



# I Quaderni di Arda

Rivista di studi tolkieniani e mondi fantastici



## Magia, donne e draghi: continuità e variazioni del modello tolkieniano in *Earthsea* di Ursula K. Le Guin

---

Alberto Volpi

### Abstract

Il saggio esamina gli scritti critici in cui Ursula Le Guin cita opere, personaggi e stile di Tolkien. Quindi le sue riprese tolkieniane: mappe di corredo ai romanzi, genealogie mitiche e storiche del proprio universo immaginario. Confronta *Earthsea* e *Il Signore degli Anelli* su elementi comuni: la magia, specie in relazione alla parola, la presenza dei draghi. Considera le innovazioni apportate nel fantasy rispetto al ruolo della donna.

The essay examines the critical writings in which Ursula Le Guin refers to Tolkien's works, characters, and style. It then explores her Tolkien-inspired borrowings: maps accompanying the novels, mythical and historical genealogies of her own imaginary universe. It compares *Earthsea* and *The Lord of the Rings* through common elements: magic, especially in relation to language, and the presence of dragons. It also considers the innovations she introduced into fantasy concerning the role of women.

### Keywords

Ursula K. Le Guin, J.R.R. Tolkien, Geografia, Magia, Donne.



## Magia, donne e draghi: continuità e variazioni del modello tolkieniano in *Earthsea* di Ursula K. Le Guin

Alberto Volpi

Nel discorso di accettazione del National Book Award per la letteratura per l'infanzia, attribuito a *La spiaggia più lontana*, terzo romanzo della saga di *Earthsea*, Ursula K. Le Guin sintetizza con efficacia un po' brutale (di certo per riferirsi ad una vulgata) i generi fantasy e fantascienza, a cui si è dedicata, quali storie di hobbit e di omini verdi. E in *Da Elflandia a Poughkeepsie*, versione scritta di un discorso tenuto nel 1972 al secondo convegno degli scrittori di fantascienza all'università di Washington, identifica appunto Elflandia, ovvero la terra della fantasia, del "C'era una volta", con la Terra di Mezzo. Tolkien insomma è l'Autore di fantasy.

Entrando in alcuni aspetti più specifici della narrazione, nella prefazione a *Le leggende di Terramare*, ultimo capitolo della serie appena ricordata, Le Guin scrive:

Per quanto amiamo la transitorietà, il guizzo ammaliante dell'elettronica, desideriamo ardentemente anche l'inalterabile. Adoriamo le vecchie storie per la loro immutabilità. Artù sogna eternamente ad Avalon. Bilbo può andare e tornare e c'è sempre l'amata e familiare Contea. Don Chisciotte si accinge per sempre a uccidere un mulino a vento... Così la gente si rivolge ai regni fantastici in cerca di stabilità, antiche verità, semplicità immutabili. E le fabbriche del capitalismo forniscono tutto quanto. L'offerta soddisfa la domanda. Il fantasy diventa una merce, un'industria<sup>1</sup>.

Non ci interessa qui dare seguito al più che giustificato affondo polemico sulle degenerazioni del genere, quanto cogliere lo spunto che inserisce il protagonista dello *Hobbit* nell'eletta schiera dei personaggi memorabili della letteratura, sia cavalleresca sia del primo romanzo moderno: un'indubbia attestazione nobilitante. Nel saggio del 1974 – nato anch'esso da una conferenza

---

<sup>1</sup> Le Guin 2018: 837.

tenuta l'anno precedente, *Perché gli americani hanno paura dei draghi?* – Le Guin, invece, difende la narrativa fantastica dal «biasimo morale»<sup>2</sup> dei suoi connazionali, che la ritengono inutile in un mondo improntato all'utilitarismo. Di fronte al suo probabile interlocutore, uno scettico e indaffarato maschio bianco, sostiene che «la narrativa fantastica serve ad approfondire la tua comprensione del mondo, dei tuoi simili, dei tuoi stessi sentimenti e del tuo destino»<sup>3</sup>. L'esempio portato riguarda ancora una volta un personaggio tolkieniano; questa volta Frodo che «cerca di gettare un anello magico dentro un vulcano immaginario». Sempre nulla che abbia a che fare con la riuscita economica o lo status sociale, tanto che la scrittrice californiana associa *Il Signore degli Anelli* agli autostoppisti sorridenti e zizzeruti, con zaino e chitarra, che spesso «sanno praticamente recitarlo a memoria»<sup>4</sup>.

Ne *Il fanciullo e l'ombra* (1974), forse il suo saggio più bello dedicato al fantasy, l'autrice recupera la propria lettura infantile della fiaba di Hans Christian Andersen sull'uomo che perde la propria ombra e poi ne diviene vittima, per attraversare la concezione dell'ombra di Jung quale elemento consustanziale all'io, per arrivare alla considerazione che «gli eventi di un viaggio nell'inconscio non si possono descrivere con il linguaggio della vita quotidiana e razionale»<sup>5</sup>, sposando cioè la causa della narrativa fantastica. Non però quella adulterata e razionalizzata di cui sopra ma l'originale, fatto coincidere ancora una volta con *Il Signore degli Anelli*. Seppure si ammetta la divisione, tante volte rimproverata a Tolkien, tra buoni e cattivi, si deve pur vedere «un gruppo di figure luminose, ognuna di esse con la sua ombra nera. Contro gli elfi, gli orchi. Contro Aragorn, il Cavaliere Nero. Contro Gandalf, Saruman. E, soprattutto, contro Frodo, Gollum. Contro di lui, e insieme a lui»<sup>6</sup>. L'ultima frase fa davvero la differenza tra i prodotti commerciali e gli archetipi senza tempo dell'inconscio collettivo. Non solo l'essenza del fantasy è ricondotta al maestro per scartare le contraffazioni, ma anche lo stile viene analizzato attraverso brevi brani di E.R. Eddison, Kenneth Morris, ed ancora Tolkien (alcune battute di dialogo tra Aragorn, Boromir e Elrond). Ciò per la capacità nel calibrare l'arcaismo senza cadere nella parodia involontaria, uguale e contraria ad un linguaggio sciatto e contemporaneo rinvenuto in alcuni epigoni:

---

<sup>2</sup> Le Guin 1986: 31.

