



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

## Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Studi Linguistici e Letterari

Corso di Laurea Magistrale in  
Filologia Moderna  
Classe LM-14

Tesi di Laurea

*L'ombra ferina:  
doppi animali e furori bestiali  
nella letteratura cavalleresca*

Relatore  
Prof. Alvaro Barbieri

Laureanda  
Francesca Ferretti  
n° matr.1163072 / LMFIM

Anno Accademico 2019 / 2020

## SOMMARIO

Introduzione	p. 5
<b>1. Il guerriero-belva norreno</b>	p. 7
1.2 <i>Il Frammento dell'Hafrsfjord</i>	p. 8
1.3 <i>Il Frammento del Corvo</i>	p. 10
1.4 Interpretazione etimologica dei composti <i>berserkr</i> e <i>úlfheðinn</i>	p. 12
1.5 Il <i>berserkgangr</i> nella <i>Heimskringla</i> di Snorri Sturluson	p. 16
A. Le grida	p. 17
B. Il morso dello scudo	p. 18
C. L'invulnerabilità	p. 19
D. La forza sovrumana	p. 20
1.6 Il culto Odinico nella società guerriera vichinga	p. 21
1.7 La testimonianza delle <i>Íslendingasögur</i>	p. 24
A. Ora vespertina	p. 24
B. Pallore del viso e svuotamento apatico	p. 25
1.8 La metamorfosi nella <i>Egils Saga</i>	p. 26
1.9 Il <i>berserkr</i> come bandito e parassita	p. 28

<b>2. L'eroe metamorfico dell'epopea irlandese: Cú Chulainn</b>	p. 30
2.1 Contenuto e struttura dell'opera	p. 31
2.2 Lo scontro con la belva	p. 32
A. Forza sovrumana	p. 33
B. Invulnerabilità	p. 35
C. Grida	p. 36
D. Pallore del viso e svuotamento apatico	p. 36
<b>3. Ombre ferine nella letteratura cavalleresca in lingua d' <i>oïl</i></b>	p. 38
3.1 Lo scontro tra la belva e il cavaliere	p. 39
3.2 Il cavaliere e il suo doppio	p. 41
3.2.1 Il doppio antagonista: l'esempio del <i>Romanz du reis Yder</i>	p. 41
3.2.2 Il doppio alleato: l'esempio di <i>Yvain ou le Chevalier au lion</i>	p. 44
3.3 Le radici del mito arturiano	p. 50
3.3.1 L'etimologia del nome	p. 52
3.3.2 La spada nella roccia e l'orso della Candelora	p. 53
3.3.3 Una nascita eccezionale	p. 54
3.3.4 Lo scontro con l'orso	p. 57
3.3.5 La morte apparente dell'orso	p. 58
3.3.6 Il <i>furor</i> di re Artù	p. 59

<b>4. L'animale nell'immaginario medievale: l'orso e il leone</b>	p. 61
4.1 La stigmatizzazione dell'animale nel corso dei secoli altomedievali	p. 62
4.1.1 I processi agli animali	p. 63
4.2 Orso e leone: due re a confronto	p. 65
4.2.1 La detronizzazione dell'orso	p. 66
4.2.2 Il trono del leone	p. 67
4.3 Implicazioni testuali	p. 71
4.3.1 Il caso dell'orso	p. 71
4.3.2 Il caso del leone	p. 74
A. Similitudini	p. 74
B. Manufatti	p. 75
C. Sogni premonitori	p. 77
4.4 Il <i>Roman de Renart</i>	p. 79
4.4.1 L'orso Brun	p. 80
4.4.2 Re Noble, il leone	p. 82
<b>5. La bestialità del cavaliere</b>	p. 84
5.1 Il cavaliere e il cavallo: una questione d'identità	p. 85
5.2 La ferocia del cavaliere	p. 89
5.3 La metamorfosi animale del cavaliere	p. 93
5.3.1 Bisclavret: il cavaliere metamorfo	p. 94

5.4 L'immagine del cavaliere: vestiario e identità umana	p. 99
5.4.1 Il travestimento teriomorfo	p. 103
5.4.2 Una traccia sciamanica: il caso del cimiero	p. 104
Conclusioni	p. 106
Bibliografia	p. 110
Ringraziamenti	p. 115

## INTRODUZIONE

Lo scopo finale di questa ricerca è quello di analizzare la figura del guerriero-belva in un'ottica comparativa fra mondo germanico e romanzo, al fine di delinearne un particolare tipo di eroe indoeuropeo, dove l'elemento ferino permane o subisce variazioni più o meno marcate.

A partire dalle attestazioni letterarie norrene che vanno dal IX al XIII secolo e da quelle islandesi bassomedievali, è possibile tracciare il profilo del cosiddetto *berserkr*, il temibile guerriero-orso che si distingue in battaglia per le sue peculiari doti animalesche.

L'esempio irlandese dell'eroe Cú Chulainn, protagonista del *Ciclo dell'Ulster*, ci mostra tuttavia la possibilità di estendere questo archetipo ad un comune fondo indoeuropeo; l'eroe metamorfico dell'epopea irlandese, anello di congiunzione tra il mondo germanico e quello romanzo, mostrerà infatti di possedere le medesime caratteristiche bestiali che contraddistinguono il guerriero-belva norreno.

L'indagine, a questo punto, approfondirà l'intricato rapporto di affinità, che sovente si instaura nella letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl*, tra l'uomo e la fiera, a seguito del loro incontro-scontro. Nella furia della contesa, l'eroe lascia emergere delle energie belluine che lo assimilano al suo antagonista; la colluttazione con la fiera sarà rivelatrice poiché, come vedremo, farà affiorare dal buio della latenza la furia bestiale che dorme nel profondo dell'eroe.

Avvalorata l'esistenza di un doppio ferino dell'eroe cavalleresco, l'analisi si concentrerà sullo studio del sostrato celtico alla base del ciclo arturiano; le principali tappe della vita di re Artù, dalla nascita sino alla morte, risulteranno segnate, in maniera indelebile, dal mito orsino, di cui l'eroe rappresenterebbe una metamorfosi medievale.

L'orso e più in generale l'animale subiranno, a partire dall'Alto Medioevo, un processo di demonizzazione ad opera della dottrina cristiana; tale sviluppo condurrà a importanti implicazioni, storiche e letterarie, nella concezione del mondo ferino: il leone, campione di ogni virtù, soppianderà l'orso millenario spodestandolo dal trono del regno animale.

Tra convivenza e antagonismo si renderà dunque necessario sottoporre ad un'attenta e accurata indagine, lo stretto rapporto che lega il cavaliere e l'animale all'interno della letteratura oitanica; a tale proposito approfondiremo la natura bestiale del cavaliere, approdando al concetto di metamorfosi e sciorineremo l'importanza del travestimento teriomorfo attraverso i suoi punti di contatto con l'ideologia vichinga.

Al termine della nostra indagine, il guerriero norreno ed il cavaliere cortese, nonostante le distanze spaziotemporali e le profonde differenze ideologiche, mostreranno di possedere una doppia identità comune, quella ferina, dettata da un substrato ancestrale ricollegabile a miti, leggende e credenze appartenenti a un lontano e comune fondo folklorico indoeuropeo.

Le conclusioni della ricerca, infatti, metteranno in luce profonde affinità tra gli eroi del mondo germanico e quello romano: attraverso l'analisi di precise tessere testuali, entrambi i guerrieri renderanno manifesti i caratteri propri del *berserksgangr*, quello stato di animalesca frenesia furiosa attestato nella letteratura norrena, che transiterà attraverso il mondo celtico per approdare, infine, alla letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl*.

## 1. Il guerriero-belva norreno

La figura del *berserkr* compare per la prima volta all'interno della produzione scaldica. Lo scaldo (dal norreno \**skald* "poeta") era un'artista, spesso di stirpe nobile, che componeva versi e li recitava presso le grandi corti dell'Europa settentrionale tra il XI e XIII secolo. La poesia scaldica cantava le gesta dei grandi re norreni esaltando e amplificando le imprese da loro compiute, per questo motivo è possibile, infatti, assimilarla alla coeva produzione panegiristica.

L' *Haraldskvæði* (o Canto [in onore] di Harald) risalente alla fine del IX secolo, rappresenta nel caso della nostra ricerca una fonte di primaria importanza; all'interno di questa compaiono due antichi episodi che celebrando le gesta del re Harald, attestano per la prima volta l'esistenza dei *berserkir*. Quest'opera dedicata alle imprese del re Haraldr *hárfagri* (Harald Bella Chioma), «non compare in nessun manoscritto nella forma completa che generalmente gli attribuiscono le edizioni moderne»<sup>1</sup>, tuttavia due importanti fonti tramandano i cosiddetti "*Frammento dell'Hafrsfjord*" e "*Frammento del corvo*" entrambi di centrale importanza per l'indagine in corso.

La prima fonte in questione è la *Fagrskinna*, un'opera di cronaca anonima scritta intorno al 1220 e appartenente al genere delle "saghe dei re". La seconda fonte è l'*Heimskringla* di Snorri Sturluson scritta intorno al 1225 e contenente al suo interno sedici saghe relative alla storia dei grandi re di Norvegia (dalla dinastia degli Ynglingar sino al regno di Magnus Erlingsson). Entrambe queste fonti riportano i due sopracitati *Frammenti dell'Hafrsfjord* e *del Corvo*.

---

<sup>1</sup> Vincent Samson, *I Berserkir. I guerrieri-belve nella Scandinavia antica, dall'Età di Vendel ai Vichinghi (VI-XI secolo)*, Roma, Settimo Sigillo, 2016, p. 23.



## 1.2 Il Frammento dell'*Hafrsfjord* nella *Fagrskinna* e nell'*Heimskringla*

Il *Frammento dell'Hafrsfjord* è composto da cinque strofe di eguale lunghezza. Le prime due strofe, riportate qui in traduzione italiana<sup>2</sup>, compaiono nella *Fagrskinna* così come nell' *Heimskringla* <sup>3</sup> di Sturluson nella quarta sezione dedicata al re Haraldr *inn hárfagri*.

Udisti nell'Hafrsfjord  
come si batté là  
il re di alto lignaggio,  
contro Kiotvi il Ricco?  
Dall'Est arrivarono le navi  
avide di combattimenti  
con figure di prua con le gole spalancate  
e prore ornate con fregi.  
Le navi erano cariche di nobili guerrieri  
e di scudi bianchi,  
di lance venute dall'Occidente  
e di spade franche;  
le camicie d'orso <sup>4</sup>grugnivano,  
il combattimento dava loro rabbia,  
le tuniche di lupo<sup>5</sup> urlavano  
e le armi brandivano.

---

<sup>2</sup> Ivi, p. 127. Traduzione italiana di Matteo De Chiara.

<sup>3</sup> L'*Heimskringla* riporta alcune lezioni diverse ma nel complesso concorda con la tradizione norvegese. Pertanto utilizzerò quest'unica variante del testo al fine dell'analisi.

<sup>4</sup> In norreno *berserkr* (plur. *berserkir*).

<sup>5</sup> In norreno *úlfheðinn* (plur. *úlfheðnar*).

La battaglia dell'Hafrsfjord, ingaggiata intorno l'872 sulle coste della Norvegia, vede contrapporsi Harald Bella Chioma da un lato e Kiotvi il Ricco dall'altro. A questa altezza storica Harald aveva ereditato dal padre, Halfdan il Nero, il Vestfold, un piccolo ma strategico territorio a sud della Norvegia.

Harald sconfisse ad uno ad uno tutti i re e i più importanti jarl dei territori confinanti, conquistando una grande fetta di territorio. Alcuni di questi, fra i quali Kiotvi il Ricco, decisero di riunirsi per eliminare definitivamente la minaccia costituita da Harald. In queste due strofe vengono descritti i combattenti al fianco di Harald, le cosiddette "camicie di orso" (sing. *berserkr* plur. *berserkir*) e le "tuniche di lupo" (sing. *úlfheðinn* plur. *úlfheðnar*). Questi guerrieri vengono descritti come 'nobili' e questo ci porta a pensare che i *berserkir* fossero guerrieri di alto lignaggio, appartenenti alla ristretta cerchia del sovrano. Snorri Sturluson nell'*Heimskringla*, ci toglie ogni dubbio:

In primavera, Harald si preparò a imbarcarsi a bordo della sua flotta; durante l'inverno, aveva fatto costruire un grande drago, magnificamente decorato. Era a bordo di esso che prendevano posto la guardia e i guerrieri-belve; gli uomini che stavano a prua erano stati scelti con cura, giacché portavano il vessillo del re; chiamato *rausn*, il luogo situato tra la prua e la sentina era riservato ai guerrieri-belve. La guardia del re era composta esclusivamente da uomini che si distinguevano per la loro forza, il loro coraggio e numerose altre qualità: essi solamente prendevano posto a bordo della sua nave, ma ogni provincia gliene offriva un'ampia scelta.<sup>6</sup>

I guerrieri-belve prendono posto a prua della nave, in un luogo loro riservato. Erano stati scelti con cura da Harald grazie al loro coraggio e alla loro forza; erano capaci di distinguersi in battaglia e per questo venivano premiati dal loro re, del quale portavano con fierezza il vessillo. Ritornando al *Frammento*, saltano all'occhio del lettore altre due caratteristiche di questi feroci combattenti: la rabbia e i versi animaleschi.

---

<sup>6</sup> Ivi, pp. 132-133. Traduzione italiana di Matteo De Chiara.

È necessario, tuttavia, proseguire con l'analisi del secondo *Frammento* al fine di trarre ulteriori dettagli.

### **1.3 Il Frammento del Corvo nella *Fagrskinna* e nell'*Heimskringla***

Il carme è trasmesso sia nella *Heimskringla* (str.6-11 e str.14) che nella *Fagrskinna* (str. 1-11 e str. 15-23). Come sottolinea Sangriso «il componimento è svolto prevalentemente in *málhátttr* (metro del dialogo)»<sup>7</sup> e riporta il dialogo fra una valchiria ed un corvo. Analizziamo le strofe dedicate ai protagonisti della battaglia dell'Hafrsfjord:

A proposito dell'equipaggiamento dei  
guerrieri-belve, (ti) voglio interrogare,  
bevitore del mare dei cadaveri  
Che cosa ne viene  
a coloro che si lanciano nella mischia,  
agli uomini ardenti nel combattimento?  
Essi si chiamano pellicce di lupi,  
coloro che in combattimento portano delle rondacce insanguinate  
e tingono di rosso le lance  
quando s'avanzano alla battaglia;  
sono impiegati là di concerto;  
agli uomini valorosi, ad essi soli,  
lo so, si affida  
così il sovrano accorto:  
a coloro che portano i colpi degli scudi.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> *Snorri Sturluson Heimskringla: le saghe dei re di Norvegia*, introduzione, traduzione e commento a cura di Francesco Sangriso, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2013, p. 243.

<sup>8</sup> Samson, op cit., pp. 122-123. Traduzione italiana di Matteo De Chiara.

La valchiria «divinità cui è demandato il compito di stabilire chi debba trovare la morte in battaglia»<sup>9</sup> domanda al corvo (indicato con la perifrasi *bevitore del mare dei cadaveri*) quale sia il destino di coloro che sono *ardenti nel combattimento*.

Il corvo risponde esplicitando il loro nome *pellicce di lupi* e li identifica in coloro che *portano delle rondacce insanguinate e tingono di rosso le lance quando s'avanzano alla battaglia*. La risposta del corvo sembra indicare i combattenti che si distinguono in battaglia uccidendo un gran numero di nemici. Li chiama, infatti, *uomini valorosi* e aggiunge che il sovrano in essi soli confida.

I due Frammenti ci offrono importanti dettagli circa la natura di questi combattenti scelti. Possiamo notare anzitutto il fatto che questi vengano chiamati in generale "guerrieri-belva", nello specifico "pellicce/tuniche di lupo" e "camicie d'orso" (sull'etimologia e le varianti dei nomi ritornerò nel paragrafo successivo). In secondo luogo possiamo coglierne la furia, *il combattimento dava loro la rabbia*, che essi esprimevano sottoforma di grida terrificanti e stragi di nemici. Infine, è necessario tenere in debita considerazione il fatto che i guerrieri-belva appartenessero ad una ristretta cerchia di uomini fidati e con ogni probabilità, di estrazione nobile.

---

<sup>9</sup> Snorri Sturluson *Heimskringla: le saghe dei re di Norvegia*, op. cit., pp. 242-243.

## 1.4 Interpretazione etimologica dei composti *berserkr* e *úlfheðinn*

Il *Frammento dell'Hafrsfjord* riporta due appellativi che designano i terribili guerrieri-belva: *berserkr* (plur. *berserkir*) e *úlfheðinn* (plur. *úlfheðnar*). Come evidenzia Vincent Samson: «il composto *úlf-heðinn* associa due sostantivi maschili, di cui il primo designa il lupo (a. isl. *úlfr*) ed il secondo si applica ad un vestito di pelle o di pelliccia (a. isl. *heðinn*)». <sup>10</sup> Müller inoltre aggiunge che «entrambi i termini possono entrare nella composizione di antroponimi, in particolare i nomi a.isl. *Bryniólfr*, *Geriúlfr*, *Gunnúlfr*, *Heriúlfr* oppure *Biarnheðinn*, *Skarpheðinn*». <sup>11</sup>

L'appellativo in questione, inserito nel contesto marziale, designerebbe dunque un guerriero che indossa una sorta di vestito realizzato con la pelle di lupo. Per quanto riguarda il secondo composto, la questione linguistica ed etimologica si fa più complessa, come asserisce Samson, «due interpretazioni divergenti, ciascuna delle quali basata su argomenti filologici solidi, si oppongono da più di un secolo attraverso la penna degli studiosi». <sup>12</sup>

La prima ipotesi, che possiamo definire "classica" in quanto precede la seconda in ordine temporale, «associa al sostantivo maschile *serkr* (camicia) l'aggettivo *berr* (nudo)». <sup>13</sup> Jon Erichsen nel saggio *De Berserkis & furore berserkico* accetta questa prima ipotesi: «secondo Erichsen, il significato del nome *berserkr* si spiega con il costume consistente nel gettare il proprio scudo, o nello sbarazzarsi di ogni protezione del corpo prima di lanciarsi nella mischia». <sup>14</sup> Se intendiamo *serkr* nel senso metaforico di "armatura", la teoria può apparire convincente; infatti, nella stessa *Heimskringla*, più sovrani si spogliano della loro armatura prima dell'inizio

---

<sup>10</sup> Samson, op. cit., 70.

<sup>11</sup> G. Müller, *Zum Namen Wolfhetan und seinen Verwandten*, in: *Frühmittelalterliche Studien*, 1967, pp. 4-10 e 178 seg.

<sup>12</sup> Samson, op. cit., p. 75.

<sup>13</sup> Ivi, p.75.

<sup>14</sup> Ivi, p. 78.

del combattimento, tuttavia molti di questi non sono certamente dei guerrieri-belva.

Lo studioso Sveinbjörn Egilsson nel suo *Lexicon Poeticum* propone una nuova interpretazione etimologica, stabilendo l'origine di questo composto a partire da un antico etimo che designa l'orso: «a *berr* v(el) *bera*, *ursus*, *ursa*, et *serkr*, *tunica*, *vestis*». <sup>15</sup> Samson espone brillantemente un aspetto di grande rilevanza:

Da un'epoca abbastanza lontana, il nome norreno dell'orso è *björn* (cf. isl. e sved. *björn*, dan. e norv. *bjørn*). L'elemento *\*ber-* non è attestato nelle lingue nordiche come simplex, sotto la forma *\*berr* ricostruita dall'autore del *Lexicon Poeticum*. Inoltre, il riferimento all'appellativo femminile *bera*, che designa un'orsa, non permette di spiegare direttamente la formazione del maschile *ber-serkr*. Il femminile *bera* sembra tuttavia confermare l'esistenza di un etimo *\*ber-* (*ursus*), più antico del norreno *björn*. Queste due forme corrispondono a radici proto-germaniche concorrenti, che designano l'orso: *\*beran-* da una parte (tema in *n-*), e *\*ber(a)nu-* dall'altra (tema in *u-*). La prima di queste due forme si è imposta nella maggior parte delle lingue germaniche, ad eccezione dell'ambito nordico, dove domina la seconda. Mentre *\*beran-* dà l'anglo-sassone *bera*, o anche l'a.a.ted. *bero* (ted. *Bär*), la forma *\*ber(a)nu-* porta per frattura all'anglo-sassone *beorn*, o al nordico *björn*. <sup>16</sup>

Ad oggi, la controversia etimologica si è arricchita di nuovi contributi, ciò nonostante, le numerose pubblicazioni a riguardo continuano a ruotare attorno a queste due diverse interpretazioni. Nel corso dell'indagine, mi atterrò alla tesi proposta da Egilsson, intendendo il *berserkr*, parallelamente a quanto esposto sopra circa il composto *úlf-heðinn*, un guerriero rivestito da una sorta di vestito in pelle d'orso. Come suggerisce Samson, «nei primi tempi (senza dubbio prima dell'età dei Vichinghi), il termine *berserkr* è stato

---

<sup>15</sup> Sveinbjörn Egilsson, *Lexicon Poeticum Antiquæ Linguae Septentrionalis*, Copenhagen, Edidit Societas Regia Antiquarium Septentrionalium, 1860, p. 51.

<sup>16</sup> Ivi, pp. 81-82.

probabilmente applicato in maniera letterale a personaggi rivestiti di pelli d'orso». <sup>17</sup> Tuttavia come possiamo notare nei due *Frammenti* sopra analizzati, i termini *úlfheðnar* e *berserkir* si applicano indistintamente ad una stessa tipologia di guerriero furioso. È dunque ipotizzabile che all'altezza della composizione dell'*Haraldskvæði*, attraverso uno slittamento semantico, il termine *berserkr* indicasse metaforicamente e più in generale il guerriero furioso.

Il reperto archeologico delle *Matrici di Torslunda*, appartenenti ad un periodo compreso tra il VI e VII secolo, sembra confermare questa ipotesi. Si tratta di «quattro piccole piastre di bronzo, scoperte fortuitamente nel 1870 dagli abitanti dell'isola svedese di Öland, oggi conservate allo *Statens Historiska Museet* di Stoccolma con il numero inventario 4325». <sup>18</sup> La prima piastra in alto a sinistra rappresenta un guerriero a torso nudo che in una mano brandisce l'ascia, mentre nell'altra tiene stretta una corda legata al collo di un animale terrificante (la statura dell'animale ci induce a pensare che possa trattarsi di un orso, tuttavia, l'immagine appare stilizzata e priva di realismo). La seconda piastra in alto a destra rappresenta invece due guerrieri che marciano, entrambi tengono in una mano la lancia e nell'altra una spada. A differenza delle altre tre piastre, questi due guerrieri hanno il capo coperto da una sorta di elmo a sua volta sormontato da un cimelio raffigurante il cinghiale.

La terza piastra in basso a sinistra raffigura un guerriero circondato da due giganteschi orsi intenti a divorarlo; l'uomo brandisce in una mano un piccolo pugnale, mentre nell'altra una spada.

Il guerriero è rappresentato in un momento marziale, dove per difendersi da uno degli orsi, trafigge con la spada il ventre di uno dei due.

---

<sup>17</sup> Ivi, pp. 95-96.

<sup>18</sup> Ivi, p. 324.

L'ultima piastra in basso a sinistra riproduce, infine, una sorta di cerimonia fra due partecipanti: quello sulla destra è un guerriero armato, indossa una pelliccia di lupo che lo ricopre dalla testa ai piedi (tant'è che il volto dello stesso viene raffigurato attraverso il muso di un lupo); quello posizionato a sinistra invece, anch'egli armato, viene ritratto a petto nudo e intento a compiere un passo di danza.

L'aspetto significativo di quest'ultima piastra ciò nonostante è rappresentato proprio dalla raffigurazione di questo misterioso danzatore: l'uomo in questione è chiaramente orbo e indossa un copricapo sormontato da due teste di uccello. «Quest'ultimo rappresenta, con ogni verosimiglianza, un'incarnazione del dio sovrano: conformemente al mito riferito nella *Gylfaginning* (cap. XV), il capo della *Valhøll* ha un tempo sacrificato uno dei suoi occhi nel pozzo di *Mimir*, per acquisire la Conoscenza».<sup>19</sup> Per quanto riguarda il copricapo, i due uccelli potrebbero rappresentare i due corvi di Odino, *Huginn* (pensiero) e *Muninn* (memoria), presenti nel XX canto del poema eddico *Grímnismál*.

