

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Facoltà di Lettere e Filosofia

Corso di Laurea Magistrale in Scienze dello Spettacolo e della Comunicazione  
Multimediale

Classe: C-58

Il Signore degli Anelli: dal testo allo schermo.

Tesi di Laurea di:  
Marta SCLIP  
Matricola nr. 702197

Relatrice: Chiar.ma Professoressa Anna Anzi  
Correlatrice: Chiar.ma Professoressa Francesca Orestano

ANNO ACCADEMICO 2006/2007

A papà e mamma che mi  
hanno permesso di crescere  
leggendo *Vampiretto*,  
collezionando folletti e gufi  
e sognando ad occhi aperti.

# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>I</b>
<b>Capitolo I</b> <b>Dalla pagina bianca alle parole.</b>	
<b>1.1.</b>	<b>Tolkien: creatore della Terra di Mezzo. 1</b>
<b>1.2.</b>	<b>Il fenomeno della “sub-creazione”. 7</b>
<b>1.3.</b>	<b><i>Lo Hobbit</i>: andata e ritorno. 9</b>
<b>1.4.</b>	<b><i>Il Silmarillion</i>: dove tutto ebbe inizio. 11</b>
<b>1.5.</b>	<b><i>Il Signore degli Anelli</i>: il capolavoro. 13</b>
<b>1.5.1.</b>	<b>La struttura dell’opera e la pubblicazione 13</b>
<b>1.5.2.</b>	<b>La trama (La Compagnia dell’Anello, Le due Torri, Il ritorno del Re e Appendici) 15</b>
<b>1.5.3.</b>	<b>Analisi, linguaggio e stile: l’importanza della filologia. 22</b>
<b>1.5.4.</b>	<b>Le tematiche. 25</b>
<b>1.5.5.</b>	<b>La simbologia: aspetti essenziali. 33</b>
<b>1.5.6.</b>	<b>La mappa della Terra di Mezzo. 35</b>
<b>1.5.7.</b>	<b>I popoli: protagonisti del palcoscenico della Terra di Mezzo. 41</b>
1.5.7.1.	Gli Elfi. 41
1.5.7.2.	Gli Uomini. 42
1.5.7.3.	Gli Hobbit. 43
1.5.7.4.	I Nani. 44
1.5.7.5.	Le specie nemiche. 44
1.5.7.6.	Gli altri personaggi di rilievo. 45
<b>1.5.8.</b>	<b>Gli idiomi della Terra di Mezzo. 46</b>
<b>1.5.9.</b>	<b>Le Ere della Terra di Mezzo. 48</b>
<b>1.6.</b>	<b>Le fonti di Tolkien. 49</b>
<b>1.7.</b>	<b>Tolkien scrittore di genere. 50</b>

## **Capitolo II**

### **Dalle parole alle illustrazioni.**

<b>2.1. La forza evocativa delle immagini.</b>	<b>52</b>
<b>2.2. Tolkien: illustratore della Terra di Mezzo.</b>	<b>54</b>
2.2.1. La parola alle immagini.	57
2.2.2. Stemmi ed emblemi araldici.	68
<b>2.3. Alan Lee: artista delle trasparenze.</b>	<b>71</b>
2.3.1. L'Arte di Mr Lee.	75
2.3.2. La Terra di Mezzo illustrata da Alan Lee.	76
<b>2.4. John Howe: illustratore di contrasti.</b>	<b>93</b>
2.4.1. L'Arte di Mr Howe.	95
2.4.2. La Terra di Mezzo illustrata da John Howe.	97
<b>2.5. Un confronto tra l'Arte di Tolkien, Alan Lee e John Howe.</b>	<b>112</b>
<b>2.6. Visioni alternative della Terra di Mezzo.</b>	<b>115</b>
2.6.1. L'iperrealismo di Ted Nasmith.	115
2.6.2. I Fratelli Hildebrandt.	126
2.6.3. Immagini.	128

## **Capitolo III**

### **Dalle illustrazioni alla trilogia cinematografica.**

<b>3.1. Inizia l'avventura.</b>	<b>137</b>
3.1.1. Peter Jackson: il regista della trilogia.	137
3.1.2. Dal romanzo al copione.	141
3.1.3. La fase di pre-produzione: storyboard e location.	146
3.1.4. Raffigurare il mondo di Tolkien.	148
Alan Lee e John Howe artisti concettuali della Terra di Mezzo.	
3.1.5. La Weta Workshop: il laboratorio delle meraviglie.	151
3.1.6. Il Weta Digital: la Terra di Mezzo diventa realtà.	153
3.1.7. Questione di trucco...	156
3.1.8. I costumi: caratteri generali.	157
3.1.9. Armi e battaglie.	160
3.1.10. La magia della musica.	163
3.1.11. L'Unico Anello.	166
3.1.12. I protagonisti della Compagnia dell'Anello, gli amici e i nemici.	167
<b>3.2. La trilogia cinematografica.</b>	<b>171</b>
<b>3.2.1. Il Signore degli Anelli: la Compagnia dell'Anello.</b>	<b>171</b>
3.2.1.1. Hobbiville e casa Baggins.	173
3.2.1.2. Brea.	180
3.2.1.3. Isengard.	183
3.2.1.4. Gran Burrone.	185
3.2.1.5. Le Montagne Nebbiose e Moria.	190
3.2.1.6. Lothòrien.	195
3.2.1.7. Le statue degli Argonath.	199
3.2.1.8. Bozzetti dei costumi: la parola alla costumista Ngila Dickson.	200
<b>3.2.2. Il Signore degli Anelli: le due Torri.</b>	<b>206</b>
3.2.2.1. Zirak-Zigil.	208
3.2.2.2. Fangorn.	209
3.2.2.3. Edoras.	210
3.2.2.4. Il Cannello Nero.	216
3.2.2.5. Il Fosso di Helm.	218
3.2.2.6. Bozzetti dei costumi: la parola alla costumista Ngila Dickson.	220
<b>3.2.3. Il Signore degli Anelli: il ritorno del Re.</b>	<b>222</b>
3.2.3.1. Minas Tirith.	223
3.2.3.2. Dunclivo e il Sentiero dei morti.	227
3.2.3.3. Minas Morgul e Cirith Ungol.	230

3.2.3.4. Mordor.	234
3.2.3.5. I Rifugi Oscuri.	236
3.2.3.6. Bozzetti dei costumi: la parola alla costumista Ngila Dickson.	238
<b>3.2.4. Considerazioni dalla produzione.</b>	<b>241</b>
<b>Appendici</b>	<b>242</b>
<b>Appendice A</b>	
<b>Karen Fonstad: cartografa della Terra di Mezzo.</b>	<b>242</b>
<b>Appendice B</b>	
<b>Un aiuto importante: “risposte dal mondo”.</b>	<b>254</b>
<b>Appendice C</b>	
<b>Gollum: un personaggio, una voce e un attore. E lo zampino della più moderna tecnologia.</b>	<b>256</b>
<b>Conclusioni</b>	<b>260</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>269</b>

## Capitolo I

### Dalla pagina bianca alle parole.



#### 1.1. Tolkien: il creatore della Terra di Mezzo.

Nei trent'anni trascorsi dalla morte di J.R.R. Tolkien nel settembre del 1973, milioni di persone in tutto il mondo hanno letto *Lo Hobbit* (1957), *Il Signore degli Anelli* (1954/55) e *Il Silmarillion* (1977), romanzi che hanno forgiato un universo dal fascino infinito, in cui la tradizione epica sembra riprendere vita con moderna sensibilità.

Con la realizzazione del *kolossal* di Peter Jackson, il cinema ha di recente contribuito a un ulteriore ampliamento del successo e della diffusione delle opere dello scrittore. Malgrado la popolarità, la figura di J.R.R Tolkien rimane però sostanzialmente oscura al grande pubblico e pochi sono gli approcci realmente seri e documentati sulla sua vita e sulla sua opera. Grazie alla fondamentale biografia di Humphrey Carpenter, l'unica autorizzata dagli eredi di Tolkien, si sono potuti individuare i lunghi e laboriosi processi che hanno prodotto *Il Signore degli Anelli* e gli altri capolavori, ma soprattutto sono stati resi noti al pubblico di lettori e appassionati molti particolari della sua vita che hanno influenzato la stesura della sua opera più importante.

John Ronald Reuel Tolkien, Ronald per la famiglia e John per gli amici, nacque a Bloemfontein, capitale dello stato sudafricano dell'Orange il 3 gennaio 1892. Il padre,

Arthur Reuel Tolkien, discendeva da un sassone immigrato in Inghilterra nel XVIII secolo<sup>1</sup> e la sua era stata una ricca famiglia di costruttori di pianoforti. Ma alla fine del XIX secolo, gli affari dei Tolkien non erano più floridi. Arthur decise, così, di cambiare lavoro dedicandosi all'attività bancaria e trasferendosi in Sudafrica, nella speranza di fare fortuna. Questa giunse in fretta e gli consentì di far arrivare dall'Inghilterra la fidanzata Mabel Suffield, figlia colta ed istruita di un'antica famiglia di nobili decaduti del Midland. Al suo arrivo in Sud Africa, Mabel, che aveva solo 21 anni, sposò Arthur, allora trentaquattrenne, presso la cattedrale di Città del Capo. Risedettero a Bloemfontein, cittadina situata ad oltre un miglio dalla capitale, e dopo nove mesi, nacque il primogenito Ronald, seguito, a due anni di distanza, dal fratello Hilary. Il caldo clima africano non era congeniale né a Mabel né al piccolo Ronald che, all'età di tre anni, fu riportato in patria insieme al fratello. Ronald si riprese, ma il padre, che avrebbe dovuto raggiungerli a breve, si ammalò gravemente di febbre reumatica e morì. L'unico ricordo che Ronald conservò di suo padre fu l'immagine di un uomo baffuto che scriveva con la vernice il suo nome su una valigia, prima della partenza.

Per i primi tempi, i due bambini vissero presso i nonni materni, i Suffield, cui Ronald si affezionò molto e dai quali assimilò la tipica mentalità borghese dell'epoca, nonché il fiero attaccamento al paese d'origine.<sup>2</sup>

La forte identità culturale e il profondo sentimento di appartenenza alla regione del Midland ebbero un influsso importantissimo sia per quanto riguarda l'indirizzo degli studi universitari di Tolkien che per le sue opere.

All'età di quattro anni, Tolkien si trasferì, insieme alla mamma e al fratellino, in una casetta in un tranquillo borgo a sud di Birmingham, chiamato Sarehole. Ronald se ne innamorò subito. I due fratellini trascorsero l'estate scorrazzando liberi per le campagne, affascinati dai prati, da un vecchio mulino sul torrente e dalla Torbiera di Moseley, nonché da due burberi personaggi, un contadino e un mugnaio<sup>3</sup> sempre infarinato, da loro soprannominati rispettivamente l'Orco Nero e l'Orco Bianco.

---

<sup>1</sup> Il cognome Tolkien è infatti una storpiatura di *Tollkuhn* che in tedesco significa avventato.

<sup>2</sup> L'antico casato era originario, infatti, di Eversham nel Worcestershire e una zia di Ronald era proprietaria di una tenuta, il *Bag End*.

<sup>3</sup> Non deve stupire, quindi, che il personaggio del mugnaio burbero sia tanto presente nei racconti di Tolkien.

Le lezioni di disegno botanico fecero acquisire al giovane Ronald un rinnovato interesse per la natura e l'ambiente circostante; i due fratelli incominciarono ad esprimersi come la gente del posto: nel loro vocabolario entrarono termini come *gamgee* (bambagia), destinati a riaffiorare a decenni di distanza ne *Il Signore degli Anelli*.

Quando Ronald e Hilary erano ancora piccoli, la madre si assunse personalmente l'onere di insegnar loro i primi rudimenti: a quattro anni Ronald sapeva già leggere e scrivere. Era appassionato di favole: amava leggere i racconti di Gorge MacDonald e Andrew Lang. Preferiva le favole con i draghi e a sette anni scrisse il suo primo racconto che parlava di un grande drago verde.<sup>4</sup>

In seguito, per consentirgli di proseguire gli studi, la famiglia fu costretta ad abbandonare quel paradiso bucolico e trasferirsi in squallidi alloggi cittadini. Ad aggravare la situazione, si aggiunse la conversione al cattolicesimo della madre, che provocò una violenta reazione da parte tanto dei Tolkien che dei Suffield, protestanti convinti che, da quel momento in poi, negarono qualsiasi contributo finanziario a Mabel e ai figli. Nel 1904 la donna, affaticata ed esasperata dalle difficoltà economiche, si ammalò di diabete, trascorse mesi in ospedale e morì lasciando Ronald orfano a 12 anni e affidandone la custodia a Padre Francis, che li domiciliò presso un parente che viveva vicino all'Oratorio di Birmingham.

Gli studi umanistici assorbito totalmente Tolkien. Si appassionò alla letteratura greca; il professore di lettere George Brewerton risvegliò poi il suo interesse per quella anglosassone, declamando in classe i *Racconti di Canterbury* di Geoffrey Chaucer in volgare. Studiò filologia, approfondendo l'analisi dell'evoluzione e dei rapporti tra le lingue, e Brewerton gli insegnò l'*Old English*, ossia la lingua in cui sono narrate le gesta di *Beowulf*, mitico eroe che combatteva contro i draghi. Lo appassionò la lettura di *Sir Gawain And The Green Knight*, opera in versi scritta in volgare, e soprattutto la scoperta dei punti di contatto tra la lingua di quest'opera e il dialetto del West Midland.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> “[...] mia madre non mi disse nulla a proposito del grande drago; mi fece invece notare che non si poteva dire un verde grande drago. Mi chiedo ancora adesso il perché [...] il motivo per cui ricordo questo particolare ha un grande significato, dal momento che per anni non tentai più di scrivere storie, e fui interessato, invece, da tutto quanto riguardasse le lingue.” Humphrey Carpenter, *J.R.R Tolkien: A Biography*, London, Harpercollins, 1977 (Traduzione italiana a cura di Oriana Palusci, *Tolkien, la biografia*, Milano, Fanucci Editore, 2002, p. 50).

<sup>5</sup> La traduzione di quest'opera effettuata da Tolkien in inglese moderno, realizzata in collaborazione con E.V. Gordon e pubblicata nel 1925, è tuttora considerata una delle più autorevoli.

Tolkien iniziò quindi a studiare da autodidatta il *norreno* per poter leggere nella versione originale alcuni tra i suoi testi preferiti, dimostrando di possedere uno straordinario talento per le lingue. Fu in questo periodo che si cimentò per la prima volta in una attività che avrebbe portato avanti per tutta la vita: l'invenzione di lingue e alfabeti nuovi. Già da piccolo aveva inventato con la cuginetta Mary una lingua segreta: il *nevbosh* (che significa "nuove sciocchezze") e da adolescente il *naffarin*, lingua con elementi tratti dallo spagnolo.

Compiuti i sedici anni, Tolkien fu trasferito insieme al fratello nel collegio gestito da una certa Signora Faulkner, in quanto Padre Francis riteneva che lì la compagnia fosse più adatta ai ragazzi. In questo collegio lo scrittore conobbe e si innamorò di Edith Bratt, anch'essa orfana che, pur essendo di tre anni più grande di lui, ricambiò il sentimento.

Padre Francis decise di trasferire Ronald in un altro collegio, temendo che il ragazzo, distratto dalla passione per Edith, smettesse di studiare e non riuscisse a vincere la borsa di studio per Oxford. Tolkien non l'ottenne comunque la borsa di studio, ma fu totalmente assorbito dai nuovi impegni e affogò le sue pene d'amore nel rugby, nei dibattiti culturali e nelle riunioni segrete di un circolo di cui facevano parte i nuovi amici: Christopher Wiseman, Robert Quilter Gilson e Geoffrey Bache Smith. Il circolo, designato con l'acronimo TCBS, riuniva giovani colti e intelligenti che si dilettevano a recitare poesie davanti ad una tazza di tè.

L'anno successivo Tolkien poté iscriversi all'università, e rimase entusiasta dell'atmosfera di Oxford. Assaporò i suoni del gallese studiandone la forma medioevale, e, messa da parte la passione per il gotico, inventò una lingua ispirata al finnico che in seguito avrebbe chiamato *quenya*, l'alto elfico del *Signore degli Anelli*. Cominciavano ad affiorare i primi elementi dei suoi racconti.