<sup>3</sup> Ivi: 37.

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Ivi: 58.

<sup>6</sup> Ivi: 61.

Tolkien scrive in un inglese semplice e chiaro, le cui virtù preminenti sono la flessibilità e la varietà. Si muove senza alcuna difficoltà dal quotidiano al solenne, e può scivolare nelle poesia metrica, come per esempio nell'episodio di Tom Bombadil, senza che il lettore disattento se ne accorga<sup>7</sup>.

In questo confronto a tutto tondo, esaminiamo per concludere qualche posizionamento personale, che ci offrirà poi il destro alla continuazione della dialettica tra assimilazione e reinterpretazione. In *I sogni devono spiegarsi da soli*, riflessione pubblicata nel 1973 sulla rivista di fantascienza *Algol 21*, Le Guin si confronta direttamente con Tolkien a proposito di maghi e di magia. Rivendica una differenza nel suo giovane protagonista Ged rispetto al modello: «Di solito i maghi sono dei Gandalf attempati o senza età, fatto decisamente corretto e fedele agli archetipi»<sup>8</sup>. E in più, in una questione decisiva che riprenderemo più avanti, sottolinea uno scarto dalla radice comune in merito al linguaggio del suo Mondo Secondario:

Provare a fare un lessico dell'hardico o della Vera Lingua non serve a nulla; quello che c'è nei libri non è sufficiente. A differenza di Tolkien, che in un certo senso ha scritto *Il Signore degli Anelli* per offrire alle sue invenzioni linguistiche qualcuno che le parlasse. Ciò è stupendo, è lo Spirito Creatore che opera senza intralcio alcuno, che rende la parola carne. Ma Tolkien è un linguista, oltre che un creatore<sup>9</sup>.

A conferma dell'ispirazione denunciata nei passi appena riportati, in cui Tolkien si accampa come riferimento unico del genere di cui è stato padre involontario, ecco da valutare un elemento geografico e uno storico, entrambi di carattere paratestuale. I libri della serie di *Earthsea* sono preceduti da una cartina che disegna il mondo equoreo dell'Arcipelago con tutte le sue novanta isole e isolette dove si praticano l'agricoltura, la pastorizia e la pesca, il commercio. Una società preindustriale, con popolazione stabile, senza grandi problemi economici, governata, isola per isola, da parlamenti o da signori affiancati dalle gilde mercantili e artigiane. La più estesa Havnor, già capitale in attesa di tornare a ricoprire quel ruolo; la montuosa e povera Gont, terra natale del protagonista; Roke, l'isola dei maghi dove si reca per perfezionarsi, e Pendor in cui l'ultimo drago dell'arcipelago, con la sua irrequieta progenie, cova i propri tesori; ancora quattro isole ad est, proprietà dei Kargad, pericolo costante

---

<sup>7</sup> Ivi: 83.

<sup>8</sup> Ivi: 44.

<sup>9</sup> Ivi: 45.

dei commerci; quelle a nord e a sud toccate da Ged nelle molte navigazioni, ora di fuga ora d'investigazione, culminate sulla squallida Selidor, all'estremo ovest, teatro dello scontro finale con il mago Cob. Tutto attorno altre distese d'acqua inesplorate. In questo mondo non si marcia a tappe forzate per le pianure, né si scavalcano montagne, o attraversano a cavallo cupe foreste animate; qui sono le imbarcazioni a contare, e la perizia dei marinai. Ed infatti la prima disciplina nel curriculum magico della scuola di Roke, a cura del Maestro dei Venti, riguarda incantesimi per controllare il tempo atmosferico e solcare quindi i mari il più possibile in sicurezza.

Una chiara eredità della mappa della Terra di Mezzo, dunque, da far compulsare al lettore in cerca di orientamento, ma territorio profondamente diverso: mari, coste, golfi e stretti, fino agli sconosciuti confini degli oceani che rappresentano uno dei punti più affascinanti di questo universo. L'autrice stessa racconta in *I sogni devono spiegarsi da soli* di aver scritto, tra il 1965 e il '66, un lungo testo su un viaggio di un principe dalla grande Havnor verso sud, non pubblicato perché ritenuto imperfetto, ma di cui aveva la sensazione che «l'immagine fondamentale, la colonia di zattere, fosse straordinaria e che alla fine si sarebbe trovata una dimora da qualche parte»<sup>10</sup>. Vale la pena riprendere quella visione seminale a testimonianza della felicità letteraria che si lega alla creazione geografica. Ged, nel terzo capitolo della serie, *La spiaggia più lontana*, è stato ferito e in barca va alla deriva con il giovane Arren; all'improvviso, quasi come se fosse un miraggio, gli si parano davanti molte zattere,

alcune così vicine da sembrare unite, altre sparpagliate nel mare lì intorno... Basse, quasi a pelo dell'acqua, ciascuna di esse faceva da base a una o due piccole costruzioni, capanne disadorne, disposte al centro della semplice imbarcazione. Molte erano dotate anche di un albero. Galleggiavano come foglie, alzandosi e abbassandosi secondo il ritmo delle onde che scivolano sotto di esse<sup>11</sup>.

In tale città fluttuante, di circa un miglio per diametro, i piccoli uomini dalla pelle brunita e dagli occhi allungati accolgono i naufraghi: Arren vivrà insieme ai ragazzini, quasi sempre in acqua, giocando e pescando, Ged invece viene condotto ad un'altra zattera, più grande dove sarà curato.

Le Guin ricorda anche che il suo primo racconto, datato 1964 e intitolato *La parola dello scioglimento*, sul tema delle regole magiche, era già ambientato spontaneamente su di un'isola, ma senza molte descrizioni; già il secondo, *La*

---

<sup>10</sup> Ivi: 43.

