

I Racconti di Terramare di Ursula K. Le Guin

Roberto Baldini

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Copyright ©2022. Roberto Baldini. This text may be archived and redistributed both in electronic form and in hard copy, provided that the author and journal are properly cited and no fee is charged. |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Il Genere Fantasy

Siamo fatti di narrazioni. Da quando l'umanità si è riunita per la prima volta attorno al fuoco, ciò che ha determinato la creazione di una cultura è stato l'atto di raccontare. In questo, il Dono del Fuoco è stato rilevante per la civiltà perché ha creato l'occasione di riunirsi a raccontare. E la parola raccontata è potere creativo.

Pensiamo alla parola 'poesia': essa deriva dal greco *poiesis*, che significa 'opera', 'creazione'; essa è incantesimo che agisce sulla rappresentazione che gli esseri umani hanno di se stessi, della loro società e del loro mondo e, quindi, sul mondo stesso.

Per gli Aborigeni australiani questo si incarna nella tradizione delle cosiddette "Vie dei Canti" e del "Tempo del Sogno": mentre essi viaggiano lungo le loro vie ancestrali, gli Aborigeni cantano i racconti e i poemi che narrano della creazione delle rocce, dei fiumi e delle montagne che incontreranno nel loro cammino. Per la mentalità europea, questa è una tecnica primitiva per ricordare e tramandare i sentieri sicuri da percorrere, ma per la mentalità nativa i canti sono proprio ciò che evoca il mondo, che non esisterebbe se non venisse cantato.

Il mito in questo senso ha un potere superiore rispetto al *logos*, in quanto la sua natura simbolica è viva e si evolve, creando nuove strutture che si manifestano poi nella società. Prima abitano il *Mundus Imaginalis* poi, da lì, influenzano il modo di vedere noi stessi e il mondo e, quindi, le nostre vite.

Il concetto di *Mundus Imaginalis* venne elaborato per la prima volta da Henry Corbin nel 1964. L'Immaginale - secondo Corbin - è profondamente diverso dall'Immaginario: è il reame degli archetipi originari che fanno da modello alla realtà. Come afferma Corbin:

Il mondo dell'Immagine, mundus imaginalis: un mondo ontologicamente reale come il mondo dei sensi e dell'intelletto, un mondo che richiede una specifica facoltà percettiva, facoltà che è una funzione cognitiva, un valore noetico, pienamente reale come le facoltà

della percezione sensoria o dell'intuizione intellettuale. Tale facoltà è il potere immaginativo, quello che dobbiamo evitare di confondere con l'immaginazione che i moderni identificano con la 'fantasia' e che, secondo questo parere, produce semplice 'immaginario'.

Coloro che esercitano il potere e che desiderano il dominio sulle masse sono ben consapevoli del potere delle narrazioni: non a caso agiscono attraverso la propaganda e il controllo della cultura per presidiare e chiudere gli accessi all'Immaginale. Nel romanzo fantasy *La Storia Infinita* si racconta proprio come il *Mundus Imaginalis* stia venendo invaso e annichilito dal Nulla, scatenato da uomini di potere nel nostro mondo; è detto chiaramente da uno degli antagonisti, il lupo mannaro Mork, che rivela come:

Nulla da maggior potere sugli uomini che la menzogna. Perché gli uomini, figliolo, vivono di idee. E quelle si possono guidare come si vuole. Questo potere è l'unico che conti veramente. (Ende 1998: 148)

È qui che si innesta il grande potere del genere "Fantasy" (ma anche della Fantascienza), come 'epica contemporanea'; una mappa per esplorare e abitare il Mondo Immaginale.

Il genere Fantasy si sviluppò in seno alla letteratura inglese di fine diciottesimo secolo, come reazione al romanzo realista di spinta illuminista, spesso come parodia dello stesso (come nel caso dei *Viaggi di Gulliver*) o come tentativo di mantenere vivo il rapporto col *Mundus Imaginalis* devastato dalla Rivoluzione industriale.

Fu in particolare William Morris, artista della confraternita pre-raffaelita e intellettuale legato al socialismo utopista, che ideò mondi fantastici dove rappresentare ideali poetici ed etici da contrapporre a quelli del capitalismo sfrenato e del positivismo a cui si era votata la società inglese (critica che riemergerà prepotentemente anche ne *Il Signore degli Anelli* di Tolkien).

Il Fantasy, pur relegato spesso al ruolo di genere "minore", può forse oggi darci la possibilità di recuperare il rapporto con un'epica che abbiamo sacrificato, perdendo le "mappe" fondamentali per muoverci nel viaggio eroico della vita.