Compiuti ventun'anni, Tolkien scrisse a Edith, intenzionato a sposarla, e, dopo un breve periodo, ottenne il consenso al matrimonio. Ma la felicità personale ebbe conseguenze negative sull'andamento degli studi: Tolkien non riuscì ad ottenere il massimo dei voti agli esami propedeutici alla laurea; tuttavia, considerando la sua bellissima tesina sulla filologia comparata e le sue straordinarie doti di filologo, il rettore dell'Exeter College gli consigliò di cambiare indirizzo di laurea, passando alla facoltà di Lettere moderne e Linguistica. Finalmente Tolkien diede sfogo al profondo interesse che nutriva per il

dialetto del Midland occidentale, studiando il Middle English, la lingua volgare parlata dai suoi avi, e approfondì ulteriormente lo studio della mitologia islandese leggendo testi in norreno antico.<sup>6</sup>

Allo scoppio della prima guerra mondiale, Tolkien, dopo essersi laureato a pieni voti, si arruolò nei fucilieri del Lancashire. Nel marzo del 1916 sposò Edith, ma ben presto fu spedito in Francia per prendere parte agli orrori della battaglia della Somma. La guerra falciò la vita di quasi tutti i suoi amici e compagni dell'università. Il 27 ottobre Tolkien contrasse una malattia (la febbre quintana) che si rivelò provvidenziale perchè gli consentì di essere rimandato in patria e riabbracciare la moglie. Così si concluse la sua esperienza in trincea. Fu in quel periodo che gli venne in mente di scrivere una raccolta di leggende più o meno correlate tra loro e di dedicarla all'Inghilterra: nel 1917 durante la convalescenza scrisse *The Fall Of Gondolin*, primo racconto del *Book Of Lost Tales*, dato alla stampa in seguito con il titolo *Il Silmarillion*. Raffinò il *quenya*, e inventò un'altra lingua elica, il *sindarin*, un registro più popolare ispirato al gallese.

Nel novembre del 1917 nacque il suo primo figlio, John Francis, e alla moglie dedicò la più romantica delle sue leggende: l'appassionata storia d'amore tra il mortale Beren e la bellissima elfa Lùthien, antenati di Aragorn e Arwen.

Finita la guerra, Tolkien tornò ad Oxford e lì, nel 1920, nacque il suo secondogenito Michael Hilary. Il terzo figlio, Christopher<sup>7</sup>, venne alla luce nel 1924, poco prima che si avverasse il sogno accademico di Tolkien: diventare titolare della cattedra di Anglosassone all'Università di Oxford.

I suoi lettori più affezionati si rammaricano del fatto che Tolkien non sia stato uno scrittore molto prolifico, ma è pur giusto ricordare che, per gran parte della sua vita, egli si dedicò principalmente alla carriera universitaria, tanto da essere considerato uno dei più accreditati esperti in questa branca della filologia. Fu un professore bravissimo, che non risparmiava tempo ed energie per i suoi studenti e che riusciva con la sua eloquenza a riempire le aule universitarie anche quando trattava arcani argomenti linguistici.

Egli è riuscito a scrivere, avendo così poco tempo a disposizione, grazie alla capacità di lavorare fino a notte fonda e grazie all'entusiasmo e al sostegno di un gruppo di

---

<sup>6</sup> Nel 1914 compose un'ode intitolata *The Voyage Of Earendel The Evening Star*, ispirata ai molteplici versi letti in lingua norrena.

<sup>7</sup> Destinato a diventare suo cartografo, collaboratore e curatore delle opere postume.

scrittori, nato nella cerchia dei docenti di Oxford, denominati Gli Inklings<sup>8</sup> che riuscirono a conquistarsi un posto di tutto riguardo in ambito letterario.

*Lo Hobbit*, fu dato alle stampe nel settembre del 1937 e, a Natale, erano già esaurite le copie della ristampa. Dato il successo riscosso da questo primo racconto, da molte parti venne la richiesta di un seguito, ma Tolkien desiderava prima portare a termine *Il Silmarillion*, e fu deluso dallo scarso entusiasmo suscitato nell'editore dal suo progetto.

In seguito lo scrittore si lasciò assorbire completamente dalla *Guerra dell'Anello*, mettendo da parte *Il Silmarillion*. Ne venne fuori un'opera monumentale che, in base a motivazioni di ordine economico e pratico, fu suddivisa dagli editori in tre parti: i primi due volumi della trilogia vennero pubblicati nel 1954, mentre il terzo uscì ad un anno di distanza. Come era già successo in passato, la casa editrice dovette letteralmente "strappargli la bozza di mano", perché Tolkien non era mai soddisfatto e apportava continue modifiche.

La critica si divise tra quelli che lo osannarono (come C.S. Lewis) e quelli che lo condannarono. I lettori non lo disdegnarono, ma ci vollero un decennio e il favore dei "figli dei fiori", perché Tolkien diventasse l'autore numero uno di quell'epoca. La sua vita, piuttosto convenzionale, fu completamente stravolta da giornalisti, spioni, ammiratori e lettori di ogni età che gli telefonavano dall'altro capo del mondo per porgli quesiti sul libro.

Tolkien ebbe la fortuna di andarsene prima che la moda del genere *fantasy* da lui inaugurato desse vita ad una miriade di trilogie o serie sui "mondi paralleli" che, a parte poche opere, da un punto di vista qualitativo lasciano davvero a desiderare.

Quando l'invadenza degli ammiratori si fece eccessiva<sup>9</sup>, i Tolkien decisero di ritirarsi nella tranquillità di Bournemouth. La morte sopraggiunse per Edith all'età di 82 anni e sulla sua lapide Tolkien fece incidere il nome elfico Lùthien. Nonostante il calore dei famigliari e amici, Tolkien fu assalito dalla solitudine e accettò quindi di buon grado il raro privilegio di una cattedra ad honorem al Merton College dell'Università di Oxford.

---

<sup>8</sup> Gli Inklings erano un circolo letterario informale formato da soli uomini, un gruppetto di amici riunitosi attorno alla figura gioviale di Lewis sin dai primi anni Trenta, che si incontravano per leggere insieme le opere che andavano scrivendo. I membri più famosi di questo circolo furono Lewis, Tolkien, Williams, un filologo esperto di Chaucer di nome Nevill Coghill e un medico cattolico, R.H. Havard.

<sup>9</sup> In realtà questa scelta fu dettata più dai gravi problemi di salute di Edith che dall'insofferenza nei confronti dei lettori.

Questo riconoscimento fu il primo di una lunga serie di onorificenze e lauree honoris causa, culminanti nell'assegnazione della medaglia di Comandante dell'Ordine dell'Impero Britannico da parte della regina.

Pur convinto di avere ancora molti anni davanti a sé, Tolkien si mise ad riordinare le infinite stesure del *Silmarillion*, opera portata a termine e pubblicata postuma dal figlio Christopher. Durante un soggiorno presso amici a Bournemouth alla fine di agosto del 1973, improvvisamente si ammalò e morì, a qualche giorno di distanza, il 2 settembre, all'età di 81anni, compianto dal mondo intero.

Venne sepolto accanto alla moglie Edith nel cimitero di Wolvercote alla periferia di Oxford e sulla sua lapide, accanto a J.R.R. Tolkien, fu inciso il nome elfico di Beren.

## **1.2. Il fenomeno della “sub-creazione”.**

Secondo Tolkien è essenziale, per una fiaba genuina, essere presentata come “vera”. Trattando la fiaba di “meraviglie”, essa non può tollerare alcuna cornice o meccanismo tale da far balenare il sospetto che l'intera vicenda in cui esse hanno luogo sia finzione o illusione. Per questo motivo, costruire un Mondo Secondario dentro il quale il sole “verde” risulti credibile, richiederà fatica e riflessione e una particolare abilità definita facoltà magica.

Grande importanza, quindi, è data alla Fantasia, vista come una naturale attività umana, la quale certamente non distrugge e neppure reca offesa alla Ragione, né attenua un interesse nei confronti della verità scientifica. Tolkien parla di Fantasia creativa la quale si fonda sull'ardua ammissione che le cose nel mondo esistono quali appaiono sotto il sole, su un riconoscimento di fatti, non sulla schiavitù a essi.

La caratteristica che qualifica in senso positivo una fiaba e la rende “elevata” o “completa” è che, per quanto terribili siano gli avvenimenti, per quanto fantastiche o spaventose le avventure, essa sia in grado di provocare nel bambino o nell'adulto che l'ascolta, nel momento in cui si verifica il “capovolgimento”, un'interruzione del respiro, un sobbalzo del cuore, di portarlo vicino al pianto o addirittura indurlo effettivamente a piangere.

Fino ad ora mi sono limitata a parlare di fiabe, ma questo discorso può essere applicato anche a quelle creazioni più complesse come le opere maggiori (*Il Silmarillion*, *Lo*

*Hobbit e Il Signore degli Anelli*). In esse, Tolkien porta fino in fondo quello che lui definisce il lavoro principale di uno scrittore: il compito della “sub-creazione”.

Con questo termine intendiamo il procedimento che un autore attua nel momento in cui deve creare il suo mondo, l’universo in cui ambienterà la vicenda, la trama e i personaggi e così via. Egli preferisce parlare di “sub-creazione”, piuttosto che di creazione, perché il mondo che prende forma nel racconto deve essere compreso dal lettore e questo è possibile se l’autore fa riferimento ad un substrato comune cioè al mondo reale.

Questo non significa che l’universo in cui si svolge il romanzo debba rispecchiare totalmente la realtà, anzi la Terra di Mezzo è molto diversa dal nostro mondo. Tuttavia quello a cui Tolkien tiene è che la Terra di Mezzo sia riconducibile alla realtà, nel senso che sia plausibile, realistica, ci siano delle regole che possono anche non essere le stesse che definiscono il mondo in cui viviamo, ma che devono garantirne il funzionamento e la credibilità.

Ne *Il Silmarillion, Lo Hobbit e Il Signore degli Anelli* Tolkien crea un mondo, il medesimo in tutti e tre i libri, che evolve e la cui trasformazione avviene nel corso di Tre Ere: in esse si fondono, in maniera non esplicita, elementi di verità morale e religiosa. Lo scrittore aveva in mente di creare un corpo di leggende più o meno legate, che spaziassero dalla cosmogonia più ampia, fino alla fiaba romantica, più terrena, da dedicare all’Inghilterra, la sua terra. Il tono e le caratteristiche sarebbero state: freddezza, chiarezza e il profumo della sua aria inglese, mantenendo comunque la bellezza sfuggente che alcuni chiamano celtica.

Tale ambizioso proposito non gli venne in mente fin dal principio, inizialmente pensò infatti alle semplici storie, e, in un secondo momento, si crearono quasi naturalmente i profondi legami.

Proprio per questo motivo è indispensabile, per comprendere a fondo la trilogia *Il Signore degli Anelli*, accennare ai due libri che l’hanno preceduta e che, in effetti, ne sono il naturale punto di partenza.

### **1.3. *Lo Hobbit*: andata e ritorno.**

*Lo Hobbit* è un libro per ragazzi; un racconto che sarebbe già compiuto in sé anche senza quel “continuo” molto più oscuro e maturo de *Il Signore degli Anelli* e perfettamente comprensibile anche per chi non conosce la mitologia cara a Tolkien.

Per il lettore adulto, il principale motivo di interesse de *Lo Hobbit*, a parte il fatto di essere una bella favola di “tanto tempo fa”, ben scritta e piena di peripezie e colpi di scena, è che, in questo racconto, vengono presentati in modo semplice e diretto molti temi e personaggi esplorati in profondità ne *Il Signore degli Anelli*.

*Lo Hobbit*, in buona parte scritto in tempi ristretti rispetto agli standard tolkieniani, nacque da quello che Tolkien chiamava “il mucchio di foglie” dei suoi ricordi: dall’infanzia a Sarehole, con le sue storie di draghi e i suoi illustri avi, ai coraggiosi compagni di battaglia, passando per il viaggio in Svizzera organizzato insieme al fratello, prima dell’università.

Il protagonista de *Lo Hobbit* è Bilbo Baggins, che ha cinquant’anni ed è vissuto, conducendo un’esistenza agiata e piacevole, circondato dalle comodità della sua accogliente casetta hobbit, situata in una località chiamata La Collina.

Un bel giorno di primavera, gli si presenta uno strano vecchio, altissimo che dice di essere il famoso stregone girovago Gandalf. Con grande timore e sorpresa di Bilbo, lo stregone, gli riempie la casa di ospiti inattesi: tredici nani guidati da Thorin Scudodiquercia, che lo convincono a partecipare a un’impresa ardua e pericolosa, cioè recuperare il tesoro dei loro avi nascosto nella tana del terribile drago Smaug che vive sotto la Montagna Solitaria.

Durante il viaggio, Bilbo e i nani vengono catturati dai troll, ma Gandalf riesce a trarli in salvo e a recuperare il bottino tra cui un pugnale elfico battezzato da Bilbo Pungolo.

I nostri eroi fanno una sosta a Gran Burrone, ospiti dell’affabile e nobile Elrond, capostipite di un casato elfico, grazie al cui impagabile aiuto riescono a decifrare la mappa del tesoro scritta in caratteri runici.

Successivamente il gruppo è costretto a dividersi e Bilbo si perde nelle profondità oscure del regno dei goblin dove trova un anello e si imbatte nel malefico Gollum. L’hobbit riesce a sfuggirgli solo grazie a un gioco d’indovinelli e al magico anello appena trovato che, scoprirà poi, potrà rendere invisibili a occhi umani coloro i quali lo

indossano.<sup>10</sup> La compagnia, quindi, si riunisce; seguono numerose difficoltà che vengono superate grazie al coraggio e alla disponibilità di Bilbo.

Raggiunta la meta, il piccolo hobbit si serve ancora dell'anello per diventare invisibile e scoprire il punto debole di Smaug. Gandalf ricompare sulla scena giusto in tempo per la sanguinosa battaglia dei cinque eserciti combattuta fianco a fianco da elfi, uomini e nani per sconfiggere i goblin e i lupi feroci.

Sconfitto l'esercito nemico, dopo un anno di assenza, Bilbo torna a casa e la trova occupata dai cugini Sackville-Baggins con i quali ha, da quel momento, forti dissapori.

Il libro termina con l'intento del piccolo hobbit di scrivere le proprie memorie.

Nel 1936 Tolkien mostrò la bozza incompiuta de *Lo Hobbit*, che arrivava fino all'uccisione del drago, a una sua ex studentessa che stava lavorando per la casa editrice George Allen & Unwin, la quale ne parlò con un collega e ne inviò la bozza a Londra: nel giro di poco tempo giunse dall'editore la richiesta di terminare l'opera. Finito il racconto, il direttore della casa editrice Stanley Unwin fece la prima indagine di mercato facendolo leggere al figlio Rayner Unwin, che allora aveva dieci anni, in cambio di uno scellino di ricompensa. Rayner disse che le avventure di Bilbo erano molto avvincenti e che la storia sarebbe sicuramente piaciuta a tutti i bambini tra i cinque e i nove anni.

E fu così che *Lo Hobbit*, illustrato da Tolkien stesso, giunse alle stampe nel settembre del 1937.

Prima di Natale, la prima edizione era già esaurita e gli editori dovettero procedere subito a una ristampa. In America *Lo Hobbit* vinse il premio per il miglior libro per ragazzi assegnato dal "New York Herald Tribune" e divenne un classico della letteratura per ragazzi. Nel 1951 fu pubblicata una seconda edizione con modifiche al quinto capitolo intitolato "Enigmi nel buio" che narra l'incontro tra Bilbo e Gollum e il rinvenimento dell'Anello, opportunamente riscritto per far collimare questa versione con quella presente ne *Il Signore degli Anelli*.

Nel giro di poche settimane dalla ristampa, visto il notevole successo, Stanley Unwin chiese a Tolkien di scrivere il proseguo.

Senza dubbio quello che voleva l'editore erano nuove avventure dell'hobbit, che era oramai diventato il beniamino di tutti i bambini, e probabilmente riteneva che uno scrittore bravo come Tolkien potesse farcela in meno di un anno.

---

<sup>10</sup> Mentre il creatore dell'Anello, l'Oscuro Sire, si servirà di questo espediente per localizzare la posizione del suo amato gioiello.

#### **1.4. *Il Silmarillion*: dove tutto ebbe inizio.**

In effetti nel giro di qualche giorno, Tolkien scrisse il primo capitolo del seguito de *Lo Hobbit* intitolato *Una festa a lungo attesa*, ma la sua attenzione era puntata altrove. Sperava, infatti, di poter pubblicare *Il Silmarillion*.

Questa è la sua opera principale, alla quale egli lavorò per sessant'anni, senza peraltro poterla concludere; il progetto si rivelò troppo ampio, pieno di ramificazioni, una vita intera non sarebbe bastata per rappresentare in modo esauriente tutta la storia della Terra di Mezzo.