<sup>11</sup> Le Guin 2018: 400.

*legge dei nomi*, sviluppando i principi magici arricchisce in parallelo di particolari il mondo dell'arcipelago. Dunque, se l'elemento geografico della mappa fisica e mentale nasce insieme alla creazione, la profondità storica viene data dal postremo libro, *Leggende di Terramare*, e da un'Appendice di sapore tolkieniano. Basta tuttavia confrontare la paginazione, dedicata dai due scrittori a tale ambito, per constatare una differente complessità. Pare perfino superfluo ripetere che Tolkien è stato mitografo e insieme, attraverso le *Appendici* alla Trilogia dell'anello, storico del suo mondo immaginario; di qui le numerose pagine dedicate agli *Annali dei re e governatori*, pieni di nomi e di date, che vanno a congiungersi con Aragorn prima della sua comparsa come personaggio. Sono presenti anche dinastie di nani, alberi genealogici e calendario della Contea, nonché notazioni etnografiche sulle varie razze in relazione ai diversi linguaggi. Le Guin, nella prefazione a *Le leggende di Terramare* del 2001 (ricordiamo che il primo volume della saga è del 1968!), confessa di sentire incompleto il suo mondo immaginario e di volerlo integrare, facendosi essa stessa storica:

Per capire gli eventi correnti, era necessario svolgere qualche ricerca storica, trascorrere un po' di tempo negli Archivi dell'Arcipelago. [...] Quando si costruisce o si ricostruisce un mondo mai esistito, una storia del tutto immaginaria, la ricerca è di tipo alquanto diverso, ma l'impulso e le tecniche di base sono piuttosto simili. Si guarda quel che accade e si cerca di capire perché accade, si ascolta quello che ci dice la gente e si osserva ciò che la gente fa, si riflette seriamente su tutto quanto e si cerca di raccontarlo con onestà, perché la storia abbia peso e senso<sup>12</sup>.

Ne segue una storia con un preciso primo anno, segnato dall'ascesa al trono di Morred, che permette di arrivare al presente della narrazione in data 1058. Dopo il primo re governarono altri sette, uomini e donne, facendo prosperare il regno e spostando la capitale nella più centrale Havnor; di qui altri quattordici re che si affidarono sempre più ai maghi, per difendere le isole dalle incursioni dei draghi e delle flotte dei Kargad, nemici di cultura ed etnia differenti. Via via, dunque, i maghi sembrano affiancare, se non sopravanzare, il potere dei sovrani; questi ultimi finirono allorché diversi pretendenti al trono portarono alla distruzione del governo centrale. In questa cosiddetta Era oscura gli stessi maghi entrarono nei conflitti, al servizio dei vari pretendenti o cercando di affermare se stessi. Dal discredito in cui era caduta la magia, una comunità di uomini e donne, La Mano, cercò di riportare etica e responsabilità nell'utilizzo degli arcani; nacque così la scuola dell'isola di Roke che plasmò

---

<sup>12</sup> Ivi: 835-36.

un corpo di conoscenze, elaborando un metodo e promuovendo la condivisione, diventando di fatto il polo stabilizzatore dell'intero arcipelago, capace di difendere città e traffici commerciali dall'anarchia nobiliare e dalle scorrerie piratesche. Si può dire che l'intero processo politico trovi il suo culmine con il più grande Arcimago della storia, Ged il protagonista della saga. Come spesso avviene nel fantasy, avvicinandosi al presente, il mago mette a disposizione il proprio antico potere per creare un equilibrio nel mondo. Ged recupera, nelle sue avventure, la prima metà dell'Anello portato dal suo più illustre predecessore Erreth-Akbe, da una principessa decaduta, ormai anziana e relegata su un'isoletta deserta; mentre la seconda metà la rinviene nelle Tombe di Atuan, in terra kargic, con l'aiuto della sacerdotessa e futura compagna Artha-Tenar. Ged ricongiunge le due metà spezzate, donando l'oggetto integro, su cui era incisa la Runa del Vincolo o Runa della Pace, simbolo e garanzia di un ordine universale, giusto e pacifico, al giovane Arren divenuto re Lebannen; non dunque uno strumento pericoloso da distruggere come nel modello tolkieniano. Durante la terza impresa, Ged perde il proprio potere e si assiste, in un passaggio di consegne, al "ritorno del re" (per citare uno stilema medievale imposto da Tolkien) che è stato suo compagno nella lotta contro il mago Cob. La magia, apparentemente all'apice della sua forza, lascia spazio al mondo degli uomini; i draghi si dirigono verso gli oceani inesplorati dell'ovest, creature primordiali e superiori in volontario allontanamento come gli elfi.

Torniamo ancora più indietro nel tempo, confermando lo stesso parallelismo imperfetto tra i due autori. Sappiamo bene come Tolkien dedichi ampio spazio narrativo alle origini del suo mondo, a partire da *Ainulindalë* in cui Ilúvatar, l'Unico, crea gli Ainur, i santi musicisti, nel cui canto si fa strada palesa «la dissonanza»<sup>13</sup> del più forte tra loro, il malvagio Melkor, promettente fattore di futuri contrasti, e quindi di narrativa, con i Valar, le Potenze del Mondo (Arda) di cui si continua a raccontare nel successivo *Valaquenta*. Dalla visione del «Mondo Nuovo»<sup>14</sup> si è passati alla sua concretizzazione con la comparsa degli Elfi e degli Uomini; e poi anche nei primi capitoli del *Silmarillion* ecco di nuovo la creazione. Anche Le Guin, nelle sue Appendici, attraverso la citazione di poemi e canti tramandati per secoli oralmente, risale ai primordi di Earthsea, cioè alla creazione all'inizio del tempo da parte di Segoy (divinità incerta il cui etimo significa «fare, formare, diventare intenzionalmente»<sup>15</sup>) con la nomina nell'Antica Lingua della Creazione. Questa origine è tuttavia relegata ad un paio di paginette dove si dice che il poema sta a fondamento dell'educazione dei bambini; è quindi in un certo senso

---

<sup>13</sup> IS: 50.

