



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli studi di Padova

Dipartimento di studi linguistici e Letterari

Corso di Laurea Triennale in
Lettere
Classe X

Tesi di Laurea

**Dal furor marziale al Joi cavalleresco:
incivilimenti della figura guerriera tra
epica e cortesia**

•

-

- **Il guerriero confine tra due mondi**

Per avvicinarsi al meglio alla figura del cavaliere, è necessario porsi, come primo obiettivo, una più generale premessa riguardo a ciò che l'immaginario collettivo è solito attribuire alla figura in questione. Al di là della parentesi storica e del processo che ha dato origine all'ascesa della classe in esame, il cavaliere di fatto è un militare, uno specialista delle armi, un guerriero. E proprio la natura di questo guerriero, come di ogni altro, possiede alle sue fondamenta una forte ambiguità, ambiguità esprimibile attraverso ciò che canonicamente si definisce come *furor*. Carattere distintivo di ogni bravo cavaliere è la sua capacità di affrontare e di abbattere ogni antagonista, sia egli un infedele o una mostruosità che terrorizza gli uomini. Questo stato di particolare eccitazione omicida da sempre è presente in tutte le tradizioni epiche, ed è propria di ogni figura d'eroe protagonista. Ma, procedendo per gradi, questi eccessi di *furor* non sono che i sintomi di una più profonda naturale duplicità. Il guerriero è una figura di confine, commistione di due dimensioni: la dimensione umana o divino-creatrice e quella bestiale o demoniaco-distruttrice.

L'*Orlando furioso* di Ariosto è l'opera che più chiaramente esprime la duplicità del cavaliere. Orlando è uno dei più valorosi paladini al servizio della corte di Carlo, incarnazione degli ideali cortesi, ma la disperazione amorosa lo porterà ad impazzire a tal punto che, subirà una vera e propria involuzione bestiale, cadendo in preda al *furor* più squassante e invasivo. Il concetto di duplicità guerriera inoltre lo si potrebbe affrontare adottando un'ottica, per così dire, psicoanalitica. Da questo punto di vista, oltre alla naturale connessione pulsione di vita-aspetto umano e pulsione di morte-aspetto demoniaco, si potrebbe aggiungere la presenza di una potenziale connessione con la dimensione conscia ed inconscia. Non a caso Heinrich Zimmer analizzando le gesta di "*Yvain ou le chevalier au lion*" andrà a concludere che:

[...] la lunga avventura di Ivano acquista un nuovo più alto significato, mediante un processo di faticosa reintegrazione egli riconquista gradualmente ciò che possedeva all'inizio, quando, muovendosi come in sogno, era giunto per la prima volta alla Fontana della Vita.

Ovvero

Egli riesce a raggiungere una fusione armoniosa della sua personalità cosciente e di quella inconscia, la prima consapevole dei problemi e dei fili conduttori del mondo visibile fenomenico, la seconda capace d'intuire le sorgenti più profonde dell'essere dalle quali sgorgano perennemente sia il mondo fenomenico sia il suo testimone cosciente.

Ecco che, questa ulteriore chiave di lettura porta a concludere che entrambi gli opposti oltre ad essere elementi propri, tipici dell'archetipo guerriero, sono i caratteri che permettono all'eroe di ascendere alla sua funzione oltremondana, funzione a cui è stato possibile arrivare, in questo caso preciso, grazie all'incontro con il leone; "forza vitale brutta nel suo aspetto più maestoso"

Il concetto di integrazione, o meglio, reintegrazione di cui parla Zimmer, è direttamente connessa alla risoluzione ultima dell'identità eroica. Parte delle gesta che un eroe è votato a compiere servono "ora in un racconto di iniziazione, per la gloria dell'eroe novizio, ora in un racconto di conferma o di promozione per la gloria di un eroe che ha già dato prova di sé", la ricerca o la conferma della propria identità, può quindi considerarsi il fine o lo scopo ultimo dell'avventura affrontata. La ricerca della fonte intrapresa da Yvain, per quanto possa sembrare un'asserzione azzardata, non è perseguita esclusivamente per motivi d'onore e d'amor proprio, ma poiché, parte del suo stesso essere la reclama. Per ascendere alla dimensione oltremondana, è necessario quindi riconoscere ed integrare anche la parte più oscura della propria identità. L'uccisione e la susseguente assimilazione del drago, con tutto ciò che la sua carica bestiale o demoniaca è in grado di trasmettere, ne è uno degli esempi più lampanti.

Sigfried eroe protagonista del poema epico germanico "*I Nibelunghi*", possiede una peculiare caratteristica assimilata in seguito alla lotta contro il drago Fafnir. l'eroe dopo aver sconfitto la bestia ed essersi bagnato nel suo sangue, acquisisce una resistenza fisica tale che, nessun'arma può ferirlo, tuttavia "non ha soltanto aumentato la resistenza della propria pelle, ma ha acquisito di fatto la pelle del drago nel cui sangue si è bagnato, ibridandosi con esso". Il drago diventa parte dell'eroe stesso. La parte precedentemente assente, attraverso la lotta, ritrova la sua natura originaria nel

corpo del protagonista, o per meglio dire si innalza.

Entrambi i casi di Sigfried e Yvain pur essendo diametralmente opposti, (ma nemmeno più di tanto), vanno ad individuare una dinamica importante; l'eroe per ascendere al suo destino deve riconoscere, affrontare ed inglobare la belva interiore, in quanto, solo attraverso una forza oltre-umana o bestiale, il campione sarà in grado di assolvere alle sue responsabilità.

L'insieme di responsabilità citate a cui l'eroe acconsente di farsi carico, dal momento che decide di intraprendere il viaggio a lui destinato, sono state individuate e più volte approfondite da Georges Dumézil durante i suoi studi relativi agli "*Aspetti della funzione guerriera presso gli indoeuropei*". L'autore spaziando attraverso le numerose tradizioni mitologiche indoeuropee e utilizzando un approccio comparativo, arriverà a distinguere le così definite tre funzioni: Funzione di sovranità e amministrazione magico-religiosa, funzione di forza e funzione di fecondità o benessere. L'integrazione della natura bestiale propria del drago, è ovviamente connessa alla capacità dell'eroe di adempiere a quella che viene definita da Dumézil la seconda funzione, ovvero della forza guerriera. Funzione ponte, e spesso lo si riesce a riscontrare, attraverso il quale l'eroe sarà in grado di ascendere a una delle altre due sfere. Non è un caso che spesso il cavaliere dei romanzi cortesi, grazie alle sue gesta militari, riesca a conquistare una dama (funzione di fecondità) o a farsi attribuire un ruolo di custode o sovrano (funzione magico-religiosa).

Il cavaliere in sostanza, così come ogni altro guerriero, è un ibrido, un essere sospeso tra due mondi e due distinte identità, che nella sua figura e nel suo modo d'essere convivono rimescolandosi. Uno dei racconti folkloristici, in questo caso appartenente alla famiglia celtica, esprime al meglio questa profonda connessione tra natura guerriera e animale. Il *mabinogi di Math, figlio di Mathonwy* ne è una delle varianti più interessanti.

“Gli eroi principali, derivati da figure mitiche, sono il gruppo designato con il nome collettivo di Figli di Don. [...] i maschi sono Gwydion, Eveidd, Gilvathwy, Govannon, Amaethon, ai quali si aggiunge un'unica sorella, Aranrhod, a sua volta madre dell'illustre Lleu- il Lug irlandese, il Lugus dei galli-. Le funzioni del primo dei cinque fratelli e degli ultimi due sono chiare: in ogni circostanza, in questo Mabinogi e altrove, Gwydion è un grande stregone,

mentre Govannon e Amaethon, come indicano i nomi sono il Fabbro e l'Agricoltore”.

La vicenda si apre con l'introduzione del re Math il quale, fuorché in tempo di guerra, aveva l'abitudine di dover sempre appoggiare i piedi sul grembo di una vergine; abitudine probabilmente direttamente connessa alla tradizione veterotestamentaria sunamitica, che prevedeva, secondo un'ottica magico-religiosa, l'accoppiamento di un sovrano con una giovane impubere, al fine di affermare la propria legittimità sacra a governare. Un giorno Gilvathwy si innamorò follemente della giovane, allora preposta a questo compito specifico. Gwydion, lo stregone, osservando il sempre più grave spossamento del fratello, decise quindi di aiutarlo a consumare la propria passione amorosa, così creò per fantasmagoria, una guerra crudele con un paese vicino. A causa dell'inaspettato conflitto, il re venne costretto a lasciare la vergine nel suo palazzo, partì con l'esercito, e Gilvathwy poté soddisfare la sua passione prima di partire a sua volta. Il re Math anch'egli stregone, al suo ritorno, venuto a conoscenza del misfatto, decise di imporre ai due complici una punizione significativa: Con due colpi di bacchetta magica trasformò Gilvathwy in cerva, Gwydion in cervo e li condannò a vivere in coppia, nei boschi, per un anno. Allo scadere del tempo fissato, i due animali tornarono a corte accompagnati da un robusto cerbiatto. Altri due colpi di bacchetta trasformarono la cerva in cinghiale, il cervo in cinghiale e intanto Math dava forma umana al cerbiatto imponendogli il nome di Hyddn “*derivato da Hyd, cervo*”. Alla fine dell'anno la coppia ricomparve con un cinghiale che il re trasformò in ragazzo dandogli il nome di Hychtwyn “*derivato da hwc, porco*” e intanto il cinghiale fu trasformato in lupa e la cinghiale in lupo. Dopo l'ennesimo anno di vita brada i due ritornarono accompagnati da un bel lupacchiotto. Il cucciolo fu prontamente mutato in uomo con il nome di Bleiddwn “*derivato da blaid, lupo*” ma questa volta lo stregone e sovrano Math, decise che la punizione fosse stata sufficiente. Gwydion e Gilvathwy si ritrovarono di nuovo due uomini come tre anni prima. Una terzina rivela la finalità di questa operazione singolare:

Tre figli dal perverso Gilvaethwy:
tre veri eccelsi guerrieri
Bleiddwn, Hyddwn, Hychtwyn il lungo.

Guerriero e animale, come individuato da Dumézil, da sempre possiedono una profonda connessione. Non è un caso che gli eroi protagonisti delle saghe o dei racconti epici spesso nel culmine dell'azione vengano descritti come predatori impegnati in una caccia. Questa analogia tuttavia fa riferimento ad una dimensione molto più arcaica o primordiale, dimensione remota, in cui gli uomini non erano altro che cibo per i grandi predatori. Barbara Ehrenreich durante la sua ricerca all'origine della passione per la guerra, individua la presenza di un trauma, che progressivamente andrà a plasmare molti degli atteggiamenti propri dell'uomo: la paura di essere preda. In un mondo dominato dalle forze della natura, in cui ogni minimo cambiamento poteva segnare la differenza tra la vita e la morte e in cui ogni creatura, eccetto l'uomo, era dotata di zanne, artigli o corna non è difficile immaginare l'incredibile precarietà del genere umano, genere che allora poteva contare su ben pochi strumenti di sostentazione. Psicologicamente parlando, l'immaginario epico con le sue mostruosità più suggestive, non può che essere una proiezione inconscia dei più grandi e reali pericoli dei tempi remoti.

Di fronte alla mostruosità del predatore l'uomo preistorico possedeva solo due opzioni, una consisteva nella fuga, l'altra nella lotta. Ecco che l'uomo è costretto a subire una metamorfosi. Osserva e analizza la natura animale, imita i branchi, il loro modo di agire. Si tratta del primo passo dell'uomo verso la condizione di cacciatore. Cacciatore che presto diventerà l'uccisore di belve: l'eroe epico della tradizione mitologica. Eroe che attraverso le già citate imprese riuscirà ad ascendere nella catena alimentare, diventando egli stesso un predatore:

Most cultures have marked the transition from potential prey to potential predator with initiation rites, and these often seems to be quite vivid and literal reenactments of the primal encounter with a man-eating predator beast.

Ma L'affermazione della Ehrenreich permette di compiere un ulteriore passo in avanti. L'autrice utilizza il termine "Rites" ovvero un termine direttamente connesso alla dimensione sacra. Molte delle divinità tradizionali, specialmente le divinità guerriere, spesso erano connesse ad una loro controparte animale propria: Wotan-Odinn è noto per possedere qualità metamorfiche, In Egitto Sekmet viene ritratta come

leonessa, lo stesso Giove, nella tradizione greca poteva essere rappresentato come Zeus Lykaios, il lupo. Ma l'immagine forse più suggestiva che permette di connettere la dimensione sacra alla natura predatrice è la figura del Leviatan. Leviatan viene ripreso più volte nell'antico testamento e negli apocrifi, ma è nel racconto di Giobbe che esso viene descritto in tutta la sua maestosità. Esso è una creatura mostruosa, una belva chimerica mezzo coccodrillo e mezzo serpente, molto simile alla figura di un drago archetipico:

I suoi denti sono terribili tutt'intorno.
Le sue squame sono il suo orgoglio,
strette insieme come da un saldo sigillo...
dalla sua bocca escono luci ardenti,
e sprizzano faville di fumo,
come da una caldaia che bolle.

Il Signore aveva creato Leviatan per una ragione, insegnare agli uomini che essi non erano al primo posto, né al secondo “*nella catena alimentare della potenza e della gloria*”. Dio era onnipotente, Leviatan potente, tutto il resto veniva dopo. La descrizione che viene fatta in seguito, non è difficile immaginarla come la descrizione dei primi uomini di fronte ai grandi predatori che dominavano allora la terra:

La freccia non può volgerlo in fuga;
sono stoppia per lui le pietre del fromboliere.
Come stoppia valgono i dardi;
egli ride al vibrare di una lancia.
Pietre aguzze sono sotto di lui;
[...] Egli vede tutto ciò che sta in alto;
è il re su tutti i figli della superbia.

Se ora colleghiamo le già citate imprese di Yvain e Sigfried, così come di ogni altro eroe uccisore di mostri. La loro parte animale, predatoria o demoniaca non è che un ulteriore elemento proprio di una più profonda connessione all'oltremondano o al sacro.

Al di là delle dimensioni accennate è innegabile che “sia per un dono di metamorfosi

sia per un'identità teratologica, il guerriero per eccellenza possiede un'autentica natura animale”

- **La tradizione scandinava: Belve o uomini?**

Tra le figure più suggestive della tradizione indoeuropea, la variante scandinava dei *tierkrieger* germanici, nota sotto il nome di guerrieri-belva (*berserkir*), sono gli esempi fisici che meglio esprimono il legame tra natura guerriera e animale. La tradizione scaldica, nonostante citi più volte la presenza di questi singolari personaggi, spesso è caratterizzata da sentimenti contrastanti: Nella tradizione norvegese i guerrieri-belva pare appartengano ad un gruppo di uomini scelti, essi fanno la loro apparizione entro le schiere del re Harald harfgari durante la battaglia navale dell'Hafrsfjord:

Questa battaglia fu la più grande che ingaggiò il re Harlad. Al suo fianco stavano Rognvald de Moerr e molti altri grandi signori, come pure i guerrieri-belve, che venivano chiamati Ulfheðnar (“pellicce di lupo”); portavano dei camiciotti [in pelle] di lupo in foggia di cotta e difendevano la prua della nave reale; ed il re stesso difendeva il ponte di coperta con il più grande coraggio e valore [...].

Nelle tradizioni islandesi, i personaggi noti come guerrieri-belva spesso vengono ritratti come banditi, spadaccini professionisti o parassiti che attraverso le “Leggi del duello” ottengono le ricchezze dei loro avversari, oltre a richiedere, per il più delle volte, la mano della donna su cui hanno messo gli occhi:

Si considerava un grande inconveniente, nel paese, che dei briganti o dei guerrieri-belve sfidassero in singolar tenzone uomini di qualità per (appropriarsi) della loro fortuna o della loro donna.

In ulteriori testimonianze, oltre ad essere ritratti come figure mostruose, per lo più di natura malefica molto simile ai troll o ai giganti dell'immaginario cortese, i guerrieri belva appaiono vicini alla dimensione propria del mondo dei morti. Esempio è la descrizione di uno dei due figli di un certo Ulfs.

Mangiano tutti carne cruda e bevono sangue. Si dice a buon diritto che siano troll più che uomini

Thorolf (...) assomigliava ai suoi nonni materni (...) Grim era nero e brutto, simile a suo padre sia per aspetto che per carattere.

La nerezza, oltre ad apparire in numerose descrizioni di *berserkir*, è un chiaro riferimento alla dea Hell, custode del mondo dei morti, il cui volto è caratterizzato da una mostruosa duplicità: pallido da un lato e nero dall'altro.

La *storia degli Ynglingar (Yinginga saga)*, realizzata da Snorri Sturluson, storico islandese vissuto probabilmente intorno al XII-XIII secolo, fornisce un ritratto particolarmente suggestivo dei guerrieri in questione. La saga, utilizzata per esprimere le origini leggendarie della dinastia degli Ynglingar, di fatto è un'opera pseudo-storica il cui personaggio principale, *Öðinn*, viene descritto come sovrano di un santuario chiamato *Àsgarð* dove regna con dodici preti. *Öðinn* pare risulti un capo eminente, grande guerriero ma anche indovino e mago. Le qualità magiche del dio, in questo caso, pare forniscano una protezione singolare ai suoi uomini:

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 il loro scudo ed erano forti come orsi o tori; uccidevano gli altri, ma ne il ferro ne il fuoco facevano loro del male. Questo veniva chiamato "furore dei guerrieri belve".

Berserksganger viene qui definito, lo stato di *furor* estatico al quale gli uomini di *Öðinn* si abbandonano. *Furor* che lo si vede direttamente connesso alla natura propria degli animali selvatici (*furiosi come cani o lupi*). Ma il *furor* qui descritto pare non si limiti ad un semplice sfogo di eccitazione omicida. I guerrieri-belva (*berserkir*) affrontano la battaglia senza corazza ma sono *forti come orsi o tori*, mordono lo scudo e *ne il ferro ne il fuoco faceva loro del male*. L'invulnerabilità al fuoco è un tratto che tipicamente lo si associa ad uno stato di trance sciamanico tuttavia, in questo caso, l'invulnerabilità è totale e si accenna ad una pratica singolare lo *shield-bieting* (morso dello scudo). Questa pratica non risulta rara nel corpus delle testimonianze scandinave, essa viene spesso accompagnata da urla spaventose e latrati selvaggi. Ljotr il pallido, nella Egils saga, alla vista del suo avversario viene immediatamente

invaso dal furore dei guerrieri-belve e si mette ad urlare spaventosamente mordendo il bordo del suo scudo. Gerard breen associa questa pratica singolare ad una delle formule magiche proprie di *Öðinn*, il canto sotto lo scudo:

So questa (formula magica),
l'undicesima se devo alla battaglia
portare vecchi amici:
sotto lo scudo canto ed essi
avanzano con potenza,
indenni diretti al combattimento,
indenni al ritorno dal combattimento,
indenni ne ritornano.

Da questo punto di vista, le proprietà sovrumane dei guerrieri-belva risultano direttamente connesse alla magia Odinica. Durante la battaglia, a quanto pare, il dio monocoloro lancia un doppio sortilegio, il primo per indebolire i suoi nemici, il secondo per incrementare le prestazioni fisiche dei suoi uomini. Grazie alla protezione divina, questi guerrieri si lasciano quindi prendere da una furia omicida che moltiplica le loro forze. Non è un caso che il nominativo stesso di *Öðinn*, *Wodan* nell'antico inglese o *Wuotan* dall'antico alto tedesco, rimandi costantemente ad un unico aggettivo: *òðr-*, *wod-*, *wuot-* ognuno dei quali possiede un significato ricorrente; furioso, spirito o ispirazione. Per citare una formula assai nota, proveniente dal cronista Adamo di Brema, *Wodan, id est furor*. Lo stato di trance marziale a cui si abbandonano i guerrieri-belve, in altre parole, non può che essere giudicato un vero e proprio invasamento divino. Ma la peculiare condizione estatica, non si limita ad un'apparente invulnerabilità, essi si comportano come vere e proprie bestie selvagge. I due termini che spesso si possono recuperare nella tradizione scandinava e a cui vengono associati questi individui sono appunto *Berserkir* e *Ulfheðnar*. Al di là delle molteplici interpretazioni riguardo all'origine etimologica e al significato dei due sostantivi, molto probabilmente esprimono rispettivamente il concetto di camicie d'orso e pellicce di lupo. Il termine *Bersekr* tuttavia viene e verrà progressivamente utilizzato, per indicare più in generale un guerriero-belva o un guerriero furioso. L'effettivo utilizzo di pelli d'animale come unica forma difensiva in battaglia non

risulta essere un'usanza particolarmente rara, presso le popolazioni germaniche molti storici antichi, vedi Tacito, spesso fanno riferimento a questa singolare usanza. Senza dubbio una popolazione la cui cultura sia profondamente influenzata da un ideale guerriero, non è difficile da immaginare con un generale disdegno per l'equipaggiamento difensivo, molto probabilmente con lo scopo di esaltare l'azione militare. Le pellicce tuttavia possiedono un loro significato, questi uomini non le stanno semplicemente indossando ma stanno entrando in comunione con la dimensione ferina che esse rappresentano, comportandosi come veri animali, da qui le urla e i grugniti. In numerose tradizioni folcloristiche, i travestimenti indossati spesso sono un tramite magico, un mezzo attraverso il quale "l'individuo attinge a un livello superiore di conoscenza e di potere spirituale". In questo specifico caso, il travestimento dei guerrieri-belva, molto probabilmente fa riferimento ad una tradizione antropologica teriomorfa. Samson prendendo in esame parte dei reperti archeologici ritrovati in territorio scandinavo, individua in molte testimonianze iconografiche la ricorrenza di figure con maschere animali, all'interno di un periodo che va dal 700 o 600 a.C fino all'età del ferro, iniziata in scandinavia attorno al 500 a.C. Non è un caso che *Öðin* oltre a possedere una diretta affinità con particolari tipi di animali, quali il corvo o il lupo, sia noto anche per le sue qualità metamorfiche:

Ma quando stava fra gli eserciti, appariva selvatico e terribile ai suoi nemici, e la ragione era che possedeva l'arte di cambiare a piacimento apparenza e forma

Öðin viene qui definito come *Öðinn skipti hǫmum* "Odino cambiava hamr", "aveva il potere di metamorfizzarsi". Il sostantivo *hamr* qui utilizzato, secondo la tradizione, possiede più di un unico significato, uno dei quali è direttamente connesso al concetto di anima mobile ovvero di *fylgja*, una figura femminile che esercita il ruolo di spirito tutelare, di alter ego capace di separarsi dal corpo e a tratti manifestarsi sotto una forma animale. In altre parole *fylgja* è l'aspetto fisico con cui l'anima può manifestarsi. Ma *hamr* significa anche abito o "apparenza esteriore degli esseri viventi". Nella tradizione scandinava, a quanto pare, non vi è alcuna differenza tra apparenza e aspetto fisico dell'anima: Un travestimento, di fatto, è la manifestazione fisica dell'essere secondo (*fylgja*) che abita l'individuo. Ecco che i *berserkir* o *ulfheðnir*, sono uomini che abbandonandosi all'estasi omicida o per meglio dire al *furore dei guerrieri belve*, subiscono sia un invasamento divino, sia una vera e propria

metamorfosi in lupi o orsi, grida, urla e manifestazioni di efferatezza servono ad esteriorizzare l'essere secondo che abita in loro, essi sono *Eigi einhmar, hammrammir* "l'uomo che non è fatto di un solo hamr". I guerrieri-belva, proprio attraverso il mascheramento in lupo o orso, non solo entrano in comunione con la dimensione ferina ma con la dimensione divina stessa, il travestimento teriomorfo è il tramite magico attraverso il quale essi ascendono ad uno stato oltre-umano. Ecco che la duplicità propria dell'archetipo guerriero qui trova la sua sintesi più peculiare: Belva e uomo, nel culmine del *furor*, diventano una cosa sola e proprio grazie a questo invasamento metamorfico, il guerriero riesce ad ascendere alla sua controparte divina ovvero alla funzione di *Einherjar*.

