

# FIGURE DEL FRAGORE: BELLIFONIA E CANTO DELLA SPADA NEL ROMANZO ARTURIANO D’OÏL

Elena Muzzolon

Università degli Studi di Padova

**RIASSUNTO:** Nel romanzo arturiano d’oil il combattimento si annuncia anzitutto come fatto d’uditio: prima che la sequenza dei gesti si disponga in traiettorie riconoscibili, la guerra entra nel racconto come pressione sonora che investe lo spazio e dispone una comunità d’ascolto. Muovendo dalla morfologia del *soundscape* (R. M. Schafer) e dalla nozione di *belliphonic* (J. M. Daughtry), l’articolo legge il fragore cavalleresco non come mera intensità acustica, ma come regime sensibile capace di territorializzare l’ambiente e di produrre prestigio. In dialogo con le riflessioni di Steve Goodman sul *sonic warfare*, la *noise* medievale appare come forza di contatto che opera a livello pre-semanticico, incidendo sulle disposizioni percettive e sulle posture collettive, e conferendo a luoghi e architetture una funzione attiva di propagazione e di amplificazione dell’evento. Entro questa ecologia, la spada emerge come dispositivo di condensazione: timbro, scintilla, ritmo, firma breve in cui il valore si fa attestabile perché la materia “parla” in forma di vibrazione. Dal *lai* metallico del *Cligès* alle risonanze boschive del *Perlesvaus*, fino alle onde d’urto urbane del *Lancelot en prose*, il “canto” della lama si rivela come punto di sutura fra gesto eroico, memoria arcaica e politica del sensibile.

**PAROLE CHIAVE:** Romanzo arturiano d’oil, paesaggio sonoro, *belliphonic*, *sonic warfare*, spada, *Cligès*

**ABSTRACT:** In Old French Arthurian romance, combat announces itself first as an affair of hearing: before the sequence of gestures arranges itself into recognisable trajectories, war enters the narrative as a sonic pressure that seizes space and constitutes a community of listeners. Drawing on R. Murray Schafer’s morphology of the *soundscape* and on J. Martin Daughtry’s notion of the *belliphonic*, this article reads chivalric clamour not as mere acoustic intensity, but as a sensory regime capable of territorialising the environment and producing symbolic prestige. In dialogue with Steve Goodman’s



reflections on *sonic warfare*, medieval *noise* emerges as a force of contact operating at a pre-semantic level, shaping perceptual dispositions and collective bodily postures, and granting places and built structures an active function in propagating and amplifying the event. Within this ecology, the sword appears as a principle of condensation – timbre, spark, rhythm – a brief signature through which value becomes publicly legible, since matter itself “speaks” in the form of vibration. From the metallic *lai* of *Cligès* to the woodland resonances of *Perlesvaus*, and onwards to the urban shockwaves of *Lancelot en prose*, the blade’s “song” reveals itself as a hinge between heroic gesture, archaic memory, and a politics of the sensible.

KEY-WORDS: Old French Arthurian romance, soundscape, *belliphonic*, *sonic warfare*, sword, *Cligès*

\*\*\*

## 1. ASCOLTARE LA BATTAGLIA

Nel romanzo arturiano d’*oïl* il combattimento si annuncia anzitutto come fatto d’udito: là dove il terreno sembra vibrare e l’acciaio prende voce, lo scontro si dispiega come un urto di suoni che precede e orienta la scena. Prima che i corpi si distinguano e l’azione si articoli in nomi e figure, la battaglia entra nel racconto nella forma di una pressione sonora che investe lo spazio. L’aria si fa tesa, diventa veicolo e cassa di risonanza: vi corre un segnale – il suono lungo del corno, e, più vicino, il timbro affilato della lama – e il campo comincia a fremere. Subito il metallo, urtato e percosso dai *grans coz*, restituisce quella voce che i testi registrano con ostinazione: spade che *tintent et resonent* sugli elmi, scintille visivo-sonore che balzano dal ferro e dall’acciaio, colpi che sbriciolano il legno e fanno cantare il metallo. Il terreno della contesa si fa risonatore; lo scontro, prima di mostrarsi, si impone nella propria consistenza acustica, misurabile e condivisa, capace di guidare lo sguardo e di imporre l’evento all’attenzione come onda d’urto. In questo universo la guerra possiede un proprio statuto percettivo, una grammatica sonora del sensibile che i testi mettono in opera con meticolosa insistenza: la scelta di un verbo che sposta la soglia sensoriale dalla vista all’udito, la disposizione corale di una comunità d’uditore, la reiterazione di formule concentrate sul clangore collocano l’azione nel regime dell’ascolto e ne

fissano la prima evidenza. In questi testi la cavalleria si definisce attraverso prove, incontri, duelli, e per il tramite della costante messa in scena di una validazione collettiva. Sovente la scena della battaglia si apre, più radicalmente, con la costruzione di un uditorio. È quanto accade nel romanzo di *Durmart le Galois*: prima di dispiegare lo scontro come sequenza di mosse e azioni, la macchina da presa mostra la comunità che si muove verso il luogo della prova. Tutte le dame, i giovani e i nobili del castello di Brun de Morois accorrono per udire il frastuono del combattimento tra il castellano e l'eroe eponimo. Non saranno delusi: il duello si combatte all'insegna di un'impronta sonora metallica, il clangore delle spade, in associazione con gli effetti visivi delle faville balenanti, che convocano l'immaginario simbolicamente carico dell'empiria metallurgica. Non si tratta di un dettaglio ornamentale, né di una semplice notazione; è una vera e propria disposizione scenica, perché il testo, enumerando categorie diverse e accostandole senza gerarchie, fa emergere un dato essenziale della guerra cavalleresca: il combattimento si compie sotto sguardi e orecchi, nel regime dell'esemplarità, e la sua efficacia dipende anche dal modo in cui viene percepito, riconosciuto, registrato. La quartina che descrive questo movimento ha perciò un peso specifico che trascende la cronaca dell'episodio: i due distici costruiscono un teatro della battaglia e, soprattutto, ne stabiliscono la soglia sensoriale. L'elenco dei presenti culmina infatti in un verbo che orienta l'intera scena:

Totes les dames del chastel  
Et puceles et jovencel  
Et vavassor et bacheler  
Vienent la bataille escouter.  
(*Durmart Le Galois* [Gildea], vv. 4657-60)

‘Tutte le dame del castello, damigelle e giovinetti, valvassori e baccellieri accorrono per dare orecchio allo scontro’.<sup>1</sup>

Il verbo *escouter* istituisce un regime percettivo preciso; esso non si limita a introdurre l'azione passiva di ‘assistere’ alla battaglia, ma definisce la modalità con la quale essa viene at-

<sup>1</sup> Qui e di seguito, ove non diversamente specificato, la traduzione dal francese antico è mia.

tesa ed esperita: prima della visione, l'ascolto; prima della figura, la risonanza. La comunità si raccoglie attorno al duello come attorno a un evento che deve farsi udire, e che proprio nella dimensione acustica acquisisce consistenza e riconoscibilità collettiva. L'udito apre lo spazio dell'azione e ne governa l'accesso, predisponendo un criterio implicito di discernimento: il suono – con la sua intensità, la sua qualità, la sua capacità di propagarsi e di imporsi – diviene la prima evidenza e la prima chiave di lettura dello scontro.

Quando il duello si accende entrando nel vivo, l'impronta metallica ne domina la percezione. Il racconto indulgia sui *grans coz* e sul modo in cui le spade, urtando gli elmi, tintinnano e risuonano; e insieme insiste sulle scintille che balzano dal ferro e dall'acciaio; il combattimento riproduce, dinanzi a chi ascolta, l'empiria elementare della forgia: percussione, vibrazione, bagliore. La battaglia si costruisce dunque come corpo sonoro: il gesto rende udibile la consistenza materica di uno scontro nel quale il valore è sensibilmente apprezzabile *in quanto* produce risonanza ed è in grado di sostenerla, di governarla, di ostentarla.

Des espees grans coz se donent,  
Si qu'èles tintent et resonent  
Sor les elmes qui luisent cler.  
(*Durmart Le Galois* [Gildea], vv. 4709-4711)

‘Si scambiano gran colpi con le spade, facendole tinnire e risuonare sugli elmi che risplendono lucenti’.

Il tintinnio argentino delle lame si somma al martellare del metallo sugli scudi. L'arpeggio acuto e il pizzicato incisivo dei colpi di spada si sovrappongono alla ritmica percussiva del ferro battuto. Alla percezione acustica segue quella luminosa delle scintille che si sprigionano nell'urto metallico:<sup>2</sup> lo spettacolo del combattimento è innervato di una fusione

<sup>2</sup> L'immagine delle faville sprizzanti dagli elmi percossi durante la scherma cavalleresca è un vero e proprio *topos* descrittivo nella rappresentazione degli scontri armati, tanto nell'epica come nel romanzo in lingua d'*oil*. La luminosità fiammeggiante del ferro battuto rifa all'indietro la storia della spada: il lavoro di Ares stabilisce una stretta omologia con quello di Efesto e lo sprigionarsi delle scintille è un segno vulcanico che sembra ridestare nella lama una infocata nostalgia della forgia. Sugli isomorfismi che connettono l'attività marziale e quella della fucina, saldando le magie delle armi ai segreti iniziatrici della metallurgia, si veda l'eccellente sintesi di CARDINI 2014: 132-146. Ma si legga in proposito anche CHANDÈS 1986: 210-212, che sottolinea l'affinità

sinestesica di vista e udito. Il cozzo della contesa cavalleresca ha gli stessi effetti della forgia: rimomba di strepiti ferri e sprizza faville. Il suono gelido della lama e l'ardente bagliore delle scintille sono temprati nella stessa fucina: fabbri e cavalieri sono strettamente imparentati, e proprio nella spada si realizza quel connubio emblematico di suono e di luce che rende visibile l'udibile e udibile il visibile, serrando il clangore dell'urto e il baleno del metallo in un medesimo segno, firma e sigillo del gesto cavalleresco.

[...] De lor espees esquermissent,  
Les estinceles resplendissent  
Qui del fer et de l'acier saillent;  
Sor les elmes fierent et mallent.  
(*Durmart Le Galois* [Gildea], vv. 4719-4722)

'Tirano di scherma con le spade; le scintille che sprizzano dal ferro e dall'acciaio risplendono; colpiscono e martellano sugli elmi'.

I *grans coz* non sono soltanto 'grandi colpi', ma colpi che istituiscono una misura, che danno spessore all'azione nel loro farsi rimbombo; urtando elmi e armature, le spade ne eccitano la risonanza, e l'insistenza lessicale sulla risposta materica alla sollecitazione – la lama che vibra, l'elmo che risponde, lo scudo che amplifica e rimanda – consegna la mischia a una realtà udibile prima ancora che pienamente figurabile. Lì dove il racconto accosta alle percussioni le scintille (*les estinceles*), la battaglia sembra riprodurre dinanzi agli spettatori una piccola fenomenologia sonora del *ferir*: urto, vibrazione, baleno; una fisica elementare del combattimento in cui il valore si manifesta come capacità di produrre risonanza e di sostenerla, di cavalcare l'onda d'urto senza esserne travolti, di imporre la propria presenza nel modo che, in quel frangente, risulta più persuasivo: facendosi sentire.

Nel *Durmart* il prestigio della battaglia è anzitutto un accadimento acustico: il fragore dell'acciaio, atteso e raccolto da una comunità convocata all'udire, conferisce alla prova cavalleresca la sua prima evidenza, prima ancora che il gesto si componga in figura. Una sequenza della *Suite Vulgate du Merlin* racchiude tale evidenza mettendola in scena

tra il fabbro ferraio e il guerriero, entrambi competenti nell'arte dell'impatto (Bachelard) e ambedue impegnati, mediante la tecnica del colpo, a vincere la resistenza provocatrice della materia.

in un’immagine di forte condensazione iconica. Siamo nel grande episodio della campagna in Gallia, nel momento in cui l’assedio e la manovra degli eserciti hanno già saturato lo spazio di segnali e di rumori: l’avvicinamento avviene all’alba; si distingue la quantità di luci e di uomini, si odono i cavalli nitrire e i muli ragliare; la percezione del campo passa attraverso la progressiva definizione di una massa sonora. È in un regime già disposto all’ascolto, dunque, che l’azione decisiva prende il via: Merlin agisce qui come l’istanza che coagula forze e tempi della guerra; grande catalizzatore dell’azione collettiva, intorno ai segnali dello ierofante del regno arturiano si addensano gli eserciti, si stringono le decisioni, si accelera l’urto. Mentre gli avversari si armano e si schierano sotto le insegne, egli esce dal nascondiglio, afferra un corno e lo suona così forte da farlo risuonare lungo il fiume e dentro il bosco; subito, come se il suono avesse aperto una via nell’aria, Merlin aggiunge un segno luminoso: un grande tizzone ardente, più vermiccio della folgore, che corre alto sopra le tende degli assedianti. Lo choc è collettivo e immediato: al segnale acustico e al segno di fuoco i soldati reagiscono con un gesto apotropaico – il segno della croce – e con la rapida conversione dell’attesa in urto, perché i cavalieri spronano e piombano sui padiglioni nemici; le tende cadono, il campo si sfalda, le grida e il rumore si levano da ogni parte, all’insegna di quella dismisura acustica capace di far tremare persino i più audaci. Poi, quando il giorno è ormai alto, la narrazione stringe il campo focale sull’istante in cui la materia armata si infiamma alla luce: il sole colpisce le armi – il verbo *ferir* sottintende un contatto, un colpo – e ciò che fino a quel momento era stato soprattutto clangore e strazio si condensa in un’epifania di superfici: elmi e usberghi rilucenti sotto il sole nascente.

Et lors fu grans li jors et li solaus conmencha a lever qui se feri sor les armes. Si relusent li healme et li hauberc, et li escu reflamboient encontre le soleil levant. Si furent tant biel et tant plaisant a regarder que ce estoit un delis et une melodie a regarder.

(*Suite Vulgate du Merlin* [Combes, Trachsler], § 258)<sup>3</sup>

‘Allora fu giorno pieno, e il sole cominciò a levarsi, colpendo le armi. E risplendevano gli elmi e gli usberghi, e gli scudi rilucevano contro il sole nascente. Erano così belli, e così pia- cevoli da guardare, che era una delizia, una vera melodia per gli occhi’.

<sup>3</sup> Qui e di seguito, cito la *Suite Vulgate* nella versione β dall’edizione inedita di Richard Trachsler e Annie Combes, che ringrazio di avermi generosamente fornito in anteprima l’esito del loro lavoro.

Il campo, che poco prima ribolliva di urla e rimbombi, offre ora una partitura di bagliori; il metallo, già provato nella percussione, mostra la sua seconda natura – quella che la fucina conosce da sempre, perché ogni arma nasce insieme come suono e come luce, vibrazione e scintilla – lasciandosi percepire nella forma di una vera e propria *melodia* per gli occhi.

Quando si lascia ascoltare, la battaglia nel romanzo arturiano rivela sovente un'economia del sensibile dall'impronta fortemente acustica e una grammatica percettiva a dominante uditiva: prima che la scena si ordini in figure e che i corpi si separino in profili riconoscibili, l'evento occupa lo spazio narrativo come vibrazione. Nel *Durmart le Galois* tale risonanza è attestazione collettiva: una comunità si raduna per *escouter* la battaglia, quasi l'uditio fosse il primo dispositivo chiamato a certificare l'*exploit* e la sua risonanza. Nella *Suite Vulgate du Merlin* l'archetipo acustico dello scontro viene ritratto in forma metaforica: il metallo colpito dal sole diviene partitura luminosa; il testo traduce questa panopia di riflessi in un codice sonoro, chiamandola *melodie à regarder*, trasferendo sull'occhio una categoria dell'ascolto. Quando insiste su *noise*, *esfrois*, *bruit*, quando seleziona un lessico acustico, la testualità romanzesca costruisce un campo di forze: seleziona, gerarchizza, fa emergere alcuni suoni e ne lascia altri sullo sfondo, stabilisce ciò che deve essere colto e ciò che può restare implicito. Al fine di leggere e decodificare questo campo di suoni, il lessico e l'impianto concettuale elaborati da R. Murray Schafer offrono un dispositivo particolarmente fecondo. In *The Tuning of the World* (1977), la nozione di *soundscape* prende forma come sistema complesso di relazioni:<sup>4</sup> non la somma di singoli

<sup>4</sup> Nel 1977 il compositore canadese Raymond Murray Schafer pubblica un'opera destinata a ridefinire radicalmente il rapporto dell'uomo contemporaneo con il suono: nelle pagine di *The Tuning of the World* (SCHAFER 1977) egli codifica in forma compiuta la nozione di *soundscape*, o paesaggio sonoro, quale sistema complesso di relazioni fra i suoni e l'ambiente culturale che li produce, li percepisce e li interpreta. Il dispositivo ermeneutico che prende il nome di *soundscape* si può applicare a «un qualsiasi campo di studio acustico» (ivi: 19): esso può indicare «qualsiasi parte dell'ambiente dei suoni considerata come campo di studio e di ricerca» (ivi: 372), e può applicarsi «tanto ad ambienti reali, quanto a costruzioni astratte» (*ibidem*). Con Schafer nasce un metodo di analisi capace di indagare le caratteristiche significative di un campo acustico – i suoni dominanti, ricorrenti, memorabili – e di interpretarne il senso alla luce del contesto che lo genera. L'approccio si distingue per il suo carattere transdisciplinare – fra musicologia, antropologia, architettura, semiotica, storia e filosofia – e si inserisce con piena consapevolezza nel solco di un più ampio mutamento di paradigma che ha segnato il Novecento: una fase epocale in cui il suono, da rumore di fondo, torna a farsi oggetto di attenzione analitica, forma di conoscenza, orizzonte estetico. L'indagine di Schafer partecipa a quella rivoluzione dell'ascolto che, nel corso del secolo scorso, ha progressivamente restituito all'uditio un ruolo cognitivo e simbolico, risvegliando nella cultura occidentale una nuova sensibilità nei confronti del paesaggio acustico e del suo potenziale iconico e immaginifico, costruttore di significati e portatore di investimenti simbolici. Al cuore dell'operazione

stimoli acustici, bensì la mutua implicazione di suoni e ambiente, di ciò che risuona e di chi lo abita, dell'evento e della sua ricezione. Anche quando il paesaggio sonoro è consegnato alla scrittura, la sua struttura resta leggibile: il testo dispone un ascolto, lo orienta e lo riattiva; stabilisce che cosa debba essere ‘udito’ e con quale intensità, in quale momento dell’azione, con quale funzione narrativa e simbolica. Nella narrazione cavalleresca, la descrizione acustica del combattimento non si risolve mai in una semplice mimesi dell’urto: è un dispositivo selettivo, che stabilisce quali timbri debbano emergere, quali restare sullo sfondo, quali ripetersi fino a farsi *impronta*. L’udibile, in altri termini, diviene una forma di orientamento: colloca il lettore entro una gerarchia di intensità, stabilisce l’evidenza del combattimento prima che esso si lasci ordinare in figure, attribuisce allo scontro una consistenza che passa attraverso una sensibilità condivisa. È qui che le categorie proposte da Schafer – tonica (*keynote sound*), segnale sonoro (*sound signal*), impronta sonora (*sound-mark*) – acquistano un rilievo operativo, perché permettono di descrivere la morfologia dell’udibile senza ridurla a un catalogo acustico. Nella micro-fenomenologia sonora di Schafer, la tonica (*keynote sound*) determina la tonalità del paesaggio sonoro, e corrisponde a quei suoni che vengono percepiti «di continuo o con tale frequenza da costituire uno sfondo sul quale vengono poi percepiti gli altri suoni»;<sup>5</sup> è quel fondo persistente, quasi impercepito, che plasma l’ascolto senza imporsi. Nel romanzo arturiano la tonica coincide spesso con un fondale neutro: il canto armonioso degli uccelli, il gorgoglio o lo zampillare dell’acqua, la continuità sonora del bosco; la medesima materia sonora può però, in scene di verziere o di incanto, caricarsi di valore distintivo, e farsi impronta sonora del meraviglioso.<sup>6</sup> L’impronta sonora (*soundmark*) denota quei suoni «che possiedano peculiarità tali da far sì che gli abitanti di una comunità abbiano nei loro confronti un atteggiamento e una capacità di riconoscimento particolari»:<sup>7</sup> essa è ciò che definisce un’epoca e un lu-

di Schafer risiede l’intuizione che i suoni non sono meri eventi fisici, ma segnali, tracce, indizi: non elementi decorativi o materiali inerti, sibbene vettori di senso. Il *paesaggio sonoro*, nel suo senso pieno, non si riduce a una somma di stimoli acustici, né a una cartografia oggettiva dei suoni udibili. È piuttosto l’intreccio vivo di un ambiente e della coscienza che lo abita, il modo in cui un’epoca organizza – e viene organizzata da – ciò che risuona.

<sup>5</sup> SCHAFER 1977: 375.