<sup>14</sup> Ivi: 51.

<sup>15</sup> Le Guin 2018: 1067.

a sua volta storicizzata, anche se gli antichi poteri restano manifesti in alcuni angoli delle isole, come per esempio il Poggio di Roke, sede stabile dei maghi, e ancor più nel suo punto misterioso, il Boschetto Immanente. Che il poema più antico e sacro sia appunto quello della creazione di Éa – e che «Eä! Vengano queste cose all'Essere!»<sup>16</sup> si legge nel *Silmarillion* –, ci suggerisce di nuovo la più autentica vocazione demiurgica di Le Guin, quella geografica. Lo conferma lei stessa nel già citato *I sogni devono spiegarsi da soli*, allorché racconta che fin dal suo primo testo ha individuato il nominare quale essenza della magia, a sua volta identificata con l'arte: «La Trilogia, in un certo senso, tratta dell'artista. L'artista come mago. Il Trickster. Prospero»<sup>17</sup>. Quando comincia a dar forma al proprio mondo immaginario, lo fa a partire dalla geografia: «Per me, come per i maghi, conoscere il nome di un'isola o di un personaggio vuol dire conoscere l'isola o la persona»<sup>18</sup>.

Dunque, seppur con differente resa qualitativa e quantitativa della storia pregressa e del mito, Le Guin evidenzia la specificità del narratore fantastico, maggior demiurgo rispetto a quello realista:

non c'è altro che la visione del mondo dello scrittore. Non c'è realtà presa a prestito dalla storia, o avvenimenti d'attualità, o semplicemente la gente comune di Peyton Place. Non c'è il comodo stampo del luogo comune a sostituire l'immaginazione, a fornire reazioni emotive già pronte, o a dissimulare i difetti e le mancanze della creazione<sup>19</sup>.

Una sottolineatura del maggior rischio corso dal narratore fantastico, che deve quindi essere all'altezza sul lato stilistico, per «una costruzione eretta nel vuoto, con tutti gli snodi, le giunzioni e i chiodi in vista», e perché tutt'uno con il lato immaginativo: «Un mondo in cui nessuna voce ha mai parlato prima; un mondo in cui l'atto della parola è l'atto della creazione. La sola voce che lì parla è la voce del creatore. E ogni parola conta»<sup>20</sup>. Di qui la chiusa del saggio, che

---

<sup>16</sup> IS: 56.

<sup>17</sup> Le Guin 1986: 46.

<sup>18</sup> Le Guin 1986: 44. O viceversa, visto che l'autrice confessa di aver dato a tre isolette il nome dei vezzeggiativi dei propri figli da piccoli – «si diventa leggermente irresponsabili e giocondi, quando si ha la libertà di creare un mondo dal nulla più completo» (*Ibid.*) –. L'unione risulta così stretta che «se il nome fosse stato sbagliato, sarebbe stato sbagliato il personaggio, mal creato, mal compreso» (Ivi: 45).

<sup>19</sup> Ivi: 85.

<sup>20</sup> *Ibid.*

resta la più citata dell'autrice: «quando la fantasy è vera, non c'è niente, in fondo, di più vero»<sup>21</sup>.

Dopo aver esaminato le parole di Le Guin su Tolkien, l'introduzione geografica della mappa e la conclusione storica delle Appendici, entriamo adesso dentro la saga di *Earthsea* per un raffronto con *Il Signore degli Anelli*. Inutile soffermarsi su un'ambientazione profondamente differente, sia dal punto di vista geografico che sociale, o sulla singolarità autoconclusa dei primi tre libri all'interno di una pentalogia, o ancora la presenza di eroi o antagonisti differenti; meglio considerare il fondamento stesso del genere, ovvero la magia<sup>22</sup>. Nell'universo di *Earthsea* vi sono persone umane, non Maiar o Elfi, dotate di latenti poteri magici, che necessitano di sviluppo e addestramento. Questo si compie seguendo il corso scolastico quinquennale messo a punto nei secoli a Roke: dal controllo del tempo atmosferico alle illusioni e manipolazioni, dalle guarigioni agli incantesimi di ritrovamento e di ritorno, per arrivare alle materie più complesse e pericolose quali la metamorfosi e l'evocazione, necessarie ma noiose come l'apprendimento del Vero Idioma, misteriose come il significato e l'intento che viene insegnato dal Maestro dei Modelli.

Ged, nato da umile famiglia su di un'isola povera, fin da ragazzo, allorché crea un banco di nebbia per difendere il villaggio da una banda di razziatori, comincia a mettere in mostra i suoi grandi poteri. Viene allora indirizzato dal taciturno Ogion, che lo prende come allievo, impartendogli saggi consigli:

Da ragazzino tu pensavi che il mago è colui che può fare ogni cosa. Lo pensavo anch'io, un tempo. E tutti noi l'abbiamo pensato. Ma la verità è un'altra. Via via che cresce il potere reale di un uomo, via via che si allarga la sua conoscenza, le strade che può seguire si fanno sempre più strette: e alla fine quell'uomo non sceglierà affatto, ma farà solo ciò che deve fare, e lo farà fino in fondo...<sup>23</sup>

Il giovane però morde il freno, non è quanto vorrebbe sentire e gli sembra di non combinare niente; allora, per continuare la formazione, viene mandato a Roke, centro di condivisione del sapere e di «controllo etico sulle pratiche»<sup>24</sup>. Qui la raccomandazione dei maestri grigiovestiti come Gandalf è ancora la stessa, all'insegna della responsabilità, tipicamente tolkieniana, dell'esercizio del potere, a cui Le Guin aggiunge un connotato taoista («il mondo in

---

<sup>21</sup> Ivi: 86.