Einherjar sono gli uomini membri della schiera scelta di *Öðin*, gli eroi che dall'inizio del mondo sono morti sui campi di battaglia e si sono dimostrati valorosi abbastanza da essere scelti come sua personale compagnia ultraterrena, recuperati dalle *Valkyrjur*, loro custodi e compagne femminili, essi ora appartengono alla dimora fiabesca nota con il nome di *Valhöll*, il cui tetto è composto da scudi dorati a mo' di asse, "il cinghiale *Sæhrimnir*, divorato ogni giorno, ritorna integro ogni sera e di nuovo viene cotto nel paiolo *Elðrìmnir* grazie all'intervento del cucciere *Anðrìmnir*; ogni sera le mammelle della capra *Heiðrùn* riempiono di idromele un immenso catino e tutto il tempo che gli eletti non impiegano in questa imbandigione prodigiosa, lo dedicano a quella che fu la loro passione terrena: ogni mattina prendono le armi, escono e combattono giorno dopo giorno..." Gli *Einherjar* sono di fatto l'esercito dei morti in battaglia, esercito di morti che viene ripreso nella tradizione folcloristica germanica attraverso il tema della caccia selvaggia: Un enorme raid composto dai furiosi spiriti dei defunti, diretto da *Oden-Wotan* a cavallo di *Sleipnir* attraverso il cielo e la terra. Dumézil suggerisce che il secondo elemento del loro nome (*ain-aharijar*) faccia riferimento alla tribù germanica degli Harii presso il quale Tacito ne compone una descrizione, fedele ad un immaginario proprio del regno dei morti:

[...] Superano quanto a forza i popoli che ho appena elencato; selvaggi, essi accrescono la loro ferocia naturale servendosi di artifici e sfruttando il mutare del tempo: scudi neri, corpi imbrattati; per i combattimenti scelgono notti fitte e, grazie all'orrore che così ispira nell'oscurità questo esercito lugubre, seminano il terrore; nessuno tra i nemici regge questo spettacolo inconsueto e quasi

infernale, poiché in ogni lotta gli occhi sono i primi ad essere vinti.

- **Metamorfosi e spossatezza**

Il travestimento teriomorfo a cui ricorrono i guerrieri-belva per estrinsecare l'essere secondo che gli abita, di fatto può considerarsi un tramite magico attraverso il quale essi promuovono il loro passaggio da identità umana ad identità animale. Questo passaggio nelle tradizioni scandinave viene spesso ripreso come una vera e propria metamorfosi fisica. È il caso della coppia padre e figlio *Sigmundr* e *Sifjoli*. Il racconto presente nella *Volsunga saga* esprime esattamente quanto il mascheramento in animale selvatico, in questo caso attraverso un paio di pellicce di lupo, sia profondamente connesso ad un cambiamento naturale. Un giorno Sigmundr e Sifjoli durante un'uscita attraverso la foresta, si imbattono in un capanno, ed entrandovi notarono due giovani di stirpe reale che giacevano addormentati: Essi erano stati vittime di un sortilegio a causa del quale, per un periodo di nove giorni venivano costretti a vivere come lupi selvatici. Appese alla parete, vi era una coppia di pellicce di lupo:

Sigmundr e Sinfjotli indossarono le pelli e non riuscirono a venirne fuori, per ritornare alla propria natura, prima di quel tempo. Ed emettevano ululati di lupo. Ma distinguevano l'uno le voci dell'altro. Poi lasciarono la campagna e ognuno di loro andò per la propria strada. Strinsero tra di loro un patto: avrebbero attaccato fino a sette uomini alla volta, ma non di più, e ognuno avrebbe lanciato un ululato, prima di trovarsi in pericolo

Sotto le sembianze di lupo i due uomini combatterono per tutti e nove i giorni uccidendo molti uomini di passaggio. Trascorso il periodo di esilio sotto le sembianze animali, padre e figlio tornarono a casa e il decimo giorno, dopo aver acquisito nuovamente la loro forma originaria, decisero di bruciare le pelli stregate affinché non potessero più nuocere a nessuno, spezzando così la maledizione.

Come precedentemente accennato, forma esteriore e rappresentazione fisica dell'anima di un essere vivente; sia esso umano, animale o creatura soprannaturale, all'interno della tradizione scandinava non presenta alcuna distinzione. Le pellicce di lupo indossate da Sigmundr e Sifjoli concentrano in esse, l'essenza dell'identità

animale stessa, zanne e pelo compresi. Ecco che essi infilandosi sotto la pelle della belva subiscono immediatamente una metamorfosi. Molto probabilmente le pellicce con cui vengono ritratti *Berserkir* e *Ulfeðnir*, e il modo con cui venivano utilizzate, non sono che una mimica della tradizione appena descritta.

Il racconto di *Sigmundr* e *Sifjoli* viene più volte ripreso anche come un rito di iniziazione, i giorni trascorsi sotto la forma di lupo sarebbero quindi per *Sifjoli* una sorta di cerimonia, un rito di passaggio alla condizione guerriera, condizione, a quanto pare raggiunta attraverso una serie di omicidi rituali. Questa cerimonia tuttavia potrebbe presentare un'ulteriore funzione: Un rituale votato all'affermazione dell'identità di genere del giovane *Sifjoli*. Non è un caso che in molte culture, fondamentalmente guerriere, si faccia spesso coincidere guerra con mascolinità, un uomo può definirsi tale soltanto dopo che abbia dato prova di sé, spesso partecipando ad un atto di guerra o all'uccisione di un nemico. Tacito fa riferimento ad una pratica, appartenente ai giovani nobili delle tribù germaniche, che consisteva in una costante ricerca di guerre da compiere per affermare il proprio valore. Questa serie di imprese guerriere a cui i giovani andavano incontro, di fatto, potrebbe essere stato un insieme di riti per ascendere allo stato ufficiale di guerriero ma più precisamente di uomo. Ecco che la serie di omicidi rituali compiuti dal giovane sotto forma di lupo non solo gli permetterebbero la transizione ad una condizione guerriera ma anche alla condizione di uomo adulto. Barbara Ehrenreich non a caso definisce la guerra "*one of the most rigidly gendered activities known to humankind*".

Il racconto appena citato tuttavia non è l'unico della tradizione scandinava che fa riferimento alle proprietà magiche di pellicce animali. Pellicce dalle proprietà magiche si possono ritrovare anche nella *Storia di sant'Olaf*.

Ólfr Haraldsson pare sia nato in Norvegia verso il 995, figlio di un sovrano delle Grenland, appartiene al lignaggio del re Harld Harfgari. Fin dalle sue prime spedizioni militari si dimostra subito un grande guerriero e vincitore. La sua conversione alla fede cattolica, probabilmente avvenuta intorno al 1013, data del suo battesimo a Rouen, è la svolta che gli farà decidere di intraprendere un'ultima campagna decisiva di riconquista del regno del suo antenato. Ecco che nel 1030 arruola in Svezia un esercito e si prepara allo scontro decisivo che lo oppone ai capi norvegesi alleati contro di lui. Uno dei capi opposti risulta essere *Thorir*, che pur essendo stato suo barone, deciderà di separarsi dalla compagnia in quanto incapace di accettare la sua

ambizione e vigorosa politica di cristianizzazione.

Uno degli episodi riproposti dallo storico islandese, fa riferimento ad un viaggio compiuto da *Thorir*, precedente alla battaglia, in Lapponia, terra abitata dai “*potenti incantesimi dei Finnici versati nella stregoneria*” dai quali pare il sovrano si sia fatto ritagliare dodici cappotti di pellicce di renne.

Si fece confezionare laggiù dodici cappotti di renne, con tanto di stregoneria che nessuna arma avesse presa su di esse, meno ancora che su una corazza.

La battaglia decisiva, che viene in seguito descritta, riporta di come i cappotti incantati abbiano giocato un ruolo fondamentale per la vittoria di *Thorir* sul sovrano Olaf:

Thorir colpì il re; scambiarono un certo numero di colpi e la spada del sovrano non mordeva quando toccava il cappotto di renna; tuttavia Thorir ricevette una ferita alla mano [...]

Il re disse al conestabile Biorn: ‘colpisci il Cane, sul quale il ferro non morde. Biorn girò l’ascia nella sua mano e colpì con il tallone (di questa). Questo colpo cadde sulla spalla di Thorir; era un colpo dei più potenti, e Thorir titubò (...). Allora, Thorir il cane portò un colpo di lancia al conestabile Biorn, in pieno corpo, e questa ferita gli fu fatale. Thorir dichiarò allora: ‘così abbattiamo gli orsi’.

La battaglia termina con la sconfitta del sovrano cristiano e la conversione del suo antagonista, miracolosamente guarito dalle ferite, toccato il corpo di Olaf.

Nonostante non ci sia alcuna menzione dei termini *ulfeðin* o *berserkir*, come proposto da Samson, *Thorir il cane* e la sua compagnia di undici combattenti probabilmente sono direttamente connessi alla tradizione dei *Tierkrieger*, la variante germanica dei *berserkir* scandinavi. Essi presentano le medesime caratteristiche e con tutta probabilità l’immunità al ferro, qui presentata come un sortilegio dei lapponi, non è che una delle caratteristiche distintive dell’invasamento metamorfico noto come *berserksganger*. Le pellicce di renna, potrebbero quindi ricollegarsi alle proprietà metamorfiche a cui i *berserkir* sono sottoposti, proprietà a cui essi attingono attraverso un tramite magico molto simile a quello utilizzato da Sigmund e Sifjoli. Una delle

varianti del racconto, *la saga leggendaria*, non a caso possiede delle pellicce di lupo al posto dei cappotti di renna, un'ulteriore diretta connessione ai *Tierkrieger* della tradizione.

La metamorfosi animale, come appena accennato, non necessariamente coincide con un vero e proprio mutamento fisico. La trance estatica nota come *berserkersganger o furia dei guerrieri-belve*, viene spesso definita dalle fonti come metamorfosi, così come gli stessi uomini soggetti ad essa vengono definiti capaci di metamorfizzarsi, tuttavia gli individui che si manifestano sotto forme animali, e di fatto sono soggetti anche a mutamenti fisici, raramente vengono definiti propriamente *Berserkir*. Nella *Landmabok*, *Stòròlf* e *Dufþarkr*, protagonisti della vicenda, si ritroveranno a duellare, dopo il tramonto, rispettivamente sotto le forme animali di orso e toro, tuttavia pur essendo definiti *hammrammir*, non vengono descritti come *berserkir*. I rispettivi epiteti che vengono utilizzati a seconda della tradizione sono *Stòròlf [...] kallaðr fjólkunnigr*. “Colui che possiede grandi conoscenze, cioè un mago” e *Dufþarkr var [...] mjök trylldr*. “*Dufþarkr era [...] assai versato nella magia*”. Essi di conseguenza appartengono più propriamente ad una dimensione esclusivamente magica, molto più simile ai canti o ai sortilegi di *Oðinn*.

Boðvar Bjarki nella *Horlofssaga Kraka* è un altro degli esempi che meglio esprimono questa affinità. Egli nella battaglia decisiva fa una clamorosa apparizione in campo aperto sotto la forma di un enorme orso bruno. Nonostante questa possa apparire come archetipica immagine del guerriero-belva esso non viene mai definito come tale. Molto probabilmente, la sua natura orsina è direttamente connessa alla condizione familiare da cui proviene. *Boðvar* è figlio di *Bera*, madre che a causa del sortilegio di una strega malvagia, era stata costretta a cibarsi di parte della carne del marito defunto *Bjorn*, il quale, a sua volta maledetto era stato obbligato a vivere parte della sua giornata come orso. La madre, cibandosi della carne di *Bjorn* sotto la sua forma orsina, darà origine a tre figli, due dei quali con caratteri bizzarri. Il primo alce dalla cintola in giù, molto simile all'immaginario di un centauro nordico, il secondo con zampe da cane. *Boðvarr* è l'unico dei tre figli a non possedere alcuna apparente deformità animale, tuttavia egli è proprietario di una qualità peculiare: Era in grado di apparire sotto la forma di un enorme orso bruno ogni qual volta lo si vedeva sonnecchiare in disparte. Molto probabilmente questa abilità innata fa riferimento alle qualità metamorfiche dello stesso *Oðinn* e più in generale alla concezione di *fylgja*

come anima mobile in grado di assumere sembianze animali:

il suo corpo giaceva allora come addormentato o morto mentre lui stesso era uccello o animale selvaggio pesce o serpente e in un batter d'occhio si recava in paesi lontani per affari propri o di altri

Il dio dunque possiede due tipi di capacità metamorfiche: La prima praticata in quanto guerriero, che gli permette di seminare il panico tra le file nemiche attraverso l'utilizzo di un'apparenza spaventosa, forse molto più simile alla metamorfosi dei guerrieri-belva. La seconda di essenza puramente magica, che gli permette di lasciare il proprio guscio corporeo per manifestarsi sotto la forma di diversi animali, ovvero più simile alla capacità innata del figlio dell'orso.

Secondo la tradizione scandinava tuttavia, i processi di metamorfosi non sempre sono direttamente connessi ad una dimensione esclusivamente magica. Alcuni dei processi sono ricollegabili ad una dimensione più propriamente sacra o rituale. Fra le ipotesi che riguardano l'ingresso alla cerchia dei *berserkir*, spesso si fa riferimento al così definito rituale del "sangue selvaggio". L'episodio di pseudo-cannibalismo operato da *Bera* nei confronti del corpo orsino del suo defunto marito, è probabilmente simile ad uno dei rituali a cui i giovani guerrieri, per ascendere allo status di *berserkr* dovevano affrontare. Non è un caso che molti dei mentori invitino i propri giovani iniziati a consumare il sangue o la carne delle belve sconfitte per affermare la propria natura di guerriero e uomo. E' il caso di *Ingjald*, figlio del re *Onund* a cui viene dato da mangiare il cuore di un lupo dal suo protettore *Svipdag* al fine di indurirlo:

Svipdag fece prendere il cuore di un lupo e lo fece arrostitire alla brace e lo diede da mangiare ad Ingjald, figlio del re, e questi divenne da allora il più crudele ed il più maldisposto egli uomini.

Lo stesso *Boðvarr* darà al suo protetto *Hǫttr* da mangiare e bere il cuore e il sangue di un mostro, in fonti alternative è proprio il sangue di orso a venire ingerito. Il nutrirsi della carne e del sangue dell'orso o del lupo fa riferimento ad una delle tradizioni magico-religiose più antiche. Attraverso l'ingestione del sangue della belva abbattuta, era costume credere fosse possibile assumerne le qualità, in questo caso, la ferocia e

l'astuzia. La belva era una vittima sacrificale, la cui essenza non andava ad esaurirsi alla morte della sua forma fisica ma continuava a vivere attraverso il corpo dell'uomo che ne eseguiva il rito. L'iniziato andava quindi, attraverso l'ingestione del sangue e della carne, ad impossessarsi della forza selvaggia tipica della belva abbattuta.

Il rituale di ingestione di sangue e carne cruda probabilmente è uno dei processi che permetteva al guerriero di compiere la metamorfosi in guerriero-belva, metamorfosi che non raramente presentava alcune complicazioni. Accecati dal *furore dei guerrieri-belve*,

non è un caso che i *berserkir* spesso si gettassero contro le cerchie a loro più strette. *Skalla-Grimr* nell'*Egils saga* preso dalla furia andrà ad uccidere uno dei compagni di gioco di suo figlio proiettandolo al suolo, prima di scatenarsi anche con quest'ultimo provocando così la morte della nutrice interposta. Uno stesso episodio simile lo si può riprendere nella *Hervarar Saga* in cui *Angantyr* ed i suoi fratelli costituiscono più una minaccia che un vantaggio per i loro uomini durante i loro tipici accessi di rabbia.

La metamorfosi in cui incorrono i guerrieri-belva, nei loro eccessi di *furor*, è esclusivamente psicologica. Essi abbandonandosi all'ispirazione divina riescono ad estrinsecare l'essere secondo che abita in loro, l'anima mobile grazie al loro mimetismo animale (vedi l'uso delle pellicce, grida e ululati) si manifesta subitaneamente rivelando così la loro natura di belve selvagge, natura che immediatamente permette loro di ascendere alla dimensione del sacro. Essi risultano i campioni di *Oðinn*, gli *Einherjar*, l'esercito di morti della caccia selvaggia.

Ma come ripreso dalle tradizioni scandinave questa metamorfosi psicologica possiede non pochi effetti collaterali, essa provoca per contraccolpo uno stato di completa apatia e spossatezza:

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.

Non a caso alcuni dei *berserkir* pare possiedano tratti anormali direttamente collegati ad uno stato di spossatezza. Il pallore estremo del viso, più volte presente nella tradizione, oltre ad essere un chiaro riferimento di appartenenza all'esercito dei morti,

molto probabilmente è uno degli effetti collaterali dello stato di trance a cui si abbandonavano. Pallore che spesso è sinonimo di malattia. Molti guerrieri-belve al termine dell'esplosione furiosa vengono ripresi come colti da un improvviso malessere a tratti persino fatale. È il caso di *Kvled-ulfr* il quale, dopo essersi fatto rapire da una delle sue crisi più efferate viene immediatamente colto da una malattia, tanto sfibrante, che lo porterà addirittura a soccombere pochi giorni dopo. Secondo alcuni approcci psicologici spesso questo enorme spossamento viene fatto coincidere ad una condizione patologica, ecco che esaurimenti nervosi e convulsioni isteriche vanno a descrivere la metamorfosi e il progressivo stato di svuotamento apatico e assenza mentale. Alcuni studiosi, non a caso, hanno proposto l'utilizzo di sostanze psicotrope per spiegare le dinamiche di metamorfosi tipiche della figura in questione. Secondo questo approccio l'eventuale spossatezza presente nei guerrieri-belve alla fine della loro crisi non è che un ulteriore effetto collaterale delle sostanze utilizzate.

- **Mannari e Licantropia**

Il processo di metamorfosi cui soggiacciono i guerrieri-belve nei loro eccessi di *furor* estatico rievoca a tratti, gran parte delle tradizioni popolari relative al mannaro. Se si procede ad un'analisi etimologica del termine anglosassone *warewolf*, al di là della sua interpretazione più accreditata, (proveniente dalle lingue germaniche *wera* “uomo-eroe” e *-wolf* “lupo”), esso potrebbe essere ricostruito anche avvicinando *wer-* al gotico *wasjan* e all'anglosassone *werian* “vestire”. Da questo punto di vista, nonostante sia uno delle opinioni meno accreditate, il termine *ware-wolf* possiederebbe quindi il significato di rivestito di lupo, o per meglio dire vestito con pelle di lupo. Gli *ulfeðin*, di fatto, sarebbero i veri e propri mannari archetipici della tradizione. Molte delle fonti scandinave, in effetti, spesso accostano l'estasi marziale nota come *bererkersganger*, a determinati individui capaci di metamorfizzarsi in un determinato periodo del giorno. E' il caso del già citato *Kveld-ulfr* al quale spesso viene fatta coincidere la sua condizione estatica ad una precisa trasformazione:

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. Veniva chiamato Lupo-della-sera.

Ecco che la sua condizione sonnolenta, e il suo carattere particolarmente irritabile porta gli uomini del suo seguito ad affidargli il nome di *Lupo-della-sera*. Non è un caso che gran parte della tradizione scandinava faccia coincidere l'apice massimo della prestazione fisica dei berserkir con il calare del sole: è proprio durante la sera che Ulfr e gli uomini del suo seguito, anch'essi guerrieri-belve, si lasciano rapire da un tremendo eccesso di efferatezza, durante un attacco a sorpresa.

(...) Egli (Kveld Ulfr) si gettò sul ponte superiore posteriore, e si racconta che in quel momento fu colto da furore; e numerosi erano i suoi compagni che furono ugualmente colti da furore. Grim il calvo agì nello stesso modo, quando fece il giro della nave. Il padre e il figlio non smisero, finché la nave non fu completamente ripulita.

e proprio *Skalla-Grimr*, uno dei suoi dodici compagni, di sera, viene colto da un attacco di rabbia irrefrenabile a causa del quale uccide la nutrice di suo figlio.

Anche la sonnolenza viene più volte ripresa come tratto tipico di un individuo capace di metamorfizzarsi. Il “figlio dell’orso” *Boðvarr Bjarki*, viene ripreso a sonnecchiare in disparte prima di fare una clamorosa apparizione sotto forma di orso bruno. Molto probabilmente, la stessa sonnolenza propria di *Ulfr* svolge una funzione analoga. Da questo punto di vista, la condizione di letargia sarebbe quindi la manifestazione di uno stato di preparazione alla metamorfosi.

Guerriero-belva e mannaro, è sicuramente una delle sovrapposizioni più intuitive per quanto riguarda il tradizionale processo di licanthropia, e nonostante la prima immagina sia più propriamente legata ad una metamorfosi psicologica che fisica, troppe sono le analogie per non tracciare una possibile diretta connessione. Non a caso quella del mannaro è una delle trasformazioni teriomorfiche più frequentemente associata ad un personaggio guerriero. Il già citato racconto d’iniziazione di *Sigmundur* e *Sinffjoli*, che passa proprio attraverso un periodo di vita brada sotto la forma di lupo, è uno degli esempi più appropriati. Ma anche nelle narrazioni medievali di licanthropia, il protagonista che subisce una metamorfosi risulta quasi invariabilmente essere un cavaliere. Nella tradizione latina classica, si possono trovare alcune altre dirette correlazioni. E’ il caso del *Satyricon* di Petronio, all’interno del quale viene fatto il nome di un soldato “*fortis tamquam orcus*” che si racconta in alcune notti abbandonati i vestiti umani e si tramuti in lupo. Ma l’immaginario relativo al processo di licanthropia, non si ferma alla variante nordeuropea dei *berserkir* scandinavi. Nella Grecia antica veniva celebrato un rito presso il tempio di Zeus Lykaios, nella regione dell’Arcadia. Esso era molto simile alla già citata cerimonia del “sangue selvaggio”. Durante questa, venivano ingerite carni umane e animali insieme e si credeva che chi avesse mangiato questi cibi sarebbe stato in grado di metamorfizzarsi in uomo-lupo (*lykànthropos*). Una volta avvenuta la trasformazione, questi uomini-lupo avrebbero dovuto passare nove anni tra i monti e solamente al decimo avrebbero potuto riacquistare la forma umana originaria. Il rituale inoltre prevedeva che gli uomini-lupo dovevano, prima di intraprendere il loro viaggio di isolamento, attraversare a nuoto uno stagno. Molto probabilmente il periodo da trascorrere e lo stagno da attraversare sono alcune delle pratiche di un possibile rito di iniziazione.

Il rito si dice che traesse origine da un racconto antico avente come protagonista il re Lycaon (Licaone), figlio di Pelagio, mitico fondatore di Lycosura. Si racconta che fu proprio Licaone il primo ad istituire il culto di Zeus Liceo e il primo a compiere la cerimonia: Egli sacrificò un bambino sull'altare del Liceo, altare che venne cosparso del sangue del fanciullo e il signore d'Arcadia fu immediatamente trasformato in lupo. Pausania nell'opera *Periegesi della Grecia* fa riferimento alla citata leggenda:

Dopo Licaone, altri uomini sarebbero stati trasformati in lupi durante il sacrificio a Zeus Liceo; ma essi non rimangono lupi per tutta la vita; infatti se, mentre sono lupi, s'astengono dal cibarsi di carne umana, ridiventano uomini dopo nove anni; se invece ne mangiano, restano lupi per sempre.

Alcuni studiosi come Walter Burkert sostengono che possano essere esistite alcune sette o confraternite di uomini-lupo nella Grecia antica e che il mito di Licaone fosse quindi un ricordo dei rituali iniziatici da essi eseguiti. Il modo di cibarsi e il periodo di nove anni, a quanto pare, sembrano essere un ulteriore carattere distintivo delle possibili cerimonie a cui le confraternite di uomini-lupo, appartenenti alla Grecia antica, ricorrevano come strumento rituale. Anche in questo caso, è proprio la tipologia di carne ingerita l'elemento tramite capace di affermare o meno la natura animale dell'iniziato, proprio come nel caso delle probabili cerimonie guerriere a cui i *berserkir* andavano incontro.

La leggenda del Licaone viene presentata anche da Ovidio nelle *Metamorfosi*. L'autore descrive il personaggio come un criminale, un tiranno particolarmente sanguinario. L'episodio del banchetto organizzato per il dio Zeus è uno degli episodi più suggestivi.

Il sovrano d'Arcadia dopo aver ucciso un ostaggio ordina di farne cuocere le carni e di imbandirle in onore del dio. Zeus resosi conto del macabro banchetto a cui sarebbe stato costretto parteciparvi, dopo aver rovesciato la tavola, trasforma immediatamente il tiranno in lupo:

Egli fugge sgomento, nei campi silenziosi s'inoltra forte urla e si sforza di parlare, ma non riesce: la bocca prende la rabbia nel cuore, e dall'usato macello bramoso si volge il gregge, gode tuttora del sangue. Le braccia diventano

gambe; l'abito pelo, ed è lupo, e ritiene della forma primiera anche i vestigi: la stessa canizie, la stessa minaccia serba nel volto, l'aspetto feroce con gli occhi di fuoco.

Non è un caso che nell'antichità la connotazione di lupo veniva spesso utilizzata per riferirsi principalmente al fuorilegge, il criminale esiliato dalla comunità. Il significato del termine nordico antico *vargr* indica sia il lupo sia il malfattore e spesso ogni volta che viene utilizzato per descrivere una metamorfosi, indica non solo la natura in cui si è trasformato il mannaro ma una più netta correlazione alla dimensione demoniaca o infernale propria del lupo, in quanto animale che si nutre di cadaveri. Lo stesso termine *warg*, il bandito delle leggi germaniche, nella letteratura viene più precisamente utilizzato per individuare il mostro che viola le leggi umane.