<sup>6</sup> Per un quadro complessivo della fono-sfera arturiana nel romanzo *d’oil*, cfr. MUZZOLON 2023.

<sup>7</sup> SCHAFER 1977: 371. Nelle impronte sonore (in inglese *soundmark*, per analogia con *landmark*, “pietra milolare”) è racchiuso il carattere di un paesaggio, ma anche di un’epoca. Le impronte sonore mutano e si perdono

go – un timbro ricorrente, identitario, che segna la memoria collettiva. Nella guerra medievale, lo scroscio delle lance che si spezzano, il tintinnare delle lame sugli scudi, il passo ritmato degli zoccoli sulla terra battuta costituiscono, più che un semplice sfondo, un vero marchio acustico del conflitto. Il ‘segna sonoro’ (*sound signal*), infine, è ciò che irrompe e cattura, un suono denso, carico, che infrange l’equilibrio e impone attenzione: è il suono del corno che squarcia il silenzio, l’urlo lanciato nel cuore dello scontro, il canto della spada sull’orlo del massacro. Il Medioevo si configura come una civiltà eminentemente sonora: non solo perché la sua quotidianità è scandita da ritmi acustici, ma perché l’ascolto vi assume un valore primario, tanto cognitivo quanto simbolico: il suono non è uno sfondo né un accessorio, bensì un principio d’ordine, una forza cosmizzante, ma anche – tutto al contrario – la minaccia costante del ritorno al preformale e all’indistinto. Ogni evento significativo si annuncia nell’udibile; ogni passaggio o trasformazione è preceduto da una vibrazione. Lo stesso campo di battaglia, più che teatro d’azione, è fonosfera di guerra: una geografia di risonanze che dà forma all’evento prima ancora che esso si compia. Indagare la guerra medievale dal punto di vista acustico significa allora penetrare una diversa economia del senso, in cui colpi, grida e silenzi sono parte di una drammaturgia invisibile: un codice sonoro che struttura lo spazio, il tempo, il destino.

La battaglia si costituisce come evento nella misura in cui dispone un campo di percezione, e questo campo non è neutro: al contrario, esso seleziona, distingue, orienta. I verbi dell’udire, così frequenti nei passi bellici – *escouter, oïr, retentir, resoner, tinter* – funzionano come operatori focali, poiché stabiliscono una mappa percettiva, indicano quale presenza si imponga come rimbalzo prima ancora che come immagine. La rappresentazione letteraria del suono esercita una funzione discriminante, giacché rende percepibile la differenza tra colpo e colpo, tra urto che si disperde e urto che resta, tra gesto che passa e gesto memorabile. È impossibile negare una specificità alla dimensione bellica del suono. Se ogni *soundscape* è intreccio fra ambiente e coscienza, la guerra costituisce una situazione-limite: intensifica, satura, forza l’attenzione; riorganizza l’udibile in una logica di urgenze, in cui la tonica può essere inghiottita dal segnale e l’impronta può trasformarsi in

nel tempo. Schafer fa l’esempio – tra gli altri – del «brillante e sonoro sbatacchiare delle porte delle vecchie carrozze del metrò di Parigi, seguito da un click secco quando la maniglia cade nella posizione di chiusura» (ivi: 331).

minaccia. Nei romanzi arturiani, dove il combattimento è spesso prova e spettacolo insieme, tale intensificazione assume un rilievo particolare: il fragore deve farsi sentire perché la prova sia riconosciuta, e deve farsi sentire pubblicamente, collettivamente. Il “prestigio” della battaglia passa per questa evidenza sensibile: ciò che non risuona non si attesta; ciò che non imprime risonanza non resta nella memoria. Il campo di guerra diventa così, in senso forte, un paesaggio sonoro: una geografia di echi, di rimbombi e di segnali che, lungi dallo svolgere una funzione di accompagnamento all’azione, ne determina l’accesso percettivo e la prima consistenza.

Nel campo di battaglia la massa sonora tende a concentrarsi nelle vibrazioni di un elemento privilegiato: fra tutte le fonti di rumore, è la spada l’arma che più insistentemente i testi fanno “parlare”. Le lame urtano, vibrano, tintinnano; sprigionano scintille sul metallo; incidono note sui corpi. Fragore e splendore, clangore e balenio: la spada tende a emergere come fulcro della scena: la sua voce è insieme melodia e percussione, urto e riverbero; nella sua duplice emissione, sonora e luminosa, la spada si offre come luogo di massima densità segnica: arma e simbolo, forma cavalleresca della cortesia, la spada porta nei solchi delle sue stratificazioni archetipiche una memoria acustica di lunga durata che la narrazione, come la puntina di un grammofono, non fa che riattivare. Proprio per questo essa tende a condensare nel proprio archetipo sonoro l’intera partitura del *soundscape* bellico: suono come impronta, suono come segnale, suono come prestigio. La prospettiva di Schafer permette di leggere l’organizzazione del paesaggio sonoro nella sua fisionomia sul piano sincronico; eppure, in certi passaggi, l’udibile si comporta come una stratigrafia: sotto la superficie funzionale dei segnali e delle impronte si avverte un ritmo remoto, una memoria che antecede la scena e vi persiste. La guerra non fa soltanto rumore: la *noise* mette in moto, determina risposte; governa distanze e prossimità, costruisce allarme, suscita attrazione e timore, produce effetti di massa. È la dimensione che J. Martin Daughtry ha recentemente definito con l’etichetta concettuale di *belliphonic*:<sup>8</sup> la vibrazione

<sup>8</sup> *Belliphonic* indica lo spettro di suoni prodotti durante un combattimento armato («the spectrum of sounds produced by armed combat», DAUGHTRY 2015: 3) o l’agglomerato di suoni generati dalle armi, ma anche dai veicoli motorizzati che trasportano le armi, dai blindati agli elicotteri (ivi: 3-4). Nonostante il focus della monografia di Daughtry sia la dimensione acustica del conflitto in Iraq, molti dei dispositivi di analisi elaborati dallo studioso sono estendibili a qualunque conflitto, giacché, come nota lo stesso autore, dall’*Iliade* a *Niente di nuovo sul fronte occidentale* «the sounds of combat have been a prominent presence in literary

come potere, come presenza che contende lo spazio e orienta l'azione. Quello codificato da Daughtry è un dispositivo ermeneutico che, trasposto nel Medioevo romanzo, dimostra una resa sorprendentemente produttiva: la guerra, prima ancora che sequenza di atti, si dà come territorio sonoro (*acoustic territory*).<sup>9</sup> *Belliphonic*, nel senso proposto da Daughtry, denomina lo spettro dei suoni prodotti dal combattimento armato, pensato però come agglomerato e come orizzonte: all'urto delle armi si affiancano il rombo e la ferraglia dei mezzi che le portano in campo, i segnali e gli allarmi che scandiscono l'attesa, le sirene e i richiami che regolano l'attenzione, le voci amplificate dei sistemi di avviso e di comando, le registrazioni di propaganda che circolano per radio, altoparlanti e rete, le musiche e i canti che la guerra condiziona, produce, rifrange e deposita nella memoria; fino a comporre, per nesso di causalità o per semplice inferenza, la totalità immaginata<sup>10</sup> di tutto ciò che, senza il conflitto, non avrebbe avuto occasione di risuonare. Ne risulta un allargamento decisivo: l'attenzione si sposta dalla battaglia come episodio alla battaglia come ambiente auditivo, potenza di diffusione che occupa e modifica lo spazio, lo "territorializza" anche oltre l'istante dell'impatto, prolungandosi in attesa, memoria, disposizione percettiva. Nel romanzo arturiano questa intuizione trova un'applicazione naturalmente operativa: il fragore non appartiene soltanto ai corpi che si urtano, ma si propaga e si deposita come qualità del luogo (bosco, valle, campo), fino a costituire il medium attraverso cui

depictions of war; documentary accounts and oral histories are similarly saturated with evocations of war's sonic dimension» (ivi: 3).

<sup>9</sup> Nel definire l'*acoustic territory*, Daughtry insiste sulla dimensione di potere iscritta nella relazione fra suoni e ambiente, poiché 'territorio' rinvia a spazi costituiti, difesi e mantenuti (o contesi) attraverso forza o minaccia di forza; i territori acustici sono, da un lato, gli assetti ambientali (strutture, superfici assorbenti e risonanti, condizioni topografiche) che racchiudono, trasformano e mediano l'udibile in un dato spazio-tempo, dall'altro i luoghi i cui confini e la cui fisionomia vengono costituiti dal suono e dall'ascolto. La categoria è elaborata da Daughtry (cap. 5, *Acoustic Territories*, DAUGHTRY 2015: 188-212), attraverso l'idea decisiva che l'effetto territorializzante del suono di guerra possa persistere oltre l'estinzione dell'onda fisica, depositandosi in abitudini percettive, memoria, attesa, e producendo una stabilità inquieta (e politicamente marcata) dell'ambiente sonoro. Applicato al romanzo arturiano d'oil, il dispositivo consente di leggere il campo di battaglia come spazio reso pubblico e riconoscibile dall'udibile: la comunità in ascolto (*radiant acoustic territory*, definito dall'ampiezza dell'udibilità e dalla sua capacità di interpellare chi è "entro portata") e, insieme, i luoghi che modellano e amplificano il clangore (campo, boschi, valli, architetture) come *resonant acoustic territories*: il suono delimita un campo di udibilità, istituisce un pubblico, e la risonanza dei luoghi ne amplifica la portata, stabilizzando l'evento come evidenza condivisa.

<sup>10</sup> «the imagined total of sounds that would not have occurred had the conflict not taken place» (DAUGHTRY 2015: 4).

l'evento diventa attestabile e condivisibile. In questa logica, la nozione di ‘regime auditivo’ (*auditory regime*) consente di nominare un assetto di pratiche percettive e di aspettative condivise che stabilisce che cosa, in uno spazio dato, conti come udibile, in quale ordine di urgenza, e con quali reazioni. Nel *Durmart le Galois* tale regime prende forma in una maniera evidente, perché l’azione si apre con la costruzione di un uditorio: l’elenco delle presenze culmina nel gesto collettivo del «vienent la bataille escouter», e quel verbo dispone la scena come atto pubblico di ascolto, nel quale l’evento si offre anzitutto come materia sonora e, proprio per questo, degno di essere trattenuto nella memoria collettiva. La comunità, radunata “all’udire”, assume così i tratti di ciò che Daughtry chiamerebbe un insieme di *auditors*: soggetti che, trovandosi entro la portata dell’udibile, acquisiscono titolo a riconoscere e valutare le conseguenze sensibili dell’azione, trasformando il fragore in un parametro attendibile. La *Suite Vulgate du Merlin* spinge questa grammatica un passo oltre, perché la fonda fin dall’avvio su un segnale che ordina e sincronizza: il corno di Merlin, che provoca la risposta del fiume e della foresta, induce l’assalto, lo inaugura e lo coordina, imponendo al campo una disciplina dell’attenzione in cui il suono funziona da comando e da orientamento, e l’urto si propaga subito in clamori, grida, urla dei feriti. Poi, quando il giorno si leva, il metallo colpito dal sole organizza una trama di riflessi che il testo chiama *melodie à regarder*, trasferendo sull’occhio una categoria dell’ascolto e mostrando come, nel cuore del *belliphonic*, la guerra possa farsi anche forma, ritmo, scansione, una sinestesia rigorosamente costruita.

Daughtry insiste altresì su un dato fisico e insieme politico: la natura omnidirezionale del suono, la sua capacità di infrangere e oltrepassare intenzioni, sbarramenti, confini, producendo un’esuberanza sonora (*sonic leakage*) difficilmente contenibile: quella acustica è una dimensione sempre eccedente, strutturalmente invasiva.<sup>11</sup> Nella bellifonia questa esuberanza si intensifica: quando la fonte resta invisibile, il suono che proviene

<sup>11</sup> Daughtry insiste sulla natura *omnidirezionale* della propagazione sonora e sulle sue implicazioni etico-politiche nel cap. 4 (*Sonic Campaigns*), nella sezione significativamente intitolata *The Omnidirectionality of Sound and Violence*: le onde sonore procedono in tutte le direzioni e questa proprietà comporta inevitabilmente una quota di *sonic leakage*, vale a dire una dispersione e diffusione sonora che eccede le direttive intenzionali e investe lateralmente corpi e spazi, rendendo l’acustico strutturalmente invasivo e difficilmente contenibile (DAUGHTRY 2015: 171-172). La medesima idea viene ripresa e condensata nel cap. 5, dove l’autore definisce il trauma come effetto prolungato della *omnidirectional leakage* degli atti violenti, esplicitando la persistenza dell’impatto sonoro oltre l’evento che lo ha provocato (ivi: 210).

da ogni parte e da nessun luogo acquista un'aura di onnipotenza, genera inquietudine, costringe a una postura di esposizione. In questo orizzonte acustico la spada emerge come elemento di massima salienza: entro la bellifonia, la lama funziona da dispositivo di focalizzazione – timbro, risonanza, scintilla – , il punto in cui la guerra, pur come totalità diffusa, si contrae in un segno riconoscibile e condivisibile. In questa economia sonora, il canto della lama nasce dall'urto e lo oltrepassa, perché acquista timbro, riconoscibilità – quasi una seconda voce – dal corpo eroico. La spada esercita una funzione di selezione entro la dispersione deflagrante dello scontro: raccoglie la sostanza acustica del conflitto e lo restituisce a un segno breve e tagliente, fatto di risonanza e di scintilla, che serbando una vibrazione archetipica fa corpo con l'eroe.

Se la prospettiva di Schafer e quella di Daughtry forniscono un dispositivo analitico per leggere la forma sensibile e relazionale della bellifonia, è nelle griglie concettuali dedotte dall'opera di Marius Schneider che si dischiude la sua dimensione invisibile e rituale. Musicologo, etnologo e filologo, nato nel 1903 in Alsazia – terra di confine e di passaggi –, Schneider si è accostato al suono come a una forza da interrogare: egli ha cercato di risalirne il corso, di coglierne le sorgenti mitiche, le metamorfosi segrete, le sopravvivenze silenziose. Laddove Schafer analizza la fenomenologia dell'ascolto e la struttura dei suoni come eventi culturali e significanti, Schneider tende l'orecchio verso ciò che nei suoni si trattiene: un ritmo arcano, una vibrazione ordinante, una lingua primordiale che precede la parola e fonda la forma. Marius Schneider ha saputo dimostrare la persistenza di forme archetipiche appartenenti agli stadi arcaici e aurorali dell'umanità nei programmi iconografici di chiostri romanici. In *Pietre che cantano*, la sua opera forse più celebre, Schneider pubblicò i risultati dello studio di tre chiostri romanici della Catalogna: osservando la successione delle colonne, dei capitelli e delle figurazioni, egli scoprì che la loro disposizione non è mai casuale, al contrario è determinata da «un ritmo complessivo, musicale o ideologico».<sup>12</sup> Egli si accorse che la successione delle figurazioni corrispondeva alla notazione degli inni gregoriani dedicati ai santi ai quali erano intitolati i chiostri presi in esame; scoprì altresì che la successione dei capitelli aveva precise rispondenze nel ciclo dell'anno. Le “pietre che cantano” pongono di fronte a un dato incontrovertibile: quella

<sup>12</sup> SCHNEIDER 1955: 11.

medievale è una civiltà ancora profondamente acustica. Applicata al Medioevo letterario, l'archeologia del suono di Marius Schneider consente di scorgere nella fonosfera qualcosa di più di un semplice ornato o di un espediente diegetico: una trama strutturale, una rete di corrispondenze acustiche che partecipa alla costruzione del senso e orienta la dinamica simbolica del racconto. Anche nei testi epici e cavallereschi, il campo acustico si configura come un dispositivo mitico-rituale, in cui ogni suono è portatore di un'intensità propria, e contribuisce a scandire la narrazione, perimetrandone il regime ontologico. Se R. Murray Schafer ha fornito gli strumenti teorici per leggere i paesaggi sonori in chiave sincronica, definendone la morfologia e le funzioni, l'intuizione di Marius Schneider offre una chiave d'accesso alla loro dimensione diacronica e archetipica: egli ne riconosce la struttura mitica, il ritmo originario, l'eco perdurante del gesto fondatore.

Nell'epistemologia sonora di Marius Schneider un ruolo fondamentale è occupato dal concetto di *sacrificio sonoro*: in esso, lo studioso identifica il principio generatore dell'intera realtà cosmica. Nella vibrazione sonora originaria risiede un'offerta radicale: il primo suono del mondo è un sacrificio, il gesto fondante che fa emergere il mondo dall'indistinto. Tutto prende forma da un respiro che si espande e incontra l'aria, che diventa così il primo "altro": è nell'aria, nella sua vibrazione, che il sacrificio prende corpo; eppure, ancora non è materia, ma l'eco iniziale della presenza. Con l'aria che risuona, il Trascendente – principio senza nome, senza immagine, e ancora senza tempo – si estroflette, cioè compie un gesto di uscita da sé. Tale atto implica una perdita e al tempo stesso una creazione: Prajapati «si sente svuotato ed esaurito dopo aver proferito il suo canto creatore, cioè dopo avere sacrificato il proprio corpo composto di inni».<sup>13</sup> È l'espansione sonora originaria che permette al vuoto primordiale di manifestarsi in forme tangibili, un movimento necessario che attraversa e ordina il caos iniziale, rivelando l'essenza più profonda del sacrificio, ovvero la consumazione del divino nell'atto stesso del creare. Così, la creazione stessa è un sacrificio sonoro che lega il trascendente al mondo manifesto attraverso un atto di dono, un archetipico gesto oblativo nel quale il fiato diviene al contempo origine e ponte tra l'umano e il divino.

In questa prospettiva il sacrificio sonoro smette di essere un'astrazione cosmologica e si lascia riconoscere come una logica operativa: l'eroe che accetta di farsi *risonatore*

<sup>13</sup> SCHNEIDER 1960: 32.

ottiene la facoltà di sciogliere un vincolo, di ristabilire un ordine, di rendere *collettiva* una verità segreta. Lo mostra con singolare nettezza l'episodio della “*Joie de la Cort*” nell'*Erec et Enide* di Chrétien:<sup>14</sup> Erec giunge con Enide al castello di Brandigan, luogo segnato da un *mal trespass* che da anni divora chi tenta l'avventura; all'ingresso lo accoglie un tumulto di folla, una pietà corale che interrompe perfino il canto delle fanciulle, quasi la comunità presentisse già, nell'aria, l'urto decisivo della prova. Il cavaliere entra nel verziere dei sortilegi, chiuso soltanto dall'aria per negromanzia, recinto pneumatico dalla consistenza di un muro invisibile; all'interno del giardino *incantato* la musica paradisiaca degli uccelli annuncia una gioia promessa e insieme differita, finché la visione brutale della palizzata di elmi e teste, e il corno appeso all'ultimo palo, rivelano la natura rituale del luogo: un giardino ameno che si rivela orrido, reclamando un tributo di sangue. Erec affronta e vince Maboagrain, prigioniero per un *don contraignant* concesso a una damigella. La liberazione non si compie con un gesto silenzioso, ma attraverso un atto rituale e sonoro: solo chi soffierà nel corno appeso all'ultimo palo potrà ridare la Gioia alla corte. Da quel punto la festa prende forma acustica di canti collettivi: le dame compongono un *lai* – il *Lai de la Joie*, come se l'avventura, una volta dissolta, dovesse immediatamente prendere una forma sonora, farsi memoria acustica.

Trasposta nel mondo cavalleresco, questa logica permette di riconoscere una struttura ricorrente: ciò che dà forma all'evento è spesso un'emissione che costa, un gesto che consuma, un passaggio di energia. In questo contesto la spada appare come luogo privilegiato di canto e di sacrificio: nasce dalla consumazione del fuoco e dalla percussione del martello; vive nel colpo, dove l'urto trasforma energia in risonanza; e, nel momento in cui “canta”, manifesta una potenza che non è senza tributo. La lama che vibra sugli elmi e che fa balzare scintille non produce solo un effetto: produce un segno, e lo produce pagando un fio – l'attrito, l'usura, la forza impressa al colpo, la resistenza del metallo contro il metallo. Il sacrificio sonoro non corrisponde necessariamente a una morte eroica; coincide con la possibilità che la prova cavalleresca si renda sensibile attraverso una consumazione: l'evento si sublima nella vibrazione, la vibrazione passa nella memoria acustica. La spada si offre come figura icastica del sacrificio sonoro: non soltanto perché produce suono, ma

<sup>14</sup> CHRÉTIEN DE TROYES, *Érec et Énide* [Dembowski]: 134 ss.

perché *trasforma* la violenza in forma attestabile e riproducibile – risonanza, melodia, *lai* – e transcodifica la contingenza dell’urto in una registrazione condivisibile, pronta a farsi racconto.

