, e ora rispose dicendo: "Per molto tempo Varda e io abbiamo cercato nelle case e nei giardini desolati i materiali per la nostra arte. Ora so che Ilúvatar mi ha posto in mano quanto desideravo". Quindi, chiamando Tulkas in aiuto, recise il picciolo del frutto, e gli spettatori rimasero a bocca aperta e si stupirono della sua crudeltà.

«Essi dunque protestarono a gran voce, e qualcuno gridò: "Sia maledetto chi di nuovo offende il nostro albero!". Vána era infuriata. Ma nessuno osò avvicinarsi perché, nonostante le spalle divine, Aulë e Tulkas reggevano a malapena il grande globo di fiamma e vacillavano sotto il suo peso. All'udire le parole d'ira, Aulë si fermò esclamando: "Ora basta, creature di poca saggezza, e abbiate un po' di pazienza!". Ma, proprio mentre pronunciava

queste parole, appoggiò male il piede e inciampò; da solo, Tulkas non riuscì a sostenere il frutto, che cadde e, battendo sul terreno roccioso, si spezzò in due. Subito ne sgorgò un fulgore accecante, quale neppure la piena fioritura di Laurelin aveva prodotto nei tempi antichi, e i Vali dagli occhi ormai pieni di tenebra ne furono abbagliati, cosicché caddero indietro per lo stordimento; da quel luogo si innalzò un pilastro di luce fino a colpire il cielo, tanto che le stelle sopra di lui impallidirono e, lontano, il volto di Taniquetil si arrossò, mentre, fra tutti gli astanti, solo Aulë rimaneva impassibile al dolore. Disse egli infatti: "Con questo posso costruire una nave di luce - che supererà anche il desiderio di Manwë". Ora Varda e molti altri, tra cui perfino Vána, compresero le sue intenzioni e si rallegrarono. Così intrecciarono un possente canestro di fili d'oro e, dopo averlo rivestito con i petali infuocati del suo stesso fiore, vi deposero le due metà del frutto di mezzogiorno; quindi, reggendolo con mani numerose, lo portarono via tra molti canti e grande speranza. Giunti alle corti di Aulë lo deposero al suolo, ed ebbe allora inizio la grande fabbrica del Sole: fu questa la più astuta e meravigliosa tra tutte le opere di Aulë Talkamarda, le cui opere sono uno stuolo. Con la scorza perfetta costruì infatti un recipiente, diafano e luminoso, eppure di temprata resistenza, perché con incantesimi suoi ne aveva vinto la fragilità, senza che però la delicatezza sottile ne risultasse in alcun modo sminuita.

«Il fulgore più ardente che vi era versato non traboccava né impallidiva, né da quello il recipiente⁴⁰ riceveva alcun danno, eppure poteva galleggiare nell'aria più leggero di un uccello; Aulë, al colmo della gioia, gli donò la forma di una grande nave dagli ampi fianchi, ponendo le due metà della scorza una dentro l'altra di modo che la sua robustezza non s'incrinasse.

Segue il racconto di come Vána, pentendosi delle precedenti proteste, si recida gli aurei capelli e li consegna agli Dèi; da questi essi ricavano le vele e le funi «più robuste che mai abbia visto un marinaio, eppure della sottigliezza d'una ragnatela». Tutti gli alberi e i pennoni della nave sono d'oro.

«Quindi, affinché la Nave dei Cieli potesse dirsi del tutto completata, i petali imperituri dell'ultimo fiore di Laurelin furono raccolti a prua in forma di stella, e fiocchi e banderuole di luce guizzante vennero appesi ai parapetti, mentre un lampo fu impigliato nel pennone come bandiera; e tutto il vascello fu riempito fino all'orlo dello sfavillante fulgore dell'aureo Kulullin, cui

⁴⁰ Il testo inglese gioca sul doppio senso di *vessel*, che significa sia «recipiente» sia «vascello» (N.d.T.).

vennero mescolate gocce, caldissime, dei succhi del frutto di mezzogiorno: dopo di che il seno della Terra riusciva a trattenerlo a fatica, ed esso strappava le funi come un uccello prigioniero che bramasse i venti.

«Allora gli Dèi diedero un nome alla nave, che chiamarono Sári, cioè Sole, mentre gli Elfi la dissero Ūr, ossia fuoco¹²; ma essa ha anche molti altri nomi, nelle leggende e in poesia. Tra gli Dèi è la Lampada di Vána, in memoria delle sue lacrime e delle dolci chiome da lei donate; gli Gnomi la chiamano Galmir la raggidoro¹³ e Glorvent la nave aurea, oppure Bráglorin il vascello ardente e in molti modi ancora; quanto ai suoi nomi tra gli Uomini, nessuno li ha mai contati.

«Ora è tempo di narrare che, mentre il vascello era in cantiere, altri costruirono una grande vasca, a cui lavorarono con estremo vigore, nel luogo dove un tempo crescevano i Due Alberi. Il suo pavimento era d'oro e le pareti di bronzo lucidato e, tranne all'est, la circondava un portico di pilastri aurei coronato da fuochi; Yavanna vi compì attorno un potente incantesimo senza nome, di modo che vi fu possibile versare la maggior parte dei succhi del frutto di mezzogiorno, ed essa divenne un bagno ardente. La chiamano infatti Tanyasalpë, la coppa di fuoco, oppure Faskalanúmen,

il Bagno del Sole Calante, perché quando più tardi Urwendi tornò dall'Est e il primo tramonto calò su Valinor qui la nave fu condotta e il suo fulgore ristorato in vista dei nuovi viaggi dell'indomani, mentre la Luna regnava nel Cielo Alto.

«La costruzione di quel luogo infuocato fu più meravigliosa di quanto appaia, perché tale fulgore era così sottile che, posto nell'aria, non si versava né affondava: saliva, invece, e fluttuava lontano sopra Vilna, galleggiando leggerissimo; eppure ora nulla ne sfuggiva da Faskalan, che ardeva in mezzo alla pianura, e da qui la luce si diffondeva in Valinor, anche se a motivo della profondità della vasca non arrivava più lontano, ed era attorniata da un anello di tenebre.

«Poi, guardando allo splendore della nave che fremeva per partire, Manwë domandò: "Chi guiderà l'imbarcazione e ne dirigerà il corso sopra i regni della Terra? Perché, mi sembra, anche il sacro corpo di un Valar non può sopportare di bagnarsi a lungo in questa luce enorme".

«Allora un pensiero straordinario attraversò il cuore di Urwendi, che dichiarò di non avere paura, e chiese il permesso di divenire la signora del Sole e di prepararsi per l'incarico come Ilúvatar le aveva ispirato nell'animo di fare. Ordinò allora a molte sue ancelle, che una volta irrigavano di luce le radici di Laurelin, di seguirla; e, liberatesi delle vesti, esse discesero nel laghetto di Faskalan come bagnanti nel mare, finché le spume dorate non superarono il loro capo e gli Dèi, non vedendole più, s'impaurirono. Dopo

qualche tempo tutte però risalirono alle spiagge d'ottone, ma assai mutate; infatti i loro corpi, divenuti luminosi, splendevano di un ardore interno, e a ogni movimento le membra emanavano lampi di luce, mentre nessun indumento sarebbe mai più riuscito a coprirle. Erano come aria e camminavano leggere quanto i raggi del sole sulla terra; senza pronunciar parola salirono sulla nave, che tese le grosse funi tanto che tutto il popolo di Valinor riuscì appena a trattenerla.

«Infine, per ordine di Manwë, essi salgono i lunghi pendii di Taniquetil trascinandovi i Kalaventë, la Nave di Luce, compito per nulla arduo, e s'arrestano nell'ampio spiazzo dinanzi alle imponenti porte di Manwë, mentre la nave sosta sul fianco occidentale del monte fremendo e dando stratonni alle funi; già così immenso è divenuto il suo splendore che raggi di sole si riversano dal crinale di Taniquetil e nel cielo c'è una luce nuova, mentre, al di là, le acque dei Mari Ombrosi sono toccate da un fuoco quale mai avevano visto prima. Narrano che tutte le creature erranti per il mondo si fermassero sorprese, quando Manwë si levò per parlare a Urwendi e disse: "Ora va', meravigliosa fanciulla lavata nel fuoco, e guida la nave di luce divina sopra il mondo, perché la gioia possa scoprirne le fessure più anguste e tutte le creature che dormono nel suo seno si risvegliano"¹⁴. Ma Urwendi non rispose, limitandosi a guardare verso l'Est con desiderio; Manwë ordinò di lasciare le funi che la trattenevano, e subito la Nave del Mattino salì sopra Taniquetil e fu accolta in seno all'aria.

«Mentre s'alzava ardeva sempre più radiosa e pura finché tutta Valinor fu colma di fulgore, e le valli di Erumáni e i Mari Ombrosi furono immersi nella luce; lo splendore del sole si riversò nell'oscura piana di Arvalin, tranne dove le tele avvinghianti e i fumi più neri di Ungweliantë erano ancora troppo fitti per permettere a qualsiasi raggio di penetrare.

«Allora ognuno, levando lo sguardo, vide che il cielo era azzurro, chiarissimo e bello, e, mentre la grande alba scendeva sul mondo, tutte le stelle fuggirono; una brezza gentile soffiò dalle terre fredde incontro al vascello e ne gonfiò le vele scintillanti, quindi candidi vapori salirono verso di lui dai mari brumosi, tanto che la prua parve fendere una spuma bianca e aerea. Tuttavia non vacillò perché i Mánir, che lo accompagnavano, lo trascinarono con funi d'oro, così il grande galeone del Sole salì sempre più in alto, finché non divenne anche alla vista di Manwë solo un disco di fuoco inghirlandato da veli di splendore, che, lento e maestoso, s'allontanava dall'Ovest.

«Man mano che esso procedeva per la sua via, la luce in Valinor diveniva più calda e le ombre delle case degli Dèi si allungavano, inclinandosi verso le

acque dei Mari Esterni; Taniquetil ne gettava una enorme a ovest che cresceva sempre più estesa e fonda, e in Valinor era pomeriggio.»

Allora Gilfanon, ridendo, commentò: «Ma mio buon signore, tu allunghi terribilmente il racconto, forse perché ami indugiare sulle opere e le imprese dei grandi Dèi; se però non poni un limite alle parole, il nostro forestiero non vivrà abbastanza per conoscere i fatti avvenuti nel mondo quando finalmente gli Dèi gli concessero la luce che così a lungo avevano trattenuto - e mi pare che tali racconti siano d'una varietà piacevole da udire».

Ma in realtà Eriol aveva ascoltato con grande interesse la voce dolce di Lindo, e ribatté: «Sono arrivato qui da ben poco tempo, forse gli Eldar direbbero da un giorno solo, eppure non amo più il nome di forestiero; né Lindo potrebbe mai allungare il racconto più di quanto io desidero, qualsiasi cosa narri: e sappiate che questa storia è tutto per il mio cuore».

Lindo esclamò allora: «Mi resta per davvero ancora molto da raccontare; tuttavia, o Eriol, le cose che Gilfanon ha sulla punta delle labbra sono ben degne di essere sentite - e in realtà né io né nessuno dei presenti abbiamo mai udito un'esposizione completa di quei fatti. Perciò, appena possibile, concluderò la narrazione e vi porrò fine, ma fra tre notti avremo altri racconti: saranno molto solenni e si suonerà musica, e tutti i figli della Casa del Gioco Perduto saranno qui raccolti ai piedi di Gilfanon perudirlo narrare del travaglio dei Noldoli e dell'avvento dell'Umanità».

Queste parole rallegrarono immensamente Gilfanon ed Eriol, e anche molti altri se ne compiacquero, ma ora Lindo proseguì:

«Sappiate dunque che la Nave del Sole raggiunse altitudini enormi, e mentre saliva ardeva sempre più calda e luminosa, di modo che in breve il suo splendore fu ancor più vasto di quanto gli Dèi avessero immaginato quando il vascello era all'ormeggio fra loro. L'ampia luce penetrava ovunque e tutte le valli, i boschi oscuri, gli spogli declivi e i fiumi tra le rocce ne rimasero abbagliati, mentre gli Dèi erano stupefatti. Grandi erano la magia e la meraviglia del Sole nei giorni della fulgida Urwendi, senza che però esso apparisse tenero e di delicata bellezza come un tempo lo era stato il dolce Albero Laurelin: così in Valinor si destò un mormorio di nuovo malcontento e le voci corsero fra i figli degli Dèi, perché Mandos e Fui erano adirati e accusavano Aulë e Varda di voler sovvertire per sempre l'ordine stabilito del mondo, facendone un luogo dove non avrebbe potuto rimanere nessuna quiete o ombra tranquilla; mentre Lórien sedeva piangendo in un boschetto ombreggiato da Taniquetil e guardava i propri giardini che si stendevano più in basso, ancora sconvolti dalla grande caccia degli Dèi, in quanto non aveva avuto il cuore di riaggiustarli. Là gli usignoli tacevano, perché il calore danzava sugli alberi, i papaveri erano appassiti e i fiori notturni languivano

senza esalare profumi; e Silmo sostava triste presso Telimpë che luccicava appena, come fosse colmo di acque placide invece che della rugiada luminosa di Silpion, tale era il trionfo della grande luce del giorno. Allora Lórien si levò e disse a Manwë: "Richiama la tua nave scintillante, o Signore dei Cieli, perché gli occhi ci dolgono per le sue fiamme, e la bellezza e il dolce sonno ci sono stati rapiti. Meglio l'oscurità e i ricordi che questo, perché non è l'antico incanto di Laurelin, e Silpion non c'è più". D'altronde nessuno degli Dèi era completamente soddisfatto, sapendo nel cuore che essi avevano compiuto qualcosa di più grande di quanto s'immaginassero all'inizio, e che Valinor non avrebbe mai rivisto le ere trascorse; e Vána disse che la fonte di Kulullin s'era affievolita e il suo giardino appassiva nella calura, mentre le rose perdevano colore e fragranza, perché allora il Sole faceva rotta più vicino alla Terra che ai giorni nostri.

«Manwë allora li rimproverò per la volubilità e il malcontento, tuttavia quelli non si placarono; ma all'improvviso parlò Ulmo, giungendo dal remoto Vai: "Signore Manwë, né le loro opinioni né le tue sono da disprezzare. Dunque non avete ancora compreso, o Valar, dove risiedeva gran parte del fascino degli antichi Alberi? - Nel mutare, e nel lento avvicinarsi di cose belle: ognuna, svanendo, si fondeva dolcemente con quella in arrivo".

«Lórien allora sbottò: "O Valatúru, il Signore di Vai non ha mai pronunciato parole così sagge, e mi ha colmato di grande desiderio". Subito partì allontanandosi per la pianura, ed erano trascorsi tre giorni, ossia la durata di tre fioriture dell'antico Laurelin, in quanto la Nave del Mattino non aveva ormeggi. Per quattro giorni ancora Lórien sedette accanto al tronco di Silpion, mentre le ombre si radunavano timidamente attorno a lui, perché il Sole era lontano nell'Est, dove vagabondava e sbandava per i cieli, perché Manwë non ne aveva ancora fissato il corso e Urwendi era stata invitata a procedere come meglio le pareva. Ma anche così Lórien non è soddisfatto, nonostante l'ombra dei monti si insinui nella pianura, la bruma soffi dal mare e un vago crepuscolo svolazzante si raccolga ancora una volta in Valinor; a lungo siede meditando sul perché gli incantesimi di Yavanna abbiano funzionato solo per Laurelin.

Allora Lórien canta per Silpion, affermando che i Valar sono perduti «in una distesa desolata d'oro e di calura, oppure in ombre colme di morte e di tenebra spietata» e tocca la ferita sul tronco di Silpion.

«Ebbene, non appena toccò quella ferita crudele, una luce cominciò a brillarvi debolmente, come se all'interno ancora scorresse la linfa radiosa, e,

sopra il capo chino di Lórien, un ramo basso germogliò all'improvviso; le gemme si dischiusero in foglie di un verde molto scuro, lunghe e ovali, mentre il resto dell'Albero era spoglio e morto, e così da allora è rimasto. A quel tempo erano trascorsi sette volte sette giorni da quando su Laurelin era nato il frutto di mezzogiorno; molti fra gli Eldar, gli spiriti e gli Dèi si avvicinarono, attratti dal canto di Lórien, ma questi non prestò loro attenzione e continuò a fissare l'Albero.

«Le nuove foglie erano ricoperte da un'umidità d'argento, e la faccia inferiore era bianca e fitta di filamenti dal pallido bagliore. Sul ramo c'erano anche gemme di fiori, che si schiusero, ma un'oscura nebbia marina si raccolse intorno all'albero, l'aria divenne d'un freddo pungente come mai era stata in Valinor e i fiori appassirono e caddero senza che nessuno se ne curasse. Solo uno, all'estremità del ramo, sbocciò brillando di luce propria e non fu danneggiato né dalla bruma né dal freddo, ma mentre cresceva sembrava succhiare proprio quei vapori e trasformarli sottilmente nella sostanza argentea del proprio corpo; s'ingrossò fino a divenire un fiore pallidissimo e dal luccichio meraviglioso, con cui non avrebbe potuto rivaleggiare nemmeno la neve più pura di Taniquetil scintillante alla luce di Silpion, e il suo cuore di candida fiamma pulsava, crescendo e calando in modo stupefacente. Allora Lórien, per la gioia del cuore, esclamò: "Guardate la Rosa di Silpion" e la rosa crebbe fino a raggiungere dimensioni appena inferiori al frutto di Laurelin: aveva diecimila petali di cristallo ed era intrisa di una rugiada fragrante simile a miele, e questa rugiada era luce. Ma Lórien non permise a nessuno di avvicinarsi, e di ciò si sarebbe poi pentito per sempre: perché il ramo che sosteneva la Rosa di Silpion cedette tutta la linfa e appassì, ed egli non concesse neppure che il fiore fosse delicatamente colto, innamorato com'era della sua bellezza e desiderando con ardore vederlo crescere più maestoso del frutto di mezzogiorno e più splendido del Sole.

«Allora il ramo appassito si spezzò e la Rosa di Silpion cadde: un poco della rorida luce fu scrollato via in malo modo e qua e là un petalo s'infranse o s'oscurò, e Lórien gridando cercò di sollevarla, ma era troppo grande. Perciò gli Dèi spedirono inviati alle sale di Aulë, dove c'era uno smisurato piatto d'argento che pareva per una tavola di giganti, su cui deposero l'ultimo fiore di Silpion; e, nonostante i danni, il suo splendore, la sua fragranza e la sua pallida magia erano enormi davvero.

«Quando Lórien ebbe dominato la pena e il dispiacere, espose l'idea che le parole di Ulmo gli avevano suscitato nel cuore: ossia che gli Dèi costruissero un altro vascello da opporre al galeone del Sole. "Lo si ricaverà dalla Rosa di Silpion" disse "e in memoria del crescere e calare degli Alberi la Nave del Sole attraverserà per dodici ore i cieli, lasciando Valinor, poi per

altrettante la pallida nave di Silpion ascenderà nell'aria, e ci sarà riposo per occhi e cuori stanchi".

«In questo modo fabbricarono la Luna, dato che Aulë non volle smembrare l'incanto della Rosa d'Argento, e preferì chiamare a sé certi Eldar della sua famiglia che erano poi gli antichi Noldoli¹⁵ e avevano frequentato gli artefici delle gemme. Questi gli rivelarono l'esistenza di grandi scorte di cristalli e vetri delicati che Fëanor e i figli¹⁶ avevano accumulato in luoghi segreti di Sirnúmen, e con l'aiuto di quegli Elfi e di Varda delle stelle, che donò perfino un po' della luce delle sue fragili barche per conferire limpidezza alla loro opera, egli creò una sostanza sottile come un petalo di rosa, chiara come il più trasparente vetro elfico e assai liscia, che però Aulë, con la sua abilità, sapeva piegare e lavorare, e cui diede il nome di *vírin*. Con il *vírin* egli costruì dunque un vascello meraviglioso, e spesso poi gli uomini parlarono della Nave della Luna; eppure somigliava ben poco a qualsiasi scafo abbia mai solcato il mare o il cielo. Era piuttosto un'isola di puro cristallo, quantunque non molto vasta, e conteneva minuscoli laghetti orlati da fiori di neve, scintillanti perché l'acqua delle pozze che forniva loro la linfa era il fulgore di Telimpë. In mezzo all'isola luminosa era stata posta una coppa della sostanza cristallina creata da Aulë, dove fu collocata la Rosa magica, e quando questa luccicò al suo interno il corpo cristallino del vascello sfavillò in modo meraviglioso. C'erano aste, forse di ghiaccio, che si innalzavano come eterei pennoni, cui con tenui fili erano legate delle vele: Uinen le aveva tessute di spuma e nebbie bianche, alcune cospargendole con le scaglie luccicanti di pesci d'argento, altre invece trapuntandole di stelle minuscole, simili a puntini di luce - scintille catturate dalla neve quando Nielluin risplendeva.

«Così era la Nave della Luna, l'isola cristallina della Rosa, e gli Dèi la chiamarono Rána, la Luna, ma le fate Sil, la Rosa e con molti altri nomi. È stata detta IIsaluntë, la barca d'argento, e inoltre gli Gnomi le hanno dato i nomi di Minethlos, cioè l'isola d'argento, e di Crithosceleg, il disco di cristallo.

«Allora Silmo chiese di navigare con lei sugli oceani del firmamento, ma senza successo, perché non apparteneva ai figli dell'aria né era riuscito a trovare il modo di purificarsi dalla natura terrestre come aveva fatto Urwendi¹⁸, e poco gli sarebbe giovato, quand'anche avesse osato provarci, entrare in Faskalan, perché in questo caso Rána sarebbe avvizzita dinanzi a lui. Manwë ordinò quindi a Ilinsor, uno spirito dei Súruli che amava la neve e la luce delle stelle e aveva aiutato Varda in numerose sue opere, di pilotare la nave dallo strano bagliore; lo accompagnarono molti altri spiriti dell'aria abbigliati con vesti bianche e argento, oppure dell'oro più pallido. Ma un

anziano Elfo dalle chiome canute scivolò non visto sulla Luna, nascondendosi nella Rosa, e da allora risiede laggiù e si prende cura del fiore: ha costruito una piccola torre bianca sulla Luna dove spesso si arrampica e contempla i cieli, oppure il mondo di sotto, ed è Uolë Kúvion, colui che non dorme mai. Alcuni l'hanno chiamato, in realtà, l'Uomo della Luna, mentre Ilinsor è invece il cacciatore di stelle.

«Ora è tempo di narrare come il piano suggerito da Lórien dovette essere modificato, perché il candido fulgore di Silpion non era affatto lieve ed etereo quanto la fiamma di Laurelin, né il *virin* aveva lo scarso peso della scorza del luminoso frutto di mezzogiorno; e quando gli Dèi caricarono la nave e fecero per vararla nei cieli, ebbene, essa non si levò al di sopra delle loro teste. Inoltre la Rosa, che era viva, continuava a produrre un miele simile a luce stillandolo sull'isola di cristallo, dove brillava anche una rugiada di raggi lunari, e cioè appesantiva il vascello piuttosto che farlo galleggiare come era avvenuto per la crescita delle fiamme alla Nave del Sole. Perciò di tanto in tanto Ilinsor deve tornare, e il fulgore in sovrappiù della Rosa è accumulato in Valinor in previsione dei giorni bui - che, bisogna dire, giungono talvolta, quando il candido fiore dell'isola sbiadisce e splende poco, e deve essere allora ristorato e irrigato con la rugiada d'argento, come succedeva a Silpion nei tempi antichi.

«Pertanto presso le buie mura meridionali di Valmar fu costruita una vasca, la cui pareti erano d'argento e marmi bianchi; la circondavano tassi tenebrosi, piantati tutt'intorno in un labirinto assai intricato. Qui Lórien ammassò la pallida luce di rugiada della bella Rosa, e lo chiamò Lago Irtinsa.

«Così avviene che per quattordici notti gli uomini possono scorgere la barca di Rána fluttuare per l'aria, e per altri quattordici i cieli non la conoscono; mentre anche nelle incantevoli notti in cui Rána viaggia lontano, essa non mostra mai le medesime sembianze come fa Sári il glorioso, perché mentre quel lucente galeone naviga sempre sopra Ilwë e oltre le stelle, tracciando una via abbagliante che acceca i cieli, e, più in alto di tutte le cose, poco si cura dei venti o dei moti dell'aria, la barca di Ilinsor ha un peso maggiore e non è altrettanto colma di magia e potere, quindi non viaggia mai sopra il firmamento ma fa vela nelle pieghe inferiori di Ilwë, infilandosi per una striscia bianca fra le stelle. Per questo motivo talvolta i venti più elevati la disturbano, tendendo bruscamente le sartie nebbiose; che spesso vengono strappate e disperse, e gli Dèi le rinnovano. Inoltre, di tanto in tanto, i petali della Rosa s'arruffano e le sue fiamme bianche sono spinte qua e là, come una candela argentea che gocciola alla brezza. Allora Rána s'inclina ed è sballottata per l'aria, come spesso si può vedere, e osservare così la snella curva della chiglia luminosa, e ora la prua che si abbassa, ora la poppa; altre

volte ancora veleggia serena verso l'Ovest, e attraverso la pura lucentezza della sua struttura si scorgono l'ampia Rosa di Silpion e, dicono alcuni, anche le anziane forme di Uolë Kúvion.

«Dunque la Nave della Luna è incantevole alla vista e la Terra si è colmata di esili luci e di ombre profonde e guizzanti; sogni radiosi volano per il mondo su fresche ali, ma Lórien alla gioia mescola il rimorso, perché ancora il suo fiore reca, e recherà per sempre, i tenui segni delle ammaccature e della caduta: e tutti gli uomini li possono vedere con chiarezza.

«Ma»¹⁹ esclamò Lindo «ecco che sto correndo troppo avanti, perché finora ho detto solo che la barca d'argento è stata da poco costruita e Ilinsor vi è appena salito a bordo - e ora gli Dèi trascinano, ancora una volta, il vascello sui fianchi ripidi della vecchia Taniquetil, intonando, lungo la via, canti della gente di Lórien che a lungo non si erano uditi in Valinor. Il viaggio è più lento del trasporto della Nave del Mattino, e tutti si sforzano vigorosamente alle funi, finché arriva Oromë, che vi aggioga un branco di selvaggi cavalli bianchi, e così il vascello raggiunge la vetta.

«Ma ecco, di lontano, apparire il galeone del Sole che avanza aureo dall'Ovest, e i Valar si meravigliano di scorgere le cime lucenti di innumerevoli monti remoti, e isole che risplendono verdi in mari un tempo tenebrosi. Allora Ossë esclama: "Guarda, o Manwë, il mare è blu, blu quanto Ilwë che tu ami!". "No," risponde Manwë "non invidiamo Ilwë, perché il mare non è soltanto blu, ma anche grigio, verde e porpora, e splendidamente fiorito di bianco spumeggiante. Né la giada, né l'ametista, né il porfido cui siano incastonati diamanti e perle vincono le acque del Grande Mare e dei più piccoli quando s'intridono di luce solare".

«Così dicendo, Manwë inviò il figlio Fionwë, la creatura più veloce a muoversi nell'aria, ordinandogli di riferire a Urwendi che la barca del Sole avrebbe dovuto tornare per un poco in Valinor, perché gli Dèi avevano consigli per il suo orecchio; Fionwë s'avviò con la massima solerzia, perché molto tempo prima aveva concepito un grande amore per la luminosa fanciulla, e ora che, dopo il bagno di fuoco, essa sedeva come raggianti signora del Sole, la sua bellezza lo infiammava di tutta la passione degli Dèi. Così, contro voglia, Urwendi condusse la nave sopra Valinor, Oromë vi lanciò intorno un cappio d'oro ed essa fu tratta lentamente sulla Terra, ed ecco, i boschi sopra Taniquetil scintillarono ancora una volta nella luce mista d'oro e d'argento, e tutti si rammentarono dell'antico mescolarsi degli Alberi; ma, dinanzi al galeone del Sole, Ilsaluntë impallidì finché parve quasi non ardere più. A questo modo si concluse il primo giorno del mondo, lunghissimo e colmo di imprese meravigliose, che Gilfanon può raccontare; e ora, quando la Nave del Sole fu fatta discendere, gli Dèi videro la sera

infittirsi nel mondo e impallidire il luccichio sui monti, mentre si spegneva lo splendore del mare. Al che la tenebra primigenia, ancora una volta, scivolò fuori da molte tane furtive, ma Varda fu lieta di scorgere lo splendore costante delle stelle. Sári fu tratto lontano nella pianura, e quando si trovò laggiù IIsaluntë venne issata sul picco più alto, di modo che il suo candido chiarore da lì si riversò sull'ampio mondo, e così giunse la prima notte. In realtà, da quei giorni entro i suoi confini non esiste più la tenebra, ma solo la notte, che è però qualcosa di diverso, grazie alla Rosa di Silpion.

«Ora comunque Aulë colma fino all'orlo di luce bianca il vascello del fiore, e molti Súriuli dalle ali candide scivolano sotto e lo sollevano lentamente, ponendolo tra la compagnia delle stelle. Qui galleggia piano, una cosa pallida e stupenda, mentre Ilinsor e i compagni siedono sulle sponde e, con remi scintillanti, lo traggono audacemente attraverso il cielo; Manwë soffia gonfiando le vele finché non è sospinto lontano, e i colpi dei remi invisibili sui venti della notte divengono deboli e si dileguano.

«In questo modo la Luna salì per la prima volta sopra Taniquetil, e Lórien si rallegrò, ma Ilinsor era geloso della supremazia del Sole, e ordinò ai marinai delle stelle di fuggire dinanzi a lui e ai lumi delle costellazioni di andarsene; tuttavia molti si opposero, e spesso egli saltò per catturare le navicelle di Varda, in fuga dinanzi al cacciatore del firmamento senza mai essere prese: e questo» disse Lindo «penso sia tutto quanto so narrare sulla costruzione delle navi meravigliose e sul loro varo nell'aria.»²⁰

«Ma no» esclamò Eriol «di sicuro non è così, perché all'inizio del racconto mi pare proprio che tu abbia promesso di dire qualcosa sul corso presente del Sole e della Luna, e del loro levarsi all'Est; e, per quanto mi riguarda, con il permesso degli altri qui presenti non intendo scioglierti dall'impegno.»

Allora Lindo rispose ridendo: «No, non ricordo la promessa, e se l'ho fatta è stata ben temeraria, perché quanto chiedi non è affatto facile da narrare, e molti argomenti che riguardano i fatti di quei giorni in Valinor sono nascosti a tutti fuorché ai Valar. Ora, comunque, preferirei stare in ascolto, e forse tu, Vairë, puoi raccogliere il fardello del racconto».

Al che tutti si rallegrarono, e i bimbi batterono le mani, perché amavano moltissimo i momenti in cui era Vairë a narrare; e Vairë cominciò:

«Ebbene, queste sono storie dei giorni remoti, e la prima è intitolata *L'Occultamento di Valinor.*»

¹ Il manoscritto qui ha *Gilfan a Davrobel*, ma nella versione precedente di questo passo, poi respinta, si legge *Gilfanon a Davrobel*, il che suggerisce che *Gilfan* non fosse intenzionale.

² Si vedano le pp. 33-34 sulla relazione fra Tavrobel e il paese di Great Haywood nello Staffordshire. A Great Haywood il fiume Sow si immette nel Trent.

³ Nella versione scartata di questo «intermezzo» la storia di Gilfanon è riferita in modo diverso: «Molto tempo prima era stato un Ilkorin e aveva dimorato, evi or sono, in Hisilómë»; «giunse a Tol Eressëa dopo la grande marcia [cioè la «marcia nel mondo» di Inwë, la grande spedizione da Kôr, v. p. 35], perché aveva adottato parentela di sangue con i Noldoli». Ricorre qui per la prima volta il termine *Ilkorin*, che allude agli Elfi «non di Kôr» (cfr. il più tardo *Úmanyar*, «non di Aman»), *Artanor* è il precursore del Doriath.

⁴ Gilfanon, uno Gnomo, è qui definito uno dei più vecchi fra le *fate*; v. p. 55.

⁵ Non mi è nota nessuna spiegazione a proposito della «Casa dei Cento Comignoli» presso il ponte di Tavrobel, ma non ho mai visitato Great Haywood, ed è possibile che laggiù esistesse (o esista) un edificio in cui si debba scorgerne l'origine.

⁶ La versione respinta dell'«intermezzo» diverge alquanto nell'ultima parte:

Lindo disse dunque, in risposta a Eriol: «Ebbene, il nostro Gilfanon può raccontarti a lungo di questi fatti, ma innanzi tutto ti deve essere spiegato ciò che si compì in Valinor quando Melko uccise gli Alberi e gli Gnomi si allontanarono marciando nell'oscurità. È una storia lunga, ma ben degna di essere ascoltata». Lindo infatti amava narrare quelle vicende e spesso cercava un'occasione per rievocarle; tuttavia Gilfanon replicò: «Comincia dunque, mio caro Lindo, ma temo che il racconto non verrà terminato né stanotte né per molte notti ancora, e io sarò ormai da molto tornato a Tavrobel». «No,» ribatté Lindo «non la tirerò troppo in lungo, e domani sarà tutto per te.» A queste parole Gilfanon sospirò, ma Lindo levò la voce...

⁷ La curiosa forma inglese (*lest it be*), chiara nel manoscritto, non sembra ricordata altrove; ma il significato dev'essere «a meno che non fosse», cioè «per lui soltanto, eccetto anche per Varda...».

⁸ Su *Telimpë* come nome, in luogo di Silindrin, del «Calderone della Luna», v. pp. 90 e 154, nota 2.

⁹ V. pp. 83, 101. Dove appare in precedenza il nome è *Urwen*, non *Urwendi*.

¹⁰ «Tra Erumáni e il Mare»: ossia il Mare Esterno, Vai, il confine occidentale di Valinor.

¹¹ Il passo che comincia con «Difatti, in questo modo, desiderava...» a p. 219 e prosegue fin qui fu aggiunto su un foglio staccato in sostituzione di uno molto più breve, dove Manwë dichiarava in maniera succinta il proprio piano e nulla si diceva sui poteri dei Valar. Non credo tuttavia che la modifica sia stata apportata significativamente più tardi rispetto alla stesura del corpo del racconto.

¹² La prima versione qui diceva: «Allora gli Dèi diedero un nome alla nave, che chiamarono Úr, ossia Sole», ecc.

¹³ La lezione precedente era: «Gli Gnomi la chiamano Aur il Sole, e Galmir la raggidoro», ecc.

¹⁴ Un'annotazione isolata accenna alla nascita di creature più sane quando si levò il Sole (sopra, cioè, le Grandi Terre), e dice che «tutti gli uccelli cantarono alla prima alba».

¹⁵ Gli Aulenossë: v. p. 212.

¹⁶ Questa è la prima apparizione dei Figli di Fëanor.

¹⁷ Lezione precedente: «La rosa d'argento».

¹⁸ *Urwendi*: manoscritto *Urwandi*, ma ritengo probabile che la cosa fosse involontaria.

¹⁹ Da questo punto il testo de *Il racconto del Sole e della Luna* cessa di essere scritto su un originale a matita cancellato e, da qui in poi, la prima stesura è conservata in un altro quaderno. In effetti verso la fine del racconto le differenze sono lievi, nulla più che semplici sostituzioni di parole; tuttavia la minuta spiega perché, al primo ricorrere del nome *Gilfanon* a p. 228, la lezione fosse *Alios*. In ogni caso si penserebbe a una svista, a un ritorno di un nome precedente, e che ciò

sia così è dimostrato proprio da quella, dove invece di «imprese meravigliose, che Gilfanon può raccontare» (p. 235), si ha «imprese meravigliose, come Ailios racconterà».

²⁰ Da questo punto la seconda versione diverge nettamente dalla prima, che invece recita:

«E questo è tutto, penso» disse Lindo «ciò che so narrare su quelle incantevoli opere degli Dèi.» Ma Ailios replicò: «Poco ti costa imbastire una storia, se è a proposito di Valinor; è passato un bel pezzo da quando ci hai proposto un racconto sul sorgere del Sole e della Luna nell'Est, e un torrente di parole hai versato da allora, ma non una sillaba di quella promessa». In verità Ailios, sotto la sua rudezza, aveva apprezzato la narrazione di Lindo come chiunque altro ed era avido di conoscere la vicenda.

«Ciò è presto detto» ribatté Lindo...

Quanto segue nella stesura originale appartiene all'argomento del prossimo capitolo (v. p. 267 nota 2).

Qui Ailios protesta perché una promessa di Lindo non è stata mantenuta, proprio come fa Eriol, più educatamente, nella versione successiva. Nel primo testo l'inizio del racconto non si è conservato, e forse esso conteneva la promessa di Lindo; ma nel secondo questi non afferma nulla del genere (la domanda di Eriol era, in realtà, «Da dove vengono il Sole e la Luna, o Lindo?»), e al termine del racconto nega di averlo fatto, mentre Eriol lo sostiene.

Cambiamenti apportati ai nomi ne *Il racconto del Sole e della Luna*

Amnor < *Amnos* (*Amnos* è la forma ne *La fuga dei Noldoli*, < *Emnon*; ricorre anche la forma < *Amnon*, v. p. 208).

Per i cambiamenti nel passo sui nomi del Sole, v. note 12 e 13.

Gilfanon < *Ailios* (p. 228, solo dove ricorre per la prima volta, v. nota 19).

Minethlos < *Mainlos*.

Uolë Kúvion < *Uolë Mikúmi*, solo la seconda volta a p. 234; dove il nome fa la prima apparizione *Uolë Mikúmi* fu lasciato inalterato, nonostante io nel testo abbia preferito *Uolë Kúvion*.

Nave di Mattino < *Kalaventë* (p. 230; *i Kalaventë*, «la Nave di Luce» compare non corretto a p. 227).

Nave del Sole < *Kalaventë* (p. 233).

Sári < *Kalavénë* (pp. 234, 236. *Kalavénë* è la forma nella versione originale, v. nota 19).

Commento a *Il racconto del Sole e della Luna*

L'inizio di questo racconto ha senza dubbio l'effetto di porre in risalto, più marcatamente delle versioni successive, l'orrore suscitato dalle azioni dei Noldoli (notevole è il rancore di Aulë nei loro confronti, di cui nulla si dirà

poi), oltre al carattere definitivo e all'assolutezza della loro esclusione da Valinor. L'idea, tuttavia, che alcuni Gnomi rimanessero in Valinor (gli Aulenossë, p. 212) era destinata a durare; cfr. *Il Silmarillion*, p. 99:

E di tutti i Noldor di Valinor, che nel frattempo si erano moltiplicati sino a divenire un grande popolo, ben pochi rifiutarono di mettersi in via: alcuni per l'amore che portavano ai Valar (e ad Aulë, non certo meno degli altri), alcuni per l'amore di Tirion e delle molte cose che avevano fabbricato; nessuno per tema dei perigli strada facendo.

La missione di Sorontur e le notizie da lui riportate dovevano poi scomparire. Molto impressionante è la descrizione delle navi vuote che vanno alla deriva «alcune ardendo con fiamme chiare»: così nasce, in origine, l'incendio delle navi dei Teleri a Losgar da parte di Fëanor ne *Il Silmarillion* (p. 106), dove comunque la ragione per agire così è più esplicita. Si afferma qui apertamente che la seconda dimora di Melko nelle Grandi Terre era diversa da Utumna, e che essa si trovava nei Monti di Ferro (cfr. pp. 178, 190); il nome *Angamandi* è già comparso una volta nei *Racconti ritrovati*, nel passo, assai singolare, sul destino degli Uomini dopo la morte (p. 88). Più avanti Angband apparirà costruito nel luogo di Utumno, ma alla fine i due saranno di nuovo separati, e ne *Il Silmarillion* Angband esiste dai giorni antichi prima della cattività di Melkor (p. 52). Nel presente racconto non è spiegato perché «Utumna non gli si riaprirà mai più dinanzi» (p. 212), ma senza dubbio il motivo è da scorgere nel fatto che Tulkas e Ulmo hanno distrutto le sue porte, ammassandovi colline di pietra (p. 122).

La parte successiva del racconto (pp. 213 ss.) chiarisce numerosi aspetti della primitiva concezione di mio padre riguardo ai poteri e ai limiti dei grandi Valar. Così Yavanna e Manwë (condotto a questa conclusione da Yavanna?) appaiono convinti che i Valar abbiano agito male, o quanto meno non siano riusciti a portare a termine i disegni più ampi di Ilúvatar («eppure ritengo che ciò [l'avvento di un'epoca tenebrosa] non sia avvenuto senza che Ilúvatar lo desiderasse»): è chiaramente espressa l'idea di Dèi «egoisti», che guardano solo a se stessi, Dèi soddisfatti di badare ai propri giardini e di occuparsi delle proprie creazioni dietro ai monti, lasciando «il mondo» a formarsi come può. Questa presa di coscienza è un elemento essenziale nella decisione di creare il Sole e la Luna, che devono essere tali da illuminare non solo «i Reami Beati» (espressione che qui ricorre per la prima volta, p. 220), ma anche tutto il resto della buia Terra. Di ciò resta solo una traccia ne *Il Silmarillion* (p. 117):

Queste le cose che i Valar fecero, consapevoli, nel loro crepuscolo, della tenebra sulle contrade di Arda; e risolsero dunque di illuminare la Terra-di-mezzo, onde con la luce ostacolare le imprese di Melkor.

Molto interessante è anche l'affermazione «teologica», nel racconto, riguardo al vincolo dei Valar con il Mondo come condizione perché potessero entrarvi (p. 220); cfr. *Il Silmarillion*, p. 17:

Ma una condizione ha posto Ilúvatar, ovvero a renderla necessaria è il loro amore, ed è che la loro potenza da quel momento fosse contenuta e limitata nel Mondo, in esso per sempre, finché sia completo, per modo che essi ne siano la vita, e il Mondo la loro.

Nel racconto la condizione è un esplicito limite fisico: nessuno fra i Valar, tranne Manwë e Varda e gli spiriti loro attendenti, può mai spingersi nelle arie superiori a Vilna, benché tutti viaggino a gran velocità entro questa, la più bassa.

Dal passo a p. 214, dove si afferma che Ulmo, nonostante l'amore per i Solosimpi e la pena per il Fratricidio, non era tuttavia adirato contro i Noldoli, perché «conosceva il futuro più di tutti gli Dèi, anche del grande Manwë», emerge come lo speciale interesse di Ulmo per gli Eldar in esilio - destinato a un ruolo così importante, se pur misterioso, nello sviluppo della storia - fosse presente fin dall'inizio; e altrettanto lo era il pensiero di Yavanna, espresso ne *Il Silmarillion* a p. 90:

Persino per coloro i quali sono i più possenti sotto Ilúvatar, vi sono opere che possono compiere un'unica volta e non più. Ho posto in essere la Luce degli Alberi e in Eä non potrò mai più farlo.

L'accenno di Yavanna al Sole Magico e alla sua riaccensione (cui già si è alluso nel brindisi serale alla Casetta del Gioco Perduto, pp. 24, 72) e questo stadio appare, com'è ovvio, intenzionalmente oscuro.

La storia dello spreco di luce da parte di Lórien e Vána, che ne versano inutilmente sulle radici degli Alberi, scomparirà nelle versioni più tarde.

Per quanto riguarda il discorso di Lindo sulle stelle (pp. 218 s.), *Morwinyon* è già comparsa in un racconto precedente (p. 134), dove si afferma che Varda la lasciò scivolare «mentre tornava in gran fretta verso

Valinor», e che essa «arde sopra i confini occidentali del mondo»; qui Morwinyon (cioè, secondo gli elenchi di vocaboli sia Qenya sia gnomici, Arturo) è ancora, stranamente, rappresentata come un corpo luminoso sempre nel cielo occidentale. Si spiega che mentre alcune stelle sono guidate dai Mánir e da Súruli «per corsi intricati», altre, tra cui Morwinyon e Nielluin, «dimoravano dov'erano sospese, senza muoversi». La cosa si spiega, forse, con il fatto che era esistito un tempo, nei miti antichi degli Elfi, in cui il regolare moto apparente di tutti i corpi celesti da est a ovest non aveva ancora avuto inizio? Nella cosmologia di mio padre, questo moto non è spiegato mitologicamente in nessun luogo.

Nielluin («Ape Blu») è Sirio (ne *Il Silmarillion* detta *Helluin*), e questa stella ha una parte nella leggenda di Telimektar figlio di Tulkas, nonostante la storia del suo trasformarsi nella costellazione di Orione non sarà mai narrata chiaramente (cfr. *Telumehtar* «Orione» ne *Il Signore degli Anelli*, Appendice E, I). Nielluin è Ingil, figlio di Inwë, che segue Telimektar «a somiglianza di una grande ape recante miele di fiamma» (v. l'Appendice sui nomi, sotto le voci *Ingil* e *Telimektar*).

Il corso del Sole e della Luna tra Est e Ovest (invece che in qualche altra direzione) dispone qui di un fondamento logico, dove la ragione per evitare il sud è la presenza di Ungweliant. Sembra così attribuita una grande importanza a Ungweliant e al suo potere di assorbire la luce una vasta area d'influenza. Ne *L'Ottennebramento di Valinor* non è precisato dove si trovasse la sua dimora. Si afferma (p. 181) che Melko percorreva «le tenebrose pianure di Eruman, quando, molto più a sud di quanto nessuno si fosse mai spinto, incontrò una regione in cui regnava un'oscurità profondissima» - la regione dove scopre le caverne di Ungweliant, dotate «di uno sbocco sotterraneo sul mare»; e dopo la distruzione degli Alberi Ungweliant «scompare dirigendosi a sud sopra i monti verso la sua dimora» (p. 185). In base alle incerte linee della piccola mappa (p. 93) è impossibile precisare quale fosse, a quest'epoca, la configurazione delle terre e dei mari meridionali.