Le *Matrici di Torslunda*, risalenti all'epoca di Vendel, sembrano confermare in un periodo che precede l'epoca vichinga propriamente detta, l'effettiva esistenza di guerrieri rivestiti in pelli di animali (in questo caso il lupo) e guerrieri legati all'emblema dell'orso, entrambi devoti al dio Odino. Non a caso «*Torslunda* designa in effetti un bosco sacro dedicato al dio *Bórr*».<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Ivi, p. 330.

<sup>20</sup> Ivi, p. 329.



## 1.5 Il *berserksgangr* nella *Heimskringla* di Snorri Sturluson

Nell' *Ynglinga saga*, prima delle sedici saghe riunite nell'*Heimskringla*, Snorri Sturluson evoca le origini mitiche della più antica dinastia reale di Norvegia, quella degli *Ynglingar*. Attingendo al patrimonio mitologico del Nord, l'autore menziona il dio Odino e le sue qualità marziali e magiche:

In battaglia, Odino aveva il potere di rendere i suoi nemici ciechi o sordi o colti dal terrore, mentre le loro armi non tagliavano più di bastoni. I suoi uomini, invece, andavano senza corazza ed erano furiosi come cani o lupi; mordevano i loro scudi ed erano forti come orsi o tori; uccidevano gli altri, ma né il fuoco né il ferro facevano loro del male. Questo veniva chiamato furore dei guerrieri-belve.<sup>21</sup>

Il composto *berserksgangr*, com'è facilmente intuibile dai due termini giustapposti, è legato all'appellativo *berserkr* in quanto la sua traduzione «designa uno stato di frenesia furiosa, manifestato in origine da alcuni guerrieri della Scandinavia pagana: i *berserkir*».<sup>22</sup> A differenza dell'appellativo già preso in esame, di cui abbiamo decretato una certa antichità, «l'uso della parola *berserksgangr* non è attestato prima del XIII secolo in opere in prosa».<sup>23</sup>

Dopo aver enunciato i poteri magici del dio norreno (sui quali ritorneremo a breve), il passo si concentra sulla descrizione dei *berserkir* ed elenca le loro caratteristiche principali, sottolineando alcuni dettagli rilevanti che le strofe scaldiche avevano in precedenza ommesso: l'invulnerabilità, l'uso di mordere lo scudo in battaglia e la forza sovrumana. Queste caratteristiche,

---

<sup>21</sup> Ivi, p. 20. Traduzione italiana di Matteo De Chiara.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> Ivi, p. 23.

unite alle grida e alla furia animalesca (già citate nelle strofe scaldiche), sembrano potersi riassumere in un unico appellativo: *berserksgangr*.

Come abbiamo già evidenziato sopra, a proposito delle strofe scaldiche, questi guerrieri norreni si contraddistinguono per la loro efferatezza in battaglia. Durante il combattimento, i *berserkr* sembrano infatti compiere una sorta di metamorfosi animale, diventando feroci al pari di una belva.

Sebbene non avvenga alcuna metamorfosi reale, il *berserkr* sembra riuscire a sconfinare in direzione del mondo animale assumendo precisi comportamenti mimetici. Le caratteristiche attraverso le quali si manifesta questa sorta di "trasformazione" sono: le grida, il morso dello scudo, l'invulnerabilità e la forza sovrumana. Tentiamo ora di esaminarle singolarmente.

#### **A. Le grida**

«Di frequente menzionate nei racconti norreni, le grida dei guerrieri-belve sono talvolta oggetto di un confronto esplicito con le urla degli animali selvaggi: nella *Vatnsdæla saga*, i due *Haukr* sono ritenuti 'ululare come dei cani'». <sup>24</sup>

La *Germania* di Tacito, opera etnografica riguardante le popolazioni germaniche vissute al di fuori dei confini romani, descrive il grido di battaglia proprio dei Germani, il *barditus*:

[...] con il *barditus* [i Germani] accendono gli animi alla battaglia, traendo dalle stesse urla buon auspicio per l'esito finale dello scontro. Essi spaventano così il nemico o sono essi stessi spaventati, a seconda di come riecheggia l'urlo nelle schiere. Questo canto-urlo non sembra composto di voci, ma appare come l'espressione di un suono superiore di coraggio e valore. Sono soprattutto ricercati i suoni aspri, il mormorio spezzato, che si ottengono

---

<sup>24</sup> Ivi, p. 257.

con gli scudi messi davanti alla bocca, così la voce ripercorsa, appare più piena e grave.<sup>25</sup>

Le urla così come il morso dello scudo, che vedremo di seguito, vengono impiegati allo scopo di impressionare e intimorire l'avversario. Nel passo di Tacito lo scudo viene utilizzato al fine di far rimbombare il suono della voce, producendo un sonito molto più profondo e terrificante. Il *berserkr*, attraverso questi due comportamenti mimetici, rende manifesta la sua "metamorfosi" in belva feroce.

## **B. Il morso dello scudo**

Nella descrizione del *berserksgangr*, Snorri Sturluson inserisce questa particolare pratica che verrà ripresa e ampliata nelle saghe islandesi durante la descrizione di alcuni valorosi *berserkir*.

Saxo Grammaticus nelle *Gesta Danorum* descrive il guerriero-belva *Hartbenus*: «Hartbeno fu preso da un improvviso accesso d'ira: addentò durante i bordi del suo scudo e ingoiò carboni ardenti uno dietro l'altro, riversandosi le braci nel ventre».<sup>26</sup> L'insieme delle azioni di *Hartbenus* sono riconducibili allo scatenamento del *berserksgangr*: una furia incontrollabile che viene esteriorizzata attraverso gesti spaventosi non appartenenti alla sfera umana. Talvolta, come in questo caso, i *berserkir* vengono descritti con modalità mostruose, proprie non solo della sfera animale ma addirittura di quella infernale. Come evidenzia Samson:

Questa pratica si fonda su dati autentici, come testimoniato dalle figurine ritrovate nel 1831 sull'isola di Lewis (Ebridi): in un insieme composto da 93 pezzi di scacchi in avorio di tricheco, quattro 'torri' rappresentano personaggi dagli occhi gonfi, che mordono il bordo del loro scudo. Secondo ogni verosimiglianza, la fabbricazione di questi oggetti deve essere attribuita ad un artigiano norvegese della

---

<sup>25</sup> *La Germania / Tacito*, a cura di Scevola Mariotti, Torino, Loescher, 1990, pp. 5-6.

<sup>26</sup> Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, VII, II, 11, traduzione italiana a cura di Ludovica Koch e Maria Adele Cipolla, Torino, Einaudi, 2003, p. 339.

fine del XII secolo: lo *shield biting* costituisce dunque un tema tradizionale, radicato nel mondo scandinavo ben prima dell'età delle saghe.<sup>27</sup>

### C. L'invulnerabilità

Nel passo dell'*Ynglinga saga* viene riportato che i guerrieri-belve oltre a non essere muniti di protezioni, fossero anche insensibili al fuoco e al taglio delle armi. Diversi elementi si combinano ad alimentare questa reputazione di insensibilità: il ricordo al "cattivo occhio", l'influenza della magia odinica, i poteri associati alle metamorfosi animali.

«Le credenze relative al 'cattivo occhio' hanno probabilmente contribuito all'elaborazione del tema: le fonti norrene attribuiscono ad alcuni individui, versati nelle pratiche magiche, la capacità di smussare il taglio delle armi». <sup>28</sup>

Nello stesso passo, l'*Ynglinga Saga* enuncia alcuni talenti magici di Odino e tra questi figura il potere di rendere innocue le armi dei nemici. È probabile, dunque, che Odino lanciasse un duplice incantesimo durante la battaglia: gli avversari erano colpiti da un qualche sortilegio, capace di rimuovere parte dell'efficacia del taglio delle loro armi; ai *berserkir* donava, invece, una sorta di "scudo magico", una protezione speciale che li rendeva invulnerabili ai pericoli maggiori, per l'appunto il ferro e il fuoco.

Per quanto riguarda il potere magico delle pellicce animali:

Presso i popoli arcaici si riteneva che per assumere determinate forze o caratteristiche di alcuni animali fosse necessario indossarne la pelle o possederne una parte del corpo; la pelliccia dell'animale racchiude quindi la sua forza e la sua virtù e, se indossata, è in grado di trasmettere tali qualità all'uomo. <sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Samson, op. cit., pp. 261-262.

<sup>28</sup> Ivi, p. 267.

<sup>29</sup> Gianna Chiesa Isnardi, *Il lupo mannaro come superuomo*, in: *Il superuomo e i suoi simboli nelle letterature moderne III* (a cura di E. Zolla), Firenze, 1973, p. 21.

Soprattutto nelle saghe islandesi, si ritiene che durante lo scontro il *berserker* abbandoni momentaneamente il proprio corpo, pertanto si presuppone che questa pratica di metamorfosi permetta al guerriero di uscire indenne dal combattimento.

#### **D. La forza sovrumana**

La forza smisurata dei *berserkir* trova riscontro nella più generale tendenza degli scrittori a ingigantire iperbolicamente le qualità del proprio eroe. Questo tipo di guerriero, possedeva certamente una forza e un'efferatezza in grado di contraddistinguerlo (tant'è che la guardia di Harald era composta solamente da uomini che si distinguevano per forza e valore) tuttavia alcune saghe tendono a ingrandire le reali dimensioni della forza dei loro protagonisti, così come le loro caratteristiche fisiche.

Nella *Egill saga*, che affronteremo più avanti, al capitolo XL: «*Skalla-Grímr* entra in furore all'ora del crepuscolo contro il proprio figlio: diventa tanto forte da sollevare il compagno di giochi di *Egill* e da ucciderlo proiettandolo al suolo».<sup>30</sup>

Questo tipo di descrizione iperbolica è tipica tanto dei *berserkir*, quanto di altri combattenti. Nella *Flatejarbók* Harald viene così descritto:

Era, nonostante la giovane età, già in possesso della forza e della maturità di un adulto e per lungo tempo in seguito acquisì tutte quelle qualità che gli venivano dal progredire dell'età e dalla sua indole naturale. La sua chioma di capelli poteva essere paragonata, quanto a bellezza, all'argento splendente e, per quanto è dato di conoscere, nessuno in quel tempo nelle terre del Nord, né uomo né donna aveva capigliatura così lunga e folta. Era inoltre possente e forte nel fisico ma anche bello a vedersi, coraggioso e audace, e tutte queste doti egli le possedeva pienamente, nonché ostinato e combattivo.

<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Samson, op. cit., p. 101. Traduzione italiana di Matteo de Chiara.

<sup>31</sup> *Snorri Sturluson Heimskringla: le saghe dei re di Norvegia*, op. cit., p. 154.

Sebbene le descrizioni di Harald abbiano spesso valore celebrativo, è possibile notare come alcuni elementi caratteriali e fisici siano stati amplificati in maniera del tutto eccessiva.

## 1.6 Il culto Odinico nella società guerriera vichinga

Come asserisce giustamente Samson a proposito del culto Odinico:

Senza apparire come specificatamente ‘sacra’, la guerra nondimeno mobilita – ad immagine di tutte le attività umane – l’intervento di potenze divine. [...] Per sua etimologia, il nome stesso di *Óðinn* viene associato alla nozione di ebbrezza furiosa (agg. *óðr*), ispirando una forma di violenza eroica. Inoltre, nelle tradizioni guerriere dell’epoca pagana intervengono di frequente, assieme al probabile ricorso di pratiche magico-religiose, i miti relativi al destino dei morti. Questi si inscrivono dunque, in seno alla società nordica, in una complessa rete di relazioni con il mondo degli dei.<sup>32</sup>

L’*Edda poetica*, raccolta anonima di poemi tratti dal manoscritto medievale islandese *Codex Regius*, insieme all’*Edda in prosa* di Snorri Sturluson, rappresentano una fonte primaria quanto a informazioni concernenti la mitologia norrena. Attraverso queste opere è infatti possibile ricostruire il pensiero e la posizione dei *berserkir* rispetto a questo articolato sistema di credenze.

Nella prima sezione dell’*Edda in prosa* (o *Edda minore*) chiamata *Gylfaginning* (Inganno di *Gylfi*), Snorri presenta i miti e le divinità di maggiore importanza.

Si narra che gli *Asi*, antichi dei e signori del cielo, costruirono «per sé una fortezza al centro del mondo che si chiama *Ásgarðr*»<sup>33</sup> ; in questo luogo aveva sede il trono di Odino, dal quale «vedeva tutti i mondi e il comportamento di ogni uomo e comprendeva tutte le cose che vedeva».<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Samson, op. cit., p. 26.

<sup>33</sup> Snorri Sturluson, *Edda*, a cura di Gianna Chiesa Isnardi, Milano, Garzanti, 2016, p.10.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

In questa dimora ha sede anche la *Valhalla*: «il suo tetto era coperto di scudi dorati, a mo' di assi»<sup>35</sup> e al suo interno vi era «molta gente, alcuni giocavano, alcuni bevevano, alcuni con armi si battevano». <sup>36</sup> La *Valhalla* viene presentata come una sorta di paradiso per coloro che cadono degnamente in battaglia, in riferimento a Odino viene narrato che «i suoi figli prediletti sono tutti quelli che muoiono fra i caduti, a loro egli assegna la *Valhalla* e *Vingólf*, ed essi là si chiamano *Einheriar*».<sup>37</sup>

Gli *Einheriar* (o *Einherjar*) rappresentano dunque delle figure elette da Odino in persona e possono essere considerate una sorta di proiezione di coloro che valorosamente cadono in battaglia, per l'appunto i *berserkir* ispirati dalla loro divinità tutelare. La Isnardi sottolinea un aspetto importante di Odino: «talvolta protegge i guerrieri, tal'altra li abbandona anche senza apparente motivo. Il suo culto è dunque tipico di cerchie di uomini votati all'autoaffermazione e alla guerra, i quali ripongono in lui cieca fiducia». <sup>38</sup>

I *berserkir* si lanciano in battaglia sperando di vincere o morire eroicamente; essendo votati al culto odinico essi sperano, infatti, di essere accolti da eroi entro le porte della *Valhalla*. A scegliere la loro sorte sono le Valchirie, divinità femminili: «Odino le manda in ogni battaglia, esse scelgono gli uomini cui toccherà la morte e decidono la vittoria». <sup>39</sup> I prediletti vengono accolti dalle Valchirie che servono loro birra e idromele in abbondanza.

---

<sup>35</sup> Ivi, p. 698.

<sup>36</sup> *Ibidem*.

<sup>37</sup> Ivi, p. 1069.

<sup>38</sup> *Eadem, I miti nordici*, Milano, Longanesi, 2018, p. 209.

<sup>39</sup> Isnardi, op. cit., p. 1370.

Nella *Germania* Tacito afferma che i Germani «tra gli dei onoravano soprattutto Mercurio, che in giorni festivi prefissati ritengono lecito propiziarsi anche con vittime umane». <sup>40</sup> Molte caratteristiche proprie di Mercurio vengono spesso associate al dio norreno pertanto i romani si riferivano indistintamente all'uno o all'altro. Odino «esige una devozione totale e incondizionata. I suoi fedeli gli affidano la propria vita e gli sacrificano quella degli altri per potergli essere accanto nella morte». <sup>41</sup>

L'*Edda in prosa* ci informa circa il passatempo degli *Einheriar*: «ogni giorno quando si sono vestiti, indossano l'armatura ed escono fuori nel recinto e si battono e ciascuno abbatte l'altro; questo è il loro gioco. E quando si avvicina l'ora del pasto, cavalcano indietro verso la *Valhalla*». <sup>42</sup> I guerrieri-belve trascorrono l'eternità combattendo, è questo il destino assegnato loro da Odino.

L'appellativo *Ragnarøk* indica nella mitologia norrena la battaglia finale, il cosiddetto "crepuscolo degli dei" che porterà alla fine del mondo. Durante questa guerra si scontreranno le potenze dell'ordine e quelle delle tenebre: «gli Asi indosseranno l'armatura e [così] tutti gli *Einheriar*, e avanzeranno sul campo. Odino cavalcherà per primo con l'elmo d'oro e la bella corazza e la lancia che si chiama *Gungnir*». <sup>43</sup> Gli *Einheriar* rientrano in questo modo all'interno di un disegno divino, che li vede contrapporsi, al fianco del loro dio, alle forze malvagie che sconvolgono l'ordine del cosmo.

---

<sup>40</sup> *La Germania / Tacito*, op. cit., p. 13.

<sup>41</sup> Isnardi, op. cit., pp. 212-213.

<sup>42</sup> Isnardi, op. cit., p. 1458.

<sup>43</sup> Ivi, p. 1836.



## 1.7 La testimonianza delle *Íslendingasögur*

Le *Íslendingasögur* (saghe degli islandesi) si diffondono a partire dal XII secolo e rappresentano un genere di saga in prosa, che ripercorre gli episodi avvenuti durante l'epoca della colonizzazione dell'Islanda.

Alcune di queste saghe, riprendendo le strofe scaldiche, confermano la presenza dei *berserkir* accanto al re Haraldr durante la battaglia dell'Hafrsfjord. La *Vatnsdæla saga*, la *Grettis saga* e la *Egils saga* concordano, nel complesso, con la descrizione accordata al *berserkr* nelle strofe scaldiche.

In queste opere i guerrieri-belve assumono tuttavia delle sfumature più marcate, dettate da caratteristiche aggiuntive che prima d'ora né l'*Heimskringla* né le strofe scaldiche avevano preso in considerazione. Cerchiamo di analizzarle brevemente.

### A. Ora vespertina

A fianco dei dodici *berserkir* che difendono la nave del re Harald durante i combattimenti dell'Hafrsfjord, l'*Egils saga* menziona alcuni eminenti guerrieri. [...] Malgrado il fatto che non partecipino di persona alla battaglia, le figure di *Kveld-Úlfr* e *Berðlu-Kári* devono attirare qui tutta la nostra attenzione: sin dall'inizio della saga, l'autore attribuisce loro la reputazione di temibili guerrieri-belve.<sup>44</sup>

I due *berserkir* decidono di intraprendere insieme delle incursioni vichinghe e di spartire il bottino secondo un contratto norreno denominato *félag* (amicizia, legame commerciale). *Kveld-Úlfr* sposerà la figlia di *Berðlu-Kári* e dopo il matrimonio si dedicherà alla gestione dei beni famigliari.

Il nome di battesimo di questo *berserkr* è *Úlfr Bjálfason*, tuttavia, a causa di un motivo singolare, gli viene attribuito il soprannome di *Kveld-Úlfr* (Lupo della sera):

---

<sup>44</sup> Samson, op. cit., p. 165.

Ma ogni giorno, quando veniva la sera, diveniva irritabile, in maniera tale che pochi potevano rivolgersi a lui; era sonnolento sul cader del giorno. Si pretendeva che possedesse fortemente il potere di metamorfizzarsi<sup>45</sup>. Veniva chiamato Lupo-della-sera.<sup>46</sup>

Samson ci informa che «l'autore utilizza i termini *hamrammr* e *berserksgangr*, chiaramente utilizzati come espressioni simili, per descrivere l'accesso di furore al quale *Kveld-Úlfr* e suo figlio *Gímr* si abbandonano contro i loro avversari». <sup>47</sup>

In alcune saghe islandesi il *berserksgangr* sembra appunto coincidere con il calar del sole. Come vedremo, questa e altre caratteristiche proprie dei *berserkir* riaffioreranno all'interno di un quadro indoeuropeo in seno ad altri racconti guerreschi.

## **B. Pallore del viso e svuotamento apatico**

La furia cui si abbandonano questo tipo di guerrieri sfocia in uno stato di "stanchezza" fisica e mentale che si rende manifesta attraverso il pallore del viso e un improvviso svuotamento apatico.

La crisi furiosa del guerriero ne determina un gigantesco dispendio di energie, il *berserkr* sembra infatti esaurire tutta la sua forza. La *Egils saga* descrive perfettamente ciò che accade a seguito di una crisi:

Secondo ciò che si riferisce, ecco cosa succedeva agli uomini che avevano il dono di metamorfosi, o che erano posseduti dal furore dei guerrieri-belve: per quanto a lungo questo si produceva, essi erano tanto forti che nessuno resisteva loro; ma come cessava, erano più deboli del normale. <sup>48</sup>

Questo tipo di reazione è stata associata, in alcuni casi, ad una forma di patologia nervosa. Secondo gli studi eseguiti da Samuel Lorenzo Ödman verso la metà del XVIII secolo, la furia incontrollabile dei *berserkir* sarebbe

---

<sup>45</sup> Norreno: *hamrammr* 'capacità di cambiare forma'.

<sup>46</sup> Samson, op. cit., p. 167. Traduzione italiana di Matteo De Chiara.

<sup>47</sup> Ivi, p. 168.

<sup>48</sup> Ivi, p. 274. Traduzione italiana di Matteo De Chiara.

determinata dalla consumazione del fungo *Amanita Muscaria* contenente una sostanza allucinogena (butofenina) in grado di scatenare sintomi simili a quelli descritti. Ad oggi «diversi eminenti tossicologici hanno tuttavia rigettato ogni legame tra il furore dei *berserker* e *l'Amanita muscaria*». <sup>49</sup>

## 1.8 La metamorfosi nella *Egils Saga*

Un aspetto importante, che vale la pena di trattare in maniera a sé stante, riguarda il concetto di metamorfosi nelle saghe islandesi. Nella *Egils saga* il termine che indica una "trasformazione" compare sotto di diverse declinazioni svariate volte:

- *Hamr*: è un sostantivo maschile che come suggerisce Samson «si riferisce all'apparenza esteriore degli esseri viventi. [...] In maniera più astratta, questa parola rimanda anche alla nozione di "forma", strettamente legata alle credenze relative all'anima mobile» <sup>50</sup> (sulla quale torneremo a breve).
- *Hamrammr*: è un aggettivo che abbiamo già incontrato durante la descrizione di *Kveld-Úlfr* al calar della sera. Come abbiamo avuto modo di vedere, indica la facoltà di cambiare la propria forma.
- *Eigi einhamr*: «associando l'avverbio *eigi* (lat. non) all'aggettivo *einhamr*, l'espressione *eigi einhamr* designa in senso letterale, un individuo che non possiede una sola forma». <sup>51</sup>
- *Hamask*: «Proprio come la locuzione *eigi einhamr*, la forma medio-passiva *hamask* si applica raramente ai fenomeni di

---

<sup>49</sup> Ivi, p. 45.

<sup>50</sup> Ivi, pp. 281-282.

<sup>51</sup> Ivi, p. 286.

trasformazione fisica. [...] Il verbo assume per lo più il senso di 'abbandonarsi ad un accesso di rabbia'.<sup>52</sup>

Questo vocabolario, tuttavia, non fa riferimento ad una metamorfosi reale. I guerrieri-belve, quando diventano furiosi, manifestano il loro doppio adottando una serie di comportamenti mimetici (grida, morso dello scudo, rabbia) ma non possiedono alcun potere "magico" che permetta loro una reale trasformazione animale.

Il dono della metamorfosi è solitamente accordato agli dei, coloro che soli sanno interpretare il segreto dell'esistenza attraverso la lettura delle rune. «La qualità magica di Odino è intimamente connessa alla natura mutevole del suo essere: egli è esperto di quella magia detta *seiðr*, legata a rituale di carattere estatico, che rende capaci di mutare aspetto a volontà e di influire sul corso degli eventi». <sup>53</sup> Nell'*Ynglingar saga* si narra che:

Odino aveva il potere di metamorfizzarsi. Il suo corpo giaceva allora come addormentato o morto, mentre lui stesso era uccello o animale selvaggio, pesce o serpente, e in un battito di ciglia si recava in paesi lontani per questioni proprie o altrui. <sup>54</sup>

Il concetto di metamorfosi si lega anche alle credenze relative alla migrazione dell'anima (in norreno *fylgja*):

Questo sostantivo è uno degli appellativi norreni dell'anima. Si tratta tanto di una figura femminile, che esercita il ruolo di spirito tutelare su un individuo o un lignaggio, quanto di una forma di alterego, capace di separarsi dal corpo e che può manifestarsi sotto un'apparenza animale (orso o lupo in particolare).<sup>55</sup>

Si diceva che il *fylgja* risiedesse all'interno del corpo e che potesse lasciarlo quando la persona era addormentata o in trance. È possibile dunque che il *berserkr* durante le sue crisi furiose, entrando in uno stato di trance

---

<sup>52</sup> Ivi, p. 289.

<sup>53</sup> Isnardi, op. cit., p. 203.

<sup>54</sup> Samson, op. cit., p. 283. Traduzione italiana di Matteo de Chiara.

<sup>55</sup> Ivi, p. 49.

temporanea, sprigionasse "metaforicamente" il suo *fylgja* o doppio in battaglia, assumendone egli stesso la forza e i tratti ferini. Questa visione del *berserksgangr* rende in effetti plausibile il pallore e lo stato di svuotamento apatico che segue la crisi.