È per questo che, accanto alle grandi emissioni sonore collettive (corno, grida, clamori di campo), la spada può assumere una funzione solistica: il suo timbro ferrigno e feroce, ripreso e variato, istituisce una misura. Quando la narrazione suscita l’attenzione auditiva nominando il tintinnio e la risonanza, inseguendo il baleno delle scintille e la risposta dell’elmo, non sta solo insistendo sul realismo del colpo; sta riconoscendo che il valore prende consistenza sensibile nel punto in cui la materia parla; e la materia parla attraverso la vibrazione. Quando, nella *Suite Vulgate*, il metallo colpito dal sole diventa *melodie a regarder*, ciò che affiora è una forma estrema di questa stessa logica: la spada e l’armatura, già protagoniste percussive, divengono protagoniste ottiche; la luce organizza una partitura di riflessi; l’occhio viene trattenuto come l’orecchio viene trattenuto dal clangore. La melodia non sostituisce il fragore: lo traduce in splendore, lo stabilizza in evidenza. Ciò che l’onda sonora aveva convocato e sincronizzato, il riverbero luminoso lo ordina e fissa; la parentela fra fucina e campo di battaglia – fuoco, metallo, vibrazione, luce – si lascia cogliere con iconica nitidezza.

Il *soundscape* schaferiano, il *belliphonic* di Daughtry e l’archeologia sonora di Schneider non funzionano come apparati sovrapposti, ma operano in sinergia. Gli uni rendono leggibile la grammatica dell’udibile e la maniera in cui una comunità viene disposta in ascolto, ovvero resa garante del prestigio dell’azione. L’altra illumina la profondità di campo, la parentela fra ritmo e forma, fra gesto tecnico e gesto eroico, tra fucina e mito; permette di riconoscere, nel cuore della bellifonia, una memoria strutturale, un ordine che traduce la violenza in forma. Da qui conviene tornare alle parole dei testi, alle loro scelte minute e decisive – verbi, formule, sequenze – là dove l’acciaio risuona e riluce, e dove talvolta il combattimento, senza smettere d’essere scontro armato, viene trattenuto per un istante nella figura paradossale di una melodia che vuole essere contemplata e decifrata.

## 2. IL DOMINIO DELLE FREQUENZE

Che si tratti di un duello o di una vera e propria battaglia, il clangore delle lame, lo schianto delle lance e il cozzo degli usberghi si traducono in un impatto acustico dalla violenza inaudita, una vera e propria deflagrazione, un'impennata nel volume che lacera quelle solitudini equestri e quei silenzi estatici che talvolta assorbono il cavaliere errante. Il baccano delle armi è un frastuono terribile e numinoso, una detonazione dai connotati violenti e sacrali, la cui portata è difficilmente comprensibile per un individuo appartenente a una società come la nostra. Più che al volume della guerra, la civiltà contemporanea è ormai assuefatta alla guerra del volume:<sup>15</sup> registrazioni dal volume sempre più alto, *muzak*<sup>16</sup> che invade prepotentemente ogni interstizio del tessuto urbano, dai centri commerciali ai caffè, dalle sale d'aspetto alle stazioni;<sup>17</sup> una vera e propria aggressione a colpi di decibel che

<sup>15</sup> Con «guerra del volume» (dall'inglese *loudness war*) si è soliti riferirsi alla tendenza ormai costante, da parte dell'industria discografica, a produrre registrazioni nelle quali l'intensità del volume aumenta costantemente, di anno in anno, al fine di piazzare sul mercato musicale tracce più appetibili e competitive. L'aumento del volume, tuttavia, è raggiunto sacrificando i suoni più deboli e a scapito della gamma dinamica. Se il fenomeno era ancora contenuto nell'era del vinile, a causa delle limitazioni del supporto, la guerra del volume ha subito un'impennata con l'avvento del *compact disc* e della masterizzazione digitale. Anche il cambiamento nelle abitudini di ascolto ha rappresentato un importante fattore di accelerazione: la necessità di ascoltare audio-arte-fatti in ambienti sempre più affollati e rumorosi ha incentivato la produzione di registrazioni dal volume sempre più alto, capaci di raggiungere l'orecchio anche tra i clamori e i fragori del mondo, in un'intricata giungla di suoni avviticchiati l'uno sull'altro. Sulla guerra del volume cfr. REISS - MCPHERSON 2014: 153.

<sup>16</sup> Con il termine *muzak* ci si riferisce alla musica commerciale diffusa nei negozi, nei locali, nelle sale d'attesa, etc. La denominazione deriva dalla prima azienda che ebbe l'idea di produrre musica destinata all'intrattenimento e all'incremento delle vendite nei centri e nelle aree commerciali, la statunitense Muzak Holdings, fondata nel 1922 (originariamente con il nome di Wired Radio); cfr. SCHAFER 1977: 141-144. In italiano, questo tipo di produzioni – destinate all'ascolto di sottofondo e d'atmosfera nei punti vendita della grande distribuzione, nelle palestre, nei servizi di ristorazione, negli spazi pubblici e nei non-luoghi di transito – viene di solito designato con la denominazione di «musica per ambienti», ma è correntemente definito anche con l'etichetta spregiativa di «musica da ascensore».

<sup>17</sup> L'invasione stessa e la pervasività dell'informazione commerciale, e dell'informazione in generale, che costituisce una delle caratteristiche principali del nostro tempo, contribuisce alla «guerra del volume»: una saturazione dei canali di comunicazione che soverchia i messaggi stemperati e non lascia spazio al silenzio. Si pensi al picco d'intensità che marca le pause pubblicitarie radiotelevisive, al volume delle sirene, delle sveglie, degli allarmi; uno sforzo teso a sovrastare il muro sonoro che sovrangeggia sul quotidiano: assuefatto alla consistenza detonante e al sovradosaggio di rumori prevaricanti, l'uomo contemporaneo è immerso in un gioco di sopraffazione che annega le sfumature e i fruscii in una mareggiata di frigerosa insignificanza. Nell'accavallarsi competitivo di masse acustiche e blocchi fonici, che si compenetranano e si sovrappongano obliterando ogni silenzio e qualunque sfondo di sonorità soffusa, non c'è più alcun rumore che possa davvero fare spicco o assumere una salienza uditive potentemente rilevata. Il *silenzio del rumore* – brulicante di voci naturali e sintetiche

si va a sommare alla congestione acustica, già considerevole, generata dai trasporti, dall'industria, dalla tecnologia. Se per le civiltà arcaiche il boato del tuono o quello del terremoto erano espressione della potenza divina, oggi sono l'industria e il commercio a detenere il potere del rumore.<sup>18</sup>

Se la modernità consente di parlare di una guerra del volume, è perché l'acustico viene ormai pensato come forza prima che come linguaggio: Steve Goodman lo mostra con chiarezza in *Sonic Warfare*,<sup>19</sup> descrivendo l'impiego di macchine sonore (biotecniche, sociali, culturali, artistiche) capaci di modulare dinamiche fisiche, affettive e libidiche dei corpi e delle folle: l'ascolto cognitivo arriva in un momento successivo, mentre il suono agisce già come fenomeno di contatto e suscita risposte autonome, immediate, pre-argomentative. La violenza acustica non coincide soltanto con l'eccesso di decibel: riguarda piuttosto una politica della vibrazione (*politics of frequency*)<sup>20</sup> che cattura attenzione e

che, di *jingle* e stacchetti, di trilli e sonerie – è il quadro-tipo dell'esperienza acustica entro gli spazi densamente antropizzati della post-modernità tecnologicamente evoluta e globalizzata.

<sup>18</sup> Sul rapporto tra rumore e potere, si può leggere ATTALI 1977.

<sup>19</sup> L'ambizioso saggio monografico di Steve Goodman (GOODMAN 2010), *Sonic Warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear* intende esplorare l'impiego della dimensione sonora come forza violenta e seduttiva, allo scopo di controllare le dinamiche fisiche, affettive e libidiche delle popolazioni, dei corpi, delle folle («*Sonic warfare [...] is the use of force, both seductive and violent, abstract and physical, via a range of acoustic machines (biotechnical, social, cultural, artistic, conceptual), to modulate the physical, affective, and libidinal dynamics of populations, of bodies, of crowds. Before the activation of causal or semantic, that is, cognitive listening, the sonic is a phenomenon of contact and displays through an array of autonomic responses, a whole spectrum of affective powers*», ivi: 10).

<sup>20</sup> Goodman: XV, XVII. Se da un lato la *politics of noise* rende immediatamente leggibile l'equazione fra suono e forza lungo l'asse più ovvio del volume (*loudness war* come microcosmo di una più vasta *silencing of silence*, ivi: 64), dall'altro Steve Goodman mostra come questa evidenza resti parziale finché continua a pensare il potere acustico principalmente come alternanza fra silenzio e rumore (*politics of silence* dell'ecologia acustica, con la sua nostalgia ordinatrice; *politics of noise* come apologia o denuncia dell'eccesso). *Sonic warfare* viene allora definita, con formula programmatica, come impiego della forza – insieme seduttiva e violenta, astratta e fisica – mediante macchine acustiche e dispositivi sociali e culturali capaci di modulare le dinamiche fisiche, affettive e libidiche di corpi e collettivi, prima ancora che intervenga un ascolto pienamente cognitivo (ovvero causale e semantico, ivi: 10). È su un altro asse che la questione si lascia comprendere, quello di una *politics of frequency*, radicata in una ‘ontologia della forza vibrazionale’ (ivi: XV): ciò che conta è la vibrazione come *modo di affezione*, campo vettoriale di impulsi, tessitura micro-ritmica della materia, regime di contatto che avvolge e mette in moto. La guerra sonora non si limita a fare rumore: lavora per frequenze, per risonanze, per invasioni spazio-temporali condotte tramite vibrazioni ingegnerizzate; ne deriva una *micropolitics of frequency* che Goodman pensa in termini di turbolenze, vortici, *rhythmic anarchitecture* (ivi: 99) e di *tactics of frequency* (ivi: 17), fino al modello del *bass materialism* come produzione e gestione collettiva di vibrazione (ivi: 172). La vibrazione in Goodman si lascia intendere quindi come ritmo che precede e struttura: un punto di contatto sorprendente con l'orizzonte schneideriano, dove il *ritmo* agisce da forma profonda del cosmo,

desiderio, produce assuefazione, induce disposizioni percettive; ed è significativo che Goodman legga in continuità dispositivi militari e dispositivi di mercato, come se l'attacco aurale<sup>21</sup> potesse assumere la forma tanto dell'urto quanto della seduzione. Il *sonic branding*, il *marketing* sonoro breve e reiterabile (logotipi sonori, stacchetti, *jingle*) funziona come tecnologia di aggancio: una micro-sequenza capace di colpire al buio, di orientare comportamenti, di guidare l'oggetto verso *hot spots* libidinali con una precisione quasi balistica; e l'*earworm*, inteso come 'audio virus', rende palpabile questa logica di contagio, insinuazione, colonizzazione mnemonica. A monte risiede l'idea di un'udibilità sempre attiva, una connessione continuamente aperta che espone il corpo alla cattura sonora e rende l'ambiente stesso un dispositivo di immersione e governo degli affetti. Traslata sul terreno del conflitto cavalleresco, questa griglia interpretativa aiuta a precisare il senso auratico del fragore: il volume della battaglia vale come presa sul sensibile, come forma di

capace di attraversare i supporti e di orientare l'immaginazione del mondo. Se la *politics of noise* porta in primo piano il volume come fatto d'urto, di saturazione, di sopraffazione sensibile, la *politics of frequency* consente di intendere quell'urto come regime: una distribuzione di pulsazioni, soglie di eccitazione e di assorbimento che organizza l'ambiente, lo rende percorribile o impraticabile, lo innerva come campo di forze. È qui che l'intuizione goodmaniana "consuona" con una cosmogonia, più profonda e meno storisticistica: in Schneider il ritmo vale come forma primaria della forza formante, movimento primigenio che precede la figura e ne governa le metamorfosi, principio capace di rendere trasparente, nella sua neutralità, l'energia che plasma: «Il ritmo musicale è la più neutrale delle forme in cui una data forza formante può diventare trasparente. Il ritmo musicale è un evento psicofisico, un fenomeno fisico pervaso di spirito, donde le alte culture arcaiche facevano derivare la formazione e la nascita della materia. Vale a dire che il ritmo acustico originariamente puro nel corso della creazione in parte si materializzò, ma restando sempre la causa durevole di tutte le formazioni del mondo concreto. Perciò il primo simbolo è il suono, all'inizio della creazione» (SCHNEIDER 1971: 318); nel lessico delle cosmogonie arcaiche interrogate da Schneider, la prima manifestazione dell'informe prende la figura di uno spazio puro la cui proprietà è appunto un ritmo inaudibile (ivi: 319). Così, entro la bellifonia del romanzo, il fragore tende a farsi leggibile come ordine ritmico-vibrazionale: una maniera di dare forma al mondo attraverso la pressione sonora, e di riconoscere nello scontro, prima che una sequenza di colpi, un dispositivo che imprime al sensibile un'andatura, una durata, un destino.

<sup>21</sup> Per "attacco aurale" si può intendere l'impiego del suono come vettore di shock e di dominio: un'aggressione che investe il corpo (pressione, vibrazione, disorientamento) e, insieme, organizza un clima affettivo di allarme, anche quando la fonte resta fuori campo. Goodman apre *Sonic Warfare* con il caso delle incursioni notturne che producono *sonic booms* usati come *sound bombs* su Gaza (GOODMAN 2010: XIII): un'esplosione senza esplosivo, mirata a logorare la soglia nervosa e la tenuta morale attraverso paura, insonnia, panico, "risonanza" interna prolungata. Nella stessa costellazione concettuale rientra la nozione di *sonic dominance* (ivi: 27), là dove il suono diventa esso stesso fonte ed espressione di potere, capace di avvolgere i corpi e di costruire un campo di forze che opera prima della decodifica semantica, sul piano della sensazione e della modulazione vibrazionale.

dominio e di seduzione che precede la lettura dei segni e dispone i corpi (inermi o armati) entro un campo di intensità.

Nel *Lancelot en prose* questa presa acustica sul sensibile si lascia cogliere limpidaamente: due brevi sequenze mostrano come il romanzo arturiano sappia pensare e raffigurare il suono come forza, capace di agire sui corpi e nel regime della mente prima ancora che intervengano riconoscimento, giudizio, decifrazione. Nella *Marca di Gallia*, mentre Cladas stringe d'assedio Gaunes e tenta di piegare la città alla propria legge, il siniscalco Farien – figura di mediazione e insieme di rottura, uomo “interno” alla corte che conosce dall'intimo la tenuta di un campo – piega la minaccia di vendetta a una logica di intimidazione sonora. Nel momento in cui annuncia a Cladas l'inimicizia ormai irreversibile, la minaccia prende la forma di un'azione eminentemente acustica:

Et sachíés que vous n'avés nul pior anemi de moi ne jamais dedens la chité ne enterrés, c'as-sés iert qui le vous desfendra. Il n'ia .i. tout seul homme qui puisse porter armes qui ne vous quiere la mort, s'il en puet a chief venir; et des or mais avés assés ou entendre et jor et nuit, que jamais aseur ne dormerés, si orrés sovent entor vous et noise et cri, se je muir, et verrois vos paveillons rompre et verser et vos hommes ochire et navrer espeusement.<sup>22</sup>

‘Sappiate che non avrete nemico peggiore di me e che non entrerete mai in città, perché allora ci sarà bene qualcuno che ve lo impedirà: non vi è lì dentro un solo uomo in grado di portare armi che non si farebbe uccidere pur di potervi respingere. A partire da questo momento avrete di che occuparvi giorno e notte, perché non potrete più dormire sicuro. Finché non sarò morto, udirete spesso intorno a voi grida e fragore, vedrete spezzare e abbattere i vostri padiglioni e ferire e uccidere in massa i vostri uomini’.

Da qui in avanti la sicurezza di Cladas – promette Farien – verrà corrosa da *noise et cri*, da un fragore che minaccia di spezzare e rovesciare il reale, costringendo l'avversario a vivere in una dimensione ostile, dominata da allarme, insonnia, esposizione, insicurezza. È precisamente questa capacità del suono di precedere e disporre i corpi, di agire come forza che occupa lo spazio prima della lettura dei segni, che rende esemplare anche l'estratto che segue: nel pieno della mischia, la *grant noise* di chi assale dall'esterno incrina la tenu-

<sup>22</sup> *Lancelot en prose*, t. VII [Micha], XVIIa 9: 206-207.

ta psichica e tattica, imponendosi come dato che disorienta e governa l'azione. Si tratta della lunga sequenza del *Passo Infido*: mentre le truppe di Artù premono dall'esterno e l'assedio produce un fragore continuo, Lancillotto riesce a inseguire Caradoc fin quasi alla torre e lo costringe a un corpo a corpo estenuante. Il cedimento di Caradoc nasce da una doppia pressione: la fatica del duello e, insieme, lo sbigottimento provocato dalla *grant noise* dell'attacco al castello, che entra nello scontro singolare come un'energia ambientale, perturbante e destabilizzante.

Longuement se combatent ensamble en tel maniere tant que Karados est si las k'il ne set mes conroi de soi garantir; si se vet petit et petit vers sa tor, si est d'autre part si esbahis de la grant noise qu'il ot de cels qui assaillent le chastel par defors.<sup>23</sup>

'Combattono a lungo in questo modo finché Caradoc è talmente esausto da essere più in grado di difendersi; se ne va dunque poco a poco verso la sua torre, per di più sbigottito nel sentire il grande fragore di coloro che attaccano il castello dall'esterno'.

Il fragore dell'assedio, che preme dall'esterno, entra nell'economia del duello e lo sbilancia: mentre Caradoc arretra verso la torre, l'udibile diventa un fattore di logoramento e spaesamento, capace di incrinare la tenuta del corpo prima ancora che il colpo lo abbatta. E quando la ferita arriva, la risposta è sonora: nel prosieguo, ormai vinto, Caradoc lascia esplodere un grido così alto da far risuonare l'intera fortezza, come se la pietra stessa fosse chiamata a registrare l'esito dello scontro. Entro questa ecologia sonora, dove il rumore tende a diffondersi e a saturare, diventa tanto più significativo il momento in cui un suono si concreterà in un segnale: la lama che vibra, raccoglie e restituisce in un punto del tempo e dello spazio il potere diffuso e disperso del clangore.

Rumore consacrato<sup>24</sup> e potenza dirompente: nel Medioevo narrativo il fragore dello scontro si offre come eccedenza percettiva, come esuberanza acustica, come *più-che-rumore* che trascina l'udibile fuori dal registro ordinario e lo carica di un'impressione

<sup>23</sup> *Lancelot en prose*, t. I [Micha], XXVIII 11: 341.

<sup>24</sup> Il rumore consacrato (*sacred noise*) nelle società premoderne era prerogativa del divino. Successivamente, il potere del rumore è passato all'industria e alle comunicazioni, che da un lato laicizzano e sterilizzano l'esperienza uditiva, riducendola a una dimensione secolare e profana, ma dall'altro lato la caricano di una nuova aura, derivante dalla forza e dall'attrattiva della tecnologia. Le sonorità *hard* e ferrigne dell'industria pesante e

insieme attrattiva e terribile, numinosa nel senso codificato da Rudolf Otto a proposito dell'esperienza del sacro (*mysterium tremendum et fascinans*). La battaglia tende a presentarsi come un'epifania fragorosa: un'accensione improvvisa che sovrasta la tonica del mondo cavalleresco e imprime al paesaggio sonoro una qualità *altra*, capace di soggiogare i corpi e di imporsi come presenza. La nostalgia che fa dire ad Apollinaire – parafrasando Villon – «où sont les guerres d'autrefois»<sup>25</sup> può allora valere, più che come rimpianto della bella guerra *d'antan*, come indice di una trasformazione del sensibile: con la fine del combattimento eminentemente equestre e metallico si altera anche un'intera economia sonora, fatta di zoccoli, ferri, corni, clangori d'armatura. Nel Novecento, e ancor più nella contemporaneità, quella firma acustica viene riassorbita e superata da un altro regime: la guerra industriale e meccanizzata produce una saturazione sonora che eccede la scala umana e, soprattutto, diviene riproducibile, seriale, pervasiva; le *tempeste d'acciaio* come orizzonte acustico permanente. In questa torsione, ciò che appariva come eccezione numinosa tende a convertirsi in infrastruttura permanente: il rumore, da manifestazione straordinaria, scivola verso una condizione ambientale, e proprio per questo torna necessario interrogare, anche nel romanzo arturiano, la specifica aura del clangore cavalleresco.

La guerra è sempre stata anzitutto una meravigliosa esplosione sonora. Ammiano Marcellino descrive la battaglia di Argentoratum (nei pressi dell'odierna Strasburgo) dell'agosto 357 – nella quale l'imperatore Giuliano sconfisse gli Alamanni – nei termini di un'irrefrenabile marea di suono. Il grido di guerra<sup>26</sup> dei Cornuti e dei Bracchiati, *auxilia* dell'esercito romano, è un'ondata irresistibile:

quelle più sottili – sintetiche immateriali plastificate – dei *media* costruiscono le loro attrattive su un immaginario di produttività e di potenza (SCHAFFER 1977: 112).