Se confrontato con la parte finale del racconto, dove si narra dell'ultimo frutto di Laurelin e dell'estremo fiore di Silpion, della fabbricazione, grazie a questi, del Sole e della Luna, e del varo dei vascelli (pp. 220-237), il capitolo XI de *Il Silmarillion* (tratto da due versioni più tarde non molto dissimili l'una dall'altra) appare estremamente breve. Nonostante le numerose differenze, la storia successiva sembra, talvolta, quasi un riassunto della precedente, ma è spesso difficile decidere se il ridimensionamento sia dipeso dalla sensazione di mio padre (certo presente, v. p. 209) che la descrizione fosse lunga e occupasse troppo spazio nella struttura complessiva, oppure, invece, da un

effettivo rifiuto di alcune delle idee contenute, e dal desiderio di attenuare l'estrema «concretezza» delle immagini. Certo si ha qui un'esuberanza di materiali dalle proprietà «magiche», oro, argento, cristallo, vetro, e soprattutto luce, concepita come un elemento liquido, oppure come rugiada o miele, cioè come qualcosa in cui è possibile bagnarsi e che può essere raccolto in recipienti, che è poi in gran parte scomparsa ne *Il Silmarillion* (anche se, naturalmente, l'idea di una luce fluida che stilla ed è versata e accumulata, o succhiata da Ungoliant, rimane essenziale per la concezione degli Alberi, essa diviene nello scritto successivo meno tangibile, e le operazioni divine ricevono meno spiegazioni e giustificazioni «fisiche»).

Per conseguenza della completezza e dell'intensità del racconto, l'origine del Sole e della Luna dall'ultimo frutto e dall'estremo fiore degli Alberi reca in sé meno mistero che nel succinto e incantevole linguaggio de *Il Silmarillion*; ma qui si insiste anche parecchio nel sottolineare le proporzioni enormi del «frutto di mezzogiorno» e la crescita di calore e di luminosità della Nave del Sole dopo il varo, cosicché sorge meno prontamente l'obiezione che se il Sole, il quale riempie di fulgore tutta la Terra, è soltanto un frutto di Laurelin, allora nei giorni degli Alberi Valinor dev'essere stata chiara e ardente in maniera assai dolorosa. Nella versione più vecchia le ultime manifestazioni di vita da parte degli Alberi in agonia sono estremamente singolari ed «enormi», e quelle di Laurelin portentose, persino di cattivo augurio; il Sole è luminoso e caldo tanto da sgomentare anche i Valar, i quali vengono colti da timore reverenziale e resi inquieti da ciò che è stato realizzato (gli Dèi sanno di aver compiuto «qualcosa di più grande di quanto s'immaginassero all'inizio», p. 229); e l'ira e l'angoscia di alcuni fra i Valar alla luce ardente del Sole rafforza la sensazione che con l'ultimo frutto di Laurelin è stato liberato un potere terribile e non previsto. Il disagio è mantenuto da *Il Silmarillion* (p. 119) nell'accenno alle «preghiere di Lórien e di Estë, i quali dicevano che dalla Terra erano stati banditi sonno e riposo, e che le stelle erano eclissate»; ma nel racconto il potere devastante del nuovo Sole è trasmesso nelle immagini del calore che «danzava sugli alberi» nei giardini di Lórien, degli usignoli silenziosi, dei papaveri appassiti e dei languenti fiori notturni.

L'opera anteriore offre una spiegazione mitica delle fasi della Luna (ma non delle eclissi) e dei segni sulla sua superficie dove sono descritte la rottura del ramo appassito di Silpion e la caduta del Fiore Lunare - una storia del tutto in disaccordo con l'interpretazione de *Il Silmarillion* (p. 120). Nel racconto anche il frutto di Laurelin cade a terra, quando Aulë inciampa e Tulkas, da solo, non riesce a sostenerne il peso enorme: il significato dell'incidente non è del tutto chiaro, ma sembra che, se il frutto di

mezzogiorno non si fosse spezzato in due, Aulë non avrebbe compreso la sua struttura e concepito quella della Nave del Sole.

In qualsiasi misura le profonde differenze tra le varie versioni di questa parte di mitologia siano da imputare a una successiva concentrazione, restano comunque parecchi particolari contraddittori; ne cito qui solo alcuni fra i più importanti, oltre a quello, cui già si è alluso, riguardante i segni sulla Luna. Così ne *Il Silmarillion* la Luna si leva per prima, ed è «il più anziano dei nuovi luminari, come Telperion lo era stato degli Alberi» (p. 118); nella storia più vecchia è vero il contrario sia per gli Alberi sia per le nuove luci. Ancora, ne *Il Silmarillion* è Varda a decidere i loro moti, che essa modifica rispetto al piano originale per le suppliche di Lórien e di Estë, mentre qui è la grande angoscia di Lórien all'avvento della Luce del Sole che conduce all'ultima fioritura di Silpion e alla creazione della Luna. In realtà, i Valar hanno qui ovunque ruoli diversi; e un'importanza assai maggiore è attribuita alle azioni di Vána e Lórien, i cui rapporti con il Sole e la Luna appaiono subito più profondi ed espliciti di quanto non lo saranno poi, analogamente alla loro relazione con gli Alberi (v. p. 81); secondo *Il Silmarillion* è Nienna a bagnare gli Alberi di lacrime (p. 117). Ne *Il Silmarillion* il Sole e la Luna si muovono più vicini ad Arda rispetto alle «antiche stelle» (*ibid.*), mentre qui essi percorrono livelli assai diversi del firmamento.

Un particolare in cui tuttavia può essere scorta con sicurezza la successiva opera di condensazione è l'elaborata immagine, nel racconto, della Luna come «un'isola di puro cristallo», un'«isola luminosa», con laghetti del fulgore di Telimpë orlati da fiori luccicanti e una coppa cristallina posta nel mezzo, in cui è collocato il Fiore Lunare; solo grazie a questa descrizione si può infatti spiegare l'accenno, ne *Il Silmarillion*, a Tilion che guida «l'isola della Luna». L'anziano Elfo Uolë Kúvion (che alcuni «hanno chiamato, in realtà, l'Uomo della Luna») sembra quasi essersi intrufolato da un'altra concezione; la sua presenza, in ogni caso, provoca delle difficoltà, perché ci è appena stato riferito (p. 233) che Silmo non può salpare sulla Nave della Luna perché non appartiene ai figli dell'aria né riesce a «purificarsi dalla natura terrestre». Un titolo isolato «Uolë ed Erinti» nel taccuino, tra gli spunti per storie da narrare (v. p. 206), implica senza dubbio che su Uolë si sarebbe voluto scrivere un racconto; cfr. il Racconto di Qorinómi su Fionwë, fratello di Urwendí ed Erinti (p. 262). Tuttavia non è stata scoperta alcuna traccia di queste novelle, che presumibilmente non furono mai elaborate. Un altro appunto nel taccuino chiama Uolë Mikúmi (il nome più vecchio di Uolë Kúvion, v. p. 238) «Re della Luna»; e un altro ancora allude a una poesia «L'Uomo della Luna», che deve essere cantata da Eriol, «il quale annuncia che intonerà una canzone su una leggenda a proposito di Uolë Mikúmi come

la sanno gli Uomini». Mio padre compose una poesia sull'Uomo della Luna nel marzo 1915, tuttavia, se si tratta di quella che pensava di includere, essa avrebbe sicuramente spaventato la compagnia di Mar Vanwa Tyaliéva - e si sarebbero dovuti modificare tutti i riferimenti a luoghi dell'Inghilterra che ancora non esistevano. Nonostante sia molto probabile che l'autore avesse in mente qualcosa di ben diverso, ritengo interessante far seguire la poesia in una vecchia versione (v. p. 246).

Mentre la mitologia si evolveva e mutava, la Fabbricazione del Sole e della Luna doveva divenire l'elemento di maggior difficoltà; nella forma pubblicata de *Il Silmarillion* questo capitolo non sembra in armonia con gran parte del resto dell'opera, e sulla cosa non si è potuto intervenire. Verso la fine della sua esistenza mio padre era in verità disposto a smantellare molto di quanto aveva costruito, nel tentativo di risolvere quello che, senza dubbio, sentiva come un problema fondamentale.

Nota sull'ordine dei Racconti

Lo sviluppo dei *Racconti ritrovati* è qui in effetti estremamente complesso. Dopo le parole finali de *La fuga dei Noldoli*, «si concluse la storia dell'ottenebramento di Valinor» (p. 204), mio padre scrisse: «Vedi oltre in altri quaderni», ma in realtà in seguito aggiunse il breve dialogo fra Lindo ed Eriol («Grande era il potere di Melko nel compiere il male...») riportato alla fine del racconto.

La numerazione delle pagine sui quaderni mostra che il capitolo successivo doveva essere il *Racconto di Tinúviel*, scritto in un altro libriccino. Questa lunga storia (che apparirà nella Parte seconda), la più vecchia versione esistente di «Beren e Lúthien», comincia con un esteso *Collegamento*; il quale, particolare curioso, è introdotto proprio dal dialogo fra Lindo ed Eriol di cui si è appena detto, con parole pressoché identiche, e questo era il suo luogo d'origine, anche se poi esso fu da qui eliminato.

Ho segnalato in precedenza (p. 47) che in una lettera di mio padre del 1964 egli afferma di aver scritto *La Musica degli Ainur* mentre lavorava a Oxford come membro della redazione del Dizionario, incarico ricevuto nel novembre 1918 e lasciato nella primavera del 1920. Nella medesima lettera dichiara di aver composto «*La caduta di Gondolin* durante una licenza dall'esercito, per malattia, nel 1917», e «la versione originale del "Racconto di Lúthien Tinúviel e Beren" più avanti nello stesso anno». Nulla nel manoscritto suggerisce che le storie successive a *La Musica degli Ainur* fino al punto in cui siamo giunti ora non siano state scritte consecutivamente e in

modo continuativo da *La Musica*, mentre mio padre si trovava ancora a Oxford.

A prima vista, la testimonianza genera una contraddizione senza scampo: infatti il *Collegamento* in questione si riferisce esplicitamente all'*Ottennebramento di Valinor*, un racconto scritto *dopo* l'incarico a Oxford alla fine del 1918, ma introduce il *Racconto di Tinúviel*, che egli afferma di aver composto nel 1917. Tuttavia il *Racconto di Tinúviel* (come il *Collegamento* che lo precede) è in effetti un testo a penna su un originale a matita cancellato. Ritengo certo che la trascrizione di *Tinúviel* sia stata eseguita notevolmente più tardi. Fu allacciata con *La fuga dei Noldoli* per mezzo del dialogo fra Lindo ed Eriol (il passo di collegamento è completo e ininterrotto fino al *Racconto di Tinúviel* che segue, e non è stato aggiunto dopo). A questo stadio mio padre deve aver sentito come i *Racconti* non dovessero di necessità susseguirsi nell'ordine effettivo della narrazione (in quando *Tinúviel*, naturalmente, appartiene a un'epoca successiva alla fabbrica del Sole e della Luna).

La trascrizione di *Tinúviel* era seguita, senza interrompersi, da una prima forma dell'«intermezzo» che introduce Gilfanon di Tavrobel come ospite della casa, e questo conduceva al *Racconto del Sole e della Luna*. Ma, in seguito, mio padre mutò opinione, e così eliminò il dialogo fra Lindo ed Eriol dall'inizio del *Collegamento di Tinúviel*, che non doveva più seguire *La fuga dei Noldoli*, e lo riscrisse nell'altro quaderno alla fine di quel racconto. Nello stesso tempo riformulò l'«intermezzo» di Gilfanon in una forma più estesa, e lo collocò alla conclusione de *La fuga dei Noldoli*. Ossia:

Fuga dei Noldoli

Dialogo fra Lindo ed Eriol

Racconto di Tinúviel

«Intermezzo» di Gilfanon

Racconto del Sole e della Luna e

l'Occultamento di Valinor

Fuga dei Noldoli

Dialogo fra Lindo ed Eriol

«Intermezzo» di Gilfanon (riscritto)

Racconto del Sole e della Luna e
l'Occultamento di Valinor

Il fatto che la trascrizione di *Tinúviel* sia uno degli elementi più tardi nella storia compositiva dei *Racconti ritrovati* sembra chiaro, dal momento che è seguita dalla prima forma dell'«intermezzo» di Gilfanon, scritta alla medesima epoca: infatti Gilfanon sostituisce Ailios, e Ailios, non Gilfanon, è l'ospite della casa nella versione primitiva del *Racconto del Sole e della Luna* e de *L'Occultamento di Valinor*, ed è il narratore del *Racconto della Nauglafring*.

La poesia sull'Uomo della Luna esiste in diverse versioni; fu pubblicata a Leeds nel 1923⁴¹, quindi, molto più tardi e con varie modifiche, venne inclusa ne *Le avventure di Tom Bombadil* (1962). La riporto qui nella prima forma edita. Il titolo era, nelle stesure più vecchie, «L'Uomo della Luna scese sulla Terra troppo presto: una fantasia dell'Anglia Orientale»; nel primo testo completo è invece: «Una fiaba: l'Uomo della Luna discese sulla Terra troppo presto», corredato da quello in antico inglese *Se Mōncyning*.

*L'Uomo della Luna
scese sulla Terra troppo presto*

Era, l'Uomo Lunatico, un portento:
Attorno a sé nell'aria diffondeva
Uno splendore magico d'argento.
Luminosa la barba riluceva:
Argentei fili crescevan sul mento.
Una corona splendida di opali
Portava sulla testa, e alla vita
Una fila di perle tutte uguali
Alla bella cintura era cucita.
Un giorno passeggiava per diletto
Sul pavimento lucido e fulgente
Del suo mantello grigio, e in gran segreto
Tirò fuori una chiave risplendente
Di cristallo, e aprì un gran portone
Tutto d'avorio, con circospezione.

Salì agilmente su per i gradini
Di una scala finissima d'argento,
Formata da capelli lievi e fini
Tessuti in filigrana. Era contento
D'esser libero, aveva l'intenzione
Di regalarsi una folle avventura;
Pregustava una pazza spedizione:
Voleva andare sulla Terra scura.

⁴¹ «A *Northern Venture*: verses by members of the Leeds University English School Association» (Swan Press, Leeds 1923). Non ho potuto vedere questa pubblicazione e ho perciò ricavato i particolari da Humphrey Carpenter, *Biography*, p. 269.

I pallidi diamanti non amava,
Era stanco di gemme trasparenti:
Pietre di Luna, ch'egli contemplava
Stagliarsi, solitarie e evanescenti,
Contro lo sfondo nitido dei monti
Della Luna, nei pallidi tramonti.
Del minareto s'era già stancato:
Troppo a lungo l'aveva contemplato.

Per ornare i suoi pallidi vestiti
Con rubini e berilli, avrebbe osato
Tutto, ogni rischio avrebbe egli affrontato
Per possedere diademi guarniti
Di smeraldi e zaffiri. Era annoiato
Di essere solo, di non fare niente
Se non fissare il bel mondo dorato
Che gli ruotava intorno gaiamente
E ascoltare il ronzio, che gli arrivava
Dalla Terra lontana che girava.

Durante il plenilunio, egli bramava
Sopra l'argentea Luna, il rosso fuoco.
Di seleniti non desiderava
Le luci chiare e pallide, né il fioco
Bagliore: voleva il rosso sfavillante,
Cremisi e rosa, e splendor della brace;
Lingue ardenti di fuoco crepitante,
Colore intenso di fiamma vivace;
Cieli scarlatti in alba mattiniera
Quando è giovane un giorno di bufera.

Sognava mari blu, verdi squillanti
Tra lo Yare e il Nen tortuosi, e s'affliggeva
Perché la Terra piena di abitanti
Lontana e irraggiungibile pareva.
E si struggeva per il vigoroso
Sangue dell'uomo, per allegri canti,
Lunghe risate e vino generoso,
Pietanze calde, cibi succulenti,

Mentre mangiava dolci evanescenti
Color di perla, fatti con danzanti
Fiocchi di neve, e quando sete aveva
Chiaro di luna liquido beveva.

Pensando a pepe e a ponce sopraffini
Muoveva i piedi come per ballare
E così non si accorse di inciampare
Nella scala dai ripidi gradini.
Precipitò, cadendo a capofitto:
Sembrava una meteora, una cometa,
Una piuma che scende dal soffitto
La notte di Natale in tutta fretta.
Dalla scala d'argento, sulla Luna,
Cadde nel mare dalla bianca schiuma,
Nell'Oceano di Almain pieno di vento
Cadde l'Uomo Lunatico d'argento.

Pensava, per paura di affondare
E di sciogliersi, che cosa avrebbe fatto
Sulla Luna, ma al largo, in mezzo al mare
Da una barca di Yarmouth fu avvistato.
L'equipaggio, con grande meraviglia,
Tutto fradicio ma fosforescente
Lo vide galleggiar come una triglia:
Luce d'opale e bel bianco azzurrato
E delicato verde trasparente
Che nella rete rimase impigliato.

Lui non voleva, ma venne spedito
A terra con il pesce del mattino.
«Fareste meglio» gli fu suggerito
«a cercarvi un buon letto qui vicino.
Una locanda potrete trovare:
Infatti la città non è lontana.»
Soltanto il suon di una lenta campana
Nell'Alta Torre che sta in riva al mare
Dava notizia della sua crociera
Dalla Luna, a quell'ora mattiniera.

Non focolare acceso o cibo caldo:
Umida e fredda l'alba rugiadosa.
Era cenere il fuoco e l'erba fango
E il sole una lampada fumosa.
Non incontrò nessuno, non cantava
Alcuna voce in quel vicolo oscuro.
Si sentiva la gente che, al sicuro
Dentro la propria casa, ancor russava.
Nei loro letti stavano a quell'ora
E avrebbero dormito a lungo ancora.

Bussò, passando, a porte inchiodate,
Gridò forte, chiamò, ma tutto invano.
Poi vide le finestre illuminate
Di una locanda, e al vetro bussò piano.
Allora un cuoco mezzo addormentato
Si affacciò con lo sguardo sospettoso.
«Cosa vuoi?» chiese burbero e accigliato.
«Vorrei dell'oro, e vino generoso.
Vorrei vecchie canzoni e rosso vino
E riscaldarmi al fuoco del camino.»

«Qui dentro certo non li puoi trovare»
Disse il cuoco con una bieca occhiata.
«Entra, comunque: voglio guadagnare
Argento e bella seta ricamata.
Se pagherai ti lascerò restare.»
Infatti volle un dono molto bello
Tutto d'argento, e se lo fece dare
Soltanto per aprire il chiavistello.
Volle una perla per fargli varcare
La soglia, e senza tanti complimenti,
Per un cantuccio accanto al focolare
Sopra una panca, ne pretese venti.

Per bere e per mangiar, non ebbe niente
Finché non consegnò corona e manto
Al cuoco esoso. Un cucchiaino scadente
Di rozzo legno in cambio ebbe soltanto,

Una ciotola rotta e affumicata
Piena di zuppa gelida avanzata.
Povero sciocco, per l'assaggio
Del dolce di Norwich era arrivato
Troppo presto; era un ospite avventato
Che aveva fatto il suo bel viaggio
Dalle montagne argentee della Luna
Incautamente sulla Terra bruna.

Sembra alquanto probabile che il «minareto» ricompaia nella «piccola torre bianca» che Uolë Kúvion ha costruito sulla Luna, e «dove spesso si arrampica e contempla i cieli, oppure il mondo di sotto». Il minareto dell'Uomo della Luna si conserva fino alla versione finale.

L'Oceano di Almain è il Mare del Nord (*Almain* o *Almany* era un nome della Germania in inglese antico); lo Yare è un fiume del Norfolk che sfocia nel mare a Yarmouth, e il Nene (anche Nen, con la vocale breve) si getta nel Wash.

IX.

L'OCCULTAMENTO DI VALINOR

Il collegamento con questo racconto, che è narrato da Vairë, è riportato alla fine del capitolo precedente (p. 237). Il manoscritto continua come nell'ultima parte de *Il racconto del Sole e della Luna* (v. p. 238, nota 19); è conservato anche un abbozzo anteriore, cui si fa riferimento alle note.

«Ebbene, queste sono storie di giorni remoti, e la prima è intitolata *L'Occultamento di Valinor*.

«Già avete udito» proseguì «della partenza del Sole e della Luna verso percorsi capricciosi, e ci sarebbero molti fatti da narrare sul risveglio della Terra sotto la loro luce; ma ora ascoltate i pensieri e le azioni degli abitanti di Valinor in quei giorni possenti.

Innanzitutto, i vagabondaggi delle barche di luce erano così ampi che gli Dèi non trovarono affatto facile governarne l'andirivieni, come si erano inizialmente proposti; Ilinsor, poi, era riluttante a cedere il cielo a Urwendi, e Urwendi spesso salpava prima del debito ritorno di Ilinsor, perché era d'animo ardente e impetuoso. Così entrambi i vascelli si trovavano sovente a navigare allo stesso tempo, e il loro splendore mentre veleggiavano vicinissimi al seno della Terra, come accadeva di frequente a quell'epoca, era grandioso e assai terribile alla vista.

«Allora un vago senso di disagio cominciò di nuovo a serpeggiare in Valinor; i cuori degli Dèi erano turbati, e gli Eldar si parlarono l'un l'altro, esprimendo questo pensiero:

«"Ebbene, tutto il mondo è divenuto luminoso come i cortili degli Dèi, e facile da attraversare come i viali di Vansamírin o i terrazzi di Kôr; e Valinor non è più sicura, perché Melko ci odia senza tregua e domina il mondo esterno, dove ha molti alleati selvaggi." E tra questi nel cuore annoverarono¹ anche i Noldoli, trattandoli, senza volerlo, assai ingiustamente, né si scordarono degli Uomini, sui quali Melko aveva mentito nei tempi antichi. In realtà, nella gioia dell'ultima fioritura degli Alberi e durante la grande e lieta fatica di costruire le navi, la paura di Melko era stata lasciata in disparte, e l'amarezza di quegli ultimi giorni sciagurati e della fuga del popolo degli Gnomi si era come sopita - ma ora che Valinor conosceva di nuovo la pace e nelle sue terre e nei suoi giardini si era posto rimedio ai danni, il ricordo risvegliò l'ira e il dolore.

«Se dunque gli Dèi non avevano dimenticato la follia dei Noldoli e s'erano induriti nell'animo, ancor più furenti erano gli Elfi; e i Solosimpi, colmi d'acredine nei confronti di quei loro affini, desideravano non vederne mai più i volti per i sentieri di casa. Tra di essi, i più fermi erano quanti avevano avuto familiari uccisi nel Porto dei Cigni, e il loro capo era un certo Ainairos, che era scampato alla mischia lasciandovi il fratello morto; questi, con le sue parole, cercava senza sosta di persuadere gli Elfi a una maggior asprezza di cuore.

«Tutto ciò era doloroso per Manwë, che tuttavia vedeva come i suoi disegni non fossero ultimati, e come la sapienza dei Valar dovesse assolutamente volgersi, di nuovo, verso un controllo più completo del Sole e della Luna. Perciò convocò Dèi ed Elfi a conclave di modo che il loro consiglio potesse migliorare l'opera, sperando, inoltre, di colmare con dolci parole di saggezza l'ira e il disagio, prima che ne derivasse il male. Vi scorgeva infatti chiaramente il veleno delle bugie di Melko, che, ovunque egli riesca a seminarlo, vive e si moltiplica più ricco di frutti di qualsiasi seme mai sparso sulla Terra; e già gli era stato riferito come tra gli Elfi fosse ripresa l'antica lagnanza a proposito della loro libertà, e che l'orgoglio ne aveva resi alcuni colmi di follia, al punto di non tollerare il pensiero dell'avvento dell'Umanità.

«Allora Manwë sedette con animo triste dinanzi a Kulullin e lanciò uno sguardo acuto ai Valar lì raccolti e agli Eldar presso le sue ginocchia, ma non formulò interamente il proprio pensiero, limitandosi a dire che li aveva chiamati ancora una volta a concilio per determinare i corsi del Sole e della Luna e donare ordine e saggezza alle loro orbite. Subito Ainairos prese la parola, dichiarando che altri problemi toccavano i loro cuori ben più di questo, ed espose agli Dèi le opinioni degli Elfi riguardo i Noldoli e la nudità della terra di Valinor dinanzi al mondo di là. Al che si levò un grande tumulto e molti tra i Valar e la loro gente si dissero rumorosamente d'accordo, mentre altri Eldar gridarono che Manwë e Varda avevano indotto il loro popolo a dimorare in Valinor promettendo gioia inesauribile - e ora toccava agli Dèi fare in modo che tale felicità non fosse ridotta a ben poca cosa, dato che Melko dominava il mondo ed essi, anche volendolo, non avrebbero osato ripartire verso i luoghi del loro risveglio. Inoltre i Valar, per la maggior parte, amavano l'antica tranquillità e desideravano soltanto la pace, augurandosi che né le chiacchiere e la violenza di Melko, né le lamentele degli inquieti Gnomi tornassero mai tra loro a turbarne la felicità; per tali motivi chiesero anche, a gran voce, l'occultamento della regione. Tra questi erano, e non ultime, Vána e Nessa, quantunque perfino tra i grandi Dèi quasi tutti fossero della medesima opinione. Invano Ulmo, con la sua preveggenza, invocò

dinanzi a loro pietà e perdono per i Noldoli, e Manwë rivelò i segreti della Musica degli Ainur e lo scopo del mondo; il concilio fu lungo e chiassoso, e più colmo d'acredine e parole ardenti di ogni altro mai tenuto: perciò infine Manwë Súlimo lasciò l'assemblea, dichiarando che né mura né bastioni avrebbero potuto stornare da quel luogo la malvagità di Melko, che viveva ormai fra loro oscurandone le menti.

«Così avvenne che nel concilio degli Dèi si imposero i nemici degli Gnomi, e già il sangue di Kópas cominciò a dare i suoi crudeli risultati; allora iniziò infatti quello che è chiamato l'Occultamento di Valinor: Manwë, Varda e Ulmo dei Mari non vi ebbero parte alcuna, ma nessun altro dei Valar o degli Elfi se ne tenne in disparte, benché Yavanna e il figlio Oromë fossero inquieti nel cuore.

«Ora a condurre gli Dèi erano Lórien e Vána; Aulë mise a disposizione la sua abilità e Tulkas la forza, ma i Valar quella volta non marciarono per vincere Melko, e ciò per loro fu più tardi motivo del massimo rimpianto, e lo è tuttora: perché a causa di quell'errore, la grande gloria dei Valar non raggiunse il culmine per molte età della Terra, e il mondo ancora la attende².

«In quei giorni comunque essi non avevano coscienza di queste cose e si disposero a nuove e potenti fatiche, come tra loro non si erano più viste dai tempi della prima costruzione di Valinor. Resero i monti che la circondavano ancor più ardui da valicare, sul fianco orientale, di quanto lo fossero mai stati, e Kémi tessé intorno ai precipizi e ai picchi inaccessibili magie del suolo tali che, di tutti i luoghi terribili e spaventosi della possente Terra, quel bastione degli Dèi volto verso Eruman divenne il più tremendo e pericoloso, e né Utumna né i luoghi di Melko nei Colli di Ferro erano altrettanto colmi di paura invincibile. Inoltre, anche sulle pianure intorno al ... orientale³ furono ammassate le ragnatele impenetrabili d'avvinghianti tenebre di cui Ungweliantë s'era spogliata in Valinor, alla distruzione degli Alberi. Gli Dèi le gettarono allora fuori dalla loro terra luminosa, affinché intralciassero senza rimedio il cammino di tutti quanti si avventuravano per quella via; ed esse scivolarono e si sparsero in lungo e in largo, poggiandosi perfino in seno ai Mari Ombrosi, finché la Baia delle Fate s'oscurò e il fulgore di Valinor cessò di penetrarvi, mentre lo scintillio delle lampade di Kôr moriva prima di oltrepassare le spiagge gemmate. Dal Nord al Sud avanzavano gli incantesimi e la magia inaccessibile degli Dèi, che pure non erano soddisfatti e dissero: ebbene, faremo in modo che tutti i sentieri che conducono a Valinor, sia noti che segreti, svaniscano totalmente dal mondo, o vaghino traditori in una confusione cieca.

«Allora così agirono, e nei mari non rimase un canale che non fosse assediato da gorgi pericolosi o da correnti di forza travolgente che disorientassero ogni nave. Per volere di Ossë laggiù si librarono gli spiriti delle tempeste improvvise e dei venti inaspettati, ed altri delle nebbie inestricabili. Non vennero scordate neppure le lunghe vie traverse che i messaggeri degli Dèi avevano appreso, e seguito, percorrendo le lande desolate e tenebrose del Nord e del Sud più remoto; poi, quando tutto fu compiuto secondo i loro voleri, Lórien dichiarò: "Ora Valinor è isolata, e noi abbiamo la pace". E Vána, gaia nell'animo, cantò di nuovo nei suoi giardini.

«Unici fra tutti, i Solosimpi ebbero i cuori turbati da presagi di sciagura; sostavano sulle coste presso le antiche dimore e il riso non tornava facilmente in mezzo a loro: guardavano verso il mare e, nonostante i pericoli e la tenebra, lo temevano, come se ancora potesse portare il male nella regione. Allora alcuni di loro si recarono a parlare con Aulë e con Tulkas, che gli era accanto, e dissero: "O grandi fra i Valar, gli Dèi hanno agito assai bene e in modo meraviglioso, eppure noi pensiamo nel cuore che qualcosa ancora manchi: infatti non abbiamo udito che la via per cui fuggirono i Noldoli, cioè il terribile passaggio delle scogliere di Helkaraksë, sia stata distrutta. Tuttavia, per i luoghi dove sono passati i figli degli Eldar anche i figli di Melko possono tornare, a dispetto di tutti i vostri incantesimi e inganni; e noi non abbiamo l'animo tranquillo a causa del mare indifeso".

«Al che Tulkas rise, ribattendo che nulla ora poteva raggiungere Valinor se non attraverso le regioni più elevate dell'aria, "e Melko lassù non ha potere; e neppure l'avete voi, o piccoli figli della Terra". Nondimeno, su invito di Aulë, egli si recò con il Vala negli aspri luoghi del dolore degli Gnomi; qui Aulë, con il potente maglio della sua fucina, prese a colpire il muro di ghiaccio frastagliato, e quando l'ebbe scisso fino alle acque gelide, con le grandi mani Tulkas lo divise in due: i mari ruggirono nel mezzo, e la terra degli Dèi fu separata completamente dai regni della terra⁴.

«Essi così agirono su richiesta degli Elfi della Costa, tuttavia gli Dèi non vollero in nessun modo permettere che fossero ammucciate rocce, come avrebbero desiderato i Solosimpi, in quel luogo meno elevato dei colli ai piedi di Taniquetil che si affacciava sulla Baia delle Fate; infatti qui Oromë possedeva molti amabili boschi e luoghi di delizia, e i Teleri⁵ non avrebbero consentito che Kôr venisse rovinata o fosse incalzata troppo da vicino dalle muraglie tenebrose dei monti.

«Allora i Solosimpi parlarono con Ulmo, il quale non volle ascoltarli, dicendo che non avevano certo appreso una simile asprezza di cuore dalla sua musica, e che avevano ascoltato invece i bisbigli di Melko, quel maledetto. Dopo la visita a Ulmo alcuni erano confusi, ma altri si recarono in cerca di

Ossë, che li aiutò a dispetto di Ulmo; e dalle fatiche di Ossë in quei giorni sorsero le Isole Magiche: infatti Ossë le dispose in un grande anello attorno ai limiti occidentali del possente mare, in modo da proteggere la Baia delle Fate, e quantunque a quei tempi le tenebre immense dell'acqua lontana superassero gli interi Mari Ombrosi e allungassero lingue di oscurità verso di loro, esse rimanevano tuttavia estremamente belle da contemplare. Le navi che viaggiavano in quella direzione di necessità dovevano scorgerle prima di raggiungere le ultime acque che bagnavano le spiagge elfiche, ed erano così seducenti che pochi avevano la forza di passare oltre; ma se qualcuno vi si fosse cimentato, sarebbe stato spinto per forza da tempeste improvvisate contro quelle spiagge dove i ciottoli luccicavano come argento e oro. Tutti coloro che vi ponevano piede non se ne potevano però mai più allontanare, ma, impigliati nelle reti dei capelli di Oinen⁶, la Signora del Mare, e sopraffatti da un sonno eterno diffuso da Lórien, giacevano al limitare delle onde, come chi affoga ed è di nuovo tratto a riva dai moti marini: quegli sfortunati dormivano invece un sonno insondabile, le membra bagnate dalle acque scure, mentre le loro navi marcivano, invase dalle erbe, sulle spiagge incantate, per non salpare mai più ai venti del pallido Ovest⁷.

«Quando Manwë, che osservava addolorato dall'alta Taniquetil, vide tutte queste cose ormai compiute, mandò a chiamare Lórien ed Oromë, ritenendoli, rispetto agli altri, di cuore meno ostinato, e quando furono giunti parlò loro assai seriamente; non avrebbe voluto che gli Dèi agissero in altro modo, perché non giudicava del tutto male le loro fatiche, ma convinse i due a eseguire i suoi voleri riguardo certe faccende. Essi così s'adoperarono, e Lórien, con la magia più delicata, intessé una via che per strade tortuose e assai segrete conduceva dalle terre Orientali e dalle vaste lande desolate del mondo fino alle mura di Kôr, passava accanto alla Casetta dei Figli della Terra⁸ e da qui lungo il "sentiero degli olmi sussurranti" finché raggiungeva il mare.

«Essa collegava i mari tenebrosi e tutti gli stretti con esili ponti poggiati sull'aria, che luccicavano grigi come fossero di seriche nebbie accese da una luna sottile, o di vapori di perla; tuttavia, oltre ai Valar e gli Elfi, nessun Uomo vi ha mai posato lo sguardo, se non nei dolci sonni della giovinezza del suo cuore. È la più lunga di tutte le vie e ben pochi l'hanno percorsa fino in fondo, tante sono le terre e i meravigliosi luoghi di seduzione e incanto che attraversa prima di raggiungere l'Elfinia, eppure è liscia sotto il piede e viaggiandovi mai nessuno s'affatica.

«Così» disse allora Vairë «era ed è ancora Olóré Mallë, il Sentiero dei Sogni; ma di tutt'altra sorta fu l'opera di Oromë, che udite le parole di Manwë

raggiunse in tutta fretta la sposa Vána, cui chiese una treccia dei lunghi capelli d'oro. Le chiome di Vána la bella, dal giorno in cui le aveva offerte ad Aulë, erano divenute ancor più lunghe e radiose, così essa donò a Oromë un fascio di quei fili d'oro. Questi li immerse nel fulgore di Kulullin, quindi Vána li intrecciò abilmente in un cappio smisurato, con il quale Oromë partì a passo veloce verso le assemblee di Manwë sulla montagna.

«Allora, chiamati a gran voce Manwë, Varda e tutta la loro gente perché uscissero, egli levò l'aurea correggia dinanzi ai loro occhi, e quelli non compresero lo scopo; ma Oromë li invitò a posare lo sguardo sul Colle che ha nome Kalormë e s'innalza gigantesco nelle terre più distanti da Valinor, e che, considerato il più maestoso dopo Taniquetil, da là sembrava tuttavia qualcosa di pallido e sbiadito in lontananza. Mentre essi guardavano Oromë indietreggiò, e usando tutta l'abilità e la forza eseguì un lancio possente: la corda d'oro si curvò celere attraverso il cielo, finché, con il cappio, non catturò il pinnacolo più alto di Kalormë. Quindi, per la magia della sua fattura e la maestria della mano di Oromë, rimase immobile in un'aurea curva lucente, senza abbassarsi o flettere; Oromë ne legò l'estremità a un pilastro nelle corti di Manwë e, volgendosi verso gli astanti, esclamò: "Chi dunque vuole percorrere le Grandi Terre mi segua!". Al che pose il piede sulla correggia e s'avviò sul golfo, rapido come il vento, fino a Kalormë, mentre su Taniquetil tutti tacevano stupefatti. Quindi Oromë sciolse il cappio dal picco di Kalormë e tornò indietro con altrettanta velocità, riavvolgendolo mentre procedeva, finché non fu di nuovo dinanzi a Manwë. Dichiarò quindi: "Ebbene, o Súlimo Signore delle Arie, ho creato una via per la quale chiunque tra i Valar abbia animo può raggiungere qualsiasi posto desiderato nelle Grandi Terre; perché, dovunque lo si voglia, io lancerò il mio ponte sottile, e tu custodirai in modo sicuro l'estremità che resta qui".

«Da quest'opera di Oromë nacque quella grandiosa meraviglia dei cieli che tutti gli uomini contemplano e per cui provano stupore, mentre molti la temono alquanto, chiedendosi che cosa preannunci. Quel ponte ha tuttavia un aspetto mutevole, a seconda dei diversi momenti e nelle varie regioni della Terra, e di rado è visibile agli Uomini e agli Elfi. Siccome brilla nel modo più stupefacente sotto i raggi obliqui del Sole e splende con il massimo della magia quando le piogge del cielo lo inumidiscono, mentre la luce d'oro si frantuma sulle sue corde stillanti in molte tinte di porpora, verde e rosso, gli uomini lo chiamano per lo più Arcobaleno; ma hanno creato anche molti altri nomi, e per le fate è Ilweran, il Ponte del Cielo.

«Gli Uomini vivi non possono calpestare i fili oscillanti di Ilweran, e pochi tra gli Eldar ne hanno il coraggio; ma da quei giorni Elfi e Uomini non hanno altre vie per raggiungere Valinor, se non una sola e assai buia, e

tuttavia molto breve: la più breve e veloce di tutte le strade, e alquanto aspra, perché Mandos l'ha creata e Fui collocata al suo posto. È chiamata Qalvanda, la Strada della Morte, e conduce soltanto alle aulë di Mandos e Fui. È duplice, perché da una parte la percorrono gli Elfi e dall'altra le anime degli Uomini, che mai si mescolano⁹.

«Così» continuò Vairë «fu ottenuto l'Occultamento di Valinor, e i Valar si lasciarono sfuggire la possibilità di una gloria ancora più splendida e durevole di quella pur enorme che possedevano e hanno tuttora. Nondimeno, ci sono ancora molte vicende grandiose da narrare a proposito di quei giorni, e forse ora ve ne posso esporre qualcuna; e questa la intitolerò *Il Porto del Sole*.

«Ebbene, ora tutti i cuori si sono quietati per la tregua¹⁰ di Manwë e dei Valar, e mentre gli Dèi festeggiano in Valmar e il cielo è colmo dello splendore incontrollato delle Navi di Luce, gli Elfi tornano infine per ricostruire la felicità di Kôr; e qui cercano di scordare tutte le pene e le fatiche che sono calate tra loro fin dalla Liberazione di Melko. Ora Kôr diviene il più incantevole e delicatamente amabile di tutti i regni di Valinor, perché nel cortile di Inwë i due alberi elfici splendono ancora di luce tenera; inoltre, ci sono i germogli dei gloriosi Alberi ora morti che gli Dèi donarono a Inwë, nei primi giorni della costruzione della città. Altri ancora erano stati consegnati a Nólemë, ma questi vennero sradicati e finirono chissà dove, e di più non ne erano mai esistiti¹¹.

«Nonostante gli Elfi fossero certi che i Valar difendessero la regione e ordissero protezione intorno a loro, e nonostante i giorni del dolore sbiadissero allontanandosi nel passato, essi non riuscivano comunque a scrollare via completamente il ricordo dell'infelicità; e mai se ne dimostrarono capaci, se non dopo che la magica via di Lórien fu completa e ai figli dei padri dei padri degli Uomini venne per la prima volta concesso di arrivare laggiù nel dolce sonno: allora una gioia nuova arse assai luminosa nei loro cuori, ma questi fatti non erano ancora accaduti e gli Uomini si erano appena destati sulla Terra.

«Ma Manwë e Ulmo, sapendo che il loro tempo era ormai giunto, tennero alto consiglio per proteggerli. Elaborarono molti piani, oppressi com'erano al pensiero di Melko e del vagare degli Gnomi; tuttavia, gli altri abitanti di Valinor si curavano ancora poco di simili problemi. Manwë, nondimeno, s'arrischiò a parlare ancora una volta ai Valar, quantunque senza pronunciare parola a proposito degli Uomini, e rammentò loro che, tra le fatiche dell'occultamento della loro regione, avevano distolto il pensiero dai capricci del Sole e della Luna. Manwë temeva infatti che la Terra divenisse

intollerabile a motivo della luce e del calore enormi di quegli oggetti brillanti, e il cuore di Yavanna si trovava d'accordo su questo; ma, per la maggior parte, i Valar e gli Elfi apprezzarono il progetto perché, con l'innalzare il Sole e la Luna a percorsi più elevati, pensavano di porre una conclusione definitiva a tutti i loro travagli, allontanando quei raggi penetranti, di modo che i colli e le regioni della loro dimora non fossero rischiarati da troppa luce, e che nessuno li potesse mai più scorgere di lontano.

«Disse perciò qualcuno: "Inviamo dunque messaggeri, affinché scoprano com'è fatto il mondo nell'estremo Est, oltre perfino la vista di Manwë dalla Montagna del Mondo". Allora si levò Oromë: "Io posso spiegarvelo, perché ho visto. Nell'Est, oltre le terre cadenti, ci sono una spiaggia silenziosa e un mare oscuro e vuoto". Gli Dèi si stupirono a tali parole, e in precedenza nessuno, tranne Oromë, aveva mai cercato di vedere o sentire simili cose, neppure Yavanna la Signora della Terra. Nulla dirò di Ulmo Vailimo, Signore di Vai, perché egli in realtà sapeva tutte queste notizie fin dalle origini del mondo. Perciò quell'essere antico fece seguito a Oromë, spiegando ai Valar la natura segreta della Terra, e disse:

«"Ebbene, c'è un unico Oceano ed è Vai, perché quanti Ossë ritiene oceani sono soltanto mari, acqua raccolta in cavità della roccia; ma Vai si estende dal Muro delle Cose fino al Muro delle Cose, ovunque si viaggi. Nel Nord è così freddo che anche le sue acque pallide sono gelate fino a una profondità che supera l'immaginazione o gli scandagli, e nel Sud, a causa di Ungolion¹², ci sono inganno e tenebra estrema, tanto che nessuno, tranne me solo, riesce a trovare la via. In queste vaste acque galleggia ampia la Terra, sorretta dalla parola di Ilúvatar, perché null'altro, né pesce né barca, può nuotarvi senza che io gli abbia rivelato la grande parola comunicatami da Ilúvatar, e senza che l'abbia legato con l'incantesimo; ma dell'ampia Terra anche Valinor è una parte, e la sostanza della Terra è pietra e metallo: i mari sono pozze nelle sue depressioni, e le isole, eccetto qualcuna che ancora galleggia libera, si ergono come pinnacoli dai fondali invasi di erbe. Sappiate dunque che Valinor si trova un poco più vicina al grande Muro delle Cose, di cui Ilúvatar ci ha circondati, di quanto non accada alla più remota costa Orientale: questo lo so, perché immergendomi sotto il mondo ho spesso visitato quelle spiagge senza approdo; difatti, o Valar, voi non conoscete tutte le meraviglie, e molte cose segrete si trovano sotto la scura carena della Terra, proprio dove posseggo le grandiose aulë di Ulmonan, di cui non avete mai sognato."

«Manwë disse però: "Questo è vero, o Ulmo Vailimo, ma che importanza ha per il nostro scopo attuale?". Ulmo rispose: "Ebbene, condurrò con me Aulë il Fabbro e lo trasporterò sicuro e veloce sotto le acque con il mio carro

sottomarino, fino alle coste Orientali, dove costruiremo porti per le Navi; dopo di che queste si leveranno dall'Est per donare il colmo della loro luce e del loro splendore agli Uomini che ne abbiano bisogno, e agli infelici Noldoli, susseguendosi l'un l'altra per il cielo e tornando a casa in Valinor. Qui, quando i loro cuori diverranno deboli a causa del viaggiare, si riposeranno un poco sui Mari Esterni; Urwendi s'immergerà in Faskalan e Ilinsor berrà alle acque tranquille del Lago Irtinsa, prima di fare ritorno".

«Questo dialogo era stato deciso di comune accordo da Manwë e Ulmo, e per motivi diversi, come in precedenza, gli Eldar vi prestarono ascolto; perciò Aulë fu inviato con Ulmo e i due costruirono grandi porti nell'Est, lungo il mare silenzioso. Quello del Sole era bianco e oro, mentre quello della Luna, posto entro lo stesso approdo, era candido, con cancelli argento e perla che luccicavano debolmente non appena dai cieli il Sole calava in Valinor: allora essi si aprivano da soli dinanzi alla Luna che usciva, ma nessuno degli Eldar ha visto queste cose tranne Uolë Kúvion, il quale non ha narrato nulla.