*Il Silmarillion* venne pubblicato postumo nel 1977, a quattro anni dalla scomparsa di Tolkien. E' un'opera che narra gli albori della Terra di Mezzo, e presenta alcuni personaggi che ritroviamo anche ne *Il Signore degli Anelli*. Parla della creazione del mondo ad opera di Ilùvatar (Dio) e di altre divinità minori dette Valar dotate di forti poteri (come quello, per esempio, di far spuntare montagne).

Nella terra di Valinor vivono sette Valar e sette Valier, loro spose. Ad un certo punto una di queste creature angeliche di nome Melkor volge al maligno, proprio come Lucifero; al suo servizio ci sono esseri altrettanto malvagi: draghi, Balrog (di cui abbiamo un esponente nella trilogia dell'Anello), e il raccapricciante ragno Ungoliant, madre della demoniaca Shelob presente nel secondo tomo *Le due Torri*.

Quest'opera contiene una serie di racconti e leggende in buona parte legati ai silmarilli<sup>11</sup>, tre splendidi gioielli forgiati dalla mano di Feoner, agognati e contesi allo stesso modo dell'Anello. Prendono parte a queste battaglie, per impedire le nefandezze di Melkor (che in seguito cambierà il proprio nome in Morgoth), vari elfi che ritroviamo ne *Il Signore degli Anelli*: Galadriel, Glorfindel, Elrond e Cirdan. Nel *Silmarillion* è presente quella storia d'amore tra la principessa degli elfi Lùthien e il mortale Beren che viene riproposta nella trilogia (anche se qui gli amanti hanno nomi diversi: Arwen e Aragorn).

Ed è proprio Beren, alla fine, a sottrarre un Silmarillo a Morgoth durante la prigionia e a restituirlo, in punto di morte, al padre di Lùthien come pegno d'amore per conquistare il diritto di ottenere la sua mano.

---

<sup>11</sup> Definiti anche Anelli del Potere, essi erano: Narya, l'anello del fuoco ornato di rubino; Nenya, l'anello d'acqua ornato di diamante e Vilya, l'anello d'aria ornato di zaffiro. Il primo venne dato al potente Gandalf il grigio, il secondo a Dama Galadriel e il terzo a Gil-galad.

*Il Silmarillion* presenta al lettore un altro personaggio di primo piano: Sauron, servo di Morgoth, ossia l'oscuro Signore del *Il Signore degli Anelli*. E' Sauron a corrompere il cuore degli uomini di Númenor e a persuaderli a muovere guerra ai Valar, motivo per cui la loro isola, a ovest della Terra di Mezzo, verrà inabissata dagli dei per punire l'umana disobbedienza. Sauron tenta altresì di ingraziarsi gli elfi, presentandosi come amico e assistendo i loro orefici di Eregion nella forgiatura di 16 dei 20 anelli del potere. L'intento degli elfi è di impiegare questi anelli per conservare e curare le bellezze della Terra di Mezzo, ma l'astuto e malefico Sauron insinua nelle loro menti il desiderio di plasmare, tramite gli anelli, una terra capace di eguagliare il mondo di Valinor, dove essi possano governare al posto dei Valar. Segretamente Sauron forgia per sé un Anello che ha il potere di rivelargli i pensieri di coloro che portano al dito gli altri anelli e riesce così a sottometterli al proprio volere.

Comprese le sue intenzioni, gli elfi rinunciano ad utilizzare i loro tre anelli e li nascondono, ma Sauron fa prigioniero Celebrimbor, l'orefice che aveva forgiato gli anelli, e lo costringe sotto tortura a rivelargli dove sono celati.

Sauron consegna nove anelli ai re degli uomini e, tramite questi, li piega al proprio volere; essi diventano così spettri custodi degli anelli. Sette anelli vanno ai nani ma, dal momento che questi non si assoggettano al suo potere, Sauron tenta di riappropriarsene e riesce ad rientrare in possesso di tre di essi, mentre gli altri quattro vengono annientati dai draghi.

Gli elfi nascondono molto bene i loro tre anelli, tanto che Sauron non è in grado di trovarli e, quando l'Oscuro Signore perde il suo, il più potente, essi possono riutilizzarli. *Il Silmarillion* termina con l'alleanza finale tra uomini ed elfi per debellare Sauron, che infatti viene sconfitto; in battaglia un eroe di nome Isildur riesce a tagliare il dito che porta l'Anello e l'Oscuro Signore lo perde per sempre. Tuttavia Isildur cade in un agguato ordito dagli orchi e annega nel fiume Anduil portando con sé l'Anello, che viene in seguito ritrovato da Smèagol (Gollum), dando così inizio alle avventure de *Il Signore degli Anelli*.

### **1.5. *Il Signore degli Anelli: il capolavoro.***

Tolkien viene convinto dall'editore Allen & Unwin a scrivere un seguito al suo primo grande successo, ed egli inizia a lavorare alla seconda opera che, già in un primo tempo, presenterà caratteristiche completamente differenti dalle precedenti. Lo scrittore decide di incentrare il romanzo sulla figura dell'Anello, sul cosa esso sia in realtà e da dove venga, a cosa serva e quale sia il suo destino.

La tematica si dimostra molto più importante, seria e di molto più ampio respiro, tanto che l'autore incomincia a costruirci intorno una storia che cresce in ampiezza, in contenuti e anche in tempi di lavorazione; infatti, mentre *Lo Hobbit* richiese tempi di stesura relativamente brevi, *Il Signore degli Anelli* ebbe una "gestazione" di quasi 15 anni prima di poter essere considerato un'opera conclusa anche a causa di un lungo lavoro di revisioni, correzioni e varie stesure.

Il libro riprende sia le vicende del precedente *Lo Hobbit*, del quale è il naturale seguito, sia gli eventi narrati ne *Il Silmarillion*, che narra la creazione dell'Unico Anello.

#### **1.5.1. La struttura dell'opera e la pubblicazione.**

L'opera era inizialmente concepita da Tolkien per essere pubblicata in un unico grande volume, ma la crisi economica post-bellica rese impossibile reperire così grandi quantità di carta. Il libro fu dunque diviso in tre volumi<sup>12</sup>: *La Compagnia dell'Anello* (*The Fellowship of the Ring*), libri I e II; *Le due Torri* (*The Two Towers*), libri III e IV; *Il ritorno del Re* (*The Return of the King*), libri V e VI, 6 appendici, 4 indici.

I tre volumi uscirono nelle librerie tra il 1954 ed il 1955. L'autore, però, non fu d'accordo con la scelta del titolo dato al terzo ed ultimo libro della sua opera, *Il ritorno del Re*, ritenendo che facesse intuire troppo dello sviluppo finale della storia. Inizialmente Tolkien aveva infatti suggerito l'intestazione *La guerra dell'Anello* (*The War of the Ring*), che non venne accettato dagli editori.

I sei libri in cui è divisa l'opera non hanno titoli ufficiali, ma Tolkien ne ha comunque suggerito dei possibili: Libro I *Il Ritorno dell'Ombra* (*The return of the Shadow*), libro II *La Compagnia dell'Anello* (*The Fellowship of the Ring*), libro III *Il tradimento di*

---

<sup>12</sup> Il libro è solitamente indicato in inglese con l'abbreviazione di "LotR", "LOTR" o semplicemente "LR", ed i tre volumi "FR", "FOTR" o "FotR" (*The Fellowship of the Ring*), "TT" o "TTT" (*The Two Towers*), e "RK", "ROTK" o "RotK" (*The Return of the King*). In italiano le sigle equivalenti sono "ISdA", "ISDA" o "SdA", i volumi "CdA" o "CDA" (*La Compagnia dell'Anello*), "DT" (*Le Due Torri*), e "RdR" o "RDR" (*Il Ritorno del Re*).

*Isengard (The Treason of Isengard)*, libro IV *Il viaggio a Mordor (The Journey to Mordor)*, libro V *La guerra dell'Anello (The War of the Ring)* e il libro VI *Il ritorno del Re (The Return of the King)*.<sup>13</sup>

Per la grandissima diffusione dell'edizione in tre volumi, in uso ancora oggi, solitamente ci si riferisce alla "Trilogia de *Il Signore degli Anelli*"; questo, però, è tecnicamente sbagliato, dal momento in cui il libro fu scritto e concepito come un *unicum*.

Le tre parti vennero pubblicate per la prima volta dalla Allen & Unwin nel 1954-1955 a distanza di alcuni mesi. Furono successivamente ristampate molte volte da vari editore, come uno, tre, sei o sette volumi.

Nei primi anni '60, Donald Allen Wollheim, un editore specializzato in fantascienza della Ace Books, si rese conto che *Il Signore degli Anelli* non era protetto, negli Stati Uniti, dalle leggi statunitensi del copyright. La Ace Books pubblicò allora un'edizione non autorizzata da Tolkien senza pagare alcun compenso per l'autore, il quale raccontò la verità ai numerosi fans americani che gli scrissero. La casa editrice statunitense, in seguito alla pressioni esercitate, fu costretta a pagare i diritti d'autore, anche se in maniera inferiore a quanto sarebbe stato dovuto in caso di una pubblicazione regolare.

Questo inizio difficile venne compensato ampiamente quando un'edizione autorizzata della Ballantine Books ebbe un incredibile successo commerciale. Nella metà degli anni '60 il libro, grazie alla enorme diffusione avuta negli Stati Uniti d'America, era diventato un vero e proprio fenomeno culturale.

In breve tempo, il libro venne tradotto, operazione non semplice, in numerosissime lingue, ottenendo diversi livelli di successo in tutto il mondo. Tolkien, quale esperto in filologia, esaminò personalmente alcune di queste traduzioni, commentandole e dando suggerimenti su ognuna.

In Italia la prima pubblicazione (parziale) del libro avvenne nel 1967, quando l'editrice Astrolabio pubblicò *La Compagnia dell'Anello* nella traduzione (approvata da Tolkien stesso) di Vicky Alliata di Villafranca.<sup>14</sup> L'operazione non ebbe alcun successo, tanto che l'editore decise di soprassedere dalla pubblicazione degli altri due volumi.

---

<sup>13</sup> Esiste un'edizione inglese composta da un box di 7 volumi che segue la divisione nei sei libri interni dell'opera indicati da Tolkien, ma con le appendici spostate dalla fine del VI libro ad un volume separato

<sup>14</sup> Dice la traduttrice: "Non conoscevo Tolkien né le sue opere: erano tempi in cui i teen agers leggevano *L'Ulisse* di Joyce e i ribelli americani [...] a confronto con questi Tolkien era facile, visto che non scriveva da letterato, ma da linguista. Fu necessario scarnificare molto il testo affinché la versione in

Solo nel 1970 l'editore Rusconi pubblicò finalmente il romanzo completo. La traduzione era ancora quella di Vicky Alliata, ma fu profondamente rivista e rimaneggiata dal curatore Quirino Principe che non condivideva molte scelte traduttive. Con poche variazioni, questo è lo stesso testo che la Rusconi (e dal 2000 la Bompiani) ha continuato a ristampare anno dopo anno.

Nel 2003, sull'onda del successo del film di Peter Jackson, è stata pubblicata una nuova edizione del romanzo: sotto il coordinamento della Società Tolkieniana Italiana, tutto il testo è stato digitalizzato e corretto, eliminando circa quattrocento errori e cambiando la traduzione di alcuni termini<sup>15</sup>.

### **1.5.2. La trama.**

#### **La compagnia dell'Anello.**

Sono passati circa 50 anni da quando Bilbo si è impossessato dell'Anello, ma l'anziano hobbit, che è ritornato a vivere nella Contea, il paese degli hobbit, non è a conoscenza della vera natura dell'oggetto di cui è venuto in possesso. Per il suo centoundicesimo compleanno decide di organizzare una memorabile festa, dopo la quale, se ne andrà per sempre lontano, per terminare in pace le sue memorie. Tra gli invitati figura Gandalf il Grigio, uno stregone conosciuto da Bilbo nel precedente libro, che lo convince a partire senza il suo amato Anello che dovrà lasciare al nipote Frodo.

Bilbo segue il consiglio dell'amico Gandalf e abbandona la Contea. L'Anello passa così a Frodo. Dopo qualche anno Gandalf ritorna e gettando l'Anello nel fuoco del camino, ha la prova di quanto aspettava da tempo.<sup>16</sup> L'Anello preso da Bilbo è quello di Sauron. Gandalf rivela a Frodo che l'Anello può essere distrutto in un solo modo: lanciandolo nella voragine di Monte Fato, un vulcano dove si trovano le fucine in cui

---

italiano non fosse illeggibile, ma Tolkien non ebbe da ridire. Anzi, a lavoro completato, comunicò ad Ubaldini che la considerava una delle migliori traduzioni realizzate. [...] per la traduzione dei nomi propri Tolkien aveva preparato un glossario che consegnava ai suoi traduttori, dove spiegava, con minuziosità da glottologo, il significato e l'origine di ogni singolo nome e dava precise direttive sul tipo di traduzione da adottare. Lo scopo era sempre quella familiarità con le vicende. [...] fu Quirino Principe, curatore dell'edizione Rusconi, a decidere di utilizzare l'originale inglese per gran parte dei nomi." Nicola Adragna, "Alliata: traduzione gradita al professore" in *Stilos*, inserto di La Sicilia, anno IV, n°2, giovedì 24 gennaio 2002.

<sup>15</sup> Ad esempio: l'inglese *Orc* è stato tradotto con "Orco" anziché con il precedente "Orchetto".

<sup>16</sup> L'Anello del potere ha la caratteristica di mostrare una incisione interna se gettato nelle fiamme; essa è espressa in scrittura arcaica, o meglio nel Linguaggio Nero di Mordor "Ash nazg durbatuluk, ash nazg gimbatudul, ash nazg thrakatuluk agh burzum-ishi krimpatul", che nella nostra lingua significa "Un Anello per domarli, Un Anello per trovarli, Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli".

l'Anello è stato creato. Ma Monte Fato è vicinissimo alla Torre Oscura, la fortezza in cui vive Sauron. Il Signore degli Anelli ha inoltre acquistato antica forza e si prepara a lanciare una guerra per asservire i popoli liberi. Gandalf consiglia a Frodo di partire portando con sé amici fidati e di recarsi a Gran Burrone, la casa di Elrond, uno dei signori degli elfi che li potrà consigliare sul da farsi.

Frodo parte accompagnato da Sam, il suo giardiniere, e dai compagni di lunga data Merry e Pipino. Si allontanano da casa appena in tempo. Ma i Nazgul, servitori dell'Oscuro sire, che hanno assunto le sembianze di cavalieri con lunghi mantelli e cavalli neri, sono sulle loro tracce. Sauron è infatti riuscito a catturare Gollum da cui ha saputo che l'Anello era entrato in possesso del signor Baggins. Comincia un avventuroso inseguimento: gli hobbit sfuggono per un pelo alla cattura. Per sviare il nemico che è sulle loro tracce, si avviano per una strada pericolosa e si trovano ad affrontare due momenti di grande difficoltà: in primo luogo vengono imprigionati dagli alberi della Vecchia Foresta e in seguito catturati da uno spettro dei tumuli. In entrambe le occasioni vengono salvati da Tom Bombadil, un misterioso personaggio, su cui l'Anello non ha alcun potere. Faticosamente gli hobbit giungono a Brea dove, alla locanda del Puledro Impennato, incontrano Aragorn, chiamato anche Grampasso, capo dei Raminghi. Egli non è altro che il discendente di Isildur, l'erede al trono di Gondor, regno ora governato dai Sovrintendenti. Aragorn attendeva gli hobbit su richiesta di Gandalf, suo amico di sempre, e riesce a convincerli a viaggiare insieme. Il ritardo di Gandalf è dovuto ad un evento imprevisto: lo stregone è stato chiamato a Isengard da Saruman, il più potente degli appartenenti al suo ordine, che vuole convincerlo ad aiutarlo a impossessarsi dell'Anello. Al rifiuto di Gandalf, Saruman lo imprigiona in una torre della sua fortezza.

Riuscirà a scappare solo grazie all'aiuto di Gwahir, un'aquila gigante, che lo preleverà dalla torre. Intanto gli hobbit, accompagnati da Aragorn, sono sempre seguiti dai Nazgul, che li raggiungono a Colle Vento. Nello scontro, Frodo viene ferito da una pugnalata. I cavalieri neri vengono messi in fuga da Aragorn che incita gli hobbit a riprendere la corsa. Dopo 15 giorni, arrivano al guado del Bruinen, qui sono soccorsi da un signore degli elfi, Glorfindel. Frodo riesce ad attraversare il guado; i Nazgul vengono investiti da un'inondazione scatenata da Elrond, mezz'elfo signore di Gran Burrone, e Gandalf, ma la marea d'acqua ucciderà solo i loro cavalli. Una volta giunti a Gran

Burrone, viene organizzato un consiglio tra i rappresentanti delle diverse genti che abitano la Terra di Mezzo, nel quale si decide di creare una compagnia di nove persone guidata da Gandalf; oltre ai quattro hobbit ed Aragorn, ne fanno parte Legolas, un elfo, Gimli, un nano, e Boromir il figlio di Denethor, il Sovrintendente di Gondor giunto da Elrond per chiedere aiuto, dato che gli eserciti di Sauron sono pronti a scagliarsi contro la sua città.