<sup>25</sup> «C'est Lou qu'on la nommait» (*Calligrammes*), APOLLINAIRE, *Oeuvres poétiques* [Adéma et Décaudin]: 218.

<sup>26</sup> È il *baritus*, o *barditus*, un canto di guerra o una sorta di «canto ritmico basato sul riverbero» (si veda la nota di Giuseppe Dino Baldi in TACITO, *Germania* [Baldi]: 190-191), che Tacito descrive accuratamente nella *Germania*: «Sunt illis haec quoque carmina, quorum relatu, quem barditum vocant, accendunt animos, futuraeque pugnae fortunam ipso cantu augurantur; terrent enim trepidantve, prout sonuit acies, nec tam vocis ille quam virtutis concentus videtur. Affectatur praecipue asperitas soni et fractum murmur, obiectis ad os scutis, quo plenior et gravior vox repercessu intumescat» ['Hanno poi un altro genere di canti, che intonano in un modo chiamato «bardito», per infiammare gli animi e anche per ottenere pronostici sull'esito del prossimo combattimento. A seconda infatti di come lo eseguono i guerrieri in schiera, terrorizzano i nemici o finiscono atterriti loro stessi; e del resto non sembra tanto un insieme di voci, quanto l'unisono del loro spirito guerriero. Cercano soprattutto una certa asprezza del suono, come un brontolio discontinuo, che ottengono

Cornuti enim et Bracchiati, usu proeliorum diuturno firmati, eos iam gestu terrentes, barbitum ciere vel maximum: qui clamor ipso fervore certaminum, a tenui susurro exoriens, paulatimque adulescens ritu extollitur fluctuum, cautibus illisorum; iaculorum deinde stridentium crebritate, hinc indeque convolante, pulvis aequali motu adsurgens, et prospectum eripiens arma armis corporaque corporibus obtrudebat. Sed violentia iraque incompositi, barbari in modum exarsere flammorum, nexamque scutorum compagem, quae nostros in modum testudinis tuebatur, scindebant ictibus gladiorum assiduis. [...] torvumque canentibus classicis, adultis viribus certabatur.

(AMMIANO MARCELLINO, *Le Storie* [Selem], XVI 12, 43-5: 234-37)

‘Infatti i Cornuti ed i Bracchiati, resi esperti da continui combattimenti, oltre a spaventare gli avversari con il loro comportamento, lanciarono anche un altissimo grido di guerra. È da principio un tenue mormorio che si leva nell’ardore del combattimento, ma prende poco a poco maggior consistenza e s’innalza come i flutti che s’infangano sulle scogliere. Di poi, per il gran numero di dardi i quali volavano sibilando da tutte le parti, si sollevò una nube di polvere che, muovendosi continuamente, toglieva la vista e faceva urtare vicendevolmente le armi e i corpi. Ma i barbari, in preda al disordine per l’ira e la violenza, arsero come fiamme e con continui colpi di spada tentavano di spezzare la muraglia di scudi che, come una testuggine, proteggeva i nostri. [...] Mentre le trombe facevano sentire il loro cupo suono di guerra, si combatteva con tutte le forze’.

Il fragore dello scontro è un’enorme massa in espansione, proprio come la nube di polvere che impedisce la vista. La battaglia si svolge in una dimensione interamente acustica: il crescendo del grido di guerra invade il campo con la potenza apocalittica di uno *tsunami*; seguono la pioggia sibilante di frecce e lo squillo di guerra delle trombe, mentre ovunque le lame dei barbari cozzano contro gli scudi compatti della testuggine romana.

Da quando l’uomo ha iniziato a combattere, il fragore ha fatto parte della sua fonosfera. Arma di difesa, lo scudo è usato come amplificatore della voce; martellato dalle armi, esso assume funzione propiziatoria nelle danze di guerra.<sup>27</sup> «Protettore, seduttore,

accostando gli scudi alla bocca perché la voce rimbombi e cresca più profonda e piena’] (ivi: 74-75). Sulle diverse ipotesi circa l’origine del termine «bardito», che ricondurrebbero proprio al termine germanico per lo scudo (*bord*) o a quello celtico indicante il rapsodo (*bardus*) (ivi: 190-191).

<sup>27</sup> SCHAEFFNER 1936: 116.

il rumore esalta»: in esso vibra «un carattere di festa».<sup>28</sup> E che cos'è la battaglia, se non una gioiosa esplosione di violenza? Roger Caillois ha saputo evidenziare i tratti di eccesso, di dismisura, di trasgressione e di ebbrezza che marcano la somiglianza «assoluta»<sup>29</sup> tra la festa e la guerra. Di quell'«antica festa crudele»<sup>30</sup> e di quell'arcaica eccitazione, i nostri riti civilizzati conservano il ricordo.<sup>31</sup> Guerra e festa sono deflagrazioni violente che pertengono al sacro di trasgressione, «sono entrambe fasi di movimento e di eccesso» rispetto alla «stabilità» e alla «misura»<sup>32</sup> dell'esistenza quotidiana. Quest'ultima «è fatta di dettagli inesatti. Il suo equilibrio, la sua tranquillità, sono il risultato di un formicolare di minuscoli errori anarchici che non provocano conseguenze troppo allarmanti, e i cui effetti si annullano reciprocamente».<sup>33</sup> Analogo a questo formicolio di errori, a questo sommesso brusio del quotidiano, è il silenzio mormorante<sup>34</sup> del paesaggio sonoro di Bretagna: un equilibrio temporaneo, fatto di frequenze che rimangono sul fondale, pullulanti in latenza ma sostanzialmente inattive, senza che l'esistenza ne risuoni. Ma quando esplode il fragore della guerra, ogni cosa, animata o inanimata, risuona e vibra in esso: dal clangore del ferro all'eccitazione del guerriero, dal campo di battaglia agli oscuri recessi boschivi, tutto partecipa del rumoroso spettacolo dello scontro. Il cozzo della contesa cavalleresca ha gli stessi effetti della forgia: rimbomba di strepiti ferrei e sprizza faville.

Ne *La Vengeance Raguidel* durante il combattimento tra Gauvain e il Cavaliere Nero si scatenano forze di proporzioni colossali. L'acciaio della panoplia sprizza scintille, gli scudi e gli usberghi si infuocano e spandono fiamme, costellando un immaginario igneo che evoca l'archetipo della forgia. Come fabbri tremendi e meravigliosi, i due con-

<sup>28</sup> Ivi: 132.

<sup>29</sup> CAILLOIS 1950: 160.

<sup>30</sup> CARDINI 2013.

<sup>31</sup> Corno e tromba, ad esempio, strumenti a noi familiari e integrati nell'organico delle orchestre, hanno origini guerriere (SCHAEFFNER 1936: 117).

<sup>32</sup> CAILLOIS 1950: 161.

<sup>33</sup> *Ibidem*.

<sup>34</sup> Il silenzio mormorante «consta di un formicolare di suoni che stanno sulla soglia della consapevolezza, che sono avvertiti appena o che sono del tutto inavvertiti, nel senso delle cose che stanno sullo *sfondo* e che perciò non vengono notate». Esso può essere concepito «come una sorta di *texture* sonora, come una *trama di piccoli suoni*, come un brulichio e un mormorio» (PIANA 1996: 66).

tendenti liberano le loro energie in un parossismo contundente di metalli arroventati e ferro battuto:

Un fier estor ont commencié  
qu'il departent al bien ferir,  
que fu et flame en font salir  
et des hiaumes et des haubers  
la o li aciers et li fers  
hurtent, et font estinceler.

(RAOUL DE HOUDENC, *La Vengeance Raguidel* [Roussineau], vv. 1124-1129)

‘Hanno intrapreso un combattimento feroce in cui gareggiano a chi assesta i colpi migliori, perché fanno sprigionare fuoco e fiamma dagli elmi e dagli usberghi, laddove cozzano l'acciaio e il ferro, e ne traggono scintille’.

Il momento della battaglia spezza le silenti cavalcate per catapultare il cavaliere in un’indistinta mischia sonora, nella quale egli dovrà distinguersi per valore, superando l'avversario anche nel fracasso prodotto dal lavoro delle armi e dalla forza dei colpi:

Iluec veïssiés le vassal  
Et colz doner et colz soffrir;  
Sor lui oïssiés retentir  
Le fust et le fer et l'acier.  
(Durmart *Le Galois* [Gildea, 1965], vv. 7826-9)

‘Là avreste potuto vedere il valoroso assestare e incassare colpi; avreste potuto sentire il legno e il ferro e l'acciaio risuonare su di lui’.

Il guerriero vibra i colpi, e ne risuona al contempo: rivestito di ferro e acciaio, diventa egli stesso materia risonante nella sinfonia della battaglia. Inseparabile dalle sue armi, il cavaliere agisce come un solo blocco animato di carne e di ferro, facendosi strumentista e insieme strumento idiofono nel frigoroso concerto del combattimento.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Il gesto di percuotere ritmicamente le proprie armi, facendole riecheggiare in clangori minacciosi, non si

Nel furore della mischia, suono e luce si confondono e si sovrappongono: gli usberghi scintillanti risuonano sotto i colpi, gli scudi stridono.

Et font les blans aubers soner  
des cox et les escus croissir  
que l'en ne peüst pas oïr  
Deu toner. Et tel noise font  
que carpentier qui asis sont  
en castel et font hordeïs  
ne font pas tel tambusteïs  
com il demainnent par aus dous.

(RAOUL DE HOUDENC, *La Vengeance Raguidel* [Roussineau], vv. 1130-1137)

‘E fanno risuonare di colpi i lucenti usberghi, e stridere gli scudi così forte che non si sarebbe potuto udire Dio tuonare. Fanno un tale rumore che i carpentieri che costruiscono palizzate in un castello sotto assedio non provocano un rumore paragonabile a quello che fanno ambedue’.

Il fracasso e il clamore sono più intensi di quelli prodotti da squadre di carpentieri intenti a fabbricare palizzate.<sup>36</sup> Di più: il frastuono è così intenso che – scrive l'autore – non si sarebbe sentito Dio tuonare (v. 1133). Si tratta di una formula ricorrente nella letteratura oitanica, epica e cortese. Chrétien de Troyes la impiega nel *Cligès*:

riduce a una semplice strategia di intimidazione: esso appartiene a un'antichissima grammatica rituale del potere e della protezione. È una forma di autoaffermazione sonora, un rito apotropaico che, attraverso il rumore, consolida la presenza, rinsalda l'identità guerriera e crea intorno al corpo un'aura acustica di inviolabilità. Far suonare le proprie armi significa animarle, renderle parte attiva del corpo, estensione sonora del coraggio. Ma nel furore dello scontro ravvicinato accade qualcosa di più profondo: i cavalieri non solo colpiscono, ma risuonano e fanno risuonare. Le armature dei nemici si trasformano in casse di risonanza, le proprie in strumenti di risposta: l'intero combattimento si configura come un duello orchestrale, un concerto tonitruante. Il cavaliere, coperto di ferro, diventa insieme percussionista e strumento, corpo vibrante che suona e risuona, agito e agente di una sinfonia bellica che è epifania sensibile d'una forza distruttiva.

<sup>36</sup> Il combattimento cavalleresco consiste in una distruzione di armi (e di corpi corazzati) che emette rumori assordanti di falegnameria e di fucina. Il legno e il ferro, che sono i materiali dei quali si compone la panoplia dei *milites*, vanno regolarmente in pezzi nell'impatto del duello e nella violenza delle mischie, ragion per cui il fragore degli scontri è non di rado assimilato a quello prodotto dal lavoro di fabbri ferrai e carpentieri. Si veda ad esempio *Chanson des Quatre Fils Aymon* [Castets], vv. 7080-7083.

## Figure del fragore: bellifonia e canto della spada nel romanzo arturiano d'oil

Vers la cort s'an vont maintenant,  
Ou l'en n'oïst pas Deu tonant,  
Tel noise et tel cri i avoit.

(CHRÉTIEN DE TROYES, *Cligès* [Walter], vv. 5867-9)

'Si dirigono subito verso la corte, dove non si sarebbe udito Dio tonante, tali erano il rumore e lo strepito'.

Anche l'impatto degli uomini di Artù contro i Sassoni nella *Suite Vulgate* non è da meno:

Illueques ot grant froisseis de lances et si grant soneis d'espees sor healmes et sor escus que la noise en est oïe en la chité ausi clerement com s'il fuissent a meisme de la bataille. Illuec ot si grant defouleis d'omes et de chevaus que on n'i oïst mie Dieu tonant. Si i ont fait merveilles li rois Artus et si compaignon.

(*Suite Vulgate du Merlin* [Combes-Trachsler], § 84)

'Là vi fu un gran cozzare di lance e un tal fragore di spade su elmi e scudi, che il frastuono si udiva nella città tanto chiaramente come se si fosse in mezzo alla battaglia. Vi fu un tale calpestio di uomini e cavalli che non si sarebbe udito Dio tuonare. Re Artù e i suoi compagni vi compirono meraviglie'.

E ancora, poco più avanti, la fine del mondo si scatena quando Merlino si lancia in battaglia con i suoi:

Si i eussent moult perdu, et ne demorast gaires, quant Merlins se fier ent'reus a toute s'ensegne, et avoec lui si .xli. compaignon qui estoient avoec le roi Artu. Si vienent ausi bruant comme tempeste, et cil estoient tuit moult bien monté, qui onques nules gens miex ne furent.

(*Suite Vulgate du Merlin* [Combes, Trachsler], § 90)

'Avrebbero avuto molte perdite, e non passò molto tempo allorché Merlino si lanciò in mezzo a loro con il vessillo spiegato, e con lui quarantuno compagni che erano con re Artù. Avanzarono col fragore di una tempesta, e montavano tutti ottime cavalcature, uomini come non ce ne furono mai di migliori'.

Il fracasso dello scontro non può che propagarsi come un boato, e il volume della guerra ancora una volta rivaleggia con il fragore tonante di Dio:

La ot tel bruit et tel marteleis et tel noise comme se ce fuissent carpentier qui carpentaissent el bois. Illuec veissiés chaoir chevaliers et chevalx espessemement com s'il pleussent, la veissiés chevalx fuir, lor resnes trainant entre lor piés, car il n'est nus qui en voelle prendre ne ares-ter, la oüssiés tel bruit et tel noise et tel crieē que l'on n'i oüst mie Dieu tonant.

(*Suite Vulgate du Merlin*, [Combes - Trachsler], § 90)

‘Là vi era un tal frastuono, un tal martellare, un tal baccano, come se fossero carpentieri che lavorassero nel bosco. Là avreste visto cavalieri e cavalli cadere fittamente, come se piovessero; là avreste visto cavalli fuggire, trascinando le redini tra le zampe, perché non c’era nessuno che volesse afferrarli o fermarli; là avreste udito un tale fragore, un tale clamore, un tal gridio, che non si sarebbe udito nemmeno Dio tuonare’.

Nel descrivere l’onda fragorosa dello scontro, la *Suite Vulgate* ricorre a moduli espressivi e a strutture discorsive tipiche dell’epica: non solo nella scelta del lessico e nell’impiego dell’iperbole, ma anche e soprattutto nella mobilitazione di una strategia narrativa che sprofonda il lettore in una visione amplificata e sensorialmente totalizzante della scena. Espressioni come *la veissiés...*, *la oüssiés...* sono aperture performative, attraverso le quali la prosa cortese si appropria della retorica dell’*epos* per trasfigurare l’impatto acustico in esperienza immersiva e totale. È in questo momento che il paesaggio sonoro si fa epico: la fonosfera della battaglia è l’epicentro dinamico dell’evento, il luogo in cui la realtà si espande e si intensifica sino a toccare la vertigine. L’arte del narrare si accorda al clangore delle armi: la battaglia è un campo di forze che risuonano, e l’epica medievale – anche nei suoi travestimenti romanzeschi – non cessa di riverberare sotto la superficie del racconto.<sup>37</sup>

<sup>37</sup> L’intonazione epica della scena è già visibile un attimo prima, nel gesto di Artù, che colpisce il suo avversario – re Caelent, un gigante alto quattordici piedi – con un solo fendente verticale, penetrando con la spada tra le spalle fino all’ombelico, spaccando il corpo in due parti («le fierit si durement d’Escaliborc, s’espée, qu’il le fent tot jusc’al nombril», *Suite Vulgate du Merlin* [Combes - Trachsler], § 89). Un colpo impossibile, fuori scala, come quelli celebri di Roland, che nella *Chanson* divide a metà l’elmo, il cranio, il torso e la sella del nemico con un unico fendente: gesto iperbolico, ma caricato di una funzione rivelatrice (BARBIERI - MUZZOLON 2023). Anche qui, nella *Suite Vulgate*, la prosa si distende in una sintassi che imita il ritmo amplificato dell’*epos*, dove l’azione si fa assoluta, iconica, fragorosa. Subito dopo, quando il racconto si apre con la formula *la veissiés*, è l’intero campo di battaglia a vibrare come una superficie animata: cadono cavalli e cavalieri, si rovesciano i

Il paragone tra il fragore prodotto dall'impatto dello scontro e il rombo del tuono, del resto, va al di là della mera retorica o della semplice convenzione formulare, ma è profondamente radicato nell'idea della battaglia come accadimento caratterizzato dalla terribile e sacrale eccezionalità di un evento numinoso, ben esemplificata, ancora una volta, nella *Suite Vulgate*, quando i cavalieri di Artù combattono contro gli uomini di Randol:

Et quant il i vindrent, si i ot si grant noise c'on n'i oüst mie Dieu tonant. Si font lever la pou-driere, que li solaus qui haut estoit en anubli tos. Et Kex le senescus les porsui, le dragon en la main que Merlins li ot baillié a porter, qui rendoit de fois en autres si grans brandons de feu qui sormontoit lasus en l'air, si grans et si spaontables, que tot lor cuer en trambloient de paor a cels qui onques mes ne l'avoient veu. Et dist li uns as autres que finemons devenir cel jor meismes.

(*Suite Vulgate du Merlin*, § 264)

‘E quando giunsero là, vi fu un tal frastuono che non si sarebbe udito nemmeno Dio tuonare. Sollevarono un tale polverone che il sole, pur alto nel cielo, ne fu del tutto oscurato. E Keu il siniscalco li inseguiva, con in mano il drago che Merlino gli aveva affidato, il quale, di tanto in tanto, lanciava fiammate tanto grandi che si alzavano nell’aria, così immense e spaventose, che coloro che non lo avevano mai visto prima tremavano di paura nel cuore. E si dicevano l’un l’altro che la fine del mondo sarebbe giunta proprio quel giorno’.

In questa descrizione della carica guidata da Keu, l’onda tonitruante dello scontro si dilata sino a oscurare il sole, al punto che alcuni, presi dal terrore, credono sia giunto il giorno del giudizio. Non si tratta solo di un’iperbole letteraria, ma dell’emergere di un’esperienza liminale, in cui il fragore della guerra si riveste dei tratti tipici di una manifestazione numinosa. Proprio come nella battaglia di Argentoratum descritta da Ammiano Marcellino, la bellifonia si fa totalizzante e apocalittica: il crescendo del rumore invade la scena e abolisce ogni distinzione sensoriale, confondendo l’udito e la vista in una nube che acceca e atter-

corpi come se piovessero, e il paesaggio sonoro si carica di una densità visiva e acustica che restituisce alla prosa arturiana un *arrière-fond* epico dall’aroma mitico. Più che di un prestito stilistico, si tratta della permanenza di una grammatica simbolica e archetipica: il colpo, il suono, la voce e il ritmo sono ancora cartine di tornasole di una cosmogonia narrativa.

risce. Ancora una volta, la *Suite Vulgate* mostra la propria capacità di attingere all'immaginario epico e arcaico, armonizzandolo con la sensibilità romanzesca e trasformando la fonosfera in esperienza intensiva, rituale, archetipica. Il fragore della battaglia non è più soltanto un effetto narrativo, ma il segno di una soglia che si apre, l'irruzione di un ordine *altro*, in cui la materia acustica si carica di una sacralità terribile. Il campo di battaglia apre i sipari di una scena epifanica, dove la violenza della battaglia si carica delle risonanze di una *festa crudele*, deflagrazione del sensibile e del divino.

L'eroe stesso è fatto della sostanza del tuono e della folgore. Lo vediamo nel testo marcopoliano e nel romanzo di Rustichello:

il ne senble homes mes foudre e tempeste  
(MARCO POLO, *Le Devisement dou monde* [Eusebi]: 258).

‘Non sembra un uomo, ma fulmine e tempesta’.

Il ne senble pas chevalier, mes foudre et tempestes.  
(*Il romanzo arturiano di Rustichello da Pisa* [Cigni]: 238).

‘Non sembra un cavaliere, ma fulmine e tempesta’.