«In principio, i Valar si proponevano di trascinare il Sole e la Luna sotto la Terra, consacrandoli con incantesimi di Ulmo di modo che Vai non li danneggiasse, ognuno al tempo stabilito; ma alla fine compresero che neppure a questo modo Sári¹³ poteva viaggiare sicuro sotto il mondo, perché era troppo fragile e molle: molto prezioso fulgore si versò durante i tentativi nelle acque più fonde, e fuggì per indugiare, come scintille segrete, in molte e sconosciute caverne dell'oceano. Númerosi nuotatori elfici e parecchi tra i folletti cercarono poi a lungo di ritrovarle oltre l'Est più remoto, proprio come dice la canzone del Dormiente nella Torre di Perla¹⁴.

«In realtà, per qualche tempo, la sciagura toccò anche alla luminosa Urwendi, che vagò per le grotte buie e gli infiniti passaggi del regno di Ulmo, finché Fionwë non la trovò e la ricondusse a Valinor - ma l'intera storia è chiamata Racconto di Qorinómi e qui non può essere narrata¹⁵.

«Così avvenne che gli Dèi osarono un'impresa enorme, la più potente di tutte le loro opere; infatti, fabbricata una flotta di zattere e barche magiche con l'aiuto di Ulmo - e diversamente nessuna di loro sarebbe stata in grado di navigare sulle acque di Vai - si diressero verso il Muro delle Cose, e qui costruirono la Porta della Notte (Moritarnon o Tarn Fui, come la chiamano gli Eldar nelle loro lingue). Essa esiste ancora, tutta nera e gigantesca nella muraglia blu intenso. I suoi pilastri sono del basalto più resistente e così pure l'architrave; sopra vi sono scolpiti grandi draghi di pietra scura, dalle cui mascelle spira lentamente un fumo tenebroso. Possiede battenti indistruttibili, che nessuno sa come venissero costruiti o collocati, in quanto agli Eldar non fu concesso di prender parte a quell'opera tremenda, l'ultimo segreto degli Dèi; e neppure un attacco da parte del mondo intero può forzare

la porta, che si apre soltanto con una parola magica. Urwendi è l'unica a conoscerla, oltre a Manwë, che gliela comunicò; perché oltre la Porta della Notte si trova l'oscurità esterna e chi l'attraversa può fuggire il mondo e la morte, udendo cose non ancora destinate all'orecchio degli Abitanti della Terra, e ciò non deve accadere.

«Nell'Est, comunque, l'opera degli Dèi fu d'altro genere; qui infatti fu innalzato un grande arco, che si dice sia d'oro lucente e chiuso da battenti d'argento, nonostante pochi anche fra gli Dèi l'abbiano visto, per l'abbondanza di vapori incandescenti che spesso gli aleggiano intorno. Anche i Cancelli del Mattino si aprono solo dinanzi a Urwendi; la parola che pronuncia è la medesima usata per la Porta della Notte, ma a rovescio.

«Così avviene che ora, quando la Nave della Luna lascia il porto dell'Est e i suoi cancelli di perla, Ulmo conduce il galeone del Sole dinanzi alla Porta della Notte. Urwendi pronuncia allora la parola magica e i battenti si spalancano verso di lei; una raffica di tenebra si riversa fuori, ma per dissolversi alla sua luce fiammeggiante: e il galeone del Sole esce nel buio senza confini, quindi, muovendosi dietro al mondo, fa ritorno all'Est. Laggiù, colmo della lievità del mattino, Sári attraversa i cancelli, mentre Urwendi e le sue damigelle suonano da corni d'oro, e l'alba si riversa sugli occhi degli Uomini¹⁶.

«Molte volte tuttavia una navicella stellata di Varda, tuffatasi, come spesso accade, nei Mari Esterni, è risucchiata dietro al Sole attraverso la Porta della Notte: qualcuna insegue il galeone per l'immensità priva di stelle fino al Muro Orientale, qualcun'altra si smarrisce per sempre, altre ancora luccicano oltre la Porta finché la Nave del Sole non torna a uscire¹⁷. Queste, allora, balzano indietro e si affrettano a risalire nel cielo, oppure fuggono per le sue distese; ed è uno spettacolo splendido alla vista - le Fontane delle Stelle.

«Ebbene, a motivo della minor luce e maestà, la Luna non osa avventurarsi nella solitudine totale della tenebra esterna, e viaggia ancora al di sotto del mondo; numerosi sono i rischi di quella via, perciò è spesso meno puntuale del Sole, e più incostante. Talvolta, dopo Sári, non compare affatto, e in altre occasioni ritarda e compie solo un breve percorso, oppure si azzarda perfino a percorrere i cieli mentre ancora vi è presente Urwendi. Allora gli Dèi sorridono pensosi e commentano: "È di nuovo il mescolarsi delle luci"¹⁸.

«Davvero a lungo durò l'opera d'indirizzare le navi, e molto tempo dopo gli Dèi ebbero ancora timore per il Sole e la Luna, a causa di certe notizie di quei giorni che, magari, si potranno poi narrare; e, per via della loro paura, accadde un fatto nuovo e straordinario. Come questo avvenisse, forse riuscirò

a raccontarlo prima di concludere: si chiama *La Tessitura dei Giorni, dei Mesi e degli Anni*.

«Sappiate dunque che, mentre i grandi Dèi sedevano in conclave riflettendo su come legare per sempre le lampade del cielo al proprio dominio e su come guidarne il corso nel modo in cui l'auriga guida i cavalli al galoppo, ecco tre anziani individui comparire dinanzi a loro e salutare Manwë.

«Manwë dunque chiese chi fossero, "perché so bene" disse "che non appartenete al popolo felice che dimora a Valmar o nei giardini degli Dèi" e i Valar si stupirono di come fossero giunti, senz'aiuto alcuno, fino alla loro terra. Questi esseri erano d'aspetto strano: parevano incalcolabilmente vecchi, quantunque d'indomite energie. Quello di sinistra era minuscolo e piccoletto, quello in centro aveva una statura di mezzo, mentre il terzo era alto e allampanato; il primo aveva capelli rasi e una barba modesta, il secondo la portava né lunga né corta, ma quella del terzo, quando camminava, spazzava il suolo dinanzi ai suoi piedi. Dopo un po', il più basso e piccino parlò in risposta a Manwë, dicendo: "Siamo fratelli, e persone dall'arte estremamente sottile." Il secondo soggiunse: "Ebbene, ci chiamiamo Danuin, Ranuin e Fanuin⁴²; io sono Ranuin, e chi ha parlato è Danuin". Fanuin allora spiegò: "Ti offriremo la nostra abilità ora che sei nel dubbio - tuttavia ti riveleremo chi siamo, da dove veniamo e verso quali luoghi ci dirigiamo solo se accetterai il nostro consiglio, e dopo che avremo agito come desideriamo".

«Al che, temendo un trabocchetto (magari anche di Melko), alcuni degli Dèi rifiutarono, mentre altri volevano accogliere la proposta, e, a causa della grande incertezza del momento, questa decisione infine prevalse. Allora i tre, Danuin, Ranuin e Fanuin, chiesero che venisse loro riservata una stanza; ciò fu compiuto nella casa di Aulë. Laggiù, in segreto, essi filarono e tesserono, e dopo uno spazio di due volte dodici ore Danuin uscì a parlare con Manwë, esclamando: "Ecco la mia opera!". Ma nessuno comprese le sue intenzioni, perché aveva le mani vuote. Tuttavia, al ritorno della Nave del Sole, Danuin si diresse verso la poppa e, posatevi le mani, invitò Ulmo a trascinarla come d'abitudine sulle acque in direzione della Porta della Notte; ma quando Ulmo si fu allontanato un poco dall'estrema spiaggia di Valinor, Danuin indietreggiò, ed ecco che Ulmo non fu in grado di condurre oltre la Nave del Sole, nonostante usasse l'intera sua potenza. Manwë, Ulmo e tutti i presenti si spaventarono; quindi Danuin liberò il Sole e s'allontanò, ed essi non riuscirono più a trovarlo. Dopo ventotto giorni uscì però Ranuin, anch'egli

⁴² In margine è annotato «*Dōgor Mōnap 7 Missére*»; si tratta di parole antico inglesi significanti «Giorno, Mese e Anno».

esclamando: "Ecco la mia creazione!". Tuttavia nei suoi palmi aperti non si potevano scorgere nulla più di quanto s'era visto prima in quelli di Danuin. Ranuin attese finché Ilinsor non portò in Valinor la Rosa di Silpion, poi s'avviò e pose le mani su una sporgenza di cristallo dell'isola: dopo di che nessuno poté più allontanare la barca di Ilinsor da Ranuin senza il suo consenso; anche Ranuin non disse parola e se ne andò, e in seguito Rána venne liberata, ma Ranuin era introvabile.

«Gli Dèi rifletterono a lungo su quanto tutto ciò poteva lasciar presagire, ma null'altro accadde se non dopo che Rána fu cresciuta e calata tredici volte. Allora uscì Fanuin, che invitò gli Dèi a trattenere Ilinsor di modo che all'arrivo di Sári entrambe le navi si trovassero contemporaneamente in Valinor. Quando questo fu eseguito chiese aiuto agli Dèi, "perché" disse "ho costruito qualcosa di assai pesante che sarei felice di mostrarvi, ma con le mie sole forze non riesco a trarlo fuori". Così sette fra gli abitanti più robusti delle aulë di Tulkas si recarono nel luogo in cui Fanuin aveva lavorato, ma non videro nulla; egli però ingiunse loro di chinarsi, e a quelli parve di porre le mani su una potente gomena: quando se la posero sulle spalle vacillarono, pur continuando a non vederla.

«Allora, raggiungendo a turno Sári e Rána, Fanuin mosse le mani come per assicurare una grande fune a ognuno dei vascelli; quando ebbe terminato dichiarò a Manwë: "Ebbene, o Súlumo Signore degli Dèi, l'opera è compiuta e le navi di luce sono poste negli indistruttibili vincoli del tempo, che né tu né loro sarete mai in grado di spezzare; e neppure esse potranno mai sfuggirvi, quantunque le catene siano invisibili a tutti gli esseri creati da Ilúvatar: perché, nondimeno, sono le più forti fra tutte le cose".

«Quindi, all'improvviso, Danuin e Ranuin comparvero al suo fianco, e Danuin, dirigendosi verso Manwë, gli pose nella mano una corda sottile, che egli non vide. "Con ciò" disse Danuin "o Manwë Súlumo, sarai in grado di governare l'andirivieni del Sole, che mai potrà essere condotto oltre la guida della tua mano; e tale è la virtù di questa corda che le partenze e i ritorni del Sole saranno considerati quanto sulla Terra esiste di più puntuale e inevitabile." Poi Ranuin fece la stessa cosa, ed ecco che Manwë avvertì sul palmo la presenza invisibile di una fune robusta. "Con ciò" dichiarò Ranuin "reggerai e guiderai come meglio è possibile la capricciosa Luna, e così grande è la virtù della 'cinghia di Ranuin' che pure lei, incostante e intempestiva com'è, costituirà per Elfi e Uomini un modo per misurare il tempo." Infine Fanuin invitò Manwë a reggere l'estremità della sua potente gomena; Manwë la toccò, poi venne assicurata a una grande roccia su Taniquetil (che è perciò chiamata Gonlath) e Fanuin spiegò: "Questa robustissima gomena trascina sia la Luna sia il Sole; con lei puoi coordinarne

i moti e intrecciarne i destini: perché la fune di Fanuin è la Fune degli Anni, e uscendo per la Porta della Notte Urwendi l'avvolgerà tutt'intorno alla Terra aggrovigliandola con le reti sottili della corda del giorno, finché non giungerà la Grande Fine - così il mondo intero e tutti i suoi abitanti, gli Dèi, gli Elfi e gli Uomini, ogni creatura che su esso si muova o quanto vi abbia radici sarà legato nei lacci del tempo".

«Allora tutti gli Dèi ebbero paura vedendo ciò che era accaduto, e sapendo che da allora in poi pure loro, in un tempo definito, sarebbero stati vittime di una lenta vecchiaia e i giorni luminosi del declino, finché, alla Grande Fine, Ilúvatar non li avrebbe richiamati indietro. Ma Fanuin dichiarò: "Ebbene, è soltanto la Musica degli Ainur: perché sappiate che noi, Danuin, Ranuin e Fanuin, Giorno, Mese e Anno, non siamo altri che i figli di Aluin, il Tempo, il quale è il più vecchio degli Ainur, si trova oltre ogni cosa ed è soggetto a Ilúvatar; da là siamo venuti, e là ora torniamo". Quindi i tre scomparvero da Valinor; ma così furono disposti gli inamovibili corsi del Sole e della Luna, e tutto nel mondo venne soggiogato al tempo e al mutare.

«Ma per quanto riguarda le Navi di Luce in sé, ebbene, o Gilfanon e voi tutti che ascoltate, concluderò il racconto di Lindo e Vairë sulla fabbricazione del Sole e della Luna con il grande presagio che si udì fra gli Dèi quando la Porta della Notte fu aperta per la prima volta. Si affermò infatti che in qualche maniera Melko riuscirà, prima della Grande Fine, a suscitare una lite fra la Luna e il Sole, e Ilinsor cercherà di seguire Urwendi attraverso i Cancelli; quando saranno passati, i Cancelli sia dell'Est sia dell'Ovest crolleranno, mentre Urwendi e Ilinsor saranno perduti. Accadrà così che Fionwë-Úrion, figlio di Manwë, per amore di Urwendi diverrà infine il flagello di Melko, e distruggerà il mondo per distruggere il suo nemico, e allora tutte le cose saranno spazzate via.»¹⁹

Così concluse Vairë, e il grande racconto tacque nella stanza.

¹ Lezione originale: «I Solosimpi annoverarono».

² Il primo abbozzo del racconto, poi scartato, è fin qui notevolmente breve, e recita così (facendo seguito alle osservazioni di Ailios riportate a p. 238, nota 20):

«Ciò è presto detto» ribatté Lindo «perché le lamentele di cui ho narrato divennero sempre più forti, e al concilio allora convocato si giunse al discorso di voler fissare i corsi del Sole e della Luna; e tutta l'antica pena che aveva arso in precedenza alle istigazioni di Melko sulla libertà degli Elfi - perfino la contesa che aveva condotto all'Esilio dei Noldoli - riprese così a dolere. Pochi, tuttavia, nutrivano ora pietà per gli Gnomi, e quanti fra gli Eldar erano attratti dal mondo appena illuminato non osavano avventurarsi fuori di Valinor, per la potenza di Melko; perciò alla fine i nemici degli Gnomi, nonostante tutto ciò che Úlmo potesse dire o supplicare, e nonostante la clemenza di Manwë, vinsero i consigli degli Dèi - e così avvennero i fatti che le storie chiamano [la Chiusura >] l'Occultamento di Valinor. Inoltre gli Dèi non partirono a quel tempo per combattere Melko, e si lasciarono

sfuggire la più grande opportunità di gloria e onore eterno, [proprio come aveva preannunziato la Musica di Ilúvatar - ma essi poco lo compresero - e chissà se da loro potranno mai giungere ancora la salvezza del mondo e la liberazione di Elfi e Uomini? Alcuni sussurrano che ciò non avverrà, e la speranza dimora solo in una lontana terra degli Uomini, ma come le cose andranno io non lo so].

La conclusione è tra parentesi nel manoscritto, e accanto ha un punto interrogativo.

³ La parola mancante sembra «est». Il termine «orientale» fu aggiunto poi al testo, e può darsi che mio padre intendesse sostituire «est» con «confine orientale» o qualcosa di simile.

⁴ Qui il termine «Terra» è usato chiaramente, se pure in modo strano, con lo stesso significato di «mondo», per indicare le Grandi Terre come distinte dalle Terre Esterne dell'Ovest.

⁵ I Teleri (ossia i più tardi Vanyar) nella vecchia versione non sono partiti da Kôr (v. p. 190).

⁶ In origine *Ówen* e poi *Ónen*, il nome della sposa di Ossè è già apparso nella forma finale *Uinen* (pp. 144, 232); ma qui *Oinen* è chiaro, ed evidentemente intenzionale.

⁷ Nel primo abbozzo la descrizione dell'Occultamento di Valinor è molto concisa e passa rapidamente a trattare del Sentiero dei Sogni. Le ragnatele di tenebra ammassate sui declivi orientali dei monti non erano quelle «di cui Ungweliantë s'era spogliata in Valinor», ma sono solo paragonate alle «più avvinghiami» che essa abbia mai tessuto. Lo Helkaraksë e le Isole Magiche sono citati solo in un'annotazione in margine per dire che devono essere inclusi.

⁸ Di nuovo «Terra» è usato nello stesso senso di Grandi Terre (v. sopra, nota 4). Qui la prima stesura dice «figli del mondo».

⁹ Mentre dei due testi non ci sono differenze di rilievo a proposito dell'Olórë Mallë, nel primo non si allude al Sentiero dell'Arcobaleno di Oromë. Dice un'annotazione isolata, ovviamente anteriore al presente racconto: «Quando gli Dèi chiudono Valinor... Lórien lascia un sentiero attraverso i monti chiamato Olórë Mallë, e Manwë l'Arcobaleno, dove passeggia per sorvegliare il mondo. È visibile solo dopo la pioggia, perché allora è bagnato».

¹⁰ «Tregua»: lezione precedente «compromesso». È notevole come Manwë sia raffigurato quale un *primus inter pares*, invece di essere considerato signore di tutti gli altri Valar.

¹¹ Sugli Alberi di Kôr v. pp. 145, 160.

¹² V. p. 241.

¹³ *Sári* è da qui in poi scritto direttamente, e non come correzione di *Kalavénë*, il nome della stesura iniziale de *Il Sole e la Luna* e de *L'Occultamento di Valinor* (v. p. 239). Qui il primo abbozzo dice «la Nave del Sole», a sua volta correzione di «le navi», in quanto mio padre in principio aveva scritto che nessuno dei due vascelli poteva essere trascinato senza rischio sotto la Terra.

¹⁴ Il Dormiente nella Torre di Perla è nominato ne *La Casetta del Gioco Perduto*, p. 20. La sua canzone è, come appare praticamente certo, la poesia *I felici marinai*, composta in origine nel 1915 e pubblicata nel 1923 (v. Humphrey Carpenter, *Biography*, Appendice C, p. 269); essa sarà acclusa tra il materiale per il *Racconto di Eärendel* nella seconda parte dei *Racconti ritrovati*. La poesia contiene un accenno alle barche che passano accanto alla Torre di Perla, cariche dei «tesori di scintille dal fuoco orientale / che i nuotatori vinsero in acqua dell'ignoto Sole».

¹⁵ La stesura originale conclude invece: «Ma questo è il racconto di Qorinómi e qui non oso narrarlo, perché l'amico Ailios mi guarda» (v. p. 238, note 19 e 20).

¹⁶ Il primo abbozzo inizialmente qui diceva: «E il galeone del Sole esce nel buio, quindi, muovendosi dietro al mondo, fa ritorno all'Est, ma qui non c'è porta e il Muro delle Cose è più basso; colma della lievità del mattino Kalavénë passa sopra, e l'alba si riversa sui colli Orientali e ricade sugli occhi degli Uomini». Parte di questo, da «ma qui non c'è porta», fu poi racchiuso tra parentesi, e venne inserito il passo sul grande arco dell'Est e sui Cancelli del Mattino. Nella frase

successiva, la stesura originale ha «sopra il Muro Orientale», mutato nel secondo testo in «fino al Muro Orientale». Per il nome *Kalavénë* v. p. 239.

¹⁷ Cioè finché la Nave del Sole non torna a uscire, attraverso la Porta della Notte, nell'oscurità esterna; quando la Nave del Sole parte, le stelle cadenti rifluiscono nel cielo.

¹⁸ La seconda versione di questa parte del racconto di Vairë, «Il Porto del Sole», segue assai da vicino la stesura originale (già corretta), senza sostanziali differenze; ma quella che segue ora, «*La Tessitura dei Giorni, dei Mesi e degli Anni*», manca totalmente nel testo più vecchio.

¹⁹ Questo passo conclusivo diverge in molti punti dalla versione originale. In quest'ultima riappare Ailios, in luogo di Gilfanon; il «grande presagio» è pronunciato fra gli Dèi «quando per la prima volta concepirono di costruire la Porta della Notte»; e, dopo che Ilinsor avrà seguito Urwendi attraverso i Cancelli, «Melko distruggerà i Cancelli e innalzerà il Muro Orientale oltre [?i cieli] e Urwendi e Ilinsor saranno perduti».

Cambiamenti apportati ai nomi ne *L'Occultamento di Valinor*

Vansamírin < *la strada di Samírien* (*Samírien* è il nome dato alla Festa della Doppia Allegria, pp. 171-173).

Kôr < *Kortirion* (p. 251). Più tardi, sebbene *Kôr* non venisse cancellato, mio padre vi scrisse sopra *Tûn*, con un punto interrogativo, e fece lo stesso dove *Kôr* ricorre a p. 255. Il nome, che diede infine origine a *Túna* (il colle su cui Tirion era costruita), appare qui per la prima volta nel testo dei *Racconti ritrovati*.

Ainairos < *Oivárin*.

Moritarnon, *Tarn Fui* La stesura originale del racconto dice «*Móritar* o *Tarna Fui*».

Sári Nella stesura originale, *Kalavénë* (v. p. 239 e sopra, nota 13).

Dove i nomi dei Figli del Tempo appaiono per la prima volta la successione delle forme era:

Danuin < *Danos* < un'illeggibile forma *Dan*.

Ranuin < *Ranos* < *Ranoth* < *Rôn*.

Fanuin < *Lathos* < *Lathweg*.

Per tutto il resto del racconto: *Danuin* < *Dana*; *Ranuin* < *Ranoth*; *Fanuin* < *Lathweg*.

Aluin < *Lúmin*.

Commento a *L'Occultamento di Valinor*

La descrizione del Concilio dei Valar e degli Elfi in apertura al racconto (di gran lunga sviluppata rispetto all'abbozzo originale riportato alla nota 2) è assai considerevole, e rappresenta un momento importante nella storia delle concezioni di mio padre a proposito dei Valar e dei motivi che li riguardano. Ne *Il Silmarillion* (p. 121), l'Occultamento di Valinor avviene per conseguenza dell'assalto al timoniere della Luna da parte di Melkor:

Ma, assistendo all'assalto contro Tirion, i Valar furono colti da dubbi, temendo ciò che la cattiveria e l'astuzia di Morgoth potevano ancora architettare contro di loro. Ma, restii a muovergli guerra nella Terra-di-mezzo, cionondimeno erano memori della rovina di Almaren; e risolsero quindi di evitare che lo stesso accadesse a Valinor.

Un po' prima ne *Il Silmarillion* (pp. 117 s.) la riluttanza dei Valar a muovere guerra è così motivata:

E si dice invero che, come i Valar guerreggiarono contro Melkor per amore dei Quendi, così durante quel periodo se ne astennero a prò degli Hildor, i Venturi, i Figli minori di Ilúvatar. Ciò, perché tanto aspre erano state le ferite inflitte alla Terra-di-mezzo nella guerra contro Utumno, che i Valar temevano che altre, peggiori, le toccassero, sì che gli Hildor risultassero mortali e meno atti dei Quendi a reggere paure e scompigli. E poi, non era stato rivelato a Manwë dove sarebbe avvenuto l'inizio degli Uomini, se a nord, a sud o a est. Ragion per cui i Valar produssero luce, fortificando però anche la terra in cui dimoravano.

Ne *Il Silmarillion* non è rimasta traccia del tumultuoso concilio, né è suggerita alcuna mancanza d'accordo fra i Valar, con Manwë, Varda e Ulmo che attivamente disapprovano l'opera e se ne tengono in disparte; in egual modo, non si accenna a una richiesta di pietà per i Noldoli da parte di Ulmo, né alla ripugnanza di Manwë. Nel racconto il punto di partenza per l'Occultamento di Valinor è costituito dall'ostilità di alcuni Eldar contro i Noldoli, guidata da un Elfo di Kópas (Alqualondë), il quale, similmente, è destinato a scomparire: nella versione posteriore non è mai spesa parola sui sentimenti degli Elfi di Valinor per gli esiliati Noldoli; ed è assai curioso osservare come qui l'azione dei Valar risulti dettata essenzialmente da indolenza mista a timore. In nessun luogo appare con maggior chiarezza l'originaria concezione di mio padre degli Dèi «fannulloni». Egli riteneva inoltre, in modo del tutto esplicito, che il fatto di non aver mosso guerra a

Melko là e subito avesse rappresentato un grave errore, che li aveva sminuiti ed era (così sembra) irreparabile. Nell'opera più tarda l'Occultamento di Valinor in realtà rimane, ma solo come un importante avvenimento di antichità mitologica; senza più mormorii di condanna.

La chiusura e il completo isolamento di Valinor dal mondo esterno sono forse sottolineati con forza ancora maggiore nella narrazione più vecchia. Le ragnatele di cui si è liberata Ungweliand e l'uso che ne fanno i Valar scompaiono nella versione successiva. Assai degna di nota è la diversa spiegazione del perché non venga colmata la breccia (più tardi chiamata il Calaciryra) tra le alture circostanti. Ne *Il Silmarillion* (p. 121) si afferma che i Valar non chiusero il passo

a cagione degli Eldar che erano loro fedeli, e nella città di Tirion, sul verde colle Finarfin continuava a governare i resti dei Noldor nella profonda fenditura tra i monti. Perché tutti coloro che appartengono alla razza elfica, compresi i Vanyar e Ingwë loro signore, devono respirare, di tanto in tanto, l'aria esterna e il vento che viene sopra il mare dalle terre in cui sono nati; né i Valar volevano isolare affatto i Teleri dai loro congeneri.

Il vecchio motivo dei Solosimpi (> Teleri) desiderosi che l'opera sia compiuta (cosa abbastanza strana: i Pifferai della Costa volevano forse abbandonare le spiagge?) scomparirà nella generale eliminazione del loro aspro risentimento contro i Noldoli, come accadrà al rifiuto di soccorso da parte di Ulmo e alla propensione di Ossë ad aiutarli in barba a Ulmo. Il passo a proposito delle Isole Magiche, create da Ossë, è all'origine della conclusione del Capitolo XI de *Il Silmarillion*:

E in quello stesso tempo, che nei canti è detto *Nurtalë Valinóreva*, l'Occultamento di Valinor, furono fondate le Isole Incantate e i mari intorno a loro vennero riempiti di opacità e smarrimento. E codeste isole erano raccolte come in una rete nei Mari Ombrosi dal nord al sud, e chi navighi verso ovest le incontra prima di Tol Eressëa, l'Isola Solitaria. Difficilmente un vascello poteva passare tra esse, ché nei perigliosi stretti le onde eternamente frusciano su scure rocce avvolte in bruma. E, al crepuscolo, una grande stanchezza calava sui marinai, e una ripugnanza per il mare; e tutti coloro che mettevano piede sulle isole vi restavano intrappolati, a dormire sino al Mutamento del Mondo.

Dal passo del racconto risulta chiaro come le Isole Magiche fossero collocate a oriente dei Mari Ombrosi, nonostante «le tenebre immense ... allungassero lingue di oscurità verso di loro»; mentre in precedenza (p. 148) si afferma che oltre Tol Eressëa (a sua volta al di là delle Isole Magiche) «si allargano il muro di nebbie e le vaste tenebre marine che ricoprono i Mari Ombrosi». Le successive «Isole Incantate» devono certo molto, come concezione, alle Isole Magiche, ma nel passo appena citato de *Il Silmarillion* esse si trovano nei Mari Ombrosi, in mezzo al crepuscolo. È perciò possibile che le Isole Incantate derivino anche dalle Isole del Crepuscolo (pp. 76, 148).

La descrizione delle opere di Tulkas e Aulë nelle regioni settentrionali (p. 254) non appare in perfetto accordo con quanto si è già affermato altrove, anche se una vera e propria contraddizione sembra improbabile. Alle pp. 200 s. si dichiara apertamente che, all'epoca dell'attraversamento dei Noldoli, una striscia d'acqua (Qerkaringa, il Golfo di Gelo) scorreva fra la punta dello «Zannaghiaccio» (Helkaraksë) e le Grandi Terre. Nel medesimo passo si allude allo «Zannaghiaccio» come a «uno stretto promontorio, poi distrutto dagli Dèi». I Noldoli riescono a passare sulle Grandi Terre nonostante quella «voragine» che si apre «alla lontana estremità» (p. 203) perché, dato l'enorme freddo, il braccio di mare si è colmato di ghiaccio fermo. Nel presente racconto, tuttavia, il passo può significare che con la distruzione dello Zannaghiaccio sia stato prodotto un varco molto più esteso, tanto da escludere ogni speranza di compiere la traversata per quella via.

Delle tre «strade» create da Lórien, Oromë e Mandos non c'è traccia negli scritti successivi di mio padre. L'Arcobaleno non è mai citato, né si trova alcun accenno a una spiegazione di come Uomini ed Elfi raggiungano le aulë di Mandos. È tuttavia difficile interpretare questa concezione delle «strade», conoscere, cioè, in quale misura l'idea abbia un contenuto puramente simbolico.

Per la strada di Lórien, Olóre Mallë il Sentiero dei Sogni, descritto da Vairë ne *La Casetta del Gioco Perduto*, si vedano le pp. 25 e 36 ss. Là Vairë spiegava che Olóre Mallë veniva dalle terre degli Uomini, era «un sentiero con sponde alte sovrastate da grandi siepi, oltre le quali si levavano molti alberi slanciati, dove sembrava visse un mormorio continuo», e da questo sentiero un alto cancello conduceva alla Casetta dei Bambini o del Gioco del Sonno. Esso si trovava non molto distante da Kôr, e vi giungevano «i figli ... dei padri dei padri degli Uomini»; gli Eldar li guidavano, quando era loro possibile, fino alla Casetta e al suo giardino, «temendo vagabondassero fino a Kôr e s'innamorassero dello splendore di Valinor». Le notizie dei due racconti sembrano in generale accordo, nonostante sia difficile comprendere,

nel presente passo, le parole: «passava accanto alla Casetta dei Figli della Terra e *da qui* lungo il "sentiero degli olmi sussurranti" *finché raggiungeva* il mare». È davvero notevole come ancora a questo stadio dello sviluppo mitologico, quando così tanto era stato ormai scritto dall'arrivo di Eriol a Tol Eressëa, non si sia affatto perduta la concezione dei figli degli Uomini che giungono, nel sonno, lungo una «strada» misteriosa a una casetta di Valinor.

Nella descrizione di come Oromë crei il ponte dell'Arcobaleno, il cappio da lui lanciato cattura la sommità della grande montagna Kalormë («Colle del Sole Sorgente») nell'Est più remoto. La montagna appare nel disegno della «Nave del Mondo», p. 97.

La storia che Vairë intitola «Il Porto del Sole» (pp. 259 ss.) offre l'immagine più completa della struttura del mondo reperibile nella fase più antica della mitologia. I Valar, a dire il vero, sembrano stranamente ignoranti sull'argomento - sulla natura del mondo venuto a esistere in gran parte per loro invenzione - se necessitano che Ulmo li metta al corrente di simili verità fondamentali. Una possibile spiegazione di questa ignoranza si può forse trovare nella radicale diversità tra il trattamento della Creazione del Mondo nella prima e nelle forme successive de *La Musica degli Ainur*. Ho osservato in precedenza (p. 67) che, originariamente, la prima immagine del mondo avuta dagli Ainur è già reale, e Ilúvatar dice loro: «Proprio ora il mondo si rivela e la sua storia comincia»; mentre nell'ultimo sviluppo si ha a che fare con una visione, tratta da loro e cui è data esistenza solo dalle parole di Ilúvatar: *Eä!* Che queste cose siano! Si afferma ne *Il Silmarillion* (p. 18) che

quando i Valar entrarono in Eä, rimasero dapprima sbigottiti e smarriti, perché era come se nulla fosse ancora stato fatto di ciò che avevano scorto in visione, e tutto era solo all'inizio e ancora informe e buio...

e quindi segue (pp. 18 ss.) una descrizione delle grandi fatiche dei Valar nell'effettiva «costruzione» del mondo:

corre voce ... che costruivano terre e Melkor le distruggeva; che scavavano valli, e Melkor le spianava; che scolpivano montagne, e Melkor le demoliva; che spalancavano mari, e Melkor li prosciugava...

Il racconto non contiene nulla di tutto ciò, e si ha l'impressione (benché non sia detto esplicitamente) che i Valar giungano in un mondo già «fatto» e

a loro sconosciuto («gli Dèi percorsero il Nord e il Sud, riuscendo a scorgere ben poco; in realtà, nelle più remote di queste regioni trovarono grande freddo e solitudine...», p. 77). Nonostante la concezione del mondo derivi in gran parte dalla loro esecuzione della Musica, la realtà di esso proviene dall'atto creativo di Ilúvatar («Sorveglieremmo le creazioni incantevoli dei nostri sogni, che grazie alla tua potenza sono ora divenute reali», p. 62); e la conoscenza posseduta dai Valar delle effettive proprietà e dimensioni della loro dimora è proporzionatamente minore (così almeno possiamo forse presumere) di quanto non fosse concepita in seguito.

Ciò, tuttavia, significa forzare l'argomento. Più probabilmente, l'ignoranza dei Valar deve essere attribuita al loro singolare isolamento collettivo e all'indifferenza per il mondo oltre alle montagne su cui tanto si insiste nel racconto.

Comunque sia, Ulmo in questo momento informa i Valar che il mondo intero è un oceano, Vai, su cui galleggia la Terra «sorretta dalla parola di Ilúvatar»; e che tutti i mari della Terra, persino quello che divide Valinor dalle Grandi Terre, sono cavità sulla sua superficie e perciò distinti da Vai, la cui natura è diversa. Tutto ciò lo si è già visto (pp. 86 ss.); e qualcosa è detto in un racconto precedente (p. 77) a proposito della natura delle acque di sostegno:

Oltre Valinor non ho mai visto o udito nulla, eccetto che, di sicuro, ci sono le acque buie dei Mari Esterni, prive di maree e molto fredde e sottili, tanto che nessuna barca può navigare nel loro seno e nessun pesce può nuotare nelle loro profondità, tranne il pesce incantato di Ulmo e il suo carro magico.

Così ora Ulmo afferma che nulla, né pesce né barca, può nuotare nelle sue acque «senza che io gli abbia rivelato la grande parola comunicatami da Ilúvatar, e senza che l'abbia legato con l'incantesimo».

Al limite esterno di Vai si erge il Muro delle Cose, descritto come «blu intenso» (p. 262). Valinor gli è più vicina di quanto non lo sia la costa Orientale delle Grandi Terre, il che deve significare che Vai è più stretto all'Ovest che all'Est. Nel Muro delle Cose gli Dèi praticano ora due ingressi, all'Ovest la Porta della Notte e all'Est i Cancelli del Mattino; e ciò che si estende oltre queste entrate del Muro è descritto come «l'immensità priva di stelle» e «l'oscurità esterna». Non viene chiarito in che modo l'aria esteriore (il «buio e rarefatto regno di Vaitya situato all'esterno di ogni cosa», p. 219) sia da porre in rapporto con la concezione del Muro delle Cose e dell'Oscurità

Esterna. Nel testo preliminare poi scartato del racconto, mio padre inizialmente scrisse (v. sopra, nota 16) che nell'Est «il Muro delle Cose è più basso», cosicché quando il Sole torna dall'Oscurità Esterna non entra nel cielo orientale attraverso una porta, ma «passa sopra» il Muro. Il passo fu poi modificato, e venne introdotta l'idea della Porta nel Muro Orientale, i Cancelli del Mattino; ma sembra chiara l'implicazione che i Muri fossero in origine concepiti come quelli delle città terrene o dei giardini - muri con una cima: «siepi di cinta». Nel saggio cosmologico degli anni Trenta, l'*Ambarkanta*, i Muri sono ben diversi:

Sopra il Mondo si trovano gli *Ilurambar*, o Muri del Mondo. Somigliano a ghiaccio, vetro e acciaio, dato che sono gelidi, trasparenti e duri oltre ogni immaginazione dei Figli della Terra. Non si possono vedere né oltrepassare, se non attraverso la Porta della Notte.

Entro questi muri è racchiusa la Terra: sopra, sotto e da ogni parte c'è *Vaiya*, l'Oceano Avvolgente. Ma questo sotto la Terra è più simile al mare, e più simile all'aria sopra la Terra.

Si veda inoltre a p. 98.

Il racconto di *Qorinómi* (p. 262) in realtà non fu mai narrato; nella prima versione della storia (v. sopra, nota 15) sembra che Vairè desidererebbe esporlo, ma ne è dissuasa sentendo su di sé lo sguardo acuto dell'insidioso Ailios. Nel primo elenco di vocaboli Qenya *Qorinómi* è definito «il nome del Sole», alla lettera «Affogato nel Mare», derivato da una radice che significa «soffocare, affogare», con la seguente spiegazione: «Il Sole, dopo essere fuggito dalla Luna, si tuffò nel mare e vagò nelle caverne delle *Oaritsi*». *Oaritsi* non è spiegato nell'elenco, ma *oaris* = «sirena». Nulla è detto nei *Racconti ritrovati* della Luna che dà la caccia al Sole; sono le stelle di Varda a essere inquisite da Ilinsor, il «cacciatore del firmamento», il quale è «geloso della supremazia del Sole» (p. 236).

La conclusione del racconto di Vairè, «*La Tessitura dei Giorni, dei Mesi e degli Anni*», mostra (a parer mio) mio padre mentre esplora un immaginare mitico che era per lui un vicolo cieco. Nel suo simbolismo formale ed esplicito questo brano si discosta alquanto dalle direttive generali del pensiero dell'autore, che lo stralciò senza conservarne accenno. Esso solleva, anche, un problema singolare. In quale senso possibile i Valar si trovavano «al di fuori del Tempo», prima della tessitura di Danuin, Ranuin e Fanuin? Ne *La Musica degli Ainur* (p. 60) Ilúvatar spiega: «Proprio ora il mondo si

rivela e *la sua storia comincia*»; nella versione finale (*Il Silmarillion*, p. 18) si dice:

Ché la Grande Musica non era stata che il crescere e il fiorire di pensieri nelle Aulè Atemporali, e la Visione soltanto un preannuncio; ma adesso i Valar erano entrati in Eä all'inizio del Tempo...

(Ne *Il Silmarillion* si afferma inoltre, p. 40, che quando i Due Alberi di Valinor cominciano a risplendere inizia anche il Calcolo del Tempo; la cosa si riferisce alla misurazione del Tempo dal crescere e calare degli Alberi.)

Il racconto qui dichiara che a causa delle opere di Danuin, Ranuin e Fanuin «tutto nel mondo venne soggiogato al tempo e al mutare». Tuttavia la nozione stessa di storia, di eventi consecutivi, implica chiaramente di per sé il tempo e il cambiamento; come dunque è possibile sostenere che Valinor si trovi di necessità soggetta al mutare solo ora, con la fissazione dei moti del Sole e della Luna, quando essa, nel corso dei *Racconti ritrovati*, ha già affrontato trasformazioni così vaste? Gli Dèi, inoltre, in questo momento sanno che «*da allora in poi* pure loro, in un tempo definito, sarebbero stati vittime di una lenta vecchiaia e i giorni luminosi del declino». Ma l'asserzione (per esempio) che Ómar-Amillo è «il più giovane dei grandi Valar» a entrare nel mondo (p. 75), significa che gli altri Valar, più anziani di lui, erano già «vittime della vecchiaia». L'«età», naturalmente, ha per gli esseri mortali due aspetti, che combaciano sempre più: il tempo passa e il corpo decade. Dell'immortalità «naturale» degli Eldar si afferma però (p. 65): «La vecchiaia non ne doma le forze, se non forse in diecimila secoli». Essi quindi «invecchiano» (così Gilfanon, «il più anziano che dimorasse allora nell'isola», «tra le fate era uno dei più vecchi», p. 210), ma allo stesso tempo non «invecchiano» (non s'indeboliscono). Perché dunque gli Dèi sanno che «*da allora in poi*» sarebbero divenuti «vittime di una lenta vecchiaia» - il che può solo significare diventare vecchi nell'ultimo senso? È anche possibile che sia qui espresso un pensiero più profondo di quanto io riesca a scorgere; non sono tuttavia in grado di spiegarlo.

Infine, al termine di tutti i primi scritti sull'argomento, si può osservare come la creazione del Sole e della Luna e il regolamento dei loro moti occupasse un posto ben maggiore nelle concezioni originali di mio padre: il mito astronomico riveste qui una posizione centrale nell'insieme. In seguito esso venne costantemente ridimensionato, finché in ultimo, forse, sarebbe del tutto scomparso.

X.

IL RACCONTO DI GILFANON: IL TRAVAGLIO NEI NOLDOLI E L'AVVENTO DELL'UMANITÀ

Il primo abbozzo, scartato, de *L'Occultamento di Valinor* prosegue un poco oltre la conclusione del racconto di Vairë, dicendo:

Dopo questa esposizione, per quella notte non si narrò poi più di nulla, ma Lindo chiese ad Ailios di acconsentire a un racconto solenne, da tenersi la sera seguente o prima possibile; tuttavia Ailios non era d'accordo, e adduceva come motivo il fatto di doversi mettere in viaggio verso un remoto villaggio per sistemare certe faccende. Così avvenne che il racconto fu fissato per quando le candele del sonno non si fossero ancora accese, da quel momento, per sette notti: era quella la giornata di Turuhalmë¹, ossia del Trascinamento dei Ceppi. «Sarà un giorno adatto» concluse Lindo «perché i giochi nella neve al mattino, la raccolta dei ceppi dai boschi e i canti e i brindisi di Turuhalmë ci lasceranno dell'umore giusto per ascoltare vecchi racconti qui accanto al fuoco».

Come ho già ricordato (p. 246), la forma originale del *Racconto del Sole e della Luna* e de *L'Occultamento di Valinor* apparteneva alla fase anteriore all'ingresso di Gilfanon di Tavrobel, che sostituisce Ailios.

Subito dopo questa versione eliminata, sulla stessa pagina di manoscritto, comincia il testo a penna del *Racconto di Turambar* (Túrin), con le seguenti parole:

Quando dunque Ailios ebbe parlato a sazietà, era ormai prossimo il tempo di accendere le candele, e così terminò il primo giorno di Turuhalmë, ma la seconda notte Ailios non c'era, e un certo Eltas, su richiesta di Lindo, iniziò un racconto...

Quale avrebbe dovuto essere il racconto di Ailios? (Penso infatti non sia mai stato scritto.) La risposta diviene chiara grazie a un breve testo separato, molto approssimativo, che prosegue dalla discussione al termine de *L'Occultamento di Valinor*, riportata sopra. Qui si narra di come fosse

finalmente venuto il giorno di Turuhalmë e i membri della compagnia di Mar Vanwa Tyaliéva si avventurassero nei boschi per tornare con slitte cariche di legna da ardere. Mai era consentito al Fuoco dei Racconti di spegnersi o morire in cenere grigia, ma alla vigilia di Turuhalmë esso si riduceva sempre a una fiamma più piccina, finché, a Turuhalmë stesso, quando grandi ceppi erano portati nella Stanza del Fuoco dei Racconti e Lindo lo benediceva con magie antiche, non riprendeva a rumoreggiare e splendere nel focolare. Vairë, a sua volta, benediceva la porta e l'architrave della stanza e consegnava la chiave a Rúmil, nominandolo ancora una volta Guardiano della Porta, e a Cuorpiccino affidava la mazza del suo gong. Poi Lindo, come ogni anno, esclamava:

«Levate le voci, o Pifferai della Costa, e voi Elfi di Kôr cantate forte; e tutti voi Noldoli e fate nascoste del mondo danzate e cantate, e cantate e danzate o piccoli figli degli Uomini, di modo che la Casa della Memoria risuoni delle vostre voci...»

Si intonava quindi un canto dei giorni antichi, composto dagli Eldar quando dimoravano sotto l'ala di Manwë, che narrava della grande strada da Kôr alla città degli Dèi (v. pp. 171 s.).

Erano allora trascorsi sei mesi da quando Eriol si era recato in visita da Meril-i-Turingi supplicando un sorso di *limpë* (v. pp. 112-114), e il desiderio, per un certo tempo, lo aveva abbandonato; ma quella notte egli esclamò, rivolto a Lindo: «Potessi bere con te!». A ciò Lindo ribatté che Eriol non avrebbe dovuto «pensare di eccedere i vincoli posti da Ilúvatar», e tuttavia si sarebbe dovuto ricordare di come Meril ancora non gli avesse «negato il desiderio per sempre». Eriol allora s'intristì, perché nel profondo del cuore credeva d'indovinare che «il gusto del *limpë* e la beatitudine degli Elfi non avrebbero potuto essere suoi in eterno».

Il testo termina mentre Ailios si prepara a narrare:

«Racconto, nel modo in cui sono capace, le cose che ho visto e conosciuto in giorni molto antichi nel mondo, quando il Sole era appena sorto e c'erano travaglio e gran dolore, perché Melico regnava senza ostacolo e il potere e la forza che uscivano da Angamandi raggiungevano quasi i confini della Terra.»

È chiaro che l'opera non fu mai proseguita. Se fosse stata conclusa, avrebbe condotto all'inizio di *Turambar* riportato sopra («Quando dunque Ailios ebbe parlato a sazietà...»); e sarebbe stata fondamentale nella storia

delle Grandi Terre, narrando la venuta dei Noldoli da Valinor, il Risveglio degli Uomini e la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime.