- **Mannari cortesi e il chevalier beste**

Nel folklore i protagonisti delle vicende di licanthropia assumono la sembianza di lupo in genere per due motivi. Uno dei quali viene causato dall'allontanamento dalla comunità, ecco che l'insieme di cerimonie d'isolamento già citate e la figura del Licaone di Ovidio sono uno dei modelli che meglio esprimono il passaggio. Nel secondo caso il processo di metamorfosi è direttamente collegato ad un incantesimo di cui è vittima il protagonista o come conseguenza di una vita nella natura selvaggia. La letteratura oitanica tuttavia fornisce un ulteriore arricchimento della figura del mannaro.

Marie de France nel suo *lai de Bisclavret* già dai primi versi disegna un ritratto che si discosta dalla tradizione:

Jadis le poiet hum oïr
e sovent suleit avenir,
hume plusur garval devindrent
e es boscages meisun tindrent.
Garvalf, ceo est beste salvage;
tant cum il est en cele rage,
humes devure, grant mal fait,
es granz forez converse e vait.

Secondo questa tradizione, esistevano degli uomini in grado di compiere la metamorfosi in maniera del tutto spontanea, probabilmente in possesso di un qualche carattere innato. In questo passo, il protagonista pare non sia vittima di alcun sortilegio e neppure risulta sia stato partecipe di una qualche cerimonia o rito; questo, spinto dalla moglie, andrà in seguito a dichiarare la sua natura animale: Egli conferma che per tre giorni alla settimana compie una metamorfosi in *bisclavret* (nome proprio e insieme nome comune del mannaro bretone), a causa della quale si immerge nella foresta e vive di rapina fino quando non è in grado di riprendere i vestiti umani. La svolta della storia si ha con il tradimento della moglie, terrorizzata dalla metamorfosi, comanda all'amante di rubare i vestiti al marito in modo tale da non permettergli più,

il ritorno alla sua natura umana.

Il tema del vestiario come unico elemento capace di distinguere la natura civilizzata dell'uomo e la natura selvatica dell'animale, è uno dei *topoi* della letteratura cortese del periodo. Il più delle volte una delle cause principali che permette l'inizio di un processo di metamorfosi animale è direttamente connessa all'abbandono della vita civilizzata cortese. L'abbandono della corte viene ritratto con un progressivo degrado e scioglimento dei vestiti umani che, alla lunga, provoca la crescita di una folta peluria lungo tutto il corpo. Il cavaliere per meglio adattarsi alla vita selvaggia è costretto, in un certo senso, a crearsi una pelliccia animale. Questo lo si può ritrovare nella vicenda dei figli di *Ayomn*, i quali a causa delle persecuzioni di re Carlo sono costretti a vivere in mezzo a boschi, lì sono vittima di un progressivo degrado della propria armatura e dei propri vestiti, degrado che di fatto rappresenta un processo di ibridismo animale che sfiora la metamorfosi completa:

Chascuns n'est mie el bos logiés ne através,
mais de fos et de chaisnes est chascun acombrés,
lor garnements 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 betés.

La pelosità come tramite alla natura animale si può ritrovare anche nello stesso *Yvain*, egli in seguito ad un profondo turbamento mentale comincia a vivere in compagnia delle belve, caccia e mangia insieme a loro mentre i suoi vestiti si disfano e peli crescono lungo tutta la pelle.

Bisclavret a causa della mancanza dei vestiti non è più in grado di tornare alla sua natura originaria tuttavia durante il progressivo sviluppo dell'intreccio, nonostante la sua forma lupina, non viene mai ripreso come aggressore o uccisore di uomini. L'autrice del *lai*, a quanto pare, nonostante l'introduzione alla figura del mannaro, non decide mai di rappresentarlo secondo i canoni sanguinari della tradizione citata. L'episodio più suggestivo che verrà poi espresso durante la seconda parte del racconto sarà proprio un anomalo incontro del re da parte del *bisclavret*, durante una battuta di caccia: il mannaro si ritrova accerchiato dagli uomini della corte ma non lo si vede

compiere alcun gesto di sfida o fuga, come ci si aspetterebbe da una belva braccata. Egli compie un atto tipicamente umano, un atto di mimesi del gesto di sottomissione vassallatica, il lupo chiede pietà e bacia i piedi del suo signore:

Seignurs, fet il, avant venez,
ceste merveillë esgardez,
cum ceste beste s'humilie!
Ele ad sen d'hume, merci crie!

Di fronte a questa svolta, il protagonista della vicenda non si rivela la belva assetata di sangue della tradizione ma una vittima della crudeltà umana. Questo episodio inoltre permette di distinguere un ulteriore carattere innovativo: L'identità dell'uomo, nonostante la metamorfosi in belva, conserva del tutto le sue facoltà razionali e non solo, il gesto eseguito è un esempio tipico del *modus operandi* cortese. Il mannaro non è che un cavaliere nascosto sotto una pelliccia di lupo.

Nel romanzo dell'inizio del XIII secolo *Guillaume de Palerne* si può ritrovare un'ulteriore figura di mannaro anomalo. In questo caso la metamorfosi in lupo non è connessa ad una capacità innata del co-protagonista Alphonse, ma il prodigio lo si può ricollegare al sortilegio di un'avidissima matrigna, la quale vuole allontanare il principe legittimo dal trono. Alphonse lo si vede apparire in una delle occupazioni più propriamente tipiche del mannaro malvagio della tradizione, ovvero attaccare bambini per divorarli, tuttavia in questo caso l'attacco si rivelerà più propriamente un'opera di salvataggio. Guillaume, il bimbo e principe legittimo in questione, verrà di fatto rapito dal mannaro per impedire al malvagio zio di fargli del male. Alphonse dopo aver rapito il bimbo viene ripreso a prendersi cura di lui:

L'enfant de quanques fu mestiers
li a porquis la beste franche:
onques de rien n'ot mesestance.
En terre a une fosse faite
et dedens herbe mise et traite
et la feuchiere et lihue
que par dedens a expandue.
La nuit le couche jeste soi

li leus garous le fil le roi,
l'alcole de ses .III. Piés,
i est de lui aprivoisiés
li fix le roi que tot li plaist
ce que la beste de lui fait.

Il mannaro in questione non solo si dedica completamente alla cura del piccolo principe, ma sarà addirittura forza civilizzatrice. Il racconto evolvendosi, andrà a descrivere l'innamoramento del trovatello Guillaume con la principessa Melior, amore che tuttavia non può essere soddisfatto in quanto risulterebbe una violazione delle gerarchie feudali. I due amanti decidono quindi di scappare dalla corte e proprio durante il loro soggiorno nella natura selvaggia, Alphonse si rivela particolarmente prezioso: Il mannaro andrà a procurare cibo umano per i due esiliati. Anche in questo caso la dieta a cui si è sottoposti è direttamente connessa alla metamorfosi o meno in natura animale. Alphonse non ha alcun problema a vivere in mezzo ai boschi ma entrambi i protagonisti Guillaume e Melior non sono in grado di adattarsi, ecco che la carne cotta e il pane che a loro vengono procurati sono il cibo attraverso cui i due protagonisti non divengono vittime di un'involuzione bestiale, dinamica che di fatto ribalta la figura tradizionale del mannaro come bestia incivile e selvaggia, tanto da risultare addirittura unico elemento in grado di preservare l'umanità dei due giovani fuggiaschi.

Ma il particolare più suggestivo che viene ripreso all'interno del racconto, si può ritrovare verso la fine della vicenda. La matrigna viene costretta a spezzare l'incantesimo ma ciò che viene ripreso è un carattere rivelatore della natura cavalleresca:

ci sui por toi garir venue
et toi geter de ceste mue
qui tant longement t'a covert
mais or verrons tot en apert,
ançois que je fenisse m'uevre,
quel beste ceste piax acuvre.

La matrigna utilizza il sostantivo *beste*, la natura cavalleresca a quanto pare coincide

con la natura animale e la metamorfosi non è altro che una pelliccia, una muta, propria della medesima natura. Le azioni cortesi precedentemente compiute da Bisclavret e Alphonse sono alcuni dei caratteri più facilmente ricollegabili all'immaginario cavalleresco, tuttavia la natura animale più volte viene ripresa anche attraverso tratti di aggressività bestiale.

Bisclavret verso la fine della vicenda si ritroverà nuovamente davanti ai suoi traditori, ma in questo caso, sarà autore d'un atto di incredibile ferocia: Egli alla vista del nuovo marito della moglie andrà immediatamente ad aggredirlo, saltandogli addosso e successivamente andrà ad aggredire persino la donna, sfregiandole il viso e strappandole il naso. Ma la violenza della belva a cui sono testimoni tutti i membri della corte non viene giudicata un atto di aggressività bestiale, anzi viene considerata un atto vendicativo proprio di un uomo:

ceo dient par la meisun
k'il nel fet mie senz reisun:
mesfait li ad, coment que seit,
kar volentiers se vengereit.

Solo a questo punto l'intrigo arriva al suo scioglimento, la moglie fedifraga viene interrogata e costretta a restituire i vestiti al legittimo proprietario, grazie a questi Bisclavret è in grado di trasformarsi nuovamente in uomo. Altri due episodi relativamente simili si possono ritrovare in *Guillaume de Palerne*. In questo caso il mannaro cortese, che si è dimostrato un genitore adottivo particolarmente premuroso, proprio attraverso atti di rapina o aggressività nei confronti di un contadino e di un prete

andrà a recuperare le cibarie umane necessarie ai suoi due protetti. Ecco che la carne cotta che doveva essere portata alla famiglia del contadino, viene recuperata da Alphonse attraverso l'esercizio della sua aggressività ferina:

[...] "Aidiés, biau peres glorious!
Hui me deffent, que cis garous
de moi ocire n'ait poissance".
Et li garous vers lui s'avance

as dens l'aert et saut d'encoste
tres bien le tient par le hargote;
tot estendu le vilain rue,
la viande li tolue
que il portroit a sa maisnie.

Entrambi gli atti violenti commessi dai due mannari, vengono giustificati dalle circostanze in cui essi sono stati costretti a ritrovarsi. La violenza, così come viene ripresa dai due autori pare sia quindi una violenza legittima. Da questo punto di vista essa di fatto cessa di essere considerata tale in quanto oltre ad essere, paradossalmente l'unico atto rivelatore dell'identità umana, è carattere distintivo e chiara manifestazione dell'onore cavalleresco. Ecco che metamorfosi e animalità risultano quindi elementi ponte per un modello eroico: Violenza e cortesia trovano qui una loro fusione.

- **Identità animale e Identità cavalleresca**

La natura cavalleresca, come già citato, è natura ibrida, ma tale duplicità non si rivela soltanto nei gesti e nelle azioni dell'eroe dell'epica medioevale. Uomo e animale oltre a possedere un'intima connessione naturale, a tratti inconscia, possiedono un'ulteriore connessione identitaria. Più precisamente, il cavaliere è definito tale in quanto guerriero a cavallo, e proprio il cavallo non è soltanto destriero ma è compagno ed elemento di riconoscimento e appartenenza ad una specifica classe sociale.

I maschi adulti aristocratici, durante tutto il periodo medievale, venivano riconosciuti principalmente da due occupazioni tipiche, occupazioni che erano il cuore della vita cavalleresca: la guerra a cavallo e la caccia.

Profonda era la connessione emotiva che legava cavallo e cavaliere tanto che, in non poche testimonianze, ciò che viene evidenziato è un rapporto di *compagnonnage* tra uomo e animale. Esempio è il caso di Ogier nella *chevalerie Ogier*, in cui l'eroe, preso da un terribile sconforto, si confida con il proprio destriero per superare il periodo più difficile della guerra contro Carlo Magno:

Cevals, dist il, tant estes bons e chier,
ainc ne fu beste tant fesist a proisier;
en tantes coites m'avés eü mestier:
porrés vos mais vestre signor aidier?
Se me fallés, je n'ai nul recovrier:
en tot le mond nul home ne m'a chier,
et s'en i a la defors .C. miliers.
De moi ocire se sont tot afiché.

La classe aristocratica poteva essere riconosciuta proprio attraverso il cavallo ed esso costituiva per il cavaliere lo strumento principale del suo successo, oltre a rappresentare una risorsa particolarmente costosa. Il tema del furto del cavallo è una questione particolarmente ricorrente in svariate tradizioni epiche, così come la pratica della conquista del cavallo; uno dei premi più preziosi che lo sfidante fosse in grado di ottenere, insieme all'armatura e alle armi dello sfidante sconfitto durante giostre o

duelli.

Il destriero tuttavia non veniva utilizzato esclusivamente per attività militari ma anche per attività di svago quali le battute di caccia, altra occupazione tipica dell'aristocrazia guerriera; anche in questo caso, alti erano i costi per animali di razza addestrati quali levrieri e falconi, motivo per cui pochi potevano prendere parte a tali manifestazioni, ma quello che risulta particolarmente significativo sono le implicazioni culturali. Possedere animali da caccia era un vero e proprio status symbol non solo di benessere ma anche di nobiltà e coraggio, questo perché la caccia era un momento di aggregazione sociale e di esibizione del potere politico. La pratica venatoria dell'élite aristocratica di fatto era ben diversa dalle pratiche impiegate dalle classi inferiori, questi ultimi preferivano affidarsi alle armi a distanza o all'uso di trappole, l'aristocrazia invece prediligeva affidarsi ad un intermediario animale in quanto, come nel caso della cinegetica, i cani sciolti, la loro rincorsa e infine la lotta contro la preda andavano a manifestare una sorta di doppio animale del cacciatore stesso: Ciò a cui si assiste è una sorta di transfer tra mondo umano e animale, una performance culturale, la cui teatralità prevale sulla quantità di selvaggina cacciata: "una pratica in cui l'aristocrazia metteva in scena la propria supremazia attraverso il contatto e l'identificazione con gli animali". Nonostante le numerose denunce formulate dalla chiesa proprio riguardo alla natura anticristiana delle battute di caccia e delle giostre cavalleresche, considerate fonte di perdizione e alberghi di lussuria, la natura ancestrale del cavaliere non poteva che rispondere al richiamo archetipico della propria originaria natura. Natura che guardava all'animale non solo come compagno ma anche come modello, specialmente per le sue qualità aggressive, ma anche per la sua forza e fedeltà. L'identificazione tra animale e guerriero, come espresso nei capitoli precedenti, era una dinamica fondamentale nell'élite guerriera germanica, e nonostante la distanza temporale tra le prime testimonianze dei guerrieri-belva e la figura a noi più vicina del cavaliere medioevale, entrambe presentano innegabili punti in comune; uno dei quali riscontrabile attraverso il loro rapporto con la violenza animale, sia essa riscontrabile attraverso le gesta militari sia essa riscontrabile attraverso la manifestazione di performance culturali. Ecco che uno degli esempi storici che esprime al meglio la profonda correlazione tra cavalleria e violenza animale fa riferimento al lupo di Roberto d'Artois:

Il conte Roberto era il nipote di Luigi IX, e l'esempio della dedizione dello zio a uno stile di vita cristiano ebbe anche un'influenza sul suo comportamento, spingendolo a compiere atti superficiali di umiliazione e pietà cristiane; tuttavia come qualunque signore del suo tempo, godeva delle occasioni belliche e dei piaceri della caccia e dei tornei.

Si racconta che egli possedesse un lupo, il quale, secondo le testimonianze, non veniva utilizzato per motivi venatori né per protezione personale. Il lupo era il simbolo vivente di se stesso e il distintivo del proprio potere. Esempio è uno dei casi descritti: si racconta che il lupo venisse occasionalmente lasciato libero e autorizzato a devastare le terre e a divorare il bestiame dei contadini vicini, al che molti dei sudditi cominciarono a lamentarsi. La reazione del sovrano concentra in tutta la sua banalità, la potenziale tendenza della classe aristocratica, ad ammirare la violenza, la forza e l'audacia dei predatori: Egli si limitò a far indossare un campanello attorno al collare del lupo, così da permettere ai contadini di sentire da lontano l'arrivo della belva.

Questo episodio, nonostante presenti una condizione estrema e particolarmente anomala, non può essere giudicato privo di una reale connessione alla mentalità dell'aristocrazia medievale. Mentalità direttamente collegata ad una natura predatoria.

- **La questione del cavallo**

Il rapporto tra natura cavalleresca e natura animale tuttavia non limita i suoi caratteri alla sola natura predatoria, ma anche ad una natura per così dire eroica, affermata e nobilitata proprio grazie al cavallo.

Il cavallo già familiare alla cultura greco-romana come animale solare, eroico ma anche funereo, fin dal IX-VIII secolo a.C. trova una sua prima manifestazione nella figura dei *Reitvolker* stanziati intorno ai bacini della Vistola e del Dnepr. Ma il fascino del cavallo lo si può facilmente recuperare nelle opere Omeriche, opere che descrivono i Troiani *domatori di cavalli* e la Tracia *nutrice di cavalli*. Proprio la zona meridionale dei Balcani, sulle coste del mar Nero rappresentano infatti la sponda occidentale della cultura delle steppe:

Se volessimo costruire una schematica morfologia geostorica dell'Eurasia nell'antichità, diremmo che essa è delimitata ai quattro punti cardinali [...] : a nord la taigà e gli inospiti silenzi ghiacciati; a ovest l'impero romano; a est quello cinese; a sud il persiano, tramite fra i due e attraversato dalle grandi carovaniere e dalle grandi migrazioni di popoli e di culti. Al centro di questo cosmo, sta un'immensa distesa erbosa, pietrosa, sabbiosa, riarsa dal sole e battuta dai venti; una distesa percorsa da fieri popoli nomadi [...] questo è il regno del cavallo.

Proprio in questo cuore stepposo numerose sono le testimonianze storiche ricollegabili ad una simbologia mitico-religiosa relativa al culto del cavallo, che progressivamente, andrà a scontrarsi con alcuni degli animali più propriamente tipici della fascia Eurasiatica occidentale, quali il toro o la vacca. Nel bacino mediterraneo già in età ellenistica si nota l'apparizione di nuove iconografie caratterizzate da dei-cavalieri, il cui eroismo viene enfatizzato e allo stesso tempo affermato dalla presenza dell'animale. Iconografie che si ripresenteranno in epoca romana in cui è proprio l'immaginario del cavaliere solare, armato di folgore, che abbatte e calpesta mostri anguipedi, ad assumere significato di vittoria, conquista e trionfo sulla morte. Un ruolo pienamente positivo all'interno di un universo dualistico, protagonista di una

nuova caccia mistica alle forze del male. Il cavallo, in altrettante tradizioni iconografiche, spesso lo si trova associato ad un determinato elemento naturale; è il caso delle icone bizantine raffiguranti il Drachenkampf di san Giorgio che presentano talora un cavallo rosso, cosparso di fumi e sputa-fuoco, tratto che dimostra una connessione della natura equina all'elemento del fuoco. Il cavallo è quindi rappresentazione delle forze solari, le quali si pongono, in una sorta di conflitto e dinamismo naturale, a confronto con un mostro acquatico come il drago, stabilendo un conflitto mistico tra le forze vivificanti del cielo e le forze informi del caos. Ma il cavallo viene anche ricollegato ad una tradizione che richiama l'elemento dell'acqua e del sottosuolo. Per gli Elleni, cavallo era animale ctonio, messaggero dell'Alidlà. Il cavallo alato Pegaso, che in alcune fonti è detto sia stato proprio il frutto degli amori tra Poseidone e Medusa deriva da *pegai* "acque marine" ed è noto che le divinità marine siano divinità simili a quelle ctonie, per non menzionare il risaputo affetto di Poseidone per il cavallo.

Ma questi sono solo alcuni degli elementi che vengono attribuiti all'animale. Il culto del cavallo e le dinamiche ad esso associate, come affermato da Franco Cardini nel suo saggio *Alle radici della cavalleria medievale*, possiedono le proprie radici saldamente ancorate alle tradizioni sciamaniche dei popoli nomadi della steppa. Il cavallo, nelle tecniche sciamaniche e nei miti ad esse legati, assume il ruolo di veicolo, per nulla limitato al semplice concetto di trasporto. Cavallo è creatura magica in grado di intraprendere viaggi oltremondani, un mezzo tramite il quale lo sciamano è in grado di viaggiare tra i vari piani dell'esistenza: "*ascesa in Cielo, discesa agli Inferi per ricondurre l'anima del malato o accompagnare i morti, evocazione e incorporazione di spiriti onde intraprendere il viaggio estatico, dominio del fuoco, e via dicendo*". Da questo punto di vista per sciamanismo viene intesa la concezione più tradizionale delle pratiche sciamanico-religiose, pratiche esercitate al fine di stabilire una comunicazione o un contatto con gli spiriti dei defunti. Contatto che non a caso poteva essere raggiunto attraverso rituali direttamente collegati ai culti del fuoco: agli Sciti si deve l'uso di procurarsi la trance mediante l'aspirazione del fumo di canapa bruciata. Erodoto ha lasciato una descrizione dei riti funerari scitici:

Quando muore un re, gli Sciti uccidono cinquanta suoi servi e cinquanta suoi più bei cavalli, e poi mediante pali piantano i primi sui secondi,

lasciando questi cavalieri a guardia della tomba reale; quando il defunto non sia un re, compiute le esequie si purificano inebriandosi delle esalazioni dei semi di canapa, le quali li esaltano fino a farli gridare bestialmente.

Presso tali tradizioni sciamanico-religiose, culti del fuoco sono insieme con il cavallo rappresentazione della fusione tra la sfera del cielo e del fuoco da un lato e quella delle viscere della terra dall'altro. Presso i popoli cavalieri delle steppe, cavallo era messaggero spirituale attraverso cui gli spiriti dei defunti erano in grado di comunicare con il mondo dei vivi. Il tema del viaggio oltremondano attraverso un aiutante magico, spesso non a caso un cavallo, è tema che andrà a prendere piede successivamente in tutta Europa.

Uno dei racconti che meglio esprimono le dinamiche precedentemente citate, appartiene al folklore irlandese; si tratta delle avventure del giovane Conn-Eda in compagnia del suo cavallino dal pelo ispido, donatogli da uno dei druidi della corte, giovane che tra l'altro darà il nome alla regione più occidentale dell'isola (Connecht). Il racconto, ambientato in una corte mitica, descrive un regno che per molti anni è stato governato dal sovrano Conn d'Irlanda e dalla regina Eda di Bretagna, in maniera saggia, la cui abbondanza e prosperità non ha mai avuto eguali:

Il loro matrimonio era un'unione così perfetta da eguagliare quella di cielo e terra [...] gli storici dichiarano che la perfezione del loro carattere e della loro condotta si rifletteva nella meravigliosa prosperità del regno: La terra produceva raccolti lussureggianti, e gli alberi nove volte tanti frutti; i fiumi i laghi e il mare pullulavano di magnifici pesci; le mandrie e le greggi erano straordinariamente prolifiche.

I sovrani avranno un figlio, il quale, in seguito al consiglio di uno dei druidi più anziani gli verrà affidato il nome di Conn-Eda in quanto è nel suo destino possedere entrambe le qualità migliori del padre e della madre. L'intreccio andrà a dispiegarsi con la morte della madre, morte, che permetterà l'ascesa al trono di un' avida e invidiosa matrigna, la quale, avendo già in grembo figli suoi, era intenzionata ad eliminare il giovane erede o al limite esiliarlo. L'avidata matrigna, per realizzare i suoi

scopi, decise infine di recarsi da una celebre strega, la quale, dopo essersi fatta esaudire una serie di richieste, decise di donare alla novella regina una scacchiera prodigiosa in grado di far vincere sempre al proprietario la prima partita: La regina avrebbe quindi sfidato il giovane principe proponendo che il vincitore sarebbe stato in grado di imporre qualsiasi condizione volesse al perdente; Il giovane nella sua ingenuità accettò e perse la prima partita, ma la regina, intendendo umiliarlo, propose una seconda partita, in questo caso però vinta da Conn-Eda.

Alla fine delle partite, due furono le condizioni da proporre. La matrigna impose al principe di intraprendere un viaggio e conquistare entro un anno, pena l'esilio, certi trofei mitici appartenenti al regno magico delle *fairies*: tre mele d'oro, il destriero nero e il segugio del re dei *fairies*. Il principe scoprendo l'inganno propose a sua volta una condizione singolare: decretò che lei sarebbe rimasta seduta sul pinnacolo della torre del castello esposta al sole e alle intemperie cibandosi nel modo più frugale fino al suo ritorno. Il giovane principe non sapendo come procedere nella sua ricerca si recò da uno dei druidi più saggi, uno dei quali disse al giovane che avrebbe dovuto cercare un uccello dalla testa umana; l'unico in grado di aiutarlo. Ma prima di lasciargli affrontare il viaggio fece un cenno di salire su di una montatura bizzarra, un piccolo cavallino dal pelo ispido:

Conn-Eda inforcò la dimessa cavalcatura e le sciolse le redini sul collo, in modo che l'animale potesse prendere la strada che voleva. Era un cavallo fatato che aveva il dono della parola, e sulla sua groppa il cavaliere uscì sano e salvo da una serie di avventure.