L'assimilazione della battaglia alla tempesta e del cavaliere al tuono travalica gli spazi e i tempi del mondo arturiano: essa abita già l'epos del mondo celtico. Cuchulainn abbatte i nemici a centinaia, come fosse posseduto dalla potenza d'urto di una divinità tonitruante:

Fece allora il gioco del tuono da cento, e il gioco del tuono da duecento, e il gioco del tuono da trecento, e il gioco del tuono da quattrocento. Si fermò al gioco del tuono da cinquecento perché per lui questo numero [di uomini] era caduto a causa sua in questo primo assalto e in questo primo attacco contro le quattro-cinquantine d'Irlanda.<sup>38</sup>

<sup>38</sup> *L'epopea di Cuchulainn* [Guyonvarc'h]: 178. Cuchulainn è l'eroe del testo conosciuto con il nome di *Táin Bó Cuailnge* («La razzia delle vacche di Cooley»), parte del più ampio ciclo epico dell'Ulster, di cui rappresenta il «cuore» (ivi: 28). L'episodio del massacro segue immediatamente la descrizione della trasformazione fisica di Cuchulainn, nella quale le simmetrie corporee dell'eroe vengono alterate: tutti quei tratti che contraddistinguono il corpo umano nell'ordine della riconoscibilità lasciano il passo a una deformazione all'insegna del teratologico. Ciò che è all'interno passa all'esterno, in particolare l'ardore. Il guerriero subisce una profonda

Questa compenetrazione fra suono, gesto e destino trova una delle sue espressioni più potenti in una sequenza della *Suite Vulgate du Merlin*, dove la figura di Gauvain – al culmine del suo ardore – si fonde con la sua spada in un'unica emanazione luminosa. L'eroe e l'arma, entrambi assimilati alla folgore, attraversano il campo di battaglia come manifestazioni acustiche e luminose di una potenza cosmica. È il momento in cui iconografia epica e archetipo uranico si serrano in una sola vibrazione: la lama, resa voce dal colpo, raccoglie il fragore e lo restituisce come canto.

Mes quant miedis fu passés fist messire Gavains toutes les merveilles del monde. Et seoit desus le Gringalet, qui tant estoit boins et biaius que il ne convenoit a querre nul millor cheval ne plus biel que il estoit. Et cil seoit sus qui a merveilles estoit preus et vistes, et il tenoit Escaliborc en sa main, toute nue, dont il decolpoit healmes et escus et chevalx et chevaliers et quantqu'il aconsieut. Il abatoit hommes et chevaus a l'enpaindre de soi, et venoit parmi les rens ausi bruiant comme foudres [...]. Et il estoit si escaufés, a ce qu'il se traioit vers eure de none, que nule riens n'avoit a lui duree: et samble vraiemment, quant il lieve l'espee contremont por ferir et ele descent, comme ce fust foudre, tant vient de grant ravine et de si grant force, car ele bruit ausi comme tonoire. Et quant li Sesne l'aperchoivent, si dient: «Veés la .i. deable qui d'infer est venus novelement!».

(*Suite Vulgate du Merlin* [Combes - Trachsler], § 431)

‘Ma quando fu passato mezzogiorno, messer Gauvain compì tutte le meraviglie del mondo. Era in sella a Gringalet, che era così valente e bello che non si sarebbe potuto desiderare cavallo migliore o più bello. E colui che lo cavalcava era, a sua volta, meravigliosamente prode e rapido; teneva in mano Escalibur, tutta sguainata, con la quale tranciava elmi e scudi, cavalli e cavalieri, e qualunque cosa raggiungesse. Abbatteva uomini e cavalli nel suo slancio, e irrompeva tra i ranghi con fragore di folgore [...]. Egli era tanto infuocato, poiché si avvicinava l'ora nona, e allora nulla poteva resistergli. E davvero sembrava, quando solle-

metamorfosi nel momento in cui si cala nella dimensione del combattimento. È allora che il calore interno raggiunge l'acme, manifestandosi all'esterno attraverso un processo di autentica, deflagrante “mostrificazione”, nella quale l'elemento folgorante e tonitruante è la concrezione narrativa di un aspetto mitico. Sull'assimilazione dell'eroe alle forze travolgenti della natura e alla violenza degli elementi, si possono leggere le pagine di Bowra (BOWRA 1952: 161-166), che analizza il valore universale e archetipico di tali comparazioni. Già nell'*Iliade* (XVIII 225-31), sottolinea Bowra, la semplice apparizione fiammeggiante di Achille, e soprattutto la potenza di tuono del suo triplice grido, sono sufficienti a seminare il terrore, la distruzione e la morte, quasi come sotto l'effetto dello scatenarsi di forze numinose e incontrollabili (ivi: 166).

vava la spada per colpire e questa calava, che fosse un fulmine a cadere, tanto era impetuosa e carica di forza, giacché rimbombava come un tuono. E quando i Sassoni lo videro, dissero: «Ecco un demonio, disceso da poco dall'inferno!»'.

In questo brano di straordinaria iconicità, Gauvain e la spada Escalibur sembrano fondersi in un unico principio tonitruante. La forza dell'eroe, secondo il *topos* ben noto che contraddistingue la sua figura, cresce dopo il meriggio – «quant miedis fu passés» – come se il sole stesso, al suo apice, infondesse nel cavaliere un ardore invincibile. Ma è soprattutto l'accostamento tra il gesto guerriero e la metafora acustica del tuono a rendere paradigmatico l'istante in cui il guerriero si tramuta in un infallibile mattatore: il colpo della spada è assimilato a un fulmine che si abbatte dall'alto, il fendente squarcia l'aria come un boato divino. L'eroe irrompe nello spazio come un rombo di tuono, incarnando quel sacrificio sonoro che ha nella figura di Roland la sua declinazione epica. Se là il soffio dell'olifante conduceva alla morte, qui è il clangore della lama che annuncia l'apocalisse. Il paesaggio sonoro si fa tempesta mitica, il campo di battaglia una camera di risonanza: Gauvain non è più un combattente fra gli altri, ma un catalizzatore di forze cosmiche. Anche Escalibur, nella sua nudità metallica, partecipa di questa natura tonante: un principio sonoro e sacrale che abbatte, fende, dissolve. I nemici vedono Gauvain e non riconoscono in lui un uomo, ma un demone – *deable qui d'infer est venus* –, come se l'eroe fosse ormai *oltreumano*, incarnazione terribile di una fonosfera apocalittica. Il fulmine è forza e suono, luce e morte, e in questo brano l'eroe-cavaliere è, a pieno titolo, colui che col suono divide il mondo.<sup>39</sup>

### 3. IL CANTO DEL METALLO

Negli occhi dei cavalieri, lo abbiamo visto, brillano le scintille della forgia. Faville fioccano anche nel *Cligès*, mentre il ferro intona una melodia:

<sup>39</sup> Si potrebbe ipotizzare che anche i celebri colpi verticali e impossibili di Roland – colpi che fendono di netto corpi, armature e cavalli – custodiscano, in forma residua, la memoria arcaica della folgore: una verticalità assoluta e soprannaturale, che non proviene dall'uomo ma dall'alto, come manifestazione del potere celeste e uranico. Il gesto del paladino, allora, non sarebbe solo la manifestazione di una forza e di un'abilità straordinarie, ma l'irruzione luminosa e distruttiva del sacro, prolungamento terrestre del tuono divino.

As espees notent un lai  
Sor les hiaumes qui retantissent,  
Si que lor genz s'an esbaïssent.  
Il sanble a ces qui les esgardent  
Que li hiaume espaignent et ardent,  
Car quant les espees resaillent,  
Estanceles ardanç an saillent  
Ausi come de fer qui fume,  
Que li fevres bat sor l'anclume,  
Quant il le tret de la faunarge.

(CHRÉTIEN DE TROYES, *Cligès* [Walter], vv. 4054-4063)

‘Con le spade intonano un *lai* sugli elmi che risuonano, sì che i loro uomini se ne mera-vigliano. A chi li guarda, gli elmi paiono prendere fuoco e ardere, perché quando le spade colpiscono ne sprizzano scintille infuocate, proprio come ferro fumante che il fabbro batte sull’incudine, quando lo estrae dalla fornace’.

Attraverso l’impiego di una similitudine ricercata, il cozzo delle spade è paragonato a un *lai* (v. 4054): il suono metallico della scherma è assimilato a una melodia solista alla quale risponde l’orchestra idiofona degli elmi. Nell’uso dell’immagine acustica per indicare l’urto della battaglia sembra quasi di scorgere la tecnica ricercata di una *kenning* della poesia norrena. Nelle sofisticate metafore degli scaldi,<sup>40</sup> infatti, le spade, le lance e gli scudi intonano canzoni. Nell’*Háttatal*<sup>41</sup> di Snorri Sturluson, ad esempio, si incontrano *kenningar* nelle quali la «battaglia» è resa attraverso formule del tipo «canzone delle spade» («song-

<sup>40</sup> La poesia scaldica «presenta livelli di raffinatezza e artificiosità raramente riscontrabili in altre tradizioni poetiche antiche e moderne» (*La saga di Egill* [Meli]: XI). Essa, infatti, tratta «la materia sonora come qualsiasi altro materiale che si può lavorare artigianalmente; e non a caso i paragoni fra questa attività poetica e quella del carpentiere o del fabbro sono assai ricorrenti» (*ibidem*). Caratterizzata da un linguaggio «arcaico» (ivi: XIII), la poesia degli scaldi compare «già perfetta nelle sue caratteristiche formali» (ivi: XII) nelle opere più antiche che sono state tramandate, risalenti al IX secolo.

<sup>41</sup> L’*Háttatal* è un poema in 102 strofe, nel quale si trova esemplificata «una varietà di forme metriche disponibili ai poeti norreni nel tredicesimo secolo» (SNORRI STURLUSON, *Edda. Háttatal* [Faulkes]: IX); gli esempi sono accompagnati da un commento in prosa. Costituisce la terza parte dell’*Edda* di Snorri, dopo la *Gylfaginning* (con il suo prologo) e gli *Skáldskaparmál*, ma è probabilmente la prima sezione a essere stata scritta (*ibidem*).

vi sverða»),<sup>42</sup> o «canto dello scudo» («galdr skjaldar»).<sup>43</sup> L’immagine di una canzone intonata dalle lance figura in una delle strofe libere contenute nella *Saga di Egill*:<sup>44</sup>

Rifulgano le spade, a te rispondo  
«che rossa fai la zanna della fiera»<sup>45</sup>  
dobbiamo, dico, compiere l’impresa  
nella «stagione che la serpe grazia».<sup>46</sup>  
Sulla città, su Lundr ciascuno punti;  
e celermente, senza porre indugio:  
calante il sole si possa ascoltare  
la «stridente canzone delle lance».<sup>47</sup>

Ma le armi nella letteratura nordica non si limitano a cantare soltanto in forma di *kennings*. Nella *Saga di Njal* fa la sua apparizione un’arma eccezionale, una sorta di alabarda («atgeir»)<sup>48</sup> che canta («syngr»)<sup>49</sup> quando un uomo sta per essere ucciso. Nell’ambito dell’antica epica irlandese, l’elmo di Cuchulainn, prima della battaglia, emette un suono presago di carneficine:

Mise allora l’elmo di battaglia a cresta da combattimento e da scontro sulla testa, col quale faceva echeggiare il grido di cento guerrieri, con l’eco lamentosa da ogni angolo e da ogni canto. Anche per questo i Bánánach, i Boccánach, gli spiriti delle vallate e i demoni dell’aria gridavano davanti a lui, sopra di lui e attorno a lui quando usciva per versare il sangue degli eroi e dei campioni.<sup>50</sup>

<sup>42</sup> Ivi: 11.

<sup>43</sup> Ivi: 26.

<sup>44</sup> La *Saga di Egill* è «una biografia collettiva» (*La saga di Egill* [Meli]: V) che narra le vicende di Egill Skalla-grímsson e dei suoi ascendenti. Redatta (forse da Snorri Sturluson) attorno al 1230, narra eventi accaduti tra il nono e il decimo secolo (ivi: XIX).

<sup>45</sup> *Kenning* per «guerriero» (ivi, XLVII: 108).

<sup>46</sup> *Kenning* per «estate» (*ibidem*): durante l’inverno, secondo la tradizione, i serpenti muoiono.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> *Brennu-Njáls Saga* [Sveinsson]: 80. L’arma prodigiosa ritorna nel capitolo LXXIX, dove il canto è reso con «sþong» (ivi: 194). Il sostantivo «sþong», come il verbo «sýngja» sono riconducibili rispettivamente al canto e al cantare. Cfr. EGILSSON 1913-1916: *ad vocem*.

<sup>49</sup> *Brennu-Njáls Saga* [Sveinsson]: 80.

<sup>50</sup> *L’epopea di Cuchulainn* [Guyonvarc’h]: 177. Nell’immaginario celtico non solo le spade, ma anche gli elmi

Retrocedendo di qualche secolo, si ode il canto tagliente della lama tra i versi allitterativi di uno dei più antichi<sup>51</sup> tra i poemi anglosassoni, il *Beowulf*. L'episodio si svolge nella meravigliosa dimora subacquea della terribile madre del mostro Grendel, dove l'eroe eponimo si reca, armato della spada Hrunting, deciso a uccidere l'orribile creatura:

[...] Poi egli s'avvide  
che era in una qualche sala nemica  
dove l'acqua più non lo ledeva  
né grazie al tetto poteva raggiungerlo  
la presa improvvisa dei flutti; vide una fiamma,  
una luce chiara fulgida splendere;  
il valoroso scorse allora il mostro dell'abisso,  
la possente donna del mare, impresse gran forza  
alla lama di guerra, la mano non trattenne il colpo

e gli scudi manifestano un'anima sonora, spesso legata a un profilo zoomorfo. In un breve ma decisivo saggio sullo scudo di Tristano nel romanzo di Gottfried von Straßburg, Loth (LOTH 1912: 14-16) sottolinea come la raffigurazione di un cinghiale sull'arma dell'eroe sia un dettaglio di ascendenza celtica. Nella scelta di rappresentare proprio un cinghiale sullo scudo celtico, secondo Loth, si trova la spiegazione del termine medesimo che designa l'umbone (in bronzo, a forma di cono, e particolarmente sporgente) dello scudo presso le popolazioni celtiche (l'irlandese *socc* significherebbe 'muso', ma anche e soprattutto 'grugnito'): «Il me paraît très probable que *socc* et *swch* ont dû avoir, primitivement, le sens de *groin* lorsqu'ils désignaient l'*umbo* du bouclier. Ainsi s'expliquerait par une interprétation qui n'a rien de bien extraordinaire, ce fait miraculeux attesté par un bon nombre de passages des épopées irlandaises, que le bouclier du guerrier en danger de succomber grondait et mugissait. Dans le *Meurture des fils d'Usnech*, le bouclier de Fiachra gronde et les trois premières vagues d'Irlande grondent à l'unisson. Conall accourt, trouve Fiachra renversé et son bouclier mugissant et criant. Dans le *Táin*, le bouclier de Conchobar frappé par Fergus mugit sur Conchobar. Dans le *Cath Ruis na Rig*, éd. Hogan, chap. 48, le bouclier de Conchobar mugit, et tous les boucliers des Ulates mugissent de concert. La plainte du bouclier, quand il était brisé, s'appelle *Tulguba* dans le *Togail Troi* 662, 597, 1258, c'est-à-dire *plainte du front ou umbo* (du bouclier): ce serait donc plus spécialement l'*umbo* c'est-à-dire le *socc*, *swch*, qui se livrait à ces manifestations». Nell'epopea di Cuchulainn, in effetti, lo scudo di Conchobar grida: «E quando lo scudo di Conchobar gridò, gli scudi di tutti gli Ulati gridarono» (*L'epopea di Cuchulainn* [Guyonvarc'h]: 282).

<sup>51</sup> La datazione del *Beowulf* è tutt'ora incerta, e si colloca tra il 700 e il 1000 (*Beowulf* [Brunetti]: 7). L'unico testimone che tramanda il poema, il *Cotton Vitellius A. XV* della British Library, è un manoscritto composito, formato da due codici rilegati insieme: *Beowulf* è contenuto nel *Nowell Codex*, che gli studiosi fanno risalire all'incirca all'anno 1000. Nel *Beowulf* si narrano le imprese che conducono l'eroe eponimo a uccidere Grendel – terribile mostro che ogni notte visita il palazzo del re dei Danesi, mietendo vittime – la madre di Grendel (non meno mostruosa), e infine un drago sputafuoco.

cosicché la spada adorna le cantò sul capo  
vorace canto di guerra [...].

(vv. 1512-22)

Il colpo inferto dalla spada Hrunting sul capo del mostro viene descritto come un «vorace canto<sup>52</sup> di guerra».<sup>53</sup> La spada Hrunting non è la sola a intonare canti sul capo dell'avversario. Nel *Secondo carme di Helgi uccisore di Hundingr* (*Helgakviða Hundingsbana II*), uno dei carmi eroici del canzoniere eddico, Sigrún maledice il fratello Dagr, per aver ucciso il marito Helgi:

Per te non morda la spada con cui dai colpi  
A meno che essa non canti sulla tua testa.<sup>54</sup>

Il terribile potere delle lame nordiche<sup>55</sup> sembra dunque manifestarsi nella forma di un canto fatale. Nell'età di mezzo, tuttavia, non è solamente il gelido metallo del Nord a cantare. La melodia delle spade risuona anche nelle tiepide notti di al-Andalus. Quella intonata dai versi di al-Mùtamid, sovrano della taifa di Siviglia nell'XI secolo, poeta, guerriero, è un'armonia più sensuale, ma non meno tagliente:

Saluta le mie case a Silves, Abu Bakr,  
e chiedi se, come credo, di me si sovengono ancora.  
E porgi a Sharagìb il saluto di un giovane,  
che sempre con ardore vi anela.  
Dimora di leoni e di bianche gazzelle,  
e quali selve, quali segreti ripari!  
Quante notti ho trascorso nel piacere  
con donne di fianchi opulenti, di vita sottile,

<sup>52</sup> La forma in inglese antico è «agol», dal verbo «a-galan», ‘cantare’ (BOSWORTH 1898: *ad vocem*).

<sup>53</sup> «Même inhérente à la métaphore poétique, si fréquente dans l'épopée versifiée, l'expression provient de l'ancienne mythologie où les armes représentaient les dieux» (AURELL 2021: 76).

<sup>54</sup> *Secondo carme di Helgi uccisore di Hundingr* (*Helgakviða Hundingsbana II*), in *Canzoniere eddico* [Scardigli e Meli]: 178.

<sup>55</sup> Sulla narrazione della spada nell'antica letteratura nordica, si può leggere Davidson (DAVIDSON 1994: 104-188), *The telling of the sword*.

bionde e brune, che ferivano come lame  
sfolgoranti e nere aste il mio cuore!  
Quante notti ho goduto sull'argine del fiume  
con una fanciulla dal bracciale come il fiume sinuoso!  
Ella schiuse il suo manto su un tenero fiorito  
ramo di salice, qual fiore che i petali schiude,  
e trascorse la notte mescendomi fra teneri sguardi  
ora il vino della coppa, or delle labbra.  
Mi rapivano le corde del liuto, al suo tocco, quasi  
udissi sul collo dei nemici cantare le spade.

(*Al-Mutamid* [Mascari]: 25-26)

L'atmosfera di trasogno di questo notturno iberico è intonata sul ciangotto delle acque che scorrono nei verzieri lussureggianti di Sharagib, il palazzo di Silves, sinuose come i profili e i corpi voluttuosamente evocati nei versi del poeta. Ma sulla tonica mormorante delle fonti svetta il canto del liuto, che accende nel guerriero il desiderio di battersi. Al suono delle corde si sovrappone il canto di guerra delle lame che, come in un gioco di ombre, si fonde e si confonde con le silhouette delle amanti, in un sottile tessuto di echi, ove il linguaggio delle armi e il linguaggio erotico entrano in risonanza, in un cortocircuito tra la lussuria crepuscolare di un patio e il corrusco scintillio d'armi sul campo di battaglia.<sup>56</sup>

A ben vedere, l'idea che le lame in battaglia possano intonare una melodia, come fossero strumenti a corde, si ritrova anche nell'epica in lingua d'oil. Nelle *Enfances Ogier* di Adenet le Roi, rimaneggiamento tardo duecentesco della prima *branche* della *Chevalerie Ogier*, il combattimento dei guerrieri più valorosi è assimilato a una melodia di vielle, nella quale i cordofoni sono sostituiti dagli scudi («targe ou blazon»), mentre a fare le veci degli archetti sono le lame d'acciaio delle spade («brans d'acier»):

Des crestiens li plus preus, ce dist on,  
Qui plus greverent le lignage Noiron,

<sup>56</sup> Quella tra linguaggio marziale e linguaggio erotico è una permeabilità di vecchia data. Sulle relazioni di *arma* e *amor*, si veda BARBIERI 2017: 154-181. L'osmosi erotico-marziale contamina altresì il testo mistico. Franco Cardini (CARDINI 2013: 401) cita il *Cantico dei cantici*, dove il collo dell'amata è paragonato a una torre cinta di mille scudi, «tutte armature di eroi» (*Ct* 4, 4).