### 1.9 Il *berserkr* come bandito e parassita

Nel corso delle *Íslendingasögur* assistiamo alla progressiva svalutazione ed emarginazione del guerriero-belva a seguito della cristianizzazione delle élite norvegesi. Se inizialmente i *berserkir* godevano di un notevole prestigio ed erano annoverati fra gli eletti di importanti sovrani e principi, a partire dall'anno Mille la loro fisionomia, in concomitanza ad importanti mutamenti storici, inizia a modificarsi anche all'interno delle saghe stesse.

Nella *Grettis saga* abbiamo già incontrato i due soci *Kveld-Úlfr* e *Berðlu-Kári*, entrambi qualificati come *berserkir*, che trascorrono la giovinezza compiendo spedizioni marittime e razzie.

Nella stessa opera «altri *berserkir* infieriscono all'interno delle terre, infestando le foreste di Norvegia. [...] Il capo di questi *markamenn* (briganti, fuorilegge, letteralmente 'uomini delle foreste') non è altro che il guerriero-belva *Snækollr*».<sup>56</sup> Più volte *Grettir*, eroe eponimo, si troverà a dover fronteggiare pericolosissimi *berserkir* intenti a sconvolgere l'ordine di tranquille comunità vichinghe.

---

<sup>56</sup> Ivi, p. 237.

Come asserisce giustamente Samson:

Con la notevole eccezione di Thorir il Cane, evocato nella *Storia di sant'Olaf*, i guerrieri-belve non compaiono più, dopo l'anno Mille, nella cerchia di personaggi eminenti. Alcune bande sussistono in maniera isolata, agli ordini di piccoli capi locali (*Snækollr* nella *Grettis saga*). Le loro incursioni, spesso sprovviste di eroismo, sono oramai legate al semplice brigantaggio.<sup>57</sup>

Nel cap. III della *Grettis saga*<sup>58</sup> si narra che:

Lo *jarl* Eiríkr Hákonarson convoca tutti i suoi uomini più fidati. Insieme discutono circa lo scandalo determinato dalle incursioni dei *berserkir* nei villaggi; essi, infatti, sfidano a duello persone rispettabili per il loro denaro o le loro donne.

A questo proposito lo *jarl* decide di abolire i duelli in tutta la Norvegia e mette al bando i *berserkir*, dichiarandoli fuorilegge della pace.

Secondo le cronache di Theodoricus monachus ne *La Historia de Antiquitate Regum Norwagensium*:

Il figlio di Hákon, lo *jarl* Eiríkr, abbia promesso di diventare cristiano se fosse stato vittorioso nella battaglia di Svǫldr ma non avrebbe fatto alcun tentativo allo scopo di imporre il nuovo credo durante il suo regno.<sup>59</sup>

Il monaco benedettino menziona la futura conversione di Eiríkr, rendendo plausibile il bando dei *berserkir*, i costumi di questi, infatti, contrastano fortemente con quelli cristiani.

L'esame del contesto storico illumina così la giustapposizione, in senso a medesime opere letterarie, di immagini fortemente contrastanti: [...] nella *Grettis saga*, i guerrieri-belve sono dipinti sia come combattenti scelti (nel quadro della battaglia dell'Hafrsfjord), sia come temibili predoni.<sup>60</sup>

---

<sup>57</sup> Ivi, p. 240.

<sup>58</sup> *Grettis Saga Ásmundarsonar*, Halle, Max Niemeyer, 1900.

<sup>59</sup> Theodoricus Monachus, *Historia de antiquitate regum norwagienium*, translated and annotated by David and Ian Mcdougall, London, Viking society for northern research university college, 1998, p. 25 (traduzione mia dall'inglese).

<sup>60</sup> Samson, op. cit., p. 240.

## 2. L'eroe metamorfico dell'epopea irlandese:

### Cú Chulainn

Dopo aver tracciato il profilo del guerriero-belva di ascendenza norrena, riepilogando con ricchezza di tessere documentarie le peculiarità del *berserkr*, dedicherò un ritratto più veloce al grande eroe metamorfico dell'epopea irlandese, Cú Chulainn: il campione dei fantastici contorcimenti e delle deformazioni mostruose. Il *portrait* si fonderà sull'analisi di un'opera antico irlandese appartenente al *Ciclo dell'Ulster: Táin Bó Cúailnge* (La razzia dei bovini del Cúailnge).

Verranno presi in esame gli episodi salienti della vita del protagonista, Cú Chulainn, allo scopo di rivelare la chiara presenza del mito del guerriero-belva in un contesto spaziale diverso da quello norreno ma temporalmente coevo.

Sebbene all'interno dell'opera non compaia l'elemento orsino, la vita e le gesta dell'eroe mostreranno non solo il collegamento dello stesso con un animale altrettanto feroce ma permetteranno, soprattutto, di far emergere tutti quei tratti distintivi propri del *berserksgangr*.

Nel corso dell'indagine, pertanto, ci limiteremo ad esaminare esclusivamente i passi del testo che evocano le caratteristiche fondamentali del *berserkr*: forza sovrumana, invulnerabilità, grida, svuotamento apatico post crisi e pallore improvviso.

## 2.1 Contenuto e struttura dell'opera

*Táin Bó Cúailnge* è il racconto più ampio all'interno del ciclo epico dell'Ulster:

[...] la vicenda trovò per la prima volta, e solo parzialmente, forma scritta nel VII secolo (ne abbiamo alcuni frammenti in versi) e una più ampia elaborazione, poi perduta, nell'VIII. Il testo che ci è giunto è il risultato di un lavoro di redazione compiuto – apparentemente sulla base di due versioni del IX secolo, anch'esse andate perdute – verso la fine dell'XI secolo.<sup>61</sup>

Il testo si presenta in forma prosastica, tuttavia quest'ultima appare interrotta in diversi punti, facendo spazio a versi di varia misura che introducono dialoghi, esprimono giudizi e opinioni o semplicemente descrivono le azioni e i personaggi.

La narrazione è ambientata in differenti province dell'Irlanda (dall'estremo occidente sino all'estremo oriente dell'isola) e comincia in *medias res*: la regina del Connachta è intenzionata ad entrare in possesso di un prodigioso toro dell'Ulaid, per portare a termine l'obiettivo mobilita il suo esercito così come quelli delle province alleate. Conchobar, re dell'Ulaid, non può contrastare l'avanzata nemica a causa di una periodica debilitazione che colpisce i suoi uomini per cinque giorni e quattro notti. L'unico che conserva la sua prestanza fisica è il diciassettenne Cú Chulainn, figlio adottivo del re; con la sua forza straordinaria mette al tappeto ogni singolo duellante permettendo di ripristinare, alla fine del racconto, la pace tra le province irlandesi.

Tra gli alleati nemici si è sparsa la voce dell'arrivo di questo portentoso adolescente e diversi guerrieri che l'hanno conosciuto narrano la sua storia e le sue imprese. L'impiego di questa tecnica narrativa permette di

---

<sup>61</sup>*La grande razzia [Tàin Bó Cúailnge]*, a cura di Melita Cataldi, Milano, Adelphi edizioni, 1996, p. 13.



introdurre, all'inizio dell'opera, alcune sezioni dedicate alla nascita e all'infanzia dell'eroe.

## 2.2 Lo scontro con la belva

Prima di analizzare le porzioni di testo dedicate alla furia del giovane Cú Chulainn è opportuno esaminare il legame che intercorre fra l'eroe e l'animale, anticipando l'argomento che sarà oggetto del terzo capitolo. Come avremo modo di vedere, osservando in modo particolare eroi appartenenti alla letteratura cavalleresca in lingua d'*oïl*, l'incontro-scontro con la belva rappresenta una tappa centrale per la costituzione identitaria di alcuni guerrieri.

Cú Chulainn si distingue sin dall'infanzia dai suoi coetanei, mostrando una forza fuori dal comune, tuttavia l'eroe a questa altezza non possiede ancora una piena identità, che acquisterà solo in seguito allo scontro con il feroce mastino del fabbro Culann:

Quando il cane si trovò di fronte al ragazzo, questi, posata la mazza, lo afferrò con entrambe le mani, una sul pomo della gola e l'altra dietro alla testa; poi sbatté il cane contro una grande pietra che era accanto e tutte le membra saltarono via dalle loro giunture.<sup>62</sup>

Il cane svolgeva una funzione significativa: era di guardia al bestiame e alle provviste di Culann. Il ragazzo decide di risarcire il fabbro occupandosi egli stesso dei suoi possedimenti: «Io stesso sarò il cane che proteggerà le tue mandrie e proteggerò te. [...] Il tuo nome, disse Cathbad, sarà allora Cú Chulainn, 'Cane di Culann'».<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Ivi, p. 62.

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

Questo episodio sancisce il ruolo pubblico dell'eroe che diviene il protettore dell'intera provincia dell'Ulaid. L'uccisione del terribile mastino, inoltre, determina il passaggio delle qualità marziali di quest'ultimo al protagonista, che diviene così un guerriero feroce e invincibile.

#### **A. Forza sovrumana**

Il piccolo Sétanta (è questo il suo nome di battesimo) a soli cinque anni decide di intraprendere un lungo viaggio per raggiungere un gruppo di ragazzi che si riuniva giornalmente al fine di svolgere attività ludiche e marziali presso la corte di re Conchobar. I giovani interpretano l'arrivo di Sétanta come una sfida e iniziano a colpirlo con centocinquanta giavellotti e numerose palle da gioco:

E qui Cú Chulainn cominciò a deformarsi. I capelli gli si rizzarono: sembrava che gli fossero stati martellati nel cranio uno a uno. Si sarebbe detto che sulla punta di ogni capello ci fosse una scintilla di fuoco. Chiuse un occhio tanto da farlo diventare non più grande della cruna di un ago, spalancò l'altro tanto da farlo diventare largo come l'imboccatura di una coppa. Dal mento alle orecchie ritrasse la pelle e spalancò la bocca finché gli si videro le viscere all'interno. L'alone dell'eroe si irradiò al di sopra della sua testa. Attaccò quindi i giovani. Prima che raggiungessero la porta di Emain ne aveva abbattuti cinquanta.<sup>64</sup>

La descrizione del protagonista, per quanto iperbolica, permette di cogliere alcuni elementi già affrontati in precedenza a proposito del *berserksgangr*. Il verbo intransitivo pronominale "deformarsi" indica qui la capacità di Cú Chulainn di alterare la forma del proprio corpo in maniera terrificante. Al pari dell'aggettivo norreno *hamrammr*, che come abbiamo visto indica la capacità di cambiare la propria forma, il verbo qui utilizzato viene impiegato quando l'eroe è colto dalla furia più estrema.

---

<sup>64</sup> Ivi, p. 55.

Georges Dumézil all'interno della sua magistrale opera *Horace et les Curiaces*, analizza la natura universale del fenomeno riferendosi ad esso attraverso l'etichetta di *furor* guerriero. Secondo lo studioso il concetto di *furor* si può comprendere solo in opposizione a quello di "disciplina romana": la regola principale della legione romana è quella di «dare la precedenza alla manovra collettiva e pianificata sull'improvvisazione degli individui e, in una certa misura, sul loro valore»<sup>65</sup> al contrario gli irlandesi, i Galli e i tedeschi sul campo di battaglia si preoccupano soprattutto «di schierare al massimo e in modo spettacolare la propria *virtus*, con il rischio di perdere il contatto con l'insieme».<sup>66</sup>

Dumézil afferma tuttavia che il termine *virtus* è inadeguato, esso infatti venne impiegato da alcuni letterati tedeschi allo scopo di tradurre il termine *wut* (furore) dalle lingue indigene. A proposito di quest'ultimo, lo storico francese afferma che:

È una frenesia in cui l'uomo si supera al punto di cambiare comportamento, talvolta la sua forma, diventa una specie di mostro instancabile, insensibile o addirittura invulnerabile, infallibile nella sua azione e insopportabile nel suo sguardo. La sua apparizione trionfante sul campo di battaglia è una specie di demonofania: proprio nel vederlo e nel sentirlo gridare, l'avversario è sopraffatto dal terrore, paralizzato, pietrificato, mentre l'assalitore, allo stesso tempo, sente il decuplicarsi delle sue forze.<sup>67</sup>

La spiegazione di Dumézil ben si addice alla descrizione di Sétanta, infatti in questo racconto alla trasformazione del corpo segue la furia omicida. Nonostante la tenera età, Cú Chulainn abbatte cinquanta forzuti giovani mostrando una forza fuori dal comune. Accanto alla capacità di trasformare il proprio aspetto quando si trova in preda alla collera, la caratteristica principale che contraddistingue il giovane è proprio la sua forza sovrumana.

---

<sup>65</sup> Georges Dumézil, *Horace et les Curiaces*, Paris, Gallimard, 1942, p. 15. (Traduzione mia dal francese).

<sup>66</sup> Ivi, p. 16.

<sup>67</sup> Ivi, pp. 17-18.

Il racconto è costellato da duelli in cui l'eroe esibisce la sua straordinaria potenza:

Il mattino seguente Láiríne andò verso Cú Chulainn con a fianco la ragazza che lo incitava. Cú Chulainn venne ad affrontarlo senza armi, e con la forza disarmò Láiríne. Poi lo afferrò tra le due mani, lo strizzò e scosse fintanto che gli uscirono gli escrementi, e l'acqua del guado ne fu intorbidita, e l'aria appestata dal tanfo ai quattro punti cardinali.<sup>68</sup>

Giunto all'età di diciassette anni, il ragazzo diviene il guerriero più temuto dell'Irlanda intera. Solo un altro combattente riesce a tenergli testa alla fine della narrazione, tuttavia Cú Chulainn riesce ad avere la meglio contro l'avversario.

### **B. Invulnerabilità**

Nonostante gli innumerevoli scontri, niente e nessuno (ad eccezione del duellante sopracitato) riescono a scalfire l'eroe. A metà della narrazione, Cú Chulainn si trova a dover duellare con Fer Báeth, suo fratello adottivo, il quale non può rinunciare al patto di alleanza fatto con il nemico.

A causa della decisione del fratello, il ragazzo si infuria:

Cú Chulainn si allontanò da lui con rabbia. Calpestò un ramo aguzzo di biancospino che gli si conficcò nel piede e attraverso la gamba gli uscì dal ginocchio. Cú Chulainn lo estrasse.<sup>69</sup>

Il dialogo fra i due prosegue senza lasciar trasparire il dolore o un'eventuale ferita del giovane. Sebbene un ramo gigante gli trapassi la gamba per il lungo, Cú Chulainn non mostra alcun segno di sofferenza e prosegue nel duello, ferendo a morte l'avversario.

---

<sup>68</sup> Ivi, p. 119.

<sup>69</sup> Ivi, p. 117.

Nel giro di pochi giorni Cú Chulainn duella con più di venti nemici, i più nobili e valorosi guerrieri d'Irlanda e stermina eserciti interi. Verso la fine del racconto, l'eroe scopre la sua natura semi-divina: egli è figlio del dio Lúg e di Deichtine, sorella del re dell'Ulster. Il dio irlandese possiede numerosi talenti magici ed è grazie alla sua arte che l'eroe, gravemente ferito nel corso del '*Grande Massacro di Mag Muirthemne*', viene guarito. Il padre divino di Cú Chulainn, mostra una forte somiglianza con il dio norreno protettore dei *berserker*, come quest'ultimo è infatti associato al culto di Mercurio. Numerose testimonianze denominano il dio Lúg secondo le forme romanizzate di *Mercurius Artaios* (protettore dell'orso) e *Mercurius Moccus* (protettore del cinghiale) riportandoci immediatamente alle *Matrici di Torslunda*, sulle quali sono raffigurati entrambi gli animali.

### **C. Grida**

Nel corso della battaglia Cú Chulainn emette grida mostruose:

Scosse lo scudo, brandì le lance, agitò la spada e dal fondo della gola lanciò l'urlo dell'eroe, e l'urlo lanciato fu tanto terrificante che gli spiritelli e i folletti e degli spettri della valle e i demoni nell'aria risposero.<sup>70</sup>

Come abbiamo avuto modo di vedere, le grida possiedono una duplice funzione: da un lato rappresentano la modalità attraverso la quale l'eroe esteriorizza la sua aggressività animalesca e infernale (al pari della deformazione o della metamorfosi in belva), dall'altro infondono timore nei confronti dell'avversario.

### **D. Pallore del viso e svuotamento apatico**

A differenza dei temibili guerrieri-belve, l'eroe irlandese non subisce nell'immediato gli effetti della crisi furiosa. All'età di sette anni, dopo aver dato prova del suo valore uccidendo i tre figli di Nechta Scéne, Cú Chulainn rientra trionfante, in preda ad una furia omicida incontrollabile:

---

<sup>70</sup> Ivi, p. 130.

Subito i guerrieri di Emain lo afferrarono e lo gettarono in una tinozza di acqua fredda. Quella tinozza andò in pezzi tutt'attorno a lui. Il bollire della seconda tinozza in cui fu gettato raggiungeva l'altezza di più spanne. Fu immerso in una terza tinozza d'acqua e ancora egli la scaldò finché caldo e freddo furono pari.<sup>71</sup>

Anche a seguito dei duelli, l'adolescente arde letteralmente e cerca di smorzare l'intenso calore raffreddando il suo corpo:

Cú Chulainn si era tolto la camicia, era seduto e la neve raggiungeva l'altezza della sua cintola. Talmente intenso era il suo ardore di guerriero che attorno al corpo, per l'ampiezza di un uomo, la neve si era tutta disciolta.<sup>72</sup>

La sensazione che segue a questa pratica è assimilabile al senso di svuotamento apatico che accompagna il *berserksgangr* anche se, tuttavia, deve necessariamente essere indotta dall'azione del freddo, che spegne la collera del protagonista e ripristina la sua natura di essere umano.

L'insieme dei caratteri presi in esame ci permette di postulare l'esistenza di un comune fondo indoeuropeo, dal quale la letteratura attinge per la creazione di personaggi e *tópoi* appartenenti alla categoria bellica. Come vedremo nel corso della ricerca, questo schema è ravvisabile anche all'interno della produzione letteraria oitanica dove la nuova cultura cavalleresca feudale si congiunge ad un sistema di origine primordiale, legato ad antichissime pratiche e credenze all'interno del quale la figura della belva feroce possiede un ruolo privilegiato.

---

<sup>71</sup> Ivi, p. 72.

<sup>72</sup> Ivi, p. 108.

### 3. Ombre ferine nella letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl*

L'incontro/scontro con la belva risulta fondamentale per la costruzione dell'identità eroica del protagonista. Lo sterminato *corpus* delle mitologie e del folclore, dell'epopea mondiale e dei romanzi d'avventura in versi e in prosa, dall'antichità sino ai giorni nostri, ci offre una variegata quantità di sequenze narrative che raccontano aspre lotte tra i grandi campioni militari e terribili fiere. Alcuni di questi scontri restano però fini a sé stessi e vengono utilizzati semplicemente allo scopo di definire il grado di eroicità del cavaliere.

In altri casi, il combattimento dell'eroe con la belva fa emergere delle affinità comportamentali tra i due rivali, con un' enfasi speciale sulle valenze iniziatiche dello scontro e sulle implicazioni magico-rituali del rapporto uomo/fiera. Nella furia della contesa, l'eroe lascia emergere delle energie belluine che lo assimilano al suo antagonista, come una riserva di forza indomita e una violenza animalesca che fino ad allora erano rimaste nell'ombra. La colluttazione con la fiera è rivelatrice, perché fa affiorare dal buio della latenza la furia bestiale che dorme nel profondo dell'eroe.

Nel corso di questo capitolo analizzeremo due diverse declinazioni dell'incontro tra la belva e l'eroe: da un lato l'eroe che uccide il suo doppio (*Romanz du reis Yder*), dall'altro l'eroe che lo difende da una sorte tragica (*Yvain ou le Chevalier au lion*). Lo scopo di questa prima parte è quello di delineare l'esistenza di un *tópos* ricorrente che vede l'eroe, in una fase di iniziazione, confrontarsi con l'animale e assumerne in un secondo momento alcuni aspetti identitari.

La seconda parte del capitolo, più ampia e articolata, sarà dedicata interamente alle gesta di re Artù. L'eccellente opera di Philippe Walter, *Artù, l'orso e il re*, ci permetterà infatti di evidenziare lo stretto legame che intercorre fra Artù, eroe d'eccellenza del ciclo arturiano e l'orso, animale

centrale della nostra indagine. Come avremo modo di vedere, le principali tappe della vita di questo re, dalla nascita sino alla morte, risultano segnate in maniera indelebile dal suo doppio orsino.

### 3.1 Lo scontro tra la belva e il cavaliere

Nell'introduzione al terzo capitolo, abbiamo evidenziato come gran parte degli scontri che vedono il contrapporsi dell'eroe alla belva, vengano introdotti dagli autori con la sola funzione di nobilitare il cavaliere e stabilirne l'alto grado di eroicità sulla base delle imprese compiute. Questo tipo di scontro è presente pressoché in tutti i racconti immaginari di carattere marziale a livello indoeuropeo.

Nella letteratura oitana, lo scontro con l'animale mostruoso costituisce una delle prove che il protagonista deve necessariamente superare per il corretto svolgimento della fabula: all'iniziale situazione di armonia segue la rottura del suo equilibrio; per poter ristabilire le condizioni iniziali, l'eroe deve superare situazioni sempre più intricate che si susseguono in un crescendo di tensione e complessità, allo scopo di mettere alla prova le sue capacità marziali e intellettive.

A scopo esemplificativo, analizziamo un breve frammento tratto da *Li Roumans de Berte aus grans piés*<sup>73</sup> (vv. 60-73):

Quant Pepins l'a veü, de maltalent rougie,  
Dedens une chambre entre, n'ot pas chiere esmarie,  
Un espiel i trouva, fierement le paumie,  
Vers le lion s'en va, ou soit sens ou folie.  
Quant Pepins tint l'espiel, n'i volt plus demorer:  
Vers le lion s'en va, n'ot talent d'arrester;

---

<sup>73</sup>*Li Roumans de Berte aus grans piés par Adenés li Rois*, Bruxelles, Comptoir Universel, 1874, p. 3.



Apertement li va Pepins tel cop donner,  
Devant en la poitrine bien le sot aviser,  
L'espiel jusk'à la crois li fait el cors coler.  
Parmi le cors li fait le froit acier passer,  
Mort l'abat sor la terre, puis ne pot relever.  
Chascuns i acurut la merveille esgarder;  
Charles Martiaus meïsmes keurt son fill acoler,  
Et sa mere encomence de la joie à plorer.

Pipino il Breve, così soprannominato a causa della sua scarsa altezza, è un guerriero audace e sveglio di stirpe regale. Questo suo "difetto" fisico comporta, tuttavia, il fatto che egli non venga preso nella giusta considerazione da parte della corte carolingia. L'episodio sopracitato permette al futuro imperatore di uscire da una condizione di presunta inferiorità: nel momento in cui un feroce leone raggiunge il giardino della reggia, Pipino si dimostra più coraggioso di qualunque altro cavaliere presente, brandisce la lancia e trafigge il cuore del leone che stramazza al suolo in fin di vita. L'eccezionalità della situazione e l'insorgenza improvvisa di un pericolo mortale vagliano le risposte del personale guerriero, conducendo all'elezione dell'eroe. In tal modo, la comparsa della fiera rappresenta in pari tempo un momento vocazionale e una strategia selettiva.

Gli ultimi tre versi si rivelano particolarmente significativi, infatti lo scontro con la belva è seguito dallo stupore generale: gli astanti accorrono increduli e lo stesso Carlo Martello abbraccia con fierezza il figlio mentre la madre piange di gioia. Questo primo *exploit* del paladino costituisce un tassello essenziale della sua personalità eroica.

Lo scontro analizzato, ciò nonostante, non si carica di un ulteriore simbolismo. Fra Pipino e il leone non si instaura alcun legame profondo e questo conflitto, seppur significativo, si sommerà a quelli seguenti decretando il coraggio e la virtù del futuro imperatore di Francia.

### **3.2 Il cavaliere e il suo doppio**

Il conflitto fra l'animale e il cavaliere assume in taluni casi una forte carica simbolica. Nel capitolo precedente abbiamo brevemente analizzato l'uccisione del mastino di Culann per mano del giovane Cú Chulainn: a seguito di questo episodio l'eroe irlandese assume un nuovo nome e una nuova funzione all'interno dell'opera. Nell'affrontare il suo doppio, l'eroe irlandese instaura con esso una connessione inconscia che permette, in un secondo momento, la manifestazione di alcuni aspetti identitari propri della belva affrontata.

La letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl* ci offre una duplice declinazione di questa straordinaria circostanza. Analizziamole con la dovuta attenzione.

#### **3.2.1 Il doppio antagonista: l'esempio del *Romanz du reis Yder***

Il rapporto di affinità e identificazione tra l'animale e l'uomo si verifica nella maggior parte dei casi a partire dal duello fra i due. Durante la lotta si verificano delle condizioni tali che spingono l'eroe a simulare l'aspetto del suo avversario.

*Le Romanz du reis Yder*, appartenente al ciclo arturiano e composto intorno alla prima metà del XIII secolo, narra le gesta di Yder, giovane cavaliere al servizio di re Artù. Questo componimento presenta due motivi già affrontati nell'analisi dei vv. 60-73 del *Roumans de Berte aus grans piés*: come Pipino, Yder non viene preso nella giusta considerazione da parte del suo re, che si dimentica addirittura di premiarlo adeguatamente nonostante i

suoi preziosi servigi; inoltre abbiamo nuovamente a che fare con una feroce belva che irrompe all'interno della corte terrorizzando i presenti.

Analizziamo i versi dedicati allo scontro tra Yder e l'orso (vv. 3356-3362 e vv. 3375-3385):<sup>74</sup>

Li ors estut por eventer,  
Car le vëoir out il perdu.  
Yder estut, e si l'a sentu.  
Ensement se sont pris andui,  
Yder embracè e il lui  
Com fëissent dui luteur;  
Cil quil voient en ont freor.

La chambre estoit devers la tor,  
De haut fossé fu close entor,  
E la chambre avoit de bials estres.  
En l'un costé out dous fenestres:  
Leez furent com e dous us,  
La moins lee ot set piez od plus,  
Soltis tailliez od volsors.  
Yder ad trait cele part l'ors,  
E ja soit ço que mult li grieve,  
Tant le sachë e tant le lieve,  
Fors le lance par l'overture.

---

<sup>74</sup> *Der altfranzösische Yderroman*, Dresden, Éditeur scientifique, 1913, pp. 96-97.

I vv. 3356-3362 si rivelano particolarmente significativi: l'orso fa irruzione nella camera della regina e Yder che non possiede alcun tipo di arma, decide di affrontarlo a mani nude. Sin dall'inizio del duello il cavaliere assume il modo d'agire di un orso: «*Yder estut e si l'a sentu*». Il cavaliere rimane immobile e si fa annusare dall'orso, che cerca di identificare attraverso l'olfatto ciò che lo circonda.

Qualsiasi altro cavaliere avrebbe impugnato la spada e si sarebbe scagliato contro la belva (Gauvain poco prima cerca delle armi per poter combattere l'animale). Yder e l'orso si afferrano a vicenda «*com fëissent dui luteor*»: l'utilizzo di questa similitudine allude ad una sorta di parità tra i duellanti «tanto che cavaliere e orso si equivalgono nella somiglianza a due lottatori». <sup>75</sup> L'effetto che tale visione provoca negli astanti è un sentimento di terrore: «*cil quil voient en ont freor*».

I vv. 3375- 3385 descrivono la torre in cui è collocata la camera della regina e la decisione di Yder di avvicinare l'orso ad una delle finestre per poterlo spingere al di sotto. L'eroe arturiano utilizza la tecnica dello scontro corpo a corpo anche per terminare il nemico e il conflitto termina di fatto con la defenestrazione dell'animale.

L'incontro/scontro con la fiera determina in alcuni casi l'acquisizione di un nuovo antroponimo contenente il riferimento alla belva sconfitta (come nel caso di Cú Chulainn) oppure l'accostamento di un soprannome all'antroponimo di battesimo dell'eroe (lo vedremo nel paragrafo successivo dedicato a Yvain). Come osserva Lévi-Strauss «il nome proprio nelle società umane costituisce un operatore tassonomico: esso serve, cioè, non solo ad individuare una persona, ma anche a catalogarla a seconda delle sue caratteristiche e della sua appartenenza». <sup>76</sup> Il caso di Yder è atipico, egli infatti non rientra all'interno delle due categorie sopracitate. Tuttavia l'episodio dello scontro con l'orso risulta nondimeno caratterizzante: Tristan

---

<sup>75</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 252.

<sup>76</sup> Ivi, p. 168.

riferendosi a Yder nella *Folie* di Berna (v. 134) lo indica come colui «qui ocist l'ors».<sup>77</sup> Il duello assume dunque una carica simbolica tale da divenire un attributo che viene utilizzato in altri testi per indicare il personaggio.

### 3.2.2 Il doppio alleato: l'esempio di *Yvain ou le Chevalier au lion*

Come precisa Antonella Sciancalepore:

Nell'incontro tra l'eroe e l'animale, l'elemento antagonistico tende a predominare: questo è dovuto al fatto che, di solito, l'animale è rappresentato come ostile al protagonista, il quale ha bisogno di domarlo o ucciderlo usando la forza fisica o gli strumenti culturali e ideologici di cui è fornito, per poterlo integrare nella propria costruzione identitaria.<sup>78</sup>

Accanto ai casi analizzati sino ad ora, che vedono lo scontro fisico tra il guerriero e la belva (come abbiamo visto in molti casi quest'ultima deve necessariamente morire), ne esistono altri in cui l'incontro con la fiera non si risolve inevitabilmente in un duello. Questi testi antico-francesi ci mostrano una declinazione inusuale dell'incontro con l'animale feroce: il fatto che non si verifichi una colluttazione tra i due, permette infatti la creazione di un legame differente, una sorta di *compagnonnage* uomo-animale che si risolve in un rapporto di reciprocità capace di influire sull'identità stessa del cavaliere.

*Yvain ou le Chevalier au lion* è il poema cavalleresco che meglio di tutti esalta questo tipo di incontro speciale. Composta da Chrétien de Troyes intorno agli anni settanta del XII secolo, l'opera narra le gesta di Yvain, giovane e prestante cavaliere della corte arturiana. L'incontro con l'animale avviene in un momento fondamentale della vita dell'eroe, cerchiamo dunque di ripercorrere velocemente le tappe che portano all'evento simbolico: dopo

---

<sup>77</sup> *Les deux poèmes de la Folie Tristan*, Paris, Société des anciens textes français, 1907, p. 94.

<sup>78</sup> Sciancalepore, op. cit., pp. 270-271.

una serie di avventure Yvain decide di sposare Laudine, la giovane vedova del Cavaliere Rosso (ucciso da Yvain per vendicare la sconfitta di suo cugino Calogrenant); subito dopo le nozze il cavaliere chiede alla moglie il permesso di congedarsi al fine di intraprendere alcuni tornei insieme ai compagni di corte. Laudine glielo accorda, tuttavia egli deve fare ritorno entro un anno, altrimenti perderà per sempre il suo amore. Yvain, immerso nei tornei, dimentica la promessa fatta e si assenta per più di un anno. Laudine invia la sua damigella per denigrare il paladino di fronte ai compagni e per comunicargli che il suo amore si è tramutato in odio.

Il cavaliere, non riuscendo a sopportare il peso della vergogna, diventa folle e si rifugia nella foresta vivendo al pari di una bestia selvaggia. Dopo questo periodo di incoscienza, il protagonista viene fatto rinsavire dalla follia grazie alle cure della *Dame de Noroison*.

In questo punto della storia si colloca l'incontro con il leone, analizziamo i versi corrispondenti (vv. 3348-3387):

Vit un lion an un essart  
Et un serpent, qui le tenoit  
Par la coe et si li ardoit  
Trestoz les rains de flame ardant.  
N'ala pas longues regardant  
Mes sire Yvains cele mervoille.  
A lui meïsmes se consoille,  
Au quel des deus il eidera.  
Lors dit, qu'au lion secorra;  
Qu'a venimeus et a felon  
Ne doit an feire se mal non.

Et li serpanz est venimeus,  
Si li saut par la boche feus,  
Tant est de felenie plains.  
Por ce panse mes sire Yvains,  
Qu'il l'ocirra premieremant.  
L'espee tret et vient avant  
Et met l'escu devant sa face,  
Que le flame mal ni le face,  
Que il gitoit parmi la gole,  
Qui plus estoit lee d'une ole.  
Se li lions après l'assaut,  
La bataille pas ne li faut.  
Mes que qu'il l'an avaingne après,  
Eidier li voldra il adés;  
Que pitiez l'an semont et prie,  
Qu'il face secors et aïe  
A la beste jantil et franche.  
A l'espee, qui soef tranche,  
Va le felon serpent requerre,  
Si le tranche jusq'an la terre  
Et an deus meitez le tronçone,  
Fiert et refiert et tant l'an done,  
Que tot le demince et depiece.  
Mes il li covint une piece

Tranchier de la coe au lion

Por la teste au ser pant felon,

Qui par la coe le tenoit.

Tant, con tranchier an covenoit,

An trancha; qu'onques mains ne pot.

Un grido di dolore si leva dalla foresta e Yvain, da bravo cavaliere, si dirige da quella parte. Giunto alla radura vede quella che viene definita «*mervoille*»: un terribile serpente sputafuoco lotta contro un leone cingendolo per la coda. L'eroe deve necessariamente compiere una scelta: prestare soccorso al leone o aiutare il serpente? Il verdetto, come vedremo, si rivelerà fondamentale.

Yvain non ci pensa due volte e decide di assistere il leone «*Qu'a venimeus et a felon / Ne doit an feire se mal non*». Per comprendere al meglio la scelta di Yvain, è necessario anticipare alcune argomentazioni che verranno sviluppate nel quarto capitolo. I due aggettivi utilizzati dal cavaliere per definire il serpente, rispettivamente "velenoso" e "fellone" sono dovuti al fatto che questa creatura è accompagnata da una forte simbologia negativa e demoniaca sin dalla *Genesi*: «*Il serpente era più astuto di tutti gli animali selvatici che Dio, il Signore, aveva fatto*». <sup>79</sup> Nell'episodio centrale del *Genesi*, il serpente ha il ruolo fondamentale del corruttore e di conseguenza viene associato a Satana, il seduttore per eccellenza.

Il leone che Yvain definisce «*beste jantil et franche*», nell'*Antico Testamento* è accompagnato da un'aura di potenza e coraggio, tuttavia la sua figura viene ancora considerata in maniera piuttosto negativa. Nel *Genesi* e in modo particolare nell'*Apocalisse* vi sono dei passi significativi dove il leone compare come figura assolutamente positiva: «Ma uno degli anziani mi disse: "Non piangere. Colui che si chiama "Leone della tribù di Giuda" e

---

<sup>79</sup> *Genesi*, 3, 1.



“Germoglio di Davide” ha vinto la sua battaglia e può aprire il libro e i suoi sette sigilli». <sup>80</sup> In questo caso, il leone viene a rappresentare lo stesso Cristo. È solo a partire dall’anno Mille che il leone comincia ad acquisire una connotazione completamente positiva, talmente forte da spodestare l’orso dal trono del regno animale (questa questione verrà ripresa nel capitolo seguente).

Chrétien de Troyes, in quanto chierico, non era di certo estraneo a questo bagaglio di simbologie cristiane. Porre Yvain di fronte ad una scelta di questo tipo sottintende non solo la scelta tra bene e male ma implica anche, attraverso il doppio animale, l’assunzione di una forza cristologica o di una forza demoniaca.

Il paladino uccide il serpente e lo taglia a pezzi. Il leone gli mostra immediatamente la sua gratitudine (vv. 3392- 3401):

Oëz, que fist li lions donques!  
Con fist que frans et de bon’ eire,  
Que il li comança a feire  
Sanblant, que a lui se randoit,  
Et ses priez joinz li estandoit  
Et vers terre ancline sa chiere,  
S’estut sor les deus piez deriere;  
Et puis si se ragenoilloit  
Et tote sa face moilloit  
De lermes par humilté.

Il leone assume un comportamento tipicamente umano per manifestare la propria sottomissione e riconoscenza: «*vers terre ancline sa chiere / Et puis si se ragenoilloit*». Il punto più alto di antropomorfizzazione

---

<sup>80</sup> *Apocalisse*, 5, 5.

viene raggiunto nei due versi successivi: «*Et tote sa face moilloit / De lermes par humilté*». Da questo momento in poi, Yvain e il leone divengono inseparabili compagni di avventure. Come asserisce la Sciancalepore, «il leone è soprattutto il segnale del nuovo corso nella vita di Yvain: è dall'animale che il protagonista trae il suo nuovo nome e grazie al leone egli affronta e sconfigge tutti i nemici successivi». <sup>81</sup>

L'incontro con il leone determina paradossalmente la de-bestializzazione dell'eroe il quale, grazie al modello etico rappresentato dall'animale campione di ogni virtù, inizia un cammino interiore di automiglioramento per poter essere nuovamente degno dell'amore di Laudine. La scelta in direzione del salvataggio del leone «inaugura un cambiamento profondo nell'etica guerriera di Yvain, che non combatte più per accrescere la propria fama, come faceva nella sua vita errante al fianco di Gauvain, ma per aiutare coloro che sono perseguitati ingiustamente». <sup>82</sup>

A differenza dei casi sopracitati, Yvain autoproclama il suo nuovo nome e la sua nuova identità (vv. 4289-4292): «*Tant li porroiz / Dire, quant devant lui vandroiz / Que li Chevaliers au Lion / Vos dis, que je avoie non*». L'accettazione dell'animale interiore tuttavia «non è il fine del processo di formazione di Yvain, ma costituisce piuttosto il trampolino verso l'acquisizione di un'identità completa, verso l'integrazione di umano e animale nel ruolo cavalleresco», <sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 272.

<sup>82</sup> Ivi, p. 273.

<sup>83</sup> Ivi, p. 274.

### 3.3 Le radici del mito arturiano

Il personaggio di Artù, diversamente da quello che si potrebbe pensare, non nasce dalla penna dei chierici medievali. È possibile risalire al mito arturiano attraverso una vasta memoria folkloristica, legata a miti celtici e preceltici a loro volta legati da un retaggio indoeuropeo.

I racconti medievali sono strettamente legati al campo della memoria e ad una tradizione che, prima di divenire scritta, è anzitutto orale. Quest'ultima è testimoniata da numerose documentazioni che accertano l'esistenza di una tradizione orale arturiana, anteriore alle prime opere letterarie del XII secolo: ad esempio «le indagini sistematiche vertenti su nomi di battesimo, cognomi e soprannomi arturiani dati ai bambini prima del 1220, dimostrano che questi comparivano già nel XI secolo nella regione centro-occidentale della Francia».<sup>84</sup>

La più antica citazione ad Artù, la ritroviamo all'interno di una stanza del poema gallese *Y Gododdin*, composto intorno al VII secolo, dove un feroce guerriero viene paragonato al nostro eroe:

He pierced three hundred, most bold,

He cut down the centre and wing.

He was worthy before the noblest host,

He gave from his herd horses in winter.

He fed black ravens on the wall

Of the fortress, although he was not Arthur.

Among those powerful in feats

In the front rank, a pallisade, Gwawrddur.<sup>85</sup>

---

<sup>84</sup> Philippe Walter, *Artù, l'orso e il re*, Roma, Edizioni Arkeios, 2005, p. 23.

<sup>85</sup> *Il Gododdin*, a cura di F. Benozzo, Milano, Luni, 2000.

Questa stanza rappresenta un'importante testimonianza del legame che intercorre tra la materia bretone e quella celtica o addirittura preceltica. Fissare un punto cronologicamente definito per stabilire l'origine del mito arturiano è impossibile, le sue radici infatti risiedono all'interno di un passato talmente remoto da risultare inaccessibile agli studiosi.

L'eroe leggendario, sia esso personaggio storico o frutto dell'immaginazione, riemerge all'interno della letteratura cavalleresca francese transitando dapprima attraverso quella irlandese, che per prima riporta alla luce le antiche tradizioni celtiche.

Intorno al 1155 il chierico normanno Robert Wace legato alla corte di Eleonora d'Aquitania ed Enrico II d'Inghilterra, adatta la cronaca latina del chierico gallese Goffredo di Monmouth sulla *Historia regum Britanniae* contenente una storia di re Artù, dando vita al *Roman de Brut*; dieci anni più tardi Chrétien de Troyes adatta in lingua romanza cinque opere arturiane, partendo da quella materia celtica di origine gallese in cui si inserisce il sopracitato poema *Y Gododdin*.

Durante la nostra trattazione, ci occuperemo in misura maggiore di quella tradizione arturiana condotta sino a noi attraverso la rielaborazione operata da Wace. Il *Roman de Brut*, possedendo un forte intento encomiastico, esalta le prestigiose origini della Bretagna: «la parte propriamente arturiana del romanzo *Brut* costituisce il più antico testo in francese relativo a re Artù, glorioso eroe dei Bretoni».<sup>86</sup> Accanto a quest'opera, tratteremo alcune sezioni della *mise en prose* del poema *Merlin*, attribuito a Robert de Boron e databile intorno al XIII secolo.

---

<sup>86</sup> Walter, op. cit., p. 38.

### 3.3.1 L'etimologia del nome

La brillante opera di Philippe Walter, *Artù, l'orso e il re*, mette in luce la figura di re Artù e il suo collegamento con l'elemento orsino, pertanto risulterà estremamente utile come riferimento durante la nostra ricerca.

Prima di addentrarci nel vivo dell'analisi testuale del *Brut* è necessario tuttavia, fare alcune considerazioni preliminari di carattere linguistico e antropologico. Come abbiamo evidenziato nei capitoli precedenti, spesso l'antroponimia risulta molto importante per la definizione dell'identità di un cavaliere. Per quanto riguarda Artù, il suo nome di battesimo presenta un carattere animale sin dalla nascita:

La forma esatta del nome data dai manoscritti in antico francese è *Artus* (soggetto) e *Artu* (nel caso nominativo), il che conduce a una radice *art*, vera base filologica del nome. A proposito di tale forma, la testimonianza delle lingue celtiche è formale: si tratta di un antico nome dell'orso. In bretone medio e moderno, l'orso si chiama *arz*; in vecchio bretone e irlandese, troviamo la forma *art*, in gallico *artos* e in gallese *arth*.<sup>87</sup>

A differenza degli eroi presi precedentemente in esame, Artù presenta un triplice collegamento con la fiera: in primo luogo, come abbiamo appena visto, il suo antroponimo orsino è presente sin dalla nascita; in secondo luogo il legame è dettato dall'effettivo scontro con il terribile orso di Mont-Saint-Michel il quale, come vedremo, rappresenta il doppio animale dell'eroe arturiano; infine l'impresa che decreterà la sua consacrazione legittimante, vale a dire l'estrazione di *Excalibur* dall'incudine, avverrà in un preciso giorno legato simbolicamente alla figura dell'orso.

In antico irlandese, inoltre, *art* significa simultaneamente "orso" e "guerriero". Questo aspetto linguistico non può che destare la nostra attenzione: come nel mondo norreno, anche in quello celtico l'orso

---

<sup>87</sup> Ivi, pp. 73-74.

rappresenta il marchio distintivo della confraternita guerriera. Artù appare contemporaneamente guerriero e orso, una sorta di *berserkr* di origine celtica.

### 3.3.2 La spada nella roccia e l'orso della Candelora

La famosissima impresa che qualifica Artù come sovrano, vale a dire l'estrazione della spada dall'incudine della roccia, avviene in due momenti distinti e non casuali, a Natale la prima volta e durante la Candelora la seconda:

Lors prient li baron l'archevesque qu'il lait l'espee el perron dessi a la Candeler, se s'i assaieront encore pluisour que onques n'i assaiierent. Et li archevesques leur otria. Ensi remest l'espee ou perron dusques a la Chandeler, et lors fu tous li peules assamblés et s'i assaia qui assaiier s'i vaut. Et quant il s'i orent tout essaiié, si dist l'archevesques: «Il seroit bien drois que nous fesissons la volenté Jesucrist». «Alés, biaux fieus Artus, se nostre signour plaist que vous soiies gouvreneres de cest peule, si me bailliés cele espee». Et Artus va avant, se li baille.<sup>88</sup>

Il futuro re, nonostante la giovane età (Artù a questa altezza del racconto ha poco più di quindici anni), estrae per la seconda volta la spada magica con vigore. L'arcivescovo, il popolo e i baroni restano sbigottiti e increduli di fronte a tale meraviglia. La seconda estrazione di *Excalibur*, *Caliburn* nei testi antico-francesi, avviene in un momento fortemente simbolico. Focalizzarci su questa festività ci aiuterà a comprendere meglio l'elemento intrinseco alla figura di re Artù, vale a dire quello orsino.

L'opera di Enrico Comba e Margherita Amateis ci illustra in modo approfondito tale ricorrenza:

In molti casi, soprattutto nei Pirenei, l'"uscita" dell'orso corrisponde al giorno della Candelora (il 2 Febbraio). In tutta Europa questa data assume il carattere di un momento divinatorio e augurale: secondo la tradizione l'orso (o l'Uomo Selvaggio o un altro animale) esce dalla sua tana per esaminare il tempo che fa. Se è

---

<sup>88</sup>*Merlin: roman en prose du XIIIe siècle*. T.1 / publ. avec la mise en prose du poème de Merlin de Robert de Boron d'après le manuscrit appartenant à M. Alfred H. Huth par Gaston Paris et Jacob Ulrich, Paris, Société des anciens textes français, 1886. p. 141.

sereno, l'animale rientra nella sua tana e l'inverno è destinato a durare per altri quaranta giorni, mentre se è nuvoloso, esso esce definitivamente all'aperto e segna pertanto la fine della stagione invernale. Le abitudini particolari dell'orso, che va in letargo durante l'inverno (quindi entra nelle viscere della terra, a contatto con il mondo dei morti) e riappare alla fine della stagione fredda, ne hanno determinato la sua identificazione come animale simbolo del mutamento stagionale e del periodico ritorno della forza vitale dopo una fase di quiescenza o di morte apparente.<sup>89</sup>

Artù e l'orso della Candelora appaiono, alla luce di questo, estremamente simili: l'orso esce dalla sua tana simboleggiando il ritorno della forza vitale e Artù parallelamente mostra altrettanta forza vitale sfilando la spada magica dall'incudine della roccia e uscendo così dall'anomato.

### 3.3.3 Una nascita eccezionale

Risulta importante a questo punto fare un passo indietro rispetto alla biografia arturiana. Il concepimento di Artù è infatti tutt'altro che ordinario: il futuro padre di Artù, Pendragone Uther si innamora di Ygraine, sposa legittima del duca di Tintagel. Merlino decide di aiutare Uther a passare una notte con la donna a patto che egli concordi nel consegnargli l'eventuale nascituro; Uther acconsente e sotto le false sembianze del duca di Tintagel trascorre una notte con la donna. (vv. 8955-8966):

Merlins fist les encantemens,  
Vis lor mua et vestemens.  
En Tyntaioel, le soir, entrèrent;  
Cil qui connoistre le quidèrent  
Les ont recéus et servis  
Et la nuit durement jois.  
Mult par estoient bien venu

---

<sup>89</sup> Enrico Comba e Margherita Amateis, *Le porte dell'anno: cerimonie stagionali e mascherate animali*, Torino, Accademia University Press, 2019, p. 39.

Et à lor seignour l'ont tenu.

Li rois à Ygerne se jut

Et Ygerne la nuit conçut

Le bon roi, le fort, le séur

Que vous oës nomer Artur.

I versi di Wace non ci offrono dettagli precisi circa la procreazione e la nascita di Artù, si limitano infatti a parlare di «*encantemens*» attraverso i quali l'astuto mago cambia i connotati di Uther e del suo aiutante Urfin per poter penetrare a Tintagel in incognito. Il poema di Robert de Boron contiene al contrario elementi assai più dettagliati e interessanti; dopo aver trasformato i due cavalieri, Merlino chiama presso sé Uther:

Merlins li aporta une herbe et si li dist: «Sire, frotés vostre visage de ceste herbe et vos mains.» Li rois le fist, et quant il ot chou fait, si ot tout apertement le samblance le duc.<sup>90</sup>

Uther al fine di prendere le sembianze del duca di Cornovaglia, si strofina con un'erba magica il viso e le mani. Walter ci ricorda che «l'uso che consiste nello sporcarsi e annerirsi il viso è un rito carnevalesco ben noto»<sup>91</sup> che ci riporta ancora una volta alla festività della Candelora:

Alcuni giovani vengono designati per simulare degli orsi. Dopo essersi rivestiti con una rozza pelle di montone, si spalmano viso e mani con una miscela di fuliggine e olio e poi, così truccati e anneriti, si lanciano all'inseguimento di giovani fanciulle per sporcarle a loro volta.<sup>92</sup>

Come avremo modo di approfondire nel capitolo successivo, le credenze popolari attribuiscono all'orso un'energia sessuale difficilmente

---

<sup>90</sup> *Merlin: roman en prose du XIIIe siècle*, op.cit., p. 110.