Conn-Eda scioglie le redini della sua montatura per un chiaro motivo, il cavallo in questo racconto non è soltanto compagno di avventure ma guida spirituale. Proprio grazie a questa bizzarra montatura il principe sarà in grado di affrontare il viaggio imposto, viaggio spirituale su più piani dell'esistenza, un trasogno equestre che lo porterà a formarsi una propria identità di sovrano, il re saggio degno del suo nome, della fusione tra le migliori qualità del padre e della madre.

Numerose sono le avventure che si ritroverà costretto ad affrontare ma tre saranno le prove principali, prove che saranno rispettivamente soglie, per più piani di autocoscienza esistenziale. La prima prova consiste nell'attraversare il guado di un

fiume sommerso:

Il guado si presenta custodito da tre terribili serpenti dalle zanne spalancate, e proprio qui, l'aiutante magico e cavalcatura, comincia a parlare e ad istruire il cavaliere. Per prima cosa, chiede al giovane di recuperare un cestino con della carne e una bottiglietta di elisir che-tutto-guarisce da una delle sue orecchie e in seguito chiede al principe di gettare i pezzi di carne alle bocche affamate del mostro:

Conn-Eda lanciò i bocconi con mira infallibile. “Abbiti benedizione e vittoria” disse il cavallino “perché sei un giovane che avrà vittoria e successo” Poi saltò e d'un sol balzo possente superò fiume e guado.

Dopo poche miglia, Conn-Eda si ritrova di fronte alla seconda prova: un enorme montagna incandescente. Il cavallo lo mette in guardia ad un altro salto pericoloso; il principe riuscì a tenersi saldo alle redini della sua montatura ma il balzo del cavallino non gli risparmiò diverse bruciature:

“Sono solo vivo e nulla più, perché sono assai bruciato” rispose il principe “Il solo fatto che tu sia ancora vivo” disse il cavallino “prova che sei un giovane destinato a ottenere successo e benedizioni soprannaturali. I nostri maggiori pericoli sono passati, e c'è speranza di superare anche il prossimo, che è l'ultimo”.

Il principe, come istruito dal suo aiutante magico, alla fine del volo, si cosparge le ferite con il balsamo che-tutto-guarisce; egli si ritrova nuovamente integro e in forze per affrontare l'ultima prova.

Conn-Eda si ritrova difronte alla fortezza delle *fairies*, fortezza difesa da due enormi torri di fiammeggianti al che il cavallo guida proferì le ultime istruzioni:

“Smonta su questa pianura” disse il cavallo “e prendi un coltellino dal mio altro orecchio; con quello dovrai uccidermi e scuoiarmi. Quando l'avrai fatto avvolgiti nella mia pelle e attraverserai la porta illeso e senza noie. [...] E ora ascolta tutto quello che ti chiedo in cambio, e cioè che, non appena avrai oltrepassato la porta, tu ritorni immediatamente sui tuoi passi e allontani gli uccelli rapaci che forse svolazzeranno qua sopra per

cibarsi della mia carcassa; e soprattutto che tu versi qualche goccia, se ne rimangono ancora nella bottiglia, del portentoso elisir sulle mie carni perché non si corrompano”.

Udite le istruzioni del suo compagno, Il giovane principe non volle ubbidire alle istruzioni impartite, ma la guida insistette dichiarando che se il consiglio non fosse stato rispettato, il destino si sarebbe rivelato infausto per entrambi. A malincuore il principe infine prese il coltello e come spinto da una forza magica vibrò un colpo al collo del cavallo. Si avvolse infine nella pelle del suo compagno caduto e così facendo, senza mali, riuscì ad attraversare le torri incandescenti del regno delle *fairies*. A causa del grande dolore, superata l'ultima soglia, faticosamente ricordò le ultime parole del suo cavallino guida, ma solo allora gli venne alla mente l'ultima delle azioni che aveva promesso di compiere. Immediatamente ritornò sui suoi passi, cacciò gli avvoltoi dalla carcassa dell'animale e cominciò a spargere il contenuto rimasto della bottiglietta che-tutto-guarisce lungo le membra della bestia abbattuta. Immediatamente ci fu una reazione e la carcassa del suo compagno guida mutò improvvisamente, trasformandosi in un giovane uomo bello e in salute:

“Nobilissimo e potente principe,” dichiarò il nuovo giovane “ voi siete la più bella visione che i miei occhi abbiano mai rimirato, [...] contemplate dunque nella mia persona, ritornata alle sue fattezze naturali, il vostro cavallino dal pelo ispido. Io sono il fratello del re della città delle *fairies*, ed è stato proprio il malvagio druido a tenermi prigioniero così a lungo [...]. Venite con me, mio amico e salvatore, e il destriero e il cucciolo dai poteri straordinari e le mele d'oro saranno vostri e sarete ricevuto con grande affetto nella dimora di mio fratello”.

Conn-Eda, come anticipato dalle parole dell'ormai libero fratello del re delle *fairies*, viene accolto con ogni grazia, ed entrato in possesso dei trofei magici, alla fine di un periodo vissuto nel regno fatato, intraprende infine il viaggio di ritorno.

Il giovane principe ritorna alla corte con un destriero nero ed un segugio, legato ad un guinzaglio d'argento. La matrigna afferrata da un eccesso di disperazione, vedendo all'orizzonte il ritorno del legittimo erede, si getta dal pinnacolo su cui era stata confinata.

In questo breve racconto, la funzione del cavallo come compagno d'avventura e guida spirituale attraverso un regno sovrasensibile, raggiunge la migliore e più chiara manifestazione. Il giovane, proprio grazie alla sua cavalcatura è capace di affrontare un viaggio oltre il limite dell'esistenza mortale, il cavallo non è soltanto guida ma chiave di acceso, mezzo attraverso cui gli è reso possibile il compimento del suo destino. Le prime due prove, non a caso, fanno riferimento a due degli elementi propri del culto del cavallo. Il fiume sommerso, così come la presenza dei tre serpenti marini e la montagna di fuoco, così come le torri incandescenti, sono incarnazione dei poteri infraumani. Fuoco e acqua rappresentano reciprocamente i caratteri dissolutivi e creativi, la totalità dell'energia vitale e l'insieme del processo esistenziale. Il cavallo, da questo punto di vista, incarna in se un incredibile anello di congiunzione tra mondo sensibile e sovrasensibile, tra sfera celeste e sfera terrena. Cavallo inoltre concentra in se una duplice funzione, esso è guida che permette l'ascesa oltre al fuoco della montagna, ascesa che consente al giovane di cospargersi con il balsamo-che-tutto guarisce, l'ambrosia divina. Ma il cavallo è guida che permette anche una discesa, un viaggio attraverso le acque ovvero attraverso la minaccia e l'esperienza della morte, ecco che l'aspetto ctonio della natura equina trova qui una sua preziosa rappresentazione, attraverso il confronto, e non lo scontro, con le tre teste fameliche dei serpenti, i quali sembrano più dei custodi infernali che l'incarnazione di una forza caotica distruttiva, propria delle iconografie più tradizionali, serpenti non a caso posti proprio al principio di un guado.

La figura di Conn-eda alla fine della sua avventura è il modello tipico del cavaliere vittorioso, cavaliere che possiede ora una nuova montatura: il destriero nero dei *fairies*. Montatura che sicuramente meglio si addice ad un sovrano e conquistatore, un eroe completo che ha raggiunto il più alto livello di autocoscienza.

Grazie al confronto diretto con il lato più oscuro e caotico dell'esistere, l'eroe ascende quindi ad un vero e proprio status oltre-umano, status raggiunto in seguito alla consumazione di un delitto:

Conn-Eda deve venire a patti con la necessità di essere crudele. Perché come potrebbe mai il principe diventare il re perfetto senza capire, dal di dentro, il delitto e la natura del disumano? [...] Il giovane innocente deve coronare la sua iniziazione alla saggezza del male mediante la

consumazione di un delitto; e questo atto simbolico e sacramentale lo renderà atto a dispensare non solo clemenza, ma giustizia- “egli sarà veramente colui che sa”, un uomo capace di controllare le forze delle tenebre.

In quanto:

Ignorando le tenebre il giovane re non avrebbe mai capito l'interazione di luce e tenebre, il loro mutuo antagonismo cooperativo, che è universale nel cosmo come nella società.

Conn-Eda assimila quindi quell'aura d'horror-sacrale tipica di ogni cavaliere, aura che viene descritta dalla madre del giovane Parceval come propria de *“Gli angeli di cui le genti si dolgono perché uccidono tutto quello che toccano”*.

Il breve racconto delle avventure di Conn-eda permette inoltre di porre in risalto la natura centaurica del cavaliere, natura che è equilibrio, tra parte inferiore e superiore dell'essere. Cavaliere è la parte superiore, il valore cosciente, il senso morale e la ragione. Cavallo è la parte inferiore, l'aspetto puramente intuitivo ed istintivo dell'uomo, elemento animale sub-cosciente che come riscontrato, in seguito al sacrificio e alla successiva rinascita, assume le sembianze di una forza per così dire super-cosciente, incarnazione di saggezza istintiva e consapevolezza. Entrambi sono elementi di una mutua cooperazione antagonista, cooperazione necessaria se si vuole conoscere lo stato di perfezione ipercosciente:

Tutta l'azione poggia sull'eroe. In quanto protagonista del principio cosciente, spetta a lui compiere gli atti decisivi. Conn-Eda deve scoprire e ingraziarsi l'uccello parlante, dissotterrare i talismani, e far uso degli strumenti magici che sono nelle orecchie del cavallo. E tuttavia egli non è il principio guida. Il suo ruolo è quello di semplice strumento. Il suo destino è salvare e redimere quei medesimi poteri del regno divino che guidano e salvano lui stesso.

- **Identità animale come elemento cortese**

L'identità animale, come espresso in precedenza, è strettamente collegata alla violenza cavalleresca, l'animale viene preso come modello in quanto la sua forza e tenacia vanno a costituire parte integrante dell'aristocrazia guerriera, attributi fondamentali del perfetto cavaliere.

Alcuni dei *lais* della tradizione tuttavia, non sempre si rifanno all'uso di immagini animali la cui ferocia e aggressività è elemento principale che distingue e motiva la scelta degli autori. Uno dei casi a cui è possibile fare riferimento riguarda il *lai* di una dama che, in uno stato d'animo di sogno ad occhi aperti, ricorda le storie di alcune donne sposate che trovano degli amanti belli e cortesi ma completamente invisibili agli altri. È il caso di *Yonec* il cui intreccio comincia proprio con il lamento di una fanciulla, la quale prega affinché capiti anche a lei una di queste avventure:

Quant ele ot fair sa pleinte issi,
l'umbre d'un grant oisel choisi
par mi une estreite fenestre;
ele ne seit que ceo put estre,
En la chambre volant entra;
giez ot as piez, ostur sembla,
de cinc mues fu u de sis.
Il s'est davent la dame asis.
Quant il i ot un poi esté
e ele l'ot bien esgardé
chevaliers bels e genz devint.

La trasformazione in questione, proveniente da un cavaliere la cui natura è direttamente collegata ad una sfera oltremondana, a differenza della metamorfosi in mannaro, non assume in questo contesto una carica di particolare ferocia o aggressività. L'astore è uno degli animali preferiti dall'aristocrazia medievale ma le sue doti predatorie, nonostante siano facilmente ricollegabile alle pratiche della falconeria, non vengono poste in primo piano, bensì è il termine *gentil* che viene più

volte utilizzato per descrivere entrambi cavaliere e astore. Questo apparente cortocircuito lessicale, come ripreso da Antonella Sciancalepore, potrebbe non essere casuale in quanto, l'uso della parola *gentil* come "il cavaliere-astore è un elemento ibrido, in quanto luogo di intersezione lessicale tra i campi della falconeria e dell'etica cortese". *Gentil* non a caso indica sia la nobiltà umana del cavaliere sia la qualità dell'uccello da caccia, tanto che una delle razze più pregiate di falco prende il nome di *Faucon gentil*. Ecco che, in questo specifico caso la canonica aggressività dell'identità animale, parte integrante dell'identità cavalleresca, subisce in parte un mutamento qualitativo: l'identità animale, pur mantenendo la sua originaria carica aggressiva, assicura eroismo, nobiltà e qualità etica del metamorfo, tanto che la sua cortesia viene enfatizzata dalla bellezza della forma animale esibita.

[...] li mieudre chevaliers
e li plus forz e li plus fiers,
li plus beaus e li plus amez
ki jamés seit el siecle nez.

Ma l'identità animale, in alcuni dei *lais* non si limita ad un mutamento qualitativo, spesso è proprio la natura animale del cavaliere in questione ad essere carattere distintivo di appartenenza ad una sfera sovrumana, e in alcuni dei casi è elemento che elogia e nobilita le stesse radici genealogiche della famiglia aristocratica di appartenenza.

Il cavaliere col cigno, protagonista di alcune *chansons* del ciclo della crociata è forse uno dei migliori esempi che possono essere presi in esame, ciclo che pare faccia riferimento ad uno degli antenati di Goffredo di Buglione.

Secondo la tradizione, la leggenda si costituisce in due parti, la prima delle quali contenuta in testi separati sotto il nome complessivo di "*La naissance du chevalier au cygne: Elioxe e Beatrix*". Questa storia narra di sette gemelli figli di un re nati con al collo delle catene d'argento e d'oro, che, abbandonati dal sovrano a causa delle persecuzioni della madre, vengono allevati da un eremita nella foresta. Il prodigio di cui si è testimoni, ancora una volta, si ricollega alle doti innate di metamorfosi dei gemelli abbandonati, i quali raggiunti dai sicari della regina, riuscirà a venire a conoscenza della loro sopravvivenza, ordina che siano rubate loro le catene d'argento,

ed ecco che improvvisamente, privati delle catene magiche si tramutano in cigni:

Quant li premiers se fu de son songe esperis,
il deiete ses bras ausi con par delis.
Il senti par ses membres, les grans et lens petis,
que nature cangoit et en corse et en vis;
et en bras et en jambes par tot a pan[n]es mis,
s'est devenus oisiaus si blans con flors de lis,
de parole former n'estoit pas poëstis.
Ausi fist il as autres, tant qu'il sont en l'air mis;
mius resambleint cisne c'autre oisel a devis,
il sont blanc, s'ont lons cols, et si ont les piés bis.

Nonostante le divergenze dei testimoni (in *Beatrix*, Elias è l'unico dei gemelli a salvarsi dalla mutazione mentre in *Elioxe* a salvarsi è la sorella), è proprio ne *Le chevalier au cygne*, la seconda parte della leggenda, che viene evidenziato il rapporto tra i bambini-cigno e il racconto della storia della stirpe dei Buglione.

In questa seconda parte, protagonista è Elias, il quale, riuscito a sfuggire dai sicari della regina, viene ripreso come ormai cavaliere valoroso, il cui simbolo di identificazione è proprio il cigno, riproposto anche dal disegno nel suo scudo.

Elias andrà a compiere innumerevoli imprese, imprese che lo porteranno sino alla corte di Ottone, alla quale farà il suo ingresso con una navicella trainata da uno dei suoi fratelli cigno in sembianza animale, ingresso che gli farà prendere il nome di cavaliere col cigno. Lì, liberato l'imperatore dai suoi nemici, prenderà infine in sposa la figlia del sovrano. Il matrimonio tuttavia verrà interrotto, in quanto, la moglie andrà ad infrangere il divieto imposto da Elias, ovvero quello di mai chiedere il suo vero nome e la sua vera provenienza. Nome e provenienza sono, in questi casi particolari, estremamente preziosi, essi racchiudono la reale essenza del cavaliere nonché la sua reale natura fatata. A causa di questo episodio Elias sarà quindi costretto a scomparire e a ritornare al suo mondo oltreumano. Il rapporto tra la stirpe dei Buglione e la leggenda qui sopracitata, si può notare proprio nel matrimonio tra Elias e la figlia di Ottone, matrimonio la cui unione farà nascere una figlia di nome Ida, dotata di straordinaria cortesia e bellezza, caratteri ereditati dal padre, così come il colore dei

suoi capelli definiti “*lons et blans*”, probabilmente un richiamo alla sua natura originaria di cigno: Ida non sarà altro che la madre di Goffredo, Eustachio e Baldovino, figli la cui natura fatata non viene espressa attraverso elementi fisici teriomorfi, ma attraverso le loro qualità eroiche e cavalleresche fuori dal comune. Da questo punto di vista l’identità animale originaria del cigno, non soltanto celebra le qualità cavalleresche ma serve a segnalare una straordinaria natura genealogica, intervenendo nell’identità eroica di Goffredo come possibile totem.

Il lignaggio di Buglione, appropriandosi di un cavaliere cigno nel proprio passato leggendario, si autocelebra così in due modi: da una parte la natura oltremondana di Elias, segnalata dalla simbologia del suo avatar animale, caratterizza la sua stirpe come soprannaturale, a cavallo tra due mondi; dall’altra, l’origine animale, ricordando quella degli eroi civilizzatori delle mitologie arcaiche, permette al lignaggio di guadagnare un’aura mistica e semidivina.

In questo caso come già proposto nel caso di *Yonec*, l’identità animale pare si privi dei canonici connotati di aggressività e violenza, il cigno, così come esposto nei bestiari medievali, non possiede nessun carattere per così dire cavalleresco. L’animale tuttavia, soprattutto nella tradizione folkloristica celtica, se portatore di catene dorate o d’argento, spesso viene utilizzato come simbolo di transizioni magiche e guida tra mondi. Ecco che il fratello cigno di Elias, sotto le sembianze animali, non a caso è la forza trainante della navicella, forza che permette al protagonista il viaggio dal regno incantato dei suoi genitori al regno terreno della corte di Ottone.

L’identità animale propria del cavaliere, alla luce delle testimonianze citate, come già espresso, non si limita alla singola forza ferina, bensì è elemento nobilitante, elemento che arricchisce ulteriormente l’identità cavalleresca permettendo non solo uno slancio qualitativo-eroico ma un ulteriore innalzamento per così dire divino, è proprio grazie alla natura animale che il cavaliere non solo è in grado di superare le prove più ardue, ma è anche in grado di ascendere alla sua originaria natura oltremondana.

- **Identità animale e identità simbolica**

Gran parte del pensiero medievale getta le sue fondamenta sull'interesse a creare una rete di analogie tra i vari livelli dell'esistente. Umano e non-umano grazie a questo vengono integrati all'interno di un unico sistema socio-culturale. Il cavaliere, in modo particolare, non solo esibisce una propria identità fisica ma anche una propria identità simbolica proprio attraverso l'adozione di referenti animali, referenti che lo identificano come individuo portatore di determinate capacità e virtù. Alcuni di questi si possono ritrovare nell'antroponimia, ecco che, come ripreso da Levi-Strauss, il nome proprio nelle società umane serve non solo ad identificare una persona, ma anche a catalogarla a seconda delle sue caratteristiche e della sua appartenenza. Il nome proprio, essendo un elemento mediatore tra individuo e società si fa carico di riferimenti a oggetti, esseri o valori, esterni all'individuo che però intervengono nella costruzione della sua identità. Più precisamente è proprio la zoonimia a caratterizzare parte dei cavalieri protagonisti dell'epica antico francese. Zoonimia i cui meccanismi, molto probabilmente provenienti da specifici caratteri folkloristici, si possono ricollegare ad una concezione totemica del mondo, ovvero ad una tradizione la cui origine genealogica si pensa sia direttamente collegata ad una natura teriomorfa. Ecco che il referente animale, al quale fanno riferimento i nomi dei cavalieri delle *geste*, non solo viene utilizzato per celebrare le qualità eroiche del cavaliere protagonista, puntando da questo punto di vista sulla sua incredibile forza e sul suo coraggio, ma vengono utilizzati anche per esprimere un certo grado di regalità e nobiltà d'animo, oltre ad identificare un possibile legame genealogico rispetto ad un'origine, che proprio grazie al referente animale, si carica di un'aura mistica o semidivina. L'identità animale va a possedere in questo modo, un'incredibile forza suggestiva la cui potenza simbolica non si limita alla sola carica aggressiva, così come avveniva nella figura dei guerrieri-belva scandinavi, bensì si arricchisce di nuovi elementi per così dire civilizzatrici: cortesia, bellezza, regalità e benevolenza. Lo stesso richiamo simbolico lo si può individuare nell'utilizzo degli emblemi araldici, emblemi che proprio intorno alla seconda metà del XII secolo e lungo tutto il XIII secolo andranno ad essere parte integrante dell'identità simbolica del cavaliere. Fra le prime

testimonianze che riguardano gli stemmi araldici, la maggior parte di essi veniva costruita sulla base di figure geometriche, tuttavia a seconda della provenienza e del determinato contesto folkloristico e culturale, emblemi teriomorfici, pur essendo in minore quantità, non risultavano affatto rari, specialmente se provenienti dalla fascia settentrionale d'Europa. Il simbolismo degli emblemi araldici teriomorfi, verso la fine del XIII secolo, comincia quindi a subire un mutamento qualitativo; essi non sono più direttamente collegati al tema della violenza e della furia ferina bensì cominciano ad incarnare una simbologia puramente cortese. Il caso del leone è la rappresentazione araldica che meglio esprime questo cambiamento psicologico. Animali i cui caratteri richiamavano ad una pura ferocia e aggressività quali l'orso o il lupo vengono progressivamente sostituiti o svuotati dal loro significato originario. È il caso del *Guillaume de Palerne* il cui protagonista decora il suo scudo con l'immagine di un lupo come a indicare un evento caratterizzante della sua vita; nello specifico caso il ricordo del mannaro Alphonse dal quale viene salvato da neonato e protetto durante tutto il periodo della sua vita boschiva. Lo stesso si può riprendere in *Tristan de Nanteuil*, nel trecentesco romanzo a lui dedicato. In questo caso il protagonista decide di utilizzare lo stemma di una cerva in quanto allevato da essa durante tutto il periodo della sua vita fino all'adolescenza. L'identità simbolica proveniente dai referenti animali dell'araldica, specialmente durante tutto il XIII secolo, è ormai direttamente connessa ad una dignità sociale e all'appartenenza dell'individuo portatore, ad un gruppo:

Il leone regale e cristologico del medioevo, infatti, tanto rappresentato su scudi, bandiere e insegne di tutta Europa in epoca pre-araldica ed araldica, non è la belva minacciosa dell'antico testamento, ma uno schermo metaforico, attraverso il quale il cavaliere e i signori feudali, a partire dal XII secolo, stabiliscono la loro appartenenza alla comunità aristocratica e la condivisione dei suoi valori etici.

L'animale araldico, di conseguenza non fornisce più al cavaliere una caratterizzazione psicologica, piuttosto è ormai un simbolo che dona prestigio al suo portatore, pur mantenendo una forte carica evocativa.

- ***Furor marziale e joi cavalleresco***

L'immaginario cortese e quello scandinavo, pur possedendo una distanza temporale per nulla trascurabile, possiedono rispettivamente particolari tratti in comune. Entrambi gli ambiti basano parte della loro identità e di conseguenza, parte della loro natura, proprio su di una dimensione animale, dimensione, che non poteva essere altrimenti vista l'originaria natura archetipica di ogni figura d'eroe-guerriero. Ma la natura animale, integrata all'interno delle figure analizzate, non è l'unico dei tratti che si possono riprendere. Elementi in comune sono presenti anche all'interno di una dimensione antropologica o socio-culturale. Franco Cardini fa coincidere l'origine della struttura feudale proprio al concetto di *comitatus*; termine per la prima volta coniato da Tacito. *Comitatus* serviva ad esprimere le fondamenta delle popolazioni germaniche, popolazioni che basavano la loro organizzazione sociale proprio su élite di comunità guerriere: gruppi chiusi a struttura iniziatica, caratterizzati da un profondo senso comunitario. All'interno del gruppo vi era un capo o più precisamente un *primus* o *princeps*, molto probabilmente il più anziano o il più autorevole, membri della schiera erano compagnie di guerrieri, giovani uomini che avevano dichiarato fedeltà al capo, fedeltà basata su due specifiche caratteristiche: l'amore filiale e la gratitudine per i tesori profusi. I giovani in seguito a particolari riti iniziatici, molto probabilmente corrispondenti all'istituzione di un legame rituale tra capo e gregario, ritrovavano nel *comitatus* un nuovo padre e nuovi fratelli cui dovevano la stessa lealtà che dovevano alla *familia*. Ritualità di fratellanza spesso coincidevano con ritualità di scambio del sangue così da stabilire un nuovo legame non più *per arma* ma anche *per pectus*. Ritualità quali l'assunzione reciproca del sangue del compagno sotto la forma dello scambio o della fusione andavano quindi a stabilire un nuovo legame di consanguineità diretta:

Il sangue dell'uno prendeva a scorrere nelle vene dell'altro; entrambi partecipavano d'una stessa sostanza vitale; divenivano uniti fra loro al di sopra di ogni altro legame, compresi quello materno e paterno, giacché la fraternità è il nesso biologico più forte di tutti [...].