Ce fu Guilleaumes, et il, ce tesmoingne on,  
Li bers d'Orenge qui cuer ot de lyon.  
Il vielerent tout doi d'une chançon,  
Dont les vieles erent targe ou blazon,  
Et brans d'acier estoient li arçon;  
De tes vieles vielerent maint son  
Grief a oýr a la gent Faraon.

(ADENET LE ROI, *Les Enfances Ogier* [Henry], vv. 247-255)

‘Tra i cristiani i più valorosi, si dice, coloro che inflissero più perdite ai pagani, furono Guglielmo e lui, si testimonia, il barone d’Orange che ebbe cuore di leone. Entrambi suonarono con la viella una canzone, le cui vielle erano targhe e scudi, e le spade d'acciaio erano gli archetti; con tali vielle suonarono molte melodie, dolenti a udirsi per i Saraceni’.

Come nel caso del *lai* intonato dalla scherma nel *Cligès*, l'euforia dello scontro è sublimata in una tagliente melodia. E come nei versi di al-Mūtamid, il guerriero è un abile musicista, in grado di eccitare il canto dell'arma: se nei languidi versi del regnante di al-Andalus la melodia del liuto accende nell'amante-guerriero la brama di udire il suono sanguinoso della battaglia, di ascoltare la melodia che sgorga dai colli dei nemici sotto il tocco affilato della spada, le lame di Adenet le Roi suonano come archetti sugli scudi, a guisa di un concerto di vielle.

La stessa immagine appare in un *dit* di Jacques de Baisieux, *Li dis de l'espee*. Il componimento in versi passa in rassegna le virtù corrispondenti a ciascuna parte costitutiva della spada, la quale sparge sangue e grida come se suonasse la viella:

En liu d'oïr son de vièle  
Fait ilh anemis Dieu crïer  
Et sans confesse devïer  
Si que li renc en aclarissent  
Et que li plus preu le guençhissent  
Et le resongnent plus que foudre.  
(vv. 159-64)<sup>57</sup>

<sup>57</sup> *L'œuvre de Jacques de Baisieux* [Thomas]: 69.

‘Invece di udire il suono della viella, fa gridare i nemici di Dio e li fa morire senza confessione, così che i ranghi ne sono diradati, e i più valorosi lo schivano e lo temono più del fulmine’.

Che il desiderio delle armi entri in risonanza con le pulsioni erotiche o che il profilo della lama si confonda con quello dell'amante non deve sorprendere, né si tratta di prerogative della pur raffinatissima e onirica poetica di al-MÙtamid. Nella *Togail Bruidne Dá Derga* («La distruzione dell'ostello di Dá Derga»), testo mitologico irlandese appartenente al Ciclo dell'Ulster, la musica della spada è «più dolce che il dolce suono dei flauti d'oro che suonano nel palazzo reale».<sup>58</sup> Dolcissimo agli orecchi dell'eroe, ma stridente e spaventoso per i suoi nemici atterriti, il rumore delle armi è la musica dell'epopea. Il fragore e i timbri aspri del metallo percossa, che suscitano il panico nell'umanità comune, suonano soavi all'udito dei grandi campioni militari. Così, quando la poesia eroica e la letteratura cavalleresca parlano del canto delle spade, sarebbe fuorviante e riduttivo confinare questa espressione alla sola dimensione traslata e figurata. Come accade nei testi più compromessi col mito e col meraviglioso fiabesco, le armi speciali dei super-guerrieri sono viventi, individualizzate, personalizzate e dotate di una voce potente; hanno facoltà di parola e possono muoversi autonomamente, come esseri animati.

Nel fascino fatale della lama riverbera da sempre il riflesso di Eros: la spada medievale anzi, per dirla con le parole di Carlo Donà, è il «vero amore del guerriero».<sup>59</sup> Il legame indissolubile che unisce il cavaliere alla sua spada viene erotizzato, e l'arma si trasforma in un'amante.<sup>60</sup> La spada può scegliere il suo proprietario, oppure può essere donata al cavaliere da una dama oltremondana, della quale rappresenta un correlativo oggettuale, un forbito e scintillante feticcio metallico dalle irresistibili attrattive. Nell'erotizzazione della spada risuona in realtà l'eco di una più profonda e atavica relazione tra Ares ed Eros: aggressività e libido sono facce della stessa medaglia, due realtà strettamente interconnesse. Nel canto metallico della lama vibra e risuona tutto un campo di tensioni: in esso consuonano la passione dell'arma erotizzata e l'eccitazione del *furor* guerriero. La melodia

<sup>58</sup> *Togail Bruidne Dá Derga* [Stokes], cit. in AURELL 2021: 76.

<sup>59</sup> DONÀ 2012.

<sup>60</sup> Ivi: 164.

intonata dalla spada segna l'acme dello scontro, il momento in cui il caos della *meslee* converge in un unico movimento, quando dal ruggito disordinato della battaglia si eleva un grido fiammante, e la sostanza sonora coagula in un unico canto insanguinato.<sup>61</sup>

Nell'Europa romanza, come in quella germanica, «le grandi spade hanno sempre un nome, e dunque, una personalità, una volontà, una storia, un destino: in una parola, un'anima».<sup>62</sup> Ma l'idea che nella lama risieda un soffio vitale ha radici più lontane: esse vanno ricercate nell'antica tradizione che attribuiva alla spada un carattere divino. Erodoto riporta che gli Sciti idolatravano un'antica spada di ferro nella quale riconoscevano il simulacro del dio Ares.<sup>63</sup> Nell'antica civiltà indoeuropea non mancano del resto figure di dio-spada, come quello venerato dagli Alani, o come il Tyr dei Germani, rappresentato da una runa a forma di spada.<sup>64</sup>

Se la spada ha un'anima, va da sé che essa possieda anche le «facoltà che all'anima pertengono: intelletto, memoria, volontà»<sup>65</sup> e, ciò che più ci interessa, la parola. Le armi, del resto, parlano e sono senzienti sin dall'antichità. Già Šarur – «che massacra a migliaia» – la mitica mazza di Ninurta, eroe divino della mitologia sumerica, ha il potere di librarsi nel cielo come un uccello, e di percorrere grandi distanze, vera e propria «arma ipostatizzata»<sup>66</sup> del dio, al fine di punire i nemici e raccogliere informazioni militari;<sup>67</sup> ma soprattutto la terribile mazza Šarur prende la parola, pronuncia discorsi, racconta lo svolgersi della battaglia.<sup>68</sup> Anche le spade della mitologia celtica possiedono il dono della parola. Nella *Battaglia di Mag Tuired* la spada di Tethra, Orna, ha la prerogativa di raccontare le imprese che l'hanno vista protagonista:

Fu in quella battaglia che Ogma, il campione, trovò Orna, la spada di Tethra re dei Fomoire. Ogma estrasse la spada dal fodero e la pulì. Allora la spada raccontò le imprese che aveva compiuto: era a quei tempi proprietà delle spade raccontare le azioni che grazie a loro erano

<sup>61</sup> Sui feticismi del sangue e dell'eros cortese, si veda BARBIERI - MUZZOLON 2024.

<sup>62</sup> DONÀ 2012: 163.

<sup>63</sup> DONÀ 2017: 195.

<sup>64</sup> Ivi: 196-197.

<sup>65</sup> Ivi: 214.

<sup>66</sup> *Lugal ud me-lám-bi Nir-ğál* [Van Dijk]: 28.

<sup>67</sup> Ivi: 65-66.

<sup>68</sup> Ivi: 54-60.

state intraprese. Per questo le spade hanno diritto al tributo di essere pulite dopo che vengono estratte dal fodero. Da allora nelle spade si conservano incantesimi.<sup>69</sup>

Amanti e fedeli compagne, lame sacrali e terribili carnefici: le spade partecipano in prima persona alle imprese di chi le brandisce, e sono in grado di narrarne le gesta. Il loro canto si erge nell'eco tellurica della battaglia come ipostasi sonora della loro «anima», della sete di sangue che condividono con il guerriero. Lungi dal rappresentare una mera «notazione umoristica»,<sup>70</sup> il canto intonato dalle spade nel *Cligès* viene da lontano: è il risultato della stratificazione memoriale di differenti armoniche, nelle quali vibrano le tracce mnestiche e i riflessi di un'arcaica simbologia sacra.

Impronta sonora di un canto antico, la melodia delle spade è tuttavia un *segnaile* dall'identità fortemente marcata, perfettamente accordato al nuovo ideale cavalleresco. La melodia delle lame dei guerrieri celti e germani è un'espressione del *furor* belluino, della sete di combattimento e della smania di vibrare all'unisono con il «ruggito»<sup>71</sup> della battaglia. Il sibilo della spada di Conchobar in *Táin Bó Cúalnge* è paragonato all'«urlo di un cane da combattimento all'attacco».<sup>72</sup> Diversamente, il *lai* intonato dalle spade del *Cligès* è il canto di una lama che conserva sì l'eco dei colpi dell'antica fucina in cui è stata forgiata, ma che è stata affilata dai raffinamenti di una cultura cortese. L'ardore ancestrale della furia guerriera si ingentilisce e si dirozza alla scuola di una civiltà delle “buone maniere”. Scrive Franco Cardini:

si direbbe che il Medioevo cavalleresco faccia sforzi continui per esorcizzare l'antico *furor* belluino, quello dei «guerrieri-belva» germanici la cui forza e la cui audacia provenivano da un terreno iniziatico, di tipo magico-sacrale, che li trasformava appunto – quanto meno a livello comportamentale – in fiere. Era, quella forza divina e terribile (e, in termini cristiani, demoniaca), il cosiddetto *wut*, legato a precisi complessi rituali che donavano certezza d'in-vulnerabilità, insensibilità al dolore, completa disinibizione rispetto a quello che noi moderni definiremmo l'istinto di conservazione. I guerrieri celti o germani che combattevano

<sup>69</sup> *Antiche storie e fiabe irlandesi* [Cataldi]: 52.

<sup>70</sup> KOOIJMAN 1979: 516.

<sup>71</sup> «Nel ruggito della battaglia sarò oppure morto». *Primo carme di Helgi uccisore di Hundingr (Helgakviða Hundingsbana I)* (*Canzonière eddico* [Scardigli - Meli]: 150).

<sup>72</sup> *L'epopea di Cuchulainn* [Guyonvarc'h]: 270.

privi di armi difensive o addirittura nudi (i *gesati* nella battaglia di Talamone del 225 a. C., i *berserkir* della saga norrena) partecipano appunto di questa cultura.<sup>73</sup>

Ma nel mondo cavalleresco e, più in generale, nella cultura occidentale, il senso d'invulnerabilità e la smania di battersi sono attitudini innervate anche e soprattutto dalla fiducia nell'equipaggiamento pesante; il coraggio fa assegnamento sulle risorse di un kit difensivo sempre più evoluto e protettivo, sulla percezione di sicurezza e sui vantaggi assicurati dalla *téchne*.

Il cavaliere pesantemente armato, in ciò così diverso dai guerrieri delle culture extraeuropee che, anzi, prediligono la leggerezza quando non addirittura la nudità, è in questo senso un simbolo permanente della cultura occidentale: anche di quella industriale e tecnologica.<sup>74</sup>

Di questa centralità delle armi e dell'armatura, seconda pelle del cavaliere, risuona il paesaggio sonoro dello scontro arturiano, e più in generale oitanico. I dettagli lo raccontano: nel rombo del tuono si fondono il clangore delle spade, ma anche il cozzo degli elmi, degli scudi, degli usberghi, il fragore delle lance spezzate. Tutto partecipa all'immensa vertigine della battaglia, ogni nota di ferro e di legno confluiscce nell'*escrois*, nel magma sonoro della *noise*. Ma in questa congerie acustica, risultante dal brulichio rumorista della mischia, fanno spicco e rimangono riconoscibili gli assoli dei grandi virtuosi e delle loro armi d'eccezione. Come i campioni si distinguono nella *meslee* e nella moltitudine dei combattenti, così il canto dell'*escremie*, espressione più raffinata dell'arte militare, si erge tra i flutti della marea frigerosa come un meraviglioso canto solista. Nel boato che divide il cielo, il cavaliere attraversa il mondo come un tuono che taglia, dischiude lo spazio, convoca il destino. E là dove rimbomba il clangore della spada, il mito si fa suono, parola, racconto.

#### 4. TOPOGRAFIE DELLA RISONANZA

Incarnazione sonora e metallica del canto delle origini, la risonanza della spada non si limita a certificare il valore guerriero, ma investe lo spazio circostante, fino a trasformare

<sup>73</sup> CARDINI 2013: 58.

<sup>74</sup> Ivi: 60.

il paesaggio in cassa di risonanza. È quanto accade, in particolare, in una scena dell'*Haut livre du Graal*:<sup>75</sup>

Il oï les oiselez chanter en la forest, et li cuers li commenç a esprendre de chevalerie, et li sovint des aventures q'il soloit trover es forez, et des damoiseles et des chevaliers q'il soloit encontrer, ne ne fu onques si entalentez d'armes comme il ert lors, por ce que il avoit tant sejorné. Il senti la vigeur en son cuer et la force en ses membres et la volenté en son penser.<sup>76</sup>

'Ascoltando gli uccelli che cantavano nella foresta, il suo cuore si accese di desiderio per la cavalleria. Si ricordò delle avventure che gli capitavano nei boschi, delle dame e dei cavalieri che incontrava e provò più forte che mai – visto che era stato in riposo troppo tempo – il desiderio di riprendere le armi. Sentì tornargli in cuore il vigore, la forza nelle membra, nell'animo la volontà'.<sup>77</sup>

Il preludio ricorda da vicino l'*ouverture* del *Conte du Graal*: identico il fondale sonoro cinguettante, analogo lo stato d'animo. Ma se il fanciullo protagonista del romanzo di Chrétien non conosceva ancora la gioia delle armi, che avrebbero fatto irruzione nella sua esistenza nella forma di una sfolgorante e fragorosa epifania di lì a poco, *Par-lui-fet* è invece un cavaliere nel pieno del suo vigore, che da troppo tempo non combatte. Il canto degli uccelli infiamma il suo cuore: fa vibrare il desiderio delle armi nelle sue membra (*en ses membres*), lo fa risuonare nella sua mente (*en son penser*). Impaziente e bramoso di battersi (*entalentez d'armes*), si attrezza, sella il suo cavallo e monta in arcione, pregando Dio che gli conceda di incontrare un'avventura, un valido cavaliere con il quale scontrarsi. Egli si addentra nella foresta vasta e oscura, e cavalca fino a una radura. Assorto nel suo pensiero fisso – il desiderio di imbattersi in qualcuno contro il quale giostrare – a un tratto, dal folto del bosco, ode un cavallo nitrire tre volte:

<sup>75</sup> L'eroe compare per la prima volta all'inizio della settima *branche*. L'autore lo presenta come «li fiuz a la Veve dame» che soggiorna ancora all'eremo con il re Pellés, il quale lo aveva ribattezzato «Par-lui-fet», il cavaliere che si è fatto da sé: un *self-made knight* del mondo bretone. *Le haut livre du graal: Perlesvaus*, [Nitze - Jenkins], t. I, *branche* VII: 139.

<sup>76</sup> *Ibidem*.

<sup>77</sup> Qui e di seguito: la traduzione è di Silvia de Laude (*Perlesvaus* [De Laude]: 478 ss).

Einssint comme il pensoit en itel maniere, il ot un cheval ennir en la forest .iii. foiz, molt haut, si li plest molt.<sup>78</sup>

‘Mentre era immerso in questi pensieri, sentì un cavallo nitrire tre volte e la cosa gli piacque molto’.

È il segnale che attendeva: il triplice suono annuncia la presenza di un destriero, e quindi di un cavaliere, l'incontro a cui tanto anelava. Perlesvaus rivolge lo sguardo dinanzi a sé. Ed ecco che in fondo alla landa egli vede emergere la sagoma di un cavaliere dall'oscurità della foresta. Il cavaliere è armato, avanza verso la radura, cavalcando a passo d'uomo su un grande destriero, la lancia abbassata. Non appena lo scorge, Perlesvaus, euforico, punta i piedi sulle staffe, impugna la sua lancia, dà di sproni e parte al galoppo verso lo sconosciuto.<sup>79</sup> Tra i due si scatena un violento combattimento senza esclusione di colpi. La furia è tale che tutto va in frantumi: scudi e lance finiscono in pezzi, mentre i due se le “suonano” di santa ragione, e con tale forza che le maglie degli usberghi si imprimono nella loro carne; il sangue sgorga copioso dalle bocche, dai nasi. I colpi, violentissimi, si abbattono sugli elmi e ne fanno sprizzare innumerevoli faville, che si riflettono sugli occhi dei duellanti:

si s'entredonent molt grans colx desus les heaumes, si que tuit li oil lor estincelent, et la forest retentist des glas de lor espees. La bataille est molt dure et orrible, et il estoient bon chevalier anbedui, mais li sans qui decoroit de lor plaies les afebleoet auques; mes la tres grant ire que li uns avoit vers l'autre et la tres grant ardor de lor volenté les avoit si eschaufez c'a poines lor souvenoit il des plaies, ainz s'entreferoient granz colx sanz espargnier.<sup>80</sup>

‘Si danno pesanti colpi sugli elmi, con gli occhi fiammegianti, mentre la foresta rimbomba del cozzare delle spade. Il combattimento è tremendo perché entrambi erano cavalieri valerosi. Il sangue che colava dalle loro ferite li aveva indeboliti, ma l'ira che provavano l'uno nei confronti dell'altro, e l'ardente desiderio di avere la meglio, li aveva infiammati a tal punto che a mala pena si ricordavano delle ferite, anzi continuavano a colpirsi, e senza risparmio’.

<sup>78</sup> *Le haut livre du graal: Perlesvaus*, [Nitze - Jenkins], t. I, *branche VII*: 140.

<sup>79</sup> Il cavaliere sconosciuto, si scoprirà dopo il duello, altri non è che Lancelot.

<sup>80</sup> *Le haut livre du graal: Perlesvaus*, [Nitze - Jenkins], t. I, *branche VII*: 141.

Come nella sequenza del *Cligès*, è la nota della spada a dare il la allo scontro. Ma se nel romanzo di Chrétien il focus acustico rimane circoscritto agli elmi, che risuonano e scintillano sotto i colpi del ferro, nell'*Haut livre du Graal* è l'intera foresta a rimandare l'eco aumentata del cozzo delle lame. Al clangore del ferro risponde l'ardore luminoso della scintilla, a suggellare ancora una volta lo stretto legame tra fiamma e fragore, tra rumore e incandescenza,<sup>81</sup> tra desiderio e focosità guerriera – foga e foia –, ma soprattutto tra l'arte del fabbro e la *téchne* del cavaliere.

Il clangore provocato dalle spade è tale da far risuonare la foresta: la *silva* diviene una vera e propria cassa di risonanza del *furor* guerriero, che detona e si espande lungo le quinte arboree, allargando il fronte sonoro con poderosi effetti di *surround*. Oltre a fornire le quinte teatrali, il bosco funge da amplificatore della contesa, esaltandone la dimensione acustica e restituendola in tutta la sua fragorosa potenza. È un urto di violenza inaudita; i due combattono all'ultimo sangue, fino allo stremo delle forze. Il furore sembra consumare i due cavalieri come in una fiammata, sublimandone nell'ardore della battaglia tutta l'energia vitale. In questa scintillante deflagrazione, tuttavia, il paesaggio sembra fornire qualcosa di più che un'eco inerte della scherma metallica.

Si confronti l'episodio del Perlesvaus con alcuni versi dei *Carmi di Sigurð* in lingua feroese:

Menò un sì bel fendente Sigurð,  
per tutti prodigo,  
che tremaron bosco e foglie  
e il suol del mondo intero.<sup>82</sup>

Nella *Weltanschauung* di un abitante dell'Europa settentrionale dell'età di mezzo, il paesaggio è percepito come una forza pericolosa e indomabile.<sup>83</sup> Luogo d'elezione dell'avventura, la foresta tuttavia non rappresenta soltanto un'estensione fisica, ma anche una

<sup>81</sup> I cavalieri sono infiammati (*eschaufez*) a tal punto da dimenticarsi delle ferite. Il calore straordinario sprigionato dal corpo del cavaliere è un tratto arcaico della fenomenologia eroica e guerriera. Sul furore ardente del cavaliere oitanico si veda BARBIERI 2017: 83-124.

<sup>82</sup> *Firsti tåttur: Regin smiður* (*Carme primo: Il fabbro Regin*), in *Carmi di Sigurð* [Falanga]: 54.