Nel genere Fantasy, solitamente improntato agli schemi dell'epica di dominio, maschile ed eroica (discorso a parte meriterebbe Tolkien), fa eccezione l'opera di Ursula Kroeber Le Guin, e in particolare i racconti di *Terramare*, le cui tematiche sono volte proprio a porre l'accento sulla radice dell'ossessione verso il Potere e su nuovi possibili paradigmi.

Il Potere e la Magia

Il Potere nel mondo di *Terramare* è basato sulla conoscenza del "vero nome" delle cose, che dona a coloro che sono in grado di imbrigliarlo la capacità di utilizzare la Magia. Il "vero nome" differisce dal nome volgare in quanto denota perfettamente l'essenza della cosa o della persona, mentre i nomi volgari più che rivelare l'essenza la nascondono dietro una maschera. La Magia è quindi la "Lingua della Creazione".

Il tema dell'esistenza di una "lingua sacra" o "lingua degli spiriti" attraversa le tradizioni esoteriche

del mondo. Solitamente è lo sciamano che - godendo di una relazione armoniosa con l'esistenza - è a conoscenza di questo segreto; egli allora sa parlare con animali, piante e forze della Natura, che gli rispondono. "In principio era il Logos", il pensiero-verbo, racconta la tradizione ebraico-cristiana.

Nel mondo di *Terramare* la conoscenza dei Nomi è patrimonio dei maghi. Scopriamo che i Maghi sono un ordine solamente maschile, istruito in una vera e propria Accademia, situata sull'isola di Roke. Le donne - pur avendo il potere di utilizzare la magia e quindi di diventare streghe - non vengono istruite: si ritiene che esse manchino della forza di volontà per padroneggiare il Potere. "Debole come la Magia di una donna. Infido come la Magia di una donna" si dice tra le isole.

Ed è proprio con la tematica del Potere che ha a che fare il primo dei protagonisti della saga: Sparviere (il cui vero nome è Ged), un giovane dallo straordinario talento magico, che viene istruito dapprima dalla vecchia zia (una strega) e poi dal mago Ogion, un eremita ritiratosi per vivere in armonia con la Natura. Mosso da una grande ambizione, Sparviere arriva a diventare Arcimago, tuttavia questo è solo l'inizio della sua storia. In quello che, a partire da uno sguardo superficiale, potrebbe sembrare una sorta di "viaggio dell'eroe" al contrario, Sparviere arriva a comprendere la vera natura del Potere e ad abbandonarlo, per concludere la sua vicenda come un vecchio pastore, umile e felice, a fianco della donna che ama (Tenar). Questa, man mano che la saga avanza, si sostituirà a lui nel ruolo di protagonista.

L'Ombra

Come affermò Jung - ma come ci insegnano anche miti e tradizioni sin dagli albori della specie umana - il Processo di Individuazione è fondato sull'incontro con l'Archetipo dell'Ombra. L'Ombra rappresenta lo specchio dell'Io. È tutto ciò che noi rifiutiamo di noi stessi e che, quindi, ricacciamo nell'oscurità, illudendoci di averlo per sempre sconfitto; tuttavia, le tenebre spaventose non possono essere eliminate: l'Ombra ha un profondissimo legame con l'Io e lo cerca e lo rintraccia in ogni momento. È un cacciatore inesorabile e instancabile.

Sparviere affronta un essere senza nome - che ha assunto il suo aspetto diventando sempre più il suo alter-ego - che ha imprudentemente evocato, durante un presuntuoso tentativo di mostrare agli altri studenti della scuola di Magia di Roke il suo potere. Questo scontro - che occupa tutto il primo dei racconti di *Terramare* - si sviluppa in tre fasi:

1-Inizialmente Sparviere fugge, consegnando sempre più potere alla sua Ombra, che diventa un avversario sempre più temibile, al punto che Sparviere arriva quasi a perdere se stesso. Nella disperazione della fuga, infatti, si tramuta in falco, rimanendo in quella forma sino quasi a dimenticare di essere stato un essere umano. Il suo vecchio maestro Ogion, infine, lo salva e gli rivela:

Se continui a fuggire, ovunque tu vada incontrerai sempre il male e il pericolo, perché è lei [l'Ombra] che ti spinge, è lei che sceglie le tue strade. Invece devi scegliere tu. Devi cercare chi ti cerca, inseguire chi ti insegue. Devi dare la caccia a chi ti dà la caccia. (121)