L'etica guerriera basata sulla fratellanza, sull'onore e sulla lealtà, così come il fulcro di reciprocità di doveri all'interno dei membri del *comitatus* andrà progressivamente ad evolversi in un senso che può essere definito cavalleresco. Le dinamiche presenti nel giuramento esprimono al meglio un insieme di gesti simbolicamente chiari in cui l'elemento militare si fonde con quello gerarchico e quello egualitario. Ecco che, riti quali l'inginocchiarsi, il bacio della mano e il contatto delle mani sono manifestazione dell'ideale di solidarietà militare facilmente riscontrabile all'interno di ogni cerimonia feudale.

Ma accanto ai doveri guerrieri vi sono anche i piaceri del banchetto, piaceri direttamente collegati al bottino ammassato durante conquiste o rapine. Il banchetto, oltre ad essere una subliminale espressione della vittoria ottenuta, possiede da sempre un carattere sacrale, carattere riscontrabile in gran parte dei costumi eroici delle società europee; da Omero fino all'immaginario della *Valhøll*. Costante è l'associazione delle due attività. L'interdipendenza della battaglia e del convito è la medesima che può essere colta anche nell'intercambiabilità delle parole designanti il compagno di battaglia e il compagno di simposi:

dall'antico nordico *verdhr* "pranzo", deriva *verdhung*, cioè *comitatus*, ma propriamente convito; l'origine della parola *buccellarius* per guardia del corpo è come s'è visto, alimentare [...].

Il carattere sacrale del banchetto, presso i popoli scandinavi e non solo, era quindi occasione di rituali quali libagioni votive, promesse o auto-obbligazioni per chiamare a testimonianza gli dei e i compagni, in modo tale da accrescere il proprio valore. Non è un caso quindi che i voti cavallereschi, qualche secolo più tardi, saranno formulati proprio durante i banchetti e sempre attraverso elaborati cerimoniali:

In pieno periodo feudale, in molte delle testimonianze, spesso viene presentato il così definito *gap* cavalleresco: una sequenza di azioni, vanterie e dialoghi, mirati a rafforzare la coesione del gruppo dei guerrieri e il legame di fedeltà con il proprio signore, *gap* che facilmente lo si può presentare come un vero e proprio rituale in cui ognuno celebrava gesta passate, o si impegnava a compierne di nuove, sia per accrescere il proprio valore sia per accrescere il lustro del proprio signore.

A Eis esteie, a une feste anoel,
si se vanterent mi vaillant chevaler
de granz batailles, de forz esturs campels.
D'une raisun oï Rollant parler:
ja ne murreit en estrange regnét
ne trespasast ses humes e ses pers:
vers lur païs avreit sun chef turnét;
cunquerrantment si finereit li bers!

Gap spesso utilizzato come motore narrativo di molti dei romanzi cavallereschi, arricchito da apparizioni misteriose o sfide clamorose.

Durante il *gap*, gli attori (esclusivamente maschi, appartenenti all'aristocrazia militare) consumavano collettivamente, in ordine di rango decrescente, una bevanda inebriante offerta durante il banchetto. La bevanda, dopo aver circolato ordinatamente dall'uno all'altro dei partecipanti, portata in un recipiente da una donna di particolari qualità (nobiltà, bellezza, gioventù), era quindi il pretesto per pronunciare un atto di parola iscrivibile in uno specifico genere (promessa, giuramento, voto o vanto). Contenuto di questo impegno verbale consisteva in un'impresa, compiuta o da compiere che spesso e volentieri andava oltre le umane capacità, sia in campo di forza fisica che in altri. L'impegno poteva non essere preso sul serio tanto che vanterie o spacconate, profondamente legate alla sacralità del banchetto, di fatto erano veri e propri luoghi comuni:

Tutti al banchetto mangiarono a sazietà,
tutti al banchetto bevvero a sazietà,
con vanteria tutti si vantarono.
Uno si vanta per lo smisurato tesoro d'oro,
uno per la forza e il successo da bravo giovane,
chi si vanta per il bravo cavallo,
chi si vanta per il suo glorioso padre,
per il glorioso padre, per la giovanile prodezza;
L'assennato si vanta per il vecchio genitore,
lo stolto si vanta per la giovane moglie.

Attraverso la cerimonia rigorosamente dettata dalla consuetudine, ciò a cui si assiste è

quindi una delle manifestazioni del *joi* cavalleresco, manifestazione che risulta direttamente connessa all'originario banchetto oltremondano narrato nella *Valhøll*. Il termine *Joi* come ripreso da Andrea Fassò, nei trovatori e nei romanzi d'argomento classico, possiede un carattere polisemantico, carattere che coincide sia con il concetto di gioia per la festa, incontro tra amici e convivialità, sia con il concetto di assalto durante il combattimento o velocità nel movimento marziale. *joi* spesso è abbinato a *baudor* ovvero baldanza e altrettanto spesso è accompagnato da *Joven* ovvero gioventù, “*Joi* in maniera del tutto naturale è ciò che è proprio di *joven*, della gioventù”. Ma baldanza, come notato dall'autore, proviene dal connotato germanico bald- ovvero fierezza e aggressività, più che semplice assalto o letizia, *Joi* significa ardore, esaltazione, gioia della guerra. Inevitabile è quindi porre il termine in relazione al concetto di *furor* arcaico, la cui ispirazione e invasamento si riflette in quella che può essere definita una gioia nel battersi, nell'aggredire, nell'uccidere, gioia che più volte viene ripresa anche da Tacito per descrivere le usanze dei popoli germanici, sdegnosi dei periodi di pace. Da questo punto di vista di particolare rilevanza sono proprio alcuni dei versi della *Prise d'Orange*:

Vienent a portes de la cité vaillant;
Si les ovrirent tost et delivrement;
Et cil dehors vont par dedenz entrant;
Monjoie escrient et derrier et devant.
De cele joie sont paien esmaiant.

Ma il *Joi*, pur possedendo alcuni connotati ricollegabili al *furor* marziale delle origini, sarebbe riduttivo farlo coincidere completamente alla semplice passione violenta. Ciò a cui si assiste, soprattutto verso la fine del XII secolo, è quello che può essere definito un processo di incivilimento e a tratti sublimazione della stessa gioia belluina, gioia la cui pulsione originaria dovrà mutare qualitativamente da forza distruttrice a forza creatrice.

- **Barbari e cavalieri: una linea sottile**

Il mutamento sarà lento e graduale, spesso vittima di ricadute; atti di sfrenata efferatezza saranno sempre e comunque presenti all'interno della classe cavalleresca, soprattutto intorno alle prime metà del X e XI secolo. Numerose saranno le lamentele dei contadini, dei piccoli mercanti e della stessa classe clericale, tanto che, non a caso, verranno ricordati più volte i canoni del Concilio di Narbona del 1054 d.c.:

XV Ai chierici, ai monaci, alle monache, alle donne e ai loro accompagnatori, che non portano armi, nessuno tolga o rapini nulla dei loro beni.

XVI Quei beni, terre, vigne ecc. dei quali canonici, monaci, monache sono notoriamente proprietari, nessuno ardisca invaderli, rapinarli o saccheggiarli, né appropriarsi di alcuna parte di essi [...]

XXI nessuno rapisca un qualsiasi uomo o donna fra i Cristiani [...]

XXIV nessuno rubi le provviste dei mercanti o degli ecclesiastici che viaggiano con sporte.

Il cavaliere agli albori della sua ascesa, non era affatto il cortese paladino schierato alla difesa dei più deboli, così come riproposto più volte all'interno delle tradizioni romanzesche, bensì un "barbaro". Atti di efferata violenza, rapina e saccheggio tuttavia non potevano più avere una loro giustificata presenza all'interno di un mondo che ormai stava cambiando alle sue radici.

Ma il nuovo Dio d'amore e di pace del nuovo testamento non poteva sperare di riconciliare o convertire popolazioni i cui culti marziali e società guerriera, basavano tutto sul numero delle battaglie vinte e la quantità di bottino ammassato, ottenuto con durezza, disciplina e a tratti crudeltà: "Ai guerrieri delle selve e delle brughiere settentrionali, che basavano la loro stessa convivenza civile sui principi della guerra e della vendetta, esso non avrebbe potuto che apparire aberrante, innaturale, disumano". lo sapeva bene Carlo: Sarebbe servito ben altro che prediche, buone azioni ed esempi per affermare la superiorità della nuova fede.

Carlo era guidato non dal fanatismo religioso, ma dalla ragion di stato bene intesa, poiché conosceva a fondo lo spirito dell'eterno germanesimo col quale aveva a che fare in Sassonia, e sapeva che la razza che si trattava di domare credeva solo nella forza e non si piegava che dinanzi ad essa.

Di conseguenza era necessario presentare l'immagine di un Dio vittorioso, d'un Dio condottiero e tutta potenza. La dialettica stessa doveva basarsi su di una mentalità e terminologia guerriera. Esemplare è l'epiteto che Cynewulf utilizza all'interno del poema anglosassone "*Cristo*", Dio come "scudo dei guerrieri".

e tutti i santi
mi facciano scudo, con gli angeli
conquistatori e saggi. Con cuore sereno
tutti li prego, e Matteo sia il mio elmo,
e Marco la corazza che copre l'aspetto splendente,
e Luca la mia spada acuminata, dal filo tagliente,
e Giovanni lo scudo meraviglioso di gloria

Un processo analogo viene ripreso anche da Caedmon; un mandriano del monastero di Whitby, divenuto poi benedettino e autore di poemi d'argomento veterotestamentario. Nonostante la scarsa produzione rimastaci egli ripropone, in un passo della Genesi, un "cristianesimo eroico" che non poteva esprimere meglio l'unico approccio disponibile alle popolazioni guerriere ancora agganciate al *furor* tradizionale: Caedmon presenta il rapporto tra Dio e gli angeli come una sorta di divina *Geflogschaft*, nella quale il principe nella sua gloriosa dimora rende satura di bellezza e onore la falange dei suoi compagni di guerra e di banchetto, compagnia in cui il peccato d'invidia e superbia del quale Lucifero si macchia diviene il peggiore nella logica di una società guerriera; ovvero il tradimento. Ciò a cui si assiste è quindi l'affermazione di una poesia religiosa di tono epico da un lato, e una poesia epica che acquista valori religiosi dall'altro. esemplare è il caso del Beowulf; L'autore non cambia affatto la tradizione mitico-eroica, che per molti secoli è stata cardine delle popolazioni guerriere, bensì la arricchisce aggiungendone sfumature religiose, e proprio come viene precisato dal medievalista J.R.R. Tolkien, il drago così come le mostruosità di Grendel e di sua madre non sono fantasie oziose bensì proiezioni di

avidità, rancore e distruzione, queste creature sono reclusi dell'inferno portanti il peso della collera divina. In altri termini "i vecchi mostri divennero immagini dello spirito o degli spiriti del male, o piuttosto gli spiriti malvagi entrarono nei mostri e presero forma visibile nei loro corpi orrendi". Beowulf è eroe tradizionale che proprio grazie alle sue qualità, ma soprattutto grazie al suo amore per la compagnia e la sua gente, risulta adeguato a riflettere il volto del salvatore, specialmente nell'estremo suo sacrificio, affrontato per la salvezza dell'intero popolo. L'impresa compiuta è ormai un'impresa di natura cosmogonica-escatologica, ovvero un'impresa affrontata per sconfiggere le forze oscure che hanno avvelenato il mondo: Il mostro generato da Caino e contro il quale nulla può il sovrano Hrotghar, in quanto estraneo alla conoscenza dell'unico vero Dio. Valori evangelici e valori guerrieri, proprio grazie a questa commistione e fusione tra generi andranno a costituire, molto probabilmente, la fase centrale del passaggio delle élite militari al cristianesimo e la successiva elaborazione di un ideale cavalleresco.

Fu così che, piaccia o no, fu costruita la Cristianità medievale: tra le zolle insanguinate dei Verden, sui cadaveri dei martiri senza nome del dio Wotan ai quali i vincitori avrebbero negato la stessa corona del martirio, perché "non poena, sed causa facit martyrem" [...].

Ideale cavalleresco che verrà arricchito ulteriormente dai poeti stessi, una delle più importanti forze civilizzatrici a cui è dovuto parte dell'ingentilimento del "barbaro guerriero", forza che andrà a presentare un innovativo ideale aristocratico caratterizzato non più dalla sola prestantza fisica, ma basato su di un concetto completamente nuovo ovvero la *cortesia*.

Derivati da *cort*, i termini *cortes*, *cortesia* e i loro equivalenti francesi si riferiscono alle virtù che hanno per così dire la loro sede nella corte e il loro modello in chi della corte è signore.

L'immaginario romanzesco comincia quindi a caricarsi di nuovi valori e nuove virtù; il "barbaro guerriero" viene riproposto come paladino al servizio di Dio e del suo signore, servizio il cui scopo è quello di sconfiggere le forze oscure che minano

l'equilibrio e l'armonia dell'universo da Dio generato oltre che a conservare e proteggere, paradossalmente, gli stessi uomini e donne vittima delle prime violenze.

Virtù cortesi presentate al meglio in alcuni dei versi di Marcabru:

De cortesia is pot vanar
qui ben sap mesur'esgardar;
e qui tot vol auzir quant es
ni tot quant ve cuid'amassar
lo tot l'es ops amesurar
o ja no sera trop cortes.

Strofa che presenta non pochi elementi degni di analisi. In primo luogo il concetto di *cortesia*, che secondo l'autore, coincide quasi totalmente con il concetto di *mezura*, concetto che in primis fa riferimento alla quantità di ricchezza accumulabile, quantità sottoposta ad un'ulteriore virtù tipica del signore ovvero la *largesse*. L'uomo cortese e più precisamente il signore, si riconosce dalla quantità di ricchezza detenuta ma anche e soprattutto dalla quantità di ricchezza che è in grado di distribuire, il tutto regolato da una certa misura, ovvero un certo grado di saggezza nel conquistare e donare.

Fassò analizzando approfonditamente i versi di Marcabru, attraverso non poche testimonianze critiche, evidenzia inoltre come non ci siano dati evidenti per impedire una possibile ulteriore interpretazione riferita al termine *auzir*, inteso non tanto come “udire” e neppure nel senso metaforico di “disonorare” o “sedurre” ma in quanto “uccidere”. La cortesia del signore di fatto pare stia proprio nella saggezza o misura esercitata sia nell'uccidere sia nell'accumulare ricchezza.

L'osservazione non è affatto distante dalla realtà storica, soprattutto se si pone il termine in relazione al già citato *joi* cavalleresco, ovvero al *furor* arcaico, che per molti secoli, ha caratterizzato ogni azione di una classe guerriera abituata a commettere ogni sorta di stragi, violenze e rapine. Ma le virtù cortesi non si limitano alla sola saggezza, Sordello nella quasi totalità del suo *Ensenhamen d'onor* accanto alla già citata *mezura*, a cui assegna il ruolo di suprema regolatrice, presenta ulteriori virtù e i rispettivi eccessi:

Pero de tals n'i a, que an

de bos aibos, qu'a prezar non fan;
qu'ardimenz non fai a prezar
d'ome oltracuaia, zo m par,
ni deu esser per re prezat
de null om escars lo solat,
ni l'ensegament del coart.
Quar, qui be tria o depart,
se a l'oltracuiat en pren be
una vez, el fara tal re
a l'autra, que se eis metra
a mort chaseu que l segra;
ni l cobeitos no s vol formir
d'aver solaz mas per cubrir
s'avolesa e sas cubeitatz;
mas c'om no li deia menbrar
son volpillage ni blasmar.

Ma le virtù qui proposte non sono semplici ammonimenti che il poeta si è permesso di enunciare, al fine di porre un qualche tipo di impronta pedagogica ad una classe guerriera ormai prossima ad un mutamento psicologico, bensì sono le stesse tre virtù, o per meglio dire funzioni, presenti all'interno del sistema archetipico guerriero ricostruito dal già citato Dumézil. Rispettivamente le virtù qui espresse fanno riferimento alla funzione di: II. forza guerriera (ardimento di un uomo), III. abbondanza e fecondità (ricchezza e generosità) ed infine I. sovranità o sapienza magico-sacrale (saggezza). Alle tre virtù vi si contrappongono i rispettivi eccessi, eccessi che di fatto possono portare il cavaliere ad una degenerazione per così dire "barbarica". Ma ciò che in questo passaggio non viene espresso dal poeta, è la funzione della donna all'interno del sistema trifunzionale cortese. Funzione che se a prima vista, così come espresso da Dumézil, è facilmente ricollegabile alla terza funzione; all'interno dell'immaginario cortese spesso risulta essere motore e forza portante dell'aspirazione cavalleresca, aspirazione il cui compimento permette al guerriero di ingentilirsi, diventando signore. Il possesso della donna, o più precisamente la *fin'amor*, che spesso lo si può ritrovare all'interno della tradizione romanzesca, permette non solo al cavaliere di perfezionarsi ma gli permette di

acquisire *largueza* signorile, *saber*, *sen* e *mezura*. In altre parole è sia per la donna sia grazie alla donna che il cavaliere è in grado di adempiere alle sue funzioni e di conseguenza incivilirsi.

Toz mos talenz m'aemplira
ma domna, sol d'un bais m'aizis,
q'en guerrejera mos vezis
e n fora larcs e donera,
e m fera grazir e temer
e mos enemics bas chader
e tengra l meu e l garnira.

Ma se i trovatori parlano della donna e dell'amore della donna come elemento in grado di donare abbondanza e saggezza al cavaliere, è proprio nei romanzi cortesi che il già citato *Joi* (ardore, baldanza) si arricchisce di ulteriore elementi. La forza guerriera, in questo caso come in altri, viene sempre esaltata dall'amore; la donna di conseguenza, pur appartenendo alla terza funzione, quella di benessere e fecondità, è sia datrice di sovranità (prima funzione) sia fonte d'ispirazione e coraggio guerriero (seconda funzione).

La gioia della guerra mai verrà completamente superata tuttavia necessaria è una precisazione: Così come viene ripreso da Andrea Fassò all'interno del saggio "*Pulsioni e loro Destini*", ciò che distingue e a tratti arricchisce la figura del guerriero cortese, oltre alle già citate virtù cavalleresche e al concetto di *mezura*, è proprio ciò che può essere definito; uno spostamento di parte dell'arcaica pulsione distruttiva nota come *furor* verso una pulsione creativa che può essere espressa attraverso il termine *Joi*. Ciò a cui mi riferisco tuttavia non coincide con la già analizzata gioia della guerra, baldanza o ardore, bensì a ciò che può essere definito un nuovo tipo di *Joi*. Necessario è a questo proposito, presentare alcuni dei passi provenienti dal canzoniere di Peire d'Alvernha:

vuoiill que branc e bruoill mos sabers
d'un nou ioi qe m fruich e m floris [...]
c'anc tant non fui mais coartz ni mendics,
ab q'ieu la vis aques, aqui mezeis

no m saubes far e gran paubretat rics.

Gioia che secondo l'autore rende l'uomo ricco e lo fortifica, gioia intesa come segreto della fecondità e accesso al sacro mistero della vita:

Lo fuelhs e l flors e l frugz madurs,
quan es sazos,
m'es ioys e gaugz m'adutz
[...] qu'entendemens
mi ven e voluntatz
d'esser sabens
de mais en mielhs assatz.
Doncx qui de gaug a dezirier
ben tengua a dreyt so semdier
[...].
Mas dels dos joys es ops sens
e reconoyssensa,
e l'us es abaissamens
e l'autre creyssensa.

Versi che presentano al meglio ciò che il termine *joi* è in grado di esprimere; nel primo caso, molto probabilmente, il *furor* stesso, il *joi* cavalleresco nella sua concezione più arcaica e più aggressiva, non a caso descritta come pulsione distruttiva che porta alla degenerazione. Nel secondo caso ciò a cui si fa riferimento è una pulsione creativa direttamente collegata ad una sfera naturale caratterizzata da fecondità e maturazione, una pulsione amorosa o per meglio specificare, una pulsione erotica che muove i cavalieri verso una loro ascesa signorile. Ad accompagnare l'analisi un'ulteriore testimonianza può essere facilmente proposta; le parole recitate da Galvano dopo il commento dell'anziano conte Cador, ancorato ad una tradizione guerriera basata sull'esercizio di un *furor* distruttivo ancora da civilizzare, secondo una logica di addolcimento e smussamento che sublima la barbarie guerresca nelle stilizzazioni socialmente controllate del processo di civilizzazione:

En grant crieme ai, dist il, esté,

e mainte feiz en ai pensé,
que par oisdives e par pais
devenissent Bretun malveis.
Kar oisdive attrait malvaistied
e maint hume ad apareciéd [...]
Par lunc repos e par uisdive
est juvente tost ententive
a gas, a deduit e a tables,
e a altres geus deportables.
Par lunc sujur e par repos
poüm nus perdre nostre los. [...]
Sire cuens, dist Walwein, par fei,
de neient estes en effrei.
Bone est la pais après la guerre,
plus bele e mielldre en est la terre;
mult sunt bones les gaberries
e bones sun les druerries.
Pur amistié e pur amies
funt chevaliers chevaleries.

“*Chevaleries*” che pur non trascurando l’esercizio delle armi, permettono al cavaliere un buon uso delle stesse e un buon uso della propria ricchezza. Non più ferocia nell’uccidere né avidità nell’accumulare, bensì saggezza, prodezza e larghezza secondo la giusta misura, misura, a tratti dettata dalla stessa gioia amorosa.

- **Gioie a confronto; Il caso di *Erec et Enide***

Per esprimere al meglio il concetto di *Joi* e il rapporto tra amore (pulsione erotico-creativa) e violenza (pulsione distruttiva), necessario è prendere in esame uno dei romanzi cortesi provenienti dal già citato Chrétien de Troyes. Autore che pone come cardine di ogni intreccio, il rapporto tra amore e doveri cavallereschi. Spesso ciò che si può ritrovare all'interno dei testi è una continua ricerca di equilibrio, un equilibrio che permetta al protagonista di ascendere allo status di perfetto cavaliere o per meglio dire, a quello di signore. Il chierico conosceva bene la mentalità del tempo, di conseguenza sapeva anche che la completa rimozione della pulsione violenta, tanto professata dalla nuova fede, difficilmente poteva essere assimilata all'interno di una mentalità esclusivamente guerriera. Necessario era porre l'arcaico *furor* all'interno di un conteso innovativo, un contesto che in altre parole, permettesse una giustificata presenza della pulsione stessa. Ciò a cui viene accostato il *furor* di conseguenza è la gioia amorosa; molte delle azioni del protagonista spesso vengono guidate dall'amore e l'amore, a sua volta, diviene elemento fondamentale dell'identità cavalleresca. Proprio grazie al possesso della dama il cavaliere ascende a sovrano, possesso che all'interno dell'ottica trifunzionale permette inoltre accesso alla terza funzione, ovvero accesso al mistero della vita.

L'opera che forse meglio esprime le dinamiche sopra citate è il romanzo cortese noto con il nome di *Erec et Enide*. L'opera sin dalle prime battute presenta immediatamente alcune dinamiche di non trascurabile importanza:

In un giorno di pasqua, nella stagione novella, re Artù teneva corte nel castello di Caradigan. L'assemblea è la più ricca che si vide mai: vi sono convenuti molti valenti cavalieri, forti, valorosi e arditi, insieme a nobili dame e pulzelle cortesi e avvenenti, e figlie di re. Prima di sciogliere la corte, il re annuncia ai propri cavalieri che intende cacciare il cervo bianco per rinnovare il costume.

Il tema della caccia, come precedentemente analizzato, è tema direttamente connesso alla natura ibrida del cavaliere. Ciò a cui si assiste, di fatto, è un atto di sfogo della

pulsione violenta; l'ardore marziale, così come precedentemente evidenziato, non può essere rimosso, in quanto elemento intrinseco nella natura guerriera, di conseguenza necessario è incanalare la forza distruttiva entro dinamiche socialmente accettabili, ecco che la pratica venatoria è una delle forme attraverso cui questo è possibile. Ma l'autore non si limita a rappresentare una tipica azione appartenente all'aristocrazia feudale, bensì aggiunge nuovi elementi per così dire "magico" o "favolistici". La caccia in questione non è una semplice battuta di rito, ma un costume che pone in dialogo la gioia amorosa e quella marziale: "Tutti conosciamo l'usanza di tale caccia: colui che uccide il cervo bianco conquista il diritto di dare un bacio alla più bella damigella della vostra corte, a dispetto di chiunque". Ma le dinamiche più interessanti si possono riprendere diverse battute più tardi, subito dopo la presentazione del cavaliere protagonista.

"[...] le segue dappresso un cavaliere di nome Erec: era della Tavola Rotonda e godeva di grande rinomanza a corte, sì che da quando vi si trovava nessun altro era stato mai tanto lodato. Non si sarebbe visto cavaliere più bello in alcun paese, e inoltre era molto coraggioso e di grande cortesia."