<sup>83</sup> Cfr. FUMAGALLI 1994: 105-115.

dimensione metafisica: essa è lo spazio dell’ignoto e financo dell’inconoscibile. Solo cacciatori e cavalieri erranti osano penetrare le tenebrose latebre della *silva portentosa*; a loro si aggiungono gli eremiti,<sup>84</sup> che trovano nelle sconfinate e buie solitudini l’equivalente del deserto dei padri della Chiesa, un luogo dove perdersi per trovare Dio. Ma quei deserti frondosi, quegli oceani di tenebra, sono gli stessi spazi ancestrali degli antichi boschi sacri<sup>85</sup> dei pagani. Gli ombrosi recessi silvani celano le *merveilles* più disparate e le creature più mostruose; dagli oscuri sipari boschivi emergono improvvisamente cavalieri sconosciuti, ma dalla foresta sorgono anche le toniche fondamentali del paesaggio sonoro arturiano. Fragori iniziatici (si pensi all’esordio del *Conte du Graal*), magici suoni di corni, latrati infernali (come quelli della *Beste Glatissant*): la fonosfera dell’avventura è, *in primis*, di struttura silvana. Nelle onde sismiche che scuotono la foresta del *Perlesvaus* è forse possibile scorgere il riflesso di ancestrali vibrazioni: gli alberi non sono inerte materia risonante, in essi freme l’antico brivido sacro la cui eco sopravvive nell’età di mezzo e oltre. Un adagio mediolatino recita «Aures sunt nemoris»:<sup>86</sup> anche il bosco ha orecchi,<sup>87</sup> e la sua anima si dà in una forma sonora.

<sup>84</sup> Nell’alto Medioevo gli eremiti «popolano numerosi le foreste dell’Occidente europeo, amano quelle *soltudini*, ne ricercano costantemente altre sconosciute, più silenziose e più vaste». Ivi: 75.

<sup>85</sup> La «presenza incombente e massiccia delle foreste» non a caso «fu a lungo preservata dalla religiosità “popolare”, che ingiungeva il culto degli alberi e teneva lontana da essi l’accetta». FUMAGALLI 1989: 29.

<sup>86</sup> «Aures sunt nemoris, oculi campestribus oris.», cfr. *Carmina Medii aevi posterioris latina* [Walther], II/1: 204. Ma espressioni simili a quella mediolatina si trovano anche nelle lingue moderne. Un adagio paragonabile è anche alla base di un famoso disegno di Hieronymus Bosch, *The Wood Has Ears, The Field Has Eyes*, conservato allo Staatliche Museen di Berlino, nel quale il pittore olandese raffigura il bosco incorniciandolo tra un paio di orecchi.

<sup>87</sup> L’idea di una foresta senziente e animata da una sostanza sonora è connaturata all’esperienza umana al di là dei secoli. Chiunque abbia avuto occasione di addentrarsi in un bosco avrà sperimentato la sensazione di trovarsi immerso in un paesaggio vivificato da invisibili presenze sonore. Lo scricchiolio di un ramo spezzato, il tonfo di una pina, il fruscio prodotto dal passaggio di qualche animale: l’anima di un bosco si dà all’orecchio umano attraverso un suono che non ha quasi mai un corrispettivo visivo. Se un siffatto scenario acustico è ancora in grado di infondere un seppur mitigato timore in un viandante del terzo millennio, a maggior ragione esso doveva possedere la capacità di incutere un sacro brivido in un viatore dell’età di mezzo, privo di dispositivi GPS o di telefoni satellitari e in balia dei ritmi circadiani di luce e tenebra. Ogni tipo di segnale acustico, inoltre, assumeva un’importanza vitale, in qualità di traccia della preda per il cacciatore, ma soprattutto come possibile segnale di pericolo, dell’approssimarsi di una fiera o di un nemico. La foresta, in altri termini, diviene ciò che DAUGHTRY (2015: 80) ha definito *the narrational zone*, ovvero quel territorio dove il racconto del conflitto si costruisce attraverso la mappatura dei suoni, senza che il combattimento possa entrare nello spazio del visivo. Ma il bosco si profila anche come *resonant acoustic territory* (ivi: 201-210), ovvero un ambiente che assume e rivela il suo statuto proprio in virtù della sua azione di mediatore sonoro, che contiene e restituisce le

Al di là delle controverse relazioni tra letteratura celtica e produzioni antico-francesi, è indubbio l'influsso che l'immaginario di origine celtica ha avuto sul romanzo bretone. Fra tutte le manifestazioni letterarie dell'età di mezzo, proprio la poesia celtica dimostra una spiccata sensibilità per l'elemento paesaggistico. La sezione centrale del *Cad Goddeu*<sup>88</sup> narra di una battaglia combattuta da un esercito di alberi contro i Britanni. L'epica irlandese non è da meno. Si consideri un passaggio estrapolato ancora una volta dal *Táin Bó Cúalnge*, in cui si descrive l'avanzata dell'armata degli Ulati attraverso un isomorfismo boschivo e marino, impregnato di connotati frigerosi in crescendo:

Mac Roth avanzò per osservare la grande e vasta pianura di Meath. Prima che il tempo diventasse lungo Mac Roth, quando fu là, udì qualcosa: un fruscio, un frastuono, un rumore ed un baccano. Non era una piccola cosa con la quale poteva essere paragonabile, come se fosse il firmamento che cadeva sulla faccia della terra, o meglio come se fosse il mare dai contorni blu che traccia dei solchi che giungevano sulla chioma del mondo, o meglio, come se fosse la terra che avesse subito un terremoto, oppure come se fosse stata una foresta di alberi di cui ciascuno fosse caduto sui rami, sui rami forcuti e sui ramoscelli degli altri.<sup>89</sup>

L'avanzata degli Ulati è restituita nei tratti di un apocalittico effetto domino, che vede le fronde abbattersi le une sulle altre, come le onde irrefrenabili e muggianti di un mare in tempesta.

L'idea che uno scenario vegetale possa animarsi e mettersi in movimento non è certo una prerogativa dell'immaginario mitologico gallese, irlandese o celtico, ma affonda le sue radici nella notte dei tempi. La mentalità tradizionale «attribuiva agli alberi, come a tutti gli esseri viventi, un "anima" che poteva manifestarsi in certe occasioni».<sup>90</sup> Nel santuario di Dodona in Epiro vi era una quercia oracolare, consacrata a Zeus: la profezia si

vibrazioni acustiche interagendo con esse.

<sup>88</sup> Sul *Cad Goddeu*, si veda LE ROUX 1959.

<sup>89</sup> *L'epopea di Cuchulainn* [Guyonvarc'h]: 254.

<sup>90</sup> «Tutti gli alberi ne avevano una, alcuni in grado superlativo; erano questi alberi sacri, nel senso che erano abitati non, come gli altri, da esseri anonimi ma da una divinità nota che li aveva eletti a sua dimora, e di conseguenza erano oggetto di un culto». Con ogni probabilità intorno a queste piante prescelte da indizi sovrannaturali cresceva il bosco sacro. Cfr. BROSSE 1994: 151.

faceva udire attraverso il fruscio del fogliame, interpretato dalle sacerdotesse.<sup>91</sup> Lucano narra che le fronde degli alberi del bosco sacro, che i veterani di Cesare non osavano abbattere, erano percorse «da un brivido», senza che alcun vento le investisse:<sup>92</sup> «[g]ià la fama riportava che spesso le profonde caverne muggivano per i sommovimenti della terra, e i tassi caduti tornavano nuovamente a elevarsi, le selve senza bruciare mandavano bagliori di incendî e avvinghiandosi ai tronchi draghi strisciavano all'intorno».<sup>93</sup> Nei versi di Lucano vi è forse l'eco di terribili episodi leggendari. Tito Livio narra la vicenda accaduta al console Postumio in una foresta della Gallia cisalpina: egli intendeva attraversare assieme al suo esercito una vasta foresta, chiamata Litana: ma i Galli avevano inciso i tronchi degli alberi ai due lati della strada, in modo che cadessero alla minima spinta; fu così, secondo la leggenda, che Postumio vide gli alberi abbattersi sui suoi uomini, uccidendoli.<sup>94</sup> Si tratta naturalmente della razionalizzazione di un'idea dalle ascendenze profondamente “radicate” nella mitologia: è l'immagine di un bosco senziente – potente vivo animato –, ove le fronde sono percorse da un brivido sacro e le piante possono muoversi autonomamente,<sup>95</sup>

<sup>91</sup> La quercia di Dodona compare nell'*Odissea* XIV 327-328 e XIX 296-297: «A Dodona – disse – era andato, a sentire / il consiglio di Zeus, dalla quercia alta chioma del dio» (OMERO, *Odissea* [Calzecchi Onesti], XIV 327-328: 397; XIX 296-297: 541).

<sup>92</sup> «non ulli frondem praebentibus aurae / arboribus suus horror inest». LUCANO, *La guerra civile o Farsaglia* [Canali], III 410-411: 214-215.

<sup>93</sup> «Iam fama ferebat / saepe cavas motu terrae mugire cavernas / et procumbentis iterum consurgere taxos, et non ardantis fulgere incendia silvae, / roboraque amplexos circumfluxisse dracones». Ivi, III 417-421: 214-215. Come nota Fabrizio Brena, «il tasso era un albero funebre, come il cipresso: il loro inspiegabile risorgere dopo la caduta acquista perciò un valore sinistro» (ivi: 215).

<sup>94</sup> «Silua erat uasta – Litanam Galli uocabant – qua exercitum traducturus erat. Eius siluae dextra laeuaque circa uiam Galli arbores ita inciderunt ut immota starent, momento leui impulsae occiderent. [...] Galli oram extremae siluae cum circumsedissent, ubi intravit agmen saltum, tum extrebas arborum succisarum impellunt; quae alia in aliam, instabilem per se ac male haerentem, incidentes ancipiit strage arma, uiros, equos obruerunt, ut uix decem homines effugerent» [‘L'esercito di Postumio doveva passare per una vasta selva, chiamata Litana. Ai lati della strada, a destra e a sinistra, i Galli segarono i tronchi degli alberi di questa selva, in modo che, stando immobili, apparivano ritti; al minimo urto sarebbero, invece, caduti. [...] I Galli, essendosi collocati sui bordi estremi della selva, appena la schiera dei Romani entrò nella zona boscosa, diedero una spinta agli alberi che avevano tagliato per ultimi. Questi caddero l'uno sull'altro essendo di per sé instabili e mal piantati nella terra e si abbatterono sulle armi, sugli uomini e sui cavalli dei Romani con una doppia strage, dalla quale a stento scamparono dieci uomini’] L'epilogo del massacro tradisce gli elementi magico-sacrali che la razionalizzazione cronachistica tenta di obliterare: il cranio reciso di Postumio viene scuoiauto e ricoperto d'oro, per farne un vaso sacro e al contempo un calice per i sacerdoti e i capi (LIVIO, *Storia di Roma dalla sua fondazione* [Ceva], XXIII 24: 454-457)].

<sup>95</sup> Alberi animati e dal comportamento anomalo si trovano nei racconti folclorici: una leggenda dell'Angiò narra di una quercia «sotto la quale un signore giurò eterna fedeltà alla fanciulla che aveva sedotto»; ma la

in profonda sintonia con il moto “ondoso” delle fronde che cadono le une sulle altre, con tremendo effetto domino, nell'avanzata rumorosa degli Ulati vista poc'anzi. La stessa idea è alla base dell'episodio della foresta che cammina, nelle *Metamorfosi* ovidiane:<sup>96</sup> ben ventisei alberi si radunano per effetto della lira di Orfeo; un'armata di alberi è altresì quella che compare nell'atto quinto del *Macbeth* di Shakespeare.<sup>97</sup>

La dinamizzazione epica degli spazi boschivi travalica l'età di mezzo per riapparire nel romanzo cavalleresco, e poi nel poema epico, tra Quattrocento e Cinquecento. L'eco del terremoto acustico che fa rimbombare il bosco arturiano si può accostare al «suon repente» della foresta di Saron nella *Gerusalemme Liberata*, teatro di diaboliche illusioni e arcani sortilegi.

Esce allor de la selva un suon repente  
che par rimbombo di terren che treme  
e'l mormorar de gli Austri in lui si sente  
e'l pianto d'onda che fra scogli geme.  
Come rugge il leon, fischia il serpente,  
come urla il lupo e come l'orso freme  
v'odi, e v'odi le trombe, e v'odi il tuono:  
tanti e sì fatti suoni esprime un suono.<sup>98</sup>  
(XIII 21)

Si confronti la foresta risonante del *Perlesvau* con il rimbombo del bosco dell'*Orlando Innamorato*:

La battaglia comincia più orgogliosa  
Che non fu prima, e de un'altra maniera.  
Oridante ha la coscia sanguinosa,  
E di far la vendetta al tutto spera;  
Orlando de altra parte non se posa,

promessa è ben presto dimenticata, e quando, nel giorno della morte della fanciulla, egli passa sotto la quercia, questa precipita su di lui, schiacciandolo e uccidendolo (BROSSE 1994: 82).

<sup>96</sup> OVIDIO, *Metamorfosi* [Ramus], X 86-106: 434.

<sup>97</sup> SHAKESPEARE, *Macbeth* [Muir].

<sup>98</sup> TASSO, *Gerusalemme Liberata* [Tomasi]: 820-821.

Ma presa ha una gran zuffa con Ranchera;  
Par che l'aria se accende e il celo introna,  
De sì gran colpi quel bosco risuona.<sup>99</sup>  
(I xx 19)

Ma il bosco vibra sotto la violenza della lotta già nell'*Eneide*:

Atque illi, ut vacuo patuerunt aequore campi,  
procursu rapido, coniectis eminus hastis,  
invadunt Martem clipeis atque aere sonoro.  
Dat gemitum tellus; tum crebros ensibus ictus  
congeminant, fors et virtus miscentur in unum.  
Ac velut ingenti Sila summove Taburno  
cum duo conversis inimica in proelia tauri  
frontibus incurront (pavidi cessere magistri,  
stat pecus omne metu mutum mussantque iuvencae,  
quis nemori imperitet, quem tota armenta sequantur);  
illi inter sese multa vi volnera miscent  
cornuaque obnixi infigunt et sanguine largo  
colla armosque lavant; gemitu nemus omne remugit:  
non aliter Tros Aeneas et Daunius heros  
concurrunt clipeis, ingens fragor aethera complet.  
(XII 710-724)

‘Quelli, appena il terreno si liberò in un’ampia distesa, / con rapido assalto, scagliate da lontano le aste, / cominciano il duello con gli scudi di bronzo sonoro. / Geme la terra, e con le spade raddoppiano i colpi / frequenti; il caso e il valore si mischiano insieme. / E come quando, sull’immensa Sila o in vetta al Taburno, / due tori cozzano a testa bassa in aspra battaglia; / arretrano atterriti i pastori; tutto l’armento / ammutolisce per il timore, e le giovenile non intendono / a chi obbedisca la selva o tutta si accodi la mandria; / quelli si scambiano colpi con grande violenza / e forzando infiggono le corna, e bagnano il collo e le

<sup>99</sup> BOIARDO, *Orlando Innamorato* [Bruscagli]: 370-371.

spalle / di fiotti di sangue; tutta la selva risuona d'un muggchio: / così il troiano Enea e l'eroe daunio cozzano / con gli scudi, e un grande fragore riempie il cielo'<sup>100</sup>

I versi dell'*Eneide* sono memori delle battaglie tra tori delle *Georgiche*, dove i bovidi, infiammati dalle lusinghe della femmina, lottano fra loro a colpi di corna, facendo rimbombare le selve:

Pascitur in magna Sila formosa iuvanca:  
illi alternantes multa vi proelia miscent  
volneribus crebris; lavit ater corpora sanguis,  
versaque in obnixos urguntur cornua vasto  
cum gemitu; reboant silvaeque et longus Olympus.  
(III 219-223)

'Nella grande Sila pascola una bella giovenca: / quelli (i tori) alternandosi ingaggiano battaglie con molta violenza / a fitti colpi: nero sangue dilava i corpi, / e, le corna rivolte verso il rivale, s'incalzano / tra vasti muggiti: ne rimbombano le selve e le distese dell'Olimpo'.<sup>101</sup>

Nel rimbombo della foresta del *Perlesvaus* è viva l'eco lontana degli antichi boschi; la sacra e i palpiti sonori della foresta, come la musica delle armi, sono armoniche sempreverdi nel romanzo bretone, e sono parte integrante della sua orchestrazione.

L'eco delle selve risponde al clangore della lama, l'anima della foresta amplifica e traduce il canto della spada; la piana freme e rimanda<sup>102</sup> il ruggito della battaglia, la terra trema sotto il furore tonante delle cavalcate forsennate. La guerra è un'ondata dilagante di rumore, una deflagrazione dell'essere, un caos tumultuoso nel quale la materia vibra tutta. Se la foresta del *Perlesvaus* amplifica il sacrificio sonoro delle lame nell'eco delle proprie quinte boschive, nel *Lancelot en prose* la stessa logica di risonanza investe lo spazio urbano: il fragore diventa eco condivisa, segnale collettivo, pressione che investe corpi e comunità.

Mentre a Gaunes cresce la tensione per la sorte di Lionel e Bohort – che tutti credono ancora prigionieri di Claudas, ignari dell'incantesimo che li ha sottratti, nascon-

<sup>100</sup> VIRGILIO, *Eneide* [Paratore]: 638-639.

<sup>101</sup> VIRGILIO, *Georgiche*: 268-269.

<sup>102</sup> «la place en tremble et respont». Durmart *Le Galois* [Gildea], v. 7809.

dendoli nelle sembianze di due levrieri – la città insorge. Baroni, cavalieri e borghesi pretendono la restituzione dei due fratelli e, dopo la morte del figlio del re, mentre il lutto di Cladas si irrigidisce già in proposito di vendetta, la pressione diventa urgenza: il sovrano viene stretto d'assedio dalla gente di Gaunes. Il palazzo viene preso d'assalto: si raduna una moltitudine armata davanti all'edificio, pronta persino a incendiарlo. Farien, lacerato tra la fedeltà dovuta al signore e la lealtà verso la comunità, si trova al centro di questa frattura; e proprio dentro tale incrinatura affettiva e istituzionale esplode la mischia, che si addensa attorno alla persona di Cladas. Consapevole di non poter reggere a lungo contro la città intera, il re si arma in fretta afferrando l'ascia – arma da mischia che domina con ferocia – mentre la scena precipita in una calca spessa, tra cariche e rovesciamenti:

Lors commenche environ lui la mellee trop perilleuse, si est si grans la noise des espees et des haches sor hiaumes et sor escus que toute la chités entor le palais en retentist; si le rabatent sovent et menu si anemi entre les piés as chevax a le cargo des grans caus qu'il li douinent et des haches et des espees.<sup>103</sup>

'Allora inizia intorno a lui la mischia spaventosa; tale è il fragore delle spade e delle asce contro gli elmi e gli scudi, che la città intorno al palazzo ne risuona tutta. Ripetutamente i suoi nemici lo rovesciano a terra tra gli zoccoli dei cavalli sotto il carico spaventoso dei gran colpi che gli danno con le asce e con le spade'.

La *noise* della mischia non resta confinata al palazzo, ma è rappresentata come un'onda d'urto che investe e attraversa il corpo urbano. L'urto metallico – spade e asce contro elmi e scudi – si propaga e rimbalza, e la città diventa la sua cassa di risonanza: un grande amplificatore architettonico e comunitario che dilata e restituisce il frastuono come eco pubblica, segnale collettivo: il clangore non soltanto "si sente", ma si imprime nello spazio e lo trasforma, per un istante, in strumento. Esso chiama a raccolta, rende udibile a tutti ciò che sta accadendo e lo inscrive nella sfera di ciò che è comune. La risonanza è quindi anche sociale: il ferro che batte sugli scudi diventa un segnale condiviso, un'eco che attraversa corpi e case, e fa della città – nel suo senso pieno di comunità – l'amplificatore di una crisi politica prima ancora che militare.

<sup>103</sup> *Lancelot en prose*, t. VII [Micha], XIVa 19: 136-137.

Nel secondo assalto a Gaunes la narrazione riprende e intensifica il motivo già udito nella *mellee trop perilleuse* della sequenza precedente, rilanciando la stessa attrezzeria lessicale (*grans, perillous, noise, retentir*) e spingendola in un crescendo parossistico. Non più soltanto il rimbombo della *chités* attorno al palazzo, ma una propagazione che si fa corsa (*cort la noise et l'oïe*) e dilata l'eco (*loing et pres*) oltre la città, fino a coinvolgere *mont et val*: quasi l'assalto dovesse misurarsi, prima che nel suo carattere esiziale, nella sua capacità di occupare sonoramente l'intero spazio circostante.