<sup>91</sup> Walter, op.cit., p. 107.

<sup>92</sup> Ivi, p. 107.



controllabile e questa superstizione permette, durante il Medioevo, il sorgere di numerose leggende che raccontano di amplessi tra orsi e fanciulle.

Un elemento ancora più importante, tuttavia, farebbe coincidere il concepimento di Artù proprio nell'arco temporale in cui si situa il giorno della Candelora. Come espone brillantemente Walter:

Si sa che Merlino appare e scompare a suo piacere. Le apparizioni e sparizioni del grande astrologo corrispondono a momenti ben precisi del tempo astrale: bisogna effettuare quindi una lettura zodiacale dei segni esteriori dell'apparizione di Merlino in quell'istante dell'opera. Si potrebbe supporre che l'aspetto del vegliardo o dell'invalido connoti un momento particolare del tempo contrassegnato dal moto ascendente della figura astrologica del vegliardo o dell'invalido. Ora, nell'astrologia il vegliardo e l'invalido sono riassunti nella figura di Saturno, rappresentato da un vecchio zoppo. Astrologicamente parlando, lo zoppo Saturno ha il suo domicilio nei due segni zodiacali dell'inverno, il Capricorno e l'Acquario. Se ne deduce che l'apparizione di Merlino nelle vesti di in vegliardo zoppo significhi che si è nel periodo astrologico dello zoppo Saturno, cioè in Capricorno o in Acquario (ossia tra il 22 dicembre e il 19 febbraio). Ed è stato certamente in questo periodo che Uther ha generato Artù con la complicità dell'Astrologo Merlino.<sup>93</sup>

Una nascita eccezionale prevede due genitori singolari: da un lato Uther, il quale oltre a rappresentare un leggendario sovrano della Britannia post-romana, durante il concepimento sembra assumere le sembianze di un orso; dall'altro lato Ygraine, la quale stando all'etimologia del nome (*gigren* in antico irlandese significa oca) sarebbe da ricollegare ad una fata-uccello.

---

<sup>93</sup> Ivi, p. 106.

### 3.3.4 Lo scontro con l'orso

Nonostante il risultato del concepimento non sia un ibrido fra l'orso e l'oca, Goffredo di Monmouth nella *Historia Regum Britanniae* e Wace nel *Brut*, confermano la presenza di questo ibrido animale nel sogno che precede lo scontro fra Artù e l'orso di Mont-Saint-Michel (vv.11546-11532 *Roman de Brut*):

Et Artus prist à somillier,  
Endormi soi, ne pot vellier.  
Vis li fu, là où il dormoit,  
Que en haut l'air un ors avoit,  
Devers orient avolant,  
Qui mult avoit lait cors et grant,  
Mult estoit d'orible façon.

Poco prima dello scontro con l'orso di Mont-Saint-Michel Artù cade in un sonno profondo e sogna un orribile orso che «devers orient avolant». L'ibrido mostruoso, possedendo i due aspetti identitari di Uther e Ygraine, potrebbe dunque rappresentare il doppio dell'eroe; tuttavia questa creatura dalla forza sovrumana avente un aspetto orsino, potrebbe metaforicamente simboleggiare un guerriero umano.

Jean-Dominique Lajoux all'interno della sua opera *L'homme et l'ours* evidenzia un parallelismo importante fra l'orso e il selvaggio:

L'orso è spesso raffigurato come l'antenato dell'essere umano, una sorta di uomo trasformato. Dal punto di vista della sua fisicità, l'Uomo Selvaggio è un uomo ricoperto di peli, dalla forza erculea, facilmente identificabile come un orso, così come, d'altra parte, l'orso non è altro che un uomo rivestito di una spessa pelliccia.<sup>94</sup>

---

<sup>94</sup> Jean-Dominique Lajoux, *L'homme et l'ours*, Grenoble, Glénat, 1996, p. 38.

Alla luce di quanto postulato sino ad ora, l'avversario di Artù potrebbe ricondurci ancora una volta all'immagine del *berserkr* norreno.

### 3.3.5 La morte apparente dell'orso

Al pari del suo concepimento, la morte dell'eroe si rivela altrettanto sorprendente (vv.13681-13799 *Roman de Brut*):

Artus, se l'estore ne ment,  
Fu navrés el cors mortelement;  
En Avalon se fit porter  
Por ses plaies médeciner.  
Encor i est, Breton l'atendent,  
Si com il dient et entendent ;  
De là vandra, encor puet vivre.  
Maistre Gasse qui fist cest livre,  
N'en valt plus dire de sa fin  
Qu'en dist li profètes Merlin.  
Merlins dist d'Artus, si ot droit,  
Que sa fin dotose seroit.  
Li profete dit verité:  
Tostans en a l'on puis doté  
Et dotera, ce crois, tos dis,  
Où il soit mors, où il soit vis.  
Porter se fist en Avalon,  
Por voir, puis l'incarnation,  
Sis cens et quarante deus ans;

Damage fu qu'il not enfans.

Durante la battaglia di Salesbières, Artù viene ferito mortalmente da suo figlio Mordred e chiede di essere condotto ad Avalon per poter avere delle cure. *La Mort le roi Artù* aggiunge un dettaglio interessante: è Morgana, a bordo di una nave, che soccorre il fratellastro-amante per condurlo verso il paese dell'Oltretomba.

A differenza di quello che ci si potrebbe aspettare re Artù non muore, svanisce nel nulla come per incanto: «Porter se fist en Avalon, / Por voir, puis l'incarnation», infatti secondo una credenza assai diffusa presso i Bretoni, un giorno il re tornerà dall'Oltretomba per governare il proprio regno. Questa visione della morte si lega strettamente all'importanza che i Celti, al pari dei norreni, attribuivano alla dottrina dell'immortalità dell'anima e alla sua trasmigrazione in un luogo privo di tempo e spazio.

### 3.3.6 Il Furor di re Artù

Dopo la battaglia di Salesbières il re, Girflet e il coppiere Lucano fuggono in direzione del mare e Artù trascorre tutta la notte a pregare nella Cappella Nera:

Toute la nuit fu li rois Artus en proieres et en oroisons; a l'endemein avint que Lucans li Bouteilliers estoit derriers lui et ot regardé le roi qui ne se remuoit; et lors dist tout en plorant: «Ha! rois Artus, tant est de vos grant douleur!». Quant li rois entent ceste parole, il se dresce a peinne, comme cil qui estoit pesanz por ses armes; il prent Lucan qui desarmez estoit et l'embrace et l'estraint, si qu'il li crieve le cuer el ventre, si qu'onques ne li lut parole dire, einz li parti l'ame del cors.<sup>95</sup>

Poco prima della "dipartita" Artù, senza alcun motivo apparente, sprigiona tutta la sua forza animale contro l'innocente e indifeso Lucano: in un abbraccio letale (tipicamente orsino), stritola il coppiere fino a fargli scoppiare il cuore in petto. Artù non pronuncia una parola, agisce quasi in

---

<sup>95</sup> *La Mort le roi Artu*, Droz, Ginevra e Minard, Parigi, 1964, pp. 246-247.

uno stato di *trance*. Questo episodio di *furor* incontrollabile si colloca perfettamente entro quello che abbiamo designato con il termine di *berserksangr*. Verso la fine del racconto il re dei bretoni sembra aver perso completamente la sua natura umana, sprofondando in uno stato di bestialità irreversibile.

## 4. L'animale nell'immaginario medievale:

### I'orso e il leone

La prima parte di questo capitolo sarà dedicata, fugacemente, all'analisi di alcuni elementi significativi della dottrina cristiana medievale, allo scopo di comprendere i motivi della stigmatizzazione e demonizzazione dell'animale a partire dall'Alto Medioevo.

Le riflessioni dei più autorevoli teologi riveleranno tuttavia un'aspra condanna del pensiero cristiano rivolta non tanto all'animale per sé, in quanto creatura predatrice e priva di *ratio*, quanto ad una possibile violazione del confine con l'umano.

La seconda parte del capitolo, al suo interno bipartita, sarà dedicata in primo luogo all'indagine dei significati simbolici legati a quello che in antichità veniva considerato l'animale in assoluto più vicino all'uomo: l'orso. A partire dalla più antica descrizione di quest'ultimo, presente nella *Naturalis Historia* di Plinio il Vecchio, indagheremo la svalutazione dell'orso nel corso dei secoli altomedievali, nonché il collegamento di tale dequalificazione con l'emergente ideologia cavalleresca.

Durante l'Alto Medioevo, infatti, la chiesa elabora il suo ideale di guerriero cristiano. Quest'ultimo, secondo i precetti delle Sacre Scritture, doveva essere dedito alla propagazione della fede, la difesa dei più deboli e la carità verso il prossimo. L'orso-guerriero diviene così feroce e malvagio, lasciando spazio ad animali considerati più nobili, come il leone.

L'ultima parte, infine, sarà interamente consacrata all'analisi testuale di racconti antico-francesi che esaltano la negatività dell'orso o al contrario la positività del leone, attraverso l'attribuzione di caratteristiche comportamentali, proprie di uno o dell'altro, a personaggi letterari del mondo arturiano e non solo.

## 4.1 La stigmatizzazione dell'animale nel corso dei secoli altomedievali

I testi antico-francesi sino ad ora analizzati ci mostrano un duplice atteggiamento contraddittorio nei confronti dell'animale: da un lato un sentimento di alterità, che come abbiamo visto si esprime attraverso scontri che mirano a soggiogare la fiera; dall'altro lato un sentimento di familiarità, spesso inconscia, che determina un legame più o meno marcato tra l'individuo e l'animale.

Sebbene questa tipologia di racconti intrecci elementi reali e al contempo immaginari, il sentimento discordante rispetto al mondo ferino rispecchia l'effettivo disagio dell'uomo medievale. «Nell'Alto Medioevo in particolare la paura delle forze naturali diviene palpabile a tutti i livelli di cultura»<sup>96</sup>: a partire dalla caduta dell'Impero Romano, la crisi che ne consegue conduce l'uomo alla colonizzazione di nuove terre incolte ponendolo di fronte alla natura selvaggia.

Le foreste medievali erano estesissime e moltissimi animali popolavano la quotidianità e l'immaginario dell'uomo medievale. Tuttavia da un iniziale atteggiamento improntato al rispetto e alla convivenza con la natura, l'uomo passa progressivamente alla volontà di controllo su di essa.

A rafforzare questa tendenza all'assoggettamento contribuì nel corso dei secoli altomedievali, la forte influenza esercitata da parte della dottrina cristiana. Secondo quest'ultima, infatti, «uomo e animali, entrambi creati da Dio, appartengono a due momenti distinti della creazione, dalla quale deriva l'accento posto sull'esistenza di una divisione netta tra i due».<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> Sciancalepore, op cit., p. 34.

<sup>97</sup> Ivi, p. 39.

Il *Genesi*, in modo particolare, sembra rendere lecito il dominio dell'uomo sugli animali:

[...] il timore e il terrore di voi sia in tutti gli animali della terra e in tutti gli uccelli del cielo. Quanto striscia sul suolo e tutti i pesci del mare sono dati in vostro potere. Ogni essere che striscia e avrà vita vi servirà di cibo: vi do tutto questo, come già le verdi erbe.<sup>98</sup>

Le riflessioni filosofiche di Sant'Agostino e Tommaso d'Aquino, nonostante confermino la naturale supremazia gerarchica dell'uomo rispetto all'animale, pongono tuttavia l'accento su un aspetto che coinvolge la fiera indirettamente: essi condannano gli atti che violano il confine con l'essere umano coinvolgendo la bestia (Tommaso d'Aquino nella *Summa Theologiae* identifica nella bestialità, intesa come atto sessuale fra uomo e animale, la colpa più grave di cui ci si possa macchiare). Il peccato dunque non è insito all'animale ma avviene nel momento in cui si trasgrediscono i vincoli naturali tra le differenti specie.

#### **4.1.1 I processi agli animali**

I secoli medievali, dominati dalla religione e dalla superstizione, ci offrono casistiche esemplari che rendono brillantemente quelle che erano le credenze e le paure dell'uomo dell'epoca nel relazionarsi con il mondo animale.

L'angoscia dell'uomo medievale si concretizza soprattutto nella figura del Diavolo, spesso associato ad animali considerati infernali o legati simbolicamente al vizio (il serpente, la scimmia, la volpe, la scrofa e molti altri). I tribunali ecclesiastici dell'epoca avevano il compito di contrastare le attività demoniache, fossero esse reali o immaginarie; di conseguenza a partire dal XIII secolo si diffondono e moltiplicano i processi agli animali.

---

<sup>98</sup> *Genesi*, XI, 2-3.



Jen Girgen ci informa che «gli animali venivano dotati di un avvocato difensore a spese della comunità ma, nonostante l'impegno devoluto dall'avvocato, i processi finivano quasi sempre con la condanna dell'animale».<sup>99</sup> Al fine di comprendere l'intricato rapporto che si instaura tra uomo e animale nel corso dei secoli medievali, analizziamo brevemente il frammento che riporta alcuni dettagli circa il famosissimo "procès de Falaise", avvenuto nel gennaio del 1386 a Falaise, in Normandia:

Le IXe jour de janvier l'an mil CCC IIIXX et six, devant Girot de Monfort, tabellion du roy nostre sire a Falaise, fut present maistre Nicole Morier, bourrel de Falaise, qui congnut et confessa avoir eu et receu de homme sage et pourveu Regnaut Bigaut, viconte de Falaise, par la main de Colin Gillain son lieutenant general, la somme de dix soulz et dix deniers tournois, c'est assavoir pour sa paine et salaire d'avoir traynee et puis pendue a la justice de Falaise une truye de l'aage de trois ans ou environ qui estoit a un appellé Jovet Le Maçon de la parroisse de La Ferté Macy, qui avoit mengié le visage de l'enfant dudit Maçon qui estoit ou bers et avoit d'aage trois mois ou environ, tellement que ledit enfant en mourut, X s.t. ; et pour uns gans neufs quant il fist ladite execucion, X d. De laquelle somme de X s. X d.t. dessusdiz ledit bourrel se tint pour bien paié et en quitta le roy nostre sire, ledit viconte et touz autres etc.<sup>100</sup>

Nel corso di questo processo una scrofa di tre anni viene condannata a morte attraverso un'esecuzione pubblica, con l'accusa di aver ucciso una neonata sbranandole il volto. Per quanto possa apparire bizzarro uomo e animale, entrambi creature di Dio, dovevano rispettare la legge canonica e sottomettersi ad essa in egual modo. Tuttavia considerare l'animale alla stregua di un qualunque delinquente umano significava anche mettere uomo e bestia sullo stesso piano, e dunque riconoscere in entrambi la capacità di discernere tra bene e male.

---

<sup>99</sup> Jen Girgen, *The historical and contemporary prosecution and punishment of animals*, in: *Animal Law Review at Lewis & Clark Law School, Portland*, 2003, pp. 99-109.

<sup>100</sup> Gustave Desnoireterres, *De l'Enquête franque et des origines du jury*, t. VI, *Bulletin de la Société des Antiquaires de Normandie, Normandie*, 1873, p. 309.

In seguito a quest'ultima affermazione possiamo comprendere, dunque, la ragione profonda o meglio la "necessità" delle innumerevoli cause intentate contro gli animali nel corso del medioevo: la consapevolezza di un'inevitabile continuità tra l'umano e la fiera provocò nell'uomo medievale un profondo sgomento ed un sentimento di paura. Per esorcizzare tale stato d'animo si rendeva perciò necessario dimostrare la "ragione" dell'uomo e la sua conseguente superiorità, umiliando la belva e dominando su di essa.

Questi processi rappresentavano una sorta di rito, un cerimoniale il cui obiettivo principale era quello di purificare la società e ristabilirne l'ordine naturale. La negazione di un legame profondo tra l'uomo e l'animale, spesso considerato la personificazione del Diavolo, aveva l'intima necessità di essere esteriorizzata.

Nella seconda parte del capitolo sciorineremo le effettive implicazioni che tali riflessioni avranno sulla costruzione dei personaggi e sulla rappresentazione del mondo animale nei testi antico-francesi.

## **4.2 Orso e leone: due re a confronto**

Il culto dell'orso è attestato a più riprese nei miti e nelle tradizioni orali dell'intera penisola eurasiatica; è l'animale attorno al quale si sono addensati, più che a ogni altro, significati simbolici e pratiche culturali. Come abbiamo cercato di dimostrare nel primo capitolo, la particolare "devozione" consacrata a quest'animale, deriva da un intricato substrato ancestrale ricollegabile ad un comune fondo folklorico indoeuropeo.

Sino all'avvento del cristianesimo, l'orso veniva considerato il re degli animali nella maggior parte delle culture umane: regalità e bestialità arrivano a confondersi, e sono tante infatti le leggende che parlano di re "figli d'orso", cioè figli di una donna rapita e violentata da un orso. Lo stesso concepimento di re Artù può essere ricondotto ad un motivo folklorico tradizionale in Europa, quello di *Jean de l'Ours*.

Quest'ultimo è il protagonista leggendario di molteplici racconti popolari diffusi a livello indoeuropeo: un ibrido fra l'orso e l'uomo dotato di una forza sovrumana. Nonostante esistano differenti versioni del racconto, queste ultime rispondono tutte ad una struttura generale fortemente schematica e ripetitiva. L'alta diffusione di tale leggenda e la schematicità ad essa insita, conduce Aarne-Thompson, nel corso della sua indagine, alla classificazione di tale racconto nel tipo 301B del suo catalogo.

#### **4.2.1 La detronizzazione dell'orso**

La più antica descrizione dell'orso la ritroviamo nella *Naturalis Historia* di Plinio il Vecchio. In un passo dell'VIII libro egli descrive l'orso come l'essere non umano più vicino all'uomo: a differenza degli altri quadrupedi, vi era l'idea che l'orso si accoppiasse con l'orsa guardandola in faccia e che dunque consumasse i suoi amplessi alla maniera degli esseri umani. Altre due caratteristiche, da tutti condivise, fanno dell'orso l'animale europeo con i caratteri antropomorfi più simili all'uomo: può camminare in posizione eretta ed è onnivoro.

Nel corso dell'Alto Medioevo l'immaginario animale cristiano è costruito sulla base dei bestiari. A differenza della *Naturalis Historia*, i bestiari medievali non hanno alcun intento scientifico; l'obiettivo principale di tali trattazioni è strettamente legato alla dottrina cristiana: essi contengono infatti descrizioni e interpretazioni (in senso morale o spirituale) delle caratteristiche fisiche e del presunto comportamento degli animali. Incarnando vizi e virtù degli esseri umani, le fiere divengono specchio della società, un modello etico da perseguire o da cui allontanarsi.

Richiamando a più riprese la magistrale opera di Pastoureau, *Medioevo Simbolico*, in questo paragrafo tenteremo di illustrare le principali caratteristiche dell'orso e del leone in seno al pensiero medievale; rispetto alla figura dell'orso e alle sue implicazioni in relazione al pensiero cristiano, l'autore osserva che:

Basandosi sulla Bibbia, dove l'orso è considerato sempre negativamente, e riprendendo una frase di sant'Agostino, *ursus est diabolus*, i Padri e gli autori cristiani d'epoca carolingia ricomprendono l'animale nel bestiario di Satana; del resto, a sentir loro, il Diavolo prende spesso la forma di un orso per venire a minacciare o tormentare gli uomini peccatori. La maggior parte degli autori occulta la tradizione secondo la quale l'orsa ridona vita ai suoi piccoli nati morti leccandoli – tradizione ambigua, ereditata da Plinio, che avrebbe potuto essere chiosata come un simbolo di resurrezione – mettendo costantemente in primo piano i suoi vizi: brutalità, malvagità, lubricità, sporcizia, ingordigia, pigrizia e ira.<sup>101</sup>

L'orso nei bestiari diviene l'immagine del peccato, non solo per gli innumerevoli vizi di cui venne macchiato, ma per il suo naturale collegamento al paganesimo. Per tutto il Medioevo infatti vennero proibiti i rituali popolari che prevedevano mascheramenti teriomorfi, specie se associati al culto dell'orso.

È lecito ritenere che l'esistenza dei temibili *berserkir* pagani avesse oramai raggiunto l'Europa cristiana. Del resto, durante la trattazione delle saghe norrene, abbiamo avuto modo di vedere come la fisionomia stessa del guerriero-orso sia cambiata in concomitanza della progressiva cristianizzazione delle élite norvegesi.

#### **4.2.2 Il trono del leone**

La chiesa tentò di individuare nella simbologia biblica un nuovo pretendente al trono: il leone, in ragione del suo stretto legame con la figura di Cristo, apparve allora un ineccepibile campione di virtù.

Già esaltato per le sue qualità nel *Fisiologo* greco (antenato dei bestiari medievali), a partire dall'alto Medioevo il leone divenne il *rex animalium* per eccellenza. A partire dal XII secolo le grandi enciclopedie e i bestiari di tutta Europa sottolineavano la sua forza, il suo coraggio e la sua magnanimità, virtù proprie del capo e del guerriero; inoltre per influenza del

---

<sup>101</sup> Michel Pastoureau, *Medioevo simbolico*, Bari, Laterza, p. 66.

pensiero cristiano, il leone venne investito anche di un'importante dimensione cristologica.

A proposito di quest'ultima, appare estremamente interessante l'analisi di alcuni versi consacrati al leone nel bestiario in versi di Guillaume le Clerc<sup>102</sup>, composto tra il 1211 e il 1212 (vv. 139-169):

Lions est une beste fere  
E hardie de grant manere.  
Treis natures a principals  
Li lions, qui si est vassals.  
Chescune vos serra ben dite.  
La premere est que il habite  
En granz montaignes par nature.  
Quant ceo avent par aventure,  
Que chacez est de veneor,  
De son espeï a gran poor.  
Se tant est que a lui atagne,  
De mult loing sent en la montaigne  
L'odor del veneor, quil chace.  
Donc coevre od sa cue sa trace,  
Qu'il ne sache esmer ne ateindre  
Le convers, ou il voelt remeindre.  
De l'altre nature est merveille:  
Car quant il se dort, sis oil veille.

---

<sup>102</sup> *Le Bestiaire das Tierbuch des normannischen Dichters Guillaume le Clerc*, Leipzig, O. R. Reisland, 1892, pp. 15-17.

En dormant a les elz overz  
E clers e luisanz e aperz.  
La terce nature ensement  
Est merveillose estrangement  
E merveillose essample done:  
Car quant la femele foone,  
Li foons chet sor terre mort.  
De vie n'avra ja confort,  
Jusque li peres al terz jor  
Le soefle e lecche par amor.  
En tel manere le respire  
Ne porreit avoir altre mire.  
En tel guise revent a vie.

Il catalogo degli animali si apre proprio con la figura del leone e ad esso è dedicata una lunga esposizione (vv. 137-239).

I versi iniziali descrivono la "natura" dell'animale: il leone viene immediatamente definito «*beste fere e hardie de grant manere*»; dopodiché il compilatore ci informa che il leone possiede principalmente «*treis natures*» (tre proprietà specifiche).

I versi che seguono hanno lo scopo di enunciare le tre caratteristiche proprie del leone e di offrirne al lettore un'interpretazione simbolica:

1. Il leone vive presso grandi montagne e talvolta i cacciatori mettono a repentaglio la sua vita; egli come Gesù Cristo che cela la sua divinità e si fa uomo, «*coevre od sa cue sa trace*» (cancella con la coda le sue tracce).

2. Il leone dorme con «*les elz overz*» così come la natura divina del Cristo vegliava quando egli era sulla croce o nel sepolcro.
3. Il leone, dopo la morte dei suoi piccoli, attende «*le terz jor*» come Cristo e restituisce loro la vita grazie al suo respiro, divenendo l'immagine stessa di Dio Padre e della Resurrezione.

Ciascuna delle sue proprietà è messa in relazione con l'immagine di Cristo. Il leone, signore degli animali e campione di ogni virtù, diviene l'emblema del perfetto cristiano. Pertanto a partire dal XII secolo esso compare sui blasoni di tutta l'Europa: «eccezion fatta per l'imperatore e il re di Francia, tutte le dinastie della cristianità occidentale hanno, in questo o quel momento della loro storia, portato nei loro stemmi un leone o un leopardo (il quale per l'araldica non è che un leone di tipo particolare)».<sup>103</sup>

A partire dal XIII secolo l'orso viene messo definitivamente da parte: passa dall'essere un prezioso dono offerto agli imperatori carolingi (la presenza dell'orso a corte è infatti attestata nei due frammenti analizzati nel capitolo precedente) ad un animale da circo, maltrattato e ridicolizzato dai saltimbanchi di corte.