Erec stesso è in viaggio per la caccia al cervo bianco, accompagnato dalla regina e da una delle sue damigelle ma presto lo si ritrova di fronte ad uno scenario singolare: Improvvisamente appare nella radura "un cavaliere interamente armato, con lo scudo al collo e la lancia stretta nel pugno", egli è accompagnato da una fanciulla e da un malvagio nano che armato di frusta, all'incedere prima dell'ancella della regina e poi del cavaliere protagonista, non si risparmia di frustarli entrambi in quanto giudicati indegni di restare al cospetto del suo signore. L'onta subita dalla fanciulla, così come quella subita da Erec non può restare impunita; immediatamente il motore dell'azione si anima e comincia un inseguimento che porterà l'eroe protagonista ad abbandonare la caccia, alla ricerca di soddisfazione. Per quanto possa sembrare casuale, l'abbandono della caccia al cervo bianco racchiude in sé un significato specifico: Erec decide volontariamente di abbandonare un costume di puro sfogo distruttivo, sfogo che se posto su di un piano amoroso, proveniente dalla chiara metafora erotica del bacio della dama più bella, si traduce in un desiderio di impossessamento carico d'un

aggressività distruttiva e di conseguenza del tutto privo di ciò che di cortese può esservi. In altri termini, l'abbandono della caccia al cervo di fatto è una vera e propria metafora pedagogica che incentiva all'esercizio della *fin'amor*. Metafora che raggiunge il culmine proprio nello scenario che segue. Erec gettatosi all'inseguimento del cavaliere e del nano fellone, presto raggiunge una bella roccaforte molto ben situata, la cui soglia viene immediatamente oltrepassata. Proprio in questo borgo il protagonista viene subito accolto da un bell'uomo canuto e nobile, e immediatamente entra in scena una giovane donna meravigliosamente avvenente, figlia del valvassore, che in seguito verrà presentata come Enide. Dopo essere stato ricevuto ospite, Erec chiede all'uomo per quale motivo al suo ingresso tante erano le genti e la cavalleria.

Bell'amico - risponde il valvassore – sono i baroni del paese e dei dintorni; giovani e canuti, sono giunti per una festa che si terrà qui domani [...] domani si leverà grande clamore quando saranno tutti riuniti e, davanti alla folla, sarà collocato, su una pertica d'argento, un bellissimo sparviero di cinque o sei mute il migliore che sarà stato trovato. Chi lo vorrà prendere dovrà avere un'amica bella, saggia e pura: se vi sarà un cavaliere tanto ardito da voler sostenere il pregio e la lode riservati alla più bella, farà prendere alla propria amica, sotto gli occhi di tutti, lo sparviero dalla pertica, se non vi saranno altri che oseranno opporsi.

Ciò a cui si assiste è quindi un ribaltamento del costume tradizionale della caccia al cervo bianco. Anche in questo caso, l'aspetto amoroso è posto in primo piano, tuttavia lo sfogo distruttivo, qui, viene rimosso del tutto, non a caso è proprio lo sparviero ad essere l'animale protagonista, creatura addomesticata che viene affidato nelle mani della dama stessa. La carica belluina che in principio si manifestava attraverso un desiderio d'impossessamento estremamente distruttivo, presentato attraverso l'immagine predatoria della caccia al cervo, viene qui superato attraverso la concessione dello sparviero, sparviero che in altri termini non è che il doppio animale del cavaliere stesso: ciò a cui va incontro il protagonista è quindi una vera e propria cerimonia d'iniziazione all'amor cortese. La pulsione aggressiva viene educata e la violenza muta in cortesia. Ecco che la metafora della concessione del volatile si può riformulare come un nuovo tipo di modello feudale: l'amante non è più signore ma

vassallo della dama.

di fronte alla propria pulsione distruttiva [...] il cavaliere ricorre a una formazione reattiva: serve umilmente la dama, la onora, la loda; migliora le proprie virtù cortesi, fa di se stesso un signore [...]

Ma se nel rapporto tra cavaliere e amante l'aggressività viene rimossa, lo stesso non lo si può dire all'interno del più ampio spettro cavalleresco. Questo lo sapeva bene l'autore tanto che, uno dei climax della narrazione lo si ritroverà alcune battute più tardi proprio attraverso un duello. Erec, dopo la spiegazione del padrone di casa, è più che mai motivato a compiere l'impresa in quanto venuto a conoscenza che uno dei partecipanti, e molto probabilmente anche l'unico, sarà proprio il cavaliere autore della fellonia subita. L'eroe chiede quindi al valvassore di concedergli la compagnia della figlia, in quanto al torneo non vi sarà una fanciulla bella nemmeno la centesima parte di lei. Il padre, venuto a conoscenza del buon nome del cavaliere e della sua nobile stirpe, accetta immediatamente e di buon grado. Il mattino seguente, dopo la messa al monastero e l'offerta, Erec ed Enide si presentano davanti alla pertica argentata e puntualmente si presenta il cavaliere antagonista. Inutile procedere oltre a descrivere eventuali dettagli, alla vista di un oppositore il cavaliere non accetta altro che una sfida per stabilire a quale delle due dame verrà affidato lo sparpiero. Il duello è incredibilmente efferato, ma necessario è porre in risalto un particolare. Durante il duello i due contendenti decidono di prendersi una breve pausa poiché numerose erano le ferite, così come grave la spossatezza fisica. Ma proprio durante questa breve pausa, si assiste ad una sapiente concomitanza tra gioia belluina e gioia amorosa che puntualmente l'autore riprende, facendo puntare gli occhi di Erec verso il volto della sua futura moglie:

Allora prendono una breve pausa. Erec guarda verso l'amica che prega per lui molto dolcemente e, a quella vista, la sua forza si accresce; riprende grande ardore per l'amore che le porta e per la bellezza di lei.
[...]

Per quanto possa apparire trascurabile, questo preciso istante racchiude in se elementi

di particolare interesse. Ciò a cui si assiste è un'oculata fusione tra codice cavalleresco, cortesia amorosa e ardore marziale. Erec proprio attraverso l'amore e la bellezza della donna è in grado di riprendere "forza" e "ardire", necessari sia per il compimento dell'iniziazione cortese sia per la redenzione dell'onta subita. Il *joi* cavalleresco, nell'universo delle sue concezioni, non potrebbe trovare una migliore rappresentazione; esso in questo specifico episodio si manifesta attraverso un sottile contatto tra gioia marziale e gioia amorosa. Il rituale d'iniziazione cortese raggiunge quindi il suo culmine e la pulsione distruttiva esercitata nel *furor* della prestazione bellica, entrando in relazione con la gioia amorosa, è finalmente in grado di compiere i primi passi verso un mutamento creativo. Il duello si conclude inevitabilmente con la sconfitta del cavaliere fellone e la vittoria dello sparpiero da parte di Enide. Il primo atto del racconto raggiunge così il suo termine, coronato dalle nozze dei due giovani. Ma come già accennato la pulsione aggressiva non verrà né potrà mai venire totalmente sostituita, di questo l'autore ne è ben cosciente, tanto che la gioia amorosa dei due giovani non potrà durare a lungo.

Erec ama Enide di un così grande amore che perde ogni interesse per le armi e non prende più parte ai tornei [...] ed era tanto biasimato da tutti, dai cavalieri come dai sergenti, che Enide li sentì dire che il suo signore stava diventando imbecille nelle armi e in cavalleria, e che la sua vita era grandemente mutata.

L'identità cavalleresca pur cominciando a entrare in contatto con questo nuovo tipo di *Joi*, non può non rispondere all'archetipico richiamo del *furor* guerriero, la belluina gioia che è, e sarà sempre propria di ogni figura guerriera, sia essa cavalleresca o simile. Erec decide quindi di riprendere le armi, ma nella sua ricerca di imprese e durante tutta la serie di viaggi che andrà ad intraprendere, decide di portare con sé la moglie ovunque egli vada. Questo è un dettaglio di non trascurabile importanza, profondamente innovativo e che arricchisce l'identità propria del guerriero cortese. Chretien giustifica la presenza di Enide in quanto parte delle dicerie accusavano proprio lei, di aver intrappolato il proprio signore e di averlo reso imbecille, da qui, Erec per recuperare l'onore perso della propria moglie, decide di portarla con sé in ogni sua avventura. Ma la presenza di Enide può essere interpretata attraverso un

ulteriore filtro: In seguito alla scoperta della nuova gioia che “fruttifica e fiorisce”, Erec non è più in grado di retrocedere, il processo di incivilimento del “barbaro” ormai è già cominciato. La serie di imprese che verranno affrontate da entrambi non sono che la volontà della natura cavalleresca, di dimostrare come gioia amorosa e gioia belluina (pulsione creativa e pulsione distruttiva), non sono inconciliabili, bensì sono gli opposti di un mutuo antagonismo costruttivo e la mera assenza di anche solo uno dei due elementi non può che negare l’ascesa del cavaliere a sovrano. Numerose saranno le avventure intraprese e in modo particolare, un episodio specifico rafforza ulteriormente la connessione tra le due gioie. Erec in seguito all’ennesima impresa bellica particolarmente sfibrante, si ritrova svenuto sul grembo della giovane moglie. Enide, testimone dell’impresa compiuta e a causa delle numerose ferite riportate dal marito, lo reputa morto e in preda alla disperazione, urla e singhiozzi conducono verso di lei un conte del luogo. Il conte, abbagliato dalla bellezza della fanciulla, subitamente fa preparare un barella per il corpo dell’eroe e altrettanto in fretta decide di prendere Enide come sua nuova moglie. A suo malgrado l’eroina viene dunque sposata a forza ma ecco che, durante il banchetto per celebrare le nozze, prende luogo un diverbio particolarmente acceso, il conte stesso comincia a percuotere la novella sposa in quanto incapace di accettare i suoi continui rifiuti; immediatamente vi è un clamoroso colpo di scena ed “Erec riprese i sensi, come uomo che si sveglia”.

Scese dal tavolo e trasse subito la spada. La collera unita all’amore che portava alla sposa, gli infuse ardimento. Accorre dalla parte della sala dove si trovava Enide e colpisce il conte in mezzo al capo; senza sfidarlo o pronunciare parola [...]

Il gesto di efferata violenza di cui Erec si fa protagonista pare del tutto privo di nobiltà e cortesia tanto che, non vengono pronunciate alcune parole di sfida, come ci si sarebbe aspettato dal codice cavalleresco; tuttavia la circostanza in cui l’atto viene compiuto pare permetta di giustificarne l’azione. L’amore è il motivo e la causa scatenante, amore che si unisce alla collera, qui da intendere come *furor* marziale, l’istinto omicida presente in ogni figura guerriera. l’autore quindi, compie un ulteriore passo in avanti e pone in diretta connessione il *furor* “all’amore che portava lo sposo”. L’arcaica pulsione omicida pare dunque subire una sorta di “addomesticamento

cortese”. Ciò a cui si assiste non è più un primordiale invasamento distruttivo fine a se stesso, bensì quello a cui è possibile riferirsi come un ancestrale istinto di conservazione. Ecco che, il processo d’incivilimento cortese del “barbaro invasato” entra in una nuova fase, e parte della pulsione distruttiva comincia a ritrovare un nuovo canale su cui scorrere legittimamente, in funzione della pulsione amorosa stessa.

Ma ciò che può essere definito come il processo di “vassallaggio” dello sfogo violento rispetto ad una più alta gioia creativa, non può non passare attraverso un confronto diretto, uno scontro, qui inteso come principio dinamico universale, con la pulsione omicida stessa. Chretien sapeva bene i rischi di concedere legittimo sfogo a parte del *furor* archetipico e sapeva anche che la smisurata violenza propria di ogni cavaliere o più precisamente, propria di ogni aristocrazia guerriera, doveva essere costantemente sottoposta a regolazione.

Tutto questo lo si può riprendere e analizzare durante l’ultima delle imprese che Erec dovrà affrontare, impresa che lo porterà ai piedi di una “roccaforte bella e possente, [...] alla cui base scorreva tutto intorno un’acqua profonda, impetuosa e fragorosa come una tempesta”.

Così come in molte tradizioni romanzesche, l’acqua è un chiaro elemento di confine, che in questo specifico caso, vuole rappresentare una transizione dalla dimensione reale alla dimensione surreale, alla quale l’eroe, così come in molte altre tradizioni, decide di approdare in quanto attratto da ciò che può essere definito, un irresistibile richiamo inconscio. Richiamo che lo porterà a confrontarsi con l’ultima fase della propria formazione cavalleresca. Erec, dopo essere stato accolto con grandi onori dal sovrano della rocca, immediatamente viene a conoscenza di una particolare impresa che da sette anni o più, non uno solo ritornò. Impresa chiamata “gioia della corte”. Erec durante il banchetto di benvenuto richiede dunque di affrontare la prova, e nonostante i numerosi ammonimenti del sovrano locale, il cavaliere viene infine scortato verso il luogo prestabilito.

Il re lo accompagna fuori dal castello in un vicino verziere, e le genti li seguono pregando Dio che gli conceda di uscire con gioia dalla prova [...] Esso non era cinto né da muro né da steccato, ma solo dall’aria, che circondava interamente il giardino per negromanzia, sì che non si poteva

entrare che per un unico accesso, proprio come se fosse stato cinto da un inferriata. Vi maturavano fiori e frutti sia d'inverno che d'estate che, per incantesimo, si lasciavano mangiare solo là dentro, e non permettevano che li si portasse fuori [...]

Il luogo descritto, la vegetazione, così come i frutti, non credo siano un caso che ricordino la descrizione di Peire d'Alvernha utilizzata per esprimere le qualità benefiche del nuovo tipo di gioia che "fruttifica" e "fiorisce". Qualità che si possono ritrovare anche nelle riprese specifiche che vengono compiute dall'autore, quali il canto degli uccelli che diletta l'uomo e la terra stessa che "per tutta la sua estensione, non produce spezia o pianta medicinale tale da guarire qualunque malattia". Molto probabilmente il giardino incantato è metafora dello stesso *joi* amoroso, *joi* cui l'eroe è in grado di accedervi poiché superata è stata la cerimonia d'iniziazione dello sparviero; cerimonia intrapresa dal protagonista soltanto e non dalla cavalleria arturiana, cavalleria che ha continuato a perseguire il costume predatorio della caccia al cervo bianco. Da qui emblematiche le parole degli abitanti del borgo: "Che Dio maledica questa gioia ché tanti valent'uomini ne sono rimasti uccisi!" gioia che per coloro estranei all'esercizio della *fin'amor*, non può che risultare estremamente dannosa in quanto ancora satura della natura predatoria più arcaica, ecco che qualsiasi altro tentativo, compiuto da chi la cerimonia iniziatica non è stato in grado di affrontare, può solo concludersi in un fallimento:

Ma ecco che vede una grande meraviglia, tale da incutere timore al più nobile guerriero [...] davanti a loro, infissi su pali appuntiti, si scorgono degli elmi chiari e lucenti, e delle teste che spuntano da sotto il cerchio che li barda. All'estremità della fila di pali, se ne vede uno ancora vuoto, cui è appeso un corno.

Compito del protagonista sarà quindi quello di spezzare l'incantesimo e concedere agli uomini del borgo l'autentica vera gioia, tanto desiderata. Ma il processo di conversione, concessione e rinnovo dell'originaria pulsione distruttiva è costretto a passare attraverso un diretto confronto con la violenza stessa:

Erec sorpreso dal prodigio chiede al sovrano il motivo della disposizione; il sovrano

prontamente risponde che l'unico palo vuoto, cui è appeso il corno, da tempo attende un nuovo cavaliere.

Erec è deciso più che mai ad andare alla ricerca della gioia tuttavia per fare questo, necessario sarà abbandonare la moglie, in quanto non le è permesso di procedere oltre. Ecco che gioia amorosa e gioia belluina ancora una volta si intersecano ad un punto tale che, la passione violenta pare non sia più originata dall'ibrida natura guerriera, bensì provenga interamente dalla passione amorosa stessa. Ciò a cui si assiste pare sia un vero e proprio istinto di autoconservazione naturale.

Per nulla vi spaventiate: sappiate per certo che, se io non avessi ardimento all'infuori di quello che mi dà il vostro amore, non temerei in combattimento, corpo a corpo, nessun uomo al mondo.

Erec si avvia dunque lungo un sentiero e improvvisamente scorge una dama seduta su di un letto d'argento coperto di un drappo ricamato d'oro. Avvicinatosi alla dama improvvisamente appare attraverso gli alberi "un cavaliere armato di armi vermiglie e straordinariamente alto: l'uomo più bello sotto il cielo, se non fosse stato di statura smisurata". Il cavaliere vermiglio sarà quindi l'ultima prova che dovrà affrontare l'eroe per affermare la sua nuova formazione cortese. Il duello a cui si assiste può quindi essere interpretato in due modi; un primo modo esprimibile attraverso un'analisi psicologica del singolo eroe mentre un secondo, esprimibile attraverso ciò che Erec rappresenta in quanto membro di una classe aristocratica prossima al cambiamento. Nel primo caso, l'analisi può essere condotta in questi termini: Erec dopo essere entrato in contatto con la pulsione creativo-amorosa (pulsione di vita), è infine costretto a confrontarsi con la pulsione violento-distruttiva (pulsione di morte), in quanto ancora incapace di controllare appieno i propri istinti archetipici, istinti predatori di esagerata violenza. Istinti che trovano una loro manifestazione attraverso la smisurata immagine del cavaliere vermiglio, le cui armi ancora macchiate di sangue, fin dai tempi più antichi, hanno sempre permesso ad ogni eroe epico di superare prove ed ostacoli. Ciò a cui si assiste è quindi l'ultima fase di un processo di incivilimento, o per meglio dire, "addomesticamento cortese" dell'arcaico *furor* marziale; incivilimento esercitato al fine di promuovere un nuovo tipo di *joi* cavalleresco, *joi* che pur mantenendo un misurato esercizio delle armi, risulti

completamente sottomesso ad una gioia amorosa e ad mutamento dell'istinto omicida in istinto di conservazione.

Nel secondo caso invece Erec rappresenta il primo membro di una nuova aristocrazia guerriera, un' aristocrazia non più ancorata ad una gioia marziale, bensì ad una gioia amorosa. Il guerriero cortese deve quindi confrontarsi con una sua proiezione originaria, un antico spettro "barbarico" incapace di inglobare in se una nuova forma di *furor* "addomesticabile", un *furor* cortese direttamente connesso all'istinto di conservazione. Il duello ripreso quindi, non rappresenta altro che l'ultima fase di un processo d'incivilimento che permette al "barbaro" di mutare in cavaliere. Cavaliere il cui esercizio delle armi, d'ora in avanti, si auspica possa essere limitato a *largueza* signorile, *saber, sen e mezura*.

Erec riesce infine a sconfiggere il cavaliere vermiglio e a suonare il corno fatato. Immediatamente la coltre magica che impediva l'accesso e la sottrazione dei frutti dal giardino, scompare, permettendo l'ingresso e l'assimilazione della nuova gioia ad ogni cavaliere del borgo. Un ulteriore particolare degno di un rapido commento è proprio la sconfitta dell'ultimo antagonista. Il cavaliere vermiglio viene sconfitto ma non ucciso, questo a significare la già citata incapacità del cavaliere, e della cavalleria, di rimuovere completamente la parte più aggressiva della propria natura, parte che come verrà ripreso in Yvain subirà un non trascurabile mutamento qualitativo, proprio attraverso l'introduzione della figura del leone.

- **Identità animale e cortesia a confronto; il caso di *Yvain ou le chevalier au lion***

Il rapporto tra amore e doveri cavallereschi, come presentato nel caso di “*Erec et Enide*”, permette di individuare la presenza di un subliminale processo di civilizzazione del *furor* marziale, processo, come ripreso in precedenza, consistente nel “vassallaggio” e in parte nella conversione della passione violenta in funzione di una passione amorosa o più precisamente, in funzione di un nuovo tipo di *joi* cavalleresco; gioia in sostanza ricollegabile ad un sapiente esercizio delle tre funzioni archetipiche, funzioni che se poste in relazione all’immaginario cortese possono essere schematicamente designabili come funzione della guerra, funzione della pace e funzione regolatrice della pace e della guerra.

Erec dopo aver superato la cerimonia d’iniziazione dello sparviero, riesce ad accedere al mistero della vita (III. funzione di pace), accesso che tuttavia deve essere costantemente preservato proprio attraverso l’esercizio delle armi, da qui, la serie di imprese affrontate da entrambi i protagonisti (II. funzione di guerra). Imprese che porteranno l’eroe all’ultimo stadio della formazione cavalleresca che a sua volta permetterà al cavaliere di ascendere allo status di signore, o in altri termini, accesso all’esercizio della *mezura* cortese (I. funzione regolatrice).

Quello che l’autore non pone in risalto, tuttavia, in questa prima fase d’incivilimento, è il ruolo che l’identità animale deve ora assumere all’interno del nuovo ambito aristocratico: La battuta di caccia, così come la cerimonia dello sparviero, pur presentando dinamiche ricollegabili alla natura predatoria del cavaliere, vengono utilizzate esclusivamente per esprimere una “pedagogia cortese”. Nello specifico caso l’esercizio di una nuova pratica amorosa, che auspicabilmente sia in grado di impedire un uso sfrenato del *joi* belluino, il cui sfogo mortale risulta legittimo solo se posto in relazione ad un ambito militare ma estremamente distruttivo se collocato su di un piano amoroso. *Joi*, come presentato nel caso di Erec, impossibile da eliminare del tutto né convertire completamente.

La nuova tipologia di *furor* cortese deve ora essere posta in diretta correlazione all’identità predatoria arcaica, o in altri termini, l’identità animale cavalleresca deve subire un analogo processo di rieducazione o addomesticamento.

Processo che è possibile individuare prendendo in esame il romanzo cortese noto con il nome di “*Yvain ou le chevalier au lion*”.

L’opera, che non a caso viene spesso posta a confronto con le avventure di “*Erec et Enide*”, presenta al cuore della sua struttura, un’analoga ricerca di equilibrio tra dimensione amorosa e dimensione cavalleresca, ma al rapporto amoroso tra dama e cavaliere vengono aggiunti nuovi particolari, oltre a presentare l’introduzione di quella che può essere definita, una nuova figura d’eroe guerriero, i cui doveri andranno a superare di gran lunga il semplice sfogo omicida.

Il racconto si apre con una classica esibizione del *gap* cavalleresco, *gap* a cui prende parte Calogrenant, cugino di Yvain, il quale comincia a narrare una storia di singolari prodigi e cortesia cavalleresca.

Egli racconta di come più di sette anni fa, alla ricerca di avventura, si fosse spinto oltre i confini naturali della foresta Brocéliande, fino a ritrovarsi nel cuore di una lussureggiante radura, sul cui centro vi era presente un albero di meravigliosa bellezza, ricoprente una sorgente incantata la cui acqua bolliva come se fossa calda. Accanto alla fontana vi era un blocco di smeraldo, e appeso ad uno dei rami, vi era un bacile d’oro ricolmo d’acqua con lunghe catene d’argento. Calogrenant prese il bacile e lo rovesciò sul blocco di smeraldo, improvvisamente si scatenò una tempesta tanto violenta che numerosi furono i fulmini, e la grandine spezzò molti dei rami della radura. La violenza sprigionata sarebbe stata in grado di uccidere il cavaliere, se solo non fosse riuscito a trovare immediatamente riparo sotto le fronde dell’enorme albero che ricopriva la sorgente. La tempesta non durò molto, ma al suo esaurimento, il cavaliere assistette ad un’ulteriore meraviglia: immediatamente apparve uno stormo di uccelli multicolore che ricoprì i rami, ormai spogli dell’albero, come se fosse un nuovo fogliame primaverile. Gli uccelli si misero allora a cantare e mai fu ascoltata una melodia tanto lieta dal cavaliere, prima di allora.

Lo scenario meraviglioso descritto da Calogrenant è senza alcun’ dubbio una chiara dinamica oltremondana, non a caso caratterizzata da uno specifico elemento, ovvero l’acqua. Acqua che, come precedentemente specificato, è un tipico elemento di confine tra più dimensioni. Ma la tempesta scoppiata, così come la singolare eterna ebollizione della sorgente, molto probabilmente rappresentano un misterioso principio cosmico, la cui potenza pare sia costituita da un singolare equilibrio tra la vita e la morte. Esemplare è il canto degli uccelli, grazie ai quali, la radura è come se visse

una nuova primavera, la cui intensità, al pari del giardino su cui fece i primi passi Erec, pare manifestarsi attraverso un'incontenibile gioia creativa. Ma le raffiche di grandine così come l'apparente stato invernale in cui si ritrovò la flora locale al rovesciamento dell'acqua della fonte è indubbiamente una manifestazione che suggerisce dinamiche opposte. Ciò a cui si assiste, di conseguenza, pare sia la manifestazione di un eterno ciclo di morte e rinascita a cui il cavaliere si affaccia proprio attraverso il riempimento e il rovesciamento del bacile contenente le acque della sorgente della vita. Ma la sorgente incantata, ovvero il confine tra realtà mondana e dimensione oltremondana, così come preannunciato dalla distruzione provocata dalla tempesta, inevitabilmente dovrà presentare una prova, ovvero un confronto che permetta al cavaliere un superamento del proprio status mortale, in altre parole, un confronto con l'esperienza della morte stessa.