Il compito della compagnia è accompagnare il portatore dell'Anello Frodo fino al Monte Fato, dove l'Anello dovrà essere gettato per cessare di creare morte e dolore. Le tempeste create da Saruman costringono, però, i nove a dover abbandonare la strada prescelta ed avventurarsi nelle pericolose miniere di Moria. Qui, in agguato, li attendono centinaia di orchi e un pericolo ancora più grande: un Balrog, un demone utilizzato anticamente dallo spirito del male, Melkor per torturare i prigionieri. Lo scontro è feroce e la compagnia riesce a fuggire, ma Gandalf cade, avvinto al Balrog, in un abisso.

Gli otto superstiti proseguono il cammino fino ad arrivare a Lotlorien, un magico reame creato dagli elfi nella foresta. A seguirli, però, c'è una nuova minaccia: Gollum, la creatura che ha scoperto decenni prima l'Anello nel fiume Anduin. La compagnia si ferma qualche giorno a Lotlorien, dove la regina degli elfi, Galadriel, fa loro alcuni doni e mostra a Frodo potenziali scene del futuro che lo attende. La compagnia riprende il suo cammino. Dopo qualche tempo, viene attaccata dagli orchi e decide di fermarsi per discutere le mosse successive. Frodo sale su un colle, lì viene raggiunto da Boromir che tenta di impadronirsi dell'Anello. L'hobbit scappa e, raggiunto da Sam, si allontana verso Mordor.

### **Le due Torri.**

Subito dopo la fuga di Frodo, un gruppo di orchi attacca Merry e Pipino: Boromir, ripresosi dal suo gesto folle, tenta di difenderli e viene ucciso. I due hobbit vengono rapiti. Aragorn, Legolas e Gimli decidono di mettersi all'inseguimento dei rapitori, lasciando che Frodo vada incontro al suo destino. L'inseguimento comincia, ma i tre non riusciranno mai a raggiungere gli orchi. Si imbattono invece in Eomer, capo militare del regno di Rohan, che li aiuta a cercare gli hobbit, spiegando ai tre che sono stati i suoi uomini a uccidere gli orchi che avevano imprigionato Merry e Pipino. Di

questi ultimi non c'è traccia. Gli hobbit infatti, approfittando dell'attacco dei cavalieri di Rohan, sono riusciti a fuggire. Pipino o Merry finiscono nella foresta di Fangorn, bosco abitato dagli Ent, creature simili agli alberi, ma dotati di intelligenza e capacità di movimento. Qui incontrano Barbalbero, il capo degli Ent e, successivamente, Gandalf che credevano morto. Lo stregone racconta loro di essere riuscito ad uccidere il Balrog dopo un lungo combattimento e di essere arrivato lì per chiudere definitivamente il suo confronto con Saruman. Quest'ultimo, infatti, ha radunato nella sua fortezza un grande esercito di orchi, uomini e trolls per impossessarsi del regno di Rohan e poi impadronirsi dell'Anello.

Intanto Aragorn, Legolas e Gimli, dopo aver incontrato anch'essi Gandalf, giungono ad Edoras, capitale del regno di Rohan. Gandalf aiuta a sottrarre re Theoden dalle grinfie di Vermilinguo, suo consigliere, ma, in realtà, spia al servizio di Saruman. Theoden si desta dall'inerzia in cui lo aveva condotto Vermilinguo e decide di mobilitare l'esercito per combattere Saruman. Le forze dei cavalieri di Rohan sono però di molto inferiori a quelle di Saruman.

Una parte delle forze di Rohan, tra cui Aragorn, Legolas e Gimli, si trasferisce al Fosso di Helm, una fortezza che sta per essere attaccata dall'esercito di Saruman.

La battaglia si protrae per tutta la notte e termina con la sconfitta delle forze nemiche. Gandalf è infatti riuscito a mobilitare migliaia di Ent che, con la loro forza prodigiosa, distruggono le armate dello stregone malvagio. Essi hanno anche attaccato Isengard che è ora ridotta ad uno sfacelo. Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli e Theoden si recano lì dove incontreranno, con loro grande gioia, Merry e Pipino. Gandalf colloquia con Saruman e alla fine ne distrugge il bastone del comando e lo manda in esilio in compagnia di Vermilinguo.

Intanto Minas Tirith, la capitale del regno di Gondor, il principale avversario di Sauron, sta per essere attaccata dalle forze del malvagio Signore degli Anelli. Gandalf precede la compagnia portando con sé Pipino sul suo cavallo Ombromanto e, proprio mentre si mettono in marcia, scorgono un Nazgul che vola nel cielo: Sauron ha infatti fornito ai suoi cavalieri dei destrieri alati sui quali muoversi.

La guerra vera e propria è iniziata.

Mentre si svolgono queste vicende, Frodo e Sam si stanno dirigendo verso Mordor, la terra di Sauron, dove si trova anche il Monte Fato. I due sono seguiti da Gollum. Per

evitare di essere catturati o uccisi dall'infida creatura, i due hobbit decidono di catturarlo. Vi riescono e lo obbligano ad accompagnarli verso la loro meta, terra che Gollum conosce bene. La creatura promette di essere fedele a Frodo, ma, nel suo cuore, cova il tradimento. Il trio arriva al cancello principale del regno di Mordor dove gli è impossibile entrare.

Gollum suggerisce allora una strada alternativa che passa per le scale di Cirith Ungol e la torre di guardia di Minas Morgul. Prima di arrivarvi, però, si imbattono in Faramir, fratello di Boromir, inviato dal padre con trecento arcieri per un'azione di "commando" contro i Sudroni, uomini alleati di Sauron. Lasciato Faramir, giungono al valico, dove li attende la trappola tesa da Gollum. Il vecchio portatore dell'Anello si è infatti messo d'accordo con Shelob, un mostro a forma di ragno gigantesco. I tre entrano in una galleria dove Shelob colpisce Frodo, ma Sam riesce a ferire il mostro con un pugnale. Gollum attacca Sam e tenta di strangolarlo, ma anch'esso è costretto a fuggire. Sam crede morto Frodo e gli prende l'anello, allontanandosi per tentare di compiere la missione. Giunge un battaglione di orchi che, richiamati dall'attività di Shelob, trovano il corpo di Frodo e lo portano via. Un dialogo tra due orchi chiarisce a Sam la verità: Frodo non è morto, ma solo incosciente. Il veleno di Shelob non uccide, addormenta, poichè il mostro ama divorare vive le sue prede. Sam corre alla ricerca di Frodo.

### **Il ritorno del Re.**

Gandalf arriva a Gondor con Pipino. Il regno guidato dal Sovrintendente Denethor è in guerra. Il sovrintendente vuole sapere tutto sulla sorte dell'amato figlio Boromir anche se il nemico è alle porte. L'immane esercito di Sauron assedia la città. Uno degli ultimi a mettersi in salvo è Faramir, che, però, colpito da una freccia avvelenata, rischia di morire. L'assalto alle mura di Minas Tirith comincia. Lo guida il capo dei Nazgul: il terrore sprigionato dal capitano dei cavalieri neri influenza i difensori che riescono a combattere solo grazie all'opera di Gandalf. La vista del secondo figlio morente fa impazzire Denethor che si dà fuoco insieme a Faramir. Quest'ultimo viene salvato da Pipino, mentre il vecchio Sovrintendente muore tra le fiamme. L'attacco alle mura sembra aver successo. Il cancello di Gondor viene distrutto e solo Gandalf riesce a fronteggiare il capitano dei Nazgul. Uno squillo di tromba lacera l'aria: sta arrivando l'esercito di Rohan; a guidarlo è re Theoden, con la nipote Eowyn, in incognito,

travestita da uomo, Merry che viaggia con Eowyn sullo stesso cavallo. Lo scontro tra i due eserciti è terribile: Theoden viene ucciso, Eowyn si scontra con il capitano dei Nazgul, che viene prima colpito da Merry e poi ucciso dalla donna, anch'essa ferita gravemente.

La vittoria è data solo da Aragorn che è riuscito a radunare un grande esercito dopo essere passato per una via misteriosa: il sentiero dei morti. Lì ha ricevuto l'aiuto da parte degli spiriti di combattenti defunti grazie ai quali ha sconfitto un altro grande esercito di Sauron che stava per attaccare la città di Gondor. La battaglia è vinta, ma le forze che l'Oscurato Sire può mettere in campo sono immense. Viene deciso di creare un esercito di 7.000 uomini per andare all'ingresso principale di Mordor e distogliere l'attenzione di Sauron dal proprio territorio, in modo da rendere più agevole la missione di Frodo. L'esercito, guidato da Aragorn e Gandalf, si reca al cancello principale della terra di Mordor dove scatta la trappola di Sauron: decine di migliaia di uomini, orchi, trolls si scagliano contro gli uomini di Aragorn. I Nazgul alati si scontrano contro gli uomini di Gondor.

L'azione si sposta nuovamente sulla torre di Minas Morgul. Sam vede fuggire uno degli orchi dalla torre. All'interno, si è verificato infatti un combattimento furioso di essi; oggetto del contendere la maglia di mithril, un materiale più resistente dell'acciaio e più prezioso dell'oro, donato a Frodo, all'inizio del viaggio, dallo zio Bilbo. Sam entra nella torre, recupera Frodo, che si sta riprendendo e scappa, riuscendo a sfuggire all'inseguimento.

Inizia l'ultima marcia verso Monte Fato. Ma l'Anello, via via che si avvicina al luogo in cui fu forgiato, diventa sempre più difficile da portare: esso vuole tornare dal suo padrone Sauron.

Giunti sul monte, Frodo si accorge di essere diventato schiavo dell'Anello e di non essere in grado di gettarlo nella bocca del vulcano. Gollum, tuttavia, che non ha mai smesso di seguirli, attacca Frodo che, per scappare, si infila l'Anello. A quel punto Sauron si rende conto della presenza dell'hobbit e lancia i Nazgul alla caccia; Gollum stacca con un morso il dito della mano in cui Frodo porta l'anello, ma, così facendo, scivola e precipita nel vulcano. L'Anello viene distrutto e con lui Sauron e i Nazgul. Frodo e Sam verranno salvati dalle aquile condotte da Gandalf.

Le avventure degli hobbit non sono finite. Prima assistono al matrimonio di Aragorn, diventato re di Gondor, con Arwen e poi tornano a casa. Ma lì, scopriranno che le cose sono cambiate: Saruman e Vermilinguo si sono impadroniti della Contea.

Gli hobbit organizzano un piccolo esercito di connazionali, affrontano Saruman e i suoi uomini e lo uccidono. La pace torna sulla Contea. Frodo, però, soffre ancora per le ferite subite durante la guerra dell'Anello. Per questo motivo decide di partire per sempre andando con una nave elfica al di là del mare.

### **Le appendici**

Le appendici non sono indispensabili per la comprensione del romanzo, ma forniscono al lettore interessanti informazioni, notizie culturali, curiosità e qualche “indizio” sull'evolversi dei fatti dopo la fine scritta nel libro sesto.<sup>17</sup>

L'appendice A, intitolata *Annali di Re e governatori*, permette di riempire alcune lacune sulle genti che abitavano la Terra di Mezzo ovvero Numenoreani e i loro discendenti; particolare attenzione merita il V paragrafo che narra la storia d'amore tra Aragorn e Arwen. Nella seconda parte di questa appendice è raccontata la storia della casata di Elrond, e nella terza quella del popolo di Durin

L'appendice B è stata scritta, per una migliore comprensione da parte del lettore sul calcolo degli anni, attraverso il confronto con la cronologia occidentale.

Gli alberi genealogici sono i protagonisti dell'appendice C, la quale rivela tutti i legami di parentela presenti nelle famiglie Baggins, Tuc, Brandibuck e dei Samwise.

L'appendice D spiega il calendario della contea.

L'appendice E è dedicata interamente alla scrittura e alla pronuncia di parole e nomi.

Infine, le notizie etnografiche e linguistiche vengono magistralmente narrate nell'ultima appendice, la F.

---

<sup>17</sup>Grazie alle appendici si potrà avere un chiaro quadro di quello che è accaduto dopo la distruzione dell'Anello; si è scoperto, infatti, che Sam è diventato ben sette volte sindaco della Contea e che, forse, dopo la morte della moglie, si sia recato verso i Porti Grigi per raggiungere Frodo. Inoltre, da quanto scritto, emerge la possibilità che Legolas sia partito con Gimli oltre il mare in nome della loro grande amicizia.

Tra le “rivelazioni” più tristi, ci è dato sapere che Aragorn morirà assistito da Arwen, la quale abbandonerà Minas Tirith per far ritorno nella Terra di Lòrien, dove dimorerà solo fino alla fine dei suoi giorni.

### 1.5.3. Analisi, linguaggio e stile: l'importanza della filologia.

La scrittura de *Il Signore degli Anelli* non può figurare come una lineare e ferma storia che è stata facilmente concepita da una “mente superiore”. Tolkien, infatti, lasciò evolvere e sviluppare i fatti con il procedere della narrazione, incontrando non pochi momenti di sconforto. L'opera può essere vista come una esplorazione personale, da parte dell'autore, dei suoi interessi per la filologia, le storie di fate e la mitologia sia norrena che celtica.

Tolkien, durante la stesura del libro, abbondò nei dettagli e nei particolari creando una vera e propria mitologia per la sua Terra di Mezzo, caratterizzata da genealogie dei personaggi, linguaggi dei vari popoli, tradizioni, culti, calendari e storie che vanno spesso al di là della narrazione dei vari libri, diventando fine a se stessi.<sup>18</sup> Lo scrittore fece in modo di presentare la sua opera, non come invenzione di suo pugno, bensì come fatti scritti dagli hobbit ne *Il Libro Rosso dei Confini Occidentali*, tradotto, in un secondo momento, da Tolkien stesso e quindi pubblicato come documento inedito. Come spiega nell'appendice F, egli tradusse ciò che era in lingua comune, ed anglicizzò i nomi, comportandosi sempre come un narratore in terza persona, onnisciente e non importuno, che ben più di una volta marcia dietro la narrazione in prima persona fornita dai personaggi, o dalle loro retrospezioni.

Una spiegazione a tutto questo è data dal fatto che l'autore abbia sempre avvertito la mancanza di una vera raccolta di leggende inglesi; infatti, secondo Tolkien, l'invasione normanna del 1066 e la Rivoluzione Industriale furono una vera tragedia per le tradizioni, la lingua e la letteratura inglese. Con questa opera, egli tentò di colmare questa lacuna, creando una mitologia per l'Inghilterra.

Per l'effettiva struttura del romanzo, Tolkien si affidò alla composizione ad anello di Omero, ma anche a quella di altri scrittori e poeti dei secoli successivi, come Wagner. Una narrazione generale principale è sospesa per focalizzarsi su di una singola persona o articolo, come, ad esempio, nel primo libro, dove l'incontro tra Frodo e Gandalf (narrazione principale) è interrotto dalla storia dell'Anello (focalizzazione su un particolare).

Anche l'intero sviluppo della trama è circolare: scomparsa e ricomparsa di personaggi (Gandalf), e scostamento del *focus* da Frodo e Sam agli altri. Prestando inoltre

---

<sup>18</sup> Tutto questo è narrato nelle appendici dell'opera *Il Signore degli Anelli*.

attenzione ai percorsi dei personaggi, lo schema tipo “andata e ritorno” è altrettanto evidente: il punto di partenza, la Contea, è il luogo conclusivo, Gran Burrone è visitato in entrambi i viaggi di andata e ritorno, ed il punto più estremo (in ambedue i sensi), Monte Fato, è anche il punto di svolta geografico.

Lo sviluppo di trama e tensione si adatta a tale schema, con azione crescente nei primi quattro libri, una posticipazione nel libro cinque, che non menziona affatto Frodo, ed una risoluzione nel libro sei, con l’arrivo delle aquile e la partenza per i Porti Grigi.

Il romanzo è ricco di *entrelacements*<sup>19</sup>, ovvero connessioni incrociate, solo in seguito ovvie: ad esempio, la voce che Frodo ode su Amon Hen è quella di Gandalf, ma ciò non può essere noto al lettore inizialmente; un altro esempio è il cadavere di Boromir alla deriva lungo l’Anduin, visto da Faramir, ma ignoto a Frodo e Sam.