---

<sup>103</sup> Pastoureau, op. cit., p. 55.

## 4.3 Implicazioni testuali

### 4.3.1 Il caso dell'orso

La celebrazione del leone e il conseguente deprezzamento dell'orso conducono a importanti implicazioni sulla costruzione dei personaggi nei testi antico-francesi. In questa seconda parte del capitolo, passeremo al vaglio precisi frammenti testuali che esaltano le qualità del leone, o al contrario i vizi dell'orso, costruendo attorno ad essi comportamenti e caratteri di alcuni emblematici personaggi.

Brun sans pitié (o Brehus, secondo la forma che sembra imporsi a partire dal *Tristan en prose*) è un cavaliere del ciclo arturiano che compare in diversi testi sia in prosa che in versi. L'occorrenza più antica di tale personaggio è contenuta nel manoscritto A de la *Première Continuation du Conte du Graal*<sup>104</sup>, antecedente al 1200 (vv. 3788-92):

Li conestables Bedoër  
I fu, et Guivrez li Petiz  
Et Coverox et Galentiz,  
Bruns Sanz Pitié et Sagremors,  
Et Guingamuer o le gent cors.

Il cavaliere viene nuovamente citato in un altro testo, l'*Atre Périlleux*: quattro volte a settimana, Brun, re della Città Rossa, accompagna una giovane donna presso una fontana e crudelmente la obbliga a restare dentro l'acqua gelida sino a sera. Tutti coloro che cercano di contrastare tale barbarie vengono decapitati, cinquantaquattro teste sono infatti affisse nei pressi del castello. Il suo scopo è quello di punire la giovane, ella infatti giunse ad affermare che i cavalieri della Tavola Rotonda erano ben più valorosi di lui.

---

<sup>104</sup> *The Continuations of the Old French «Perceval» of Chretien de Troyes*, Philadelphia, American Philosophical Society, 1952, p. 62.



A partire dall'*Atre Périlleux*, il personaggio di Brun inizia a definirsi per la sua crudeltà, tuttavia è solo verso il 1230, con il *Tristan en prose*, che il suo carattere viene definitivamente forgiato, dando vita ad un anti-eroe fortemente paradossale: Brun è un cavaliere e come tale è consapevole delle regole dell'*ethos* cavalleresco, tuttavia disattende ad ognuna di esse, incarnando ogni sorta di vizi e disvalori contrari all'etica della corte arturiana.

La Sciancalepore insiste a più riprese sulla posizione di Brun rispetto alla società arturiana:

Egli cambia spesso armatura ed emblema, non ha una sede fissa ma viaggia senza sosta nella foresta, fugge quando si deve confrontare con cavalieri più potenti di lui, tutte caratteristiche che hanno portato Trachsler a definirlo come un *outsider* nel sistema etico arturiano.<sup>105</sup>

Brun, in effetti, appartiene al mondo arturiano ma si discosta tuttavia da esso. Nel *Tristan en prose* egli è solito vagare per le foreste in mezzo alle bestie selvagge tant'è che Tristano, per paura di incrociarlo durante la caccia, non esce mai completamente disarmato, poiché il temuto cavaliere girovaga «*querant u il pora trouver mal a faire, car a nule autre cose ne met il onques s'entente*» (v. 147).<sup>106</sup>

La crudeltà di Brun, tuttavia, emerge con forza nella sua misoginia (tratto già emergente nell'*Atre Périlleux*): quando incontra una bella fanciulla, uccide il cavaliere che la scorta e infine violenta e massacra la giovane. Non ci stupisce dunque la reazione di una giovane donna nello scoprire l'identità del suo aggressore: «*fu ce donc Breus sans Pitié ki me cachoit, li cevaliers desloiaus ki les dames et les damoiseles vait ochisant par le roiaume de Logres?*» (v. 9).<sup>107</sup>

---

<sup>105</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 337.

<sup>106</sup> *Le roman de Tristan en prose*. Tome I: *Des aventures de Lancelot à la fin de la «Folie Tristan»*, Genève, Droz, 1987, p. 53.

<sup>107</sup> Ivi, p. 22.

La triste fama di Brun si estende all'infuori dell'impero e quando in *Escanor*<sup>108</sup> viene sconfitto ad un torneo, tutte le donne presenti gioiscono, poiché sanno cosa accade a coloro che incrociano il cavaliere (vv. 1012-1108):

de ju sauvage  
li eüst, je croi, jué Brunz  
car n'en estort ne blanz ne brunz  
pucele ne dame, tant vaille,  
soit en murdre ou en repostaille,  
il n'i gardera ja raison  
que nes ocie en trayson.

L'antroponimo del famigerato cavaliere rinvia immediatamente all'elemento orsino, ma c'è di più: la sua smodata ossessione per le giovani ragazze, gli eccessi sessuali, la sua aggressività selvaggia e la sua asocialità non possono che essere attribuiti alla figura dell'orso nell'immaginario medievale.

Brun, cavaliere della corte arturiana, diviene un temibile uomo-orso, ben lontano dal *berserkr* di ascendenza norrena; quello stesso orso che, a partire dal XII secolo, viene macchiato di indicibili vizi, detronizzato, ammaestrato e infine ridicolizzato.

Il suo tratto peculiare si discosta dalle strabilianti virtù attribuite ai cavalieri della Tavola Rotonda; si fonda proprio su quell'assenza di pietà che entra a far parte della sua identità, marchiandolo per sempre attraverso un preciso soprannome e rendendolo così un *exemplum* di cavaliere tutto al negativo.

---

<sup>108</sup>Girart d'Amiens, *Escanor. Roman arthurien en vers de la fin du XIIIe siècle*, Genève, Droz, 1994, p. 72.

### 4.3.2 Il caso del leone

La presenza del leone e dei suoi attributi eroici e misericordiosi è attestata a più riprese nei testi antico-francesi, assumendo differenti sfaccettature e svariate declinazioni. Il leone compare come protagonista e "guida spirituale" accanto a Yvain e quest'ultimo, come abbiamo visto precedentemente, ne assume l'identità in direzione di un preciso modello etico (inaugurando così il suo percorso di automiglioramento cavalleresco); tuttavia, accanto a questo noto caso, la letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl* è disseminata di similitudini che descrivono l'eroicità del cavaliere sulla base delle sue virtù leonine. Il leone, inoltre, compare nella descrizione di emblemi e armature e talvolta in sogni premonitori.

#### A. Le similitudini

Nell'epica cavalleresca le similitudini appaiono più frequenti e stereotipate rispetto alle formule utilizzate nei romanzi, tuttavia ai fini della nostra ricerca appare di estremo interesse analizzarne in questa sede entrambi gli usi.

Di seguito i versi di *Aliscans*<sup>109</sup>, *chanson de geste* composta verso la fine del XII secolo (vv. 364-367):

Quant Viviens ot fine s' orison,  
Dont fu plus fiers que lupars ne lions.  
L'espee traite suit paiens a bandon;  
Fiert i neveu Aroufle de Leon

Il frammento riportato è contenuto in *Aliscans*, un'opera anonima che narra l'eponima battaglia tra le armate cristiane e quelle saracine; Viviens, nipote di Guillaume d'Orange, estrae la sua spada e ferisce l'avversario. L'anonimo compilatore nel descrivere la sua aggressività lo definisce «*plus*

---

<sup>109</sup> *Aliscans*, Leipzig, O. R. Reisland, 1897, p. 13.

*fiers que lupars ne lions*»: Vivens nel momento in cui ingaggia il duello diviene più feroce di un leopardo o di un leone. L'aggressività del leone (spesso accomunato al leopardo) cessa di essere un tratto negativo, viene al contrario esaltata dagli autori che a più riprese la attribuiscono al cavaliere in battaglia.

Nel *Brut* di Wace<sup>110</sup>, il leone diviene addirittura un modello di violenza (vv. 13297-13304):

Ne puis ses cols metre en escrit,  
A cascuns colp un en ocit;  
Si com lions que fains destraint  
Ocit bestes quanqu'il ataint,  
Tot ansement li bons rois fait,  
Nul n'en espargne, n'en n'i lait;  
Que il pot navrer et férir,  
Nus mire ne le pot garir.

Wace descrive il momento in cui Artù si lancia nella mischia: i suoi colpi sono talmente micidiali che egli viene paragonato ad un leone «*que fains destraint/ Ocit bestes quanqu'il ataint*»; Artù, come un leone affamato che uccide qualunque animale gli capiti a tiro, da buon re non risparmia nessuno. La violenza del leone diviene il tratto identitario de «*li bons rois*», Artù e la fiera sembrano quasi sovrapporsi l'un l'altro.

## **B. Manufatti**

Il travestimento teriomorfico (che sarà oggetto del capitolo seguente), così come gli emblemi di natura leonina, sono strettamente legati all'immaginario animale nel mondo medievale. Limitiamoci in questa sede

---

<sup>110</sup> *Le roman de Brut par Wace*, op. cit., p. 213.

all'analisi di versi antico-francesi che riportano la presenza di tali manufatti, approfondendo le relative tematiche nel quinto capitolo.

Il frammento riportato coincide con un momento centrale dell'opera di *Erec et Enide*<sup>111</sup>: Erec, in seguito alle dicerie circolanti sul suo conto, decide di partire accompagnato dalla moglie Enide alla ricerca di avventure (lo scopo è quello di dimostrare il suo valore ai compagni di corte); i versi corrispondenti descrivono la scena in cui il cavaliere si prepara al viaggio facendosi armare (vv. 2624-2635):

Et Erec un autre apela,  
Si li comande a aporter  
Ses armes por son cors armer.  
Puis f'an monta an unes loges,  
Et fist un tapit de Limoges  
Devant lui a la terre eftandre.  
cil corut les armes prandre,  
Cui il l'ot comandé et dit,  
Ses aporta for le tapit.  
Erec f'assist de l'autre part  
Dessus l'image d'un liepart,  
Qui el tapit estoit portreite.

Erec, dopo aver domandato allo scudiero di portargli le armi, sale al di sopra di una loggia e fa stendere davanti a sé un meraviglioso tappeto: chiede all'aiutante di appoggiare le armi sull'arazzo e si siede sul lato opposto «*Dessus l'image d'un liepar/ Qui el tapit estoit portreite*».

---

<sup>111</sup> *Erec und Enide von Christian von Troyes*, Halle, Max Niemeyer, 1890. pp. 97-98.

Chretien de Troyes, come abbiamo visto nel capitolo precedente, non era di certo estraneo al bagaglio delle simbologie cristiane, pertanto la scelta di sovrapporre Erec all'immagine di un leopardo non è affatto casuale.

Come sottolinea la Sciancalepore a proposito del gesto di Erec:

esso sembra finalizzato a creare un legame simbolico tra il protagonista e l'animale rappresentato; ponendosi sull'immagine del leopardo proprio nel momento in cui si arma per partire alla ricerca della sua identità pubblica di cavaliere, Erec sceglie il leopardo come suo nuovo simbolo.<sup>112</sup>

### C. Sogni premonitori

Come afferma Le Goff, «il sogno medievale è un mezzo attraverso il quale l'individuo si collega con il soprannaturale, sia esso il mondo dei morti o lo sguardo divino sul futuro».<sup>113</sup> Nel capitolo precedente abbiamo avuto modo di intravedere, attraverso l'analisi dei versi relativi al sogno premonitore di re Artù, l'importanza accordata all'animale nella dimensione onirica.

I sogni teriomorfici che nella letteratura oitana investono il leone, gli accordano spesso la funzione di salvatore o in alternativa indicano la futura regalità del sognante.

Ne la *Mort Aymeri*<sup>114</sup> il protagonista narra il suo sogno (vv. 334-352):

Dist Aymeris: Oez, seignor baron;

Une autre chose me vint en avison;

En riviere ère alez o un faucon,

S'avoie pris une ane et un mallon,

---

<sup>112</sup> Sciancalepore, op. cit., 179.

<sup>113</sup> Jacques Le Goff, *Le Christianisme et les rêves*, in: I sogni nel Medioevo, (colloque international, Rome, 2-4 octobre 1983), Lessico intellettuale Europeo, Rome, 1985, pp. 171-218.

<sup>114</sup> *La mort Aymeri de Narbonne*, Paris, Société des anciens textes français, 1882. p. 14.

Je m'en venoie toz liez et toz joios:  
D'une montaigne sailloient .XIII. ors  
Laiz et despers et iriez et hidos,  
Si ocioient mon destrier misodor,  
Devant mes euz lo depeçoient tot  
Et me sailloient vers lo vis contremont,  
Voloient moi mangier tot a bandon.  
Par un desert vint corant uns lions:  
Feu li voloit par la gole a bandon:  
Si le si voient .xxx..M. broon.  
De cele chose avoie je poor,  
Mes il me fist un molt riche secors,  
Car devant moi abati un des ors  
Et dechaça par terres et par monz,  
Dont oi poor et joie.

Durante una lieta battuta di caccia, Aymeri viene assalito da quattordici orsi, le terribili fiere uccidono il suo destriero e si avvicinano a lui per sbranarlo. All'improvviso giunge il salvatore: «*Par un desert vint corant uns lions / Feu li voloit par la gole a bandon*». Nonostante la paura iniziale, Aymeri afferma che il leone gli prestò «*un molt riche secors*», uccidendo uno degli orsi e cacciando gli altri.

Ancora una volta l'orso diviene l'immagine simbolica della violenza irrazionale, mentre il leone assume una connotazione salvifica; non a caso, nei versi successivi (vv. 435-445), l'ebreo Saolin interpreterà l'avvento degli orsi come presagio della venuta degli eserciti pagani, mentre il leone

soccorritore diverrà l'immagine del figlio minore di Aymeri, il valoroso Guibert, che combatterà accanto a lui la battaglia finale.

#### **4.4 Il *Roman de Renart***

Il *Roman de Renart*, che si discosta dalla letteratura cavalleresca o che meglio costituisce una parodia della stessa, appartiene all'antico genere del "racconto d'animali". La materia del lungo racconto volgare deriva dal poema mediolatino *Ysengrimus*, una raccolta di storie costituita dalle avventure di svariati animali parlanti.

Le avventure di Renart, composte a partire dal 1175 da Pierre de Saint-Cloud e continuate negli anni seguenti da compilatori anonimi, non costituiscono una composizione coerente ma una collezione di brevi storie indipendenti, denominate *branches*; riunite in un secondo tempo in collezioni più ampie, queste ultime vengono designate collettivamente con il nome di *Roman de Renart*.

Come sottolinea Mancini a proposito dell'opera e dei suoi personaggi:

[...] La società delle bestie non costituisce, come nella norma del racconto d'animali, il doppio della società umana, bensì il doppio della società feudale e solo di essa. [...] Il romanzo nel suo complesso tende ad assumere l'aspetto di una satira specificamente diretta contro i vizi della classe dominante [...].<sup>115</sup>

Gli animali che costellano il *Roman de Renart*, in effetti, possiedono i costumi e soprattutto i difetti degli uomini, tuttavia mentre i ceti marginali vengono rappresentati attraverso vesti umane, nobili e cavalieri possiedono al contrario fattezze animali.

Al fine della nostra ricerca appare rilevante indagare le rappresentazioni dell'orso e del leone all'interno di un'opera di tale portata, analizzando il paradosso insito nella costruzione dei personaggi: non più

---

<sup>115</sup> Mario Mancini *et alii*, *La letteratura francese medievale*, Roma, Carocci, 2020, p. 414.



cavalieri che incarnano vizi e virtù degli animali, ma gli animali stessi che incarnano vizi e virtù della nobiltà (pur mantenendo quelle specifiche simbologie tramandate dai bestiari).

#### 4.4.1 L'orso Brun

All'interno del *Roman de Renart*<sup>116</sup> l'orso Brun rappresenta un fedele servitore del leone, il re Noble, svolgendo l'importante incarico di messaggero di corte; all'interno di questo racconto i due animali non collidono affatto ma cooperano gioiosamente. I compilatori, tuttavia, non si esimono dall'attribuire all'orso alcuni vizi, tra i quali il peccato di gola (vv. 585-598):

Brun set Renart, bau doz amis,

Veze ci ce que je t'ai premis.

Ici dedenz est li castoivre.

Or del mangier, si iron boivre:

as bien trove ton avel.

Et Brun li ors mist le musel

El cesne et ses deus pies devant.

Et Renart le vet sus levant

Et adrecant en contremont.

En sus se trest, si le semont.

Cuverz' fait il, ovre ta boce!

A pou que tes musauz n'i toce.

Fil a putein ovre ta gole!

Bien le concie et bien le bole.

---

<sup>116</sup> *Le roman de Renart*, Strasbourg, K. Trübner Editeur, 1882, pp. 26-17.

Con la promessa di un ricco bottino di miele, Renart la volpe convince l'orso Brun a infilare la testa e le zampe anteriori nella fenditura di una quercia. L'orso si incastra e la volpe lo schernisce: «*Fil a putein ovre ta gole!*».

L'orso vizioso che viene ben presto ridicolizzato, si inserisce perfettamente entro quell'immaginario animale veicolato dalla dottrina cristiana e dai bestiari.

L'orso, non a caso, sarà l'unico personaggio ad avere una morte crudele e immeritata (vv. 491-495):

Meint plaideor tient l'en a saje

Qui sovent rendent le musage.

A meint ai fait brisier la teste,

(De moi ne se puet garder beste)

L'autre le col, l'autre la cuisse.

La volpe, in combutta con il villano Liétard, riproduce i suoni dei cacciatori da dietro un cespuglio e Brun, terrorizzato, ascolta il consiglio dell'uomo nascondendosi dentro un solco nel terreno. Liétard taglia la testa all'orso dopodiché, facendosi aiutare dalla moglie e dal figlio, lo trasporta sino a casa; l'orso viene fatto a pezzi «*l'autre le col, l'autre la cuisse*» e nei versi che seguono viene messo sotto sale.

A questo punto è importante sottolineare che Brun, nonostante il suo decisivo ruolo all'interno della corte di re Noble, sia l'unico personaggio barbaramente assassinato dell'intero racconto; gli altri protagonisti del *Roman de Renart*, a causa delle loro malfatte, vengono esclusivamente mutilati o esiliati.

#### 4.4.2 Re Noble, il leone

Jean Subrenat ha definito Noble una «figure idéalisée d'un roi tel qu'on le voit ou qu'on voudrait le voir à l'époque de Philippe-Auguste».<sup>117</sup>

L'indulgenza eccessiva nei suoi esercizi di giustizia rende Noble un sovrano dedito al mantenimento della pace nel proprio regno, restio alle condanne e all'uso della forza. Tuttavia, l'iniquità del leone ben si accorda a quella di Carlo Magno o di altri imperatori rappresentati nelle *chansons de geste*: nella *Chanson de Roland*, ad esempio, Carlo si mostra più e più volte restio nel condannare Gano, nonostante i suoi inganni risultino palesi agli occhi dei paladini e dell'intera corte.

Noble incarna dunque il re medievale per eccellenza (vv. 1396-1414):

Au roi en prist molt grant pitiez.

Grinbert revint de l'autre part

Qui merci crie por Renart.

Sire, por deu entent a moi!

Qar le fai bien, porpense toi

Con Renart est prous et cortois.

Se Renart vient dusqu'a cinc mois,

Encor aura mester molt grant,

Qar n'aves plus hardi serjant.

Ce' dit li rois 'ne set a dire.

Quant revendroit, si seroit pire:

Qar tuit ceste custume tenent:

---

<sup>117</sup> Jean Subrenat, *Un point de vue sur la fonction royale sous Philippe-Auguste: le roi Noble dans le Roman de Renart*, in: *Histoire et société, mélanges offerts à Georges Duby*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 1992, t. 3, pp. 167-177.

Qui bon i vont, mal en revenent.

Tot autretel refera il,

S'il escape de cest péril.

Se il n'a lores bone pes,

Sire, il n'en reviegne james.

Ce dit li rois 'et il la pregne

Par tel convent que la remeigne.

Il *Roman de Renart*, dopo un breve prologo, prende avvio con la convocazione a corte di tutti i baroni; Renart, infatti, dev'essere processato per i suoi atroci crimini (prima nei confronti nel lupo Ysengrin e poi della gallina Chantecler). Renart, che si dichiara innocente ma che ammette di aver commesso qualche peccato nel corso della vita, chiede al re di essere risparmiato concedendogli il permesso di partire come crociato per Gerusalemme.

A questo punto «*au roi en prist molt grant pitiez*» e la volpe, attraverso il supporto del tasso Grinbert che ne prende le parti, viene risparmiata. L'atteggiamento del re Noble ha importanti conseguenze nello sviluppo della trama, la sua volubilità, infatti, così come quella di Carlo, innescherà le principali avventure del racconto.

Il leone, per quanto non sia esente da difetti e debolezze, rappresenta tuttavia il re; nessun'altra fiera dell'immaginario simbolico medievale avrebbe potuto prendere il suo posto sul trono degli animali.

## 5. La bestialità del cavaliere

Quest'ultimo capitolo affronterà molteplici questioni decisive le quali, ricollegandosi a quanto esaminato nei capitoli precedenti, costituiranno la base per le conclusioni finali della nostra ricerca.

La prima parte del capitolo prenderà in esame la figura del cavaliere a tutto tondo, specie il rapporto speciale che si instaura, nel corso delle narrazioni antico-francesi, fra l'eroe e il suo destriero; attraverso l'analisi di alcuni frammenti testuali, sciorineremo le qualità eccezionali attribuite al cavallo dai compilatori medievali, nonché la questione identitaria che lega strettamente il cavaliere al suo inseparabile compagno di avventure.

In secondo luogo affronteremo il tema della violenza cavalleresca, indagando la profonda affinità che si instaura fra il cavaliere e la belva; durante il duello, infatti, il cavaliere mostra di possedere un'efferatezza e una bestialità inconsuete, specie se paragonate alla sua immagine pubblica di magnanimo ed equilibrato paladino.

La seconda parte del capitolo sarà dedicata, parallelamente a quanto affrontato nel primo, al tema della metamorfosi animale, indagando in modo particolare la licantropia come metafora del guerriero. Attraverso l'analisi del *lai* di *Bisclavret*, attribuito a Marie de France, analizzeremo la figura del cavaliere metamorfo e le sue implicazioni con l'ideologia cortese.

In ultima analisi verrà affrontato il tema del travestimento teriomorfico nella letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl*, sottolineando la rilevanza simbolica attribuita alla corporeità del cavaliere attraverso il suo vestiario. L'analisi di precisi frammenti testuali ci permetterà di indagare l'importanza accordata a precisi manufatti, quali il cimiero zoomorfo durante gli scontri nonché l'evidente collegamento di quest'ultimo con la maschera rituale germanica, la *grima*.

## 5.1 Il cavaliere e il cavallo: una questione d'identità

Come sottolinea Jean Flori ne *La cavalleria medievale*:

Il termine *chevalier*, nelle lingue volgari del XII secolo, evoca prima di tutto il guerriero e non suggerisce affatto una condizione sociale elevata [...]. Il termine tuttavia si carica, nel corso e in particolare alla fine del XII secolo, di nuove risonanze a carattere onorifico e talvolta etico.<sup>118</sup>

Verso la fine del XII secolo, infatti, il sostantivo *chevalier*, attraverso l'influenza dei testi antico-francesi, inizia ad essere applicato ad una precisa categoria di guerriero: il combattente rinomato dotato di un cavallo ed equipaggiato da un insieme distintivo di armi.

Possedere un cavallo ed un adeguato armamentario, risorse molto costose, permetteva di inquadrare il cavaliere all'interno di un mondo difficilmente accessibile a tutti, costituendo un segno riconoscibile della sua classe sociale e del suo prestigio; inoltre «l'associazione del cavaliere con il cavallo ha la massima importanza nella definizione non solo del suo ruolo, ma della sua stessa identità: il nome stesso "cavaliere" nelle lingue romanze deriva da *caballarius*, parola che designa un uomo a cavallo».<sup>119</sup>

L'aderenza all'ideologia e all'etica cavalleresca si fonda in *primis* sul possesso di un cavallo, in quanto non esiste cavaliere che non ne possieda uno. Vediamo dunque come l'animale a questa altezza, sia ancora inscindibilmente legato all'uomo e rappresenti, in questo specifico caso, l'appartenenza ad una realtà ben determinata e difficilmente accessibile da chiunque.

---

<sup>118</sup> Jean Flori, *La cavalleria medievale*, Bologna, Il Mulino, 2002, pp. 17-18.

<sup>119</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 62.

All'interno della letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl* il destriero, sebbene sia parte integrante dell'identità del cavaliere, possiede spesso una funzione di aiutante rispetto all'eroe; tuttavia possiamo notare attraverso alcuni passi, come l'animale possieda una propria individualità, nonostante questa sia spesso plasmata su quella del cavaliere in suo possesso.