Al termine del canto ci fu un rumore di zoccoli e all'improvviso apparve, dal fitto della foresta, un cavaliere vestito di velluto d'ebano in sella ad un nero destriero:

Et dist: “ Vassax, mout m'avez fet, / Sanz desfiance, honte et let. / Desfjer
me deüssiez vos, / Se il eüst *querele entre nos*, / Ou au moins droiture
requerre, / Einz que vos me meüssiez guerre. [...]

Qu'an mon bois et an mon chastel / M'avez feite tele envaïe, / Ou mestier
ne m'eüst aïe / Ne de grant tor ne de haut mur. / Onques n'i ot home
asseür / An forteresce qui i fust / De dure pierre ne de fust. / Mes sachiez
bien que desormés / N'avroiz de moi trives ne pes!”

Calogrenant è quindi costretto ad imbracciare le armi e difendersi dall'assalto. Assalto che nonostante sia combattuto con grande valore, alla fine si conclude con una sconfitta. Yvain, al racconto del cugino, immediatamente è intenzionato a recuperare l'onore perduto, e il mattino seguente comincia il suo viaggio alla ricerca della fonte prodigiosa. Il cavaliere, dopo miglia di viaggio, raggiunge infine la valle incantata e la sorgente la cui acqua bolliva come se fosse calda. Yvain rovescia quindi il bacile d'oro sulla pietra accanto ed improvvisamente scoppia una tempesta tanto violenta, che la descrizione di suo cugino non gli sembrò affatto coerente con il devastante prodigio di cui fu testimone. Immensa fu la distruzione, e ancora una volta, le foglie dell'enorme albero che ricoprivano la fonte, furono tutte strappate via, dalla forza

della natura. Ma ecco che, al termine della tempesta, uno stormo di uccelli multicolore si posò sui rami, e alla fine del loro canto apparve il cavaliere nero, intento a sfidare ancora una volta il suo aggressore. Yvain è quindi costretto a difendersi, ma questa volta, nonostante le capacità belliche del guardiano della fonte, il cavaliere arturiano riesce ad avere la meglio, tanto da costringere alla fuga il suo avversario. Comincia quindi un inseguimento che, sfortunatamente, intrappolerà l'eroe protagonista oltre l'ingresso di un enorme castello, lo stesso di cui si rivelerà signore il cavaliere appena sconfitto. Improvvisamente, come mossa da divina provvidenza, appare una damigella, successivamente ripresentata con il nome di Lunette, la quale, davanti all'insolita cortesia dimostratale dal cavaliere, decide di aiutarlo a nascondersi; Lei dona lui un anellino, la cui pietra, se posta rovesciata al palmo, sarebbe stata in grado di renderlo invisibile agli occhi di qualsiasi membro della corte. Lunette dopo aver indicato al cavaliere il luogo più sicuro dove nascondersi, e dopo essersi presa cura del cavaliere, decide infine di confrontarsi con la sovrana del luogo, in quanto Yvain, casuale testimone dello strazio cui è vittima la contessa, pare si sia di lei completamente invaghito.

Dame, cuidiez vos recover / Vostre signor por vostre duel? / -Naie, fet
ele, mes mon vuel / Seroie je morte d'enui. / -Por coi?- Por aler après lui.
/ - Après lui? Dex vos an desfande / Qui ausi boen signor vos rande / Si
com il an est posteïs. / -Einz tel mançonge ne deïs, / Qu'il ne me porroit si
boen randre. / -Meillor, se vos le volez prandre, / vos randra il, sel
proverai.

Alle parole della sua dama di compagnia, la contessa ne risulta profondamente scossa, ma, in quanto ben presto sarebbe arrivata la corte di Artù, non può che assecondare il consiglio della damigella poiché necessario, per allora, sarebbe stato disporre di un nuovo guardiano della fonte, in caso di guerra a sorpresa. Lunette quindi, rassicura la regina che fra poco meno di tre giorni, le avrebbe presentato un nuovo marito ancora più valoroso del suo predecessore.

Al termine dei tre giorni, Yvain viene mostrato alla corte della dama della sorgente, e immediatamente vi è un confronto la cui dinamica può ricollegarsi al nuovo tipo di modello feudale già presentato attraverso i versi di *“Erec et Enide”*.

“Dame, voir, ja ne vos querrai / Merci, einz vos mercierai / de quanque
vos me voldroiz feire, / Que riens ne m’en porroit despleire [...] -Dame,
nule force si forz / N’est come cele, sanz mantir, / Qui me comande a
constantir / Vestre voloir del tot an tot. [...] An tel que plus vos aim que
moi; / En tel, s’il vos plest, a delivre / Que porvos vuel morir ou vivre.

Ecco che l’amore viene nuovamente presentato come forza civilizzatrice, sia in grado di regolare le azioni cavalleresche, sia in grado di ingentilire l’immagine del guerriero arcaico. Ma la dinamica amorosa presentata dall’autore pare arricchirsi di ulteriori elementi, egli arriva a riproporre Yvain addirittura come preda; ciò è riscontrabile in alcuni dei versi precedenti, attraverso il pungente commento di Lunette nei suoi confronti “En ça vos traiez, / Chevaliers, ne peor n’aiez / De ma dame, qu’el ne vos morde; [...]”. Dinamica, come proposto da Andrea Fassò, possibilmente riconducibile a ciò che può definirsi, lo sviluppo di una progressiva “nevrosi” nei confronti di quello che l’immaginario femminile è ora in grado di suscitare alla psiche cavalleresca. Il guerriero cortese, all’alba della sua ascesa, è caratterizzato da pulsioni contrastanti, pulsioni che si traducono in una paura della donna, o più precisamente, in una paura della violenza stessa della pulsione erotica suscitata dalla donna. Violenza che se posta in diretta connessione con l’arcaico *furor* omicida non può che dare vita, a livello fantasmatico, ad un desiderio puramente aggressivo, sviluppando di conseguenza due possibili scenari: Nel primo caso, come espresso attraverso la cerimonia dello sparviero, il cavaliere decide di intraprendere un percorso di ingentilimento, votato a migliorarsi e migliorare le proprie virtù cortesi. Nel secondo caso, tale è il terrore, da tramutarsi in paura di castrazione o impotenza, una paura di “morte” tale per cui l’originario istinto predatorio viene proiettato nella figura della donna stessa; dalla paura di aggredire nasce quindi la paura di essere aggredito. L’autore in sostanza, pare ripresentare alcune delle possibili fantasie cavalleresche, ma la natura predatoria che sembra caratterizzare l’immagine della contessa della fonte, può essere posta in relazione con un’ulteriore tradizione arcaica; precisamente, le stesse tradizioni religiose il cui principio si basava su culti di divinità femminili del tutto differenti dalla tradizionale dea-madre, questi per gran parte basati su di un immaginario predatorio. Necessario, in questi casi, era quindi guadagnarsi la

benevolenza della “dea-bestia”, spesso attraverso sangue o sacrifici. Il rapporto tra Yvain e la dama della fonte pare ricordi proprio questo: Il cavaliere deve ora servire la dama, ottenerne la sua benevolenza, versare sangue e combattere per lei fino a che lei, da malefica si tramuterà in benigna. Ma il rapporto di vassallaggio del cavaliere rispetto alla dama sancisce un ulteriore “contratto”; la forza marziale e di conseguenza il *furor* arcaico deve ora essere esercitato per esclusivo scopo conservativo, compito del cavaliere sarà quindi quello di difendere la sorgente e il regno della contessa. Occupazione che se posta in relazione con la possibile interpretazione simbolica della sorgente della vita, si assiste alla nascita di una nuova figura guerriera, il cui scopo principale non è più quello di conquistare e ammassare bottino, bensì quello di esercitare la propria pulsione di morte o forza distruttiva, al fine di dare origine ad una forza creativa, qui espressa attraverso la difesa e conservazione della sorgente della vita. Ecco che il *joi* amoroso, guadagnato da Erec al suo ingresso nel giardino incantato, raggiunge la sua più pura ascesa e manifestazione, esso è gioia creativa, principio vitale che la nuova figura guerriera è votata a difendere e preservare. La dama stessa, nello specifico caso di Yvain, di conseguenza, non può più essere intesa come semplice creatura umana bensì come l’incarnazione della cieca forza vitale, il potere perenne della vita, continuo e illimitato. Potere che non può essere lasciato incustodito, motivo per cui necessario è stato trovare immediatamente un nuovo marito, un nuovo guardiano in grado di proteggere e preservare il ciclo di morte e rinascita. Esempio, per una più chiara comprensione, è il racconto che Zimmer utilizza come paragone per descrivere al meglio le meccaniche della fonte. Tale racconto, ripreso da Frazer, narra di un mitico bosco sacro sul cui centro sorgeva un meraviglioso albero, intorno al quale, probabilmente fino a tarda notte, si aggirava una figura sinistra a spada sguainata. Egli era un sacerdote e un assassino, ed era a conoscenza che da un momento all’altro qualcuno si sarebbe presentato per prendere il suo posto, poiché tale era la regola del santuario: “Un candidato al sacerdozio poteva succedere all’ufficio solo uccidendo il sacerdote, e dopo averlo ucciso ricopriva l’ufficio finché non veniva lui stesso ucciso da uno più forte o più bravo”. Il sacerdote veniva chiamato “Re del bosco” e come dimostrato da Frazer e riproposto da Zimmer, egli non era altro che l’incarnazione del dio consorte di Diana, la dea del bosco “e la loro unione matrimoniale era la fonte della fecondità della terra, di tutti gli animali e dell’umanità”.

Yvain ha quindi accesso alla dimensione oltremondana ed essa racchiude in se i misteri della forza vitale. Il binomio doveri amorosi e doveri cavallereschi si carica quindi di nuovi elementi e il patto “amoroso”, stipulato con la dama della fonte, sancisce inoltre la nuova appartenenza di Yvain ad una natura “oltreumana”. A differenza del caso di *Erec et Enide*, le tre funzioni archetipiche del guerriero indoeuropeo, pare siano qui immediatamente assimilate, proprio grazie al vincolo difensivo e amoroso tra dea-regina e cavaliere-custode. Ma la formazione cortese, così come quella guerriera, non si limita alla semplice integrazione e conoscenza delle tre funzioni, bensì al continuo loro esercizio. Yvain in quanto eroe appartenente sia ad una dimensione mondana, sia ad una dimensione oltremondana, possiede il difficilissimo compito di affidare a ciascuna dimensione ciò che le spetta legittimamente.

La sfera umano-cavalleresca, di fronte al rapimento di uno dei suoi figli, compiuto dalla sfera “oltreumana”, di conseguenza, non può che reagire inviando parte dei suoi messaggeri al fine di rompere il sortilegio e integrare nuovamente il cavaliere alla sua dimensione originaria. Ecco che, la corte di Artù ben presto si ritrova di fronte alla sorgente della vita, sorgente che presenta Yvain come nuovo guardiano, in vece del cavaliere nero sconfitto in precedenza. Corte a cui Yvain ben presto si rivelerà. Ma ecco che Gauvain, vecchio amico e compagno d’armi, alla fine delle celebrazioni in onore del ricongiungimento, propone al cavaliere di intraprendere il viaggio di ritorno insieme a lui, in modo da poter ritornare alla corte di Artù e riprendere parte a giostre e tornei.

Yvain deve ora rispondere al richiamo della sfera mondana tuttavia la sua ascesa si è già realizzata, di conseguenza necessario sarà porre un vincolo.

Et ele dit: “Je vos creant / Le congié jusqu’a un termine. [...] Se vos volez m’amor avoir / Et de rien nule m’avez chiere, / Pansez de tost venir arriere, / A tot le moin jusqu’a un an / Huit jorz après la Sain Johan / C’ui an cest jor sont les huitaaves.[...] Mes or metroiz an vostre doi / Cest mien anel, que je vos prest; [...] Prison ne tient ne sane ne pert / Nus amanz verais et leax, / Ne avenir ne li puet max; / Mes qu’il le port, etchier le taigne / Et de s’amie li sovaingne; [...]

La presenza di anelli magici all'interno della tradizione cortese non è rara, tuttavia il significato del gesto può essere interpretato utilizzando come confronto, dinamiche provenienti da alcune delle tradizioni più antiche.

Il motivo dell'anello, come simbolo di appartenenza ad una specifica dimensione, non è estraneo alla tradizione epica, ma più precisamente, non è estraneo ad una matrice culturale guerriera; già Tacito riprende un tema simile proprio attraverso la descrizione di una delle popolazioni germaniche, ovvero i Catti, tra i quali; "i più valorosi portano [...] un anello di ferro (il che è vergognoso tra quella gente) come vincolo, finché non acquistano il diritto di liberarsi uccidendo un nemico [...]". anello di ferro che, come evidenziato dall'autore, presso alcuni dei membri viene conservato volontariamente, a discapito del conseguimento o meno della propria libertà. Di conseguenza ciò a cui si assiste, è una volontaria affermazione di un obbligo guerriero da parte del portatore e allo stesso tempo un distintivo di appartenenza. Distintivo che da segno di infamia diviene ornamento glorioso. Le stesse dinamiche possono essere paragonata al rapporto tra Yvain e la dama della sorgente Laudine, in quanto, l'anello affidatogli, oltre a rappresentare un legame di appartenenza alla dimensione oltremondana, non è un semplice amuleto di protezione, bensì il volontario assenso ad un obbligo guerriero da parte del cavaliere, in questo caso, la difesa della sorgente. Ma l'anello sancisce anche un vincolo amoroso, da qui le parole di Gauvain risultano emblematiche: "Comant! Seroiz vos or de çax, / Ce disoit messire Gauvains, / Qui por leu fames valent mains? / Honiz soit de sainte Marie / qui por anpirier se marie!. Il vincolo amoroso pare quindi, se posto in relazione alle parole di Gauvain, possedere caratteri infamanti e vergognosi se non posti accanto ad un assennato esercizio delle armi. Ma la differenza sostanziale tra le due tradizioni è proprio l'obbligo guerriero, obbligo che nella tradizione germanica si traduceva in un esercizio marziale votato esclusivamente a questioni di onor proprio, questioni che nel secondo caso vengono sostituite da un esercizio guerriero puramente difensivo, praticato per preservare il proprio regno, ma soprattutto a servizio di una nuova forza civilizzatrice, ovvero la dama. L'esercizio del *furor* marziale subisce quindi un mutamento, che come riproposto nella dinamica della fonte, non è più esercizio distruttivo o sfogo mortale, bensì esercizio creativo votato a preservare e difendere una più elevata dimensione, non più appartenente ad una sfera mortale bensì propria di una sfera divina.

Ma il giovane cavaliere, così come dimostrato dalla sua improvvisa partenza verso la

sorgente della vita, ancora non è in grado di comprendere quali rischi e doveri comporta il suo status di “nuovo eletto” o cavaliere. Egli involontariamente si ritroverà a presiedere alla corte di Artù ben oltre i limiti prestabiliti dalla regina Laudine.

Fu così che, come la sfera umana volle reintegrare il proprio figlio nella sua dimensione, la sfera sovrumana reclama allo stesso modo ciò che è suo di diritto, tuttavia non con la stessa dolcezza. Improvvisamente, al termine del periodo prestabilito, fa il suo ingresso a corte una damigella a cavallo di un nero palafreno, essa è messaggera della dea della sorgente:

“Ma dame a cil leres souduite / Qui n'estoit de nus max estruite / Ne ne cuidoit pas, a nul fuer, / Qu'il li deüst anbler son cuer. [...] Yvain, n'a mes cure de toi / Ma dame, ainz te manda par moi / Que ja mes vers li ne reveignes. / ne son anel plus ne reteignes. [...] Et la dameisele avant saut, / Si li oste l'anel del doi; / puis si comande a Deu le roi / Et toz les autres, fors celui / Cui ele leisse an grant enui.

La rimozione dell'anello assume quindi molteplici significati. Ciò a cui si assiste è la brutale recisione del legame inconscio che teneva unito Yvain alla sfera divina. Dinamica che si manifesta conforme alle leggi di un terribile ordine superiore, a discapito della conoscenza o ignoranza dell'eletto. Ciò che è stato giudicato non sono le intenzioni bensì le azioni. Di fronte al mancato impegno Yvain viene quindi escluso dal suo status di guardiano della fonte, il suo obbligo guerriero, sancito attraverso la volontaria ascensione a portatore dell'anello magico, risulta ora sospeso. La prima delle funzioni archetipiche è venuta a meno: Egli si è dimostrato inadeguato per la posizione di sovrano e custode della sapienza magico-sacrale, o in altri termini, se posto in relazione al binomio doveri cavallereschi e amorosi, egli non è stato in grado di esercitare la funzione regolatrice, la *mezura* tanto ricercata da Erec al suo ingresso nel giardino incantato. Non a caso, il profondo turbamento causatogli dalla rimozione del legame inconscio, si manifesta proprio attraverso una degenerazione animalesca o “barbarica”.

D'antre les barons se remue / Qu'il crient entr'ax issir del san, [...] Et il

va tant que il fu loing / Des tantes et des paveillons. / lors se li monte uns
torbeillons / El cieff, si grant que il forsane; Si se dessire et se depane / Et
fuit par chans et par arees, [...] les bestes par le bois agueite / Si les ocit;
et se manjue / La vension trestote crue. / Et tant conversa el boschage /
Com hom forsenz et salvage, [...]

Il cavaliere risulta escluso sia da una dimensione umana sia da una dimensione sovrumana, di conseguenza, l'unica dimensione disponibile non è altri che quella animale. Yvain pare sia quindi sottoposto ad un processo di ibridazione metaforica, processo contraddistinto dall'abbandono degli attributi umani e dall'assimilazione di alcuni caratteri animali. In questo caso specifico, l'abbandono dei vestiti e la dieta di esclusiva carne cruda sono gli indicatori della progressiva degenerazione predatoria. Dinamiche di metamorfosi e ibridazione sono solitamente poste in relazione a cerimonie di iniziazione guerriera tuttavia, nel caso specifico, è necessario compiere una precisazione. Ciò a cui si assiste, è sicuramente una cerimonia d'iniziazione marziale, la cui ritualità (nutrimento a base di carne cruda ed esclusione dalla civiltà), pare ricordi le stesse dinamiche a cui venivano sottoposti mannari e guerrieri-belva, ma la risoluzione, che nei casi appena citati portava l'uomo a subire un invasamento metamorfico, preda del *furor* più sfrenato, nel caso del cavaliere cortese porta l'iniziato ad una dinamica opposta ovvero a ciò che può essere definito, un processo di addomesticamento e a tratti sublimazione dello stesso *furor* belluino. Quello a cui si assiste è quindi meglio definirlo come un diretto confronto con la propria natura predatoria arcaica piuttosto che come una vera e propria assimilazione animale. confronto da porsi parallelo alla possibile interpretazione psicoanalitica compiuta precedentemente durante l'ultima prova cui viene sottoposto Erec, all'ingresso del giardino incantato. Come proposto, ciò a cui si assiste, attraverso la sfida con il cavaliere vermiglio, è in sostanza, un tentativo di sottomissione dell'istinto omicida, ovvero del *furor* marziale in funzione di un nuovo *joi* cavalleresco. Tentativo che si conclude con la vittoria del guerriero-cortese ma che lascia in sospeso parte dell'istinto predatorio che nella sua smisurata violenza non può essere convertito completamente. Il confronto di cui è protagonista Yvain quindi pare non sia un duello contro la propria identità arcaica, bensì ciò che può essere definito una totale accoglienza della propria natura archetipica. Processo che è possibile chiarire al

meglio procedendo con l'analisi della parte centrale del romanzo.

Lo stato di "demenza selvaggia" cui è vittima Yvain si concluderà infine grazie all'aiuto di una contessa vedova, la quale, durante una passeggiata con le ancelle, ritrovandosi testimone dello scenario singolare, quale era la misera condizione in cui Yvain era sprofondata, dopo averlo riconosciuto grazie ad una cicatrice sul volto, istruisce le proprie ancelle a spalmare parte di un balsamo magico sulle tempie del cavaliere caduto in disgrazia. Balsamo dicasi realizzato dall'incantatrice Morgana quindi in grado di far tornare il senno a chiunque ne venisse unto.

L'ampolla viene infine svuotata e Yvain riprende la ragione, anche in questo caso, il processo di ritorno alla civiltà viene esaltato attraverso il recupero di parte dei tratti umani quali i vestiti, e le operazioni di lavaggio e rasatura cui viene sottoposto il protagonista. Al suo completo risanamento Yvain viene tuttavia richiamato subito all'azione, in quanto la contessa che lo aveva ospitato è ora vittima di un attacco da parte del conte Alier, suo nemico e pretendente indesiderato. Il conte in compagnia dei suoi cavalieri incendia e saccheggia parte della contea ma immediatamente, Yvain totalmente in forza e risanato, riesce a respingere gli aggressori, infondere coraggio agli uomini della contessa e infine catturare il conte nemico.

Al termine dell'impresa, gli uomini del borgo, così come i membri della corte, propongono a Yvain di prendere le veci di nuovo sovrano della contea sposando la loro signora. Ma il cavaliere ricorda ancora quale fu il suo obbligo guerriero di guardiano della fonte e di come tre anni fa, fu il consorte della fatata dama della sorgente della vita; di conseguenza sarebbe impossibile per lui accettare di vivere come il semplice coniuge di una splendida e ricca dama di campagna.

Ma ecco che intrapresa la sua nuova *queste* cavalleresca, di recupero del proprio status di guardiano fatato, Yvain si ritrova testimone di un incredibile prodigio:

Messire Yvains pansis chemine / Per une parfonde gaudine / Tant qu'il oï
enmi gaut / un cri mout dolereus et haut. / Si s'adreça lors vers le cri, /
Cele part ou il l'ot oï, / Et un serpent qui le tenoit / Par la coe, et si li
ardoit / Trestoz les rains de flame ardent.

L'immagine riproposta dall'autore è la rappresentazione dei due opposti testamentari, da una parte il leone, simbolo cristologico di regalità e forza solare, dall'altra il

serpente, di natura acquatica e velenosa, chiaro riferimento ai traditori biblici. Ma l'immagine riproposta può essere ulteriormente analizzata, utilizzando un approccio psicoanalitico: l'immagine cui si ritrova di fronte Yvain, potrebbe quindi essere una possibile raffigurazione onirica, ovvero una proiezione delle proprie pulsioni e paure inconse. Il serpente, oltre a rappresentare una sorta di incarnazione demoniaca del proprio istinto omicida, può essere ulteriormente interpretato come la manifestazione fisica della propria paura d'impotenza all'origine della "nevrosi" cui è vittima il cavaliere all'alba della sua ascesa. Serpente che non a caso, stringendo i fianchi del leone, pare venga ritratto come forza repressiva della nuova etica cortese. Leone che al pari dello sparviero di Enide, è proiezione dell'Io eroico, ovvero il doppio animale del cavaliere protagonista, la cui regalità e coraggio da sempre ha caratterizzato e caratterizza la psiche cavalleresca. Ciò a cui si assiste quindi, pare sia la manifestazione del complesso nevrotico cui il guerriero cortese è vittima. In termini psicoanalitici, utilizzando come filtro d'indagine la seconda topica Freudiana; l'Io cavalleresco, nello specifico caso il leone, si ritrova ingabbiato da un'incrinatura psicologica, la cui proiezione fisica assume l'aspetto di un serpente. Incrinatura o conflitto, caratterizzato dall'impossibilità di perseguire il soddisfacimento delle proprie pulsioni inconse (repressione dell'Es), impossibilità dovuta all'affermazione di un nuovo tipo di coscienza morale (Super-Io), la cui intensità civilizzatrice, molto probabilmente esercitata sia dalla nuova fede sia dall'educazione cortese, pare aver ormai raggiunto il suo culmine. Ma l'intensità delle pulsioni non può essere sottoposta a repressione costante, di conseguenza ciò che è necessario è un nuovo patto sociale che permetta la risoluzione del conflitto tra Es e Super-Io, risoluzione che permetta all'Io cavalleresco un giusto equilibrio, o per meglio specificare, una giusta *mezura*. Risoluzione che in perfetto stile epico viene espressa attraverso l'uccisione del drago:

Messeire Yvains cele mervoille; / A lui meismes se consoille / Auquel
D'aus deus il aidera. / Lors dit qu'au lyon se tanra, / Qu'a venimeus ne a
felon / Ne doit an feire se mal non, / Et li serpanz est venimeus, / Si li saut
par la boche feus, Tant est e felenie plains. / Por ce panse messeire Yvains
/ Qui'il l'ocirra premieremant. [...] A s'espee, qui sœef tranche, / Va le
felon serpant requerre; / Si le tranche jusques en terre / Et les deus mitiez
retroncone, / Fiert et refiert, et tant l'en done / Que tot le demince et

depiece.