<sup>22</sup> Cfr. Volpi 2024.

<sup>23</sup> Le Guin 2018: 72.

<sup>24</sup> Ivi: 1077.

equilibrio»): «non devi cambiare una sola cosa, nemmeno una pietruzza o un granello di sabbia, se prima non sei cosciente di quale possano essere il bene e il male che deriveranno da questo atto»<sup>25</sup>.

Le Guin è un'autrice che quanti altri mai, più di Tolkien, struttura il mondo magico dei suoi romanzi. Anche se la scuola sembra avere uno scopo molto pratico: sfornare maghi diplomati che lavorano sulle navi per condurle a buon fine sui mari capricciosi, che aiutano nella cura e che consigliano i potenti nella politica e nell'amministrazione, diventando decisivi nel contrasto ai pirati e nella difesa di persone, città e confini. Ged tuttavia, da *parvenu* orgoglioso e in cerca di rivalsa, si mette in competizione con Diaspro, l'allievo di famiglia più ricca di denari e tradizione magica, fino all'evocazione prematura che libera una creatura d'ombra, provvisoriamente cacciata dall'Arcimago Nemmerle a costo della propria vita. Tutto il primo romanzo sarà una lunga lotta del protagonista, in giro per l'Arcipelago, con il suo doppio che può sopraffarlo e usare la sua magia facendone una marionetta (Gebbeth). Tema tolkieniano, come già segnalato da Le Guin, che risolve in senso junghiano e filosofico secondo l'intreccio (e non la contrapposizione) di bene e male come nel simbolo dello Yin-Yang: l'integrazione dell'Ombra, allorché pronunciano in contemporanea i propri nomi<sup>26</sup>. Il secondo romanzo invece estrinseca il tema del doppio attraverso la figura di Cob, il mago ambizioso come Saruman che non vuole morire e sconvolge così l'intero mondo di *Earthsea*, aprendo una entrata-uscita tra il mondo dei morti e dei vivi che alletta molti maghi, fa impazzire i draghi e porta una specie di morbo nella popolazione. Ged, ormai maturo Arcimago, suturerà quella ferita con l'aiuto del futuro re Arren e del drago Orm Embar a prezzo del sacrificio dei suoi poteri<sup>27</sup>.

---

<sup>25</sup> Ivi: 47. Anche ne *I doni* (2004) la magia, prerogativa dei capi clan (brantor) delle montagne che sono spesso in lotta ma si sposano tra loro per rafforzarla, va esercitata con lo sguardo ed il gesto usando cautela. In particolare il disfare della casata protagonista dei Caspromont. L'avo Caddard, non riuscendo più a controllare il suo dono divenuto selvaggio, addirittura volontariamente si acceca di fronte a uno specchio. Il padre del narratore a sua volta attiva le proprie facoltà distruttive solo in caso di stretta necessità: «Il suo senso di responsabilità era molto forte, forse esagerato. Per lui i privilegi erano un obbligo, il comando un servizio, il potere, il dono in sé, comportava una grande perdita di libertà» (Le Guin 2004: 65).

<sup>26</sup> Sul tema si veda Nejrotti 2020. Sull'inestricabile vincolo all'interno dell'uomo, Le Guin a proposito della fiaba nel già citato *Il fanciullo e l'ombra*. E ancora, sulla centralità individualistica più che epica, Monda, Simonelli 2004: 127.

<sup>27</sup> Nel già citato *I doni*, il giovane protagonista Orrec, che ha sviluppato altre facoltà al posto del micidiale disfare, abbandona le selvagge montagne degli stregoni per dirigersi verso le più progredite e civili pianure insieme all'innamorata Gry, disposta a sacrificare tra gli uomini normali il suo potere di comunicazione con gli animali.

Venendo ora all'essenza della magia, constatiamo che il punto di tangenza con l'impostazione tolkieniana è di carattere linguistico. Gli uomini o le donne manifestano il dono innato attraverso la conoscenza di alcune parole del Vecchio Idioma, o Lingua della Creazione, che poi dovranno ampliare imparando dai propri insegnanti, fino a parlarla quasi correntemente. Questa lingua arcaica è necessaria a realizzare i grandi incantesimi con una parola performativa, accompagnata da testi e dall'uso di un bastone. Ormai l'apprendimento avviene tramite la scrittura, a sua volta inventata dai Maestri delle Rune, grandi maghi del passato che desideravano trasmettere il proprio sapere. A differenza della lingua comune dell'Arcipelago, resa in una scrittura runica non magica, Le Vere Rune non sono solo simboli, ma elementi reificatori: possono essere usate per creare in modo concreto una cosa o una situazione, o per determinare un evento («Scrivere una simile runa equivale ad agire»<sup>28</sup>). Si dice che il Vecchio Idioma sia infinito, e di conseguenza lo sono anche le rune; più un mago padroneggia in modo ampio la lingua, più accresce il suo potere. Prerogativa fondamentale del mago è dunque la conoscenza del vero nome delle cose, che sono poi le cose stesse, la loro essenza. Ciò vale anche per le persone che si identificano «nel modo più letterale e assoluto»<sup>29</sup> con il proprio nome. Dunque il mago conosce il vero nome dei bambini e glielo impone all'inizio dell'adolescenza in una cerimonia presso un albero o una sorgente. Il vero nome sarà custodito sia dal datore che dal possessore con la massima segretezza, perché conoscere il nome di qualcuno significa avere su di lui potere di vita e di morte.