La combinazione di tutti questi metodi di strutturazione crea una tensione che rischierebbe di perdersi se la narrazione non fosse così complessa, e pilota l’attenzione del lettore nel susseguirsi delle pagine.<sup>20</sup>

Vi è inoltre un corpus di proverbi<sup>21</sup>, sparsi per tutto il libro, che aggiunge peso alle implicazioni dell’intreccio. Questi riferimenti e queste allusioni tengono unita la storia, o meglio, dimostrano che l’autore tiene la storia sotto controllo e sono significativi per qualsiasi lettore che abbia compreso tutta la trama.

*Il Signore degli Anelli* contiene vari livelli di retorica e stile. L’opera doveva essere stampata in parecchie copie per raggiungere un pubblico esteso e anonimo, quindi, Tolkien tralasciò la narrazione con stile elevato che aveva usato in opere precedenti, facendo sì che, in questo libro, il linguaggio fosse nobilitato dalle azioni che caratterizzano le vicende a partire dall’abbandono della Contea. Prima di questo momento, infatti, il libro dimostra di essere il naturale seguito di *Lo Hobbit*, presentando quegli espedienti stilistici atti a creare un racconto per bambini.

---

<sup>19</sup> Esso è un intreccio apparentemente causale che può essere paragonato a quello usato nell’opera shakespeariana *Sogno di una notte di mezza estate*; Gandalf, Saruman e Barbalbero vagano per la foresta di Fangorn ricordando le coppie di innamorati nell’opera di Shakespeare, le cui strade sono confuse e incrociate da esseri fatati quali Puck, Oberon e Titania.

<sup>20</sup> Altri esempi: i Nazgul incombono su tutta la storia, Frodo e Sam sentono tre volte la loro presenza mentre viaggiano per le Paludi Morte. Può apparire un caso, in realtà è possibile indovinare tutte e tre le volte cosa queste creature demoniache stessero facendo. Il primo tornava dopo aver atteso invano un orco, il secondo indagava su Rohan e Saruman, mentre il terzo si dirigeva verso Isengard.

<sup>21</sup> La maggior parte dei proverbi citati sono veri, essi hanno il compito di creare collegamenti tra l’esperienza interna e quella esterna alla storia.

Lo scritto è ricco di arcaismi<sup>22</sup>, ovvero antiche forme per vocaboli comuni, che, però, risultano spesso in contrasto con altre parole più moderne; queste dissonanze non contribuiscono a creare unità all'interno della narrazione, quindi, essa non porta al conseguimento di conformità di stile e di linguaggio.

Nel libro troviamo una serie di linguaggi differenti che cercano di descrivere le caratteristiche dei vari personaggi che lo “popolano”; l'autore vuole allineare la parlata dei personaggi al loro sottofondo culturale. Tolkien non fece altro che collegare espressione e scelta dei vocaboli al modo di pensare del personaggio: orchi e vagabondi usano discorsi semplici e crudi, gli alti elfi parlano solennemente e con tono elegiaco; i loro poemi dal ritmo melodico esprimono la dignità e solennità della loro razza. I Rohirrim assomigliano agli anglosassoni nei loro toni melodicamente rimati e eroici; i loro canti e le loro rime assomigliano all'antica poesia anglosassone e all'Antica Norrena.<sup>23</sup>

Toni medi ed una certa letizia sono presenti negli hobbit che hanno versi ridanciani, e “filastrocche” umoristiche.

Quanto scritto sopra mostra il grande interesse che Tolkien nutriva nei confronti della filologia, non intesa “semplicemente” come “scienza che studia la lingua e la letteratura di un popolo o di un gruppo di popoli deducendola da testi scritti”<sup>24</sup>, bensì considerata come una vera e propria arte.

Suono e tono di certi linguaggi ed opere fecero innamorare Tolkien. Fu il caso del gotico, del finnico, dal quale deriva il suo inventato linguaggio elfico *Quenya*, e del gallese, il quale ispirò il suo linguaggio *Sindarin*. Linguaggi e singoli vocaboli lo ispirarono per la sua narrativa, quindi, tentò di introdurre il mondo delle parole, che apprezzava tanto, sia entro un contesto mitologico, che entro un'ambientazione storica.

In principio si fece creatore di parole-linguaggi e in seguito vi plasmò il mondo intorno.

La profondità dell'opera è principalmente conseguita dai nomi che danno contributo a persone ed oggetti, così l'intera sua narrativa pare edificata sulle parole, sull'etimologia e la filologia.

---

<sup>22</sup> Per esempio nella versione originale inglese i termini: “hither”, “thither” e “whither” oppure “nigh”, “naught” e “aught”. O arcaiche espressioni: “to be loath to”, invece che “reluctant”.

<sup>23</sup> Questi poemi sono in rima melodica, con gli eroici ideali e la furia del loro popolo espressa nei loro canti, ma ve ne sono di paralleli alla Edda Poetica: il grido di battaglia di re Theoden mentre carica ricorda chiaramente un rigo nel *Voluspà*, imitandolo sia nel ritmo che nel significato.

<sup>24</sup> Miro Dogliotti e Luigi Rosiello (a cura di), *Lo Zingarelli*, Bologna, Zanichelli, 1998.

#### 1.5.4. Le tematiche.

Una delle tematiche più ricorrenti che balena in buona parte dell'opera è quella dell'identità fra uomo e natura<sup>25</sup>. Tolkien creò la Terra di Mezzo prima ancora di avere una storia da ambientarvi, e, come sostiene Tom Shippey “[...] ad ogni ritardo o cedimento dell'ispirazione, egli ritornava alla mappa e al paesaggio.”<sup>26</sup>

In tutta la sua opera è evidente un interesse ossessivo per le piante e per il paesaggio naturale, per l'erba pipa e l'*athelas*<sup>27</sup>, per gli alberi di agrifoglio che determinano i confini di una antica terra chiamata Eregion, per le immagini di valli ombrose e di sorgenti, di salici, di macchie di felci e di grovigli di rovi dove gli hobbit possono nascondersi. Questa identità si manifesta in maniera evidente nel personaggio di Fangorn; tale nome identifica sia un personaggio sia una foresta, e proprio questa figura, più di chiunque altra, si fa portavoce in maniera molto decisa della totale identità del nome con il nominante. In un certo senso i personaggi non umani de *Il Signore degli Anelli* sono addirittura oggetti naturali. Quando Fangorn appare per la prima volta a Merry e Pipino, questi lo considerano solo un “vecchio ceppo d'albero con due solitari rami contorti: sembrava quasi l'immagine di un vecchietto nodoso abbagliato dalla luce del mattino”<sup>28</sup>. Gandalf, parlando della sua lotta con il Balrog, si domanda cosa avrebbero visto eventuali osservatori estranei, solo tuoni e fulmini probabilmente: “Udirono tuoni e videro lampi e fulmini sul Celebdil e ricadere in una pioggia di lingue di fuoco. Non basta forse questo?”<sup>29</sup>

Quanto agli elfi, a Elrond e a Gandalf, come sarebbero apparsi ai mortali? Tolkien risponde sostenendo che qualche solitario viaggiatore avrebbe potuto vedere o sentire ben poco, gli sarebbe parso di scorgere solo figure grigie scolpite nella pietra, immobili perché essi si sarebbero letti l'uno nella mente dell'altro. Significativa è la battuta che

---

<sup>25</sup> Gli ambientalisti trovano grandi fonti di ispirazione nella presenza e nella forza irresistibile della natura, che si manifesta sia nella potenza incontrollabile degli elementi (i quali influenzano il comportamento dei personaggi e lo svolgimento della trama), sia in particolari minori, ma altrettanto importanti per il racconto, quali le erbe officinali, la soffice terra magica donata da Galadriel a Sam e il fiorellino di nome Elanor.

<sup>26</sup> Tom Shippey, *The Road to Middle-earth*, London, HarperCollins Publishers, 2005 (Traduzione italiana a cura di AA.VV., *J.R.R. Tolkien: la via per la Terra di Mezzo*, Genova, Marietti, 2005).

<sup>27</sup> Pianta medicinale chiamata anche foglia di re che cresce solo dove vivevano gli Uomini dell'Ovest. Dotata di grande poteri di guarigione, può essere utilizzata solo dai Re di Numenor o dai loro discendenti.

<sup>28</sup> John Ronald Reuel Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 567).

<sup>29</sup> *Ivi*, p. 750.

Sam Gamgee dice a proposito di questa alta razza che vive a Lothlórien: “E’ difficile dire se siano stati loro a creare la terra o viceversa”<sup>30</sup>.

Una delle altre tematiche principali, se non la più importante, è quella che riguarda l’Anello e il suo potere; esso fa scattare la molla dell’azione della storia. Il fatto più evidente che si può osservare riguardo all’Anello è che la sua stessa concezione è fortemente moderna. Nel capitolo *L’Ombra del passato*, Gandalf ne parla abbondantemente, riassumendo il suo lungo discorso, possiamo estrapolare tre informazioni: l’Anello è potentissimo, sia nelle mani giuste che in quelle sbagliate, esso è pericoloso e, alla fine, si rivela fatale per tutti i suoi possessori, è come se nessuno fosse adatto a indossarlo, non lo si può lasciare semplicemente inutilizzato o accantonarlo, ma deve essere distrutto e questo può avvenire solo nel suo luogo d’origine, l’Orodruin, il Monte Fato. Queste considerazioni reggono l’intera storia e vengono accettate come verità da tutti i personaggi, di conseguenza, solamente una mente ottusa potrebbe evitare di pensare che “il potere corrompe, e il potere assoluto corrompe in maniera assoluta”<sup>31</sup>. Tale massima è il nucleo de *Il Signore degli Anelli* e, fin dall’inizio, è rinforzata da tutto quello che Gandalf dice sul modo in cui i portatori dell’Anello svaniscono:

Un mortale, caro Frodo, che possiede uno dei grande Anelli, non muore, ma non cresce e non arricchisce la propria vita: continua semplicemente fin quando ogni singolo minuto è stanchezza e esaurimento. E se adopera spesso l’Anello per rendersi invisibile, sbiadisce: infine diventa permanentemente invisibile e cammina nel crepuscolo sorvegliato dall’oscuro potere che governa gli Anelli.[...] sì, presto o tardi [...], l’oscuro potere lo divorerà<sup>32</sup>.

O su come essi siano, malgrado la loro forza e le loro buone intenzioni, posseduti e divorati dal potere dell’Anello. Elrond, il mezz’elfo, arriva persino a dire che lo stesso desiderio di esso corrompe il cuore. Gollum è infatti presentato come un vero e proprio schiavo dell’Anello, qualcuno a cui è rimasta solo qualche fuggevole traccia di libero arbitrio. Boromir testimonia la validità delle tesi di Elrond: il giovane non tocca mai l’Anello, ma il desiderio di impossessarsene lo spinge ad un atto di violenza.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> *Ivi*, p. 507.

<sup>31</sup> L. Creighton, *The Life and Letters of Mandell Creighton*, London, Longmans Green & Co., 1904, vol. I, p. 372.

<sup>32</sup> J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 78).

<sup>33</sup> Boromir tenta di impadronirsi dell’Anello con la violenza in un momento in cui Frodo è solo su di un colle. Ovviamente le sue motivazioni iniziali sono il patriottismo e l’amore verso Gondor, ma quando

Il potere dell'Unico Anello è capito veramente solo nel momento in cui Gandalf e Dama Galadriel lo rifiutano. Entrambi i personaggi, se ne entrassero in possesso, non sarebbero in grado di perseguire il bene e verrebbero corrotti dal male di cui l'Anello è intriso.

Gandalf, in merito a quando detto, afferma: “No! Con quel potere il mio diventerebbe troppo grande e troppo terribile. E su di me l'Anello acquisterebbe un potere ancor più spaventoso e diabolico.”<sup>34</sup> Continua dicendo: “Non mi tentare! Non desidero eguagliare l'Oscuro Signore. [...] non oso prenderlo, nemmeno per custodirlo, il desiderio sarebbe troppo irresistibile per le mie forze.”<sup>35</sup>

Tolkien percepì certamente la modernità delle sue iniziali affermazioni relative al potere del gioiello, ma, procedendo nella lettura, pare che presenti una serie di regole che poi osserverà solo in parte, riservandosi, in un certo senso il diritto a eccezioni.

Il problema deriva infatti dall'apparente immunità di tanti altri personaggi all'Anello.

Frodo è a contatto costante con il monile, ma mostra ben pochi segni di corruzione; egli subisce ogni sorta di prove per sbarazzarsene, e, infine, quando cede al suo potere maligno, l'Anello gli viene quasi immediatamente sottratto da Gollum, che gli stacca con un morso il dito in cui esso era infilato.

Sam prende l'Anello, ma lo restituisce con un ritardo solo momentaneo, Merry e Pipino non dimostrano alcun interesse per esso, la medesima indifferenza è tenuta da Aragorn, Legolas e Gimli, infine Faramir, fratello di Boromir, capisce di avere l'Anello in suo potere, ma rifiuta di impossessarsene, senza alcun segno di turbamento.

La contraddizione appena menzionata può essere chiarita con un'unica parola, anche se essa non compare ne *Il Signore degli Anelli*: l'Anello provoca dipendenza. E', quindi, facile associare la figura di Gollum a quella di un tossicodipendente che desidera disperatamente “bucarsi”, pur sapendo che questo lo ucciderà. Per questo motivo Gandalf consiglia a Frodo di non usare l'Anello (l'uso provoca dipendenza); Bilbo, Frodo e Sam sopravvivono malgrado lo abbiano usato (la dipendenza allo stadio iniziale è curabile); Boromir riesce a non caderne vittima (una persona saggia è in grado

---

questo lo spinge ad esaltare la forza necessaria per la difesa, la nostra esperienza moderna della dittatura ci insegna che la cosa non si fermerebbe lì.

<sup>34</sup> J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 96).

<sup>35</sup> *Ivi*, p. 97

di soffocare il desiderio di diventare dipendente, anche se nessuna saggezza riuscirà mai a soffocare una lunga dipendenza).

Frodo vuole davvero distruggere l'Anello, ma non ha la forza per farlo, perciò l'intervento violento di Gollum è provvidenziale. Un tossicodipendente può essere curato con l'uso della forza, anche se la sua collaborazione è necessaria. Tuttavia non va dimenticato che la dipendenza è fisica, mentre il vizio è morale, di conseguenza poco è attuabile se la morale è precedentemente corrotta.<sup>36</sup>

All'interno del libro *Il Signore degli Anelli* avviene il tentativo di conciliare due visioni del Male (terza tematica presente dell'opera) in apparente contrapposizione tra loro.

Una di esse è quella derivata dalla visione cristiana, di cui parla Sant'Agostino e la dottrina cattolica e protestante, ma che è trattata in maniera completa da un autore antico: Boezio<sup>37</sup>. Egli sostiene che il Male non esiste, esso è l'assenza di bene, di conseguenza da solo non può creare perché esso stesso non ha avuto creazione.

Opinioni del genere sono fortemente presenti nel libro di Tolkien; infatti, a Mordor, Frodo afferma che l'Ombra (personificazione del Male) possa solo imitare, ma che da sola non sia in grado di creare nulla di nuovo. Fangorn ha già avvalorato tale opinione sostenendo che i trolls non sono altro che pessime imitazioni degli ent, fatte dal nemico all'epoca della grande oscurità, così come gli orchi sono una cattiva imitazione degli elfi.

L'altra visione del Male è tratta dal pensiero occidentale basato su di una ferrea tradizione. Secondo quest'ultima interpretazione il Male è reale e non è semplicemente un'assenza; è possibile resistervi, e il non resistervi è un'omissione al proprio dovere.<sup>38</sup>

Tolkien presenta questo dualismo filosofico attraverso l'Anello, anche se è possibile individuare delle incoerenze di fondo. Prima di tutto l'Anello non è totalmente passivo, egli "brama", infatti, di tornare nelle mani di Sauron, e per questo "tradisce" Isildur provocandone la morte; in un'altra occasione "abbandona" Gollum e "tradisce" Frodo al Puledro Impennato quando gli si infila al dito, rivelando così la sua presenza ai sensi acuti dei Nazgul.

---

<sup>36</sup> Frodo si salverà perché la sua morale lo ha sempre, o quasi, guidato verso il bene, l'influsso malefico non gli ha mai fatto compiere azioni terribili, mentre Gollum, probabilmente animo più debole, si è lasciato sopraffare dall'Anello, compiendo omicidi, e azioni nefande.

<sup>37</sup> Il suo pensiero è presente ne il *De Consolatione Philosophiae*, un breve trattato scritto intorno al 522-525 d.c.