Il testo appena illustrato, che collega *L'Occultamento di Valinor* al racconto non scritto di Ailios, non fu però scartato, e più tardi mio padre vi annotò: «Da collocare dopo il Racconto di Eärendel e prima che Eriol raggiunga Tavrobel - dopo Tavrobel questi beve il *limpë*». La nota lascia perplessi, perché egli non può aver pensato di inserire la storia dell'Avvento degli Uomini dopo quella di Eärendel; può darsi, tuttavia, che intendesse usare solo la sostanza di questo brano, che descrive le cerimonie di Turuhalmë, senza però la conclusione.

Comunque stiano le cose, egli creò una nuova cornice in cui disporre le storie, nonostante poi non la portasse a termine, e la versione riveduta dell'accordo per il successivo incontro serale è apparsa nel *Racconto del Sole e della Luna*, dove, dopo l'intervento di Gilfanon (p. 228), si stabilisce che tre notti dopo quella in cui Lindo e Vairë avevano narrato *Il Sole e la Luna e L'Occultamento di Valinor* ci sarebbe stata un'occasione più solenne, durante la quale Gilfanon avrebbe riferito «del travaglio dei Noldoli e dell'avvento dell'Umanità».

Il racconto di Gilfanon segue, con numerazione ininterrotta delle pagine, la seconda versione de *L'Occultamento di Valinor*, narrata da Vairë; tuttavia qui Gilfanon prende la parola nella serata successiva, non tre giorni più tardi. Purtroppo Gilfanon non è molto più fortunato di Ailios, perché se quest'ultimo comincia appena a parlare, Gilfanon s'interrompe bruscamente dopo pochissime pagine. Quanto si ha del racconto è buttato giù in gran fretta a matita, ed è evidente che termini così perché mio padre non proseguì mai più. Qui egli abbandonò infatti i *Racconti ritrovati* - o, più precisamente, abbandonò quelli che ancora attendevano di esser scritti; e gli effetti di questa rinuncia non cessarono mai di essere avvertiti lungo tutta la storia de «Il Silmarillion». I racconti principali che dovevano seguire la narrazione di Gilfanon, cioè quelli di Beren e Tinúviel, di Túrin Turambar, la caduta di Gondolin e la Collana dei Nani furono composti e (nei primi tre casi) rielaborati; e l'ultimo doveva condurre poi al «grande racconto di Eärendel». Ma questo non fu neppure cominciato. Così i *Racconti ritrovati* mancano della parte centrale e della conclusione.

Riporto qui il testo del Racconto di Gilfanon fino al punto in cui s'interrompe.

Quando Vairë ebbe terminato, Gilfanon soggiunse: «Non lamentatevi se domani ordirò un racconto assai lungo, perché ciò che dico si è svolto in molti anni e per molto ho atteso di narrarlo». Al che Lindo rise e commentò che

avrebbe potuto narrare tutto quanto conosceva, secondo il desiderio del suo cuore.

L'indomani Gilfanon sedette sul seggio e cominciò a questo modo:

«Parecchie delle cose più antiche avvenute sulla Terra sono ora scordate, perché si persero nell'oscurità che precedette il Sole, e nessuna tradizione è in grado di recuperarle; e forse per molti di voi è una novità udire che quando i Teleri, i Noldoli e i Solosimpi seguirono Oromè e giunsero poi in Valinor, non fu comunque l'intera razza degli Eldalië a marciare da Palisor: rimasero indietro coloro che da molti sono detti Qendi, le fate perdute del mondo, mentre voi Elfi di Kôr li chiamate Ilkorin, Elfi che mai videro la luce di Kôr. Alcuni di questi si fermarono lungo la via o si smarrirono nelle tenebre impraticabili di quei giorni, perché disorientati e risvegliatisi solo da poco sulla Terra, ma i più numerosi erano quanti non avevano mai lasciato Palisor e dimorarono a lungo nelle sue pinete, o sedettero in silenzio a contemplare le stelle riflesse nelle pallide e quiete Acque di Risveglio. Grandi ere li avvolsero, tanto che l'arrivo di Nornorë fra loro sbiadì in una leggenda lontana, e si dissero l'un l'altro che i loro fratelli si erano diretti a ovest verso le Isole Splendenti. Laggiù, spiegavano, dimorano gli Dèi, che essi chiamavano il Grande Popolo dell'Ovest, e pensavano abitassero in isole fiammeggianti sul mare; ma molti non avevano mai neppure visto le ampie onde di quelle acque possenti.

«Gli Eldar o Qendi ebbero direttamente da Ilúvatar il dono del linguaggio, e solo la divisione dei loro destini l'ha poi mutato, creando delle differenze; ma nessuna delle loro lingue è cambiata così poco come quella degli Elfi Scuri di Palisor².

«La storia dunque riferisce di un certo folletto, cui dà il nome di Tû il mago, perché era più esperto nella magia di chiunque altro avesse finora dimorato al di là della terra di Valinor. Questi, vagando per il mondo, incontrò gli Elfi ...³, che trasse a sé istruendoli su molti argomenti profondi, e così divenne tra loro una sorta di altissimo sovrano; essi, nei racconti, lo chiamarono Signore del Crepuscolo, e a tutte le fate del suo regno diedero il nome di Hisildi, ovvero popolo dell'imbrunire. Le zone intorno a Koivië-néni, le Acque di Risveglio, erano scabrose e colme di rocce enormi, e il torrente che riforniva le acque vi ricadeva da una profonda spaccatura un filo pallido e sottile; ma lo sbocco del lago tenebroso era sottoterra, in grotte infinite che scendevano sempre più profonde nel cuore del mondo. Qui era la dimora di Tû il mago, in quei luoghi dalle cavità immisurabili, le cui porte da lungo tempo sono state sigillate e di cui più nessuno conosce l'ingresso.

«C'era una luce fioca, blu e argento, che sempre tremolava, e molti spiriti strani andavano e venivano accanto ai [?numerosi] Elfi. Uno di questi Elfi era un certo Nuin, assai sapiente, che amava alquanto viaggiare lontano, perché gli occhi degli Hisildi, fattisi estremamente acuti, erano capaci in quei giorni oscuri di seguire sentieri assai labili. Un giorno Nuin si spinse in luoghi remoti a oriente di Palisor, e pochi della sua gente lo seguirono: neppure Tû inviava mai nessuno in quelle regioni per i propri scopi, e al loro riguardo si narravano racconti straordinari; ma allora⁴ Nuin fu vinto dalla curiosità, e proseguendo alquanto raggiunse un luogo strano e meraviglioso di cui non aveva mai visto l'eguale. Dinanzi a lui si levava una parete di monti ed egli cercò a lungo una via per attraversarla, finché non s'imbatté in un passaggio, assai angusto e tenebroso, che penetrava negli enormi dirupi e scendeva in molte curve. Con grande ardore seguì allora l'esile sentiero, quando all'improvviso le pareti s'abbassarono da entrambi i lati, ed egli vide di aver trovato l'accesso di una grande valle tonda chiusa da un anello di colline ininterrotte, di cui, al buio, non seppe stabilire l'estensione.

«Subito attorno a lui sgorgarono i più dolci profumi della Terra - non ci furono mai aromi più amabili neppure nell'aria di Valinor; egli si fermò ad aspirarli con delizia profonda, e tra le fragranze dei fiori [?serali] giunse l'odore forte sciolto da molti pini nell'aria di mezzanotte.

«All'improvviso, nei boschi scuri che si stendevano sul fondo della valle, un remoto usignolo cantò e altri risposero flebili lontano; Nuin quasi si sentì mancare per l'incanto di quel luogo di sogno e seppe d'aver oltrepassato i confini di Murmenalda, ossia la "Valle del Sonno", dove è sempre l'ora della prima tenebra quieta sotto le giovani stelle e non spira nessun vento.

«Allora Nuin discese più giù nella valle, camminando con passo lieve perché un prodigio sconosciuto si era impadronito di lui; ed ecco che, sotto gli alberi, il tiepido crepuscolo gli apparve colmo di figure assopite: alcune a coppie, nelle braccia l'una dell'altra, alcune invece che dormivano dolcemente da sole; Nuin s'arrestò meravigliato, trattenendo il respiro.

«Ma poi, afferrato da un timore improvviso, si volse e sgusciò via da quel luogo sacro: attraversò di nuovo i monti per il passaggio e s'affrettò a tornare alla dimora di Tû. Si presentò quindi dinanzi a lui, il più antico dei maghi, e gli riferì di essere appena giunto dalle Terre d'Oriente, al che Tû si mostrò contrariato; e ancor più lo divenne quando Nuin terminò il racconto, riferendo tutto quanto aveva visto laggiù: "E penso" dichiarò "che tutti coloro che dormivano là fossero bambini, sebbene avessero la statura dei più grandi fra gli Elfi".

«Allora Tû ebbe paura di Manwë, anzi, dello stesso Ilúvatar Signore di Tutto, e disse a Nuin:

Qui s'interrompe il *Racconto di Gilfanon*. Il mago Tû e l'Elfo Scuro Nuin scompaiono per sempre dalla mitologia, insieme con la storia meravigliosa di Nuin che s'imbatte nelle forme dei Padri dell'Umanità ancora addormentati nella Valle di Murmenalda - nonostante, per la natura dell'opera e per i diversi livelli dell'attenzione prestata in seguito da mio padre alle sue varie parti, non sempre sia possibile distinguere fra gli elementi abbandonati definitivamente e quelli lasciati in «sospensione indefinita». Per quanto possa dispiacere che il racconto sia rimasto incompleto, pure non siamo totalmente all'oscuro su come la narrazione sarebbe proseguita.

Ho già accennato (p. 125, nota 3) all'esistenza di due «schemi» o riassunti che espongono il piano dei *Racconti ritrovati*; ho inoltre spiegato che uno di questi è un sommario dei *Racconti* così come ci sono rimasti, mentre l'altro ne diverge, costituendo il progetto per una revisione mai intrapresa. Non c'è dubbio che il primo di essi, il quale per gli scopi del presente capitolo verrà chiamato «B», sia stato redatto quando i *Racconti ritrovati* avevano ormai raggiunto il massimo livello di sviluppo, rappresentato dagli ultimi testi e dalle disposizioni più recenti da noi illustrate. Ebbene, quando arriva a toccare l'argomento del *Racconto di Gilfanon*, questo schema diventa all'improvviso molto più completo, per poi ridursi di nuovo a rapide allusioni sui racconti di Tinúviel, Túrin, Tuor e della Collana dei Nani, e quindi arricchirsi ancora di particolari per la storia di Eärendel. È dunque chiaro che B, secondo il metodo che mio padre usava regolarmente in quei giorni, rappresenta la forma preliminare del *Racconto di Gilfanon*, e in realtà la parte di esso che fu poi scritta come una narrazione vera e propria segue ovviamente assai da vicino lo schema, pur ampliandolo in modo sostanziale.

Del contenuto di questo racconto esiste anche un secondo riassunto, approssimativo benché completo, il quale, nonostante molto simile a B, contiene spunti che B non riporta, e viceversa; è virtualmente certo che esso rappresenti il predecessore di B, e nel presente capitolo lo chiameremo A.

Il secondo schema cui si è alluso in precedenza, un progetto irrealizzato per la revisione dell'intera opera, introduce particolari che qui (non necessitano di discussione; è sufficiente precisare che in esso il marinaio è Ælfwine, non Eriol, e la sua storia anteriore è diversa, mentre però il piano generale dei *Racconti* stessi rimane in larga misura intatto (con parecchie annotazioni che accennano alla necessità di abbreviazioni e rimaneggiamenti). Questo sommario sarà indicato con D. Non è facile stabilire quanto tempo sia trascorso tra B e D, ma probabilmente non molto. Sembra possibile che il nuovo schema sia collegato con la brusca

interruzione del *Racconto di Gilfanon*. Come B, anche D diventa all'improvviso molto più ricco di particolari quando si arriva a questo punto.

Infine, uno schema di brevità e incompletezza assai maggiori, che tuttavia aggiunge un paio di particolari interessanti, ha anch'esso come protagonista *Elfwine* invece di *Eriol*; questo segue B e precede D, e qui lo chiameremo C.

Non riporterò gli schemi per esteso, cosa non necessaria dato che essi concordano in larga misura; d'altronde, fonderli tutti in uno solo sarebbe inaccurato e disorientante. A e B, tuttavia, visto che sono molto simili, possono agevolmente essere esaminati insieme; fornirò poi il contenuto di D, accennando a C nella proporzione in cui aggiunge qualcosa degno di nota. Inoltre, considerato che sull'argomento del *Racconto di Gilfanon* gli schemi appaiono chiaramente divisi in due parti, il Risveglio degli Uomini e la storia degli Gnomi nelle Grandi Terre, analizzerò in ogni caso la narrazione in modo separato per ciascuno dei due argomenti.

Non è necessario esporre il materiale degli schemi per quanto riguarda il passo d'apertura del *Racconto di Gilfanon* che fu effettivamente scritto, ma tra essi e il racconto vi sono alcuni punti divergenti che meritano di essere ricordati.

A e B chiamano il re-mago Túvo, non Tû; in C non ha nome, mentre in D è Tû «il folletto», come nel racconto. In A questa creatura ha connessioni con il male: «Melko incontra Túvo nelle aulè di Mandos durante il suo incatenamento. Insegna a Túvo molta magia nera». Ciò fu poi eliminato e nulla più si dice sull'argomento; ma sia A sia B affermano' che Túvo entrò nel mondo dopo la fuga di Melko e la rovina degli Alberi, e «stabilì un regno magico nelle terre centrali».

Solo in A si dichiara che gli Elfi rimasti in Palisor appartenevano al popolo dei Teleri (più tardi Vanyar). Questo passo del *Racconto di Gilfanon* costituisce la prima indicazione in nostro possesso dell'esistenza di simili Elfi (v. p. 155); e sono propenso a credere che la concezione degli Elfi Scuri (poi Avari), i quali non avevano mai intrapreso il viaggio dalle Acque di Risveglio, sia emersa solo mentre i *Racconti ritrovati* erano in fase di composizione. Tuttavia il nome *Qendi*, che qui appare per la prima volta nei vecchi testi, è usato in maniera piuttosto ambigua. Nel frammento di racconto già scritto le parole «rimasero indietro coloro che da molti sono detti Qendi, le fate perdute del mondo mentre voi Elfi di Kôr li chiamate Ilkorin» sembrano indicare in modo del tutto esplicito che Qendi = Elfi Scuri; ma un poco più avanti Gilfanon dice «gli Eldar o Qendi», e nello schema B è spiegato che «una certa parte del popolo alle origini detto dei Qendi (il nome Eldar fu assegnato dagli Dèi) rimase in Palisor». Queste ultime affermazioni

sembrano mostrare con altrettanta chiarezza che *Qendi* era inteso come nome di tutti gli Elfi.

La contraddizione è tuttavia solo apparente. *Qendi* era sì il nome originario di tutti gli Elfi, ed *Eldar* quello attribuito dagli Dèi e fatto proprio dagli Elfi di Valinor; ma quelli che rimasero indietro preservarono il nome antico *Qendi*. Il primo elenco di vocaboli della lingua gnomica dichiara senza mezzi termini che il nome *Elda* fu dato dai Valar alle «fate», e venne «da loro largamente adottato; gli Ilkorin conservarono però l'antico nome *Qendi*, che fu ripreso per i clan riuniti di Tol Eressëa»⁶.

In A come in B è aggiunto che «gli Dèi non parlavano fra loro nelle lingue degli Eldalië, ma ne erano capaci, e comprendevano tutte le favelle. I più saggi tra gli Elfi appresero la lingua segreta degli Dèi e a lungo ne conservarono la conoscenza, ma dopo l'arrivo a Tol Eressëa nessuno la ricordava tranne gli Inwir, e ora questa sapienza è estinta ovunque, eccetto nella casa di Meril». Si confrontino le spiegazioni di Rúmil a Eriol, p. 51: «Tuttavia anche queste favelle non sono tutte - c'è, inoltre, quella segreta in cui gli Eldar redassero molte poesie, libri di saggezza, storie antiche e cose remotissime, e che non parlano. Solo i Valar usano questa lingua nelle alte consultazioni, e tra gli Eldar dei giorni nostri non molti hanno la possibilità di leggerla o di interpretare i suoi caratteri».

Le parole di Nuin a Tû sulla statura dei dormienti nella Valle di Murmenalda sono assai curiose. In A si commenta: «Dapprima gli Uomini avevano quasi la medesima statura degli Elfi, dato che le fate erano molto più alte e gli Uomini più piccini di adesso. Quando il potere degli Uomini è cresciuto, le fate si sono rimpicciolite e gli Uomini sono divenuti un po' più grandi». Altre affermazioni di vecchia data indicano che all'origine Uomini ed Elfi erano molto simili nelle misure, e che la diminuzione di quelle degli Elfi era strettamente collegata con l'arrivo e il predominio degli Uomini. Il discorso di Nuin lascia quindi perplessi, soprattutto perché in A esso precede immediatamente il commento sull'originale somiglianza di statura; infatti, senza dubbio, il suo significato è che i dormienti di Murmenalda erano molto grandi in confronto agli Elfi. Che questi dormienti fossero davvero bambini, e non solo ad essi paragonati in qualche modo, è precisato in D: «Nuin trova la Valletta Assonnata (Murmenalda), dove giacciono innumerevoli bimbi addormentati».

Arriviamo ora al punto in cui la narrazione prosegue solo negli schemi.

Il Risveglio degli Uomini secondo i primi schemi

Il mago Túvo spiega a Nuin che i dormienti da lui incontrati sono i nuovi Figli di Ilúvatar, in attesa della luce. Vieta a chiunque fra gli Elfi di destarli o di visitare quei luoghi, temendo l'ira di Ilúvatar; ma, ciò nonostante, Nuin si reca spesso laggiù e contempla, seduto su una roccia. Una volta inespica in uno dei dormienti, che si muove senza però aprire gli occhi. Infine, vinto dalla curiosità, ne sveglia due, di nome Ermon ed Elmir; questi sono muti e spaventatissimi, ma egli insegna loro gran parte della lingua Ilkorin, ragion per cui viene chiamato Nuin Padre del Linguaggio. Giunge allora la Prima Alba; tra gli Uomini solo Ermon ed Elmir vedono il primo Sole alzarsi nell'Ovest e avvicinarsi al Porto Orientale. Ora gli Uomini escono da Murmenalda come «una folla di bimbi sonnacchiosi».

(Nel racconto *L'Occultamento di Valinor* la costruzione del Porto nell'Est avviene molto più tardi rispetto al primo levarsi della Nave del Sole; v. pp. 260 s. È interessante notare che i primi Uomini, Ermon ed Elmir, sono destinati da Nuin quando ancora il Sole non è mai asceso, e benché sia noto a Túvo che gli Uomini si trovano «in attesa della luce», non è tracciato nessun collegamento tra il gesto di Nuin e il Sorgere del Sole. Ma, naturalmente, da simili schemi non è possibile giudicare la coerenza interna della narrazione. È ugualmente degno di nota il fatto che, mentre la lingua degli Elfi, in origine una sola e identica, era un dono diretto di Ilúvatar, p. 280, gli Uomini siano nati nel Mondo senza linguaggio e lo ricevano dagli insegnamenti di un Ilkorin. Cfr. *Il Silmarillion*, p. 173: «Si vuole anche che codesti Uomini [il popolo di Bëor] da lunga pezza avessero avuto a che fare con gli Elfi Scuri a est dei monti, e ne avessero appreso molto del primo linguaggio; e siccome tutte le favelle dei Quendi risalivano a un'unica origine, numerose parole ed elocuzioni della lingua di Bëor e della sua gente somigliavano alle elfiche.»)

A questo punto della storia appaiono gli agenti di Melko, ossia gli Úvanimor, da lui «generati nella terra» (agli Úvanimor, «che sono mostri, giganti e orchii», si è alluso in un racconto precedente, p. 75); Túvo, nel frattempo, protegge Uomini ed Elfi da loro e da «folletti cattivi». A, inoltre, accenna agli Orchii.

Un servo di Melko il cui nome è «Fúkil o Fangli» entra nel mondo e mescolandosi agli Uomini li corrompe, cosicché essi si avventano proditoriamente sugli Ilkorin; segue la Battaglia di Palisor, dove la gente di Ermon combatte accanto a Nuin. Secondo A «i folletti e gli Uomini che li aiutarono vennero sconfitti», ma B parla di una «battaglia incerta»; gli Uomini corrotti da Fangli fuggono e divengono «tribù selvagge», che adorano Fangli e Melko. Dopo di che (solo in A) Palisor è occupata da

«Fangli con le sue schiere di Nauglath (cioè Nani)». (Nei primi scritti i Nani sono sempre dipinti come un popolo malvagio.)

Da questo schema si ricava che la corruzione di certi Uomini all'inizio dei loro giorni, per intervento di Melko, rappresenta una caratteristica della prima fase della mitologia; ma, di tutta la storia qui abbozzata, si ritroverà ne *Il Silmarillion* nulla più che un accenno o un'allusione (p. 174): «"Una tenebra si stende dietro di noi" disse Bëor "e noi le abbiamo volto le spalle e non desideriamo tornarvi neppure col pensiero."»⁷

Il Risveglio degli Uomini secondo lo schema posteriore

Qui, all'inizio della storia, si afferma che gli Úvanimor di Melko erano fuggiti quando gli Dèi avevano distrutto la Fortezza del Nord, e vagavano per le foreste; Fankil, servo di Melko, dimorava libero nel mondo. (Fankil = Fangli / Fúkil di A e B. In C è chiamato «figlio di Melko». Fankil è menzionato in un punto precedente di D, quando, all'epoca del Risveglio degli Elfi, «Fankil e molte figure tenebrose fuggono nel mondo»; v. p. 125, nota 3.)

Nuin «Padre del Linguaggio», che torna più volte a visitare Murmenalda nonostante gli ammonimenti di Tû (che qui non sono specificati), sveglia Ermon ed Elmir, e insegna loro una lingua e molte altre cose. Unici di tutta l'Umanità, Ermon ed Elmir vedono il Sole alzarsi all'Ovest, e i semi di Palúrien sbocciare in foglie e fiori. Le folle degli Uomini si destano come bimbi sonnacchiosi, e levano un muto clamore verso il Sole; lo seguono verso ovest quando ritorna, e sono penosamente spaventati dalla prima Notte. Nuin, Ermon ed Elmir insegnano loro a parlare.

Gli Uomini crescono di statura e assimilano conoscenze dagli Elfi Scuri⁸, ma Tû scompare prima del Sole e si nasconde nelle caverne senza fine. Gli Uomini dimorano nel centro del mondo e da lì si spargono in tutte le direzioni; così trascorre una grande era.

Fankil, con i Nani e i Diavoli, si mescola agli Uomini e fomenta estraneità fra loro e gli Elfi; molti Uomini aiutano i Nani. Solo la gente di Ermon si schiera con le fate nella prima guerra fra Diavoli ed Elfi (Diavoli è qui correzione di Nani, e quest'ultima di Uomini), chiamata la Guerra di Palisor. Nuin muore per mano dei Diavoli, a causa del tradimento degli Uomini. Molte stirpi di Uomini sono spinti verso i deserti orientali e le foreste del sud, e qui vengono molti popoli selvaggi e scuri.

Le schiere di Tareg l'Ilkorin marciano verso il Nord-ovest, udendo parlare degli Gnomi; e molte delle stirpi perdute si uniscono a loro.

La Storia degli Gnomi Esiliati secondo i primi schemi

Dopo il passaggio dello Helkaraksë gli Gnomi si spargono per Hisilómë, dove hanno «problemi» con l'antica Gente delle Ombre di quei luoghi - in A chiamati «popolo dei folletti», in B «folletti, *Úvalear*». (Abbiamo già incontrato la Gente delle Ombre di Hisilómë nel racconto *L'avvento degli Elfi*, p. 140, ma là questo era il nome dato dagli Uomini, dopo che erano stati chiusi in Hisilómë da Melko, agli Elfi Perduti che vi erano rimasti essendosi smarriti nella marcia da Palisor. Si vedrà negli schemi successivi che questa Gente delle Ombre era un popolo sconosciuto, interamente distinto dagli Elfi; e sembra perciò che il nome sia stato conservato attribuendogli una nuova interpretazione.)

Gli Gnomi trovano le Acque di Asgon⁴³ e qui si accampano; hanno poi luogo il Calcolo della Gente, la nascita di Turgon accompagnata da «profezie» e la morte di Fëanor. Su quest'ultimo punto gli schemi divergono. In A muore Nólemë, detto anche Fingolma: «La sua nave svanisce per una via nascosta - si dice che proprio attraverso questa fuggì poi Tuor. Egli salpò per offrire un sacrificio sulla roccia isolana di Asgon». (A chi intendeva sacrificare?) In B, dapprima è ugualmente «Fingolma (Nólemë)» a morire, ma in seguito il nome viene corretto in Fëanor; «la sua nave svanisce per una [via] nascosta - si dice sia l'apertura che i Noldoli poi allargarono e mutarono in sentiero, cosicché Tuor fuggì per quella via. Egli salpò per la Roccia Isolana di Asgon, perché vide qualcosa scintillare laggiù e cercava le sue gemme».

Lasciato l'Asgon, gli Gnomi passano i Colli Amari e combattono la prima battaglia contro gli Orchi sulle alture ai piedi dei Monti di Ferro. (Per i Monti di Ferro come confine meridionale di Hisilómë v. pp. 130, 190. Nel *Racconto di Tinúviel* Beren viene da Hisilómë, da «oltre i Colli Amari» e «attraverso gli orrori dei Monti di Ferro», e sembra perciò chiaro che i Colli Amari e i Monti di Ferro possano venir fatti coincidere.)

L'accampamento successivo degli Gnomi è «presso il Sirion» (nominato ora per la prima volta); qui gli Gnomi incontrano gli Ilkorin - A aggiunge che questi Ilkorin in origine facevano parte dei Noldoli e si erano perduti nella

⁴³ Più tardi Lago Mithrim.

marcia da Palisor. Gli Gnomi da loro apprendono della venuta degli Uomini e della Battaglia di Palisor; a loro volta riferiscono gli eventi di Valinor, e spiegano come essi siano in cerca delle gemme.

Fa qui la prima apparizione Maidros figlio di Fëanor (in precedenza, nel racconto *Il furto di Melko*, il nome era assegnato al nonno di Fëanor, pp. 175, 189). Maidros, guidato da certi Ilkorin, conduce una schiera fra i colli «per cercare le gemme» (A), oppure «per perquisire la dimora di Melko» (B) (si dovrebbe forse leggere «cercare la dimora di Melko», come afferma C), ma la spedizione è respinta con grande strage alle porte di Angamandi; lo stesso Maidros è catturato vivo, torturato - perché non vuole rivelare le arti segrete dei Noldoli nella fabbricazione delle gemme - e lasciato tornare, mutilato, fra gli Gnomi. (In A, che nelle Acque di Asgon ancora fa morire Nólemë, invece di Fëanor, è quest'ultimo a guidare la schiera e a essere preso, torturato e menomato.)

Allora i Sette Figli di Fëanor pronunciano un giuramento di eterna ostilità verso chiunque trattenga con sé i Silmaril. (Questa è la prima menzione dei Sette Figli e del Giuramento, nonostante già nel *Racconto del Sole e della Luna*, p. 232, si accenni a come Fëanor abbia figli.)

Le armate di Melko si avvicinano ora all'accampamento degli Gnomi presso il Sirion, e questi fuggono perciò verso sud e sostano a Gorfalon, dove fanno conoscenza con Uomini sia buoni sia malvagi, ma soprattutto con quelli del popolo di Ermon; un'ambasceria è inviata a Túvo, a Tinwelint (cioè Thingol, v. p. 157) e a Ermon⁹. Viene approntato allora un grande esercito, composto da Gnomi, Ilkorin e Uomini, e Fingolma (Nólemë) lo fa schierare nella Valle delle Fontane, poi chiamata Valle delle Acque Piangenti. Melko però entra nelle tende degli Uomini e li inganna, e alcuni di loro tradiscono avventandosi sulla retroguardia degli Gnomi proprio mentre l'armata di Melko li attacca; altri sono persuasi da Melko ad abbandonare gli amici e, insieme con altri ancora da lui fatti smarrire con nebbie e stregonerie, vengono attratti nella Terra d'Ombre. (Con ciò si confronti l'allusione, nel racconto *L'avvento degli Elfi*, alla chiusura di Uomini in Hisilómë da parte di Melko, p. 140.)

Quindi ha luogo «la terribile Battaglia delle Innumerevoli Lacrime». Soli fra gli Uomini, i Figli di Úrin⁴⁴ combattono fino all'ultimo sangue, e nessuno (tranne due messaggeri) sopravvive nella mischia; Turgon e un grande reggimento, vedendo ormai che la battaglia è perduta, fanno dietrofront e riescono ad allontanarsi, traendo al sicuro una parte delle donne e dei bambini. Turgon viene inseguito, e si accenna al «sacrificio di Mablon

⁴⁴ Più tardi Húrin.

l'Ilkorin per salvare l'armata»; Maidros e gli altri figli di Fëanor entrano in discordia con Turgon - perché vogliono il comando, A - e partono verso il sud. Il resto dei sopravvissuti e dei fuggitivi sono circondati, e giurano obbedienza a Melko; questi è adirato, perché non sa scoprire dov'è fuggito Turgon.

Dopo un accenno alle «Miniere di Melko» e al «Sortilegio del Terrore Senza Fine» (quello che Melko getta sui suoi schiavi), la storia si conclude con la «Costruzione di Gondolin» e «l'estraniarsi di Uomini ed Elfi in Hisilómë, a causa della Battaglia delle Innumerevoli Lacrime»; Melko fomenta diffidenza e fa che essi continuino a spiarsi fra loro, di modo che non si uniscano contro di lui. Crea inoltre, a somiglianza di quelle vere, le false fate, ossia i Kaukareldar, che ingannano e tradiscono gli Uomini ¹⁰.

Dal momento che a questo punto i sommari tornano a riportare i soli titoli per i racconti di Tinúviel, Túrin, ecc., appare chiaro che il *Racconto di Gilfanon* avrebbe dovuto terminare qui.

La Storia degli Gnomi Esiliati secondo lo schema posteriore

Gli Gnomi soggiornano nella Terra d'Ombre (cioè Hisilómë) e hanno contatti con la Gente delle Ombre. Questi sono folletti (C) e nessuno sa da dove vengano: non appartengono né ai Valar né a Melko, ma si ritiene siano giunti dal vuoto esterno e dalla tenebra primigenia alla creazione del mondo. Gli Gnomi trovano «le Acque di Mithrim (Asgon)» e qui Fëanor muore, affogato nelle Acque di Mithrim. Gli Gnomi inventano ora le prime armi e inoltre scavano nei colli bui. (Il che è curioso, perché nella descrizione del Fratricidio ad Alqaluntë si affermava che «così per la prima volta gli Eldar morirono sotto le armi della loro razza», p. 199. Il momento in cui gli Eldar cominciano a possedere armi rimane a lungo un particolare incerto.)

Gli Gnomi ora combattono per la prima volta contro gli Orchi e s'impadroniscono del passo dei Colli Amari; così fuggono dalla Terra d'Ombre, fra la paura e lo stupore di Melko. Si addentrano nella Foresta di Artanor (più tardi Doriath) e nella Regione delle Grandi Pianure (che forse precorre la successiva Talath Dirnen, la Piana Vigilata del Nargothrond); e la schiera di Nólémë diviene di vaste proporzioni. I suoi membri praticano molte arti, ma non risiedono più in dimore fisse. L'accampamento principale di Nólémë è presso le acque del Sirion; e gli Gnomi respingono gli Orchi fino ai primi contrafforti dei Monti di Ferro. Melko raduna i suoi poteri covando un'ira segreta.

A Nólémë nasce quindi Turgon.

Maidros, «figlio più importante di Fëanor», guida un'armata contro Angband, ma lo ferma il fuoco dalle sue porte ed è catturato vivo e sottoposto a tortura - secondo C, che ripete la storia di uno schema precedente, perché non vuole rivelare le arti segrete della fabbricazione delle gemme. (Qui non si dice che Maidros viene poi liberato e torna indietro, ma ciò è implicato dal successivo Giuramento dei Sette Figli.)

I Sette Figli di Fëanor pronunciano il terribile giuramento d'odio eterno per chiunque, Dio, Elfo o Uomo, trattenga con sé i Silmaril; i Figli di Fëanor lasciano la schiera di Nólémë e tornano nel Dor Lómin, dove divengono una razza potente e crudele.

Le schiere di Tareg l'Ilkorin (v. p. 287) incontrano gli Gnomi alla Festa di Riunione; gli Uomini di Ermon vedono per la prima volta gli Gnomi. Quindi l'armata di Nólémë, ingrossata da quella di Tareg e dai figli di Ermon, si prepara alla battaglia; sono inviati messaggeri al Nord, al Sud, all'Est e all'Ovest. Solo Tinwelint non accorre alla chiamata e dice: «Non entrate fra i colli». Úrin ed Egnor⁴⁵ marciano con innumerevoli contingenti.

Melko ritira tutte le sue forze e Nólémë crede che abbia paura. Le armate di Elfinia entrano nelle Terre Cadenti e s'accampano nella Valle delle Fontane (Gorfalong), cioè, com'è poi chiamata, la Valle delle Acque Piangenti.

(Lo schema D diverge dai precedenti, C incluso, nella descrizione dei fatti anteriori alla Battaglia delle Innumerevoli Lacrime. Nei primi, quando l'esercito di Melko s'avvicina, gli Gnomi fuggono dall'accampamento presso il Sirion e si ritirano a Gorfalon, dov'è raccolta la grande armata di Gnomi, Ilkorin e Uomini, e si schierano nella Valle delle Fontane. In D non si ha alcun accenno a una ritirata delle truppe di Nólémë: invece, sembra che quella dal campo vicino al Sirion fino alla Valle delle Fontane, Gorfalong, sia un'avanzata. Tuttavia questi schemi, per la loro stessa natura, non possono essere troppo spremuti. C, qui concludendosi, afferma che quando incontrano per la prima volta gli Uomini a Gorfalon gli Gnomi insegnano loro le arti - e questo, senza dubbio, è uno dei punti di partenza per i successivi Amici degli Elfi del Beleriand.)

Alcuni Uomini, sobillati da Melko, si aggirano nell'accampamento come menestrelli e tradiscono. Melko si avventa su di loro all'alba, sotto una pioggia grigia; segue la terribile battaglia delle Innumerevoli Lacrime, della quale non esiste racconto completo perché nessuno Gnomo ne vorrà mai

⁴⁵ Il padre di Beren.

riferire. (Qui in margine mio padre scrisse: «C'era anche Melko?». Nello schema precedente, Melko in persona entra nel campo dei nemici.)

Durante la battaglia Nólémë è isolato e ucciso, e gli Orchi gli strappano il cuore; ma Turgon recupera sia il corpo sia il cuore, che diviene il suo emblema ¹¹. Quasi metà degli Gnomi e degli Uomini che qui combattono sono massacrati.

Gli Uomini fuggono, mentre solo i figli di Úrin resistono finché non sono uccisi; Úrin viene però catturato. Turgon e tremendo nell'ira e il suo grande battaglione si fa largo a fatica fuori dalla mischia, grazie solo alla propria prodezza.

Melko spedisce dietro di loro la sua moltitudine di Balrog e Mablon l'Ilkorin muore per salvarli durante l'inseguimento. Turgon fugge a sud lungo il Sirion, raccogliendo donne e bambini dagli accampamenti, e aiutato dalla magia del fiume penetra in un luogo segreto, rendendosi introvabile da Melko.

I Figli di Fëanor accorrono troppo tardi e scoprono la battaglia campale; uccidono i saccheggiatori ancora all'opera e, seppellendo Nólémë, erigono su di lui e [?gli Gnomi] il più grande tumulo del mondo, che chiamano Colle di Morte.

Segue ora la Schiavitù dei Noldoli. Gli Gnomi sono colmi di rancore per tradimento degli Uomini e per la facilità con cui Melko li ha tratti dalla sua. Il sommario si conclude con accenni alle «Miniere di Melko» e al «Sortilegio del Terrore Senza Fine», e con l'asserzione che tutti gli Uomini del Nord vengono rinchiusi in Hisilómë.

Il sommario D passa quindi alla storia di Beren e Tinúviel, con un movimento naturale del racconto or ora abbozzato: «Beren figlio di Egnor vaga dal Dor Lómin⁴⁶ in Artanor...». Questa dovrà essere la prossima narrazione presso il Fuoco dei Racconti (così pure nello schema B); in D l'argomento del *Racconto di Gilfanon* occupa quattro sere.

Se da questi schemi si isolano determinate caratteristiche, esprimendole in modo da sottolinearne l'accordo più che le divergenze, è presto evidente la somiglianza con la struttura narrativa de *Il Silmarillion*. Ossia:

- I Noldoli attraversano lo Helkaraksë e si spargono in Hisilómë, allestendo l'accampamento presso l'Asgon (il Mithrim);
- Incontrano Elfi Ilkorin (= Úmanyar);

⁴⁶ Cioè Hisilómë; v. p. 131.

- Fëanor muore;
- Avviene una prima battaglia contro gli Orchi;
- Un esercito di Gnomi va ad Angband;
- Maidros è preso, torturato e mutilato;
- I Figli di Fëanor si staccano dalla schiera degli Elfi (solo in D);
- Fra Elfi e Uomini e le armate di Melko si combatte una tremenda battaglia, detta delle Innumerevoli Lacrime;
- In questa battaglia, gli Uomini corrotti da Melko tradiscono;
- Ma la gente di Úrin (Húrin) è fedele, e non sopravvive;
- Il condottiero degli Gnomi è isolato e ucciso (solo in D);
- Turgon e la sua truppa riescono ad allontanarsi e raggiungono Gondolin;
- Melko è adirato perché non sa scoprire dov'è andato Turgon;
- I Fëanoriani arrivano tardi alla battaglia (solo in D);
- È innalzato un grande tumulo (solo in D).

Questi sono particolari essenziali destinati a conservarsi. Le divergenze, tuttavia, sono molte e importanti. Tra queste, la cosa che più sorprende è come ancora debba emergere tutta la storia successiva dei lunghi anni dell'Assedio di Angband, terminante con la Battaglia della Fiamma Improvvisa (Dagor Bragollach), del passaggio degli Uomini sopra i Monti fin nel Beleriand e del loro prendere servizio presso i Re Noldorin; in realtà, gli schemi danno l'impressione che tra la venuta dei Noldoli da Kôr e la loro grande sconfitta trascorra solo un tempo breve. L'effetto può imputarsi, in una certa misura, alla forma condensata di questi scritti, e d'altronde l'accento nell'ultimo, D, alla pratica di molte arti da parte dei Noldoli (p. 290) contrasta in qualche modo l'impressione - in ogni caso Turgon, nato quando gli Gnomi si trovavano in Hisilómë oppure (secondo D) mentre erano accampati presso il Sirion, alla Battaglia delle Innumerevoli Lacrime è adulto¹². Ma anche così l'immagine espressa da *Il Silmarillion* dei secoli che trascorsero mentre Morgoth era rigorosamente confinato ad Angband e «al riparo dei loro eserciti schierati al nord, i Noldor costruirono dimore e torri», spicca per la sua assenza. Nelle «fasi» successive della storia mio padre aumentò in modo costante la lunghezza del periodo tra il levarsi del Sole e della Luna e la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime. È inoltre essenziale, per la vecchia concezione, che la vittoria di Melko sia così completa e schiacciante: i Noldoli divengono suoi schiavi in numero enorme, e dovunque vadano vivono sotto il dominio del suo sortilegio; solo a Gondolin sono liberi - infatti nel racconto *La caduta di Gondolin* si afferma che il popolo di Gondolin era «la stirpe dei Noldoli che unica sfuggì al potere di

Melko, quando alla Battaglia delle Innumerevoli Lacrime egli uccise e rese schiavo il loro popolo, e, circondandoli di incantesimi, li costrinse a dimorare negli Inferni di Ferro, da dove potevano uscire solo per suo ordine e volere». Gondolin, inoltre, è fondata soltanto *dopo* la Battaglia delle Innumerevoli Lacrime¹³.

Poco si può discernere della morte di Fëanor nella prima concezione; tuttavia è per lo meno chiaro che la storia non ha nessuna affinità con quella della sua morte ne *Il Silmarillion* (p. 129). In questi vecchi schemi i Noldoli, lasciando Hisilómë, affrontano il primo scontro con gli Orchi sulle alture ai piedi dei Monti di Ferro o nel passo dei Colli Amari, luoghi che corrispondono con assoluta chiarezza ai successivi Monti d'Ombra, *Ered Wethrin* (v. pp. 190, 288); ma ne *Il Silmarillion* (pp. 127 s.) i Noldoli combattono per la prima volta con gli Orchi nel Mithrim.

L'incontro fra Gnomi e Ilkorin sopravvive in quello fra i Noldor appena arrivati con gli Elfi Grigi del Mithrim (*ibid.*, p. 129); qui però i Noldor sono informati sul potere di Re Thingol del Doriath, invece che sulla Battaglia di Palisor.

Mentre negli schemi Maidros, figlio di Fëanor, guida un assalto ad Angband che viene respinto con una carneficina e la sua stessa cattura, ne *Il Silmarillion* dinanzi ad Angband si presenta Fingolfin, il quale però, trovando solo silenzio, si ritira prudentemente nel Mithrim (pp. 130 s.). Qui Maidros (Maedhros) è già stato catturato durante un incontro con ambasciatori di Morgoth che doveva essere un colloquio, e ode il suono delle trombe di Fingolfin dal suo luogo di tormento su Thangorodrim - dove Morgoth lo vuole tenere finché, dice, i Noldor non avranno rinunciato alla guerra e se ne saranno andati. Delle schiere divise dei Noldor naturalmente non c'è traccia nella versione anteriore; e la liberazione di Maedhros da parte di Fingon, che per salvarlo gli amputa una mano, non compare in nessuna forma: egli è invece lasciato andare da Melko, se pure mutilato, e senza nessuna spiegazione. È tipico, tuttavia, che la menomazione di Maidros - un «momento» importante della leggenda - non sia di per sé mai scomparsa, pur ricevendo una collocazione e un agente del tutto diversi.

Il Giuramento dei Figli di Fëanor è qui pronunciato dopo la venuta degli Gnomi da Valinor e dopo la morte del padre; nel più tardo schema D a questo punto essi abbandonano la schiera di (Finwë) Nólemë, Signore dei Noldoli, e tornano nel Dor Lómin (Hisilómë). Qui e in altri particolari, che appaiono solo in D, la storia si è avvicinata alla forma posteriore. Il ritorno nel Dor Lómin contiene in embrione la partenza dei Fëanoriani dal Mithrim per le regioni orientali del Beleriand (*Il Silmarillion*, p. 135); la Festa di Riunione preannuncia la Mereth Aderthad, la Festa di Conciliazione, celebrata da

Fingolfin per gli Elfi del Beleriand (*ibid.*, p. 136), nonostante i partecipanti siano di necessità assai diversi; il ritardo dei Fëanoriani nel giungere allo scontro campale delle Innumerevoli Lacrime precorre l'arrivo postposto della schiera di Maedhros (*ibid.*, pp. 237-240); l'isolamento e la morte di (Finwë) Nólémë durante la battaglia preludono all'uccisione di Fingon (*ibid.*, p. 241: quando Finwë diviene il padre di Fëanor e prende così il posto di Bruithwir, vittima di Melko in Valinor, la sua posizione come condottiero delle armate nella Battaglia delle Innumerevoli Lacrime è occupata da Fingon); e, infine, nel grande tumulto chiamato Colle di Morte, innalzato dai Figli di Fëanor, si scorge il precursore dello Haudh-en-Ndengin, cioè il Tumulo di Massacro, eretto dagli Orchi nell'Anfauglith (*ibid.*, p. 246). Non è chiaro se l'ambasciata di Túvo, Tinwelint ed Ermon (che in D diviene colui che invia i messaggeri) anticipi remotamente l'Unione di Maedhros (*ibid.*, pp. 234 s.), nonostante il rifiuto di Tinwelint di unire le proprie forze a quelle di Nólémë perduri nella replica negativa di Thingol alle proposte di Maedhros (p. 235). Non so spiegare con sicurezza le parole di Tinwelint, «Non entrate fra i colli», ma ho l'impressione che «i colli» siano i Monti di Ferro (ne *L'Occultamento di Valinor*, p. 254, chiamati «Colli di Ferro») sopra Angband, e che egli intendesse mettere in guardia contro un attacco di Melko; nel vecchio *Racconto di Turambar* Tinwelint dice: «Per la saggezza del mio cuore e per il fato dei Valar non mi sono recato con la mia gente alla Battaglia delle Innumerevoli Lacrime».

Altri elementi destinati a conservarsi nella storia della battaglia - la tenacia della gente di Úrin (Húrin), la fuga di Turgon - erano a quest'epoca presenti in un racconto già scritto (quello di Túrin).

Le indicazioni geografiche sono scarse, e non esiste nessuna mappa delle Grandi Terre per le prime fasi delle leggende; comunque, è meglio rimandare i problemi connessi fino ai racconti che si svolgono laggiù. La Valle delle Fontane, poi Valle delle Acque Piangenti, è in D esplicitamente eguagliata a Gorfalong, che nei primi schemi appare come Gorfalon e sembra qualcosa di diverso; in ogni caso questi luoghi, come del resto le «Terre Cadenti», non possono essere posti in relazione con nessun nome o località della geografia successiva - a meno che (specialmente in quanto, secondo D, Turgon fugge «a sud lungo il Sirion») non si supponga che già esistesse qualcosa di simile all'immagine successiva del Passo di Sirion, e che Valle delle Fontane o delle Acque Piangenti fosse il suo nome.