Ged, giovane imprudente e arrogante, nell'ostentare la convinzione che un mago «avesse il potere di fare ciò che voleva, e potesse bilanciare il mondo come meglio gli pareva per scacciare le tenebre con la propria luce»<sup>30</sup>, si sottoporrà nella biblioteca della Torre Solitaria presso il Maestro dei Nomi, a una silenziosa, pausata memorizzazione dei nomi nell'antica lingua della creazione, espiazione e completamento della sua arte. Tale preparazione risulta necessaria per le sue avventure, perché sia in una lotta con un mago (come tra Gelluk e Lontra nel racconto *Il Trovatore*), sia con un drago che possiede e parla il Vero Idioma da sempre, bisogna impadronirsi del nome altrui. Così nella sua prima impresa fa Ged con studio, astuzia e intuizione a Pendor, costringendo Yevaud a un trattato di non belligeranza verso la popolazione dell'isola. Ma, pur affamato e in fuga con Tenar, chiama un coniglio con il suo vero nome,

---

<sup>28</sup> Le Guin 2018: 1062.

<sup>29</sup> Ivi: 1083.

<sup>30</sup> Ivi: 48.

*kebbo*, ma non si sente poi in grado di ucciderlo, poiché «significherebbe»<sup>31</sup> tradire la fiducia riposta nel richiamo individuale.

Non è il caso qui di riaprire la *vexata questio* della misoginia di Tolkien, uomo di cultura vittoriana e religiosa, nonché autore che ha a che fare con la tradizione del mito nordico e della letteratura cavalleresca<sup>32</sup>; ma certo Le Guin nei suoi ultimi tre libri della saga opera uno scarto rispetto al genere scritto da maschi e con protagonisti maschi. Così aveva fatto anche lei, pur mettendo al centro di *Le tombe di Atuan* la giovane Tenar, che si libera dalle ombre del sottosuolo in cui è relegata in veste di sacerdotessa, parallelamente al giovane Ged del primo romanzo; tuttavia, il maturo mago gioca in ciò ancora una parte decisiva. Allora, con il passare del tempo, Le Guin dichiara di aver avvertito l'esigenza di un nuovo protagonismo femminile, in particolare nella *lecture* tenuta il 7 agosto 1992 al Keble College dell'Università di Oxford, dal titolo *Children, Women, Men and Dragons*, poi pubblicata con il titolo *Earthsea Revisioned*<sup>33</sup>.

Alla chiusura della prima trilogia troviamo infatti Ged, privato dei poteri per lo sforzo di chiudere il varco tra mondo dei morti e dei vivi, e un po' immalinconito nei lavori agricoli e domestici a Gont. Dal canto suo, il giovane sovrano Lebannen, a cui il mago aveva affidato la guida dell'Arcipelago, è alle prese con due grattacapi di origine femminile. Il primo riguarda il matrimonio con Sesarakh, la principessa di Kargad inviatagli un po' proditoriamente quale condizione per stipulare la pace tra i due popoli. La ragazza appare terrorizzata dal trasferimento per il mare sofferto nella traversata, dalla popolosa capitale, dai suoi abitanti, dai suoi usi e costumi, dai maghi che teme le rubino l'anima attraverso la conoscenza del nome. Si occulta allora completamente sotto una tenda di rigidi veli rossi, senza parlare una parola di hardic in mezzo alle sue ancelle. Serve allora la mediazione di un'altra donna, e sua conterranea, Tenar, per rassicurarla, farle capire il contesto culturale nuovo, partendo canonicamente da una prima alfabetizzazione linguistica. Solo così il re ritornato, con a fianco la sua regina, potrà risolvere il secondo problema di carattere più generale.

Il regno appena restaurato viene minacciato dalle impreviste incursioni di stormi di draghi, che sembravano da tempo autoreclusi a nord-ovest, oltre i

---

<sup>31</sup> Ivi: 281.

<sup>32</sup> Un'equilibrata sintesi offre Wu Ming 4 2019.

<sup>33</sup> Di per sé, la sostituzione di figure femminili al posto dei tradizionali uomini, per esempio quali esploratori del circolo polare artico nel racconto *Sur* (pubblicato per la prima volta da Le Guin sul «New Yorker» nel 1982), le vale l'inserimento in VanderMeer, VanderMeer 2018.

mari. Qui si concretizza la revisione “femminista e dragonista”<sup>34</sup> degli ultimi tre libri. Le donne diventano protagoniste e così i draghi, di cui dobbiamo fare una breve ricapitolazione. Di Yeuvad, imponente, maligno e astuto, avaro e avido secondo tradizione, abbiamo già parlato per la sfida non cruenta persa con Ged: enorme e antichissimo, parlante in modo minaccioso, tentatore e beffardo, è con tutta evidenza della famiglia nordica dei Fáfñir, che si scontrano anche dialetticamente con l’eroe e a cui appartengono le creature tolkieniane<sup>35</sup>. Seguono evolutivamente due alleati nel secondo e terzo libro: Orm Embar, saggio e altruista, che si sacrifica insieme al mago per riportare l’equilibrio terremotato da Cob nell’Arcipelago. Kalessin, il più antico, maschio e femmina insieme (o privo di genere), forse identificabile con lo stesso creatore Segoy, che chiama figlia Therru, la trovatella bruciata adottata da Ged e Tenar<sup>36</sup>. I draghi, ormai allontanatisi nello spazio, provengono da un remotissimo passato, avvolto da leggende: una di queste sostiene che in un tempo originario uomini e draghi erano una cosa sola. Ogion, il maestro di Ged ha sentito la storia dalle labbra di una vecchia campagnola: «Lei stessa era un drago oltre che una donna, ed essendo un mago, Ogion la vide come un drago»<sup>37</sup>. In *Libellula*, un’altra delle *Leggende di Terramare*, si racconta di una giovane contadina e allevatrice dalla prepotente vocazione magica che si scontra con l’atteggiamento conservatore e misogino della maggior parte tra i presunti saggi di Roke, la cui Regola impedisce l’accesso alle donne, già presenti tra le fondatrici dell’antica comunità. Il celibato accresce il potere, mentre l’amore e il sesso contaminano e distruggono, questo si insegna rigidamente agli apprendisti. Il racconto termina con una svolta imprevista, perché l’Arcimago provvisorio Thorion, il più avverso a far mettere piede a Libellula (o Irian secondo il suo Vero Nome) nella scuola, la invita sul poggio dell’isola; ma qui lei si trasforma

---

<sup>34</sup> Cfr. Suvini 2021: 15. I cambiamenti autocritici nei saggi lungo il corso del tempo sono sottolineati da Raimo 2022. Possibile allora l’estensione di quella definizione di «narrativa speculativa», coniata da Atwood per la propria peculiare fantascienza e allargabile, secondo Le Guin (2009) a un più vasto ambito di scritture. Interessante in merito Vitale 2019.