2-Da quel momento, Sparviere inizia a dare attivamente la caccia all'Ombra, in un ribaltamento del rapporto fra cacciatore e preda. L'Ombra fugge da lui e Sparviere acquisisce sempre più potere, mentre si spinge oltre i confini del mondo conosciuto per catturarla e sconfiggerla;

3-Infine Sparviere la incontra e la integra, senza più combatterla ma accettandola con amore; ha infatti compreso che il vero nome dell'Ombra è il suo stesso nome e che, quindi, loro due sono uno:

Lasciando cadere il suo bastone, Ged tese le mani e si impadronì della sua Ombra, di quel suo nero io che si protendeva verso di lui. Luce e tenebra si incontrarono, si fusero, e diventarono una cosa sola. (167)

È in questo incontro e fusione che si realizza il più alto compimento del Processo di Individuazione, una vera e propria “Grande Opera” alchemica di trasformazione del Sè. Sparviere attraversa tutte le fasi: l'Opera al Nero - in cui arriva a vedere il suo Io frammentato e distrutto apparentemente senza speranza - l'Opera al Bianco, in cui risale sino alla massima realizzazione di sè e l'Opera al Rosso, in cui torna al Mondo, dopo aver compiuto la *Coniunctio Oppositorum*, il Mistero centrale dell'Alchimia, in cui tutte le opposizioni sono ricondotte all'Uno originario.

Maschile e Femminile

Gli Antichi Poteri sono le Forze antiche della Terra, forze innominabili e per questo temibili per coloro che basano la loro esistenza sul Potere derivante dal saper dare nomi alle cose. Gli Antichi Poteri sono forze inconcepibili per i Maghi, mentre sono più facilmente afferrabili dalle donne, che per questo sono temute dagli uomini di tutte le Isole.

Inizialmente le donne furono le Maestre che insegnarono la Magia agli uomini, per poi essere non solo soppiantate da essi, ma persino escluse dall'accesso alla Scuola di Magia sull'Isola di Roke. Come viene narrato nel racconto “Il Trovatore”, inizialmente la scuola dell'Isola di Roke era guidata da sagge donne di potere, in armonia con gli Antichi Poteri e con il cuore dell'Isola stessa, il Boschetto Immanente, dove le forze viventi del Boschetto stesso insegnavano segreti a coloro che vi abitavano. Con il tempo gli uomini presero forza e, temendo gli Antichi Poteri e il potere femminile, istituirono la Regola di Roke, che vietava alle donne l'accesso all'Isola e quindi all'istruzione nelle più alte forme di Magia.

Una delle cose che più di tutte il dominio maschile del Sapere teme è il sesso. Se le Maestre dell'isola di Roke tengono un rapporto mutuale con gli uomini, che prevede la libertà di stringere legami affettivi e sessuali, i maghi di Roke rifiutano consapevolmente il sesso, temendo che esso sottragga loro Potere. Rifiutano quindi le loro naturali propensioni pur di mantenere il Dominio.

Riane Eisler - nella sua magistrale opera *Il Calice e la Spada* - scrive come il rapporto, anche sessuale, fra maschile e femminile si sia trasformato nella storia umana, passando da quello che lei definisce un modello “mutuale” all'attuale società di dominio patriarcale. Questa arcaica civiltà - che Eisler riconosce essersi espressa al massimo grado nella Creta minoica - era fondata sul rapporto equilibrato e armonioso di maschile e femminile e sul riconoscimento della nostra unità con la Natura (Eisler 2011: 87-140). Ne scaturiva una cultura che poneva al centro l'amore per la Vita in ogni sua forma, e l'estetica al di sopra della funzionalità e il gioco. Nella Creta descritta da Eisler, la sessualità libera e la ricerca del piacere erano praticate e questo consentiva il riconoscimento della parità di genere e la sublimazione dell'aggressività (Eisler 2011: 100-104). Questo tipo di società viene chiamata da Eisler “gilanica”, termine che nasce dall'unione della radice *gi-* e *an-* (che si rifanno rispettivamente al greco *gynè*, donna, e *anèr*, uomo), collegate dalla *-l-* di “link”, anello o collegamento.

Gran parte delle religioni e delle forme di controllo tuttora esistenti sono fondate, all'opposto, sulla moralizzazione e il controllo della sessualità; basti pensare all'obbligo di celibato e castità per i ministri di culto cattolici, per i monaci e per le suore, ma anche il controllo della sessualità che si estende alla popolazione laica. Durante l'Inquisizione il controllo della donna e della sessualità raggiunse livelli estremi; il *Malleus Maleficarum* - famigerato manuale per inquisitori - dichiarava esplicitamente quanto le donne fossero naturalmente portate a diventare streghe, proprio grazie al potere malefico che esercitavano sugli uomini tramite la sessualità.