¹ Sopra *Turuholmë* sono annotati *Duruchalm* (scartato) e *Halmadhurwion*.

² Il paragrafo è segnato con punti interrogativi.

³ La parola potrebbe essere letta sia con il significato di «paludi», sia con quello di «bruni».

⁴ La versione originale qui era: «E pochi della sua gente lo seguirono: Tù l'aveva loro vietato, temendo l'ira di Ilúvatar e di Manwë; eppure» (sc. Nuin fu vinto dalla curiosità, ecc.).

⁵ In precedenza nei *Racconti* gli «Elfi Perduti» sono quelli che si erano smarriti nel grande viaggio e vagavano in Hisilómë (v. pp. 140 s.).

⁶ Nel racconto le «fate» dei domini di Tù sono chiamate *Hisildi*, popolo dell'imbrunire; nei sommari A e B, oltre a *Hisildi*, compaiono altri nomi: *Humarni*, *Kaliondi*, *Lómëarni*.

⁷ Cfr. anche le parole di Sador a Túrin fanciullo (*Racconti incompiuti*, pp. 90 s.: «Alle nostre spalle sta una tenebra, dalla quale pochi racconti sono venuti. Può darsi che i padri dei nostri padri avessero qualcosa da narrare, ma non l'hanno fatto. Dimenticati sono persino i loro nomi. I Monti stanno tra noi e la vita da cui essi sono venuti, fuggendo da che cosa nessuno lo sa»).

⁸ Cfr. *Il Silmarillion*, p. 124: «Si narra però che ben presto incontrarono Elfi Scuri in molti luoghi, e con loro strinsero amicizia; e gli Uomini nella loro infanzia divennero i compagni e i discepoli di quell'antica nazione di nomadi della razza elfica che mai si erano posti in cammino alla volta di Valinor e conoscevano i Valar solo di fama, quale un nome remoto».

⁹ Sopra Ermon è scritta, a quanto sembra, la parola antico inglese *Æsc* («cenere»). Sembra possibile supporre che questa sia una forma anglicizzata dell'antico norvegese *Askr* («cenere»), nella mitologia nordica nome del primo uomo, che con la prima donna (*Embla*) fu creato dagli Dèi per mezzo di due alberi trovati sulla riva del mare (*Völuspa*, strofe 17; *Edda di Snorri*, *Gylfaginning*, § 9).

¹⁰ Il testo ha qui, tra parentesi, la parola «(Gong)». La si può interpretare come un nome dei *Kaukareldar*, ossia delle «false fate», ma nell'elenco di vocaboli gnomici *Gong* è così definito: «Un appartenente a una tribù degli Orchi, un diavolo».

¹¹ Agli Orchi che strappano il cuore di Nólemë e al suo recupero da parte del figlio Turgon allude un vecchio appunto isolato, che spiega anche come Turgon lo conservasse racchiuso nell'oro; inoltre l'emblema della Gente Reale di Gondolin, il Cuore Scarlatta, è ricordato nel racconto *La caduta di Gondolin*.

¹² Cfr. p. 202: «Turondo figlio di Nólemë non era ancora giunto sulla Terra». *Turgon* era il nome gnomico di *Turondo* (p. 136). Nella storia posteriore Turgon è un capo dei Noldor provenienti da Valinor.

¹³ Dopo che la storia fu mutata e la fondazione di Gondolin inserita molto prima, la parte conclusiva de *Il Silmarillion* non raggiunse mai un assetto armonioso; e la cosa ha rappresentato una delle principali fonti di difficoltà nella preparazione dell'opera edita.

APPENDICE
NOMI DEI *RACCONTI RITROVATI*
PARTE PRIMA

Due quadernetti, contemporanei ai *Racconti ritrovati*, contengono i primi «lessici» delle lingue elfiche; si tratta, in entrambi i casi, di documenti assai complicati.

Uno riguarda la lingua in esso chiamata *Qenya* e lo indicherò quindi con LQ (Lessico Qenya). Le voci della prima metà dell'alfabeto furono in buona parte registrate nello stesso momento, quando l'opera venne iniziata, e appaiono scritte con molta cura, nonostante il segno della matita sia ora sbiadito. Tra le voci originali è compreso il gruppo:

Lemin «cinque»
Lempe «dieci»
Leminkainen «23»

La scelta del numero 23 suggerisce che questa fosse all'epoca l'età di mio padre e che perciò il libretto sia stato cominciato nel 1915. Ciò troverebbe conferma in certe affermazioni del primo strato di voci su alcune figure mitologiche, affermazioni in disaccordo con qualsiasi cosa dichiarata altrove, e che offrono scorci di uno stadio anteriore perfino ai *Racconti ritrovati*.

Il quadernetto naturalmente continuò a essere usato e molte voci (in pratica tutte quelle della seconda metà dell'alfabeto) sono successive al primo strato, benché sulla loro data nulla si possa dire di preciso, se non che la totalità di esse appartiene al periodo (o lo precede di poco) dei *Racconti ritrovati*.

In LQ le parole sono ordinate secondo le «radici» e una nota precisa all'inizio:

Le radici sono in maiuscolo e non sono affatto parole in uso, ma servono come spiegazione delle parole raggruppate insieme, e come collegamento tra queste.

Nella formulazione delle radici e nell'attribuire i vocaboli all'una o all'altra vi sono numerose incertezze, espresse da punti interrogativi, come se mio padre oscillasse tra diverse idee etimologiche; in alcuni casi sembra

chiaro che la parola era, per così dire, «là», ma la sua derivazione doveva essere ancora determinata con sicurezza, e mai viceversa. Anche le radici sono spesso difficili da rappresentare, perché alcune consonanti recano segni diacritici non ben precisi. Le note sui nomi riportate qui avanti suscitano, com'è inevitabile, un'impressione leggermente migliore che non il quadernetto stesso.

L'altro libriccino è un dizionario della lingua gnomica, il *Goldogrin*, e vi alluderò con «LG» (Lessico Goldogrin, ossia gnomico). Questo non è ordinato in modo storico, per radici (anche se occasionalmente ne sono riportate alcune), ma piuttosto, almeno nei progetti, come un dizionario corrente; contiene un numero notevole di vocaboli. Si intitola *i Lam na Ngoldathon* (cioè «la lingua degli Gnomi»): *Goldogrin*, e reca la data 1917. Sotto il titolo è scritto: *Eriol Sarothron* («Eriol il Viaggiatore»), *altrimenti chiamato Angol, ma Ottor Wáfre* tra la sua gente (v. p. 32)⁴⁷.

In questo caso la difficoltà maggiore risiede nell'uso intenso che mio padre fece del quadernetto, correggendo, scartando, aggiungendo strato dopo strato, tanto che alcune parti sono divenute assai ardue da interpretare. Per di più, i successivi cambiamenti nelle forme di una voce non furono necessariamente estesi anche alle voci connesse; di conseguenza, gli stadi di una concezione linguistica in rapida espansione sono rappresentati in modo molto confuso. Questi libriccini erano materiali di lavoro e in nessun caso costituivano il risultato di idee definitive (è del resto chiaro come in particolare LG abbia accompagnato pari passo l'effettiva composizione dei *Racconti*). Le lingue, inoltre, mutavano perfino mentre il primo «strato» entrava in LG; per esempio, la parola *mô*, «pecora», fu in seguito sostituita con *moth*, ma più avanti nel dizionario la forma *uimoth*, «pecora delle onde», fu registrata direttamente così.

È subito evidente come, già a questo stadio, dietro alle lingue esistesse una struttura storica estremamente sofisticata e complessa dal punto di vista fonetico; ma sembra che (cosa sfortunata e frustrante) da quei giorni si sia conservato ben poco in forma di descrizione fonologica o grammaticale. Non ho trovato nulla, per esempio, che spieghi anche nel modo più approssimativo le relazioni fonologiche tra le due lingue. Una vecchia analisi del genere esiste per il Qenya, ma le modifiche e le aggiunte successive l'hanno resa un tale imbroglione (mentre il materiale è, in ogni caso, intrinsecamente assai complicato) che non sono stato in grado di utilizzarla in alcun modo.

⁴⁷ L'annotazione riguardo *Angol* ed *Eriollo* cui si accenna a p. 32 è scritta sul retro della copertina di LG.

Il tentativo di sfruttare materiale successivo per chiarire le idee linguistiche del primo periodo sarebbe, in questo libro, decisamente poco pratico. Tuttavia, l'esame dei due vocabolari mostra nel modo più chiaro possibile con quale profondità si intreccino gli sviluppi della mitologia e dei linguaggi, e pubblicare i *Racconti ritrovati* senza accludere nulla che cerchi di mostrare le connessioni etimologiche dei nomi che vi appaiono darebbe luogo a gravi travisamenti. Esporrò pertanto più dati possibili ricavandoli da questi quadernetti, ma senza aggiungervi nessuna speculazione. È evidente, per esempio, come un principio fondamentale nelle costruzioni etimologiche sia costituito da una lieve variazione delle antiche «radici» (causata soprattutto da differenze nelle forme consonantiche), il che, nel corso dei tempi, si traduce in situazioni semantiche assai complesse; oppure, come sia attivo un vecchio *ablaut* (variazione, di lunghezza o qualità, di vocali in una serie [in italiano *apofonia* (N.d.T.)]); ho tuttavia ritenuto che la cosa migliore fosse limitarmi al tentativo di esporre più chiaramente possibile il contenuto dei dizionari.

È senz'altro notevole il fatto che mio padre abbia introdotto qua e là una sorta di «gioco di parole storico»: così, per esempio, la radice SAHA, «essere caldo», produce (accanto a *saiwa*, «caldo», o *sára*, «ardente») *Sahôra*, «il Sud»; e da NENE, «scorrere», derivano *nen*, «fiume», *nénu*, «ninfea gialla», e *nénubar* «laghetto di ninfee» - cfr. *nenuphar* «ninfea», francese moderno *nénufar*, italiano *nenùfaro*. Vi sono anche numerose somiglianze con l'inglese antico, ovviamente non casuali, come *hôr*, «vecchio», *HERE*, «governare», *rûm* «(sussurro) segreto».

Si osserverà che numerosissimi elementi delle lingue successive, il Quenya e il Sindarin come sono noti dalle opere pubblicate, risalgono già agli inizi; i linguaggi, al pari delle leggende, erano continuamente soggetti a evoluzione, espansione e raffinamento. Tuttavia la posizione storica delle due lingue e le loro relazioni, com'erano concepite a quest'epoca, dovevano poi essere trasformate in maniera radicale: v. pp. 54 s.

L'ordinamento del materiale si è dimostrato difficile, e in realtà è pressoché impossibile renderlo più soddisfacente senza una comprensione migliore delle parentele e delle loro mutevoli formulazioni. Il sistema da me adottato consiste nel fornire gruppi di vocaboli etimologicamente apparentati, sia in Quenya sia in gnomico, sotto un nome importante che contenga uno di loro; a questa voce si fa riferimento negli altri casi in cui ricorre una parola del gruppo (per esempio *glor-* in *Glorvent*, *Bráglorin* rimanda alla voce *Laurelin*, dove sono elencati i termini etimologicamente

connessi con *Qenya laurë*, «oro»⁴⁸. È segnalato ogni nome che compare in questo volume dei *Racconti ritrovati*, qualora sia stata reperita una qualsiasi informazione contemporanea sulla sua etimologia: i nomi esclusi dalla seguente lista o mi sono del tutto oscuri o, per lo meno, non possono essere identificati con un minimo di sicurezza. Sono inclusi anche i nomi scartati, sulle stesse basi, ma li si è riportati sotto quelli che ne hanno preso il posto (per esempio *Dor Uswen* compare sotto *Dor Faidwen*).

L'elenco di nomi secondari dei Valar, scritto su pagine libere di risvolto nel racconto *L'avvento dei Valar* (v. p. 106), è indicato come «l'elenco di nomi Valar». Il segno < è usato solo quando appare nel dizionario della lingua gnomica, come *alfa* < *alchwa*, e significa che l'uno è storicamente derivato dall'altro: qui in Appendice non allude a correzioni apportate da mio padre nei dizionari stessi.

Ainur Tra le voci originali di LQ compaiono *ainu* «un dio pagano» e *aini* «una dea pagana», insieme con *áye* «ave!» e *Ainatar* «Ilúvatar, Dio». (Naturalmente nessuno, *entro* il contesto della mitologia, può chiamare gli Ainur «pagani».) LG ha *Ain*: «anche con forme distintive masch. e femm. *Ainos* e *Ainil*, un Dio, cioè uno dei Grandi Valar».

Alalminórë V. *Aldaron, Valinor*. In LQ Alalminórë è chiosato con «Terra d'Olmi, una delle province di Inwinórë dov'è situata Kortirion (Warwickshire)»; cioè *Alalminórë* = Warwickshire (v. pp. 33 s.). Vocaboli gnomici sono *lalm* o *larm*, anche *lalmir*, «olmo».

Aldaron In LQ è registrata una radice ALA «spiegarsi», con i derivati *alda* «albero», *aidëa* «ombreggiato da alberi», *aldëon* «viale d'alberi» e *alalmë* «olmo» (v. *Alalminórë*). In LG questo nome di Oromë appare come *Aldor* e *Ormaldor* (*Oromë* è *Orma* in gnomico); *ald* «legno», poi mutato in *âl*.

Alqaluntë LQ *alqa* «cigno»; LG *alcwi*, con il termine *Qenya* equivalente qui indicato come *alqë*, *alcwi*, poi mutato in *alfa* < *alchwa*. LQ *luntë* «nave» dalla radice LUTU, con altri derivati *lúto* «diluvio» e il verbo *lutta-*, *lutu-* «scorrere, galleggiare» (cfr. *Ilsaluntë*). LG ha in corrispondenza *lunta* «nave» e *lud-* «scorrere, fluire, galleggiare».

Aluin V. *Lúmin*.

Amillo Appare in LQ ma senza nessuna indicazione sul significato; *Amillion* è il mese di Amillo, febbraio (una delle voci più «primitive»).

⁴⁸ Forme *Qenya* e *Sindarin* più tarde sono citate solo in via d'eccezione. Per queste parole si consultino i dizionari riportati in *An Introduction to Elvish*, a cura di J. Allan, Bran's Head Books, 1978; e, inoltre, l'Appendice de *Il Silmarillion*.

Angaino Insieme con *angayassë* «sofferenza» e *angaitya* «tormento», *Angaino* in LQ appare separato dalle parole «del ferro» (v. *Angamandi*) ed è dapprima definito «un gigante», poi corretto con «la grande catena». In LG Melko ha un nome *Angainos*, accompagnato dalla nota: «Non confondere gnomico *Angainos* con Qenya *Angaino* (gnomico *Gainu*), la grande catena di *tilkal*». Sotto *Gainu* appare un'annotazione più tarda: «Popolarmente connesso con *ang* "ferro", ma in realtà = "tormentatore"».

Angamandi LQ ha *anga* «ferro» (che è la *a* di *tilkal*, p. 117), *angaina* «di ferro», *Angaron(ti)* «Monti di Ferro» e *Angamandu* o *Eremandu* «Inferni di Ferro» (aggiunto poi: «o *Angamandi*, plurale»). Le forme gnomiche sono *ang* «ferro» (come in *Angol*, v. sotto Eriol), *angrin* «di ferro» e *Angband* - che, stranamente, in LG è spiegato come «la grande fortezza di Melko dopo la battaglia dell'Innumerevole Lamento fino a quella dello Stagno del Crepuscolo» (quando Tulkas sconfigge infine Melko). V. *Mandos*.

Angol V. *Eriol*.

Arvalin V. *Eruman*.

Aryador È definito (p. 140) il nome di Hisilómë fra gli Uomini; ma secondo LG è una parola di origine Ilkorin, col significato di «terra o luogo d'ombra»; LQ *Arëandor*, *Arëanor* «nome di un distretto montuoso, la dimora della Gente delle Ombre» (v. p. 287). V. *Eruman*.

Asgon LG ha *Asgon* «nome di un lago nel Dor Lómin (Hisilómë), Q. *Aksanda*»; LQ ha *aksa* «cascata», il cui equivalente gnomico, dello stesso significato, è *acha*. (Nei dizionari nulla è spiegato a proposito del più tardo nome *Mithrim*.)

Aulë Una parola *aulë* «ispido» appare in LQ come derivato di una radice OWO (da cui anche *oa* «lana» e *uë* «vello»), ma senza che nulla indichi una connessione con il Vala. La forma gnomica del nome è *Óla*, mutata in *Óli* senz'altra aggiunta. Nell'elenco di nomi Valar *Aulë* è chiamato anche *Tamar* o *Tamildo*. Questi sono riportati in LQ senza traduzione sotto la radice TAMA «fondere, forgiare», con *tambë* «rame» (la *t* di *tilkal*, p. 117), *tambina* «di rame» e *tamin* «forgia»; vocaboli gnomici sono *tam* «rame», *tambin* «di rame» e *tambos* «calderone». Per altri nomi di *Aulë* v. *Talka Marda*.

Aulenossë Per *nossë* «stirpe, popolo» v. *Valinor*.

Aur Nome gnomico del Sole; v. *Ûr*.

Balrog LG definisce *Balrog* «sorta di demone del fuoco; creature e servi di Melko». Con l'articolo la forma è *i Malrog*, plurale *i Malraugin*. Voci separate riportano *bal* «angoscia» (in origine consonante iniziale *mb*-) e

balc «crudele»; inoltre *graug* «demone». Sono citate le forme *Qenya araukë* e *Malkaraukë*. In LQ *Malkaraukë* è annotato, con altre parole come *malkanë* «tortura», sotto una radice MALA (MBALA) «(schiacciare), nuocere, danneggiare», ma il rapporto fra questa e MALA «schiacciare, spremere» (v. *Olórë Mallë*) è evidentemente lasciato indeciso. Appaiono anche *Valkaraukë* e *valkanë* «tortura», ma di nuovo la relazione non è chiarita.

Bráglorin Definito nel testo (p. 225) «il vascello ardente», ma tradotto in LG «Carro d'Oro, un nome del Sole» con una nota: «anche in forma analitica *i Vreda Loriol, brada* «carro». Per *-glorin* v. *Laurelin*.

Bronweg LG ha *Bronweg* «(il costante), nome di un famoso Gnomo», con parole connesse quali *brod, bronn* «risoluto» e *bronweth* «costanza». In LQ *Voronwë* (v. p. 51) «il fedele» è derivato dalla radice VORO, con *vor, voro* «sempre», *voronda* «fedele», *vorima* «eterno», ecc. Cfr. *Vorotemnar*. La comune terminazione *-weg* non è riportata da LG, ma cfr. *gweg* «uomo», plurale *gwaith*.

Cûm a Gumlaith «Tumulo del Primo Dolore», tomba **di** Bruithwir, p. 179.

LG *cûm* «tumulo, soprattutto sepolcrale» (anche *cum-* «giacere», *cumli* «giaciglio»); *gumlaith* «stanchezza di spirito, dolore» (*blaith* «spirito»),

Cûm a Thegranaiþhos V. la voce precedente. LG *thegra* «primo, principale» e *thegor* «capo»; *naitha-* «lamentarsi, piangere, gemere per» e *naithol* «miserabile».

Danuin LG ha *dana* «giorno (ventiquattr'ore)» e cita *Qenya sana* (non in LQ); *Dana* era lezione precedente per *Danuin* (p. 269). Il medesimo elemento appare in *Lomendánar* «Giorni di Crepuscolo».

Dor Faidwen Gnomico *dôr* (< *ndor-*) «paese (disabitato), regione, popolo del paese»; v. *Valinor*.

Nel testo *Dor Faidwen* è tradotto «Terra di Liberazione» (p. 19); LG ha *faidwen* «libertà» e molte parole apparentate, come *fair* «libero», *faith* «libertà», ecc. In LQ sotto la radice FAYA appaiono *fairë* «libero», *fairië* «libertà» e *faïnu-* «liberare».

Dor Faidwen è la forma finale assunta dal nome gnomico di Tol Eressëa dopo molte correzioni (p. 29), ma ben poco si può dire a proposito dei nomi precedenti. *Gar* in *Gar Eglos* è una parola gnomica significante «luogo, distretto». *Dor Us(g)wen*: LG riporta il tema *us-* «lasciare, partire» (anche *uthwen* «uscita»), e LQ sotto la radice USU «fuggire» ha *uswë* «uscita, fuga» e *usin* «egli fugge».

Dor Lómin V. *Valinor*, Hisilómë.

Eärendel Un elenco di nomi reperibile in una nota a *La caduta di Gondolin* contiene l'affermazione, attribuita a Cuorpiccino figlio di Voronwë, che Eärendel avesse «qualche parentela con le parole elfiche *ea* ed *earen*, "aquila" e "nido d'aquila"», e in LQ questi termini (qui entrambi significanti «aquila») sono riportati insieme con Eärendel, benché non vengano posti in esplicito rapporto. Nel racconto stesso si afferma che «ci sono parecchie interpretazioni tanto fra gli Elfi quanto fra gli Uomini» del nome Eärendel, e si suggerisce che fosse una parola di «qualche lingua segreta» parlata dalla gente di Gondolin.

LG ha una voce *Ioringli* «autentica forma gnomica del nome di Eärendel, nonostante sia stata adottata anche la forma *Eldar* e spesso lo si incontra in stato di transizione come *Iarendel*, *Iorendel*» (sulla differenza fra «gnomico» ed «*Eldar*» v. p. 54). Vocaboli gnomici per «aquila» sono *ior*, *ioroth*.

LQ ha una voce *Eärendilyon* «figlio di Eärendel (usato per ogni marinaio)»; v. p. 19.

Eldamar Per il primo elemento v. *Eldar*. - LQ riporta in gruppo le parole: *mar* (*mas-*) «dimora di uomini, la Terra, -landia», *mardo* «abitante», *masto* «villaggio» e *-mas* equivalente a inglese *-ton*, *-by* nei nomi di luogo (cfr. *Mar Vanwa Tyaliéva*; *Koromas*; *i Talka Marda* «Fabbro del Mondo», *Aulë*). In LG compaiono *bar* «casa» (< *mbar-*) e derivati, come *baros* «borgata», e anche *-bar* come suffisso «abitante» o «casa, *-ham* [suffisso inglese in toponimi (*N.d.T.*)]». L'equivalente gnomico di *Eldamar* è *Eglobar* (gnomico *Egla* = *Qenya Elda*): «*Eglobar* "Elfinia" = *Q. Eldamar*, cioè Patria degli Elfi; la terra al limitare di Valinor dove le fate dimorarono e costruirono *Kôr*. Anche nelle forme *Eglabar*, *Eglamar*, *Eglomar*. LQ afferma, in una voce molto vecchia, che *Eldamar* è «la spiaggia rocciosa nell'*Inwinórë* (Paese delle Fate) occidentale»; «sopra questa roccia fu costruita la bianca città chiamata *Kôr*».

Eldar In LQ *Elda* è riportato separatamente, senza connessioni etimologiche, e definito «un folletto della spiaggia, cioè un *Solosimpë* (pifferaio della costa)». Ciò lascia intravedere una concezione ancora anteriore a quella dei *Racconti ritrovati*: gli *Eldar* erano in origine gli Elfi Marini. LG ha la voce *Egla* «"una creatura di fuori", nome assegnato dai Valar alle fate e da loro largamente adottato, = *Q. Elda*» (v. p. 284); anche *eg*, *êg* «lontano, distante». L'associazione di *Eldar* con le stelle non risale agli inizi.

Erinti In LQ appare in una vecchia voce isolata (poi cancellata con un tratto di penna). Nulla è mai detto di Erinti nei *Racconti ritrovati*, ma in questa annotazione essa è definita la Vala dell'amore, della musica e della

bellezza, chiamata anche *Lotessë* e *Akairis* («sposa»), sorella di Noldorin e Amillo. Solo questi tre (dei Valar) hanno lasciato Valinor e dimorano a Inwenórë (Tol Eressëa); essa stessa abita in Alalminórë in un *korin* di olmi sorvegliato dalle fate. La seconda metà del mese di *avestalis* (gennaio) è chiamata Erintion.

Di tutto ciò non esiste traccia altrove; ma, com'è chiaro, quando Erinti diviene la figlia di Manwë e Varda, la sua dimora in Alalminórë è assegnata a Meril-i-Turingi, la Signora di Tol Eressëa.

Nell'elenco di nomi Valar Erinti è chiamata anche *Kalainis*; il termine compare in LQ, dove significa «maggio» ed è uno dei molti derivati della radice KALA (v. *Galmir*).

Eriol Ne *La Casetta del Gioco Perduto* (p. 20) *Eriol* è tradotto «Colui che sogna da solo». In LQ gli elementi di questa interpretazione sono riportati sotto le radici ERE «rimanere solo» (v. *Tol Eressëa*) e LORO «dormire» (v. *Lórien*). In LG appare l'annotazione citata a p. 32 secondo la quale gnomico *Angol* e *Qenya Eriollo* sono i nomi della regione «tra i mari» da cui viene Eriol (= Angeln nella penisola danese); e, altrove, in una nota isolata, *Angol* è derivato da *ang* «ferro» e *ôl* «scogliera», e si spiega che Eriol significa la stessa cosa - «essendo questo il nome delle fate per le parti [*sic*] della sua patria (scogliere-di-ferro)». Meril allude alle «coste scure» della sua terra (p. 112). Nella nota si afferma che l'interpretazione «Colui che sogna da solo» è un gioco di parole da parte di Lindo. Per *ang* «ferro» v. *Angamandi*. LG ha *ol, óla* «scogliera, precipizio sul mare», con le forme *Qenya ollo* e *oldō*. LQ riporta *ere(n)* «ferro o acciaio», e l'elemento appare anche nel nome *Eremandu*, forma alternativa di *Angamandu*, «Inferni di Ferro».

Eruman I nomi di questa regione sono complicati con la concezione originale della regione stessa (v. pp. 104 ss.). La forma *Erumáni* (che ricorre nei *Racconti* insieme con *Eruman*) appare in LQ sotto ERE «fuori» (cfr. *Neni Erúmëar*), senza altre spiegazioni. LG si dilunga alla voce *Edhofon*, il quale = Q. *Erumáni*: è una «terra tenebrosa fuori di Valinor e a sud della Baia delle Fate, che si estende fino alle basi del versante occidentale dei Monti di Valinor; il punto estremo a nord tocca le radici di Taniquetil, donde *Edhofon* < *Edusmānī-*, cioè oltre la dimora dei Mánir. Da qui anche il titolo Q. *Afalinan* o *Arvalion*, cioè vicino a Valinor». Tutto ciò sembra implicare che Taniquetil rappresentasse la «dimora dei Mánir», com'è comprensibile, dato che i Mánir erano particolarmente associati con Manwë (i vocaboli gnomici *móna* e *móni* vengono spiegati con «spiriti dell'aria, figli di Manwë»), e perciò Eruman era al di là (a sud) della loro residenza. V. *Mánir*.

LG afferma inoltre che Edhofon era chiamato *Garioth*; quest'ultima è «l'autentica forma gnomica» del nome *Aryador* (una parola di origine Ilkorin) «terra d'ombra», applicato qui non a Hisilómë ma a Edhofon / Eruman. Secondo LQ *Harwalin* «vicino ai Valar» contiene *har(e)* «vicino»; le voci di LG sono troppo confuse per essere citate, perché le forme di *Harwalin* / *Arvalin* vennero mutate in continuazione. Una voce recente di LG riporta un prefisso *ar-* «accanto, in compagnia di». Per *Habbanan* v. *Valar*.

Falassë Númëa Nel testo tradotto «Risacca Occidentale» (p. 147); v. *Falman, Númë*.

Falman In LQ la radice FALA ha i derivati *falma* «spuma», *falmar* «onda che s'infrange», *falas(s)* «costa, spiaggia» e *Falman* = *Ossë*; cfr. *Falassë Numéa, Falmaríni*. LG ha *falm* «frangente, onda», *falos* «battigia, risacca» e *Falmon* o *Falathron* «nomi di Otha [Ossë] = Q. *Falman* e *Falassar*».

Falmaríni V. *Falman*.

Fanturi in LQ *fantur*, senza traduzione ma riferito a Lórien e Mandos, è riportato sotto la radice FANA, con numerosi derivati che tutti alludono a visioni, sogni e sonno. In LG (in una voce tarda) la forma è *Fanthor*, plurale *Fanthaurin* «il nome di ognuno dei due fratelli, del sonno, della morte».

Fanuin LG ha *fann* «un anno». Per i nomi scartati *Lathos* e *Lathweg* (p. 269) v. *Gonlath*.

Faskala-númen, Faskalan Nel testo tradotto «Bagno del Sole Calante» (p. 226). LG ha *fas-* «lavare», *fasc* «pulito», *fasca-* «spruzzare, irrorare» e *fôs* «bagno». Per *-númen* v. *Númë*.

Fëanor L'unica testimonianza sul significato di questo nome è riportata sotto *Fionwë-Úrion*.

Fingolma V. *Nólemë*.

Finwë Come nome proprio non compare nei dizionari, ma LG ha un nome comune *finweg* «artigiano, uomo abile» (con *fim* «capace; mano destra» e altre parole correlate); per *weg* v. *Bronweg*. In LQ dalla radice FINI derivano *finwa* «sagace» e *finië, findë* «astuto». V. *Nólemë*.

Fionwë-Úrion *Fion* «figlio» appare separatamente in LQ (è aggiunta tarda e frettolosa), con l'annotazione «specialmente Fion(wë) il Vala». In gnomico è «*Auros Fionweg*, o *Fionaur Fionor*». In una voce posteriore di LG «*Fionaur (Fionor)* = Q. *Fëanor* (fabbro di coppe)», e tra quelle originali è compresa *fion* «ciotola, coppa». Non è indicato se esse si riferiscano a Fëanor lo Gnomo.

Per il secondo elemento (*Úrion, Auros*) v. *Úr*. Nell'elenco di nomi Valar *Fionwë* è chiamato *Kalmo*; v. *Galmir*.

Fui LQ ha *hui* «nebbia, oscurità, tenebra, notte» e *huiva* «tenebroso», e inoltre «*Fui* (= *hui*) sposa di *Vê*». In gnomico è chiamata *Fuil* «Regina della Tenebra», e parole connesse sono *fui* «notte» e *fuin* «segreto, oscurità».

Fumellar I «fiori del sonno» (papaveri) dei giardini di Lórien (p. 84). LQ riporta, sotto la radice FUMU «dormire», *fúmë* «sonno» e *fúmella*, *fúmellot* «papavero».

Galmir Nel testo tradotto «raggidoro» (un nome del Sole, p. 225). Deriva da gnomico *gal-* «splendere», in Qenya KALA «splendere come l'oro», di cui in LQ si indicano molti derivati, come *kala-* «splendere», *kálë* «mattino», *kalma* «luce del giorno», *Kalainis* «maggio» (v. *Erinti*), *kalwa* «bello», ecc. Cfr. *Kalormë*, *Kalaventë* e *I kal'antúlien*, «la luce è tornata» (p. 222).

Gar Lossion Nel testo tradotto «Luogo di Fiori» (nome gnomico di Alalminórë, p. 23). Per *Gar* v. *Dor Faidwen*. LG riporta *lost* «infiorescenza» e *lôs* «fiore», ma si sottolinea che probabilmente essi non sono correlati ed è meglio accostare *lôs* a *lass* «foglia», usato anche con il significato di «petalo». (LQ ha *lassë* «foglia», *lasselanta* «autunno».) V. *Lindelos*.

Glorvent Per l'elemento *Glor-* v. *Laurelin*. - LG ha *Glorben(d)* «nave d'oro», poi mutato in *Glorvent* «barca d'oro»; *benn* «forma, taglio, fattura», *benc*, *bent* «barchetta». LQ ha la radice VENE «modellare, intagliare, scavare», con i derivati *venië*, *venwë* «forma, taglio» e *venë* «barchetta, recipiente, piatto». Cfr. il titolo del disegno della «Nave del Mondo», *I Vene Kemen* (v. p. 96) e il nome del Sole *i Kalaventë* (*Kalavénë*).

Golfinweg V. *Nólemë*, *Finwë*.

Gondolin LQ non riporta questo nome, ma *ondo* «pietra» appare sotto la radice ONO «duro». In LG *Gondolin* = Qenya *Ondolin* (mutato in *Ondolinda*) «pietra cantante». Appare anche una voce *gond* «grande pietra, roccia»; più tardi questa fu sostituita con *gonn* e venne aggiunta una nota secondo cui *Gondolin* = *Gonn Dolin*, insieme con una voce *dólin* «canto». V. *Lindelos*.

Gong LG non aggiunge nessuna informazione oltre quanto è detto a p. 296, nota 10, tuttavia confronta con *sithagong* «libellula» (*sitha* «mosca», *Sithaloth* o *Sithalochta* («grappolo di mosche»), le Pleiadi).

Gonlath È questo il nome della grande roccia di Taniquetil cui viene legata la gomena di Fanuin (p. 219); il secondo elemento dev'essere pertanto

gnomico *lath* «un anno», che appare anche nei nomi scartati di Fanuin, *Lathos* e *Lathweg* (p. 269). Per *Gon-* v. *Gondolin*.

Gwerlum Riportato in LG con la traduzione «Tessitenebra»; *gwer-* «girare, serpeggiare, piegare», ma usato anche nel senso della radice *gwidh-* «intrecciare, tessere». LQ ha una radice *GWERE* «girare, roteare, attorcigliare», tuttavia *Wirilómë*, nome del grande Ragno, è registrato sotto la radice *GWIDI*, da cui anche *windelë* «telaio» e *winda*, *wistë* «trama». Il nome del grande gorgo *Wiruin* (p. 202), non compreso nei dizionari, deve appartenere a questo contesto. Per l'elemento *-lómë*, *-lum* v. *Hisilómë*.

Haloisi Velikë (Sul disegno della «Nave del Mondo», p. 97.) In LQ *haloisi* «il mare (in burrasca)» appare sotto una radice *HALA*, con gli altri derivati *haloitë* «salto» e *balta-* «saltare».

A Qenya *velikë* «grande» corrisponde gnomico *beleg* «grande, possente» (come in *Beleg* l'Arciere del racconto di Túrin).

Helkar LQ sotto la radice *HELE* raggruppa *helkë* «ghiaccio», *helka* «glaciale», *hilkin* «gela» e *halkin* «gelato». LG ha *helc*, *heleg* «ghiaccio», *hel-* «gelare», *heloth* «gelo», ecc., e *helcor* «freddo artico, gelo estremo»; quest'ultimo fu mutato in *helchor* «freddo antartico, gelo estremo del Sud (il pilastro della Lampada Meridionale)». Q. *Helkar*.

Helkaraksë V. *Helkar*, *Helkaraksë* non compare in nessuno dei dizionari e il secondo elemento è oscuro, a meno che non sia da connettere con Q. *aksa* «cascata» (v. *Asgon*).

Heskil La radice *HESE* «inverno» in LQ ha i derivati *Heskil* «Coele dell'inverno», *Hesin* «inverno», *hessa* «morto, appassito» e *hesta-* «appassire». In LG appaiono *Hess* «inverno, specialmente come nome di Fuil», e *hesc* «appassito, morto; freddo». Per un altro nome di Fui Nienna v. *Vailimo*.

Hisildi V. *Hisilómë*.

Hisilómë Sotto la radice *HISI* LQ registra *hísë*, *histë* «crepuscolo» e *Hisinan* «Terra di Crepuscolo». Per la traduzione di *Hisilómë* come «Crepuscoli Ombrosi» v. p. 131. La radice *LOMO* ha molti derivati, come *lómë* «crepuscolo, buio, oscurità», *lómëar* «figlio del buio» (cfr. *Lómëarni*), *lómin* «ombra, tenebra», *lómir* «io nascondo» e *lomba* «segreto». Cfr. *Wirilómë*. Parole gnomiche sono *lôm* «buio, ombra», *lómin* «ombroso, buio» e come nome «buio»: così *Dor Lómin*. Lo stesso elemento ricorre in *Lomendánar* «Giorni di Crepuscolo».

- Ilinsor** Una voce tarda di LG riporta *Glinthos* = Qenya *Ilinsor*, Timoniere della Luna. Il primo elemento è probabilmente *glint* «cristallo». *Ilinsor* non compare in LQ.
- Ilkorin** Un prefisso negativo *il-* appare in entrambi i dizionari; in LG si afferma che *il-* «indica l'opposto, il rovesciamento, ossia è più di una semplice negazione». V. *Kôr*.
- Ilsaluntë** (Nome della Luna). *Ilsa* è definito in LQ «il nome mistico dell'argento, come *laurë* lo è dell'oro»; è la *i* di *tilkal*, p. 117. Per *luntë* «nave» v. *Alqaluntë*. Il nome gnomico è *Gilthalont*; viene precisato che propriamente *giltha* «metallo bianco» è lo stesso che *celeb* «argento» (Q. *telpë*), ma vale ora anche per *gais* «acciaio», *ladog* «stagno», ecc., in quanto contrapposti a *culu* «oro»; *culu*, a sua volta, è termine poetico per «oro», ma viene «usato nel mito anche come nome di categoria per tutti i metalli gialli e rossi, al pari di *giltha* per quelli bianchi e grigi». V. *Telimpë*.
- Ilterendi** Nel testo i ceppi sono chiamati *Ilterendi* «perché non potevano essere limati o infranti» (p. 118); ma in LQ la radice TERE ha derivati con il senso di «forare» (*tereva* «bucare», *teret* «trivella, succhiello»).
- Ilúvatar** Il significato originale del nome era, senza possibilità di dubbio, «Padre del Cielo» (in LQ appare *atar* «padre»); v. *Ilwë*.
- Ilverin** Nome elfico di Cuorpiccino figlio di Bronweg. Il nome scartato *Elwenildo* (p. 56) contiene la parola *elwen* «cuore» riportata da LQ; LG ha il termine *ilf* «cuore (usato soprattutto per i sentimenti)», e numerosi nomi (*Ilfin(g)*, *Ilfiniol*, *Ilfrith*) corrispondenti a Qenya *Ilwerin*.
- ilwë** In LQ la parola *ilu* è chiosata con «etere, le arie sottili fra le stelle», mentre in LG il nome gnomico di Ilúvatar, *Ilon*, è detto corrispondere a Qenya *Ilu*. In LQ *ilwë* era dapprima tradotto «cielo, cieli», cui fu in seguito aggiunto «l'aria azzurra intorno alle stelle, gli strati di mezzo»; a ciò fa riscontro gnomico *ilwint* - riguardo al quale in LG è spiegato che la forma autentica *ilwi* o *ilwin* fu corrotta in *ilwint* per associazione con *gwint* «volto», come se significasse «volto di Dio». Altri vocaboli gnomici sono *Ilbar*, *Ilbaroth* «cielo, l'estrema regione oltre il mondo»; *Ilador*, *Ilathon* = Ilúvatar, e *ilbrant* «arcobaleno» (v. *Ilweran*).
- Ilweran** LQ riporta *Ilweran*, *Ilweranta* «arcobaleno» (un altro termine Qenya per l'arcobaleno è *Iluqinga*, dove *qinga* significa «arco»; *qingi-* «vibrare di corde, arpa»). Le forme gnomiche corrispondenti sono *Ilbrant* o *Ilvrant*, che secondo LG sono erroneamente associate con *brant* «arco (per tirare)»; il secondo elemento è invece connesso con *rantha* «arco, ponte», come mostra Q. *Ilweran(ta)*.

Ingil In LG i nomi gnomici del figlio di Inwë sono *Gilweth* e *Githilma*; *Gil* è la stella Sirio, ed è precisato che questo divenne il nome di Gilweth dopo che egli salì nei cieli e «a somiglianza di una grande ape recante miele di fiamma seguì Daimord [Telimektar, Orione]»; v. *Nielluin, Telimektar*. Nessuna spiegazione è fornita a proposito di questi nomi, ma *Gil(weth)* si connette chiaramente con *gil-* «scintillare», *gilm* «chiaro di luna» e *giltha* «metallo bianco» (v. *Ilsaluntë*). Per *Githilma* v. *Isil*.

Inwë In LQ il nome dell'«antico re delle fate che le guidò nel mondo» è un derivato della radice INI «piccolo», da cui anche l'aggettivo *inya* e i nomi *Inwilis, Inwinórë* «Paese delle Fate» e «Inghilterra» (quest'ultimo cancellato con un tratto di penna). Tol Eressëa, si spiegava qui, fu chiamata *Inwinórë* da Inwë, ma poi l'affermazione fu sostituita dicendo che essa ebbe il nome di *Ingilnórë* da suo figlio Ingil. Queste voci si riferiscono a concezioni molto vecchie (v. *Alalminórë, Eldamar*). Per altri nomi di Inwë v. *Inwithiel, Isil*.

Inwir V. *Inwë*. In LG il «clan nobile dei Tilthin» (Teleri) è chiamato *Imrin*, singolare *Im* (v. *Inwithiel*).

Inwithiel Nei testi *Inwithiel*, nome gnomico di Re Inwë, è correzione di (*Gim*)*Githil* (pp. 30, 155). In LG *Inwithiel* e *Githil* sono riportati come aggiuntivi ai suoi nomi veri e propri *Inweg* o *Im*. V. *Isil*.

Isil Nel racconto *L'avvento degli Elfi* (p. 136) Inwë è chiamato *Isil Inwë*, e in LG la forma gnomica equivalente a *Isil* è *Githil* (al nome di suo figlio *Githilma* corrisponde *Qenya Isilmo*). In LQ appare una radice ISI (*iska* «pallido», *is* «neve leggera»), cui si dice equivalga gnomico *ith-* o *gith-*; LG riporta *ith* «neve fine».

Kalaventë V. *Galmir, Glowent*.

Kalórmë Appare in LQ tra i derivati della radice KALA (v. *Galmir*), con il significato di «cresta di colli sopra cui sorge il Sole»; *ormë* = «sommità, cresta», da una radice ORO con l'evidente significato base di «salire»: *or* «su», *oro* «colle», *oro-* «salire», *orto-* «alzare», *oronta* «ripido», *orosta* «ascensione», ecc.; gnomico *or* «su, sulla cima», *orod, ort* «montagna», *orm* «cima di collina» e *oros, orost-* «che sale». Cfr. *Oromë, Orossi, Tavrobel*.

Kapalinda (La fonte del fiume nel luogo dove i Noldoli sono confinati in Valinor, p. 188.) LQ ha *kapalinda* «sorgente d'acqua» tra i derivati della radice KAPA «slanciarsi, scaturire»; *linda* è oscuro.

Kaukareldar Sotto la radice KAWA «curvarsi» in LQ appaiono i derivati *kauka* «storto, curvo, gobbo», *kauko* «gobba», *kawin* «mi chino», *kaurë* «paura» e *kaurëa* «timoroso».

Kelusindi (Il fiume nel luogo dove i Noldoli sono confinati in Valinor, p. 188; nel testo chiamato *Simúmen*.) In LQ sotto la radice KELE, KELU «scorrere, fluire, gocciolare» compaiono numerosi derivati, fra cui *kelusindi* «un fiume», anche *kelu*, *kelumë* «acqua corrente», *kektelë* «fontana» (anche nella forma *ektelë*), ecc. Per *-sindi* v. *Sirion*.

Kémi LQ riporta *kemi* «terra, suolo, terreno» e *kemen* «suolo», dalla radice KEME. Il nome gnomico è *Címir*, il quale = Q. *Kémi* «Madre Terra». Esiste anche una parola gnomica *grosgen* «suolo», dove *-gen* è detto corrispondere a Q. *kémi*.

Koivië-néni «Acque di Risveglio». In LQ sotto la radice KOYO «avere vita» appaiono i derivati *koi*, *koirë* «vita», *koitë* «essere vivente», *koina*, *koirëa* «vivo», *koiva* «desto» e *koivië* «risveglio». LG riporta *cuil* «vita», *cuith* «vita, corpo vivente», ecc.; *cwiv-* «essere desto», *cwivra-* «risvegliare» e *cuivros* «risveglio»: *Nenin a Gwivros* «Acque di Risveglio». Per *-néni*, *Nenin* v. *Neni Erumëar*.

Kópas LQ ha *kópa* «porto», l'unica parola riportata sotto la radice KOPO «tenere, custodire». In LG compare *gobos* «porto» con un riferimento a Q. *kópa*, *kópas-*, inoltre *gob* «incavo della mano» e *gobli* «valletta».

Kôr In LQ il nome appare sotto la radice KORO «riverire?», con l'annotazione «l'antica città costruita sopra gli scogli di Eldamar, da cui le fate marciarono nel mondo»; insieme sono inoltre riportati *korda* «tempio» e *kordon* «idolo». La forma gnomica qui registrata è *Côr*, ma in LG *Côr* («il colle delle fate e la città su di esso vicino alle coste della Baia delle Fate») fu sostituito con *Gwâr*, *Goros* «= Q. *Kôr*, la città sul colle tondo». Questa interpretazione del nome *Kôr*, com'è chiaro, modifica quella di LQ, che si accorda con il primo strato di voci. Per maggiori notizie v. *korin*.

korin V. *Kôr*. LQ riporta una seconda radice KORO (cioè distinta da quella che dà origine a *Kôr*), con il significato di «essere tondo, rotolare», e derivati come *korima* «tondo», *komë* «pagnotta» e anche *korin* «recinto circolare, soprattutto in cima a un colle». Alla stessa epoca in cui *Cor* fu sostituito con *Gwâr*, *Goros*, in LG fu introdotto il vocabolo *gorin* (*gwarin*) «cerchio d'alberi, = Q. *korin*»; tutte queste forme derivano dalla medesima radice (*gwas-* o *gor-* < *guor* = Q. *kor-*), che sembra significare «rotondità»: così nel racconto *L'avvento degli Elfi* «gli Dèi chiamarono il colle *Kôr*, a motivo del suo aspetto tondeggiante e liscio» (p. 145).