<sup>35</sup> Con una certa evoluzione interna lungo la cronologia logica (e non editoriale) delle opere: primo, il terrificante Glaurung del *Silmarillion*, misteriosamente creato da Morgoth per le sue guerre contro gli elfi, ucciso da Túrin e suo uccisore; secondo, Smaug, ugualmente geloso covatore di tesori nelle profondità della terra, alto-loquente e maldicente ma in fondo più facile da ingannare da parte di Bilbo e ad uccidere per mano di un arciere di villaggio. Fino all’assenza di draghi nel *Signore degli Anelli*.

<sup>36</sup> Sul tema si veda l’intero saggio di Calabrese 2022.

<sup>37</sup> Le Guin 2018: 731.

all'improvviso in un drago che lo incenerisce sul posto, volandosene poi verso ovest «come una fiamma rossa e d'oro»<sup>38</sup>.

Irian e Therru/Tehnau, tra l'altro entrambe abusate da uomini, sono dunque esempi di questi rari figli dei draghi che, durante una generazione umana, nascono a ricordare l'unità primigenia di cui si è smarrita la memoria. La gente della capitale Havnor assiste stupefatta prima alla planata di un drago sulla terrazza del palazzo reale, tra le torri svettanti, poi al tremito della sua mole in mezzo al fumo e alla trasformazione in donna. Il giovane re illuminato, e ben consigliato da Tenar, chiama le due donne-drago all'assemblea di Havnor, per discutere la ricomposizione del riaperto conflitto tra draghi-draghi e uomini. L'accordo si trova sulla base dell'assicurazione che i maghi, con la loro sete d'immortalità e onnipotenza, non si intromettano più tra vita e morte, come aveva fatto Cob e lo stesso Thorion, cosicché i draghi si separeranno per sempre dagli uomini, volando verso la loro definitiva libertà, «alti nel cielo, nel sole, nel chiarore stellare»<sup>39</sup>.

Dunque la donna, che (come le disprezzate e utili streghe di villaggio), sperimenta la totalità della vita, se non può accedere all'ordine chiuso di Roke, possiede naturalmente il Vero Idioma e i poteri ancestrali, anche superiori, dei draghi. E però non li adopera in una replica, ormai più volte vista nei romanzi di scrittrici, degli eroi guerrieri o dei maghi, ma nel paziente e avveduto esercizio della mediazione che va di pari passo al compimento della propria natura a tutto tondo. L'esito finale è dunque cautamente ottimistico, come in Tolkien, ma alla piccola gente che affianca in modo decisivo il re, fanno riscontro vicino al sovrano giovani donne, forti e sapienti, pronte al dialogo e alla cura.

Le Guin ha del resto teorizzato questa differenza in *La teoria letteraria del sacchetto della spesa* del 1986 (saggio apparso originariamente due anni dopo in *Women of Vision* a cura di Denise M. Du Pont). Lo scritto prende le mosse dalla preistoria, con la contrapposizione tra il lavoro di raccolta, di piccola caccia e pesca, cura della prole, e la grande caccia al mammut da parte dei guerrieri più abili. Questi «se ne tornavano barcollanti a casa riportando con sé una quantità enorme di carne e di avorio, e una storia. Non era la carne a fare la differenza, ma la storia»<sup>40</sup>. Ovvero, il raffronto tra il racconto delle

---

<sup>38</sup> Ivi: 729.

<sup>39</sup> Ivi: 1059.

<sup>40</sup> Le Guin 2022: 141. «Quasi tutta la storia della Terra è stata raccontata in balia di una fantasia: la fantasia delle prime bellissime armi e delle prime bellissime parole; la fantasia delle prime bellissime armi *come* parole, e viceversa» (Haraway 2019: 63). Così la filosofa femminista, nell'elaborazione della sua prospettiva di con-divisione

occupazioni quotidiane e quello, violento e pericoloso, dell'assalto all'enorme mastodonte, con la morte dei compagni del narratore e infine l'uccisione sanguinosa della bestia per mano di quello che a tutti gli effetti può essere definito il primo eroe. Lo stesso che afferra un pesante osso da usare per colpire e poi lo scaglia euforico al cielo, mentre in *2001: Odissea nello spazio* il genio di Stanley Kubrick lo trasforma, senza soluzione di continuità, in un'astronave. Ecco quindi il monopolio maschile delle storie con al centro il tecno-eroe. Tuttavia, riprendendo studi di antropologia, Le Guin osserva che le prime invenzioni culturali sono state probabilmente recipienti (grandi foglie, zucche scavate, reti, ciotole e vasi) dove mettere e trasportare i prodotti raccolti; insomma strumenti che non vanno verso l'estroffessione aggressiva ma che portano «l'energia dentro casa»<sup>41</sup>. Questa teoria del sacchetto della spesa di Elizabeth Fisher (*Woman's Creation*, 1980) viene traslata in ambito letterario per decostruire polemicamente il modello trionfalistico «(l'Uomo che conquista la Terra, lo spazio, gli alieni, la morte, il futuro) e inevitabilmente tragico (l'apocalisse, l'olocausto, prima o poi)»<sup>42</sup>, nonché per proporre una narrazione alternativa. Se «già secondo Aristotele e poi secondo Campbell l'arte imita chi agisce, ma è considerata azione ciò che avrà un effetto visibile sul mondo, non la cura del mondo stesso»<sup>43</sup>, il racconto nuovo deve sabotare in primo luogo l'andamento lineare e progressivo del tempo – «come freccia (assassina)»<sup>44</sup> – nell'agire dell'eroe, favorendo invece un movimento più dubbioso ed erratico che tenga presente appunto l'immagine della borsa culturale.