Lors commenche li assaus moult grans et moult perillous, si volent saietes et pieres espe-  
sement, si refont grant esfrois et grant noise les lanches qui pechoient sor les escus dont  
li tronchon et li esclat volent en haut et les espees qui retentissent desor les hiaumes; si en  
cort la noise et l'oïe de toutes pars le chité loing et pres, et environ en retentissent et mont  
et val.<sup>104</sup>

'Allora inizia l'assalto enorme e spaventoso; le frecce e le pietre piovono fitte, grande fragore fanno le lance – che vanno in pezzi contro gli scudi e le cui schegge e tronconi schizzano in alto – e le spade, che risuonano sugli elmi: lo strepito e il rumore corrono per tutta la città, da ogni parte, vicino e lontano, e monti e valli ne riecheggiano intorno'.

Nel dittico degli assalti di Gaunes, la formula «les espees qui retentissent desor les hiaumes» riprende la stessa percussione metallica che in *Cligès* intona un *lai* sugli elmi, ma ne ribalta la vocazione: non più canto archetipico della lama, bensì regime di vibrazione che si dilata nello spazio. Il racconto organizza infatti lo scontro come vera e propria *violence of vibration*:<sup>105</sup> l'urto del ferro sugli scudi e sugli elmi genera un campo di forze che si irradia oltre il luogo del contatto, secondo quella *acoustic violence of vibration* e quella *politics offrequency* che pensano il potere come detenzione della forza vibratoria, capace di investire corpi e ambienti ben al di là della sorgente immediata. Così, dalla prima formula («toute la chités [...] en retentist») al crescendo del secondo assalto («en cort la noise et l'oïe [...] de toutes pars le chité loing et pres, et environ en retentissent et mont et val»), la potenza sonora si dà sia nella sua intensità sia nel suo raggio d'azione: ciò che Daughtry

<sup>104</sup> Ivi, XIVa 46: 156-157.

<sup>105</sup> GOODMAN 2010: XIV.

chiama *amplitude of violence*,<sup>106</sup> fusione fra portata geografica e densità acustica dell'atto bellico, misurabile nella capacità del fragore di investire un intero *acoustic territory*, fino ai monti e alle valli circostanti. La città funziona sia come corpo collettivo sia come cassa di risonanza: baroni e borghesi insorti diventano, insieme alle pietre delle case e ai rilievi del paesaggio, il sismografo di una *noise* marziale che nella sua forza vibrazionale territorializza il conflitto e inscrive nello spazio la contesa di potere fra Clauðas e la gente di Gaunes. La *violence of vibration* non si limita a contendere il corpo urbano, ma si estende allo spazio naturale che lo circonda: la stessa onda d'urto che investe *toute la chité* si propaga fino a saturare *mont et val*, trasformando il paesaggio in teatro e strumento del conflitto. Nella narrativa epica e cavalleresca, come abbiamo visto, le foreste, le gole, i fiumi partecipano al combattimento come casse di risonanza: amplificano i colpi, ne raccolgono l'eco e la inscrivono in una trama acustica che sembra riflettere un ordine più vasto, cosmico. Qui la facoltà risonante viene requisita dal potere, per orchestrare le frequenze di uno scontro politico. Ciò che in altri contesti romanzeschi suonava come eco del sacrificio acustico originario è arrangiato in chiave di controllo: non più l'armonia del mondo che vibra nelle forme, ma l'egemonia che, attraverso il rombo delle armi, impone alla città e alla natura il proprio ritmo e il proprio dominio.

Dalle fronde alle pietre la risonanza diventa legge: il fragore disegna lo spazio, convoca un popolo d'ascolto, consegna la guerra alla memoria. E, dentro quella vastità, il prestigio della spada regna sovrano: una voce profonda e lontana che, cantando, fa tremare il mondo.

<sup>106</sup> DAUGHTRY 2015: 321.

## BIBLIOGRAFIA

### BIBLIOGRAFIA PRIMARIA

ADENET LE ROI, *Les Enfances Ogier* [Henry] = Adenet le Roi, *Les œuvres d'Adenet le Roi*, III, *Les Enfances Ogier*, éd. Albert Henry, Brugge, De Tempel, 1956.

*Al-Mūtamid* [Mascari] = *Al-Mūtamid, un principe poeta della Spagna musulmana*, a cura di Maria Teresa Mascari, Mazara del Vallo, Liceo Ginnasio Gian Giacomo Adria, 1981.

AMMIANO MARCELLINO, *Le Storie* [Selem] = Ammiano Marcellino, *Le Storie*, a cura di Antonio Selem, Torino, UTET, 1973<sup>2</sup>.

*Antiche storie e fiabe irlandesi* [Cataldi] = *Antiche storie e fiabe irlandesi*, a cura di Melita Cataldi, Torino, Einaudi, 1985.

APOLLINAIRE, *Œuvres poétiques* [Adéma - Décaudin] = Guillaume Apollinaire, *Œuvres poétiques*, texte établi et annoté par Marcel Adéma - Michel Décaudin, préface par André Billy, Paris, Gallimard, 1965.

*Beowulf* [Brunetti] = *Beowulf*, a cura di Giuseppe Brunetti, Roma, Carocci, 2003.

BOIARDO, *Orlando Innamorato* [Bruscagli] = Matteo Maria Boiardo, *Orlando Innamorato*, a cura di Riccardo Bruscagli, 2 voll., Torino, Einaudi, 1995.

*Brennu-Njáls Saga* [Sveinsonn] = *Brennu-Njáls Saga*, a cura di Einar Ol. Sveinsonn, Reykjavík, Hið Íslenzka Fornritafélag, 1954.

*Canzoniere eddico* [Scardigli - Meli] = *Il canzoniere eddico*, a cura di Piergiuseppe Scardigli, traduzione dal norreno di Piergiuseppe Scardigli - Marcello Meli, Milano, Garzanti, 2017<sup>5</sup>.

*Carmi di Sigurð* [Falanga] = *Carmi di Sigurð*, Introduzione, traduzione e note a cura di Gianluca Falanga, testo feroese a fronte, Roma, Carocci, 2004.

*Chanson des Quatre Fils Aymon* [Castets] = *La Chanson des Quatre Fils Aymon* d'après le manuscrit La Vallière avec introduction, description des manuscrits, notes au texte et principales variantes, appendice où sont complétés l'examen et la

comparaison des manuscrits et des diverses rédactions par Ferdinand Castets, Genève, Slatkine reprints, 1974 (1<sup>a</sup> éd. Coulet, Montpellier 1909).

CHRÉTIEN DE TROYES, *Cligès* [Walter] = Chrétien de Troyes, *Cligès*, texte établi, traduit, présenté et annoté par Philippe Walter, in Id. *Oeuvres complètes*, 171-336, 1114-70.

CHRÉTIEN DE TROYES, *Érec et Énide* [Dembowski] = Chrétien de Troyes, *Érec et Énide*, texte établi, traduit, présenté et annoté par Peter F. Dembowski, in Id. *Oeuvres complètes*, 1-169, 1053-114.

CHRÉTIEN DE TROYES, *Oeuvres complètes* = Chrétien de Troyes, *Oeuvres complètes*, édition publiée sous la direction de Daniel Poirion, avec la collaboration d'Anne Berthelot, Peter F. Dembowski, Sylvie Lefevre, Karl D. Uitti, Philippe Walter, Paris, Gallimard, 1994.

*Durmart Le Galois* [Gildea] = *Durmart Le Galois, Roman arthurien du Treizième siècle*, publié par Joseph Gildea, Villanova, Pennsylvania, The Villanova Press, 1965, 2 tt., t. I, *Texte*.

*Il romanzo arturiano di Rustichello da Pisa*, edizione critica, traduzione e commento a cura di Fabrizio Cigni, premessa di Valeria Bertolucci Pizzorusso, Pisa, Pacini - Cassa di Risparmio di Pisa, 1994.

JACQUES DE BAISIEUX, *L'œuvre de Jacques de Baisieux* [Thomas] = Jacques de Baisieux, *L'œuvre de Jacques de Baisieux*, éd. critique par Patrick A. Thomas, The Hague et Paris, Mouton, 1973.

*L'epopea di Cuchulainn* [Guyonvarc'h] = *L'epopea di Cuchulainn. La razzia delle vacche di Cooley*, tradotto dall'antico irlandese, presentato e annotato da Christian-J. Guyonvarc'h, traduzione italiana di Nuccio D'Anna, Roma, Edizioni Mediterranee, 2009.

*La saga di Egill* [Meli] = *La saga di Egill*, a cura di Marcello Meli, Milano, Mondadori, 1997.

*Lancelot en prose*, t. I [Micha] = *Lancelot. Roman en prose du XIII<sup>e</sup> siècle*, éd. critique avec introduction par Alexandre Micha, 9 tt., Genève, Droz, 1978.

*Lancelot en prose*, t. VII [Micha] = *Lancelot. Roman en prose du XIII<sup>e</sup> siècle*, t. VII, *Du début du roman jusqu'à la capture de Lancelot par la Dame de Malohaut*, éd. critique par Alexandre Micha, 9 tt., Genève, Droz, 1980.

- Le haut livre du graal* [Nitze - Jenkins] = *Le haut livre du graal: Perlesvaus*, edited by William Albert Nitze - Thomas Atkinson Jenkins, 2 tt., New York, Phaeton Press, 1972.
- LIVIO, *Storia di Roma dalla sua fondazione* [Ceva] = Tito Livio, *Storia di Roma dalla sua fondazione*, traduzione di Bianca Ceva, note di Mario Scandola, vol. V [libri XXI-XXXIII], Milano, BUR, 1989<sup>2</sup>.
- LUCANO, *La guerra civile o Farsaglia* [Canali] = Marco Anneo Lucano, *La guerra civile o Farsaglia*, introduzione e traduzione di Luca Canali, premessa al testo e note di Fabrizio Brena, Milano, Rizzoli, 2002<sup>2</sup>.
- Lugal ud me-lám-bi Nir-ğál* [Van Dijk] = *Lugal ud me-lám-bi Nir-ğál. Le récit épique et didactique des Travaux de Ninurta, du Déluge et de la Nouvelle Crédation*, texte, traduction et introduction par J. Van Dijk, 2 voll., Leiden, E. J. Brill, 1983.
- MARCO POLO, *Le Devisement dou monde* [Eusebi] = Marco Polo, *Le Devisement dou monde*, Nuova edizione riveduta a cura di Mario Eusebi. Glossario a cura di Eugenio Burgio, 2 tt., t. I, *Testo, secondo la lezione del codice fr. 1116 della Bibliothèque nationale de France*, Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2018.
- OMERO, *Odissea* = Omero, *Odissea*, versione di Rosa Calzecchi Onesti, prefazione di Fausto Codino, Torino, Einaudi, 1981<sup>8</sup>.
- OVIDIO, *Metamorfosi* [Ramous] = Publio Ovidio Nasone, *Metamorfosi*, a cura di Mario Ramous, con un saggio di Emilio Pianezzola, Milano, Garzanti, 1992.
- Perlesvaus* [De Laude] = *Perlesvaus*, a cura di Silvia De Laude, in *Il Graal. I testi che hanno fondato la leggenda*, a cura di Mariantonio Liborio, saggio introduttivo di Francesco Zambon, Milano, Mondadori, 2005, 353-814.
- RAOUL DE HOUDENC, *La Vengeance Raguidel* [Roussineau] = Raoul de Houdenc, *La Vengeance Raguidel*, éd. critique par Gilles Roussineau, Genève, Droz, 2004.
- SHAKESPEARE, *Macbeth* [Muir] = William Shakespeare, *Macbeth*, edited by Kenneth Muir, London, Thompson (The Arden Shakespeare), 2006.
- SNORRI STURLUSON, *Edda. Háttatal* [Faulkes] = Snorri Sturluson, *Edda. Háttatal*, ed. by Anthony Faulkes, Oxford, Clarendon Press, 1991.
- Suite Vulgate du Merlin* [Combes - Trachsler] = *Suite Vulgate du Merlin*, éd. par Annie Combes - Richard Trachsler [in corso di preparazione].

TACITO, *Germania* [Baldi] = Publio Cornelio Tacito, *Germania. Con un'antologia di scrittori greci e latini sulle terre del Nord prima di Tacito*, a cura di Giuseppe Dino Baldi, Macerata, Quodlibet, 2019.

TASSO, *Gerusalemme Liberata* [Tomasi] = Torquato Tasso, *Gerusalemme Liberata*, a cura di Franco Tomasi, Milano, BUR, 2009.

*Togail Bruidne Dá Derga* [Stokes] = *Togail Bruidne Dá Derga, The Destruction of Dá Derga's Hostel*, ed. Whitley Stokes, Paris, Librairie Émile Bouillon, 1902.

VIRGILIO, *Eneide* [Paratore] = Publio Virgilio Marone, *Eneide*, a cura di Ettore Paratore, traduzione di Luca Canali, Milano, Mondadori, 1989 (prima ed. Fondazione Lorenzo Valla, 1978-1983).

VIRGILIO, *Georgiche* [Canali] = Publio Virgilio Marone, *Georgiche*, introduzione di Antonio La Penna, traduzione di Luca Canali, note al testo di Riccardo Scarcia, Milano, Rizzoli, 2000<sup>8</sup>.

## BIBLIOGRAFIA SECONDARIA

ALTHEIM 1955 = Franz Altheim, *Gesicht vom Abend und Morgen: Von der Antike zum Mittelalter*, Frankfurt, Fischer Bücherei, 1955 (trad. it. *Dall'antichità al medioevo: il volto della sera e del mattino*, Firenze, Sansoni, 1961).

ATTALI 1977 = Jacques Attali, *Bruits. Essai sur l'économie politique de la musique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1977 (trad. it., *Rumori. Saggio sull'economia politica della musica*, Milano, Mazzotta, 1978).

AURELL 2021 = Martin Aurell, *Excalibur, Durendal, Joyeuse: la force de l'épée*, Paris, puf, 2021.

BARBIERI 2017 = Alvaro Barbieri, *Angeli sterminatori. Paradigmi della violenza in Chrétien de Troyes e nella letteratura cavalleresca in lingua d'oil*, Padova, Ese dra, 2017.

BARBIERI - MUZZOLON 2023 = Alvaro Barbieri - Elena Muzzolon, *Di corpi guasti e d'armi spezzate: diorami del trauma nella letteratura cavalleresca d'oil*, in *La*

*memoria degli oggetti*, a cura di Matteo Giancotti - Luigi Marfè - Patrizia Violi, Milano - Udine, Mimesis, 2023, 73-133.

BARBIERI - MUZZOLON 2024 = Alvaro Barbieri - Elena Muzzolon, *Vestiti di sangue: oltranzze e feticismi dell'eros cavalleresco*, in «Romània Orientale», 37 (2024), *Estetizzazione della violenza: parole, immagini, suoni*, a cura di Corina Croitoru - Jessica Andreoli, 59-98.

BOSWORTH 1898 = *An Anglo-Saxon Dictionary, based on the manuscript collections of the late Joseph Bosworth*, edited and enlarged by T. Northcote Toller, Oxford, Oxford University Press, 1898.

BOWRA 1952 = Cecil Maurice Bowra, *Heroic Poetry*, London, Macmillan, New York, St. Martin's press, 1952 (trad. it., *La poesia eroica*, 2 voll., Firenze, La Nuova Italia, 1979, t. I).

BROSSE 1994 = Jacques Brosse, *Mitologia degli alberi*, Milano, BUR, 1994 (ed. or. *Mythologie des arbres*, Paris, Éditions Plon, 1989).

CAILLOIS 1950 = Roger Caillois, *L'Homme et le sacré*, Paris, Gallimard, 1950 (trad. it. *L'uomo e il sacro. Con tre appendici sul sesso, il gioco e la guerra nei loro rapporti con il sacro* e *La guerra e la filosofia del sacro* di G. Bataille, a cura di U. M. Olivieri, Torino, Bollati Boringhieri, 2001).

*Carmina Medii aevi posterioris latina* [Walther] = *Carmina Medii aevi posterioris latina*, II/1, *Proverbia sententiaeque latinitatis medii aevi*, gesammelt und herausgegeben von Hans Walther, Göttingen, Vandenhoeck & Ruprecht, 1963.

CARDINI 2013 = Franco Cardini, *Quell'antica festa crudele. Guerra e cultura della guerra dal Medioevo alla Rivoluzione francese*, Bologna, il Mulino, 2013.

CARDINI 2014 = Franco Cardini, *Alle radici della cavalleria medievale*, Bologna, il Mulino, 2014 (1<sup>a</sup> ed. La Nuova Italia, Scandicci [Firenze] 1981).

CHANDÈS 1986 = Gérard Chandès, *Le serpent, la femme et l'épée. Recherches sur l'imagination symbolique d'un romancier médiéval: Chrétien de Troyes*, Amsterdam, Rodopi, 1986.

DAVIDSON 1994 = Hilda Ellis Davidson, *The sword in Anglo-saxon England. Its Archaeology and Literature*, Woodbridge, Suffolk, The Boydell Press, 1994<sup>2</sup>.

- DAUGHTRY 2015 = J. Martin Daughtry, *Listening to War. Sound, Music, Trauma, and Survival in Wartime Iraq*, Oxford, Oxford University Press, 2015.
- DONÀ 2012 = Carlo Donà, *Il vero amore del guerriero*, in «L'immagine riflessa», XXI, 1-2 (2012), *I prestigi della guerra. Ideologie, sensibilità e pratiche guerriere nelle rappresentazioni letterarie*, a cura di Alvaro Barbieri, 141-170.
- DONÀ 2017 = Carlo Donà, *L'anima della spada. Homo interior. Presenze dell'anima nelle letterature del Medioevo*. Atti delle V Giornate Internazionali Interdisciplinari di Studio sul Medioevo (Torino, 10-12 febbraio 2015), a cura di Francesco Mosetti Casaretto, con la collaborazione di Attilio Grisafi, Alessandria, Edizioni dell'Orso, 187-224.
- EGILSSON 1913-1916 = Sveinbjörn Egilsson, *Lexicon poëticum antiquæ linguae Septentriонаlis*, København, Møllers Bogtrykkeri, 1913-1916.
- FUMAGALLI 1989 = Vito Fumagalli, *Uomini e paesaggi medievali*, Bologna, il Mulino, 1989.
- FUMAGALLI 1994 = Vito Fumagalli, *Paesaggi della paura. Vita e natura nel Medioevo*, Bologna, il Mulino, 1994.
- GOODMAN 2010 = Steve Goodman, *Sonic warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, Cambridge, Massachusetts - London, England, The MIT Press, 2010 (trad. it. *Guerra sonora*, Roma, Nero Editions, 2024).
- KOOIJMAN 1979 = J. C. Kooijman, *Cligès, héros ou anti-héros?*, in «Romania», 100 (1979), 505-519.
- LE ROUX 1959 = Pierre Le Roux, *Les arbres combattants et la forêt guerrière: le mythe et l'histoire*, in «Ogam», XI (1959), 1-11.
- LOTH 1912 = Joseph Marie Loth, *Contributions à l'étude des romans de la Table Ronde*, Paris, Champion, 1912.
- MUZZOLON 2023 = Elena Muzzolon, *Spade che cantano. Il paesaggio sonoro del romanzo arturiano d'“oil”*, con una prefazione di Franco Cardini, Padova, Esedra, 2023.
- OTTO 1917 = Rudolph Otto, *Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*, Breslau, Trewendt und Granier, 1917 (trad. it. *Il sacro. Sull'irrazionale nell'idea del divino e il suo rapporto con il razionale*, ed. italiana a cura di Aldo Natale Terrin, Brescia, Morcelliana, 2011).

- PIANA 1996 = Giovanni Piana, *Filosofia della musica*, Milano, Guerini e associati, 1996<sup>2</sup>.
- REISS - MCPHERSON 2014 = Joshua D. Reiss - Andrew McPherson, *Audio Effects: Theory, Implementation and Application*, Boca Raton, CRC Press, 2014.
- SCHAEFFNER 1936 = André Schaeffner, *Origine des instruments de musique*, Paris, Payot, 1936 (trad. it. *Origine degli strumenti musicali*, Palermo, Sellerio, 1999<sup>2</sup>).
- SCHAFFER 1977 = Raymond Murray Schafer, *The Tuning of the World*, Toronto, McClelland and Stewart Limited, 1977 (trad. it. *Il paesaggio sonoro*, Roma - Lucca, BMG Ricordi - LIM, 1985).
- SCHNEIDER 1955 = Marius Schneider, *Singende Steine: Rhythmus-Studien an drei katalanischen Kreuzgängen romanischen Stils*, Kassel, Barenreiter, 1955 (trad. it. *Pietre che cantano. Studi sul ritmo di tre chiostri catalani di stile romanico*, trad. di A. Menduni, con uno scritto di Elémire Zolla, Milano, SE, 2005; prima ed. it. Milano, Archè, 1976).
- SCHNEIDER 1960 = Marius Schneider, *Le rôle de la musique dans la mythologie et les rites des civilisations non européennes*, Paris, Gallimard, 1960 (trad. it. *La musica primitiva*, Milano, Adelphi, 1992).
- SCHNEIDER 1971 = Marius Schneider, *Natura e origine del simbolo*, «Conoscenza Religiosa», 4 (ottobre-dicembre 1971), 313-336.