Koromas Una voce a sé stante e tra le prime di LQ definisce *Kormas* (la forma del testo anteriore alla correzione in *Koromas*, p. 30) a questo modo: «la nuova capitale delle fate dopo la loro ritirata dal mondo ostile a

Tol Eressëa, ora Inwinórë. Fu così chiamata in memoria di Kôr e, a causa della grande torre, venne detta anche Kortirion». Per *-mas* v. *Eldamar*.

Kortirion La parola *tirion* «torre possente, città su un colle» è riportata in LQ sotto la radice TIRI «innalzarsi» insieme con *tinda* «punta», *tirin* «alta torre» e *tirios* «città con mura e torri». Esiste anche un'altra radice TIRI, che differisce nella natura della consonante mediana, col significato di «sorvegliare, custodire, tenere; guardare, osservare», da cui *tiris* «guardia, vigilia», ecc. In LG compaiono *tir-* «stare all'erta, attendere», *tirin* (forma poetica *tirion*) «torre di guardia, torretta» e *Tirimbrithla* «la Torre di Perla» (v. *Silmarilli*).

Kosomot Figlio di Melko (v. p. 107). Con un secondo elemento diverso, ossia come *Kosomoko*, il nome appare in LQ sotto la radice MOKO «odiare» (*mokir* «io odio»), mentre si afferma che la forma gnomica corrispondente è *Gothmog*. Il primo elemento è da una radice KOSO «lottare», in gnomico *goth* «guerra, lotta», con molti termini derivati.

Kulullin Il nome non è registrato fra i derivati di KULU «oro» in LQ, né appare fra i termini gnomici (per lo più nomi del Sole) contenenti *culu* in LG. Per il significato di *culu* in gnomico v. *Ilsaluntë*.

Laisi V. *Tári-Laisi*.

Laurelin LQ ha *laurë* «oro (più o meno lo stesso di *kulu*)» e *laurina* «aureo», *laurë* è la *l* finale di *tilkal* (p. 117, dove si afferma che questo è il nome «magico» dell'oro, come *ilsa* lo è dell'argento). I termini gnomici sono *glôr* «oro» e *glorin*, *glôriol* «aureo», ma LG non riporta nessun nome dell'Albero d'Oro. Cfr. *Bráglorin*, *Glorvent*.

limpë *limpë* «bevanda delle fate» appare in LQ sotto la radice LIPI, con *lipte-* «gocciolare», *liptë* «gocciolina» e *lipil* «bicchierino». Le forme corrispondenti in LG sono *limp* o *limpelis* «la bevanda delle fate», *lib-* «gocciolare», *lib* «goccia» e *libli* «bicchierino».

Lindeloksë In un luogo del testo è emendamento di *Lindeloktë* ed è a sua volta corretto in *Lindelos* (p. 30), in altri casi è sostituito a *Lindelótë* e rimane così com'è (pp. 90, 155). V. *Lindelos*.

Lindelos *Linde-* è uno dei molti derivati della radice LIRI «cantare», come *lin* «melodia», *lindelë* «canto, musica», *lindelëa* «melodioso», *lirit* «poesia», *lirilla* «lai, canzone» (cfr. il *tirípti lirilla* di Rúmil, p. 50) e il nome del Vala *Lirilillo*. LG ha *lir-* «cantare» e *glír* «canto, poesia». *Lindelos* non compare in LQ, che riporta invece il nome *Lindeloktë* scartato nel testo (p. 30), qui tradotto «mazzolino cantante, laburno».

Loktë «fioritura (di corolle in grappoli o mazzetti)» è derivato da una radice LOHO, con *lokta-* «germogliare, mandar fuori foglie o fiori». Questa è

descritta come una forma ampliata della radice OLO «punta», da cui *olë* «tre», *olma* «nove» e *ólemë* «gomito». Un ulteriore ampliamento della radice è LO'O, da cui sono derivati *lótë* «fiore» (con *-lot* «la forma comune nei composti») e molti termini diversi; cfr. *Lindelótë*, un altro nome scartato dell'Albero d'Oro (pp. 90, 155) e *Wingilot*. Per le parole gnomiche v. *Gar Lossion*.

In LG non è reperibile nessun nome gnomico dell'Albero d'Oro, ma in effetti esso era *Glingol* (che in origine compariva nel testo, v. p. 30); LG ha *glin* «suono, voce, emissione» (anche *lin* «suono»), mentre un'annotazione rivela che *-glin*, *-grin* è un suffisso nei nomi di lingua, come *Goldogrin*, gnomico.

Lirillo (Un nome di Salmar-Noldorin, p. 172.) V. *Lindelos*.

Lómëarni (Un nome degli Elfi Scuri, p. 296 nota 6). V. *Hisilómë*.

Lomendánar «Giorni di Crepuscolo» (p. 77). V. *Hisilómë*, *Danuin*.

Lórien È un derivato della radice LORO «sonno», con *lor-* «dormire» e *lorda* «sonnolento, assonnato»; inoltre *olor*, *olórë* «sogno» e *olórëa* «sognante». (Per formazioni molto più tarde dalla radice, compreso il nome *Olórin* (Gandalf), v. *Racconti incompiuti*, pp. 524 s.) In LG compaiono *lûr* «sonno», *Lúriel* mutato in *Lúrin* = Qenya *Lórien*, e anche *olm*, *oloth*, *olor* «sogno, apparizione, visione» e *oltha* «mostrarsi come un'apparizione». Cfr. *Eriol*, *Olofantur*, *Olórë Mallë*.

Lúmin (Nome scartato per Aluin «Tempo», p. 269.) LG ha *lûm* «tempo», *luin* «trascorso, passato», *lu* «occasione, tempo», *lûtha* «passare (del tempo), accadere». Forse anche *Aluin* è da collocare in quest'ambito.

Luvier Ho tradotto questo termine sul disegno della «Nave del Mondo» con «Nubi» (p. 96), sulla base delle parole derivate in LQ dalla radice LUVU: *luvu-* «minacciare, covare», *lumbo* «nuvola nera minacciosa», *lúrë* «tempo cupo» e *lurëa* «scuro, nuvoloso». LG ha *lum* «nube», *lumbri* «tempo brutto», *lumbrin*, *lumba* «nuvoloso» e *lur-* «addensarsi, minacciare, di nuvole».

Makar Appare in LQ («Dio della battaglia») sotto la radice MAKÀ, con *mak-* «uccidere» e *makil* «spada». Il suo nome gnomico è *Magron* o *Magorn*, con le parole apparentate *mactha-* «uccidere», *macha* «strage, battaglia» e *magli* «grossa spada». V. *Meássë*.

Nell'elenco di nomi Valar Makar è chiamato anche *Ramandor*. Questo era il nome originario del Re delle Aquile ne *La caduta di Gondolin*, poi sostituito con *Sorontur*. In LQ, sotto la radice RAMA (*rama-* «gridare», *rambë* «urlo» e *ran* «rumore»), *Ramandor* è tradotto «l'Urlatore = Makar».

Mandos In LQ il nome è spiegato come «le aulë di Vê e Fui (inferno)», ed è accostato a *-mandu* in *Angamandu* «Inferni di Ferro». LG contiene questa voce: «*Bandoth* [poi mutato in *Bannoth*] (cfr. *Angband*) = Mandos: (1) la regione delle anime dei morti in attesa (2) il Dio che giudicava gli Elfi e gli Gnomi defunti (3) usato in modo improprio solo per la sua aula, correttamente chiamata *Giwê* [sostituito con *Gwî*] o *Ingwi*». Per questa distinzione fra la regione *Mandos*, dove dimoravano gli Dèi della morte, e le loro aule *Vê* e *Fui*, v. pp. 87, 102 s.

Mánir Non compare in LQ; ma LG ha «*móna* o *móni*: gli spiriti dell'aria, figli di Manwë». Ulteriori connessioni sono indicate in questa voce: «*manos* (plurale *manossim*): uno spirito che ha raggiunto i Valar o Erumáni (Edhofon). Cfr. *móna*, Q. *mánë*.» V. *Eruman* e pp. 104 ss. Altri termini sono *mani* «buono (solo degli uomini e del carattere), santo» (LQ *manë* «buono (morale)»), *mandra* «nobile» e *Manwëg* (Q. Manwë).

Manwë V. *Mánir*. I nomi gnomici sono *Man* e *Manweg* (per *-weg* v. *Bronweg*).

Mar Vanwa Tyaliéva Per *Mar* v. *Eldamar* e per *Vanwa* v. *Qalvanda*. *Tyalië* «gioco» è una voce isolata di LQ sotto la radice TYALA.

Meássë Una tarda e frettolosa voce di LQ aggiunge *Meássë* «sorella di Makar, Amazzone dalle braccia insanguinate» alla radice MEHE «grondare?», da cui *mear* «sangue rappreso». In LG essa è *Mechos* e *Mechothli* (*mechor* «sangue rappreso») e viene detta anche *Magrintha* «la braccia-rosse» (*magru* = *macha* «strage, battaglia», *magrusaig* «assetato di sangue»). Nell'elenco di nomi Valar è chiamata *Rávë* o *Ravenni*; in LQ la radice RAVA ha numerosi derivati, come *rauta-* «cacciare», *raust* «che caccia, che saccheggia», *Raustar* come nome di Oromë, *rau* (plurale *rávi*) «leone», *ravennë* «leonessa» e *Rávi* come nome di Meássë. In LG sono annotate forme molto simili: *rai* «leone», *rausta* «cacciare», *raust* «caccia».

Melko Il nome è registrato in LQ senza però nessun altro vocabolo etimologicamente affine. In LG il corrispondente è *Belca*, mutato in *Belcha*, con un'annotazione che ricorda

Qenya *velka* «fiamma». Nell'elenco di nomi Valar è chiamato *Yelur* (radice DYELE, da cui Qenya *yelwa* «freddo» e *Yelin* «inverno»); la forma gnomica è *Geluim*, *Gieluim* «nome di Belcha quando esercita la funzione opposta di freddo estremo, Q. *Yeloimu*», cfr. *Gilim* «inverno». Nell'elenco Melko è detto anche *Ulban(d)*, che in LQ appare chiosato con «mostro», sotto il prefisso negativo UL-; il figlio Kosomot (Gothmog) era «da Ulbandi» (p. 107). In gnomico altri suoi nomi sono *Uduvrin* (v. *Utumna*) e *Angainos* (v. *Angaino*).

Meril-i-Turingi *Meril* non compare in LQ, ma *turingi* «regina» è registrato con numerosissimi altri derivati della radice TURU «essere forte», inclusi *Turambar* (*Turumarto*) e *tur* «re». LG riporta *tur-* «potere, avere l'autorità di», *tur* «re», *turwin* «regina», *turm* «autorità, dominio; forza» e *turinghi* «principessa, specialmente titolo di Gwidhil». Cfr. *Sorontur*, *Valatúru*, *Tuor*.

LG ha inoltre queste aggiunte più tarde: «*Gwidhil-i-Durinthe* = *Meril-i-Turingi* Regina dei Fiori»; *gwehtra* «fiorire, prosperare»; inoltre il tema *gwedh-* è qui confrontato con *Qenya mer-*, che non appare in LQ.

Minethlos LG *min* «uno, singolo», *mindon* «torre, propriamente una torretta o un picco isolati», *mineth* «isola» e *Minethlos* «isola d'argento (Luna)» - la stessa traduzione che appare nel testo, p. 233. Sotto la radice MĪ LQ ha *mir* «uno» e *minqë* «undici»; sotto la radice MINI *mindon* «torretta». Il secondo elemento di *Minethlos* deve in effetti essere *lôs* «fiore» (v. *Gar Lossion*).

Miruvor LQ *miruvóre* «nettare, bevanda dei Valar» (v. p. 193), con *miru* «vino»; LG *mirofor* (o *gurmír*) «bevanda degli Dèi» e *mír*, *miros* «vino».

Moritarnon «Porta della Notte» (v. *Mornië*). LG registra *tarn* «porta» e *tarnon* «portiere». Cfr. *Tarn Fui*.

Mornië Non compare in LQ, ma è uno dei molti derivati della radice MORO, come *moru-* «nascondere», *mori* «notte», *morna*, *morqa* «nero» e *morion* «figlio del buio». (Particolare curioso è *Morwen* «figlia del buio», ossia il pianeta Giove. Nell'originale del racconto di Túrin sua madre non era chiamata Morwen.) Il nome gnomico della nave della morte è *Mornir*, aggiunto successivamente alle voci *morn* «scuro, nero», *morth* «oscurità» e *mortha* «fosco», con la nota: «la nave nera che bordeggia fra Mandos ed Erumáni, Q. *Mornië* (Dolore Nero)». Il secondo elemento è perciò *nîr* «dolore» (< *niër-*), cui è fatto corrispondere *Qenya nyérë*. Cfr. *Moritarnon*, *Moru*, *Morwinyon*.

Moru LG in un'aggiunta più tarda riporta *Muru* «un nome della Notte Primigenia personificata in Gwerlum o Gungliont», perciò nel testo ho preferito leggere *Móru* piuttosto di *Morn* (p. 187). Tra le voci originali di LG compare *múri* «oscurità, notte». V. *Mornië*.

Morwinyon Il nome della stella Arturo è tradotto nel testo (p. 219) «il luccichio al crepuscolo», e LQ, riportandolo sotto la radice MORO (v. *Mornië*), lo rende «luccichio nel buio». LQ ha una radice GWINI con il derivato *wintil* «luccichio».

Il nome gnomico è *Morwinthi*; presumibilmente connessi sono *gwin*, *gwinc* «scintilla, lampo» e *gwimla* «ammicco, balenio».

Murmenalda Nel testo tradotto «Valle del Sonno» o «la Valletta Assonnata» (pp. 282, 285). LQ sotto la radice MURU registra *muru-* «dormire», *murmë* «sonno» e *murmëa* «assonnato». Il secondo elemento è da una radice NĪDL, i cui derivati in LQ sono *nal(lë)* «valletta» e *nalda* «valle», usato in forma aggettivale. In gnomico compaiono *nal* «valletta, valle», *nal* «giù, verso il basso», *nalos* «che sprofonda o cala, pendio», *Nalosaura* «tramonto», ecc. Cfr. *Murmuran*.

Murmuran V. *Murmenalda*. LG riporta, come forma gnomica corrispondente a *Qenya Murmuran*, *Mormaurien* «dimora di Lúriel», ma questo nome sembra avere un'etimologia diversa: cfr. *Malmaurien* = *Olóré Mallë*, il Sentiero dei Sogni, e *maur* «sogno, visione».

Nandini In un foglio isolato dove appare un elenco dei differenti clan di «folletti», i Nandini sono «folletti delle valli». LQ registra una radice NARA con i derivati *nan(d)* «terreno boscoso» e *nandin* «driade»; LG ha *nandir* «folletto della campagna, Q. *nandin*», insieme con *nand* «campo, acro» (plurale *nandin* «campagna»), *nandor* «fattore», ecc.

Nauglath LG riporta i termini seguenti: *naug* e *naugli* «nano», *naugla* «dei nani», *nauglafel* «dalla natura di mano, cioè gretto, meschino» (v. p. 286). LQ non ha nulla di corrispondente, ma in LG si afferma che a *naug* equivale *Qenya nauka*.

Neni Erúmëar (Sul disegno della «Nave del Mondo», dove l'ho tradotto «Acque Estreme», p. 86.) LQ sotto la radice NENE «scorrere» ha *nen* «fiume, acqua», e la medesima forma ricorre in gnomico. *Erúmëa* «esterno, estremo» appare in LQ come un derivato di ERE «fuori», al pari di *Eruman*. Cfr. *Koivië-nëni*.

Nermir Nell'elenco di folletti cui si è alluso sotto *Nandini* i *Nermir* sono «folletti dei prati». LQ ha una voce isolata *Nermi* «spirito dei campi», e LG riporta *Nermil* «un folletto che frequenta prati e rive di fiumi».

Nessa Non compare nei dizionari. - Nell'elenco di nomi Valar è chiamata *Helinyetillë* e *Melesta*. In LQ, tra le primissime voci, *helin* è il nome della violetta o della viola del pensiero, e *Helinyetillë* è chiosato con «Occhi di Violetta»; cfr. *yéta* «guardare». Ma in LQ questo è un nome di Erinti. Agli inizi vi furono chiaramente molti ripensamenti a proposito dell'attribuzione di nomi e ruoli alle dee della Primavera (v. *Erinti*). *Melesta* è senza dubbio dalla radice MELE «amare» (*meles(së)* «amore», *melwa* «amabile», ecc.; gnomico *mel-* «amare», *meleth* «amore», *melon*, *meltha* «amato», ecc.).

Nieliqui In LQ il nome (*Nieliqui*, anche *Nielikki* e *Nyelikki*) è derivato dalla radice NYEHE «piangere» (v. *Nienna*). Dove cadono le sue lacrime

spuntano i bucaneve (*nieninqë*, lett. «lacrima bianca»), V. la poesia *Nieninqë* in J.R.R. Tolkien, *The Monsters and the Critics and Other Essays*, 1983, p. 215. Per *ninqë* v. *Taniquetil*.

Il secondo elemento di *Nieliqui* è presumibilmente dalla radice LIQI; da cui *linqë* «acqua», *liqin* «bagnato», *liqis* «trasparenza», ecc. (v. *Ulmo*).

Nielluin Nel testo (p. 219) il nome della stella Sirio è tradotto «l'Ape d'Azzurro» (v. *Ingil*). Il primo elemento è dalla radice NEHE, da cui *nektë* «miele», *nier* (< *neier* < *neier*) «ape da miele» e *nierwes* «alveare». In LQ il nome di Sirio è *Niellünë* o *Nierninwa*; sia *ninwa* sia *lünë* sono vocaboli Qenya significanti «blu». In gnomico la stella è chiamata *Niothluimi* = Qenya *Nielluin*: *nio*, *nios* «ape» con molte parole apparentate, e *luim* «blu».

Nienna In LQ *Nyenna*, la dea, compare sotto una radice NYE(NE) «belare», da cui *nyéni* «capretta», *nyéna-* «lamentarsi», ecc.; è tuttavia annotato: «oppure tutto alla radice NYEHE». Quest'ultima significa «piangere»: *nië* «lacrima» (cfr. *Nieliqui*) e *nyenyë* «pianto». In LG le forme del nome sono *Nenni(r)*, *Nenir* e *Ninir*, senza alcun collegamento etimologico, ma cfr. *nîn* «lacrima».

Noldoli La radice NOL «sapere» ha in LQ i derivati *Noldo* «Gnomo» con l'aggettivo *Noldorinwa*, *Noldomar* «Gnomilandia» e *Noldorin* «colui che dimorò per un poco in Noldomar e ricondusse gli Gnomi a Inwenórë». Sembra che *Noldomar* indichi le Grandi Terre. Ma è assai curioso che in queste voci, fra le più vecchie, «Gnomo» sia correzione di «Diavolo»; cfr. la poesia *Piedi di diavoletto* (1915), e il suo titolo antico inglese *Cumap pá Nithielfas* (p. 39).

In gnomico «Gnomo» è *Golda* («cioè il saggio»); *Goldothrin* indica «il popolo degli Gnomi», *Goldogrin* la loro lingua e *Goldobar*, *Goldomar* «Gnomilandia». In LG l'equivalente di *Noldorin* è *Goldriel*, che rappresenta la forma anteriore di *Golthadriel* nel testo prima che entrambe fossero eliminate (p. 32). V. *Nólemë*.

Noldorin V. *Noldoli*.

Nólemë Appare in LQ come nome comune, «sapienza profonda, saggezza» (v. *Noldoli*). Il nome gnomico di Finwë *Nólemë*, *Golfinweg* (p. 136), contiene il medesimo elemento, e così sicuramente anche l'altro nome *Fingolma*, che gli è assegnato negli schemi per il *Racconto di Gilfanon* (pp. 288 ss.).

I Nori Landar (Sul disegno della «Nave del Mondo», probabilmente con il significato di «Le Grandi Terre», pp. 96 s.). Per *nori* v. *Valinor*. Nulla di simile a *landar* appare in LQ; LG riporta un termine *land* (*lann*) «ampio».

Nornorë In LQ il nome ha la forma *Nornoros* «araldo degli Dèi», e con il verbo *nornoro-* «correre avanti, correre senza ostacolo» è derivato da una radice *NORO* «correre, cavalcare, far girare, ecc.». LG ha vocaboli affini: *nor-* «correre, rotolare», *norn* «ruota» e *nûr* «liscio, che rotola liberamente». Qui il nome che corrisponde a *Qenya Nomorë* è *Dronдор* «messaggero degli Dèi» (*dronđ* «corsa, direzione, pista» e *drô* «carreggiata, solco»); *Dronдор* fu in seguito mutato in *Dronúrin* (< *Noronôr-*) e *dronđ* in *dronn*.

Númë (Sul disegno della «Nave del Mondo.») In LQ *númë* «Ovest» è derivato dalla radice *NUHU* «chinarsi, curvarsi, piegarsi, abbassarsi»; altri termini sono *núta-* «piegarsi, abbassarsi», *númeta-*, *numenda-* «divenire basso (del Sole)» e *númëa* «nell'Ovest». Gnomico *num-* «abbassarsi, scendere», *númin* «nell'Ovest», *Auranúmin* «tramonto», *numbros* «pendenza, declivio» e *nunthi* «verso il basso». Cfr. *Falassë Númëa*, *Faskala-númen*, *Sirnúmen*.

Núri Nome di Fui Nienna: «Núri che sospira», p. 74. Esso compare senza traduzione in LQ sotto la radice *NURU*, con *núru-* «ringhiare (di cani), brontolare» e *nur* «grugnito, lagnanza». In gnomico è chiamata *Nurnil*, con i vocaboli apparentati *nur-* «ringhiare, brontolare», *nurn* «lamento» e *nurna-* «lamentarsi, lagnarsi».

Ô (Sul disegno della «Nave del Mondo»: «il Mare», pp. 96 s.) V. *Ónen*.

Oarni V. *Ónen*.

Olofantur V. *Lórien*, *Fanturi*.

Olórë Mallë Per *Olórë* v. *Lórien. malië* «via» appare in LQ sotto la radice *MALA* «schiacciare» (v. *Balrog*); la forma gnomica è *mal* «via pavimentata, strada», e l'equivalente di *Olórë Mallë* è *Malmurien* (v. *Murmuran*).

Ónen La radice 'O'O ha in LQ i derivati *Ô* (termine poetico) «il mare», *oar* «bimbo del mare», *oaris (-ts)*, *oarwen* «sirena» e *Ossë*; compare anche il nome *Ówen* (nel testo anteriore a *Ónen*, pp. 66, 90), che chiaramente ha il medesimo significato di *oarwen* (per *-wen* v. *Urwen*). Nei racconti la successiva forma *Uinen* è con ogni evidenza gnomica; LG *Únen* «Signora del Mare», poi mutato in *Uinen*. Si ha inoltre una forma *Oinen* (p. 256). Nell'elenco di nomi Valar *Ónen* è chiamata anche *Solórë* (v. *Solosimpi*) e *Ui Oarista*. Quest'ultimo appare in LQ con la definizione «Regina delle Sirene», insieme con *Uin* «la balena primigenia»; ma come questi nomi siano apparentati agli altri resta oscuro.

Orc [Nel testo, seguendo la consuetudine, tradotto «Orchi» (*N.d.T.*)] LQ *ork* (*orq-*) «mostro, demone». LG *orc* «diavolo», plurale *orcin*, *orchoth* (*hoth* «gente, popolo», *hothri* «esercito» e *hothron* «capitano»).

Oromë In LQ *Oromë* «figlio di Aulë» ricorre sotto una radice ORO distinta (evidentemente per la natura della consonante) da ORO (col significato di «ripidezza, salita») ricordata sotto la voce *Kalormë*; ma si dice che queste radici sono «alquanto confuse». La presente dà *órë* «l'alba, il Sorgere del Sole, Est», *órëa* «dell'alba, Orientale», *orontë*, *oronto* «Sorgere del Sole», *osto* «i cancelli del Sole» e *Ostor* «l'Est, il Sole quando esce dai candidi cancelli». Una nota afferma che Oromë dovrebbe forse essere collocato sotto l'altra radice, ma non c'è nessuna indicazione sulle parentele del nome. Ne *L'Occultamento di Valinor* (p. 260) Oromë possiede una conoscenza particolare dell'Est del mondo. Il suo nome gnomico è *Orma*; e nell'elenco di nomi Valar è chiamato anche *Raustar*, per il quale v. *Meássë*.

Oronto (Sul disegno della «Nave del Mondo», «Est») V. *Oromë*.

Orossi Nell'elenco di folletti ricordato sotto la voce *Nandini* gli *Orossi* sono «folletti dei monti»; il nome è perciò un derivato della radice ORO incontrata in *Kalormë*.

Ossë V. *Ónen*. Il nome gnomico è *Otha* o *Oth*.

Palisor V. *Palúrien*.

Palúrien Una delle prime voci di LQ riporta *Palurin* «l'ampio mondo» sotto una radice PALA, i cui derivati hanno il generale senso comune di «esser piano»; tra questi è *palis* «terreno erboso, prato rasato», da cui senza dubbio *Palisor*. In LG il nome corrispondente è *Belaurin*, *B(a)laurin*; ma essa è chiamata anche *Bladorwen* «l'ampia terra, il mondo con le piante e i frutti, Madre Terra» (parole connesse sono *blant* «piano, aperto, espansivo, franco», *blath* «pavimento» e *bladwen* «pianura»). V. *Yavanna*.

Poldórëa Non appare in LQ, ma LG riporta numerose forme corrispondenti: *Polodweg* = *Tulcus* (*polod* «potere, potenza, autorità»); *polodrin* «potente, anche nella forma poetica *Poldurin* o *Poldorin* che è soprattutto usata come epiteto di *Tulcus*; Q. *Poldórëa*».

Qalmë-Tári La radice è QALA «morire», dalla quale *qalmë* «morte», *qalin* «morto» e altre parole del medesimo significato. *Tári* è da TAHA: *tâ* «alto», *tára* «elevato», *tári* «regina», ecc.; gnomico *dâ* «alto», *dara* «elevato» e *daroth* «cima, picco». Cfr. *Taniquetil*.

Qalvanda La «Strada della Morte» (p. 258). V. *Qalmë-Tári*. Il secondo elemento è dalla radice VAHA: ne derivano inoltre il passato *vâ* «andai», *vand-* «via, sentiero», *vandl* «bastone» e *vanwa* «andato per la strada, passato, finito, perduto» (come in *Mar Vanwa Tyaliéva*). Cfr. *Vansamírin*.

Qerkaringa Il primo elemento è oscuro; per *-ringa* v. *Ringil*.

Qorinómi V. p. 275. La radice è QORO/QOSO, da cui *qoro-* «strozzare, soffocare», *qorin* «affogato, soffocato», ecc.

Rána Non compare in LQ, ma LG ha *Rân* «la Luna» (Q. *Rána*) e *Ranoth* «mese» (*Ranoth* è un nome scartato che precedeva *Ranuin*, p. 269). Nel testo (p. 232) si afferma che gli Dèi chiamarono la Luna *Rána*.

Ranuin V. *Rána*.

Ringil LG riporta *ringa* «umido, freddo, fresco», *ringwë* «brina, gelo» e *rin* «rugiada»; LG *rî* «frescura», *ring* «fresco, freddo, brezza improvvisa o soffio freddo» e (aggiunta successiva) *Ringli* «i freddi artici, il Polo Nord (v. il racconto dell'Avvento degli Ainur)». Cfr. *Qerkaringa*.

Rúmil Il nome non ricorre in nessuno dei due dizionari, ma sembra verosimilmente da connettersi con alcuni vocaboli riportati in LG: *rû* e *rûm* «segreto, mistero», *ruim* «segreto, misterioso», *ruí* «sussurro» e *ruitha* «sussurrare».

Salmar Il nome fa sicuramente parte dei derivati della radice SALA: *salma* «lira», *salmë* «il suonare l'arpa», ecc.

Samírien (La «Festa della Doppia Allegria», p. 171.) Presumibilmente derivato dalla radice MIRI «sorridere»; *sa-* appare in LQ come un «prefisso intensivo». Cfr. *Vansamírin*.

Sári Non appare in nessuno dei due dizionari, ma in LQ la radice SAHA/SAHYA dà *sâ* «fuoco», *saiwa* «caldo» e *Sahóra* «il Sud»; LG ha *sâ* «fuoco» (forma poetica *sai*), *sairin* «fiammeggiante», *saiwen* «estate» e altri vocaboli.

Sil Sotto la radice SILI LQ riporta un lungo elenco di vocaboli cominciati per *Sil* «Luna», tutti con il significato di candore o luce bianca, ma in esso non compaiono né *Silpion* né *Silmaril*. In LG *Sil* «propriamente = "Rosa di Silpion", v. il racconto della Fabbricazione del Sole e della Luna, ma spesso usato in modo poetico = Luna Intera o Rân». Nel racconto (p. 232) si afferma che le fate chiamarono la Luna «Sil, la Rosa» (lezione precedente «la rosa d'argento»).

Silindrin Il «Calderone della Luna» non appare in nessuno dei due dizionari; la forma più vicina è *Silindo* in LQ, dove è un nome di Giove. V. *Sil*.

Silmarilli V. *Sil*. In LG l'equivalente di «Q. Silmaril» è *silubril-* (*silum(b)aril-*), plurale *silubrilthin* (che appare nel testo, p. 152); un'aggiunta più tarda confronta con *brithla* «perla», *Qenya marilla* (non in LQ). In gnomico la Torre di Perla è chiamata *Tirimbrithla*.

Silmo V. *Sil*. In LQ *Silmo* è tradotto «la Luna», mentre in LG *Silma* è registrato come equivalente gnomico di *Qenya Silmo*.

Silpion V. *Sil*. I nomi gnomici sono *Silpios* o *Piosil*, ma il significato non è offerto.

Silubrilthin V. *Silmarilli*.

Sirion LQ radice SIRI «scorrere», con i derivati *sindi* «fiume» (cfr. *Kelusindi*), *sírë* «corrente d'acqua» e *sírma* «liquido, che scorre». In LG appaiono *sîr* «fiume», *siriol* «che scorre» e *Sirion* (termine poetico) «fiume, propriamente nome del famoso fiume magico che scorreva fra Garlisgion e Nantathrin» (*Garlisgion* il «Luogo di Canne» si è conservato in *Lisgardh* «la terra di canne alle Bocche del Sirion», *Racconti incompiuti* p. 56). Cfr. *Sirnúmen* e il nome che ha sostituito, *Numessir*.

Sirnúmen V. *Sirion*, *Númë*.

Solosimpi LQ riporta *Solosimpë* «i Pifferai della Costa», il cui primo elemento è dalla radice SOLO: *solmë* «onda» e *solor*, *solossë* «risacca, flutto» (cfr. *Solórë*, nome di Ónen); il secondo è invece da SIPI «zufolare, suonare uno strumento a fiato»: *simpa*, *simpina* «zufolo, flauto», *simpisë* «lo zufolare» e *simpetar* «pifferaio». In LG il nome gnomico dei Solosimpi è *Thlossibin* o *Thlossibrim*, da *thloss* «frangente», con una variante *Flossibrim*. Si precisa che il termine *floss* è derivato da *thloss* per influsso di *flass* «battigia, risacca; orlo, frangia».

Sorontur Derivato da una radice SORO «aquila»: *sor*, *somë* «aquila», *sornion* «nido d'aquila» e *Sorontur* «Re delle Aquile». Per *-tur* v. *Meril-i-Turingi*. Le forme gnomiche sono *thorn* «aquila», *thron* («nido d'aquila), pinnacolo» e *Thorndor* e *Thron* «Re delle Aquile».

Súlumo In LQ sotto le tre forme radicali SUHYU, SUHU e SUFU «aerare, respirare, espirare, soffiare» appaiono *sû* «rumore del vento», *súlimë* «vento» e *Súlimi*, *-o* «Vali del Vento = Manwë e Varda». Ciò probabilmente significa che Manwë è *Súlumo* e Varda *Súlimi*, dal momento che Varda viene chiamata *Súlimi* nell'elenco di nomi Valar; tuttavia LG afferma che Manwë e Varda insieme sono detti *i Súlimi*. LG ha *sû* «rumore di vento» e *súltha* «soffio (di vento)», ma il nome «ventoso» di Manwë è *Saulmoth* (*saul* «vento forte»), il quale è a sua volta definito la forma più antica del successivo *Solmoth*; e quest'ultimo «= Q. *Sulimo*».

In gnomico è chiamato anche *Gwanweg* (*gwâ* «vento», *gwam* «raffica di vento»), spesso combinato con *Man* (V. *Manwë*) in *Man 'Wanweg* = Q. *Manwë Súlimo*. La radice *GWĀ* appare in LG: *wâ* «vento», *wanwa* «vento tempestoso» e *wanwavoitë* «ventoso»; e nell'elenco di nomi Valar *Manwë* e *Varda* insieme sono detti *Wanwavoisi*.

Súru V. *Súlimo*. *Súru* non compare in LQ, ma LG ha *Sulus* (plurali *Sulussin* e *Suluthrim*) «uno dei due clan degli spiriti dell'aria di *Manwë*, Q. *Súru*, plurale *Súru*».

Talka Marda Questo titolo di *Aulë*, nel testo tradotto «Fabbro del Mondo» (p. 217) non è reperibile in LQ, ma LG riporta «*Martaglos*, correttamente *Maltagros*, titolo di *Óla*, Fabbro del Mondo» come l'equivalente di *Qenya Talka Marwa*; anche *tagros*, *taglos* «fabbro». È chiamato inoltre *Óla Mar*, e nell'elenco di nomi *Valar Aulë Mar*. (Questo titolo di *Aulë* ricompare molto più avanti. In un'annotazione alquanto tarda è detto *mbartanō* «artefice del mondo» > *Quenya Martamo*, Sindarin *Barthan*.)

Taniquetil Sotto la radice *TAHA* (v. *Qalmë-Tári*) *Taniquetil* appare in LQ con il significato di «alto cappuccio di neve». Il secondo elemento è dalla radice *NIQI* (*ninqë* «bianco», *niqis* «neve» e *niqetil* «cappuccio di neve»; cfr. *nieninqë* «lacrima bianca» (bucaneve) sotto la voce *Nielquí*). La forma gnomica è *Danigwethil* (*dâ* «alto»), ma il secondo elemento sembra diverso, dato che LG riporta un vocabolo *nigweth* «tempesta (propriamente di neve, ma il senso si è perduto)».

Tanyasalpë Nel testo tradotto «la coppa di fuoco» (p. 226). *Salpa* «coppa» appare in LQ sotto una radice *SLPL*, con *sulp-* «leccare», *salpa* «fare un sorso di» e *sulpa* «zuppa». *Tanya* non è riportato in LQ; LG ha *tan* «legna da ardere», *tantha-* «accendere», *tang* «fiamma, lampo» e *Tanfa* «la più bassa di tutte le arie, l'aria calda dei luoghi profondi».

Tári-Laisi Per *Tári* v. *Qalmë-Tári*. In LQ la radice *LAYA* «essere vivo, prosperare» ha come derivati *lairë* «prato», *laiqa* «verde» e *laito*, *laisi* entrambi con il significato di «gioventù, vigore, vita nuova». I vocaboli gnomici sono *laib* (anche *glaiḅ*) «verde», *laigos* «l'essere verde = Q. *laiqassë*» e *lair* (anche *glair*) «prato». Molto interessante è questo appunto: «Si noti che *Laigolas* = verde-foglia [v. *Gar Lossion*], divenuto arcaico perché la forma finale era passata a *laib*, si trasformò in *Legolast* vista-acuta [*last* «sguardo, occhiata», *leg*, *lêg* «acuto, penetrante»]. Ma forse nomi suoi erano entrambi, dato che gli Gnomi si dilettaevano ad assegnarne due di suono simile ma di significato diverso, come *Laigolas* *Legolast*, *Túrin Turambar*, ecc. *Legolas*, la forma ordinaria, rappresenta una confusione dei due. (*Legolas* Verdefoglia appare nel racconto *La*

caduta di Gondolin; è un Elfo di Gondolin e, avendo la capacità di vedere nel buio della notte, guida i fuggitivi dalla città lungo la pianura nelle tenebre. Un'annotazione relativa al racconto afferma che «egli vive ancora a Tol Eressëa, laggiù chiamato dagli Eldar *Laiqalassë*».)

Tarn Fui V. *Moritarnon*, *Fui*.

Tavari Nella lista di folletti cui si è alluso sotto la voce *Nandini* i *Tavari* sono «folletti dei boschi». In LQ *tavar* (*tavarni*) «spiriti delle piccole valli» è derivato da una radice TAVA, da cui anche *tauno* «foresta», *taulë* «grande albero» e *tavas* «terreno boscoso». LG ha *tavor* «folletto dei boschi» e *taur*, *tavros* «foresta» (*Tavros* è anche nome proprio, «il più importante folletto dei boschi, lo Spirito Blu dei Boschi»). Più tardi *Tavros* diviene un nome di Oromë, che, attraverso *Tauros*, conduce alla forma *Tauron* de *Il Silmarillion*).

Tavrobel Appare in LG con la traduzione «casa boschiva» (v. *Tavari*). L'elemento *pel* è «usuale solo in nomi di luogo come *Tavrobel*» e significa «villaggio, borgata, suffisso inglese *-ham*». Altrove, in una nota separata, è registrato un nome gnomico supplementare, *Tavrost*, oltre ai *Qenya Tavaros* (*së*) e *Taurossë*. *Tavrost* contiene evidentemente *rost* «declivio, pendio, salita», con i vocaboli connessi *rosta* «salita» (*Rost'aura* «Sorgere del Sole» e *ront* «alto, ripido», attribuiti a un tema *rō-*, *oro-*. Queste sono varianti etimologiche dei termini riportati sotto la voce *Kalormë*.

Televi Il termine, che nei *Racconti* ricorre una volta sola (p. 27), è oscuro. In LQ, in voci fra le prime, è registrato un gruppo di parole tutte con il significato di «piccolo elfo»: queste includono *Teler* e *Televi*, oltre agli aggettivi *telerëa* e *televi*. Tra loro non è suggerita nessuna distinzione. Una nota isolata precisa che i giovani Elfi di tutti i clan che dimoravano a Kôr con lo scopo di perfezionarsi nelle arti del canto e della poesia erano chiamati *Televi*; ma altrove *Televin*, un dialetto, sembra usato in luogo di *Telerin*. V. *Teleri*.

Teleri V. *Televi*. In LG appare *Tilith* «un elfo, un membro della prima fra le tre tribù delle fate o Eldar; plurale *Tilthin*». Il significato successivo di *Teleri*, che diviene poi il nome della Terza Tribù, è già presente in potenza: LQ riporta una radice TEL + U con derivati *telu-* «finire, terminare», *telu* (sostantivo) e *telwa* «ultimo, tardivo», suggerendo che si tratta forse di un'estensione della radice TELE «ricoprire» (v. *Telimektar*). In LG i significati «ricoprire - chiudere - finire» sono espressamente attribuiti alla radice TEL-: *telm* «tetto, cielo», *teloth* «copertura, baldacchino, riparo», *telu-* «chiudere, terminare, finire» e *telu* «fine».

Telimektar In LQ *Telimektar*, *Telimbektar* è chiosato con «Orione, alla lettera Spadaccino del Cielo», e ricorre sotto la radice TELE «ricoprire» insieme con *tel* «tetto», *telda* «munito di tetto», *telimbo* «baldacchino; cielo», ecc.; *-mektar* deriva probabilmente dalla radice MAKÀ, v. *Makar*. La forma gnomica è *Telumaitar*. Nell'elenco di nomi Valar è chiamato anche *Taimondo*, termine al cui proposito entrambi i dizionari contengono ricche annotazioni, all'apparenza registrate alla medesima epoca. In LQ *Taimondo* e *Taimordo*, nomi di *Telimektar*, insieme con *Taimë*, *Taimië* «il cielo» sono riportati sotto la radice TAHA (v. *Qalmë-Tári*). L'equivalente gnomico è *Daimord* (*dai*, *daimoth* «cielo»), che compare anche nella voce di LG su Ingil (Gil, Sirio) figlio di Inwë: questi salì nei cieli a somiglianza di una grande ape e «segui Daimord» (v. *Ingil*). Tuttavia il vocabolo Qenya *mordo* «guerriero, eroe» è in effetti un prestito dallo gnomico *mord*, e l'autentico equivalente Qenya di *mord* è *mavar* «pastore» - questo è il significato fondamentale anche del termine gnomico, che poi sviluppa il senso di «uomo, guerriero» attraverso l'uso in poesia, dopo essere divenuto obsoleto in prosa e nel linguaggio quotidiano. Perciò *Daimord* significava all'inizio «Pastore del Cielo», come il nome originale Qenya *Taimavar*, mutato in *Taimondo*, *Taimordo* per influsso della forma gnomica.

Telimpë Non compare in LQ sotto la radice TELPE, che dà comunque *telimpë* = *telpë* «argento». Termini gnomici sono *celeb* «argento», *celebrin* «d'argento» e *Celebron*, *Celiioth* nomi della Luna. V. *Ilsaluntë*.

Tevildo Registrato in LQ sotto la radice TEFÈ (con i derivati *teve-* «odiare», *tevin*, *tevië* «odio») e definito «il Signore dei Gatti» (v. p. 50). La forma gnomica è *Tifil* «Principe dei Gatti».

Tilkal Nome formato con le lettere iniziali di sei nomi di metalli (v. p. 117 e nota a piè di pagina). Per *tambë* «rame» v. *Aulë*, e per *ilsa* «argento» v. *Ilsaluntë*. *Latúken* «stagno» ricorre in una voce a sé di LQ, con *latukenda* «di stagno»; la forma gnomica è *ladog*. *Kanu* «piombo» e *kanuva* «di piombo» appaiono in LQ sotto una radice KANA. Per *anga* «ferro» v. *Angamandi*, e per *laurë* «oro» v. *Laurelin*.

Timpinen Il nome appare in LQ come unico derivato di una radice TIFI, ma sotto la radice TIPI sono registrati *timpë* «pioggia fine», *timpinë* «spruzzo», ecc. V. *Tinfang*.

Tinfang La voce di LG spiega: «*Tinfing* o *Tinfang* il flautista (soprannominato *Gwarbilin*, ossia Guardauccelli), un folletto; cfr. Q. *timpinen* flautista (*Timpando*, *Varavilindo*)». Altre parole gnomiche sono *tif-* «zuffolare», *timpa-* «suonare, tintinnare», *timpi* «campanella», *timp* «fischio, nota di un flauto» e *tifin* «piccolo flauto». Il primo elemento di

Gwarbilin appare anche in *Amon Gwareth* «Colle di Guardia», che ricorre nel racconto *La caduta di Gondolin*; il secondo è *bilin(c)* «passerotto, uccellino».

Tinwë Linto, Tinwelint LG ha «*Tinweg* (anche *Lintinweg*) e più comunemente *Tinwelint* = Q. *Tinwë Linto*; in origine capo dei Solosimpi (poi guidati da Ellu), ma in seguito Re degli Elfi Perduti di Artanor». Il primo elemento del nome viene da TIN-, con altri derivati come *tim* «scintilla, luccichio (stella)», *tintiltha-* «scintillare» e *tinwithli* «gruppo di stelle, costellazione». Il secondo elemento è forse gnomico *lint* «rapido, svelto, lieve» - cui mio padre accenna nel saggio «A Secret Vice» (*The Monsters and the Critics and Other Essays*, 1983, p. 205) come a un termine che egli ricordava da uno stadio molto antico delle sue costruzioni linguistiche. Il nome non è registrato in LQ né nella forma più vecchia (*Linwë Tinto*, p. 154) né in quella successiva, ma sotto la radice TINI compaiono *tinwë* «stella», *tint* «scintilla (d'argento)», ecc., e inoltre *lintitinwë* «che ha molte stelle», dove il primo elemento è un prefisso moltiplicativo *li-*, *lin-*, Cfr. *Tinwetári*.

Tinwetári «Regina delle Stelle». Per i componenti del termine v. *Tinwë Linto*, *Qalmë-Tári*. Il nome gnomico corrispondente è *Tinturwin*, con un secondo elemento diverso (v. *Meril- i-Turingi*). Varda è chiamata anche *Timbridhil* o *Timfirrl*, dove la prima parte è identica (mentre *Bridhil* è il nome gnomico di Varda), e *Gailbridh(n)ir*, che contiene *gail* «stella» (corrispondente a *Qenya ilë* in *Ílivarda*, non reperibile in LQ).

Tol Eressëa Sotto la radice TOLO LQ ha i derivati *tol* «isola; qualunque rialzamento isolato nelle acque, in una pianura verde, ecc.», *tolmen* «protuberanza (di scudo), colle tondo isolato, ecc.», *tolos* «sporgenza, protuberanza», *tólë* «centro» e altri vocaboli. LG riporta *tol* «isola con coste alte e ripide».