<sup>38</sup> Tale pensiero tende al Manicheismo, l'eresia secondo la quale il Bene e il Male sono uguali e opposti e l'universo è un campo di battaglia.

Malgrado questo, però, rimane un oggetto che non si può muovere da solo o salvarsi dalla distruzione, ma che deve agire tramite i suoi possessori.<sup>39</sup> Queste due visioni dell'Anello, una creatura senziente, oppure un amplificatore psichico, corrispondono, rispettivamente, alla visione "eroica" del Male come qualcosa di esterno al quale si deve resistere e all'opinione di Boezio per cui il male è essenzialmente interno, quindi psicologico e negativo.

L'incertezza sulla natura del Male domina l'intera struttura de *Il Signore degli Anelli*.

Tutti i personaggi potrebbero prendere le loro decisioni molto più facilmente se il male fosse decisamente boeziano o manicheo. Per esempio, se il male fosse solo assenza di bene (Male boeziano), allora l'Anello sarebbe solo un amplificatore psichico: esso non tradirebbe i suoi possessori, i quali non dovrebbero fare altro che allontanarsene e coltivare pensieri benefici.

Al contrario, se il Male fosse solo un potere esterno pieno d'odio senza echi nei cuori dei buoni (Male manicheo), chiunque avrebbe potuto portare l'Anello sul Monte Fato, perché l'unico pericolo dal quale ci si sarebbe dovuti difendere sarebbe stato il nemico, non gli amici o se stessi. Ciò dimostra quanto la natura dell'Anello sia essenziale per la storia, e che, il prevalere di una visione piuttosto che un'altra avrebbe potuto determinare finali completamente differenti.

La parola che per Tolkien esprimeva l'immagine del Male era "ombra".<sup>40</sup> Le ombre sono assenza di luce, quindi non esistono in se stesse, ma sono comunque visibili: questa è esattamente la concezione tolkieniana del Male. Per questo motivo Mordor è la Terra Nera, dove stanno le ombre. Gandalf cade nell'ombra, lo stregone sostiene che se l'esercito di Gondor perderà, molte terre passeranno sotto il dominio dell'ombra. Talvolta l'Ombra diventa una personificazione di Sauron, talvolta, invece, non sembra altro che nubi e oscurità. Dopo la partenza di Balin, sui nani scende un'ombra di inquietudine. In queste affermazioni emerge la forza di Tolkien; egli aveva idee spesso paradossali dalle profonde radici intellettuali, ma che, contemporaneamente, facevano appello a cose semplici e all'esperienza quotidiana.

---

<sup>39</sup> Probabilmente individuandone le debolezze: la ossessività di Bilbo, la paura in Frodo, il patriottismo in Boromir, la pietà in Gandalf.

<sup>40</sup> Può darsi che Tolkien, nel pensare al concetto di Ombra come Male, si sia ispirato al significato che questa parola ha nell'opera *Beowulf*, dove con il termine sopraccitato si indicava la Morte e la consegna definitiva alle forze del Male.

La seconda parola che l'autore utilizza per esprimere il concetto di ambiguità del Male è "spettro". Con questo termine si indicano i fantasmi e le persone morte, ma anche apparizioni spettrali di esseri viventi. Si può dedurre che gli spettri possano essere morti o vivi, e che, quindi, questa parola presenti una certa contraddizione, così come la duplice concezione del Male nel libro.

Il capo degli spettri dell'Anello è "non morto", mentre tutti gli altri spettri paiono allo stesso tempo presenze immateriali e assenze immateriali: sotto i loro mantelli non vi è nulla di visibile, eppure essi impugnano armi, cavalcano cavalli, vengono feriti da lame e possono essere travolti da una piena.

La quarta tematica individuata ne *Il Signore degli Anelli* è l'immagine del Bene, altrettanto complessa rispetto a quella del Male, anche se spesso il potere benefico pare più debole e molto più limitato di quello malefico. Il personaggio che rappresenta maggiormente questo valore è lo stregone Gandalf; grazie a *Il Silmarillion* si viene a sapere che egli è un Maia, una creatura spirituale in forma umana inviata per soccorrere l'umanità: in termini contemporanei potremmo definirlo un angelo.

Tuttavia, nel corso dell'azione, Gandalf non ha mai l'aspetto di un angelo, o almeno non di quello che si ritrova nella comune iconografia. Prima di tutto ha un carattere brusco e impaziente ed è anche capace di provare dubbio<sup>41</sup>, ansia, stanchezza e paura. Egli non offre nessuna garanzia, ma raccomanda sempre di non pensare a certe cose: "Ma non lasciamo che i nostri cuori si turbino immaginando quello che la loro mite lealtà avrebbe potuto subire nella Torre Oscura".<sup>42</sup>

Lo stregone, più volte, dice di essere stato spinto a fare una certa cosa dal "caso"; tale termine, dunque, si carica di pesanti significati diventando la personificazione seconda delle forze del Bene. Il vocabolo "caso" è molto spesso sostituito dalla parola "fortuna"; essa si offre agli abitanti della Terra di Mezzo che possono decidere di risponderle, oppure voltarle le spalle, ma, in questo caso, ne dovranno subire le conseguenze. La fortuna è, quindi, un intreccio di provvidenza e di libero arbitrio. Male e Bene agiscono come poteri esterni, filtrati dalla volontà, o libero arbitrio, del personaggio vivente, ma si è più consapevoli del primo, rispetto al secondo: Mordor e l'Ombra sono sempre più vicini, mentre la sicurezza di una buona riuscita della missione è sempre messa in

---

<sup>41</sup> Gandalf si dice dubbioso nello scegliere i giusti percorsi e sentieri per attraversare Moria.

<sup>42</sup> J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. )

discussione. Tutta la storia della Terra di Mezzo sembra dimostrare che il Bene può essere raggiunto solo a caro prezzo, mentre il male si riprende immediatamente. L'opera è piena di dolore; alla fine della storia, Frodo non è in buona salute, né trionfante e neppure felice, è l'esempio del fallimento del Bene. La sconfitta viene accettata da Gandalf e da Galadriel che l'ha combattuta per le ere del mondo.

Ma perché si parla di sconfitta?

La distruzione dell'Anello significherà la perdita del potere da parte di tutti gli altri anelli elfici, ciò significherà dire la morte certa di Lóthlorien e la riduzione degli elfi. Insieme a loro se ne andranno anche gli ent e i nani e, quindi, tutto il mondo immaginario della Terra di Mezzo. La modernità e il dominio degli Uomini prenderanno il sopravvento.

Di questo grande mutamento sarà, in primo luogo, vittima la bellezza che scomparirà dalla Terra di Mezzo: il male provocato da Sauron non verrà mai totalmente sanato.

Infine, si parla di dolore perché i personaggi sono pienamente consapevoli della grande perdita a cui vanno incontro e tutti essi si portano dietro un carico di rimpianto non indifferente.

In questo sconforto generale prende vita la teoria del coraggio di Tolkien, altra importante tematica.

I personaggi della Terra di Mezzo dovevano possedere un coraggio assoluto, incontaminato dalla rabbia e dalla disperazione. Tolkien aveva bisogno di una nuova immagine del coraggio supremo, esso doveva essere gentile, ma non debole.

Il coraggio tolkieniano prese vita piano piano e, fin dal principio, fu incentrato sul riso e sull'allegria. Così troviamo Faramir privo di speranze di rivedere Frodo e, nonostante ciò, immagina entrambi seduti al sole che ridono del dolore in un futuro ignoto.

Tuttavia gli esempi più chiari di questa teoria si possono trovare tra gli hobbit. Il loro comportamento è ricalcato sul tradizionale senso inglese dell'umorismo di fronte alle avversità: Pipino trova e dona conforto guardando le bandiere che si stagliano nel cielo; Merry non si perde mai d'animo anche quando tutti intorno a lui sembrano dubbiosi. Sam, sulla strada di Mordor, sarà quello che darà l'esempio più significativo; di lui ci viene detto che, sin dall'inizio, non ha mai nutrito una reale speranza sul buon esito della faccenda, ma, poiché era un hobbit allegro, la speranza avrebbe resistito sino a quando sarebbe stato possibile rimandare la disperazione.

La migliore descrizione del nuovo modello di coraggio tolkieniano si trova, probabilmente, alla fine del quarto libro, nella parte intitolata *Le scale di Cirith Ungol*. In questo episodio, Sam e Frodo hanno poca speranza, ma riescono a pensare ad altri che, in futuro, forse, rideranno del dolore e, a questo pensiero, lo stesso portatore dell'Anello ride.

Non può non essere citato il tema del viaggio. Esso è diventato uno dei fondamentali topoi della letteratura. Il viaggio consiste in prove, ricerca, conquista e ritorno, inoltre, se correttamente condotto, dona saggezza e produce un cambiamento a volte straordinario.

Altre tematiche emergono dalla lettura, seppur di minor importanza rispetto alle maggiori di cui ho appena parlato; Tolkien pare aver scelto di introdurre nel libro alcuni temi che possono avvicinare la sua opera alla definizione di lavoro fondamentalmente religioso e cattolico. L'origine di questa influenza religiosa è da cercare nella sua infanzia e nella profonda fede che ha spinto sua madre ad abbandonare un credo protestante per abbracciarne uno cattolico.

Tra queste tematiche minori ricordiamo: la speranza, i popoli liberi sperano sempre di riuscire a liberarsi dal Male; si scopre che gli umili sono i grande vincitori, l'umiltà è un dono immenso che insieme all'amicizia dà a Sam la forza di sopportare situazioni di ogni tipo, pericolose, ingiuste e neppure legate a lui, bensì al suo padrone e migliore amico Frodo. L'amore occupa un piccolo spazio nelle vicende della guerra dell'Anello, ma esso viene magnificamente narrato da Tolkien attraverso la storia di Aragorn e Arwen, Eowyn e Faramir, Sam e Rosie, nonché nella leggenda di Beren e Luthien. Ne emerge un amore trasparente, nobile, puro e bello, un sentimento non legato esclusivamente alle semplici passioni.

La misericordia e la pietà vengono sapientemente dosati da Tolkien affinché, attraverso esse, sia possibile costruire un mondo di pace che si contrapponga al regno di Sauron, spietato e vendicativo.

Nel libro sono, infine, trattate la morte e la salvezza. La prima legata all'uomo come un dono di cui nessuno conosce la natura, ma che conduce al secondo aspetto, la salvezza, alla quale sono chiamati tutti gli esseri della Terra di Mezzo e per cui vale la pena lottare.

### 1.5.5. La simbologia: aspetti essenziali.

Tolkien tende a sottolineare l'importanza di non confondere allegoria con simbologia. Se *Il Signore degli Anelli* venisse considerata un'opera allegorica, avrebbe un unico significato, di conseguenza esso dovrebbe rimanere costante per tutta la durata del racconto.<sup>43</sup> Al contrario, un vasto simbolismo non impone un unico schema interpretativo, ma piuttosto offre varie forme di lettura. Tolkien stesso non ignorava una delle caratteristiche principali dei simboli: la loro dualità. Due significati diversi, spesso opposti, vengono racchiusi in un unico simbolo.

Qui di seguito prenderò in analisi alcuni dei numerosissimi simboli che maggiormente chiariranno il lavoro descritto nel secondo capitolo, facendo capire al lettore l'importanza intrinseca in alcuni ambienti apparentemente privi di retrospettive.

Devo sottolineare che il limite di questo paragrafo consisterà nella mancanza di un'analisi completa e dettagliata della simbologia tolkieniana de *Il Signore degli Anelli*, a mia difesa, però, sostengo che tale lavoro meriti un intero elaborato e non un paragrafo scritto per chiarire una successiva analisi di raccolta d'illustrazioni.

I simboli più significativi sono legati agli elementi naturali. Facendo riferimento a immagini quali la montagna (o il vulcano), la caverna (o il labirinto), l'albero, il bosco, il giardino o il cigno, si allude a elementi presenti agli uomini di ogni epoca e luogo.

La montagna evoca universalmente la sede della divinità, grazie alla sua verticalità che è relazionata alla visione del divino e delle potenze luminose. L'uomo si confronta con essa attraverso la scalata; nel caso dei personaggi del libro, tale azione si rivela fallimentare, in quanto la montagna è pervasa da un senso del sacro terribile e incontrollabile.

Il Caradhras è ostile e si oppone al loro passaggio, ciò è avvalorato dalle espressioni dei membri della compagnia.<sup>44</sup>

---

<sup>43</sup> Delineando un progetto dell'opera di Tolkien come allegoria, cosa che ribadisco egli non ha mai voluto che avvenisse, si potrebbe paragonare la guerra dell'Anello alla seconda guerra mondiale, in questo caso l'Anello raffigurerebbe la bomba atomica, Sauron le forze dell'Asse, i partecipanti al consiglio di Elrond gli alleati, Saruman l'unione Sovietica e i tradimenti rappresenterebbero il ruolo dei traditori anglo-americani e degli scienziati tedeschi nella creazione della bomba atomica sovietica. Questa è una allegoria vera e propria, ma non *Il Signore degli Anelli*.

<sup>44</sup> Dice Aragorn: "Vi sono molte cose malefiche ed ostili nel mondo, che nutrono poco amore per coloro che vanno su due gambe e che non sono tuttavia in lega con Sauron poiché hanno i loro propri scopi. Alcune sono sulla terra da più tempo di lui", continua Gimli "Il Caradhras era chiamato il Crudele, e godeva di una cattiva nomea anni ad anni addietro". J.R.R. Tolkien, *op. cit.*, p. 364. E' ancora il nano a dire: " Il Caradhras non ci ha perdonati, ha ancora neve da scaricarci addosso...". J.R.R. Tolkien, *op. cit.*, p. 366.

Il vulcano, caratterizzato dalla mancanza della vetta, simboleggia la sacralità a diretto contatto con il mondo, ma anche in questo caso, tale sede è manifestazione di un divino terribile, che distrugge.<sup>45</sup>

Dipendente dal simbolo della montagna è quello della caverna: la prima raffigurata con un triangolo dal vertice rivolto verso l'alto, la seconda caratterizzata da un triangolo con il vertice rivolto verso il basso. I due simboli uniti creeranno il "Sigillo di Salomone", emblema della conciliazione dei due opposti.

Ne *Il Signore degli Anelli* sono due i tipi di caverne dalla rilevante importanza: le antiche case degli hobbit, caratterizzate dal senso di accoglienza domestica e fatte su misura dei loro abitanti, e Moria, la caverna per eccellenza.

Una volta entrati a Moria, viene meno il simbolo della caverna e si accentua quello del labirinto. Infatti, questo ambiente si snoda in una miriade di stanze, costruite in epoche remote dai nani.

Il simbolo della caverna è strettamente associato al cuore, di conseguenza non può che apparire evidente il nesso tra l'enorme caverna, in cui la compagnia si muove, e il lontano eco di tamburi, simile ad un battito cardiaco, che anticiperà l'assedio.<sup>46</sup>

Un altro simbolo può essere scorto in Lòrien. Esso rappresenta il giardino per eccellenza, delizioso e meraviglioso, una sorta di alter ego del Paradiso Terrestre biblico. L'albero in sé, che del giardino costituisce l'elemento essenziale, ha in Tolkien prevalenti caratteristiche positive (E' luminoso ne *Il Silmarillion*, simbolo regale in Minas Tirith e simbolo di arcaicità ne *Il Signore degli Anelli*), ma il bosco, altra forma di manifestazione del simbolo dell'albero, è caricato di un significato duplice: da una parte incontriamo boschi rassicuranti, dove il padrone di casa conosce perfettamente l'ambiente circostante, è il caso di Tom Bombadil; dall'altra si attraversano boschi oscuri e tenebrosi, come Bosco Atrò. Esso rappresenta il concetto di paesaggio boschivo secondo l'immaginario europeo medioevale, ovvero luogo dove avvengono arcani incontri con pericolose presenze e fatate entità.

Un ultimo simbolo naturale molto significativo è il cigno<sup>47</sup>. Esso non è solo il segno della purezza originaria, ma rimanda anche alla sua remota antichità iperborea. E il

---

<sup>45</sup> Monte Fato è il luogo dove tutto avrà fine e un nuovo inizio, l'Anello verrà distrutto, ma con esso anche molto del mondo della Terra di Mezzo all'interno della quale si svilupperanno nuove forme di vita, governo, città e molto altro. Quindi, abbiamo sia una morte che una rinascita.

<sup>46</sup> La compagnia dell'Anello è colta da un imboscata di orchetti che a migliaia li attaccano negli abissi di Moria, il loro arrivo è preceduto da un continuo suono di tamburi che aumenta pian piano di intensità.

rivolgere a tale antica origine lo sguardo è il grande messaggio dell'opera simbolica tolkieniana.