Gli uomini, tutti gli uomini, senza eccezione alcuna, sono terrorizzati dalla libertà sessuale delle donne. In loro, anche in me, c'è il ricordo atavico delle baccanti che giustamente straziarono il nemico di Dioniso, Penteo. C'è un antico timore che affonda nei secoli mortalmente connesso con l'odio verso la magia. Sapienza delle donne appunto. Per questo condannata e perseguitata. (La Porta 1998: 25)

Ancora oggi, tutti i regimi politici repressivi e conservatori sviluppano leggi volte alla difesa dei 'valori' o della 'morale', incentrati sul controllo della sessualità, soprattutto femminile, per stabilire gerarchie sociali di dominio maschile (Eisler 2011: 300-308).

Il Labirinto

Figura centrale del femminile in *Terramare* è Tenar, sacerdotessa degli Antichi Poteri che rinuncia anch'essa al suo status per una vita semplice, a fianco di Sparviere. A differenza di Sparviere però, con questa rinuncia ella acquista sempre più influenza e importanza nella saga, diventando insieme a sua figlia adottiva colei che può ristabilire l'equilibrio perduto.

Nel racconto "Le tombe di Atuan" scopriamo infatti come Tenar - individuata quale tramite fra la comunità e gli Antichi Poteri - abbia il compito di scendere nel buio e labirintico complesso di caverne in cui queste forze abitano. Ella, come una sorta di Arianna, guida Sparviere fuori dal Labirinto, poiché lei sa muoversi con fiducia e sicurezza nel buio di quelle immense sale sotterranee.

Tenar è la Signora del Labirinto, immagine che rimanda alla cultura cretese e alla Grande Dea. Essa si muove agevolmente nel buio. Per muoversi nel buio occorre fiducia, poiché il controllo è possibile solamente alla chiara luce del Sole, portata dalle divinità maschili. Ma il maschile, se non abbandona il controllo e non si affida con fiducia al femminile, non può che perdersi nel Labirinto e finire annientato da esso.

Il Labirinto è anche simbolo del viaggio nell'Ade. Esso ci narra della discesa verso la Morte e della rinascita. Ci parla quindi del ciclo dell'esistenza, di cui la donna è simbolo. Durante il parto, la donna chiude gli occhi e scende in profondità dentro di sé, nel Mistero che per l'uomo è insondabile. L'uomo che prova a gettar luce su di esso, come Orfeo che risalendo dall'Ade vuole vedere (quindi controllare), fallisce nell'impresa.

Volontà di Dominio e Paura della Morte

Esseri umani e draghi erano un solo popolo una volta, ma i draghi scelsero il vento e il fuoco, e continuarono a volare liberi nel cielo, senza mai posarsi su un'isola se non in modo occasionale,

mentre gli esseri umani scelsero il mare e la terra, per attaccarsi al possesso. In qualche modo viene qui ribaltata la figura tradizionale del drago come simbolo dell'avidità che accumula tesori (dallo Smaug di Tolkien, per andare all'indietro al Fafnir della saga dei Nibelunghi), fino a recuperare un'immagine più antica del drago come portatore di saggezza e custode del sapere naturale.

Scopriamo che sia draghi che uomini condividono la sapienza dei Nomi, ma per i draghi essa è connaturata, quindi naturale: i draghi, ci viene detto, non mentono - per quanto siano abili negli enigmi (come il drago Pitone di Delfi) - perché per loro il linguaggio non è strumento di Dominio, ma espressione dell'Essenza.

La Volontà di Dominio - come ci insegna Nietzsche - è ben diversa dalla Volontà di Potenza. La Volontà di Potenza è espressione di un supremo "sì" verso la Vita, in ogni sua forma, un'"accettazione attiva", mentre la Volontà di Dominio è pura reazione a ciò che Battiato chiamava "La Porta dello Spavento Supremo", ovvero la morte.

Nel racconto "I venti di Terramare" scopriamo che gli uomini - terrorizzati dalla prospettiva di morire e fare ritorno alla Terra hanno modellato la loro lingua in modo da creare un oltretomba in cui cristallizzare per l'eternità il proprio Io, in una sorta di vuota rappresentazione di ciò che erano in vita. La paura della morte cristallizza l'esistenza, impedendole di fluire. Ma questa *hybris* contamina l'intera esistenza e ne minaccia l'equilibrio. Come dice nel libro il drago Kalessin "L'avidità spegne il Sole".