Così come ogni uccisione del drago, ciò a cui si assiste non è il completo annientamento della figura demoniaca, né, in termini psicologici, quello che potrebbe essere definita la completa rimozione della violenza delle pulsioni inconse in funzione del nuovo tipo di coscienza morale. Ciò a cui si assiste è una “muta” della figura in questione: Il serpente subisce una metamorfosi qualitativa che gli permette di assumere le sembianze leonine proprie della nuova identità guerriera. La violenza delle pulsioni inconse, il cui conflitto con la nuova coscienza morale aveva causato la nascita della nevrosi, viene quindi superato attraverso un processo di sublimazione delle stesse. Processo che trova la sua più chiara rappresentazione attraverso l’inaspettata reazione del leone all’atto di pietà esercitato dal cavaliere:

[...] Que ses piez joinz li estandoit / Et vers terre encline sa chiere; / Si
s’estut sor ses piez derriere / Et puis si se ragenoilloit, / Et tote sa face
moilloit / De lermes, par humilité. [...] Que ja mes ne s’an partira, / Toz
jorz mes avoec lui ira/ Que servir et garder le vialt.

Come riproposto da Zimmer ciò cui si assiste è l’indicazione, proveniente dall’influsso di entrambe la dimensione cavalleresca e della fede cristiana, di “un’altra via”: “non cioè la via dell’uccisione dell’anima animale dentro di noi e del nostro scinderci da essa, ma quella della conversione della bestia alla causa umana”. L’iniziazione guerriera cui fu partecipe Yvain, alla perdita della propria ragione, a differenza della risoluzione proveniente dalla tradizione scandinava, non presenta più un’assimilazione dell’anima animale all’umano, bensì l’assimilazione dell’anima umana all’animale. La violenza predatoria di conseguenza, attraverso un diretto confronto, ma soprattutto attraverso una totale accoglienza della stessa, permette al cavaliere di assimilare la propria natura archetipica e allo stesso tempo incivilirla, consentendo, in termini psicologici, una canalizzazione dell’energia pulsionale verso obiettivi socialmente accettabili, obiettivi che nel caso specifico, andranno a coincidere con la pratica trifunzionale cortese. Trifunzionalismo il cui scopo sarà quello di raggiungere e conservare un nuovo tipo di *joi* cavalleresco. *Joi* non più fondato su di un esercizio marziale fine a se stesso bensì su di un esercizio marziale

votato alla difesa e conservazione di una potenza creatrice, una gioia amorosa che se posta in relazione alla nuova fede professata pare, in sostanza, riproporre il guerriero-cortese come “braccio armato” al servizio di una sfera ultraterrena, il cui scopo è proprio quello di proteggere e conservare l’armonia e l’equilibrio da Dio generato. L’atto di cui si fa partecipe Yvain permette quindi al cavaliere di entrare in contatto con il potere animale nella sua forma più elevata:

In questo modo egli scoprì, per così dire, il suo totem animale, e integrò il potere dell’istinto di quell’animale nella sua personalità umana come una funzione salutare e obbediente che aggiungeva al vigore della sua rinata cavalleria qualcosa della forza che lo aveva sopraffatto ciecamente quand’era diventato simile a una belva e viveva tra le creature del bosco.

La natura predatoria archetipica viene quindi, in altre parole, “addomesticata”. Natura che non a caso prende proprio le sembianze di un leone, incarnazione delle virtù cavalleresche e regali. Virtù che si pongono in netto contrasto alle tradizioni animali totemiche provenienti dalla scandinavia antica. L’orso e il lupo la cui ferocia era tratto distintivo della natura guerriera subiscono quindi un mutamento qualitativo, i cui valori non sono più direttamente collegati alla prestazione predatoria, bensì a ciò che può essere definita una potenza simbolica, caratterizzata da un’intensità cortese, regale e cristologica.

Yvain al ricongiungimento con la versione “migliorata” della propria identità predatoria, o animale, è quindi in grado di compiere il viaggio di ritorno verso la sorgente incantata, in quanto, come riproposto da Zimmer, il leone non è soltanto incarnazione o sublimazione dell’arcaico *furor* predatorio ma anche principio-guida istintuale in grado di condurre l’eroe alla potenza soprannaturale al pari della figura del cavallo.

Yvain così come al principio del racconto, si ritrova infine nei pressi della sorgente della vita, ora possibile da raggiungere in quanto la congiunzione inconscia che brutalmente era stata recisa, a inizio avventura, pare essersi ristabilita grazie all’assimilazione della figura leonina, animale che è manifestazione della propria intuizione superiore ed estrinsecazione dell’aspetto fisico dell’essere cavalleresco. Ma il ritorno alla sorgente incantata è la prima delle prove che dovrà affrontare Yvain per

redimere la sua incoscienza e prendere nuovamente posto come custode del ciclo di morte e rinascita. Ciò che viene descritto nella prossimità della sorgente sono il ritorno di alcune delle dinamiche cosmiche a cui l'eroe inevitabilmente dovrà farsi richiamare, e in questo caso, cui l'eroe dovrà provi rimedio.

Nei pressi della radura vi era una cappella, dove, al suo interno, era tenuta prigioniera una damigella i cui lamenti destarono subito l'interesse del cavaliere. Testimone delle lacrime versate dalla damigella Yvain chiede dunque per quale motivo si ritrovasse prigioniera:

- Sire chevaliers, ja Dex n'et / De l'ame de mon cors merci / Se je l'ai mie
desservi! / Et neporquant si vos dirai / Le voir, que ja n'en mantirai. / Por
ce ceanz sui an prison / Qu'an m'apele de traïson, / Ne je ne truis qui
m'an desfande / Que l'endemain ne m'a'arde ou pande.

L'identità della damigella ben presto viene svelata, essa non è che la dama di corte della contessa Laudine, ovvero Lunette, colei che aiutò il cavaliere a entrare nelle grazie della regina e colei, grazie alla quale Yvain ottenne la sua posizione di custode divino. Quello a cui si assiste è dunque un' ulteriore manifestazione della terribile legge naturale cui soggiace la dimensione oltremondana, questa, in armonia con la sua spietata natura, non solo aveva gettato Yvain al di fuori della sua sfera ipersensoriale ma aveva punito anche la fanciulla, in quanto aveva proposto l'integrazione della persona sbagliata allo status di custode della sorgente. Necessario risulta ora porre rimedio all'apparente condizione di precarietà cui il regno sovrasensibile è ormai vittima. Yvain si fa quindi carico nuovamente della sua natura semi-divina, il cui complesso, grazie all'assimilazione della propria natura predatoria e del suo conseguente mutamento leonino, ha ora raggiunto un suo perfetto equilibrio sia tra identità cavalleresca e animale, sia tra identità mondana e oltremondana.

Yvain promette quindi di aiutare Lunette ma per fare ciò, avrebbe dovuto aspettare il mezzogiorno della giornata successivo, prima che i tre cavalieri, responsabili della sua prigionia, venissero avanti per compiere la macabra cerimonia. Al che Yvain prima di intervenire per il bene della fanciulla è costretto ad aspettare. Il cavaliere si mette quindi in viaggio alla ricerca di un alloggio per la notte, si allontana e cavalca per miglia, fino a che non si trova di fronte ad un ampio castello, il cui borgo,

inaspettatamente pare deserto e reduce da una terribile razzia. Allo scenario inconsueto l'eroe, dopo essere stato accolto, chiede al sovrano per quale motivo tale era la condizione del borgo.

- Donc, fet il, le vos dirai gié. / Mout m'a uns jaianz domagié, / Qui voloit que je li donasse / Ma fille, qui de biauté passe / Totes les puceles del monde. / Li fel jaianz, cui Dex confonde, / A non Harpins de la Montaingne; / Ja n'i ert Jorz que del mien ne praigne / Tot ce que il an puet ateindre. [...] De duel devroi forsener / Que sis filz chevaliers avoie, / Plus biax el monde ne savoie; / Ses a toz sis li jaianz pris; / Veant moi en a deus ocis / Et demain ocirra les quatre, / Se je ne truis qui s'aut combatre / A lui, por mes filz delivrer, Ou se ge ne li voel livrer / Ma fille; et quant il l'avra [...]

A queste informazioni Yvain decide di aiutare il sovrano del luogo in quanto grande è la pena che prova per la misera situazione in cui si ritrovava, ma alla condizione che il gigante si presentasse ad un orario prestabilito, prima di mezzogiorno.

Il confronto con il gigante risulta di particolare importanza in quanto ciò a cui si assiste può essere interpretato come l'ultimo passo della formazione cavalleresca, non solo intrapresa dal protagonista all'inizio della sua avventura, ma anche intesa come formazione cortese universale la quale pone in risalto due opposti specifici, due figure guerriere diverse ma dai canoni ben distinti: Da un lato il guerriero-cortese, la cui identità eroica è ora caratterizzata da un'inedita alleanza tra natura umana e animale, dall'altro, il guerriero-arcaico, la cui identità, eroica in quanto straordinaria e fuori dal comune, è caratterizzata da una sovrabbondanza di possanza fisica, la cui bestialità e smisurata violenza pare ricordi lo spettro del guerriero-belva archetipico. Bestialità sanguinaria esaltata da sfumature grottesche, le quali, inquadrano il gigante in una specifica azione di ingiustificata violenza nei confronti dei figli del sovrano, tenuti prigionieri: Harpin si presenta davanti alla fortezza "Et un pel a son col tenoit, / Grant et quarré, agu davant, / Dom il les bousoit mout sovant;". Fisicamente egli è dotato di una figura fuori dal comune, sdegnosa inoltre d'ogni tipo di armatura, tanto che "Qu'il ot armé d'une pel d'ors;", pelle orsina che non credo sia un caso rimandi ai processi di mascheramento teriomorfo che venivano praticati dai guerrieri "barbari" arcaici. Ciò a

cui si assiste sono quindi due bestialità guerriere a confronto, nel primo caso una bestialità addomesticata, nel secondo, una bestialità selvaggia, sdegnosa di ogni tipo di controllo.

Dal punto di vista psicoanalitico, a differenza del già citato duello tra Erec e il cavaliere vermiglio, così come il primo incontro con il leone da parte di Yvain, un'interpretazione freudiana del confronto/scontro con il gigante dalla pelle orsina difficilmente risulta semplice condurla. Quello che si ha di fronte tuttavia può essere interpretato seguendo alcuni dei canoni Yunghiani, di conseguenza non è più possibile parlare di inconscio individuale del singolo cavaliere bensì di inconscio collettivo appartenente alla nuova aristocrazia cavalleresca. Il conflitto di cui si è testimoni pare sia quindi l'ultima fase della realizzazione del Sè archetipico, processo che prevede un recupero dei contenuti inconsci provenienti dall'identità guerriera arcaica, i quali devono ora essere integrati nella nuova coscienza cavalleresca, poiché soltanto attraverso un'armonizzazione cosciente delle varie componenti della propria personalità, è possibile perseguire alla realizzazione del proprio obiettivo culturale. Nello specifico caso Yvain durante il suo periodo di "demenza selvaggia" era stato proiettato verso una dimensione onirica inconscia; si muoveva inconsapevolmente, non era in grado di comprendere ciò a cui era soggetto, egli, in sostanza, non era ancora cosciente del processo d'ibridazione animale cui andava incontro, inizializzato dall'unione con il leone e ora, da ultimare attraverso lo scontro con la ferocia orsina del suo antagonista. Il duello è quindi inevitabile e Yvain grazie al confronto e alla successiva integrazione della proiezione di ciò che può essere definito uno "spettro archetipico" è quindi ora in grado di affermare coscientemente la propria innovativa natura ibrida di "cavaliere leonino" la cui soluzione romanzesca si manifesta proprio attraverso il tempestivo intervento del leone e la perfetta collaborazione tra "arte" marziale e ferocia predatoria, che permette in definitiva la sconfitta del gigante irsuto. Al termine dell'impresa vengono quindi liberati i figli del sovrano e nonostante l'invito della corte a rimanere al castello, Yvain deve ora recarsi altrove, in aiuto della damigella prigioniera. Prima di procedere oltre verso ciò che può essere definita una delle ultime imprese che il cavaliere dovrà affrontare, prima di rientrare a tutti gli effetti alla corte della contessa Laudine, necessario è porre in risalto un particolare: Il sovrano, a impresa compiuta, chiede infine al cavaliere quale sia il suo nome, domanda a cui risponde di essere "Que li Chevaliers au Lyon" ovvero il cavaliere dal

leone; mai prima di questo momento Yvain si era presentato come tale, di conseguenza, il nominativo può essere interpretato come un'ulteriore prova della realizzazione del proprio Sé archetipico, ovvero della completa affermazione cosciente della propria innovativa natura ibrida di uomo-leone o di cavaliere.

Yvain cavalca quindi incontro alla damigella ormai prossima a venire arsa sul rogo, e improvvisamente appaiono i tre cavalieri, i quali lo ammoniscono chiedendogli di tenere distante il leone per tutta la durata del duello. Yvain obbedisce ma come espresso in precedenza uomo e animale fanno ormai parte di un ibrido, di conseguenza non importa quali gesti il cavaliere potesse compiere, il leone cercava sempre di intervenire in aiuto del suo signore. La disparità numerica infine pare prendere il sopravvento, ma ecco che, il leone non può più essere bloccato e gettandosi nella mischia ancora una volta, belva e uomo insieme hanno infine la meglio.

Così come il terribile principio cosmico sovrasensibile aveva in principio cacciato via Yvain e condannato Lunette ad una morte certa, ora, in seguito al ritorno dell'eletto e alle sue azioni, gli stessi cavalieri che avevano condannato la dama sul rogo vengono a loro volta bruciati dalle stesse fiamme che avevano attizzato. Yvain è quindi in grado di ripresentarsi alla corte della dea della sorgente.

Il primo incontro non porterà ad una diretta riconciliazione poiché il cavaliere dal leone non venne immediatamente riconosciuto, tuttavia le numerose imprese che l'eroe compierà in seguito, sempre in compagnia del leone, lo porteranno inevitabilmente al cospetto della medesima sorgente scovata all'inizio della sua avventura. La riconciliazione tra Laudine e Yvain alla fine si realizza e il "cavaliere-leonino" ora è in grado di assumere la sua posizione di custode della fonte della vita, ancora una volta.

Conclusioni

Le brevi analisi qui condotte, così come gli accenni storici utilizzati per esprimere con maggiore chiarezza il riquadro culturale su cui l'immaginario cavalleresco prese forma, possedevano come scopo quello di tracciare, attraverso le testimonianze letterarie antiche francesi e non solo, un percorso storico-culturale in grado di far emergere gli elementi, o le qualità principali, che hanno permesso all'immaginario collettivo di attribuire alla figura del cavaliere il ritratto dell'eroico paladino pio e virtuoso proprio del costume popolare. Ritratto cui spero sia stato possibile ricavarne un accettabile abbozzo attraverso l'incontro-scontro tra due delle tradizioni più distanti temporalmente, ma allo stesso tempo, probabilmente le più vicine culturalmente: la tradizione antico-scandinava, (ma anche germanica), e quella medievale. Pur possedendo non poche differenze, le tradizioni in questione, così come evidenziato nel saggio; "*Alle radici della cavalleria medievale*" sono, in realtà, strettamente connesse ad un medesimo substrato culturale, solidamente ancorato alle fondamenta guerriere o militariste, cui entrambi gli apparati sociali si ritrovarono ad appoggiarsi. A differenza del saggio appena citato, l'approccio che ho preferito utilizzare è stato un approccio per così dire "filologico" ovvero potenzialmente in grado, sulla base del confronto di alcune delle opere più famose del panorama medievale, ricostruire un modello cavalleresco verosimile, cercando, in altri termini, di rispondere a due domande che spero nella loro banalità siano state capaci di suscitare nuovi spunti di riflessione: Qual'è la differenza tra "barbari" e "cavalieri" ? ma soprattutto, è possibile individuare un generale processo di incivilimento e sublimazione del *furor* arcaico, all'interno della tradizione epico-cavalleresca?

Per rispondere a queste domande si è rivelato di particolare aiuto condurre, *in primis*, una breve analisi riguardo alla figura del guerriero archetipico, figura non priva di paradossi e ambiguità, ma decisamente comune denominatore di una tradizione letteraria cui lo stesso modello cavalleresco si ritroverà a calzare perfettamente. Archetipo, principalmente caratterizzato da una dualità di fondo, la stessa che, a mio parere, non poteva trovare ritratto migliore che attraverso l'immagine del guerriero-belva scandinavo o del *tierkrieger* germanico. Figure che nonostante siano presenti

all'interno di molti dei manoscritti pseudo-storici, non sarebbe saggio relegarle esclusivamente ad un ambito mitologico-fantastico; certo, apparizioni clamorose sul campo di battaglia quali la metamorfosi animale del figlio dell'orso, è indubbio appartengano ad una sfera prettamente magico-mitologica, tuttavia, così come evidenziato dalla quantità di reperti archeologici presentati da Samson ne *I Berserker*, un'impronta culturale teriomorfa difficilmente potrebbe essere confutata. Teriomorfismo, rivelatosi ben presto uno degli elementi "ponte" su cui è stato condotto un primo confronto tra le già citate tradizioni in analisi; questo grazie anche ai già approfonditi studi di Antonella Sciancalepore, ha permesso di individuare i primi sintomi di un progressivo processo di civilizzazione del modello militare arcaico; processo che a partire dall'epoca pre-araldica e araldica, porterà ad una nuova valutazione qualitativa dell'immaginario animale, dando così origine ad un nuovo tipo di "animalità guerriera" non più limitata alla ferocia belluina, (Il cavaliere dal leone, da questo punto di vista si è rivelato prezioso ed estremamente chiaro) ma arricchitasi di nuovi elementi virtuosi e nobilitanti, incidendo in questo modo dei nuovi caratteri, tipici di un innovativo eroe cortese. Caratteri che ho cercato di individuare, proprio attraverso parte della tradizione epico-cavalleresca, prendendo in esame due dei romanzi cortesi forse tra i più adatti a chiarire la differenza tra il *furor* marziale arcaico e il *joi* cavalleresco medievale, o in altri termini, la differenza tra barbarie e cortesia ("*Erec et Enide*" ed "*Yvain ou le chevalier au lion*"). Necessario per chiarire i singoli concetti, ma principalmente per definire al meglio tutto ciò che il termine *joi* è stato capace di trattenere a se, si è rivelato di grande aiuto il saggio *Gioie cavalleresche* di Andrea Fassò, elaborato che mi ha permesso di individuare non solo ciò che chiesa e poeti cercarono di compiere lungo tutto l'arco medievale, ma persino presentare una teoria particolarmente affascinante relativa alle possibili incrinature psicologiche, con cui i cavalieri dovettero fare i conti all'alba del nuovo periodo storico in cui si ritrovarono a vivere.

Seppure l'ambito psicologico, al di là di una generale infarinatura liceale, non sia propriamente una sfera a me estremamente nota, non mi è risultato difficile accostare alcuni dei manuali psicologici precedentemente studiati alle intuizioni dell'autore, intuizioni che non si sono affatto rivelate completamente distanti da possibili interpretazioni psicoanalitiche, a cui anch'io, spinto da una certa curiosità ho provato a cimentarmi, specialmente per quanto riguarda l'incontro tra Yvain e il leone,

incontro, a mio parere, non così distante da ciò che potrebbe benissimo essere decrittato come una reale proiezione onirica del cavaliere medio alle prese con l'inaudita quantità di informazioni indirizzatogli, sia da parte delle autorità clericali, sia da parte dei non trascurabili poeti, ovviamente il tutto seguendo un'ottica tale per cui, i cavalieri all'alba della loro affermazione, e questo non credo sia difficile da dimostrare, più volte intesi non tanto come paladini difensori della giustizia ma in quanto militari ancora connessi ad una tradizione guerriera, mossa principalmente da crudeltà e fame di bottino. Informazioni che spero di essere stato in grado di puntualizzare, o al limite, se non propriamente esprimere in maniera esaustiva, almeno capaci di tracciare un eventuale percorso su cui è possibile adagiarsi per future riflessioni.

Bibliografia

Letteratura primaria.

F. Castets.

La chanson des quatre fils Aymon. Slatkine Reprints, Genève 1974.

Cercamon.

Les poésies. éd. Par A. Jeanroy, *Classiques Français du Moyen Age; Per fin'Amor m'esbaudira*. Champion, Paris 1922.

Chrétien de Troyes.

Il cavaliere del leone. A cura di Francesca Gambino, Edizioni dell'orso, Alessandria 2011.

I romanzi cortesi. A cura di Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini, Mondadori, Milano 2014.

Einar Ólafur Sveinsson.

Vatnsdoela saga. Hið islenzka fornritafélag; (Íslenzk fornrit, VIII), Reykjavik 1939.

M. Eusebi.

La chevalerie Ogier de Danemarche. Cisalpino, Milano 1963.

Guðni Jónsson.

Grettissaga Ásmundarsonar[...]. Hið islenzka fornritafélag; (Íslenzk fornrit, VII), Reykjavik 1936.

Jón Helgason.

Eddadigte. I. *Voluspà Hávamàl*. 2. Nordisk Filologi; Tekster og lærebøger til universiteetsbruh, Copenhagen 1955.

Marcabru.

Poésies complètes du troubadour Marcabru, éd par J- M- L. Dejeanne. Privat, Toulouse 1909.

Maria di Francia.

Lais ed. e trad. di G. Angeli. Luni, Milano 1994.

A. Micha.

Guillaume de Palerne. Dros, Genève 1990.

E.J Mickel jr.

Elioxe, in *La naissance du Chevalier au cygne*. University of Alabama Press. Tuscaloosa 1985.

Peire d'alvernha.

Liriche; Deiosta-ls breus iorns, a cura di A. Del monte. Loescher, Torino 1955.

C.C Rafn.

Fornaldar sögur Nordrlanda. I-III. Hið islenzka fornritafélag; (Íslenzk fornrit, VII), Reykjavik 1936.

C. Régnier.

La Prise d'Orange. Les rédactions en vers de la Prise d'Orange. Klincksieck, Paris 1966.

C.Segre.

La chanson de Roland. Ricciardi, Milano 1971.

Sigurður Nordal.

Egils saga Skalla-Grimssonar. Hið islenzka fornritafélag; (Íslenzk fornrit, II), Reykjavik 1933.

Snorri Sturluson.

Histoire des rois de Norvege. Heimskringla, Première partie: Des origines mythiques de la dynastie à la bataille de Svold. Traduit du vieil islandais, introduit et annoté par François-Xavier Dillmann. Gallimard, Paris 2000.

Hemiskringala. I-III. Bjarni Einarsson gaf út, Hið islenzka fornritafélag; (Íslenzk fornrit, XXVI-XXVIII). Reykjavik 1951.

Sordello.

Ensenhamen d'onor in *Le poesie*, a cura di M. Boni. Libreria Antiquaria Palmaverde, Bologna 1954.

Tacito.

Opera omnia. a cura di R. Oniga, 2 voll., Einaudi, Torino 2003.

Letteratura secondaria

Andrea Fassò.

Gioie cavalleresche, Barbarie e civiltà fra epica e lirica medievale. Carrocci editore, Urbino 2005.

Antonella Sciancalepore.

Il cavaliere e l'animale, aspetti del teriomorfismo guerriero nella letteratura francese medievale (XII-XIII secolo). Eum edizioni università di Macerata, Marina di Carrara (MS) 2019.

Barbara Ehrenreich.

Blood Rites, The Origins and History of the Passions of War. Granta Publications, London 2011.

Christian Sighinolfi.

I Guerrieri-Lupo nell'Europa Arcaica, aspetti della funzione guerriera e metamorfosi rituali presso gli indoeuropei. Il cerchio; Homo abseconditus. s.r.l, 2011.

David Quammen.

Alla ricerca del predatore alfa, il mangiatore di uomini nelle giungle della storia e della mente. Traduzione di Marina Antonielli, a cura di Maurizio Bruno. Adelphi edizioni, Milano 2005.

Ernesta Cerulli.

Vestirsi spogliarsi travestirsi. Sellerio, Palermo 1981.

Franco Cardini.

Alle radici della cavalleria medievale. Il Mulino, Bologna 2014.

Georges Dumézil.

Le sorti del guerriero, aspetti della funzione guerriera presso gli Indoeuropei. Traduzione di F.Bovoli. Adelphi edizioni, Milano 2012.

Heinrich Zimmer.

Il re e il cadavere, storia della vittoria dell'anima sul male a cura di Joseph Campbell. Traduzione di Fabrizia Baldissera. Adelphi edizioni, Milano 2011.

Tolkien, J.R.R.

Beowulf. I mostri e i critici. a cura di M.Bacigalupo, Fazi, Roma 2002.

Vincent Samson.

I Berserkir, i guerrieri-belve nella Scandinavia antica, dall'Età di Vendel ai

Vichinghi (VI-XI secolo). Traduzione di Matteo de Chiara. Edizioni Settimo Sigillo, Roma 2021.