Eressëa è registrato in LQ sotto la radice ERE (distinta da quella di *Erumán*) «rimanere solo»: *er* «soltanto, ma, ancora», *eressë* «singolarmente, soltanto, solo», *eressëa* «solitario», *erda* «isolato, abbandonato» ed *erin* «resti». In gnomico l'Isola Solitaria è *Tol Erethrin* (*er* «uno», *ereth* «solitudine» ed *erethrin* «solitario, isolato», ecc.).

Tolli Kuruvar (Sul disegno della «Nave del Mondo» le «Isole Magiche», pp. 96 s.) Per *Tolli* v. *Tol Eressëa*. LQ ha un gruppo *kuru* «magia, stregoneria», *kuruvar* «mago» e *kuruni* «maga», con la nota: «di magia benefica». LG ha *curu* «magia», *curug* «mago» e *curus* «maga».

Tombo Tombo «gong» è derivato in LQ da una radice TUMU «gonfiarsi (con l'idea di cavità)», insieme con *tumbë* «tromba», *tumbo* «valle scura» e *tumna* «profondo, scuro o nascosto» (v. *Utumna*). Vocaboli gnomici

sono *tûm* «valle», *tum* «cavo», *tumli* «valletta», *tumbol* «simile a valle, cavo» e *tumbla-* «rendere cavo».

Tuilérë LQ radice TUYU: *tuilë* «Primavera, alla lettera il germogliare - anche collettivamente: gemme, germogli nuovi, erba recente», *Tuilérë* «Primavera» e numerosi altri termini, come *tuilindo* «(chi canta in primavera), rondine». Forme gnomiche sono *tuil* e *tuilir* «Primavera» (con la nota che *Tuilir* = Vána); tuttavia Vána è chiamata anche *Hairen* «Primavera», vocabolo presumibilmente connesso con *hair* «puntuale, tempestivo», *hai* «puntualmente» e *haidri* «mattinata».

Tuivána V. *Tuilérë*, *Vána*.

tuliello, ecc. *Tuliello* è tradotto «sono arrivati» (p. 134) e *I'Eldar tulier* «gli Eldar sono giunti» (*ibid.*); *I'kal'antúlien* è reso «la luce è tornata» (p. 222). Sotto la radice TULU «andare a prendere, portare; muovere, venire» LQ ha il verbo *tulu-* del medesimo significato, e inoltre *tulwë* «pilastro, stendardo, palo» e *tulma* «bara». LG ha *tul-* «portare; venire» e *tultha-* «sollevare, portare».

Tulkas LQ riporta il nome sotto la radice TULUK, con *tulunka* «fermo, saldo» e *tulka-* «fissare, fondare, istituire». La forma gnomica è *Tulcus* (-os), con i vocaboli correlati *tulug* «fermo, saldo» e *tulga-* «rendere saldo, stabilire, rinforzare, confortare».

Tulkastor Il nome non compare nei dizionari (neppure nelle forme anteriori *Tulkassë* e *Turenbor*, p. 30); v. *Tulkas*, *Meril-i-Turingi*.

Tuor *Tuor* non è riportato dai dizionari, ma probabilmente deriva (dato che il nome è scritto anche *Tûr*) dalla radice TURU «essere forte»; v. *Meril-i-Turingi*.

Turgon Nei dizionari non compaiono né *Turondo* né lo gnomico *Turgon*; il primo elemento è verosimilmente dalla radice TURU (v. *Meril-i-Turingi*), ma oltre è impossibile andare.

Turuhalmë Il «Trascinamento dei Ceppi» (p. 277). Una seconda radice TURU (TUSO) «accendere» (distinta per la consonante mediana da TURU «essere forte») ha in LQ molti derivati: *turu-*, *tunda-* «accendere», *turu* «propriamente = legna da ardere, ma usato per il legno in generale», *turúva* «di legno», *tusturë* «esca», ecc. In LG compaiono *duru* «legno: palo, trave o ceppo» e *durog* «di legno».

Il secondo elemento è in gnomico *halm* «trascinamento, retata (di pesci ecc.)». Il nome della festa è *Duruchalm(s)* = *Halm nadhuruthon* (*Duruchalm* venne scritto nel testo e poi eliminato, p. 295), tradotto «Natale»; questo fu poi mutato

in *Durufui* «(notte di) Natale, cioè Notte dei Ceppi» [si allude al tradizionale fuoco di Natale (*N.d.T.*)] (v. *Fui*).

Uin V. *Ónen*. In LG *uin* è un nome comune, «balena», derivato da *Uin* «la grande balena di Gulma» (*Gulma* = *Ulmo*); ma evidentemente (quantunque questa voce sia piuttosto oscura) il significato iniziale di *uin*, conservato in poesia, era «onda». Un altro vocabolo gnomico per «balena» è *uimoth* «pecora delle onde» (*moth* «pecora» e anche «mille», probabilmente in origine «gregge»; *mothweg* «pastore»).

Uinen V. *Ónen*.

Ulmo *Ulmo* compare in LQ sotto la radice ULU «versare, scorrere veloce», insieme con *ulu-* e *ulto-* «versare» e «riversarsi». Il suo nome gnomico è *Gulma*, con i corrispondenti verbi *gul-* e *gulta-*. Nella prima stesura de *La Musica degli Ainur* è chiamato anche *Linqih*: v. *Nieliqui*. Per altri nomi v. *Vailimo*.

Ulmonan V. *Ulmo*; il secondo elemento del nome non è spiegato.

Ungoliont V. *Ungwë Lianti*.

Ungwë Lianti, Ungweliant(ë) Sotto una radice GUNGU, segnata con un punto interrogativo, LQ riporta *ungwë* «ragno, soprattutto *Ungwë* la Tessitenebra, solitamente *Ungwelianti*». Il secondo elemento è dalla radice LI + *ya* «intrecciare», con i derivati *lia* «spago», *liantë* «viticcio» e *liantassë* «vite». In LG il nome era inizialmente registrato nella forma *Gungliont*, la prima a comparire anche nel testo (p. 187); poi questa fu mutata in «*Ungweliont* o *Ungoliont*». Il secondo elemento è rapportato alla radice *lī-* (*lind* «spago»).

Uolë Kúvion *Kúvion* è sostituzione di *Mikúmi* (p. 238). Il nome non compare in LQ sotto la radice KUVU «piegare, curvare», da cui derivano *kû* «Luna crescente» e *kúnë* «falce lunare, arco». LG riporta *cû* «arco, falce lunare; la Luna crescente o calante» e inoltre «*Cuvonweg*: *Ûl Cuvonweg* (= Q. *Ólë Kúmion*), il Re della Luna». Sotto *Ûl* l'equivalente *Qenya* è comunque *Uolë*, e qui si afferma che il nome *Ûl* appare di solito nell'espressione *Ûl a'Rinthilios*; mentre *Rinthilios* è chiosato «la Luna piena, nome dell'Elfo della Luna» (*rinc* «circolare», sostantivo «disco»; *rin-* «ruotare, ritornare»).

Ûr La radice URU/USU ha in LQ i derivati *uru* «fuoco», *úrin* «caldo ardente», *uruvoitë* «fiammeggiante», *urúva* «simile a fuoco», *urwa* «in fiamme», *Ûr* «il Sole» (con altre forme) e *usta-*, *urya-* «bruciare» (transitivo e intransitivo). La forma gnomica è *Aur* (*aurost* «aurora») e anche un termine poetico *Uril*. V. *Fionwë-Ûrion*, *Urwen*.

Urwen, Urwendi Nei primi racconti del libro la forma è *Urwen*, che diviene *Urwendi* nel *Racconto del Sole e della Luna*. In LG la voce originale era «*Urwendi* e *Urwin* (Q. *Urwen*), la fanciulla della Nave del Sole», poi

mutata in «*Urwedhin* e *Urwin* (Q. *Urwendi*)». In LQ (v. *Ûr*) *Urwen* appare tra i nomi del Sole. Nell'elenco di nomi Valar la Fanciulla del Sole è chiamata anche *Ûrinki*, pure questo un nome del Sole in LQ.

L'elemento *-wen* compare in LQ sotto la radice GWENE: *wen* e *wendi* «fanciulla, ragazza», *-wen* patronimico femminile, come il maschile *-ion*, e *wendelë* «verginità» (v. *Wendelin*). In LG le forme vennero alquanto modificate e confuse. I vocaboli riportati hanno temi in *gwin-*, *gwen-*, *gweþ-*, con i significati di «fanciulla», «ragazza», ecc.; la radice sembra essere stata cambiata da *gweni-* a *gwedhe-*, con riferimento sia a *Qenya meril* (v. *Meril-i-Turingi*) sia a *Qenya wendi*.

Utumna In LQ la radice di *Utumna* («regioni inferiori di tenebra e oscurità nel Nord, prima dimora di Melko») non è riportata, ma cfr. il termine *tumna* «profondo, scuro o nascosto» citata sotto la voce *Tombo*. In gnomico le forme sono *Udum* e *Uduvna*; *Belcha* (Melko) è chiamato *Uduvrin*.

Úvanimor V. *Vána*.

Vai In LQ la radice VAYA «avvolgere» fornisce *Vai* «l'Oceano Esterno», *Vaimo* o *Vailimo* «Ulmo come Sovrano di Vai», *vaima* «abito lungo», *vainë* «guaina», *vainolë* «faretra», *vaita-* «coprire», *Vaitya* «l'aria più esterna al di là del mondo», ecc. In gnomico la forma è *Bai*, con i vocaboli apparentati *Baithon* «le arie esterne», *baith* «abito», *baidha* «vestire», *bain* «abbigliato (Q. *vaina*)».

Vailimo V. *Vai*. In gnomico la forma è *Belmoth* (< *Bailmoth*); esiste anche un nome poetico *Bairos*. Ulmo in gnomico è chiamato *i Chorweg a Vai*, cioè «il vecchio di Vai» (*hôr* «vecchio, antico (solo di cose ancora esistenti)», *hortha-* «invecchiare», *horoth* «vecchiaia» e *Hôs* «vecchiaia», nome di *Fuil*). Per *-weg* v. *Bronweg*.

Vaitya V. *Vai*.

Valahíru (Nel testo aggiunto in margine al termine *Valatúru*, p. 217.) Non appare nei dizionari, ma è probabilmente da associare con LQ radice HERE «governare, aver potere»: *heru-* «governare», *heru* «signore», *heri* «signora» e *hérë* «signoria».

Valar In LQ «*Valar* o *Vali*» è derivato da una radice VALA, con masch. sing. *Valon* o *Valmo* e femm. sing. *Valis* o *Valdë*; altri vocaboli sono *valin*, *valimo* «felice» e *vald-* «beatitudine, felicità».

I termini gnomici sono complicati e curiosi. Inizialmente essi includevano *Ban* «dio, uno dei grandi Valar», plurale *Banin*, e «*Dor Vanion* = *Dor Banion* = *Gwalien* (o *Valinor*)». Tutto ciò fu cancellato con un tratto di penna. Altrove in LG appare la radice GWAL «fortuna,

felicità»: *Gwala* «uno degli Dèi, compresa la loro gente divina e i bambini, quindi spesso usato per uno dei membri minori in opposizione a *Ban*»; *Gwalon* e *Gwalthi* corrispondenti a *Qenya Valon*, *Valsi*; *gwalt* «buona fortuna - ogni evento o pensiero provvidenziale: "la fortuna dei Valar", *i walt ne Vanion* (Q. *valto*)»; e altri vocaboli astratti, come *gwalweth* «fortuna, felicità». Non si ha quindi nessun accenno all'interpretazione successiva di *Valar*. V. oltre, sotto *Vána*.

Valatúru V. *Valar*, *Meril-i-Turingi*.

Valinor In LQ sono registrate due forme, *Valinor* e *Valinórë* (anche la seconda appare nel testo, p. 220), entrambe chiosate con «Asgard» (cioè la Città degli Dèi nella mitologia norrena). Per i nomi gnomici (*Gwalien*, ecc.) v. *Valar*.

nórë compare in LQ sotto la radice NŌ «divenire, nascere» ed è spiegato con «terra natale, nazione, famiglia, paese»; anche *-nor* «la forma nei composti». Altri vocaboli sono *nosta-* «dare alla luce», *nosta* «nascita, compleanno», *nostalë* «specie, genere» e *nossë* «stirpe, gente» (come in *Aulenossë*). La forma gnomica è *dôr*: v. *Dor Faidwen*.

Valmar V. *Valar*, *Eldamar*.

Vána Derivato di LQ radice VANA, insieme con *vanë* «bello», *vanessë* «bellezza», *vanima* «adatto, giusto, bello», *úvanimo* «mostro» (*ú-* = «non»), ecc. Qui sono registrati anche *Vanar* e *Vani* = *Valar*, *Vani*, con la nota: «cfr. gnomico *Ban-*». V. *Valar*.

Il nome gnomico di *Vána* era *Gwân* o *Gwani* (poi mutato in *Gwann* o *Gwannuin*); *gwant*, *gwandra* «bello», *gwanthi* «bellezza».

Vána-Laisi V. *Vána*, *Tári-Laisi*.

Vansamírín Sostituisce nel testo *la strada di Samíríen* (p. 269). V. *Qalvanda*, *Samíríen*.

Varda In LQ il nome è riportato insieme con *vard-* «dirigere, governare», *vardar* «re» e *varni* «regina». In gnomico *Var-* governare», *vardar* «re» e *varni* «regina». In gnomico *Varda* è chiamata *Bridhil* (e *Timbridhil*, v. *Tinwetári*), a sua volta apparentato con *Qenya vard-*.

Vê LQ registra *Vê* «nome di Fantur» sotto la radice VEHE senza significato o altri derivati. In LG la forma è *Gwê*, mutato in *Gwî*: «nome dell'aula di Bandoth, Q. *Vê*». V. *Mandos*, *Vefántur*.

Vefántur In LG il Vala stesso è chiamato *Bandoth Gwê* (mutato in *Bannoth Gwî*), *Gwefantur* (mutato in *Gwifanthor*) e *Gwivannoth*.

Vene Kemen V. *Glowent*, *Kémi*.

Vilna In LQ la radice VILI (senza significato) ha come derivati *Vilna* (poi sostituito con *Vilya*) «aria (inferiore)», *Vilmar* «dimora di Manwë - le arie superiori (ma non *ilu*)», *vilin* «arioso, ventilato» e *vîlë* «brezza gentile».

Le parole «ma non *ilu*» alludono alla definizione di *ilu* nel senso di *ilwë*, l'aria di mezzo fra le stelle (v. *ilwë*). La dimora di Manwë *Vilmar* non è citata altrove.

I nomi gnomici per l'aria inferiore sono *Gwilfa* o *Fâ*; l'etimologia del secondo è detta sconosciuta. I termini Qenya corrispondenti appaiono in LG come *Fâ* e *Favilna*, registrati da LQ sotto una radice FAGA, senza traduzione, solo come equivalenti di *Vilna*. Altri vocaboli gnomici sono *gwil-* «navigare, galleggiare, volare», *gwilith* «brezza» e *gwilbrin* «farfalla»: questi trovano riscontro in termini di LQ raggruppati sotto una radice GWILI, ossia *wili-* «navigare, galleggiare, volare», *wilin* «uccello» e *wilwarin* «farfalla». LG riporta un altro nome di Manwëg come Signore dei Venti, cioè *Famfir*.

Voronwë V. *Bronweg*.

Vorotemnar Per *voró* «sempre» v. *Bronweg*. *temnar* deve provenire dalla radice TEME «legare», di cui LQ non riporta nessun derivato.

Wendelin Non compare in LQ, ma LG registra *Gwendeling* (poi mutato in *Gwedhiling*) come lo gnomico corrispondente a Qenya *Wendelin*: «Regina degli Elfi dei Boschi, madre di *Tinúviel*» (l'unica occasione in cui il nome *Tinúviel* appare nei dizionari). Il termine dev'essere connesso con Qenya *wen* «fanciulla, ragazza» e con le forme gnomiche registrate sotto la voce *Urwen*.

Wingildi V. *Wingilot*.

Wingilot In LQ sotto la radice GWINGI/GWIGI compaiono *wingë* «schiuma, spruzzi di onde», *wingilot* «fiore di schiuma, la barca di Eärendel», e *wingild-* «ninfa» (cfr. *Wingildi*). Per l'elemento *-lot* v. *Lindelós*.

LG ha la voce: «*Gwingalos* o *Gwingli* = *Lothwinga* o Fiore di Schiuma, il nome della barca di Eärendel (Ioringli)»; anche *lothwing* «fiore di schiuma», *gwing* «cresta dell'onda, schiuma» e *gwingil* «fanciulla della schiuma (sirena, una delle ancelle di Uinen)».

Wirilómë V. *Gwerlum*.

Wiruin V. *Gwerlum*.

Yavanna In LQ il nome appare sotto la radice YAVA, insieme con *yavin* «ha frutti», *yáva* «frutto» e *yávan* «raccolto, autunno». La forma gnomica è *Ifon*, *Ivon* «soprattutto nelle combinazioni *Ivon Belaurin*, *Ivon Címir* e *Ivon i`Vladorwen*»; v. *Kémi*, *Palúrien*.

INDICE DEI NOMI

Quest'indice offre un elenco completo, almeno nelle intenzioni, delle pagine in cui compaiono tutte le voci, con l'eccezione di *Eldar/Elfi*, *Dei/Valar* e *Valinor*, le voci includono le forme scartate dei nomi che si sono viste nelle note, senza tener conto, tuttavia, dell'Appendice sui nomi.

Di tanto in tanto è indicata anche la pagina dove un personaggio o un luogo non sono effettivamente chiamati per nome, come "il guardiano della porta", p. 48, sotto *Rúmil*. Sono registrate le allusioni ai racconti che appariranno nella Parte Seconda, ma non a quelli di questo volume. Le spiegazioni sono volutamente brevi e i nomi già definiti nell'indice de *Il Silmarillion* non sono di regola commentati.

- Acqua Occidentale* V. *Grande Mare*.
Acque di Risveglio 53, 96, 135, 156, 280 s., 284. V. *Cuiviënen*, *Koiviëneni*.
Ælfwine «Amico degli Elfi», nome posteriore di Eriol. 33, 52, 125 s., 283; il racconto di *Ælfwine d'Inghilterra* 33, 159.
Æsc (antico inglese) 296. V. *Askr*.
Ailios Nome anteriore di Gilfanon 238, 246, 267 s., 275, 277-279.
Ainairos Elfo di Alqaluntë. 252, 269. (Sostituisce *Oivárin*.)
Ainulindalë 52, 65-69. V. *Musica degli Ainur*.
Ainur (Singolare *Ainu*; plurale *Ainu*) 56, 66, 56-63, 64-69, 73, 120, 124, 176, 180 s., 185, 266, 273; *Ainu Melko* 176, 179. V. *Musica degli Ainur*.
Alalminórë «Terra d'Olmi», regione di Tol Eressëa. 23, 33, 40 s., 44, 110; *Alalminor* 41; la prima parte della poesia *Gli alberi di Kortirion* 40. V. *Gar Lossion*, *Terra d'Olmi*.
Alberi di Kôr V. *Kôr*.
Alberi di Valinor V. *Due Alberi*.
Albero Bianco di Valinor 101. V. *Silpion*, *Telperion*.
Aldaron Nome di *Oromë*, «re delle foreste». 74, 91; *Sovrano delle foreste* 81.
Almain, *Oceano di Il Mare del Nord*. 248, 250.
Almaren 99, 129, 270.
Alqaluntë V. *Kópas Alqaluntë*.
Alqualondë 206, 270.
Aluin il Tempo, il più vecchio degli Ainur. 266, 269. (Sostituisce *Lúmin*.)
Aman 31, 35, 106, 160, 162, 237. V. *Reame Beato*.
Ambarkanta «La Forma del Mondo» (opera cosmologica). 98, 274.
Amici degli Elfi 291.
Amillo Il più giovane dei grandi Valar, chiamato anche Ómar. 75, 85, 91, 102, 107, 276.
Amnon Profezia di Amnon, Amnon il Profeta. 207 s., 238.
Annor Spiagge di Annor. 211, 238. (Sostituisce *Amnos*.)
Amnos Il luogo d'approdo della nave Mornië; le profezie di Amnos. 202, 205, 207, 238. (Sostituisce *Emnon*, *Morniento*.)
Anfauglith 295.
Angamo «Coei che opprime», la grande catena con cui fu legato Melko. 117, 121-122, 135; forma posteriore *Angainor* 130.
Angamandi («Inferni di Ferro»). 88, 103, 106, 239, 278, 288. V. *Inferni di Ferro*.
Angband 190, 239, 290-295; *Assedio di Angband* 293.
Angeln 32.
Anglosassone, -i, 23. V. *Antico inglese* (allusioni alla lingua).
Angol «Scogliere-di-ferro», nome gnomico di Eriol e della sua patria. 32, 125.
Anni della Doppia Allegria V. *Doppia Allegria*.
Antico inglese 32 s., 39, 104, 127, 164, 197, 246, 264, 296.

- Antico norvegese* 32, 296.
- Araman* 95, 106, 207 s.
- Aratar* 68, 91.
- Arcobaleno* 258, 268, 272. V. *Ilweran*.
- Arda* 92, 100, 129, 157, 240, 243.
- Arien* 101.
- Artanor* Regione chiamata successivamente Doriath. 210, 237, 290, 292.
- Arturo* 158, 241. V. *Morwinyon*.
- Arvalin* nome intercambiabile con *Eruman*, q.v. 27, 30, 39, 76, 79, 84, 87 s., 90, 92 s., 94 s., 96, 100, 103 ss., 106, 139, 148, 154 s., 174, 176, 186, 188 s., 201, 205, 227; *Arvalien* 178, 186; *Baia di Arvalin* 140, 144, 146 s., 148.
- Aryador* «Terra d'Ombra», nome di Hisilómë tra gli Uomini. 140, 163; poesia *Un canto di Aryador* 164 s.
- Asgon* Nome precedente del Lago Mithrim. 288 s., 191.
- Askr* Il primo uomo nella mitologia nordica. 296.
- Astaldo* Nome di Tulkas. 91.
- Aula del Gioco Riconquistato* A Mar Vanwa Tyaliëva. 21 s.
- Aulë* 23, 51, 54, 61, 63, 65, 68, 73- 81, 83, 87-91, 94, 103, 117-123, 130, 133 s., 138 s., 143 ss., 147, 150-152, 158, 160, 162, 168, 170, 174, 176-179, 183 s., 189 s., 211 s., 215-218, 222, 223 ss., 229, 231 s., 236, 239, 243, 253, 255, 257, 261, 264, 271. V. *Talkamarda*.
- Aulenossë* «Stirpe di Aulë», nome assegnato ai Noldoli rimasti in Valinor. 212, 238 s.; *stirpe di Aulë*, 23.
- Aur* Il Sole (gnomico). 238.
- Avari* 156, 284.
- Avathar* 94, 188, 192.
- Avventure di Tom Bombadil*, *Le* 37, 40, 246.
- Baia delle Fate* 76, 95, 141, 149, 153, 159, 254-256. V. *Paese delle Fate*.
- Balrog* 107, 193, 292.
- Battaglia della Fiamma Improvvisa* V. *Dagor Bragollach*.
- Battaglia delle Innumerevoli Lacrime* 279, 289-295. V. *Nirnaeth Arnoediad*.
- Battaglia delle Potenze* 130.
- Battaglia di Palisor* V. *Palisor*.
- Beleriand* 55, 157, 291, 293 s.
- Bëor* 286.
- Beorn* (1) Zio di Ottor Wäfre (Eriol). 32. (2) Il «proteiforme», ne *Lo Hobbit*, 32.
- Beowulf* 31.
- Beren* 94, 104, 288, 291 s.; anche in allusioni all'originale Racconto di (Beren e) Tinúviel, v. *Tinúviel*.
- Bráglorin* Un nome del Sole (gnomico). 225.
- Brithombar* 158.
- Bronweg* Forma gnomico di Voronwë. 51, 55 s.
- Bruithwir* Padre di Fëanor. 173 ss., 177 s., 187, 189, 295; *Bruithwir go- Fëanor* 187; *Bruithwir go-Maidros* 175, 187.
- Calaciry* «Passo di Luce». 160, 188, 207, 270.
- Cancelli del Mattino* 262, 268, 274; *Cancelli dell'Est e dell'Ovest* (cioè i Cancelli del Mattino e la Porta della Notte) 267.
- Carpenter, Humphrey J.R.R.* Tolkien, *a Biography*. 39, 246, 268.
- Casa del Gioco Perduto* 288; poesia *La Casa Piccina del Gioco Perduto* 37 s.
- Casa dei Cento Comignoli* La casa di Gilfanon a Tavrobel. 210, 237.
- Casetta del Gioco Perduto* (escludendo le allusioni al racconto) e altri nomi (*Casetta dei Bambini, dei Figli della Terra, del Gioco del Sonno; Casa del Gioco Perduto; Casa della Memoria*) 21, 26 ss., 37 ss., 67, 167, 228, 241, 256, 272, 278; poesia sull'argomento 37 ss. V. *Mar Vanwa Tyaliëva*.
- Cielo Alto* 226.
- Círdan il Carpentiere* 158.
- Città degli Dèi, La* (poesia, titolo precedente *Kôr*). 161.
- Collana dei Nani, Racconto della* 279, 283; *Racconto della Nauglafring* 246.
- Colle di Morte* Il tumulo innalzato sopra Finwë Nólemë. 292, 295.
- Colli Amari V. Monti di Ferro.*
- Colli di Ferro V. Monti di Ferro.*
- Cópas V. Kópas Alqaluntë.*
- Crithosceleg* Un nome della Luna (gnomico). 233.
- Cuiviënen* 96, 155. V. *Koivië-nëni, Acque di Risveglio*.

- Cûm a Gumlaith, Cûm a Thegranaithos* «Tumulo del Primo Dolore», tomba di Bruithwir padre di Fëanor. 179.
- Cuore Scarlatto, Il Emblema della Gente Reale di Gondolin.* 296.
- Cuorpiccino* Figlio di Bronweg, chiamato «il Guardiano del Gong» (di Mar Vanwa Tyaliéva). 22, 48, 51, 56, 72, 109-112, 278. V. *Ilverin*.
- Cwén* Sposa di Ottor Wæfre (Eriol). 32.
- Dagor Bragollach* «La Battaglia della Fiamma Improvvisa». 293.
- Danuin* «Giorno», figlio di Aluin «Tempo». 264-267, 269, 276; forme anteriori *Danos, Dana*, 269.
- Daurin* Uno Gnomo, ucciso da Melko nell'assalto agli Alberi; chiamato anche *Tórin*. 184, 187, 192.
- Dèi passim*; sulla natura e il carattere degli Dèi (*Valar*, v. 68) e sul loro rapporto con Manwë v. soprattutto 120 s., 130, 178, 219, 229 s., 240, 253 s., 259, 266 s., 268, 273 s., 276; lingua degli Dèi 50 s., 54 s., 284 s. V. *Figli degli Dèi*.
- Diavolo, -i* 62, 287, 296.
- Doppia Allegria* Grande festa in Valinor. 171 s., 269. V. *Samírien*.
- Dar Edloth, Dar Us(g)wen* Primi nomi gnomici di Tol Eressëa. 29. (Sostituiti con *Dor Faidwen*).
- Dor Faidwen* «Terra di Liberazione», nome gnomico di Tol Eressëa 19, 29, 54.
- Doriath* 237, 290, 294. V. *Artanor*.
- Dor Lómin* «Terra d'Ombra» 130 163, 290, 294. V. *Hisilómë*.
- Dormiente nella Torre di Perla* V. *Torre di Perla*.
- Due Alberi* (comprendendo le citazioni degli Alberi) 94, 96 (*i aldas*), 100 s., 117, 124, 126, 129, 134, 143- 145, 149, 149, 153, 159 s., 169, 188-192, 198-200, 204, 207, 210, 211-218, 219-222, 226, 230-232, 235, 237, 241-243, 252, 254, 259, 276, 284.
- Duruchalm* Nome scartato per Turuhalmë. 295.
- Eä* L'Universo. 208, 241, 273 (la parola di Ilúvatar che gli conferì esistenza 67, 273).
- Eärendel* 19, 22, 25, 32, 51, 168; il *Racconto di Eärendel* 268, 279 s., 283; forma posteriore *Eärendil* 160.
- Ecthelion* 107.
- Edain* 40 (sic).
- Eglarest* 158.
- Egnor* Padre di Beren. 291 s.
- Eldalië* 54, 113 s., 136, 138 s., 152, 167, 180, 198, 280, 284.
- Eldamar* «Patria degli Elfi». 27, 29, 72, 76, 88, 114, 148 s., 153, 159, 162, 167, 171, 185, 198, 200, 207, 214 (quasi ovunque si allude alle *coste*, alla *spiaggia* o *spiagge*, o agli *scogli* di Eldamar); *Baia di Eldamar* 159. V. *Elfinia*.
- Eldar* (Singolare *Elda*). Citazioni scelte (comprendenti sia *Eldar* sia *Elfi*): riferimento e significato dei termini *Eldar, Elfi* 54 s., 155 s., 284 s.; lingue degli, 50 s., 54 s., 213, 262, 280, 284 s.; origine, natura e destino 62, 64-66, 74, 87, 91, 103, 113, 169, 188, 258; statura in rapporto con gli Uomini 39, 282, 284; relazioni con gli Uomini 39, 114, 179 s., 191, 210, 284 s.; risveglio 133-137; invito in Valinor 135-139, 156; declino 39, 216.
- Elfi* V. *Eldar*; anche *Elfi Alti, della Costa, dell'Isola, Grigi, Luminosi, Marini, Perduti, Scuri, Sotterranei*.
- Elfi Alti, Alto Elfico* 44.
- Elfica Gente* 128.
- Elfica Patria* 43, 127.
- Elfico* Della lingua degli Elfi 51, 53 s.; come aggettivo di *Elfi* 145, 199, 209, 233, 256, 259, 261, con negazione 116, 137.
- Elfi della Costa* V. *Pifferai della Costa*.
- Elfi dell'Isola* Elfi di Tol Eressëa. 51, 153.
- Elfi Grigi* 55, 157, 294.
- Elfi Luminosi* 44.
- Elfi Marini* 44, 53.
- Elfinia* Traduzione di Eldamar (v. Appendice, p. 303). 31, 257, 291.
- Elfi Perduti* 76, 140, 163, 288, 296; *gruppi perduti* 51-53; *fate perdute* 280, 284; *stirpi perdute* 287; *famiglie perdute della stirpe* 24, 35.
- Elfi Scuri* 281-288, 296. V. *Hisildi, Humarni, Kaliondi*.
- Elfi Sotterranei* Gnomi. 44.

- Ellu* Signore dei Solosimpi, scelto in sostituzione di Tinwë Linto (più tardi Olwë; distinto da Elu Thingol). 142, 154 s., 157, 186; *Ellu Melemno* 169, 186, *Melemno* 186.
- Elmir* Uno dei due primi Uomini (con Ermon). 286 s.
- Eltas* Narratore del *Racconto di Turambar*. 277.
- Elu Thingol* 156. V. *Thingol*.
- Elwenildo* Nome precedente di Ilverin (Cuorpiccino). 56.
- Elwë Singollo* 156 s.
- Embla* La prima donna nella mitologia nordica. 296.
- Emnon* Profezie di Emnon. 205, 207, 238. (Sostituisce *Morniento*; a sua volta mutato in *Amnos*.)
- Eoh* Padre di Ottor Wäfre (Eriol). 32.
- Eonwë* Araldo di Manwë. 68, 106.
- Ered Wethrin* I Monti d'Ombra. 130, 190, 294.
- Erinti* Figlia di Manwë e Varda. 64, 68, 244.
- Eriol* 20-26, 28, 30-36, 39, 47-55, 68, 71 s., 90, 109-114, 125, 131 s., 154, 167, 197, 200, 204, 209 s., 228, 236-238, 244 ss., 272, (278, 283 ss.; *Eriollo* 32. Per il nome e la storia del personaggio v. soprattutto 31 s.; v. inoltre *Ælfwine*.)
- Ermon* Uno dei due primi Uomini (con Elmir). 286 s., 289, 295, 296; *Uomini, popolo, figli di Ermon* 287 ss., 291.
- Eru* 208.
- Eruma* Nome intercambiabile con *Arvalin*, *q.v.*; (in origine) la regione a est dei Monti di Valinor e a sud di Taniquetil (v. soprattutto 104- 106). 76, 79, 90, 92 s., 96, 104- 106, 174, 181, 183, 186, 188 s., 241, 254; *Erumáni* 78, 90, 104, 148, 155, 178, 216, 227, 237. (Nomi precedenti della regione: *Habbanan*, *Harwalin*, *Harvalien*, *Harmalin*.)
- Estë* 101, 243.
- Evmord* Guardiano della porta di Mar Vanwa Tyaliéva (evidentemente destinato a sostituire Rúmil). 125.
- Fate* 27, 31 s., 34, 39, 54, 65, 200, 211, 232, 237, 258, 276, 278, 281, 284, 287, 296; *fate perdute* 280, 284; *false fate*, v. *Kaukareldar*; *lingua delle fate* 19, 54.
- Falas* 158.
- Falassë Númëa* «Risacca Occidentale», sulle coste di Tol Eressëa. 147.
- Falce dei Valar* V. *Valacirca*; *la Falce d'Argento* 158.
- Falman-Ossë* V. *Ossë*.
- Falmaríni* Spiriti della spuma marina. 74.
- Fangli* Nome precedente di Fankil. 286 s. V. *Fúkil*.
- Fankil* Servo di Melko. 126, 287. (Sostituisce *Fangli/Fúkil*.)
- Fantur* (Plurale *Fánturi*.) I Valar Vefántur Mandos e Lorien Olofantur. 91, 102, 118; forma posteriore *Fëanturi* 91.
- Fanuin* «Anno», figlio di Aluin «Tempo» 264-267, 269, 276. (Sostituisce *Lathos*, *Lathweg*.)
- Faskala-númen* «Bagno del Sole Calante». 226; *Faskalan* 226, 233, 261. V. *Tanyasalpë*.
- Fëanor* 152, 163, 169, 173 ss., 179- 181, 186-193, 195, 198, 203, 206, 208, 211, 218, 232, 239, 288, 291- 295; *Figli di Fëanor* 232, 238, 288- 295; *Giuramento di Fëanor* o dei figli 206, 288 s., 290 s., 294.
- Fëanoriani* 190, 208, 293 s.
- Fëanturi* V. *Fantur*.
- Fedeli Compagnie* 41.
- Felici marinai, I* (poesia) 268.
- Festa di Riunione* 291, 294. *Festa di Conciliazione*, v. *Mereth Aderthad*.
- Figli degli Dèi* 174, 222, 229; *Figli dei Valar* 69.
- Figli di Fëanor* V. *Fëanor*.
- Figli di Ilúvatar* 62, 69, 92, 113, 136- 139, 180, 216, 285; *figli minori di Ilúvatar* 218, 270; *Figli della Terra* 256, 272, 275; *figli del mondo* 45, 138, 169, 268.
- Finarfin* 45, 206, 208, 271.
- Fingolfin* 100, 156, 187, 208, 294.
- Fingolma* Nome di Finwë Nólemë: 288 s.
- Fingon* 208, 271.
- Finrod Felagund* 45, 208. V. *Inglor*.
- Finwë* Signore dei Noldoli; chiamato anche *Nólemë*, *Nólemë Finwë*, *Finwë Nólemë* (tutte le citazioni sono raccolte qui). 136 s., 141, 145, 156, 160, 163, 168 s., 187 s., 196, 202, 206, 208, 259, 288-292, 294, 306. V. *Fingolma*, *Golfinweg*.

- Fionwë, Fionwë-Úrion* Figlio di Manwë e Varda. 64, 68 s., 106, 118, 235, 244, 262, 267.
- Folletto, -i*, 109, 141, 156, 261, 280, 284, 286 s., 290.
- Formenos* 188-190, 193.
- Fratricidio (di Portocigno)* 197, 204, 206, 211, 240, 290.
- Fruito di mezzogiorno* 255 s., 230, 233, 242 s.
- Fui* Dea della morte, chiamata anche *Nienna*, *Fui Nienna* (tutte le citazioni sono raccolte qui). 74, 87 s., 91, 94, 102 s., 106, 138, 173 s., 201, 229, 292, 258; *Fui* come nome della sua dimora 88, 103. V. *Heskil, Níri, Qalmë-Tári*.
- Fúkil* Nome precedente di Fankil. 286 s. V. *Fangli*.
- Fumellar* Papaveri dei giardini di Lórien. 84.
- Fune degli Anni* 266.
- Fuoco dei Racconti A Mar Vanwa Tyaliéva*. 24, 48, 51, 72, 126, 209, 211; *Stanza del Fuoco dei Racconti* 167, 278; *Stanza del Fuoco di Ceppo* 22; *Stanza dei Ceppi* 24.
- Fuoco Segreto* 57, 60, 65.
- Galadriel* 45.
- Galmir* «la raggidoro», un nome del Sole (gnomico). 225, 238.
- Gar Eglos* Nome gnomico originale di Tol Eressëa (sostituito da *Dor Edloth*, ecc.). 29.
- Gar Lossion* «Luogo di Fiori», nome gnomico di Alalminórë. 23, 30. (Sostituisce *Losgar*.)
- Gente delle Ombre* (1) Nome tra gli Uomini degli Elfi Perduti di Hisilómë. 140, 163, 165, 287. (2) Folletti di origine sconosciuta incontrati dai Noldoli in Hisilómë. 287 s., 290.
- Ghiaccio Stridente* V. *Helcaraxë*.
- Gilfanon (Gilfanon a Davrobel, Gilfanon di Tavrobel)* 54, 209 ss., 228, 235-238, 245 s., 226, 268, 276-280, 284. (Sostituisce *Ailios*.)
- Gimghil* Nome gnomico di Inwë. 30, 155 s. (Sostituisce *Githil*, a sua volta mutato in *Inwithiel*.)
- Giorni di Crepuscolo* v. *Lomendánar*.
- Githil* 30. V. *Gim-Githil*.
- Glingol* Nome gnomico dell'Albero d'Oro di Valinor. 30.
- Glorvent* «la nave aurea», un nome del Sole (gnomico). 225.
- Gnomi* 19, 23 s., 29 s., 32, 36, 44 s., 49, 53-55, 68, 109, 153, 168-170, 173, 174, 179 ss., 184, 187 s., 192, 197, 199-204, 206, 210-212, 214, 225, 232, 238, 239, 252-255, 259, 267, 283, 287-294. V. specialmente 44 s., 54 s., e inoltre *Noldoli*.
- Gnomico, lingua degli Gnomi* 29 s., 32 s., 44, 51, 54 s., 104, 154, 156, 163, 192, 241, 284, 296.
- go-Fëanor, go-Maidros* «figlio di Fëanor, di Maidros». 187, 175, 187, 189.
- Goldriel* Nome precedente di Golthadriel. 30.
- Golfinweg* Nome gnomico di Nólëmë Finwë. 136, 156.
- Golfo di Gelo* V. *Qerkinga*.
- Golthadriel* Nome gnomico di Salmar (Noldorin). 30. (Sostituisce *Goldriel*.)
- Gondolin* 34, 36, 50, 55, 107, 190, 202 s., 207 s., 289, 293, 296; il racconto di *Tuor e gli Esuli di Gondolin (La caduta di Gondolin)* 16, 47, 55, 101, 130, 207, 245, 279, 283, 293, 296.
- Gong* 296.
- Gong dei Bambini* In Mar Vanwa Tyaliéva. 22, 24, 36, 278. V. *Tombo, Cuorpiccino*.
- Gonlath* Grande roccia su Taniquetil. 266.
- Gorفالon, Gorفالong* Luogo della Battaglia delle Innumerevoli Lacrime. 289, 291, 295. V. *Valle delle Acque Piangenti, Valle delle Fontane*.
- Gothmog* Signore dei Balrog. 107. V. *Kosomot*.
- Gran Bretagna* 31 s.
- Grande Fine* 57, 65, 69, 88, 103- 106, 113, 188, 220, 267.
- Grande Marcia, Grande Viaggio* 45, 156 s., 172, 296; descrizione 140- 142.
- Grande Mare, Grandi Mari* 29, 48, 57, 71, 76 s., 80, 92-95, 96 (*Haloisi Velike*), 125, 139, 142, 148-149, 160, 162, 174, 235; chiamato anche *Acqua Occidentale* 148.
- Grande Popolo dell'Ovest* Nome degli Dèi presso gli Ilkorin. 280.
- Grandi Pianure* 290.
- Grandi Terre* Le terre a oriente del Grande Mare. 21, 25-29, 32-36, 39, 51, 53, 55, 76,

- 92, 95, 96 (*i Nori Landar*), 110, 124, 129, 134, 140, 148, 153, 158, 160, 188-193, 201-203, 205, 213, 238 s., 257, 267, 272, 274, 278, 283, 295.
- Great Haywood* Paese dello Staffordshire (Tavrobel). 33 s., 237.
- Gunglioni* Nome precedente di Ungoliont. 187, 192.
- Gwerlum* «Tessitenebra», nome gnomico del grande Ragno. 182 (*Gwerlum la Nera*), 184, 192. V. *Wirilómë*.
- Gylfaginning* Una parte dell'*Edda in prosa* di Snorri Sturluson. 296.
- Habbanan* Nome precedente della regione Eruman/Arvalin. 90, 94, 104 s., 154, 186, 187, 205; poesia *Habbanan sotto le stelle* 104 s.
- Halmadhurwion* Un altro nome di Turuhalmë. 295.
- Hanstovänen* Il luogo d'approdo della nave Mornië. 202, 205; anche *Vane Hansto* 205.
- Harmalin* Nome precedente della regione Eruman/Arvalin. 30, 90, 94, 96, 154, 186.
- Harvalien* Forma precedente di Arvalin. 186.
- Harvalin* Forma precedente di Arvalin. 186.
- Harwalin* Forma precedente di Arvalin. 30, 90, 94, 104, 155.
- Haudb-en-Ndengin* Il Tumulo di Massacro nel deserto di Anfauglith. 295
- Heden* Padre di Eoh, a sua volta padre di Ottor Wæfre (Eriol). 32.
- Helcar* Il Mare Interno. 100. V. *Helkar*.
- Helcaraxë* Ghiaccio Stridente. V. *Helkaraksë*.
- Heligoland* 32 s.
- Helkar* Il pilastro della Lampada Meridionale. 78-80, 100, 124, 139. V. *Helkar*.
- Helkaraksë* «Zannaghiaccio», promontorio delle Terre Esterne nell'estremo Nord. 201-205, 207, 213, 255, 268, 272, 287, 292. V. *Helcaraxë*, *Zannaghiaccio*.
- Helluin* Sirio. 241. V. *Nielluin*.
- Hengest* Invasore della Gran Bretagna 31; figlio di Ottor Wæfre (Eriol) 32.
- Heskil* «Colei dell'inverno», nome di Fui Nienna. 74.
- Hildor* I Venturi, cioè gli Uomini. 270.
- Hiri* Corso d'acqua di Valinor. 170, 188.
- Hisildi* Il popolo dell'imbrunire: gli Elfi Scuri. 281, 296.
- Hisilómë* 118, 125, 130 s., 136, 140 s., 157, 160, 163, 190, 210, 237, 287-290, 292-296; v. soprattutto 130 s., 160, e inoltre *Aryador*, *Dor Lómin*, *Terra d'Ombre*.
- Hithlum* 125, 130, 160.
- Hobbit*, *Lo* 32, 44.
- Horsa* Invasore della Gran Bretagna 31; figlio di Ottor Wæfre (Eriol) 32.
- Hrívion* La terza parte della poesia *Gli alberi di Kortirion*. 42 s.
- Humami* Un nome degli Elfi Scuri 296
- Húrin* 289, 291, 293; *gente di, fregi di*, 289, 291, 293, 295. V. *Úrin*.
- Hyarmentir*, *Monte* 192.
- Ielfethýp* «Portocigno» (*antico inglese*). 197.
- Ilinsor* Spirito dei SúruLi, timoniere della Luna. 233-236, 251, 261, 265, 267, 269, 275; chiamato *cacciatore del firmamento* 236, 275.
- Ilkorin* Elfi «non di Kôr». 210, 237, 280, 284-292, 294; lingua Ilkorin 285.
- Illuin* La Lampada Settenzionale. 100.
- Ilmarë* Ancella di Varda. 68.
- Ilsaluntë* «la barca d'argento», un nome della Luna. 232. 235 s.
- Ilterendi* I ceppi posti a Melko. 118, 122.
- llu* = *Ilúvatar*. 56, 66 s.
- Ilurambar* I Muri del Mondo. 275.
- Ilúvatar* 52, 56-62, 65-69, 75, 84, 98, 103, 106, 113, 116, 133 s., 137, 139, 168, 172, 179 s., 196, 217, 220, 224, 226, 241, 260, 265-267, 273-275, 278, 280, 282, 285, 296; *Signore per Sempre* 52, *Signore di Tutto* 282. V. *Tigli di Ilúvatar*.
- Ilverin* Cuorpiccino figlio di Bronweg. 48, 56. (Sostituisce *Elwenildo*).
- Iluië* L'aria di mezzo che scorre fra le stelle. 73, 78, 83, 95, 96, 133, 151, 163, 219, 234 s.
- Ilweran* «Ponte del Cielo», l'Arcobaleno. 258. V. *Arcobaleno*.
- Indis* Madre di Fingolfin e Finarfin. 45.
- Inferno* 106.
- Inferni di Ferro* 88, 106, 190, 293. V. *Angamandi*.
- Ing* Nome precedente di Inwë. 30, 156.