Il destriero, infatti, non risponde unicamente agli ordini del suo padrone, ma spesso interviene in autonomia durante il combattimento al fine di salvargli la vita. Analizziamo i versi corrispondenti contenuti in *Aiol*<sup>120</sup> (1037-1050):

Quant Marjchegai se sent si delivrés  
Del frain que de la bouche li ont ostés,  
Onques si fais chevaus ne fu trovés:  
J'oi le mestre dire qu'il fu faés.  
Après le glouton va tous abrivés,  
Il cluinge de l'orelge, si l'a hapé,  
Amont el ateriel si l'a combré  
Que .IIII. piés de tere l'a souslevé,  
Se 'a escouse la teste, sel laist aler:  
Li glous chei a tere, si est pasmés  
Que par mi les narinessaut li sans clers.  
Aiols le retorna tout de son gré,  
As piés de son ceval l'a défoule  
Que .III. costes li a el cors froé.

---

<sup>120</sup> *Aiol*, op. cit., p. 31.

Marchegai, il cavallo di Aiol, dopo essersi liberato corre in soccorso del suo cavaliere e «*après le glouton va tous abrivés*»: carica contro il nemico sollevando quattro porzioni di terra e lo colpisce con una grande forza facendolo cadere a terra. Aiol raggiunge il cavallo manifestando la sua gratitudine, «*tout de son gré*» e infine ai piedi del destriero finisce il nemico trafiggendolo.

Il cavallo, dunque, mostra di possedere una grande libertà di azione e nonostante il suo assoggettamento al cavaliere, si trova a cooperare con quest'ultimo secondo l'etica del *compagnonnage* cavalleresco.

Nella letteratura cavalleresca antico-francese, il cavallo è forse l'animale che più di tutti subisce un processo di forte antropomorfizzazione: possiede un nome proprio (come il cavallo di Aiol) e sebbene egli non abbia la facoltà della parola, sembra più volte comprendere il linguaggio umano, reagendo alle richieste o alle domande poste dal suo cavaliere. Di seguito i versi contenuti in *Aliscans*<sup>121</sup> (vv. 684-691):

Et dist li quens: Baucant, quel le feres?

Molt voi vos flans sanglens et tressues.

Nen est mervelle se vos estes lases;

Que trop par estes travillies et penes.

Se me recrois a ma fin sui ales.

Baucan l'oi, si l'entendi ases,

Drece l'orelle, si a froncie des nes,

Esceut la tieste, si est resvertues.

---

<sup>121</sup> *Aliscans*, op. cit., p. 23.



Guillaume d'Orange, in un momento di difficoltà, si rivolge al malconcio Baucan il quale «*l'oi, si l'entendi ases / drece l'orelle, si a fronicie des nes / esceut la tieste, si est resvertues*». Nonostante il cavallo Baucan sia stremato e sanguinolento, alle parole del re sembra improvvisamente riprendersi e attraverso una precisa gestualità, dimostra a Guillaume di aver compreso le sue parole.

Tuttavia le qualità più sorprendenti del cavallo stanno proprio nelle sue eccezionali capacità magiche le quali, unite alla forza e al coraggio del cavaliere, danno vita ad un duo impareggiabile.

In *Quatre fils Aymon*<sup>122</sup> il cavallo magico Baiart possiede la capacità soprannaturale di adattare la propria dimensione a chi lo cavalca; i quattro fratelli Renaus, Aalars, Guichars e Richars, infatti, lo cavalcano contemporaneamente (vv. 1855-1858):

Sor Baiart chevauça Renaus, li fiuz Aimon,  
Aalars et Guichars sens nule arestisson  
Et Richars li menor, ki ot cuer de lion;  
Il sunt venu sor Saine trestot droit, d'un randon.

Fra cavallo e cavaliere si stabilisce una forte connessione emotiva, dettata dall'insieme delle avventure vissute insieme e dalla reciproca cooperazione in circostanze critiche; «tuttavia questo affetto non è mai separato dal riconoscimento della superiorità gerarchica del cavaliere»<sup>123</sup>, come dimostra il cavallo Broiefort nel rivedere il suo padrone Ogier<sup>124</sup> (vv. 10272-10275):

Au bon ceval s'est d'Ogier remembré,

---

<sup>122</sup> *La Chanson des Quatre fils Aymon*, Montpellier, Coulet et Fils Editeur, 1909, pp. 329-330.

<sup>123</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 281.

<sup>124</sup> *La Chevalerie d'Ogier de Danemarche: canzone di gesta*, Milano, Istituto Editoriale Cisalpino, 1963, p. 82.

fronque et henist, si a du pié havé,  
devant li est cochiée et aclinés.

## 5.2 La ferocia del cavaliere

Nella letteratura cavalleresca romanza la figura del cavaliere sprigiona tutta la sua forza brutale e la sua ferocia. Immagini crude di violenza inaudita costellano i racconti cavallereschi, mostrando come talvolta il cavaliere sia molto meno mansueto degli animali che lo circondano

Infatti, come sottolinea ancora una volta la Sciancalepore, «i cavalieri non consideravano l'animale solo come avversario o compagno, ma lo prendevano come modello soprattutto per le sue qualità aggressive e lo elevavano a simbolo di potere e violenza». <sup>125</sup>

Le basi dell'ideologia cavalleresca vengono gettate solo tra IX e XI secolo, in origine i guerrieri a cavallo costituivano il braccio armato dei signori feudali ed erano esenti da quella codificazione morale propugnata dalla Chiesa la quale, costituirà in un secondo momento, il fondamento dell'etica cavalleresca.

Questo gruppo sociale, originariamente disomogeneo, compiva ogni tipo di depredazione e violenza contro i più deboli: incendi, stupri e saccheggi tanto ai danni della Chiesa quanto a quelli della comunità circostante. A partire dall' XI e XII secolo i cavalieri divengono guerrieri d'élite al servizio del principe-cavaliere, dotandosi di un'etica e di una morale ben riconoscibili.

Tuttavia la violenza che li contraddistingueva in origine, non cessa improvvisamente, ma viene mitigata dalla reale possibilità di essere esercitata in nome di un bene universale. L'epica e il romanzo, sebbene declinino in modo differente la contesa, sembrano autorizzare ogni tipo di efferatezza, celebrando la grandiosità delle gesta violente: il romanzo, costruito su un

---

<sup>125</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 69.

tracciato di tipo avventuroso predilige gli scontri individuali, mentre l'epica prevede grandi eccidi di massa.

Avendo già approfondito a sufficienza la connessione che si instaura tra l'animale e la prassi bellica, ci limiteremo in questa sede ad analizzare sinteticamente alcuni brevi frammenti che evocano la ferocia bestiale del cavaliere durante gli scontri.

Un grandissimo atto di crudeltà apre *La Chevalerie Vivien*<sup>126</sup> (vv. 103-110):

Car desos Cordes est venue une neif

Que li anvoie Viviens l'alosés.

.VII. paiens i a si conraez:

Copeit lor ont et balievres et neis;

N'i ot .I. sol qui n'ait les iolz crevés,

Qui n'ait les pons et les .II. pies copés;

.III. en i out tout itant délivrés:

Par ceus sera li presans presentés.

Vivien al fine di inviare un atroce messaggio al re saraceno Desramé, rapisce sette soldati pagani e li deturpa brutalmente: «*copeit lor ont et balievres et neis/ n'i ot .I. sol qui n'ait les iolz crevés/ qui n'ait les pons et les .II. pies copés*»; con grande ferocia, al pari di una belva che sbrana la sua preda, il cavaliere taglia loro labbra e naso, cava loro gli occhi e gli mutila mani e piedi.

---

<sup>126</sup> *La Chevalerie Vivien*, Paris, Librairie ancienne Honoré Champion Éditeur, 1909, p. 12.

Nel *Raoul de Cambrai*<sup>127</sup> il protagonista eponimo, in preda alla collera e allo sdegno, sembra smarrire ogni briciolo di umanità (vv. 1468-1490):

Ardent ces sales et fondent cil planchier;

Li effant ardent a duel et a pechié [...]

Li quens Raouls, qui le coraige ot fier,

A fair le feu par les rues fichier [...]

Les nonains ardent: trop grand i ot grant braiser.

Nella prima età feudale l'ereditarietà dei feudi era una consuetudine ma non ancora un obbligo, pertanto il giovane Raoul, rimasto orfano, vede cedere il suo feudo ad altri, con la promessa di riceverne un altro non appena si renderà disponibile. Alla morte del conte Herbert de Vermadois, un feudo rimane vacante e i suoi quattro figli ne rivendicano il diritto; Bernier, il figlio bastardo di uno dei quattro (di cui è scudiero Raoul) cerca mettere pace fra loro e Raoul, ma quest'ultimo decide di scatenare una guerra spietata.

In preda al *furor*, il cavaliere smarrisce il senno e incendia un intero monastero, uccidendo la madre di Bernier. L'immagine di Raoul è bestiale e a tratti infernale: mentre le monache e «*li effant ardent a duel et a pechié*», il protagonista, «*qui le coraige ot fier*», appare impassibile di fronte al rogo immane.

L'aggettivo *fier* (feroce), generalmente utilizzato nella descrizione delle bestie, non a caso viene associato al conte; Raoul, infatti, non dimostra alcuna moralità e la sua empietà va ben oltre l'umano agire.

Anche i personaggi cortesi di Chrétien de Troyes non sono esenti dalla furia animalesca; i suoi romanzi sono disseminati di sanguinari duelli che, descritti con grande realismo, rendono manifesta la vera natura del cavaliere.

---

<sup>127</sup> *Raoul de Cambrai*, Paris, Librairie Générale Française, 1996, p. 32.

Esaminiamo lo scontro tra Perceval e il Cavaliere Vermiglio contenuto nel *Perceval ou le conte du Graal*<sup>128</sup>(vv. 1110-1117):

Au mialz qu'il puet an l'uel l'avise  
et lesse aler .i. javelot;  
si qu'il n'antrant ne voit ne ot,  
li fiert parmi l'uel del cervel,  
que d'autre part del haterel  
le sanc et le cervel espant.  
De la dolor li cuers li mant,  
si verse et chiet toz estanduz.

Il giovane Perceval non ci pensa due volte e guidato da una rabbia cieca, «*au mialz qu'il puet an l'uel l'avise / et lesse aler .i. javelot*». Il protagonista, che aveva da poco abbracciato la vita cavalleresca, non possiede alcuna morale tant'è che l'avversario viene ucciso brutalmente prima ancora di capire, vedere o sentire alcunché. Il giavellotto, scagliato con violenza, *li fiert parmi l'uel del cervel / que d'autre part del haterel / le sanc et le cervel espant*.

Il *furor* di Perceval non ammette alcuna possibilità di ringraziare il nemico risparmiandogli la vita e la macabra morte del Cavaliere Vermiglio è il risultato di una risposta istintuale dettata dalla natura ferina del protagonista.

I casi analizzati e la furia omicida in essi rappresentata, non solo si discosta dalla pubblica immagine del cavaliere cortese, ma si avvicina paradossalmente a quella del *berserkr* norreno; in alcuni casi l'efferatezza del cavaliere sembra addirittura superare quella dei temibili guerrieri pagani.

---

<sup>128</sup> *Le roman de Perceval ou le Conte du Graal*, Genève, Droz, 1956, p. 112.

È lecito ritenere, pertanto, che gli antichi racconti nordici siano pervenuti ai compilatori medievali, destando un insieme di paura e fascino; non a caso temi ricorrenti e personaggi stereotipati della letteratura cavalleresca sono alla base delle più importanti saghe norrene. Il paragrafo che segue illustra perfettamente quanto postulato sino ad ora.

### **5.3 La metamorfosi animale del cavaliere**

Il concetto di metamorfosi animale, caro all'ideologia vichinga e presente in modo universale nel folklore, ritorna all'interno dei testi letterari del XII secolo. Secondo la Salisbury «durante questo secolo il divario tra uomo e animale sfuma perché l'importanza nella definizione di umano passa dall'apparenza fisica all'aspetto etico, privilegiando il comportamento e le azioni». <sup>129</sup>

Tuttavia è importante sottolineare come la trasformazione teriomorfica assuma nella letteratura cavalleresca in lingua *oïl* una sfumatura diversa rispetto a quella norrena: mentre nella letteratura nordica la metamorfosi non prevede una trasformazione fisica, qui abbiamo a che fare con un reale mutamento del corpo e dei suoi attributi.

Nelle narrazioni medievali la trasformazione più frequente del cavaliere è quella che gli permette di assumere dei tratti lupini. La ragione di tale metamorfosi risiede, ancora una volta, in quell'intricato substrato ancestrale indoeuropeo dal quale hanno origine la maggior parte dei temi e personaggi ereditati dalle varie letterature europee ed extra europee.

Come abbiamo già avuto modo di vedere, le figure del *berserkr* e dell'*úlfheðinn* risultano centrali all'interno del variegato mondo della cultura letteraria norrena. Privilegiando il comportamento e le azioni dei cavalieri,

---

<sup>129</sup> Joyce Salisbury, *Human beasts and bestial humans in the Middle Ages*, in: *Animal Acts*, London, Routledge, 1997, pp 9-22.

rispetto alla loro realtà fisica, i testi medievali permettono a queste figure di permeare all'interno dell'immaginario cavalleresco.

Nei testi medievali spesso la trasformazione è scatenata dall'allontanamento dalla comunità: la vita nella natura selvaggia permette la rivelazione dell'identità più profonda dell'eroe. Tuttavia, come evidenzia la Sciancalepore, «la trasformazione teriomorfica non è aliena all'identità cavalleresca, ma contribuisce a plasmarla, e illustra non solo le pratiche aggressive ma anche le qualità cortesi e i valori feudali». <sup>130</sup>

### 5.3.1 Bisclavret: il cavaliere metamorfo

I casi analizzati sino ad ora, ci hanno permesso di affrontare questioni legate all'identità teriomorfica del cavaliere e la profonda connessione che quest'ultima instaura con la pratica marziale; in questo paragrafo, spingeremo la nostra indagine oltre i confini dell'umano, concentrando la nostra ricerca sul concetto di metamorfosi animale del guerriero.

Come asserisce Mancini, «originariamente i *lais* dovevano essere delle canzoni che venivano cantate con accompagnamento strumentale su melodie appositamente composte». <sup>131</sup> Grazie alla raccolta di Marie de France, che conta ben dodici *lais* di argomento amoroso, il genere ebbe ben presto un immediato successo diffondendosi soprattutto nell'ambiente nobiliare.

Bisclavret è il protagonista eponimo di uno dei dodici *lais* composti da Marie de France; l'eroe, nobile e pacifico cavaliere, è affetto da licantropia e questa sua condizione determina un profondo travaglio interiore nell'animo del giovane, il quale non riesce ad accettare la sua doppia natura.

---

<sup>130</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 83.

<sup>131</sup> Mancini *et alii*, op. cit., p. 381.

Il *lai de Bisclavret*<sup>132</sup> si apre presentando il soggetto dell'opera e fornendo al lettore una breve definizione di lupo mannaro. (vv. 1-14):

Quant de lais faire m'entremet,

Ne voil ublier Bisclavret;

Bisclavret ad nun en bretan,

Garwalf l'apelent li Norman.

Jadis le poeit hum oïr

E sovent suleit avenir,

Hume plusur garval devindrent

E es boscages meisun tindrent.

Garwalf, ceo est beste selvage;

Tant cum il est en cele rage,

Hummes devure, grant mal fait,

Es granz forez converse e vait.

Cesta fere les ore ester:

Del Bisclavret vus voil cunter.

Nei primissimi versi della sua opera, Marie de France esplicita il collegamento tra il mannaro e il mondo normanno, confermando l'esistenza di tale creatura nell'immaginario nordico: «*Bisclavret ad nun en bretan / Garwalf l'apelent li Norman*» (non a caso, come abbiamo avuto modo di vedere nel primo capitolo, il mannaro è anche il protagonista di una delle più importanti saghe islandesi, la *Egils saga*); inoltre secondo la compilatrice la metamorfosi in lupo mannaro non era cosa atipica, infatti, «*hume plusur garval devindrent*».

---

<sup>132</sup> *Lais bretons (XII<sup>e</sup>- XIII<sup>e</sup> siècles): Marie de France et ses contemporains*, Paris, Honoré Champion, 2018, p. 309.



Nella seconda parte del breve prologo, la scrittrice descrive la terribile natura di tale «*beste selvage*»: nel momento in cui il mannaro è in preda ad un particolare furore «*cele rage*», diviene inarrestabile e pericoloso, «*hummes devure, grant mal fait / es granz forez converse e vait*».

I versi che seguono introducono il lettore in un tranquillo contesto cortese situato in Bretagna, descrivendo positivamente il protagonista del *lai*: un bravo e nobile cavaliere, benvoluto dal suo re e corrisposto in amore dalla sua bellissima sposa (vv. 15-22).

Tuttavia, il testo ci informa immediatamente di una cosa che tormenta la giovane ormai da tempo: «*qu'en la semeine le perdeit/ treis jurs entiers, que'el ne saveit/ u deveneit nē u alout / ne nuls des soens nient n'en sout*». Un giorno la ragazza, temendo un tradimento, decide di interrogare il cavaliere, costringendolo a rivelare il reale motivo della sua scomparsa; a quel punto Bisclavret, temendo di perdere la moglie, è pronto a rivelarle la terribile verità (vv. 63-66):

Dame, jeo devienc bisclavret.

En cele grant forest me met,

Al plus espés de la gaudine,

S'i vif de preie e de ravine.

Tre giorni a settimana, il nobile cavaliere compie una metamorfosi, trasformandosi in un lupo mannaro; tale infelice condizione lo costringe a fuggire tra i boschi vivendo al pari di una bestia selvaggia «*s'i vif de preie e de ravine*».

I versi che seguono (vv. 67-102) presentano la reazione della moglie, la quale non appare preoccupata per la condizione del marito, ma insiste nel sapere dove egli nasconda i suoi vestiti. Bisclavret insiste dicendo che non può rivelarglielo «*kar si jes eüsse perduz / e de ceo feusse aparceüz / Bisclavret sereie a tuz jurs*»; infatti secondo un motivo ricorrente

nell'antichità, qualora il mannaro perdesse i suoi vestiti la sua condizione diverrebbe irreversibile.

La donna, facendo leva sulla fedeltà nei suoi riguardi, convince il cavaliere a rivelarle il nascondiglio. La moglie del mannaro, terrorizzata, si getta tra le braccia di un altro cavaliere e lo implora di rubare i vestiti di Bisclavret (vv. 104-134).

Il protagonista, non potendo tornare alla sua forma umana, vive tra i boschi per un anno intero; un giorno il re, andando a caccia, si imbatte nel mannaro (vv. 145-154):

Des què il ad le rei choisi,  
Vers lui curut quere merci.  
Il l'aveit pris par sun estrié,  
La jambe li baise e le pié.  
Li reis le vit, grant poür ad;  
Ses cumpainuns tuz apelad:  
«Seignurs, fet il, avant venez!  
Ceste merveillë esgardez,  
Cum ceste beste s'humilie!  
Ele ad sen d'hume, merci crie.

Il lupo, comportandosi da perfetto vassallo, per implorare la grazia del suo re si prostra, «*la jambe li baise e le pié*»; il re intuisce immediatamente la natura speciale di tale bestia «*ele ad sen d'hume, merci crie*». Come sottolinea la Sciancalepore «ci accorgiamo subito che nella forma mannara non viene preservata soltanto la razionalità, ma anche la coscienza e il *modus operandi* cavallereschi». <sup>133</sup>

---

<sup>133</sup> Sciancalepore, op. cit., p. 93.

Il re decide di prendere Bisclavret sotto la sua protezione e lo accoglie a corte; il lupo si integra immediatamente: «*tuz jurs entre les chevaliers / e pres de rei s'alout cuchier/ n'i ad celui ki ne l'ad a chier / tant estreit francs e deboneire / unques ne volt a rien mesfeire*» (vv. 176-180).

Il re organizza una festa e per tale occasione convoca a corte tutti i signori del regno; Bisclavret scorge il nuovo marito di sua moglie: aggredisce l'uomo e successivamente si scaglia contro la donna, strappandole il naso dal viso. In entrambe le occasioni gli astanti cercano di giustificare il comportamento violento del lupo (vv. 207-210):

Ceo dient tuit par la mesun

K'il nel fet mie sanz reisun:

Mesfait li ad, coment que seit,

Kar volentiers se vengereit.

Bisclavret, in modo paradossale, difende il suo onore cavalleresco attraverso un gesto bestiale, tuttavia, la terribile violenza diviene legittima nel momento in cui la corte scorge una possibile motivazione dietro tale atto. Nei versi finali del *lai*, il re interroga i due sospettati che dichiarano le loro colpe; Bisclavret indossa nuovamente i suoi vestiti e torna alla sua identità umana.

Come afferma ancora una volta la Sciancalepore:

Il fatto che proprio il momento che dovrebbe costituire il trionfo del cavaliere sull'animalità, quello della ri-trasformazione in uomo, passi attraverso una pratica allo stesso tempo umana e ferina, dimostra tutta l'ambiguità del modello etico cavalleresco.<sup>134</sup>

---

<sup>134</sup> Ivi, p. 97.

L'umanità insita al lupo e la quota di bestialità connaturata nell'identità del cavaliere si confondono quasi l'un l'altra. Il *lai* di Marie de France sembra apparentemente legittimare l'ombra ferina di Bisclavret, come se quest'ultima appartenesse tanto al cavaliere quanto alla belva.

#### **5.4 L'immagine del cavaliere:**

##### **vestiario e identità umana**

Il cavaliere per eccellenza, vale a dire colui che la letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl* definisce *bon chevalier*, oltre ad un cavallo deve possedere anche un armamentario adeguato; quest'ultimo è costituito dall'insieme delle armi da difesa (usbergo, elmo, scudo) e da quelle da offesa (in modo particolare la spada e la lancia).

L'identità del cavaliere è fortemente connessa alla sua apparenza, infatti, qualunque paladino che si rispetti, non può fare a meno di veicolare un'immagine rispettabile di sé. Per questo motivo, allo scopo di illustrare la momentanea insania del cavaliere, i compilatori medievali danno vita ad un *topos* fondamentale, facendo così coincidere la follia con l'assenza di indumenti.

La letteratura oitanica è costellata di casi in cui l'eroe, in preda ad una crisi temporanea, si spoglia della sua identità strappandosi letteralmente i vestiti di dosso. Spesso a tale gesto segue il suo allontanamento in luoghi marginali, privi di civiltà, come ad esempio la foresta, simbolo della bestialità per eccellenza. I fattori che scatenano la follia dell'eroe possono essere molteplici, tuttavia, rimane assodato il collegamento nudità-follia.

Il caso più celebre, sicuramente rappresentato da Yvain<sup>135</sup>, presenta dei motivi topici non trascurabili ai fini della nostra indagine (vv. 2804-2826):

Lors li monta uns torbeillons  
El chief si granz, que il forsane,  
Lors se descire et se depane  
Et fuit par chans et par arecs  
Et leisse sans janz esgarees,  
Qui se mervoillent, ou peut estre.  
Querant le vont par trestot l'estre,  
Par les ostés as chevaliers  
Et par haies et par vergiers,  
Sel quierent la, ou il n'est pas.  
Fuiant s'an va plus que le pas,  
Tant qu'il trova delez un parc  
Un garçon, qui tenoit un arc  
Et cinc saietes barbelees,  
Qui mout ierent tranchanza et lees,  
S'ot tant de san, que au garçon  
Est alez tolir son arçon  
Et les saietes qu'il tenoit.  
Por ce mes ne li sovenoit  
De nule rien, qu'il eüst faite.  
Les bestes par le bois agueite,

---

<sup>135</sup>*Le chevalier au lion ou Le roman d'Yvain*, op. cit., pp. 78-79.

Si les ocit et si manjue

La veneison trestote crue.

Il cavaliere, abbandonato da Laudine per non aver rispettato i vincoli coniugali, irato verso sé stesso per aver deluso la moglie, entra in uno stato di confusione tale da perdere il senno: *«lors li monta uns torbeillons / el chief si granz, que il forsane»*.

Dopo essersi allontanato dalla civiltà in direzione dei boschi, la prima azione di Yvain è quella di denudarsi, *«lors se descire et se depane»*; liberatosi della sua identità cortese, rappresentata dalle vesti che indossava, il protagonista può finalmente esprimere tutta la sua bestialità.