Credo sia importante ricordare al lettore che Tolkien fosse fermamente convinto nel sostenere che non sarebbe stato necessario fornire significati interni alle vicende narrate nel suo libro e che egli avrebbe preferito, quindi, che non venissero spiegati, neppure da lui in persona.

### **1.5.6. La mappa della Terra di Mezzo.**

John Ronald Reuel Tolkien, oltre a regalarci una storia tra le più belle del ventesimo secolo, ha inventato e raffigurato un luogo: la Terra di Mezzo. Tutti i suoi libri, da *Lo Hobbit* a *Il Silmarillion* e lo stesso *Il Signore degli Anelli*, traggono il loro significato dalla storia di Arda (l'intero mondo creato) e la Terra di Mezzo.

Comprendere la natura di quest'ultima è assolutamente indispensabile per chiunque voglia accedere all'opera tolkieniana; così come apprenderne la geografia è essenziale per meglio gustare le trame degli avvenimenti che in essa si succedono.

Il suo nome deriva dal termine medio-inglese *middelerde* (o *erthe*), modificazione del termine dell'antico inglese *middangeard*: il nome per le terre abitate dagli uomini "in mezzo ai mari".

Benché l'autore non abbia voluto far coincidere la morfologia delle montagne e la dislocazione delle terre con le ipotesi dei geologi, questa storia si svolge sul nostro pianeta, la Terra, in una certa epoca del Vecchio Continente.<sup>48</sup>

La Terra di Mezzo non è dunque né L'Isola che non c'è di Peter Pan, né il mondo descritto da Michael Ende ne *La Storia Infinita*, bensì è il nostro mondo raccontato in maniera coerente e plausibile, così come avrebbe potuto essere in un'epoca immaginaria.

---

<sup>47</sup> Nel mito greco e romano il cigno è animale iperboreo, sacro al dorico e al nordico Apollo; non a caso dalla Svezia alla Valcamonica si rinvengono incisioni raffiguranti il suo caratteristico collo.

<sup>48</sup> Tolkien, in una sua lettera, afferma: "[...] il teatro della mia storia è su questa terra, quella su cui ora viviamo, solo il periodo storico è immaginario. Vi sono tutte le caratteristiche del nostro mondo (almeno per gli abitanti dell'Europa nord-occidentale), così, naturalmente, appare familiare, anche se un po' nobilitato dalla distanza temporale." Carpenter & Tolkien (a cura di), *Letters of J.R.R. Tolkien*, London, Allen & Unwin, 1981 (Traduzione italiana a cura di Cristina De Grandis, *La realtà in trasparenza*, Milano, Bompiani, 2001, p. 249 e 270).

Essa, così come è descritta da Tolkien, si configura come una delle terre rappresentate negli antichi atlanti medioevali, dove lo spazio geografico è una esibizione esemplare della creazione, della volontà divina che in essa ha disposto anche i mezzi per attraversarla, e dove si cercano tracce del Creatore.

Per gli uomini medioevali il mondo era *liber e pictura*, scrittura per mano di Dio: l'immagine del mondo era prima di tutto immagine divina, trama di messaggi e segni da interpretare e decifrare. In un atlante del Medioevo è contenuto tutto il sapere, non solo quello geografico, ma anche quello storico, naturalistico, linguistico e liturgico. In esso troviamo tutto il bagaglio di conoscenze indispensabili all'uomo che si accinge ad affrontare l'avventura.

Ispirandosi alla Mappa di Hereford<sup>49</sup>, Tolkien diede vita alla propria immagine della Terra di Mezzo, sfondo e scenario per le gesta dei personaggi, ma anche luogo di simboli da cogliere (vedi paragrafo 1.5.5.).

Lo scrittore disegnò personalmente una mappa con caratteristiche antiche ovvero priva di legende indicanti le dimensioni<sup>50</sup> complessive, né la scala in base alla quale questo mondo è rappresentato.

Grazie al fatto che gli spostamenti dei personaggi della Compagnia dell'Anello avvenivano a piedi, così come per gli antichi viandanti del Medioevo, si è potuto disporre di informazioni dettagliate sulla geografia locale rispetto a quella d'insieme, Tolkien, infatti, si è molto spesso soffermato sulla descrizione dei luoghi che i protagonisti della vicenda attraversavano, facilitando così il difficile compito degli illustratori che hanno potuto, in questo modo, meglio ricostruire le ambientazioni.

In generale, la mappa ci comunica l'impressione di una natura che ancora predomina sull'uomo: scarsi sono gli insediamenti urbani, costituiti, per lo più, da piccoli villaggi.

Ad occidente si estende il Grande Mare, sul quale si affacciano coste basse e pianeggianti, più spesso sabbiose che rocciose. Poche sono le scogliere e pochi i porti. Nell'estremo oriente si situano i regni di Mordor e Rhûn, abitati, il primo dai servi di

---

<sup>49</sup> Uno dei più famosi esempi di atlante medioevale, considerata la più compiuta *imago mundi* dell'Età di Mezzo. Tale mappa venne dipinta in Inghilterra tra il 1276 e il 1283 da Richard di Haldingham, e riproduce il mondo allora conosciuto sulla base di nozioni storiche, bibliche, classiche e mitologiche.

<sup>50</sup> Tramite i numerosi racconti sulla Contea è possibile stimare una approssimativa dimensione di tale zona che si estendeva per circa centocinquanta miglia da est a ovest e per quasi cinquanta miglia da nord a sud.

Sauron, e il secondo da oscuri individui suoi alleati. Tali territori hanno risentito della malefica presenza dell’Oscuro Sire e, quindi, appaiono aridi e desolati.

Poco è narrato sulle notizie geografiche delle estremità settentrionali, che sembrano comunque terre pianeggianti, non particolarmente fertili, né molto popolate.

Due grandi catene montuose solcano la terra: quella delle Montagne Nebbiose (Hithaeglim) che scendono sinuose da Angmar fino a Rohan, e quelle celebri di Ephel Duath (Monti dell’Ombra) che avvolgono a semicerchio Mordor. Si tratta generalmente di montagne aspre, rocciose, con pochi passi accessibili, ricoperte in inverno da neve abbondante, simili alle Alpi.

Il panorama della Contea è familiare, è, infatti, lo scenario più frequente osservabile in Inghilterra: rilievi del terreno morbidi e erbosi, chiamati *barrows*, o collinette coltivate.

Poche sono le pianure vere e proprie, tra le quali spiccano la fertile Rohan, Dunland e Dagorlad.

Nelle zone a maggior densità di vegetazione, nelle foreste fitte come quelle che un tempo ricoprivano gran parte dell’Europa nord-occidentale, nelle vallate strette e nascoste e ricche dei acque, vivevano appartati gli elfi.

Altro ancora si può vedere: paludi, laghi, fiumi, strade che attraversano località poco sicure, tanto da indurre i viaggianti a preferire sentieri oscuri o guadi al posto di ponti.

Qui di seguito indicherò un elenco di alcuni luoghi “notevoli” che si ritrovano nella mappa della Terra di Mezzo, al fine di orientare lo sguardo, ma soprattutto la memoria del lettore, che in questo modo potrà collegare ai nomi delle località gli avvenimenti, i personaggi e quanto vorrà.

**Anduin**                    principale corso d’acqua della Terra di Mezzo. Vi cadde e si perse l’Anello che Isildur tagliò via dal dito di Saruman.

**Barad-dur**                la fortezza di Sauron, la più imponente costruzione fortificata della Terra di Mezzo.

**Bosco Atrato**            vasta foresta situata ad est del fiume Anduin.

**Brandivino**             fiume ambrato che costituisce uno dei confini naturali della Contea.

<b>Brea</b>	città abitata sia da uomini che da hobbit, importante centro di commerci. Qui si trova la taverna del Puledro Impennato, dove Frodo conobbe Aragorn.
<b>La Contea</b>	la patria degli hobbit. Aveva una struttura sociale di tipo rurale ed era amministrata da un sindaco.
<b>Edoras</b>	città di Rohan, appartenente ai re del Mark.
<b>Fangorn</b>	antica foresta ai confini meridionali delle Montagne Nebbiose. Qui vivono gli Ent.
<b>Gondor</b>	uno dei regni fondati dai Dunedain nella Terra di Mezzo, confinante con Mordor. Vari territori gli erano vassalli.
<b>Hobbiton</b>	capoluogo della Contea, sorge su una collina e il suo nome è anche tradotto in italiano con Hobbiville.
<b>Isengard</b>	fortezza di Gondor, costruita su una roccaforte di pietra, al centro della quale era stata eretta la torre di Orthanc. Caduta nelle mani di Saruman, divenne la sua base d'azione, fino alla distruzione da parte degli Ent.
<b>Lòrien</b>	è il reame elfico nascosto dai boschi situati ad ovest del fiume Anduin, fondato da Galadriel e da lei governato.
<b>Minas Morgul</b>	un tempo chiamata Minas Ithil, era caduta nelle mani dei Nazgul, che ne avevano fatto la loro principale residenza.
<b>Minas Tirith</b>	la città chiave di Gondor e sua capitale, fu costruita anticamente dagli elfi.

<b>Montagne Nebbiose</b>	catena montuosa che, partendo dalle terre settentrionali, scende fino alle pianure di Rohan. Tra le sue gole vivevano i nani, qui Bilbo incontrò Gollum.
<b>Monte Fato</b>	vulcano, non molto elevato, che domina la pianura di Gorgoroth.
<b>Mordor</b>	il regno sud-orientale di Sauron, protetto da una corona di monti. Terra inospitale dai paesaggi infernali difesa da fortezze nere come quella di Cirith Ungol.
<b>Moria</b>	la residenza del popolo di Durin (legendario re dei Nani) e uno dei loro più vasti insediamenti sotterranei. Qui avviene lo scontro tra Gandalf e il Balrog.
<b>I Porti Grigi</b>	cittadina e porto situati sul golfo di Lhun. E' il luogo dell'addio, dal quale si salpa per le isole Immortali.
<b>Rivendell</b>	rifugio nascosto degli elfi in una valle scoscesa di Lòrien, fondato da Elrond.
<b>Rohan</b>	il regno dei Rohirrim, i più abili cavalieri della Terra di Mezzo.
<b>Tumulilande</b>	zona di basse colline a est della Vecchia Foresta. Era il più antico luogo di sepoltura degli uomini della Terra di Mezzo.
<b>La Vecchia Foresta</b>	all'estremità orientale della Contea, vi si incontrano alberi strani, come il malevolo vecchio Uomo Salice. Vi abita ed vi esercita la sua signoria Tom Bombadil, un personaggio che rimane estraneo alle vicende della guerra dell'Anello.

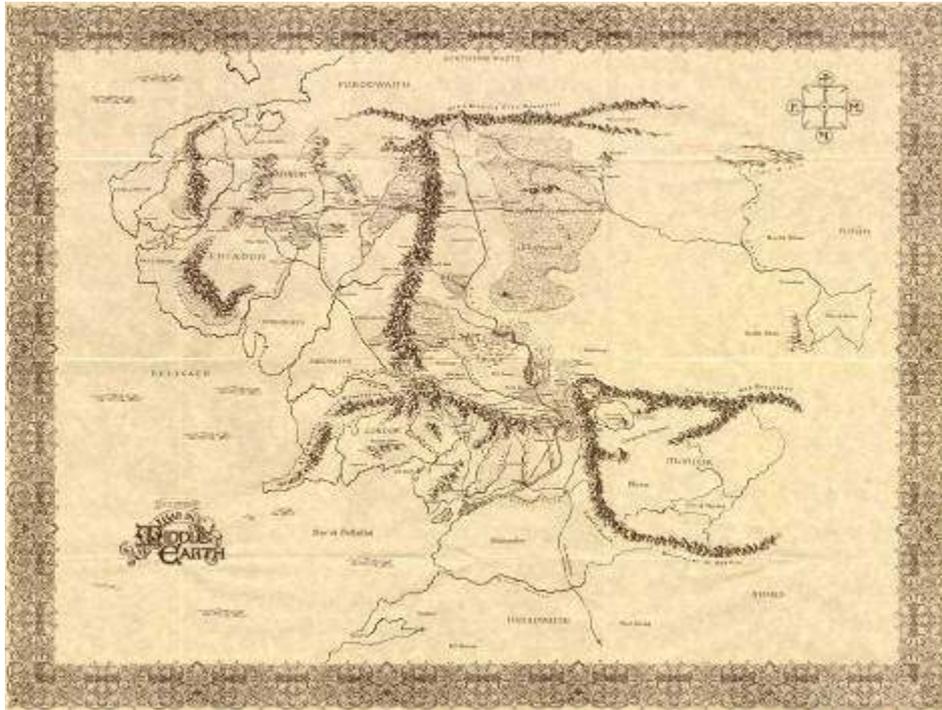
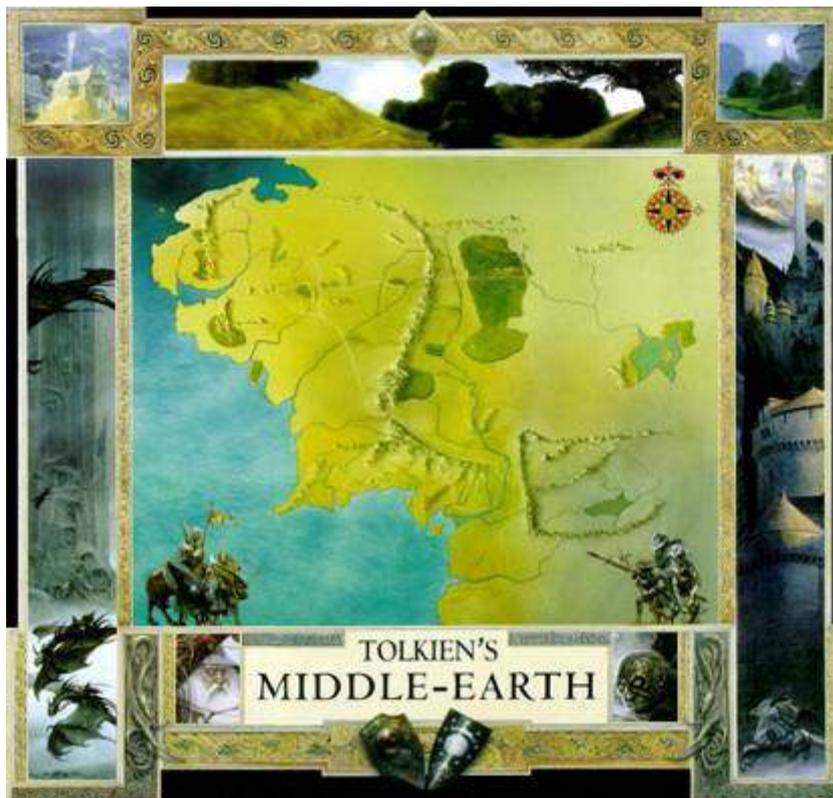


Figura A / B . Mappe della Terra di Mezzo



### **1.5.7. I popoli: protagonisti del palcoscenico della Terra di Mezzo.**

Tolkien ci descrive la sua Terra di Mezzo in modo così amorevole e preciso, anche da un punto di vista geografico, che spesso, leggendo *Il Signore degli Anelli*, si è portati a trascurare l'importanza della caratterizzazione dei personaggi. Si può credere che essi siano semplicemente degli stereotipi: ad esempio è facile ricondurre la figura di Frodo al temerario eroe, oppure quella di Sam all'amico buono e fedele. Attuando questo ragionamento, però, si cadrebbe nella banalità, in quanto ogni singolo personaggio ha un'importanza più o meno rilevante per l'autore.

E' sicuramente possibile individuare in alcuni personaggi chiavi interpretative, ma dire che ogni personaggio rappresenti, come nelle opere medioevali, l'avidità, la corruzione, l'onestà, e la forza d'animo sarebbe estremamente limitativo. I personaggi di Tolkien sono "persone reali" e, come tali, hanno storie personali, futuri da realizzare con più o meno certezza e come tali agiscono.

Egli, prima di tutto, decide di creare una Terra; successivamente la popola con genti dalle differenti caratteristiche: Elfi, Uomini, Hobbit, Nani e Orchi costituiscono la grande maggioranza delle civiltà che abitano la Terra di Mezzo.

Nel libro, la Compagnia dell'Anello è formata da quasi tutti gli esponenti della popolazione tolkieniana: due uomini, un elfo, un nano e quattro hobbit, mentre agli orchi è riservato il ruolo di nemici.