Il saggio di Le Guin ha per bersaglio la fantascienza nella sua tradizione sclerotizzata, prometeica o distopica, e fa venire subito alla mente, quali controesempi, due tra i migliori romanzi già scritti a quel tempo dall'autrice. *La mano sinistra del buio* (1969) in cui il protagonista Genly Ai, inviato dell'alleanza stellare chiamata Ecumene, sul pianeta semif feudale Gethen, cerca di capire cultura e biologia (ermafrodita nel sesso) profondamente diverse dalla propria, per proporre un'integrazione futura. Cinque anni dopo viene pubblicato *I reietti dell'altro pianeta*, con il geniale scienziato Shevek, proveniente da Annares, pianeta collettivista e frugale, libero ma paranoico verso l'esterno, che si dirige sul gemello Urras, tecnologico, capitalista ed opulento, in cerca di una pacifica comunicazione culturale e politica. Protagonisti ancora maschi ma dai

---

del pensiero e delle storie per coesistere con la devastazione odierna del pianeta, fa riferimento a Le Guin, ed in particolare al saggio in questione.

<sup>41</sup> Le Guin 2022: 143.

<sup>42</sup> Ivi: 148.

<sup>43</sup> Fayolle 2024: 129.

<sup>44</sup> Le Guin 2022: 148.

connotati femminili dentro storie di scoperta e faticosa comprensione di articolate differenze sociali. Qualcosa ancora in più succede a Le Guin con i suoi due ultimi, eccentrici romanzi di *Earthsea*, e il completamento dei racconti, perché si allontana come nella fantascienza dal canone, che aveva precedentemente assunto sia pure con originalità, per restituire ancor maggiore equilibrio tra maschile e femminile e rivisitare il *topos* del drago, proponendo così al fantasy una revisione dall'interno dei suoi stessi valori.

## Bibliografia

### OPERE DI J.R.R. TOLKIEN

IS = *Il Silmarillion*, a cura di Christopher Tolkien, trad. di Francesco Saba Sardi, nuova ed. a cura di Marco Respinti. Milano: Bompiani, 2024.

### ALTRE OPERE E STUDI

CALABRESE, Maria Cristina 2022. “Nessuno può spiegare un drago”. In *Lo splendore del Drago. La creatura più leggendaria in 10 indimenticabili storie del fantastico*, a cura di Marina Lenti. Padova: Runa Editrice: pp. 112-125.

FAYOLLE, Azélie 2024. *Scrivere femminista. Per un altro canone in letteratura*, trad. di Laura Marzi. Roma: Nero.

HARAWAY, Donna 2019. *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, trad. di Claudia Durastanti e Clara Ciccioni. Roma: Nero.

LE GUIN, Ursula K. 1986. *Il linguaggio della notte*, a cura di Susan Wood, trad. di Anna Sacchi. Roma: Editori Riuniti.

— 2004. *I doni*, trad. di Riccardo Valla. Milano: Nord.

— 2009. [“The Year of the Flood by Margareth Atwood”](#). «The Guardian», 29 agosto 2009 (data ultima consultazione: 15/09/2025).

— 2018. *Terramare*, trad. di Roberta Rambelli, Riccardo Valla e Piero Anselmi. Milano: Mondadori.

— 2022. *I sogni si spiegano da soli. Immaginazione, utopia, femminismo*, trad. di Veronica Raimo. Roma: Sur.

MONDA, Andrea, SIMONELLI Saverio 2004. *Gli anelli della fantasia. Un viaggio ai confini dell’universo di Tolkien*. Torino: Frassinelli.

NEJROTTI, Chiara 2020. “Le tenebre come ombra e doppio”. In *L’ombra del cattivo. L’antagonista in 10 saghe del fantastico tra letteratura, cinema e televisione*, a cura di Marina Lenti. Napoli: CentoAutori: pp. 67-82.

RAIMO, Veronica 2022. *Prefazione* a Ursula K. Le Guin, *I sogni si spiegano da soli. Immaginazione, utopia, femminismo*, trad. di Veronica Raimo. Roma: Sur: pp. 5-14.

SUVIN, Darko 2021. “On U.K. Le Guin’s ‘Second Earthsea Trilogy’ and its Cognition: A Commentary (2006)”. *Disputing the Deluge. Collected 21-st Century Writings on Utopia, Narration, and Survival*, ed. Hugh O’Connell. New York: Bloomsbury, pp. 187-201.

VANDERMEER, Ann, VANDERMEER, Jeff (a cura di) 2018. *Le visionarie. Fantascienza, fantasy e femminismo: un’antologia*, trad. di Claudia Durastanti e Veronica Raimo. Roma: Nero.

VITALE, Marina 2019. “Racconti speculativi del futuro”. In *Femminismi futuri. Teorie. Poetiche. Fabulazioni*, a cura di Lidia Curti. Roma: Iacobelli Editore: pp. 19-36.

VOLPI, Alberto 2024. *Il fantasy e il suo territorio. Luoghi, popoli ed eroi dell’immaginario*. Verona: Fede & Cultura.

WU MING 4 2019. *Il fabbro di Oxford*. Roma: Eterea.

## L'autore

**Alberto Volpi** è insegnante e dottore di ricerca. Ha pubblicato *Il nero seme. La scrittura come nullificazione nel Novecento italiano* (2009), *Raid. Una fenomenologia del contemporaneo* (2012), *La Resistenza e i suoi poeti* (2013) e l'antologia di poesia sulla Resistenza *E sulla terra faremo libertà* (2017), *Il fantasy e il suo territorio* (2024), *Dizionario del trono di spade* (2025).

Email: [volpi.alberto@libero.it](mailto:volpi.alberto@libero.it)