- Ingil* Figlio di Inwë. 23, 30, 34 s., 111, 153, 157, 241. (Sostituisce Ingilmo.)
- Ingilmo* Nome precedente di Ingil. 30, 157.
- Inghilterra, inglese* 30-36, 244. V. *Antico inglese*.
- Inglor* Nome precedente di Finrod (Felagund). 45.
- Ingwë* Signore dei Vanyar. 35, 157, 160, 271. V. *Inwë*.
- Inwë* Re degli Eldar di Kôr (più tardi Ingwë). 23, 25, 29, 30, 34 s. 53 64, 92, 137-140, 145, 153, 156 160, 169, 172, 195, 237, 241, 259; chiamato anche *Isil* 136, *Isil Inwë* 136 s., 156 s. (Sostituisce *Ing.*) V. *Ingwë, Inwithiel*.
- Inwir* Il clan reale dei Teleri (= i successivi Vanyar), stirpe di Inwë. 35 51-53, 55, 136, 150, 157, 171, 196, 285.
- Inwithiel* Nome gnomico di Inwë. 23, 30, 136, 156 s. (Sostituisce *Githil, Gim-Githil*).
- Irtinsa, Lago* 234, 261.
- Isil, Isil Inwë* V. *Inwë*.
- Isola Solitaria* 19, 21 ss., 31, 34, 96, 143, 148, 159, 161 s., 271; *Isola, nostra isola* 113; *isola delle fate* 211; poesia *L'isola Solitaria* 34. V. *Tol Eressëa*.
- Isole del Crepuscolo* Isole dei Mari Ombrosi, a occidente di Tol Eressëa. 22, 76 s., 92, 96 (*Tolli Kimpelaar*), 143, 146, 148, 159, 271.
- Isole Incantate* 162, 271.
- Isole Magiche* 71, 76, 95, 96 (*I Tolli Kuruvar*), 143, 148, 159, 256, 268, 271 (v. soprattutto 256): *Arcipelago Magico* 159.
- Isole Splendenti* Dimora degli Dèi e degli Eldar di Valinor come l'immaginavano gli Ilkorin. 280.
- Kalaventë, Kalavënë* «Nave di Luce», un nome del Sole. 227, 239, 268.
- Kaliondi* Un nome degli Elfi Scuri. 296.
- Kalormë* Grande montagna nell'estremo Est. (95), 258, 273.
- kapalinda* Sorgente del fiume Kelusindi in Valinor. 188.
- Kaukareldar* «false fate». 290, 296.
- kelusindi* Corso d'acqua di Valinor. 188.
- Kementári* Nome di Yavanna. 91.
- Kémi* Nome di Yavanna Palúrien. 81, 91, 117, 216, 254. V. *Signora della Terra*.
- Koivië-néni* «Acque di Risveglio». 96, 135, 139, 281; acque di *Koivië* 136. V. *Cuiviénen, Acque di Risveglio*.
- Kópas Alqaluntë (Alqaluten)* «Porto delle Navicigno». 196 s., 206; *Kópas* 197, 201, 206, 214, 253, 270; *Cópas, Cópas Alqaluntë* 197, 204; *Alqaluntë* 211, 290. V. *Porto delle Navicigno*.
- Kôr* Città degli Elfi a Eldamar e il colle su cui era costruita. 22 s., 25- 28, 34-36, 38, 51-54, 63, 72, 95, 114, 136, 145 s., 149-153, 160, 162, 168-172, 174 s., 179-185, 188, 191, 195-198, 204, 206, 210 s., 214, 237, 251, 254-256, 259, 267, 269, 272, 278, 284, 293; v. soprattutto 144 ss. Gli Alberi di Kôr 145, 160, 259, 268. Poesia *Kôr* (ribattezzata *La città degli Dèi*) 161. V. *Tân*.
- Koreldar* Elfi di Kôr. 54, 171.
- korin* Recinto di olmi dove dimora Meril-i-Turinqui. 23, 111.
- Koromas* La città di Kortirion. 23, 30, 33-35; forma precedente *Kormas* 30.
- Kortirion* Città principale di *Alalminóre* a Tol Eressëa. 23, 33-35, 39 s., 39-44, 53, 157, 211, 269. Poesia *Kortirion tra gli alberi* 34, 39, 54, versione posteriore *Gli alberi di Kortirion* 39-44, V. *Koromas*.
- Kosomot* Figlio di Melko (= Gothmog Signore dei Balrog). 107.
- Kulullin* Il calderone di luce d'oro in Valinor. 81, 82, 86, 101, 115, 151, 185, 214 s., 220 s., 225, 229, 252, 257.
- Lammas* (Festa del Raccolto, il primo giorno di Agosto) 42.
- Lampada di Vána* Il Sole. 225.
- Lampade, Le* 78-80, 99 s., 116, 129, 158, 182, 219.
- Langon* Servo di Melko. 119.
- Lathos, Lathweg* Nomi precedenti di Fanuin. 269.
- Laurelin* 81 s., 85 s., 100 s., 116, 136 s., 141, 144, 149-152, 160, 183, 195, 215 s., 218, 220, 222- 224, 230 s., 233, 242 s. V. *Glingol, Lindelos, Lindeloksë*.
- Leeds* 126, 161, 246.
- Letters of J.R.R. Tolkien* 30, 34, 44.
- Limpë* La bevanda degli Eldar. 23, 110-114, 126, 200, 209 s., 278.

- Lindeloksë* Nome di Laurelin. 30, 81, 90, 101, 141, 155. (Sostituisce *Lindelôtë*, *Lindeloktë*).
- Lindeloktrë* Nome di Laurelin. 30. (Sostituito da *Lindeloksë*.)
- Lindelos* Nome di Laurelin. 25, 30. (Sostituisce *Lindeloksë* in un passo.)
- Lindelôtë* Nome di Laurelin. 90, 155. (Sostituito da *Lindeloksë*.)
- Lindo* Elfo di Tol Eressëa, padrone di casa a Mar Vanwa Tyaliéva. 21- 25, 27, 32, 35 s., 47, 68, 72, 90, 154, 167, 195, 200, 204, 210 s., 228, 234-238, 241, 246, 267, 277-280.
- Linqil* Un nome di Ulmo. 66.
- Linwë Tinto*, *Linwë* Nome precedente di Tinwë Linto. 125 s., 155, 157.
- Lirillo* Un nome di Salmar (Noldorin). 172, 186.
- Lómëarni* Un nome degli Elfi Scuri. 296.
- Lomendánar* I «Giorni di Crepuscolo» prima della fabbricazione delle Lampade. 77, 90; *Lome Danar* 90.
- Lórien* 36, 74, 80-85, 91, 101 s., 116-118, 123 s., 130, 133-136, 138, 156, 176, 213-216, 221, 229-232, 233-237, 241, 243 s., 253-256, 259, 268, 272. V. *Fantur*, *Olofantur*.
- Losengriol* Forma anteriore di Lothengriol. 208.
- Losgar* (1) Nome precedente di Gar Lossion. 30. (2) Il luogo dove furono arse le navi dei Teleri. 239.
- Lothengriol* «Giglio della valle», uno dei Sette Nomi di Gondolin. 208. (Sostituisce *Losengriol*.)
- Lúmin* Nome precedente di Aluin. 269.
- Luna*, *La* 66, 71, 95, 96, 101, 141, 182, 210 s., 220, 226, 233 s., 236, 238, 240, 244, 250-252, 259-268, 275 ss., 279, 293; *Nave della Luna* 232, 234, 262; Uomo della Luna 233, 244, 246 ss.; *Re della Luna* 244; *Luna del Raccolto* 42. V. *Porto della Luna*; e per altri nomi della Luna v. 232.
- Lúthien*, *Lúthien Tinúviel* 94, 104, 125, 157, 245. V. *Tinúviel*.
- Mablon l'Ilkorin* 289, 292.
- Maedhros* Figlio maggiore di Fëanor. 294; *Unione di Maedhros* 294. V. *Maidros*.
- Maiar* 68, 91, 101.
- Maidros* (1) Padre di Bruithwir, il padre di Fëanor. 175, 187, 189, 288. (2) Figlio maggiore di Fëanor (più tardi Maedhros). 189 s., 288-290, 292 s.
- Mainlos* Forma anteriore di Minethlos. 238.
- Makar* Vala guerriero. 75, 85, 88 ss., 91, 94, 102, 114, 118, 120, 123 s., 138, 173, 186, 213.
- Mandos* (Vala) 74 s., 82, 87, 91 s., 94, 102 s., 118, 123 s., 130, 133, 137, 174, 176, 178, 186, 189, 201 s., 206 s., 229, 258, 272, 284; *figli di Mandos* 137, 185, 189. V. *Vefántur*.
- (Luogo della sua dimora) 50, 87-89, 94, 103, 116, 124 s., 130, 155, 170, 174, 188 s., 202, 205, 207, 211. V. *Vë*.
- Mánir* Spiriti dell'aria, attendenti di Manwë e Varda. 73, 104, 172, 219, 288, 241.
- Manwë* 35 s., 51, 56, 61, 63-66, 68 s., 73-75, 77 ss., 83 s., 91, 101-107, 116-124, 130, 133-138, 144, 147, 150-153, 155, 163, 169, 170-181, 183 s., 187-191, 196, 207, 212-222, 224-228, 230, 233, 235-237, 240, 252 s., 256-268, 270, 278, 282, 296; chiamato *Signore dell'Aria* 212, *dei Cieli* 229, *degli Dèi*, *degli Elfi e degli Uomini*, *degli Dèi*, *degli Dèi e degli Elfi*, *degli e degli Uomini* 56, 64 s., 68, 117, 121, 136, 169, 265. V. *Súlmo*, *Valahíru*, *Valatúru*; *Valwë*.
- Marcia nel mondo* La grande spedizione da Kôr. 35, 153, 237.
- Mare del Nord* 32, 250; *Oceano di Almain* 248, 250 s.
- Mare Esterno*, *Mari Esterni* 77, 79, 84, 94, 104, 135, 149, 170, 195, 228, 237, 261, 263, 274; *Mari Estremi* 76; *Acque Estreme* (*Neni Erúmëar*) 98; *Oceano Esterno* 63, 68, 95, 98; *il Mare* 216, 237. V. *Vai*.
- Mare Interno* V. *Helcar*.
- Mari Ombrosi* Regione del Grande Mare a occidente di Tol Eressëa (v. soprattutto 77, 149). 22, 36, 77, 78, 84, 87, 95, 139-143, 149, 159, 162, 183, 185, 198, 227, 254, 256, 271; *Mare Ombroso* 118, 196; *Tenebre* 159.

- Mar Vanwa Tyaliéva* La Casetta del Gioco Perduto a Kortirion. 21, 29 (anche *Taliéva*), 36 s., 51, 113, 154, 209, 244; nel titolo della poesia 37.
- Meássë* Dea guerriera. 75, 88 s., 91, 94, 102, 114, 124, 138, 186, 213.
- Melemno*, *Ellu Melemno* V. *Ellu*.
- Melian* 125, 157. V. *Tindriel*, *Wendelin*.
- Melko* 34-36, 50, 53, 55-66, 67 ss., 73-79, 88-91, 102 s., 106 s., 115-125, 128 s., 133-140, 142, 152, 155, 158, 160, 167-186, 187-193, 199-204, 206, 210, 212 s., 217, 220, 237, 239, 241, 245, 252-256, 259, 264, 267, 269 s., 278, 284, 286-295; *figlio*, *figli di Melko* 107, 255, 287; *Catene di Melko* 114, 125, 202; *Miniere di Melko* 289 s., 291 s. V. *Melkor*, *Morgoth*.
- Melkor* 35, 91 s., 129, 130, 155, 158, 188-193, 239 s., 269 s., 273.
- Mereth Aderthad* La Festa di Conciliazione. 294.
- Meril-i-Turingi* La Signora di Tol Eressëa; anche *Meril*, *Turingi*. 23 s., 27, 30, 35, 51, 53, 55, 110-114, 126, 130-133, 153 s., 159, 210, 278, 285; *Signora dell'Isola* 210.
- Mettanyë* L'ultima parte della poesia *Gli alberi di Kortirion*. 44.
- Mindon Eldaliéva* 160.
- Minethlos* Un nome della Luna (gnomico). 233, 238. (Sostituisce *Mainlos*.)
- Miruvor* 184, 193.
- Mithrim* (lago e regione) 193, 288, 290 s., 292, 294. V. *Asgon*.
- Mondo*, *Il Usato* nel senso di «le Grandi Terre» 23, 35, 53, 79, 92, 153, 191 ss., 212 s., 237, 240, 251 s., 268; *il mondo interno* 202, *mondo esterno* 210, 217 s., 251, 270, *mondo di là* 253.
- Montagna del Mondo* V. *Taniquetil*.
- Monti di Ferro* 118, 130, 140, 178, 190 s., 201, 212, 239, 288, 290, 294 s.; chiamati anche *Colli di Ferro* 254, 295, *monti del Nord* 88, *Colli Amari* 288, 290, 294. V. soprattutto 130 s., 190 s.
- Monti di Valinor* 76, 79, 85-88, 94 s, 96, 100, 107, 117, 145, 148 s., 160, 162, 173-176, 185 s., 189, 195, 200, 204, 207, 213, 230, 235, 239, 254 s., 267, 270, 274.
- Monti d'Ombra* Ered Wethrin. 130, 190 s., 294.
- Morgoth* 35, 160, 269, 293 s.
- Moritarnon* La «Porta della Notte». 262, 269; *Móritar* 269. V. *Porta della Notte*, *Tárn Fui*.
- Mornië* La nave nera che trasporta i morti da Mandos. 88, 103, 202, 205, 207.
- Morniento* Nome anteriore del luogo d'approdo della nave Mornië. 205. (Sostituito da *Emnon*, *Amnos*). V. *Hanstovanen*.
- Móru* La «Notte Primigenia» personificata nel Grande Ragno. 128, 182, 187, 192; *Muru* 192.
- Morwinyon* Arturo. 134, 158, 219, 241.
- Muri del Mondo* V. *Ilurambar*.
- Murmenalda* La valle in cui si destarono gli Uomini. 282, 285-287; *Valle del Sonno* 282, *Valletta Assonnata* 285.
- Murmuran* La dimora di Lórien in Valinor. 84, 117.
- Muro delle Cose* 260, 262, 266 s.; *Muro Orientale* 263, 268 s., 274.
- Muru* V. *Móru*.
- Musica degli Ainur* (escludendo le allusioni al racconto) 52, 60, 64-69, 73, 83, 106, 126, 172, 179, 191, 216, 253, 266, 273; *la Musica di Ilúvatar* 267, *la Grande Musica* 275. V. *Ainulindalë*.
- Namarië* (poesia) 193.
- Nandini* Folletti delle valli, 74.
- Nan Dungortheb* 193.
- Nani* 286 s., 316. V. *Nauglath*.
- Narquelion* La seconda parte della poesia *Gli alberi di Kortirion* 41.
- Nauglath* Nani. 286.
- Nave dei Cieli*, *Nave del Mattino* V. *Sole*.
- Nave della Luna* V. *Luna*.
- Nave del Mondo* 93-99, 159, 273.
- Nen(e)*, Fiume 248.
- Nermir* Folletti dei prati, 74.
- Nessa* 85, 91, 102, 115, 138, 150, 185, 214, 253.
- Nieltqui* Figlia di Oromë e Vána. 86, 102, 107.
- Nielluin* Sirio. 219, 232, 241; *Ape d'Azzurro*, *Ape Blu*, 219, 241. V. *Helluin*.
- Nienna* V. *Fui*.

- Nirnaeth Arnoediad* 160. V. *Battaglia delle Innumerevoli Lacrime*.
- Noldoli* Gli Gnomi, la seconda stirpe degli Elfi. 29, 34 s., 44, 50-55, 63, 68, 109, 136, 138, 141, 144- 147, 149-152, 156 s., 158 ss., 163, 167-183, 184, 187-199, 202-204, 206-208, 211-214, 218, 228, 232, 237, 239 s., 251-255, 261, 267, 270 ss., 278 ss., 288, 292-294. V. *Gnomi, Noldor*.
- Noldor* 29, 32, 44 s., 53-55, 157, 158, 160, 163, 187, 189-192, 206, 208, 239, 271, 293 s., 296; questa forma nel testo originale 195, 204. Aggettivo *Noldorin* 44, 52 s., 68, 188, 293.
- Noldorin* Nome di Salmar. 23, 30, 35, 73, 85, 92, 102, 107, 186.
- Nólemë* V. *Finwë*.
- Norfolk* 250; *Norwich* 206.
- Nomorë* Araldo degli Dèi. 88, 106, 118-120, 135-139, 156, 172, 280.
- Nuin* Elfo Scuro che scopre i primi Uomini, 281 s., 285-287, 296; chiamato *Padre del Linguaggio* 285, 287.
- Numessir* Nome precedente di Simúmen. 186.
- Núri* Nome di Fui Nienna. 74.
- Nurtalë Valinorëva* L'Occultamento di Valinor. 271.
- Oaritsi* Sirene (?). 275.
- Oarni* Spiriti del mare. 74, 79, 84, 144, 146 s.
- Occultamento di Valinor* V. *Valinor*.
- Oceano Atlantico* 33.
- Odino* 33.
- Oinen* V. *Uinen*.
- Oiolossë* 101.
- Oivárin* Nome precedente di Ainaros. 269.
- Olofantur* «Fantur dei Sogni», il Vala Lórien. 74. V. *Fantur, Lórien*.
- Olörë Mallë* «Sentiero dei Sogni». 25, 36, 257, 268, 272 s.; *la magica via di Lórien* 259.
- Olwë* 157 s. V. *Ellu*.
- Olimpici, Dèi* 193.
- Omar* Il più giovane dei grandi Valar, chiamato anche Amillo. 50, 55, 75, 85, 91, 102, 107, 118, 144, 213, 222, 276.
- Ónen* Nome precedente di Uinen. 63, 66, 68, 74, 76, 84, 91, 95, 142, 154, 267. (Sostituisce *Ówen*.)
- Orchi* 286, 288, 290-295, 296.
- Orione* 241. V. *Telumehtar*.
- Ormal* La lampada Meridionale. 100.
- Oromë* Figlio di Aulë e Palúrien (74). 36, 74, 86 s., 90-91, 102, 107, 115, 118 s., 122, 124, 129 s., 134 s., 138-142, 147, 150-152, 155, 173 s., 184, 189, 235, 253-258, 260, 268, 272, 280. V. *Aldaron*.
- Orossi* Folletti dei monti. 74.
- Orsa Maggiore* 158; *Carro d'Argento* 43. V. *Sette Stelle, Valacirca*.
- Oscurità Esterna* 262, 268, 274.
- Ossë* 63, 68, 74, 76, 79 s., 84, 86, 91, 95, 96, 98, 102, 116, 123, 124 s., 138-143, 146-149, 153, 158- 162, 173, 183, 185, 213, 235, 254, 256, 260, 267, 271; *Falman-Ossë* 74, 118, 139, 144, *Falman* 141.
- Ottor Wäëfre* Nome originario di Eriol. 32.
- Ówen* Il primo nome assegnato a Uinen. 66, 90, 267. (Sostituito da *Onen*.)
- Oxford* 31, 34, 36, 47, 127, 245; *Oxford English Dictionary* 44, 47 s., 245.
- Paese delle Fate* 153. V. *Baia delle Fate*.
- Palisor* La «regione centrale» (134) delle Grandi Terre, dove si destarono gli Elfi. 96, 125, 134-141, 156, 169, 280 s., 284-289; *Battaglia, Guerra di Palisor* 286-289, 294.
- Palúrien Yavanna*. 73-77, 80-86, 91, 101 s., 115-117, 123 s., 135, 138, 146 s., 150, 155, 158, 185, 216 s., 222 s., 287; *figli di Palúrien* 109. V. *Signora della Terra, Kémi, Yavanna*.
- Paracelso* 44 s.
- Paradiso* 106.
- Partenza* 24, 27, 34-36, 113 s.
- Penisola danese* 32.
- Piana Vigilata di Nargothrond* V. *Talath Dimen*.
- Pictures by J.R.R. Tolkien* 96.
- Piedi di diavoleto* (poesia) 39, 161; sul significato di *diavolo* v. Appendice s.v. *Noldoli*, p. 317.
- Pifferai della Costa* I Solosimpi (in seguito chiamati Teleri). 23, 53 109 146, 199, 271, 278, *Pifferai* 125; *danzatori della costa* 153; *Elfi della Costa, popolo della costa* 148 189 255.
- Póldorëa* Nome di Tulkas. 74 85 91, 120, 177, 185.

- Ponte del Cielo* V. *Ilweran*.
- Porta della Notte* 262-264, 266, 268, 274 s. V. *Moritamon*, *Törn Fui*.
- Portocigno* V. *Porto delle Navicigno*.
- Porto della Luna* 26 ss.
- Porto delle Navicigno* 197; *Porto dei Cigni* 252; *Portocigno* 197 s.; *Porto* 199, 206, 212. V. *Ielfethÿp*, *Kópas Alqaluntë*.
- Porto del Sole* 259, 261, 268, 273, 286.
- Profezia del Nord* 206-208.
- Profezia di Amnon*, *Profezie di Amnos* V. *Amnos*, *Amnon*.
- Purgatorio* 105.
- Qalmë-Tári* «Signora della Morte», nome di Fui Nienna. 74.
- Qalvanda* «Strada della Morte», 258.
- Qendi* Elfi, ma usato per gli Ilkorin contrapposti agli Eldar di Valinor. 280, 284. V. *Quendi*.
- Qenya* (con riferimento alle voci del primo dizionario *Qenya*) 98, 105, 193, 241, 275. V. *Quenya*.
- Qerkaringa* Il Golfo di Gelo, tra lo Zannaghiaccio (*Helkaraksë*) e le Grandi Terre. 200-205, 207, 213, 272.
- Qorinómi*, *Racconto di* 244, 262, 268 275.
- Quendi* 45, 156, 270, 286.
- Quenya* 41, 55, 130, 156.
- Racconti incompiuti* 190, 296.
- Ragno della Notte* 183. V. *Gwerlum*, *Moru*, *Ungoliant*, *Ungweliantë*, *Wirilómë*.
- Ramandur* Nome precedente di Sorontur. 101.
- Rána* Nome della Luna, assegnatole dagli Dèi. 232 s., 265.
- Ranuin* «Mese», figlio di Aluin «Tempo». 264-267, 269, 276; forme anteriori *Ranos*, *Ranoth*, *Rôn* 269.
- Reame Beato* 208; Reami Beati 220, 240. V. *Aman*.
- Reami Glaciali* 201.
- Ringil* (1) Il pilastro della Lampada Settentrionale. 78, 94, 100, 119, 124, 139. (2) La spada di Fingólfín. 100.
- Road Goes Ever On*, *The* 193.
- Rosa di Silpion* Il Fiore Lunare. 231- 234, 236, 265; *Rosa d'Argento* 232. V. *Sil*.
- Rúmil* Il guardiano della porta di Mar Vanwa Tyaliéva, chiamato *il Saggio* (72), 50-56, 64, 71 s., 89, 109, 126, 154, 159, 201, 204, 205, 278, 285. V. *Evronmord*.
- Sador* Servo di Húrin. 296.
- Salmar* Compagno di Ulmo, chiamato anche *Noldorin*, *Lirillo* e (gnomico) *Golthadriel*. 63, 68, 73, 85, 91 s., 102, 107, 118, 150, 186, 213, 222.
- Samírien* Festa della Doppia Allegría in Valinor. 171 s., 269; *la strada di Samírien* 269 (v. *Vansamírin*).
- Sári* Nome del Sole, attribuitogli dagli Dèi. 225, 234, 236, 239, 261 s., 265, 268 s.
- Sauron* 56.
- Seconda Stirpe* Gli Gnomi o Noldoli. 29.
- Sentiero dei Sogni* V. *Olóré Mallë*.
- Sette Stelle* 43 (forse alludendo alle Pleiadi); 134 (l'Orsa Maggiore); *sette farfalle* 158. V. *Orsa Maggiore*, *Valacirca*.
- Signora della Terra* Kémi (Yavanna Palúrien). 81, 91, 216 s., 260; *Regina della Terra* 214.
- Signore degli Anelli*, *Il* 41 ss., 241.
- Signore del Crepuscolo* Il mago Tù. 281.
- Sil* Nome della Luna. 96, 232.
- Silindrin* Il calderone di luce d'argento in Valinor; nome in alternanza con *Telimpë*. 81-84, 90, 101, 154, 237.
- Silmarilli* I Silmaril. 63, 152. V. *Silubrilthin*.
- Silmaril* 152, 163, 173, 179, 182, 187 s., 191, 195, 204, 289, 291.
- Silmarillion*, *Il* 31, 35, 52-55, 65-69, 91 s., 94, 99-106, 129 s., 155, 163, 187-193, 206-208, 239-244, 269- 273, 275, 279, 286, 292-295.
- Silmo* Il guardiano dell'albero Silpion. 83 ss., 101, 136, 215, 229, 233, 244.
- Silpion* L'albero d'argento di Valinor. 83-85, 87, 101 s., 133, 136, 144, 149-153, 157, 160, 170-172, 174, 183 s., 192, 212-216, 218, 229-231, 234, 242 s. V. *Rosa di Silpion*.
- Silubrilthin* Nome gnomico dei Silmaril. 152, 154.
- Sindarin* 35, 157.
- Singollo* V. *Elwë*.
- Sirio* 241. V. *Helluin*, *Nielluin*.
- Sirion* 289, 290-293, 295; *Passo di Sirion* 295.
- Simúmen* La piccola valle di Valinor dove i Noldoli dimorarono dopo essere stati banditi da Kôr. 172, 174 (*Simúmen della*

- Pianura*, 175, 179, 184, 186, 188-190, 197 s., 232. (Sostituisce *Numessir*.)
- Snorra Edda L'Edda in prosa* di Snorri Sturluson. 296.
- Sole*, Il 44, 66, 71, 77, 95, 96, 101, 140 s., 149, 164, 182, 210 s., 220, 224-231, 233-244, 251 s., 258, 259- 268, 274-276, 279 s., 285 s., 293; in molti passi chiamato *la Nave del Sole*, e inoltre *vascello o galeone del Sole*; *Nave dei Cieli* 225; *Nave del Mattino* 227, 230, 235, 239. V. *Porto del Sole*; e per altri nomi del Sole v. 225-228, 238.
- Sole Magico* 24, 34, 72, 216, 241.
- Solosimpi* La terza stirpe degli Elfi (in seguito chiamati *Teleri*). 23, 27, 30, 51, 53, 63, 66 s., 109, 141-143, 145-153, 156-162, 169, 171, 186, 189, 196, 200, 204, 206, 212, 214, 240, 252, 255, 267, 271, 280; in precedenza *Solosimpë* 30, 66. V. *Pifferai della Costa*, *Teleri* (2).
- Sorontur* Re delle Aquile. 83, 101, 178, 190, 212, 214, 239. (Sostituisce *Ramandur*.) V. *Thorndor*.
- Sortilegio del Terrore Senza Fine* Il sortilegio di Melko sui suoi schiavi. 289, 292.
- Sow Fiume dello Staffordshire*. 237.
- Stafford, Staffordshire* 34, 104, 127, 237.
- Stanza del Fuoco di Ceppo* V. *Fuoco dei Racconti*.
- Stelle* 71, 73, 75, 77, 80, 83 s., 116, 130, 134-137, 151, 157, 160, 207, 211, 214, 218 s., 225, 227, 232 ss., 236, 241-243, 263, 268, 275, 280, 282; *Fontane delle Stelle* 263. La fabbricazione delle stelle da parte di Varda 78, 133 s., 218 s.
- Stirpe Anziana* 32.
- Su colli antichi e lontano* (poesia) 127 s.
- Súlmo* Nome di Manwë. 56, 61, 63 s., 68, 73, 91, 107, 117, 136, 138, 145, 169, 175, 181, 215, 217, 220, 253, 265; *Súlmo Signore delle Arie* 258.
- Súrule* Spiriti dei venti, attendenti di Manwë e Varda. 73, 172, 219, 233, 236, 241.
- Talath Dirnen* La Piana Vigilata del Nargothrond. 291.
- Talkamarda, i Talka Marda* «Fabbro del Mondo», Aulë. 217, 224.
- Taniquetil* 29, 63, 68, 76, 79, 83, 88, 94 s., 96, 101 s., 104, 107, 117, 120, 123, 133, 136, 148, 157, 172- 175, 178, 185, 190 s., 219, 224, 288 s., 231, 235 s., 255-257, 216; *Montagna del Mondo* 260.
- Tanyasalpë* «Coppa di Fuoco». 226. V. *Faskalanúmen*.
- Tareg l'Ilkorin* 287, 291.
- Tári* «Signora», riferito a Varda, Vána e Fui Nienna. 74 s. V. *Qalmë-Tári, Tári-Laisi, Tinwetári*.
- Tári-Laisi* «Signora della Vita», Vána. 74.
- Tarn Fui La* «Porta della Notte». 262, 269; *Tarna Fui* 269. V. *Porta della Notte, Moritarnon*.
- Tavari* Folletti dei boschi. 74.
- Tavrobel* Un luogo di Tol Eressëa. 33, 210, 237, 279; *Ponte di Tavrobel* 210, 237; *Torre di Tavrobel* 210; *Gilfanon a Davrobel, Gilfanon di Tavrobel* 209 s., 237 s., 246, 277.
- Telelli* Nome di certi Elfi (v. Appendice, p. 324). 27, 30; in precedenza *Telellë*.
- Teleri* (1) La prima stirpe degli Elfi (in seguito chiamati *Vanyar*). 51-53, 55, 64, 68, 136, 140 s., 144-147, 150, 157, 159, 163, 171, 196, 204, 211 s., 255, 267, 280, 284. (2) Nel significato posteriore = *Solosimpi dei Racconti ritrovati*. 53, 68, 156- 163, 189, 206, 239, 271.
- Telimektar* Figlio di Tulkas. 118, 185, 219, 241. V. *Telumehtar*.
- Telimpë* Il calderone di luce d'argento in Valinor; nome in alternanza con *Silindrin*. 90, 134, 151 154 s., 215, 218, 229, 232, 237, 244.
- Telperion* 101, 157, 160, 243.
- Telumehtar* Orione. 241. V. *Telimektar*.
- Tempo* V. soprattutto 265 s., 275 s.
- Tende del Mormorio* Dimora dei Noldoli presso lo Helkaraksë. 203, 208.
- Terra-di-mezzo* 29, 31, 35, 55, 92, 101, 129 s., 157-160, 240, 270.
- Terra d'Olmi* 23, 33, 40 s., 111. V. *Alalminórë*.
- Terra d'Ombra, d'Ombre* 131, 140, 163 (*la terra d'ombra*), 289 s. V. *Aryador, Dor Lómin, Hisilómë*.
- Terre Cadenti* 291, 295; con diverso significato 260.
- Terre centrali* 284.

- Terre d'Oriente* 282; *terra Orientale* 203; *terre Orientali* 204, 256; *costa, coste Orientali* 220, 261, 274.
- Terre Esterne* (1) In origine riferito alle Grandi Terre. 29, 94. (2) Valinor, Eruman/Arvalin e le Isole del Crepuscolo. 29, 71, 76 s., 89, 92 s., 148, 189, 192, 267; Terra Esterna 159.
- Tessitenebra* Traduzione di *Wirilomë*, *Gwerlum*, il grande Ragno. 182 s.
- Tessitura dei Giorni, dei Mesi e degli Anni* 263, 268, 275.
- Tevildo Principe dei Gatti* 50, 55.
- Thangorodrim* 35, 190, 294.
- Thingol* 125, 289, 294; *Elu Thingol* 156. V. *Tinwë Linto*, *Tinwelint*.
- Thorndor* Nome gnomico di Sorontur, Re delle Aquile. 101; forma *Thorondor* 190.
- Tilion* Timoniere della Luna. 101, 244, 269.
- tilkal* Metallo inventato da Aulë per l'incatenamento di Melko. 117, 122, 130, 135.
- Timpinen* Nome di Tinfang nella lingua degli Elfi. 109 s., 125.
- Tindriel* Nome precedente di Melian. 125, 156 (Sostituito da *Wendelin*).
- Tinfang* Nome gnomico di Timpinen, il suonatore di flauto; chiamato *Tinfang Trillo* (v. Appendice, p. 325). 109 s., 126-128; *poesie* Tinfang Trillo, Su colli antichi e lontano 126- 128.
- Tintoglin* Nome precedente di Tinwelint. 155 s.
- Tinúviel* Figlia di Tinwelint (in seguito Lúthien (Tinúviel), figlia di Thingal). 36, 125, 136, 157; il *Racconto di Tinúviel* 16, 36, 54, 246, 279, 283, 288, 292. V. *Lúthien*.
- Tinwelint* Nome gnomico di Tinwë Linto (in seguito Thingol). 136, 155 s., 289, 291, 295 (Sostituisce *Tintoglin*).
- Tinwë Linto*, *Tinwë* Signore dei Solosimpi, che si smarrì durante il Grande Viaggio e divenne Signore degli Elfi di Hisilómë; in seguito *Thingol*. 136 s., 141 s., 154-157 (Sostituisce *Linwë Tinto*).
- Tinwetári* «Regina delle Stelle», nome di Varda. 117.
- Tirion* 35, 52, 160, 190 s., 239, 269 s.
- Tol Eressëa* 19, 29-36, 39, 50-54, 55, 95, 96, 103, 113 s., 125, 141 s., 146-150, 154 s., 158-162, 199, 237, 271 s., 284 s. V. *Isola Solitaria*.
- Tombo* Il «Gong dei Bambini» in Mar Vanwa Tyaliéva. 22. V. *Gong dei Bambini*, *Cuorpiccino*.
- Tórin V. Daurin*.
- Torre di Perla* Torre su una delle Isole del Crepuscolo. 76, 148, 268; il *Dormiente nella Torre di Perla* 22, 36, 262, 268.
- Trent*, *Fiume* 237.
- Tre Tribù* 53.
- Tû* Il mago o folletto che divenne Re degli Elfi Scuri. 280-284, 287, 296; *Signore del Crepuscolo* 281. (Sostituisce *Túvo*).
- Tu e io e la Casetta del Gioco Perduto* (poesia) 37, 39, 161.
- Tuiléré* Nome di Vána. 74.
- Tuivána* 74, 115, 137-139, 217.
- Tulkas* 74 s., 79, 83, 85, 89-92, 102, 118-124, 130, 135, 167, 174, 176- 178, 183, 184 s., 190 s., 212 s., 216, 219, 223 s., 240, 241, 242 s., 255 s., 265, 271. V. *Astaldo*, *Poldórëa*.
- Tulkassë* Nome precedente di Tulkastor. 30 (Sostituisce *Turenbor*).
- Tulkastor* Padre di Vairë, sposa di Lindo. 23, 30 (Sostituisce *Tulkassë*).
- Tumulo del Primo Dolore V. Cûm a Gumlaith*.
- Tumulo di Massacro V. Haudh-en- Ndengin*.
- Tân* Nome che sostituisce Kôr (per indicare la città). 269.
- Tûna* 35, 94, 160, 269.
- Tuor* 51, 55, 288. Per il racconto di *Tuor e gli Esuli di Gondolin* («La caduta di Gondolin») v. *Gondolin*.
- Turambar V. Túrin*.
- Turenbor* Nome precedente di Tulkastor. 30. (Sostituito da *Tulkassë*.)
- Turgon* 136, 156, 206-208, 288, 293, 295 s. V. *Turondo*.
- Turingi V. Meril-i-Turingi*.
- Túrin* 295; il *Racconto di Turambar* 36, 190, 277-279, 283, 290, 295 s.
- Turondo* Figlio di Finwë Nólémë, in gnomico chiamato Turgon. 136, 156, 202, 206 s., 296.
- Turuhalmë* Il «Trascinamento dei Ceppi», in cui si trasportava legno a Mar Vanwa

- Tyaliéva. 277 s., 295. (Altre forme *Duruchalm* e *Halmadhurwion*.)
- Túvo* Nome precedente di *Tù*. 284- 286, 289, 295.
- Uin* La Grande Balena. 98, 140-142.
- Uinen* 68, 91, 144, 154, 207, 232, 268; *Oinen* 256, 268; *la Signora del Mare* 256. (Sostituisce *Ónen*.)
- Ulbandi* Madre del figlio di Melko, *Kosomot*. 107.
- Ulmo* 35, 60 s., 64-68, 73-76, 79 s., 84, 91 s., 95, 98 s., 102, 117 ss., 123-125, 135, 138-149, 156, 158, 161, 173, 183 s., 206, 214, 220 s., 240, 253, 256, 259-264, 267, 270- 274; *Signore di Vai* 230, 260. V. *Linqil*, *Vailimo*.
- Ulmonan* Le aulë di Ulmo nell'Oceano Esterno. 68, 76, 95, 98, 261.
- Úmanyar* Elfi «non di Aman». 237, 292.
- Ungoliant* Forma che assume il nome del Grande Ragno ne *Il Silmarillion*. 188, 191 s., 242. *Ungoliont*, suo nome gnomico nei *Racconti ritrovati* 182, 187, 192 s., 260. (Sostituisce *Gungliont*.)
- Ungweliantë* Il Grande Ragno. 227, 254, 268; *Ungwë Lianti* 182; *Ungwë* 182, 185; *Ungweliant* 220, 242, 270. V. *Gwerlum*, *Moru*, *Wirilómë*.
- Uolë Kúvion* L'Elfo noto come l'Uomo della Luna. 234, 239, 244, 250, 261. (Sostituisce *Uolë Mikúmi*.)
- Uolë Mikúmi* Nome precedente di *Uolë Kúvion*.
- Uomini*, *Umanità* 23, 25-28, 34-36, 38 s., 47, 50, 52, 56 s., 60 s., 64- 66, 69 s., 77, 88, 92, 94, 103-106, 113-116, 123, 140 s., 148, 159, 163, 175, 180, 187, 191, 210, 213, 218, 225, 228, 239, 252 s., 257- 259, 261 s., 266-268, 270-272, 278, 282-293, 296. Sulla natura e il destino degli Uomini v. soprattutto 64-66, 88, 102-106, 180.
- Uomini Orientali* 160.
- Uomo della Luna* V. *Luna*, *Uolë Kúvion*; poesia 244, 246-250.
- Úr* Nome del Sole. 96, 225, 238.
- Úrin* Forma di *Húrin* nei *Racconti ritrovati* 291 s.; *Figli, gente di Úrin* 289, 291 s., 293, 295.
- Urwen* Nome precedente di *Urwendi*. 83, 87, 101, 185, 237.
- Urwendi* Guardiana di Laurelin e signora del Sole. 215, 226-230, 233, 235, 237, 244, 251, 262 s., 266, 269; *Urwandi* 238. (Sostituisce *Urwen*.)
- Utunna* La prima fortezza di Melko. 78, 94, 116, 119-122, 124, 130, 212, 239, 254; *Fortezza del Nord* 287; forma posteriore *Utumno* 94, 100, 129, 130, 239, 270.
- Úvalear* Nome della Gente delle Ombre di Hisilómë. 287.
- Úvanimor* «Mostri, giganti e orchii», generati da Melko. 85, 286 s.
- Vai* Il Mare Esterno. 64, 68 s., 95, 98-99, 185, 230, 237, 261 s., 272. V. soprattutto 98 s., e inoltre v. *Mare Esterno*.
- Vailimo* Nome di Ulmo, Sovrano di Vai. 118, 135, 260 s.
- Vairë* (1) Una degli Elfi di Tol Eressëa, sposa di Lindo. 21-25, 27, 30, 38, 47, 73, 92, 103, 109 s., 154, 167, 237, 251, 258 s., 267, 268, 272, 275, 278-279. (2) La «Tessitrice», sposa di Mandos. 103.
- Vaiya* La più esterna delle tre arie. 73, 75, 95, 96 s., 219, 274.
- Vaiya* L'«Oceano Avvolgente». 98, 274.
- Valacirca* La «Falce dei Valar». 157; *la Falce d'Argento* 158.
- Valahíru* Titolo di Manwë, «Signore dei Valar». 217.
- Valaquenta* 91, 94.
- Valar passim*; v. *Dèi*. (Singolare *Vala*; plurale anche *Vali* 63, 66, 73 122 s., 126, 135, 177, 185, 217, 224; inoltre *Valur* e *Valir* 66.) V. *Figli dei Valar*.
- Valatúru* = *Valahiru*. 217, 230.
- Valinor* «Terra degli Dèi» (78 s.); *Valinórë* 182. *Passim*; «valle», «pianura» o «piana» di *Valinor* 77, 79- 86, 88 (*Valinor* «nella pianura»), ecc.; boschi di faggi 116; radure 149 s.; sabbia d'oro 149; *Valinor* più vicina al Muro delle Cose che le coste dell'Est 260, 274; *Occultamento di Valinor* 36, 162, 237, 251, 253, 258, 267, 269-271; *Ottenebramento di Valinor* 204, 245. V. *Monti di Valinor*.
- Valle delle Acque Piangenti* 289, 291, 295. V. *Gorfalon(g)*.

- Valle delle Fontane* 289, 291, 295. V. *Gorfalon(g)*.
- Valle del Sonno* V. *Murmenalda*.
- Valletta Assonnata* V. *Murmenalda*.
- Valmar* 83-86, 88 s., 102, 117, 120 s., 133 s., 137, 142, 146, 149 s., 167, 169-172, 175-178, 184, 186, 189, 214, 222, 233, 259, 264.
- Valwë* Padre di Vairë, sposa di Lindo. 23, 30, 35. (*Manwë* in luogo di *Valwë* 30.)
- Vána* 74, 80-83, 85 s., 91, 101 s., 107, 123, 138, 185, 214-217, 221- 225, 229, 241, 243, 253-255, 257; *la Lampada di Vána*, il Sole, 225. V. *Tári-Laisi*, *Tuilérë*, *Tuivána*, *Vána Laisi*.
- Vána-Laisi* Nome di Vána. 217.
- Vanë Hansto* V. *Hanstovánen*.
- Vansamírin* Strada della solenne processione durante la Festa della Doppia Allegria. 251, 269 (descrizione della strada 171). V. *Samírien*.
- Vanyar* 35, 53, 68, 157, 160 s., 190, 204, 267, 271, 284. V. *Teleri* (1).
- Varda* 64, 68, 73, 78-80, 83 s., 91, 101, 116, 133-138, 151, 158, 172 177, 185, 211, 214, 218-221, 224 s., 222, 232, 236-237, 240-243, 253 s., 257, 263, 270, 275; Varda delle stelle 150, 232, Signora delle stelle 214, Regina delle stelle 64, 68, 217, la creatrice delle stelle 221; Pozzi di Varda 192. V. *Tinwetári*.
- Vë* Nome di Vefántur (Mandos), assegnato alla sua aula. 87, 102 s., 175, 179. V. *Mandos*.
- Vefántur* «Fantur della Morte», il Vala Mandos. 74, 87, 94, 102 s., 117, 124, 173, 201, 207. V. *Fantur*, *Mandos*.
- Vilna* La più interna delle tre arie. 73, 75, 95 s., 219, 226, 240.
- Vinyamar* La casa di Turgon nel Nevrast. 55.
- vírin* Sostanza inventata da Aulë per il vascello della Luna. 233.
- Völuspá* Poema dell'*Edda*. 296.
- Voronwë* = gnomico *Bronweg*. 51, 55.
- Vorotemnar* Le manette poste ai polsi di Melko. 117, 122.
- Warwick* 32 ss., 39; *Warwickshire* 32.
- Wendelin* Nome precedente di Melian. 125, 136, 141, 156. (Sostituisce *Tindriel*.)
- Wingildi* Spiriti della spuma marina. 74.
- Wingilot* La nave di Eärendel. 22, 29; *Wingelot* 29.
- Wirilómë* Il Grande Ragno (della Notte), «Tessitenebra». 183 s. V. *Gwerlum*, *Móru*, *Ungoliant*, *Ungweliantë*.
- Wiruín* Grande gorgo presso lo Helkaraksë. 202.
- Yare*, *Fiume* 248, 250.
- Yarmouth* 248, 250.
- Yavanna* 73, 91 s., 101, 115-117, 129, 135, 137-139, 146, 151 s., 155, 160, 191, 214, 216, 221-223, 226, 230, 240 s., 253, 260. V. *Signora della Terra*, *Kémi*, *Palúrien*.
- Zannaghiaccio* 201, 205, 207, 272. V. *Helkaraksë*.

INDICE

Introduzione

- I. *La Casetta del Gioco Perduto*
Note e commento
- II. *La Musica degli Ainur*
Note e commenti
- III. *L'avvento dei Valar e la costruzione di Valinor*
Note e commento
- IV. *L'incatenamento di Melko*
Note e commento
- V. *L'avvento degli Elfi e la costruzione di Kôr*
Note e commento
- VI. *Il furto di Melko e l'Ottenebramento di Valinor*
Note e commento
- VII. *La fuga dei Noldoli*
Note e commento
- VIII. Il racconto del Sole e della Luna
Note e commento
- IX. *L'Occultamento di Valinor*
Note e commento
- X. *Il racconto di Gilfanon: il travaglio dei Noldoli e l'avvento dell'Umanità*
Note

Appendice: Nomi dei Racconti ritrovati - Parte Prima

Indice dei nomi

Finito di stampare nel mese di settembre 2002
presso Legatoria del Sud
Via Cancelliera 40, Ariccia RM

Printed in Italy