I racconti di *Terramare* sono una saga che ci narra di come il Dominio arrivi a controllare l'essere umano e di come la libertà arrivi dall'abbandono del Potere. Sparviere - raggiunto il culmine del suo potere - lo abbandona e con questo trova la pace e la gioia di vivere in pace a contatto con la Natura.

Nel discorso che tenne al Dibattito Generale sullo "Sviluppo Sostenibile" della seconda Assemblea Plenaria a Rio de Janeiro in Brasile il 20 Giugno 2012, Pepe Mujica affermò:

Stiamo governando la globalizzazione o è la globalizzazione che ci governa? È possibile parlare di solidarietà e di stare tutti insieme in un'economia basata sulla competizione spietata? Fin dove arriva la nostra fraternità? [...] L'uomo non governa oggi le forze che ha sprigionato, ma queste forze governano l'uomo e la vita. Perché non veniamo sul pianeta per svilupparci in termini generali. Veniamo alla vita tentando di essere felici. Perché la vita è corta e se ne va. E nessun bene vale come la vita, e questo è elementare.

È possibile immaginare un modello differente di società, non basato sul dominio e sulla competizione ma sulla gilaria e sulla cooperazione?

Il più grande trionfo del nostro sistema è che esso è riuscito ad inquinare il nostro Immaginale a tal punto da impedirci di pensare che siano possibili altre alternative. Riteniamo che la competizione sia alla base della Vita. *Survival of the fittest* viene interpretato come *Mors tua vita mea*, come una lotta per la sopravvivenza in cui solo i più forti sopravvivono.

Ma il mondo naturale ci mostra come la sopravvivenza sia fondata, in realtà, su rapporti mutuali e di equilibrio. Arne Naess (1973), fondatore dell'*Ecologia Profonda*, sostiene la necessità di superare l'idea di separazione fra umano e ambiente in favore di un'immagine di "rete biosferica di relazioni intrinseche", una rete cioè in cui ogni elemento è definito dalla relazione stessa.

Sull'Isola di Roke, il vero cuore della Magia è il Boschetto Immanente. Anch'esso è un Labirinto: chi entra non sa fino a dove potrà spingersi, poiché la foresta arriva "sin dove giunge la mente" e le sue radici sono connesse con tutto il mondo. È una rete vivente, il cui custode è il Maestro dei Modelli, maestro "di significato e intento". Costui è l'unico che fugge dalle lotte di potere dei maghi. Esso vive nel cuore del bosco, contento della relazione con i segreti viventi che esso gli comunica; una visione che, ancora oggi, possiamo riconoscere in alcune culture native, che percepiscono la loro esistenza come un tutt'uno con il cosmo vivente, con cui essere costantemente in dialogo.

Inoltrarsi nel labirinto vivente del Boschetto, così come scendere nel sotterraneo Labirinto delle Tombe di Atuan, significa accettare l'essenza mutevole della Natura, che - come ci insegna l'antica Filosofia greca - è eterno fluire. È accettazione dell'impermanenza degli enti. Non è Potere, ma è sicuramente Libertà.

Bibliografia

- Campbell, Joseph. 2020. *Dee. I Misteri del Divino Femminile*. Roma: TLOU.
- Colli, Giorgio. 1995. *La Sapienza Greca*. Adelphi: Milano.
- Corbin, Henry. 1964. *Mundus Imaginalis, ovvero l'Immaginario e l'Immaginale*, www.gianfrancobertagni.it (consultato il 07/11/2022).
- Eisler, Riane. 2011. *Il Calice e la Spada. La Civiltà della Grande Dea dal Neolitico ad Oggi*. Udine: Forum.
- Ende, Michael. 1998. *La Storia Infinita*. Milano: Longanesi.
- La Porta, Gabriele. 1998. *La Magia*. Venezia: Marsilio Editore.
- Le Guin, Ursula Kroeber. 2019. *Terramare. La Saga Completa*. Milano: Mondadori.
- Naess, Arne. 1973. The Deep and the Shallow. Long Rage Ecology Movement. A Summary. *Inquiry*, 16: 95-100.
- Jung, Carl Gustav. 2017. *Mysterium Coniunctionis. Ricerche sulla Separazione e Composizione degli Opposti Psicici in Alchimia*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Piccolini, Sabina & Piccolini Rosario. 2001. *Il Filo di Arianna. 42 Trattati di Alchimia dall'Antichità al XVIII Secolo scelti e tradotti da Sabina e Rosario Piccolini. Volume I*. Milano: Mimesis.