Yvain si imbatte in un garzone che teneva in mano un arco e cinque frecce dentellate, decide di impadronirsene, *«est alez tolir son arçon / et les saietes qu'il tenoit»*. L'arma che il protagonista sottrae al giovane, rappresenta metaforicamente la sua nuova natura: come abbiamo asserito in precedenza, il cavaliere cortese si batte con due tipologie di armi, la spada e la lancia; l'arco, quando non appartiene alle retrovie, viene percepito dalla cavalleria come arma ambigua e subalterna, infatti, coloro che la utilizzano tendono spesso imboscate colpendo il nemico alle spalle.

Il cavaliere si comporta come un feroce predatore, *«les bestes par le bois agueite / si les ocit et si manjue / la veneison trestote crue»*; cibandosi di carni crude, Yvain raggiunge l'apice della sua bestialità, toccando parallelamente il fondo come cavaliere.

Nonostante Chrétien de Troyes descriva questo episodio come una sorta di "smemoramento temporaneo", necessario al rinnovamento interiore del protagonista, è possibile intravedere nello stato di frenesia furiosa di Yvain numerose affinità con il fenomeno norreno del *berserksgangr*.

Come un temibile *berserkr*, il protagonista entra in uno stato di *trance* tale da compiere una sorta metamorfosi interiore; al pari di un guerriero norreno, Yvain esteriorizza la sua frenesia in una furia animalesca senza pari: dismessi i panni del cavaliere cortese, l'eroe adotta precisi comportamenti mimetici propri del mondo ferino.

Nella *chanson Quatre fils Aymon*<sup>136</sup>, ricorre pressoché il medesimo motivo: Renaut de Montauban e i suoi tre fratelli vivono per sette anni nei boschi delle Ardenne; anche in questo caso, la vita ai margini della società conduce ad una repentina trasformazione ferina dei quattro cavalieri.

I protagonisti del racconto, semi-nudi e sprovvisti di un riparo, sopravvivono grazie alla cacciagione; i tratti umani dei quattro fratelli sembrano scomparire definitivamente (vv. 3235-3239):

Mais de fos et de chaisnes est chascuns acombrés,  
Lor gârnemens ont tous desrous et despanés;  
Tant orent as chars nues les blancs haubers portés  
Que il furent plus noir k'arremens destemprés  
Et si sunt plus velu ke n'est un ours bétés.

La selvatichezza è tale da permettere loro di riconoscere il nuovo aspetto animalesco «*noir somes et velu, com ours enchainé*» (v. 3336).

Ancora una volta l'ideologia cortese viene smentita dai compilatori stessi, mostrando ampie zone d'ombra. I personaggi che animano i racconti della letteratura oitanica sembrano camminare, con un equilibrio precario, su di un sottile filo che separa l'uomo dalla bestia.

---

<sup>136</sup> *La Chanson des Quatre fils Aymon*, op. cit., p. 376.

### 5.4.1 Il travestimento teriomorfo

Come abbiamo visto nel corso della nostra indagine il corpo del cavaliere, o ancor meglio del guerriero in generale, rappresenta una superficie simbolica di estrema rilevanza: attraverso essa l'eroe non solo "dialoga" con l'avversario, esprimendo la propria appartenenza ad una precisa istituzione morale, ma la natura teriomorfica del suo armamentario assume, non di rado, la medesima funzione di quelle pelli d'orso che rivestono il corpo del *berserkr* norreno.

Accanto alle sue frequenti rappresentazioni in seno alla letteratura nordica, l'utilizzo di spoglie animali in battaglia è attestato in moltissime altre culture indoeuropee; tuttavia, sebbene l'immaginario collettivo accetti con più facilità il concetto di travestimento rispetto a quello di metamorfosi, nei secoli medievali, indossare pelli animali viene ancora considerato un tabù.

Le istituzioni ecclesiastiche, infatti, bandiscono ogni tipo di mascherata animale, collegando tale usanza agli antichi riti pagani e alle feroci popolazioni nordiche che, sovente, invadono il sud dell'Europa minacciando la cristianità. Il travestimento diviene oggetto di una vera e propria demonizzazione da parte del clero, infatti, come osserva Schmitt a proposito del travestimento:

«la maschera spezza infatti l'unica *similitudo* legittima: quella dell'uomo "nato a immagine di Dio" (Genesi, 1, 26). [...] L'uomo, unica creatura a portarne i tratti, non può cambiare sembianza senza compiere sacrilegio: mascherandosi fa di sé stesso un idolo: "mascherarsi è diabolico", conclude la maggior parte delle condanne. Poiché la maschera è 'segno' per eccellenza, e poiché la teologia medievale è una semiologia, la maschera è subito oggetto di teologia».<sup>137</sup>

Tale dinamica, per poter esser messa in atto, richiedeva infatti che i cavalieri, indossando porzioni animali, divenissero in una certa misura altri

---

<sup>137</sup> Jean Claude Schmitt, *Religione, folklore e società nell'Occidente medievale*, Bari, Laterza, 1988.p. 212.



da sé, sovvertendo la loro stessa natura anche se solo per il ristretto intervallo del duello.

Per tale ragione, nella letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl*, gli esempi in cui il cavaliere indossa spoglie animali sono molto limitati; tuttavia, il guerriero medievale mantiene il suo sguardo puntato verso la ferinità indossando in battaglia particolari manufatti di natura teriomorfa.

#### 5.4.2 Una traccia sciamanica: il caso del cimiero

Nonostante l'utilizzo di spoglie animali sia poco frequente nella letteratura cavalleresca, alcuni elementi dell'equipaggiamento mantengono una natura teriomorfa: a partire dalla fine del XII secolo, infatti, gli elmi dei cavalieri cominciano ad essere decorati attraverso i cimieri, manufatti ornamentali posti in rilievo nella parte più alta; delle appendici colorate e fantasiose, le quali raffiguravano svariate tipologie di animali e permettevano l'identificazione del loro indossatore.

Come evidenzia Pastoureau, «quale regola generale, sembra che si sia voluto scegliere per il cimiero animali che, per una ragione o per l'altra, ripugnava far entrare nello scudo». <sup>138</sup> Nel suo *Medioevo simbolico*, l'autore si riferisce in modo particolare al cigno, simbolo dell'ipocrisia, oppure ad animali diabolici quali il gatto, la scimmia, il capro, la volpe o la civetta, o ancora mostri e creature ibride come il drago, grifone, liocorno o la sirena.

Nel *Roman de Brut* <sup>139</sup>, l'elmo di Artù viene così descritto (vv. 9518-9523):

Helme avoit en son chief luisant

Et fu d'or li nasaus devant,

Et d'or li cercles environ,

---

<sup>138</sup> Pastoureau, op. cit., p. 281.

<sup>139</sup> *Le roman de Brut par Wace*, op. cit., pp. 52-53.

En som ot portrait un dragon.

En l'elme ot mainte pière clère;

Il ot esté Uter son père.

L'elmo ed il suo cimiero, accanto allo scudo, rappresentano gli unici luoghi dell'armamentario cavalleresco in cui il teriomorfismo dell'eroe medievale appare evidente; in ragione della sua aderenza al corpo del cavaliere, l'elmo funge da maschera simbolica, conservando una sorta di traccia sciamanica.

L'utilizzo di maschere belliche, non a caso, è documentato in origine proprio tra le culture pagano-sciamaniche del nord Europa; il germanico *grima* indica la maschera bellica rituale dei Germani, attributo che ritroviamo anche nella letteratura norrena.

L'elmo possiede una duplice funzione simbolica: da un lato cela l'identità del cavaliere che lo indossa, dando vita ad un magico alone di mistero, dall'altro grazie alla vistosità del cimiero animale, esso esprime l'*alterego* ferino dell'eroe.

Il cimiero teriomorfo, in una certa misura, assume il medesimo ruolo di quelle pratiche mostruose (grida, morso dello scudo, contorcimenti) impiegate dai *berserkir* al fine di terrorizzare e disorientare il nemico. È possibile ipotizzare, infatti, che indossando l'elmo, il cavaliere potenziasse in un certo qual modo la sua bestialità, attingendo la forza ferina dall'animale totemico rappresentato sul cimiero.

Il cavaliere cortese e lo spregiudicato vichingo, come dimostreranno le conclusioni della nostra indagine, mostreranno di possedere una forte affinità, dettata in primo luogo dalla bestialità insita in ognuno di essi.

## CONCLUSIONI

La nostra ricerca prende avvio dalla volontà di indagare filologicamente, attraverso l'analisi di precise tessere testuali, due realtà apparentemente distinte e ideologicamente lontane tra loro: da un lato il mondo delle saghe norrene, dall'altro quello della narrativa cavalleresca tra *chanson de geste* e *roman*.

Illustri ricercatori di fama mondiale hanno già esaminato le principali caratteristiche che contraddistinguono il cavaliere cortese dall'efferato vichingo, tracciando un preciso profilo di uno e dell'altro guerriero; in questa sede, prendendo le mosse dai più autorevoli contributi, abbiamo tentato di proporre una sintesi dei due profili, allo scopo di rintracciare le profonde affinità che legano l'identikit del cavaliere delle narrazioni antico-francesi ai guerrieri arcaici delle tradizioni nordiche.

Analizzando le principali caratteristiche del guerriero-belva norreno, il *berserkr*, ci siamo soffermati in modo particolare sul concetto di ferinità insito negli eroi delle saghe, nonché all'importanza dell'animale nella cultura guerriera vichinga; supportati della magistrale opera di Vincent Samson, versione rivista di una brillante tesi di dottorato, abbiamo riattraversato analiticamente le peculiarità dei *berserkir* nelle antiche saghe norrene e islandesi.

A differenza degli altri guerrieri vichinghi, i *berserkir* possiedono infatti l'abilità di sprigionare una sorta di doppio ferino in battaglia, manifestando la loro ombra animale attraverso uno stato di frenesia furiosa, denominato *berserksgangr*.

Affascinati dalle sensibili analogie con il *furor* bestiale dei cavalieri oitanici, abbiamo tentato di postulare l'esistenza di un particolare tipo di eroe indoeuropeo dai tratti ferini, caratterizzato da alcune specifiche peculiarità:

- A. Una nascita eccezionale contrassegnata da un'ombra ferina (nonostante questa prima possibilità prevalga nei testi norreni, è sovente riscontrabile anche nella letteratura oitanica; la nascita di Artù fornisce a questo proposito un esempio inequivocabile) / l'acquisizione dell'ombra ferina mediante un incontro/scontro con la fiera (tipico nei romanzi cavallereschi in lingua d' *oïl*).
- B. Il più delle volte l'animale totemico è un orso, un lupo o un leone.
- C. La capacità di manifestare un doppio bestiale spesso incontrollabile (il guerriero ferino nel momento in cui sprigiona il suo doppio animale cade in uno stato confusionale, come se l'ombra bestiale agisse a sua insaputa durante lo scontro).
- D. Una forza sovrumana (spesso accentuata nei testi mediante le figure retoriche dell'iperbole e della ripetizione).
- E. Una straordinaria invulnerabilità.

Nella letteratura oitanica, così come nelle saghe vichinghe, tra l'eroe e l'animale si instaura un'intima e oscura connessione; ciò nonostante, mentre nelle saghe la ferinità è insita nell'eroe sin dalla nascita, costituendo una sorta di marchio unico e distintivo, nella letteratura cavalleresca in lingua d' *oïl* il protagonista deve necessariamente vincere la sua ombra prima di potersene appropriare.

L'incontro/scontro con la belva, infatti, risulta di centrale importanza per la costituzione dell'identità eroica e ferina del cavaliere: nel momento in cui l'eroe trionfa sull'animale, l'ombra della fiera si sostituisce a quella dell'uomo, dando vita ad un doppio bestiale; un eroe invincibile che pur mantenendo intatti i suoi tratti umani acquisisce e sprigiona una forza ferina senza precedenti.

Durante gli scontri la ferocia bestiale del cavaliere emerge con tutta la sua forza: l'equilibrato eroe cortese scompare improvvisamente, lasciando il suo posto a un uccisore perfetto, quasi una letale macchina da guerra. Come i *berserkir*, i paladini della letteratura cavalleresca agiscono quasi in uno stato di *trance* sciamanica, lo stesso Artù nel momento in cui stritola a morte il suo amato coppiere sembra non essere cosciente della sua terribile azione.

Nel capitolo secondo, anomalo rispetto alla linearità della nostra ricerca, ci siamo brevemente soffermati sull'eroe metamorfico dell'epopea irlandese, Cú Chulainn il quale, pur non appartenendo al mondo norreno o a quello romanzo, presenta tutte le caratteristiche tipiche del guerriero-belva.

Questo rapido *excursus* celtico, oltre a dimostrare la chiara presenza di una specifica tipologia di eroe indoeuropeo all'infuori dei confini della nostra ricerca, funge anche da anello di congiunzione tra le diverse letterature medievali: non si può escludere, infatti, che il sostrato celtico presente in larga misura alla base dei racconti arturiani abbia, per mezzo di un complesso substrato ancestrale e folklorico, influenzato motivi e personaggi della letteratura cavalleresca in lingua d'*oïl*, travasando alcuni tratti morfologici del guerriero-belva in seno ai romanzi cortesi.

Nonostante i secoli altomedievali siano caratterizzati dalla volontà di sopprimere ogni residuo di paganesimo, perseguendo in particolar modo i riti e le mascherate animali, elidere l'intricato rapporto millenario tra uomo e fiera risulta impossibile; per questo motivo l'animale continua ad avere un ruolo centrale non solo nella quotidianità dell'uomo medievale ma anche nella coeva letteratura, investendo soprattutto ambienti conservativi come quello marziale.

Le conclusioni della nostra breve indagine non ci permettono di stabilire con certezza dove e quando nasca questa particolare tipologia di guerriero sciamanico (nemmeno un'indagine di vasta scala riuscirebbe forse a rispondere ad un quesito tanto complesso); tuttavia, riprendendo gli estremi della nostra ricerca, possiamo affermare che l'esistenza di questo eccezionale guerriero all'interno di contesti tanto diversi e geograficamente lontani, permette di accorciare notevolmente la distanza ideologica che si è soliti interporre tra i temibili vichinghi e i campioni militari del mondo cristiano e della letteratura cortese.

## BIBLIOGRAFIA

### **Bibliografia primaria**

*Aliscans*, mit berücksichtigung von Wolframs von Eschenbach Willehalm, kritisch herausgegeben von Gustav Rolin, Leipzig, O. R. Reisland, 1897.

*Biblia Sacra. Vulgatae Editionis*, Nova editio accurate emendata. AD 2012, Milano, San Paolo Edizioni, 2003.

*Der altfranzösische girart*, nach der einzigen bekannten handschrift mit einleitung, anmerkungen und glossar zum Ersten Male herausgegeben von Heinrich Gelzer, Dresden, Éditeur scientifique, 1913.

*Erec und Enide von Christian von Troyes*, herausgegeben von Wendelin Foerster, Halle, Max Niemeyer, 1890.

*Girart d'Amiens, Escanor. Roman arthurien en vers de la fin du XIIIe siècle*, édition critique par Richard Trachsler, Genève, LE B, 1994.

*Grettis Saga Ásmundarsonar*, herausgegeben von R.C. Boer, Halle, Max Niemeyer, 1900.

*Il Gododdin*, a cura di F. Benozzo, Milano, Luni, 2000.

*La Chanson des Quatre fils Aymon*, introduction, description des manuscrits, notes au texte et principales variantes par Ferdinand Castets, Montpellier, Coulet et Fils Editeur, 1909.

*La Chevalerie d'Ogier de Danemarque: canzone di gesta*, a cura di Mario Eusebi, Milano, Istituto Editoriale Cisalpino, 1963.

*La Chevalerie Vivien*, publiée par A. L. Terracher, Paris, Librairie ancienne Honoré Champion Éditeur, 1909.

*La Germania / Tacito*, a cura di Scevola Mariotti, Torino, Loescher, 1990.

*La grande razzia [Tàin Bó Cúailnge]*, a cura di Melita Cataldi, Milano, Adelphi, 1996.

*La mort Aymeri de Narbonne*, publiée d'après le manuscrits de Londres et de Paris par J. Couraye du Parc, Paris, Société des anciens textes français, 1882.

*La Mort le roi Artu*, a cura di J. Frappier, Droz, Ginevra e Minard, Parigi, 1964.

*Le Bestiaire des Tierbuch des normannischen Dichters Guillaume le Clerc*, mit einleitung und glossar herausgegeben von Dr. Robert Reinsch, Leipzig, O. R. Reisland, 1892.

*Le chevalier au lion ou Le roman d'Yvain*, édition critique d'après le manuscrit B.N. fr. 1433, traduction, présentation et notes de David F. Hult, Paris, Librairie générale française, 1994.

*Le roman de Brut par Wace*, publié pour la première fois d'après les manuscrits des Bibliothèques de Paris, commentaire et notes par Le Roux de Lincy, Rouen, Édouard Frère Éditeur, 1838.

*Le roman de Perceval ou le Conte du Graal*, publiée d'après le ms. fr. 12576 de la Bibliothèque nationale par William Roach, Genève, Droz, 1956.

*Le roman de Renart*, publié par Ernest Martin, Strasbourg, K. Trübner Editeur, 1882.

*Le roman de Tristan en prose. Tome I: Des aventures de Lancelot à la fin de la «Folie Tristan»*, édité par Philippe Menard, Genève, Droz, 1987.

*Les deux poèmes de la Folie Tristan*, publiés par Joseph Bédier, Paris, Société des anciens textes français, 1907.

*Li Roumans de Berte aus grans piés par Adenés li Rois*, poème publié d'après le manuscrit de la bibliothèque de l'Arsenal, avec notes et variantes par M. Aug. Scheler, Bruxelles, Comptoir Universel, 1874.



*Merlin: roman en prose du XIIIe siècle*. T.1 / publ. avec la mise en prose du poème de Merlin de Robert de Boron d'après le manuscrit appartenant à M. Alfred H. Huth par Gaston Paris et Jacob Ulrich, Paris, Société des anciens textes français, 1886.

*Raoul de Cambrai*, édité par W. Kibler, trad. par S. Kay, Paris, Librairie Générale Française, 1996.

Saxo Grammaticus, *Gesta Danorum*, VII, II, 11, traduzione italiana a cura di Ludovica Koch e Maria Adele Cipolla, Torino, Einaudi, 2003.

*Snorri Sturluson Heimskringla: le saghe dei re di Norvegia*, introduzione, traduzione e commento a cura di Francesco Sangriso, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 2013.

Snorri Sturluson, *Edda*, a cura di Gianna Chiesa Isnardi, Milano, Garzanti, 2016.

*The Continuations of the Old French «Perceval» of Chretien de Troyes*, edited by William Roach, Philadelphia, The American Philosophical Society, 1952.

Theodoricus Monachus, *Historia de antiquitate regum norwagienium*, translated and annotated by David and Ian Mcdougall, London, Viking society for northern research university college, 1998.

## **Bibliografia secondaria**

Enrico Comba e Margherita Amateis, *Le porte dell'anno: cerimonie stagionali e mascherate animali*, Torino, Accademia University Press, 2019.

Georges Dumézil, *Horace et les Curiaces*, Paris, Gallimard, 1942.

Gianna Chiesa Isnardi, *Il lupo mannaro come superuomo*, in: *Il superuomo e i suoi simboli nelle letterature moderne III*, a cura di E. Zolla, Firenze, 1973, pp. 11-37.

Gustave Desnoireterres, *De l'Enquête franque et des origines du jury*, t.VI, Bulletin de la Société des Antiquaires de Normandie, Normandie, 1873.

Jacques Le Goff, *Le Christianisme et les rêves*, in: *I sogni nel Medioevo*, (colloque international, Rome, 2-4 octobre 1983), Lessico intellettuale Europeo, éd. Tullio Gregory, Rome, 1985, pp. 171-218.

Jean Claude Schmitt, *Religione, folklore e società nell'Occidente medievale*, a cura di L. Carle, Bari, Laterza, 1988.

Jean Flori, *La cavalleria medievale*, a cura di S. Morelli, Bologna, Il Mulino, 2002.

Jean Subrenat, *Un point de vue sur la fonction royale sous Philippe-Auguste: le roi Noble dans le Roman de Renart*, in: *Histoire et société, mélanges offerts à Georges Duby*, Aix-en-Provence, Publications de l'Université de Provence, 1992, pp. 167-177.

Jean-Dominique Lajoux, *L'homme et l'ours*, Grenoble, Glénat, 1996.

Jen Girgen, *The historical and contemporary prosecution and punishment of animals*, in: *Animal Law Review at Lewis & Clark Law School*, Portland, 2003, pp. 98-131.

Joyce Salisbury, *Human beasts and bestial humans in the Middle Ages*, in: *Animal Acts*, eds Jennifer Ham Matthew Senior, London, Routledge, 1997, pp. 9-22.

*Lais bretons (XII<sup>e</sup>- XIII<sup>e</sup> siècles): Marie de France et ses contemporains*, édition bilingue établie, traduite, présentée, annotée et revue par Nathalie Koble et Mireille Séguy, Paris, Honoré Champion, 2018.

Mario Mancini *et alii*, *La letteratura francese medievale*, a cura di Mario Mancini, Roma, Carocci, 2020.

Michel Pastoureau, *Medioevo simbolico*, a cura di Renato Ricciardi, Bari, Laterza, 2009.

Philippe Walter, *Artù, l'orso e il re*, a cura di Milvia Faccia, Roma, Edizioni Arkeios, 2005.

Sveinbjörn Egilsson, *Lexicon Poeticum Antiquæ Linguae Septentrionalis*, Copenhague, Edidit Societas Regia Antiquarium Septentrionalium, 1860.

Vincent Samson, *I Berserkir. I guerrieri-belve nella Scandinavia antica, dall'Età di Vendel ai Vichinghi (VI-XI secolo)*, Roma, Settimo Sigillo, 2016.

## RINGRAZIAMENTI

Il mio cuore, oggi, è come un'onda anomala che sovrasta la spiaggia, si contiene a fatica. Gli anni della magistrale sono stati lieti ma turbolenti, irrequieti e placidi al medesimo tempo; ho dovuto affrontare diverse sfide, alcune piacevoli, altre meno. Due solide àncore, fissate nel profondo e spaventoso mare della vita, mi hanno sempre tenuta salda alla realtà: gli affetti quotidiani ed il mio profondo amore per il sapere.

Non mi dilungherò su quest'ultimo, mi limiterò solamente a sottolinearne l'estrema importanza che ha per la mia vita; ogni sfida, ogni traguardo, ogni gioia, ogni dolore, ogni cosa della mia esistenza bella o brutta che sia, si appoggia sulla concreta possibilità di imparare qualcosa di nuovo ed io ne sono estremamente grata, grata per tutto ciò che ho imparato e che ancora devo imparare. La prima àncora, quella più importante, alla quale dedico il mio elaborato e la mia gioia sono le persone che circondano la mia vita, rendendola incredibilmente magica.

Ringrazio i miei genitori per il loro estremo amore, per aver sempre creduto in me e per avermi dato l'incredibile possibilità di studiare; ringrazio mio padre per la sua saggezza e mia madre per la sua tenacia. Ringrazio entrambi per aver dato al mondo una splendida creatura, la mia amata sorella, una delle persone più speciali che la vita potesse donarmi.

Grazie Giuliana, grazie per essere come sei, grazie per essermi sempre accanto. È pur vero che i fratelli di sangue non si scelgono, ma io se potessi ti sceglierei un'infinità di volte; la tua vita adulta inizia in questo preciso momento, e tu, mia dolce sorella, ti meriti ogni bellezza di questo mondo.

Grazie a Giulia per il suo amore incondizionato, per le sue premure, per la sua dolcezza. La vita insieme a te ha tutto un altro sapore; hai l'incredibile capacità di rendere ogni cosa migliore, come per magia. La tua luce irradia la mia esistenza ed io, oramai, non saprei più vagare nelle tenebre senza di te. Sei la mia speranza, il mio futuro, la mia gioia più grande. Sei l'eccezionale promessa di una vita colma di felicità.

Grazie a Tina per essere cresciuta con me, per avermi condotto in mondi incantati, per essere la persona più particolare e preziosa che potessi incontrare. Grazie per le risate che abbiamo condiviso, per le avventure che abbiamo affrontato e soprattutto grazie per essermi sempre stata accanto. Sei un'amica speciale, unica e inimitabile.

Grazie a Daniela, Nicolas, Silvia e Filippo. Siete la famiglia che mi sono scelta e di cui vado orgogliosa. Grazie a Daniela per la sua forza ed il suo coraggio, grazie a Nicolas per la sua spensieratezza gioiosa, grazie a Silvia per la sua brillante sagacia e grazie a Filippo per la sua estrema sensibilità. Siete i cavalieri che qualunque paladino desidererebbe al proprio fianco.

Grazie di cuore a tutti gli amici vicini e lontani che sono sempre stati presenti lungo il mio cammino.