#### **1.5.7.1. Gli Elfi.**

Figli maggiori di Iluvatar (Dio), gli Elfi sono il primo e il più bello tra i quattro popoli liberi della Terra di Mezzo. Essi amano chiamarsi *Quindi*, che significa "coloro che parlano", e si suddividono in due stirpi: gli Elfi di sangue nobile (gli Eldar) e quelli di basso lignaggio, ma più numerosi, gli elfi silvani, che vagano nei boschi, oppure vivono nei regni fondati dagli Eldar.

Belli, alti e longilinei, non invecchiano e non si ammalano, ma non sono immortali. Alla loro morte, abbandonano la Terra di Mezzo e si recano a Valinor.

Alla fine del racconto, quasi tutti gli elfi decidono di attraversare il Mare e raggiungere Eldamar (in *Quenya* Casa degli elfi).

Nel libro ne figurano molti: Legolas, uno dei membri della Compagnia dell'Anello (il cui nome in *Sindarin* significa foglia verde), figlio di Thranduil del regno di Bosco Atrò. È dotato di una straordinaria abilità con l'arco e il pugnale.

Dama Galadriel (dal *Sindarin* Dama della Luce), dalla chioma d'oro, è un personaggio forte ed autorevole, capostipite della sua razza.

Nella Seconda Era, fonda il regno del bosco di Lòrien e i suoi sudditi sono i Galadrim (popolo degli alberi); riesce a difendere il suo popolo da Sauron grazie all'aiuto del suo Anello elfico Nenyà, l'Anello dell'Acqua, fatto di mithril<sup>51</sup>.

Alla fine, la sua lunga resistenza a Sauron, l'aiuto che dà alla Compagnia dell'Anello e la rinuncia al possesso dell'Unico Anello le consentono di riconquistare il privilegio<sup>52</sup> di uscire dalla Terra di Mezzo e attraversare il Mare.

Esponente di questa specie è anche Elrond, metà elfo e metà Elwing e signore di Gran Burrone. Per premiare il suo coraggio nella Grande Battaglia, i Valar gli hanno concesso di appartenere totalmente al popolo degli Elfi. Ha avuto tre figli tra cui i gemelli Elladan e Elrohir e Arwen (fanciulla regale). Ella ha una chioma nera e folta che la fa assomigliare a Lùthien, per questa somiglianza è chiamata Undòmiel (stella della sera). Arwen rinuncia all'immortalità per amore di Aragorn che sposerà alla fine del libro, diventando regina di Gondor e così rinunciando alla possibilità di attraversare il Mare.

Degno di nota è poi Glorfindel, grande signore elfico, secondo soltanto ad Elrond nel Regno di Gran Burrone, colui il quale salverà Frodo dai Cavalieri Neri prestandogli il suo bianco destriero elfico Asfaloth.

### **1.5.7.2. Gli Uomini.**

Chiamati dagli Elfi Hildor, cioè Minori, vennero creati con i Primogeniti per popolare Arda. Essi differiscono dagli Elfi perché hanno ricevuto il Dono degli Uomini: il libero arbitrio e la Morte; ciò non deve essere vista come una punizione, bensì come l'espressione di un destino diverso. Agli uomini è concesso di lasciare il mondo tramandando ad altri la loro opera senza vederla perire e dissolversi nel vortice del tempo, come invece avviene agli Elfi.

Questi popoli divennero via via più alti e robusti, creando innumerevoli stirpi<sup>53</sup>.

---

<sup>51</sup> Metallo prezioso ricavato solo dalla miniera di Khazad-dûm.

<sup>52</sup> Privilegio negato a causa della partecipazione ad una rivolta contro i Valar.

Massimo esponente tra di essi è Aragorn. Figlio del signore di Dunedain Arathorn e discendente diretto di Isildur. Dal carattere solitario e silenzioso, egli viene cresciuto in gran segreto a Gran Burrone alla corte di Elrond, il quale lo chiama Estel (che in *Sindarin* significa speranza). Trascorre lunghi anni alla guida dei Raminghi del Nord contro i servi di Sauron, si adopera per proteggere i confini della Contea e serve in incognito i sovrani di Gondor e Rohan. Egli ha molti epiteti: il suo nome di guerra da ramingo è Grampasso, Galadriel lo chiama Elessar (in *Quenya* significa gemma elfica) come la gente di Gondor, ma nel libro, per la grande maggioranza è chiamato Aragorn.

Altri rappresentanti di questo popolo sono Boromir e Faramir, figli del reggente Denethor II. Il prode Boromir è il primogenito, figlio prediletto del re; Faramir, invece, è il fratello minore, più istruito ed educato, ma meno temerario.

Meritano una citazione Eomer ed Eowyn, figli di Theodwyn, sorella di re Theoden, che vivono in un reame dal sapore nordico e anglosassone chiamato Regno del Mark (Rohan).

La stirpe degli Uomini acquisterà grande potere nel corso della IV Era che vedrà il dominio incontrastato di essi, in quanto le altre razze scemeranno o abbandoneranno la Terra di Mezzo.

### **1.5.7.3. Gli Hobbit.**

Chiamati anche mezz'uomini, non vengono tenuti molto da conto fino alla Guerra dell'Anello, in occasione della quale hanno dimostrato tutta la loro tenacia e il loro coraggio.

Questo popolo si stanziò nella Contea nella terra di Eriador durante la Terza Era e vi condusse un'esistenza pacifica e bucolica, lontana dal clamore del mondo.

Bilbo Baggins è il primo hobbit inventato da Tolkien come protagonista del suo primo libro sulla Terra di Mezzo. Egli è amante dell'avventura e secondo possessore dell'Anello. Bilbo lascia la figura da protagonista per far spazio al nipote Frodo, anch'esso hobbit, sognatore, timido e silenzioso. Il suo coraggio e la sua sincerità lo sosterranno nel gravoso compito di distruggere l'Anello di cui è terzo custode.

---

<sup>53</sup> La Terra di Mezzo è popolata da: Uomini del Brethil, Uomini del Dor-lòmin, Uomini del Dorthonion, Uomini del Mare o Dùnedain, Uomini del Nord-Ovest, Uomini del Re, Uomini del Riddermark, Uomini del Vespro, Uomini dell'Oscurezza, Uomini dell'Ovest, Uomini delle Tre Case, Uomini di Hador, Uomini di Ovesturia, Uomini Scuri e uomini Selvaggi.

Sam Gamgee è il giardiniere di Frodo, prototipo del campagnolo: amante della casa, della famiglia e dell'orto. Egli nutre una venerazione per il suo padrone, che decide spontaneamente di seguire ed aiutare nella sua missione. Tale affetto sarà così forte da portarlo, dopo la morte della moglie, a raggiungere il suo padrone oltre il Mare.

Ultimi esponenti di questa specie sono Meriadoc Brandybuck detto Merry e Peregrino Tuc detto Pipino. Due cugini che, nonostante la loro ingenuità, dimostrano di possedere la forza d'animo propria degli abitanti della Contea. L'avventura è per loro un percorso di crescita che li trasforma da allegri perditempo, in eroi dotati di grande cuore e incredibile tenacia.

#### **1.5.7.4. I Nani.**

I Nani furono creati dalla mano di un Valar, il quale plasmò sette capostipiti e dai quali ebbero origine le sette stirpi di nani. La più grande è quella di Durin, che scavò le miniere e i palazzi di Khazad-dûm. Questo popolo patì diversi generi di sofferenze a causa di Sauron, il quale tentò, ad ogni costo, di strappare ai signori dei Nani l'ultimo dei sette Anelli del Potere.

Simpatico esponente di questo popolo è Gimli, figlio di Glòin. Alla fine della guerra dell'Anello, egli condurrà il popolo dei Nani nelle grotte del Fosso di Helm, divenendo signore della Grotta Scintillante e potendo così costruire grandi opere a Rohan e a Gondor<sup>54</sup>.

La naturale diffidenza nei confronti degli elfi, tra le due specie non corre buon sangue, viene sopraffatta dall'amicizia con Legolas, e dall'adorazione per Galadriel. In virtù di questo gli viene concesso il privilegio di attraversare il Mare, dono mai concesso ad un nano.

#### **1.5.7.5. Le specie nemiche.**

Tra le più cattive specie abitanti la Terra di Mezzo troviamo gli Orchi: i primi Goblin maligni plasmati da Morgoth, usando, come materia prima, elfi imprigionati e torturati. Questi esseri mostruosi si moltiplicano diventando i più numerosi tra i guerrieri del nemico. Gli orchi vivono in società tribali e sono molto violenti tra loro e con le altre razze, soprattutto con gli Uomini, di cui si nutrono.

---

<sup>54</sup> Gimli parteciperà alla costruzione delle porte di mithril e acciaio a Minas Tirith.

Esiste una particolare razza di Orchi “allevata” da Sauron a Mordor e da Saruman a Isengard: gli Uruk-hai, essi non temono la luce del sole e hanno una forza brutale.

Tra le altre specie nemiche è possibile annoverare gli Warg, ovvero lupi mostruosi talvolta cavalcati da Orchi; i Balrog<sup>55</sup>, spiriti di fuoco circondati da fiamme e vampe, che furono in gran parte annientati nei tempi antichi. E’ importante ricordare Shelob, gigantesco aracnide che si nutre del sangue di Uomini ed Elfi. Per ultimi, ma non meno pericolosi, ci sono i Nazgul<sup>56</sup>, nove cavalieri neri o spettri dell’Anello. Un tempo erano Uomini, ma gli Anelli del Potere, donati loro da Sauron, li hanno resi suoi schiavi e trasformati in messaggeri e carnefici.

Sauron (che in lingua *Quenya* significa abominevole) è il nemico, l’Oscuro Signore, il Signore degli Anelli. Anticamente servitore dei Valar, il suo animo venne corrotto da Morgoth<sup>57</sup>. In seguito alla Guerra dell’ultima Alleanza, il suo corpo venne distrutto, ma non il suo spirito che si è continuato a manifestare attraverso il suo terribile occhio.

Fu definitivamente sconfitto con la distruzione dell’Unico Anello, ma ci volle del tempo per disfarsi di tutti i suoi malvagi aiutanti.

#### **1.5.7.6. Gli altri personaggi di rilievo.**

Pur non appartenendo ad una specie di preciso, indispensabile è citare Gandalf il Grigio, in quanto abitante effettivo della Terra di Mezzo e figura indispensabile per lo svolgimento della narrazione.

Lo stregone è il più potente tra gli Istari<sup>58</sup> dopo Saruman. Egli riceve il terzo Anello elfico: Narya, l’Anello del fuoco, con incastonata una pietra rossa. Nel corso della storia, in seguito al combattimento contro il Balrog, subisce una trasformazione che lo porterà a diventare Gandalf il Bianco.

Saruman il Bianco, detto anche il Saggio, è il più grande Mago dell’Ordine di Gandalf. Egli è offuscato dal desiderio di possedere l’Anello del Potere e questa sua debolezza lo farà cadere vittima della volontà di Sauron. Dotato di grandi poteri, con la sua grave

---

<sup>55</sup> Il Balrog di khazad-dûm, per esempio, fu, involontariamente, liberato dai Nani durante gli scavi nelle loro miniere e si nutrì del popolo di Durin finchè i nani non si decisero ad abbandonare Moria scacciati dagli Orchi di Sauron.

<sup>56</sup> Il loro capo è il Signore dei Nazgul, Re Mago di Angmar.

<sup>57</sup> Malvagio ribelle Melkor, figura simile a quella di Lucifero. Egli, ne Il Silmarillion, crea tutti i mali possibili per straziare la Terra di Mezzo.

<sup>58</sup> Stregoni con le sembianze di uomini anziani inviati dai Valar durante la Terza Era sulla Terra di Mezzo per aiutare i popoli liberi a combattere Sauron.

voce melliflua, lo stregone riesce ad ammaliare, placare, confondere e corrompere il cuore degli uomini. Grima è il suo astuto servitore e spia.

Gollum apparteneva alla razza degli Sturoi, hobbit dediti alla pesca e abili nuotatori, ma sopraffatto dal desiderio dell'Anello, si trasforma in una creatura odiosa, invisa dalla sua famiglia, che gli affibbiò il nomignolo di Gollum, per via del verso gutturale da lui emesso dopo il ritrovamento dell'Anello, il suo "tesoro". E' una figura tragica che, tuttavia, come aveva previsto Gandalf, svolge un ruolo fondamentale nella distruzione dell'Anello.

Infine, è doveroso ricordare due personaggi inclassificabili tra le numerose specie descritte, Tom Bombadil e Barbalbero.

Il primo è il Signore della Foresta Antica, creatura dalle origini misteriose, che ha potere su quanti abitano i suoi boschi; di natura giocosa, egli trascorre tutto il giorno cantando e godendosi la natura in compagnia dell'amata Boccador. Su di lui l'Anello non ha alcun potere.

Barbalbero, invece, è un guardiano degli alberi, il più anziano degli Ent, le creature più antiche della Terra di Mezzo. Egli è custode della foresta di Fangorn, che porta il suo nome. Probabilmente si tratta di spiriti che anticamente abitavano gli alberi e con il passare del tempo hanno assunto le sembianze dell'albero che custodivano.

#### **1.5.8. Gli idiomi della Terra di Mezzo.**

Nelle opere tolkieniane, i differenti linguaggi proposti hanno un ruolo ben più importante di quanto possa sembrare. Inizialmente si crede che esse abbiano solo una funzione complementare, ma, ad una analisi più attenta, si scopre che le lingue costituiscono uno dei principali fili conduttori di tutta l'opera.

Le storie, secondo Tolkien, furono create per fornire un mondo ai linguaggi, quindi, come nel caso della creazione della geografia della Terra di Mezzo, egli iniziò il suo libro avendo ben chiare le caratteristiche fisico-geografiche e linguistico-filologiche.<sup>59</sup>

Grazie alla lettura dell'epopea del popolo finlandese *Kalevala*<sup>60</sup>, l'autore si cimentò nella scoperta del linguaggio finnico, rimanendone estasiato e decise di dare vita a nuovi linguaggi più seri ed impegnativi rispetto a quelli creati in età giovanile.

---

<sup>59</sup> Si ricordi che, già in tenera età, Tolkien si era cimentato nell'invenzione di linguaggi immaginari come ad esempio il Newbosh, il Naffarin e l'Animalic e aveva creato neologismi in gotico e greco antico.

<sup>60</sup> Insieme di racconti popolari e mitologici finlandesi raccolti alla fine del XIX secolo.

Le lingue vennero perfezionate con il passare del tempo, fino a raggiungere una completezza tale da rendersi, in certi casi, indipendenti dal loro stesso autore.

Le principali lingue inventate da Tolkien per il suo mondo sono le seguenti:

- Quenya**                      Elfico classico, creato a detta dello stesso Tolkien, sulla base del latino, del finnico e del greco. Si tratta della lingua parlata dagli Elfi di Valinor. I principali dialetti sono il Lindàril e il Noldorin. Anche l'entese è una evoluzione del Quenya. Nella Terra di Mezzo scomparve dall'uso corrente, divenendo una lingua letteraria e poetica. E' detto anche Eldarin o Alto Elfico.
- Sindarin**                     Linguaggio degli Elfi Grigi, ha le stesse origini del Quenya, ma è più affine al gallese.
- Linguaggio Nero**        La lingua degli Orchi e degli altri servitori di Sauron in uso nella seconda Era. Inventato da Sauron stesso, non più usato dopo la Guerra dell'Ultima Alleanza e reintrodotta nella Terza Era. Era usato in forma pura da Sauron e dai suoi Nazgul, mentre Orchi e altri servi ne parlavano una dal dialetto più semplificato: il Ghàsh.  
Era considerato un linguaggio molto difficile da comprendere. Un solo esempio ne mostra la forma pura: l'iscrizione in caratteri elfici sull'Anello del Potere.
- Entese**                        Parlato dagli Ent, era una complicata evoluzione del Quenya.
- Overstron**                    O Lingua Corrente, diffusa a Gondor e nella Contea. Utilizzata anche dai Nani per comunicare con le altre razze. Rappresenta la lingua franca della Terra di Mezzo nella Terza Era e sarebbe la lingua originale usata per la stesura de "Il Libro Rosso dei Confini Occidentali".
- Khuzdul**                     Nanesco, protetto gelosamente dai Nani in quanto nessuno, a parte i nani stessi, era a conoscenza della struttura di questo linguaggio.

**Rohirric**                   Lingua del popolo dei Rohirrim, i cavalieri di Rohan; Tolkien, nel modellare questo idioma, utilizzò molte etimologie tratte dal Germanico antico e dal Norvegese antico, nonché dal Gotico.

**Orchese**                   Lingua rozza e primitiva parlata dagli orchi.

E' bene citare anche le minori, ovvero la lingua dei Woses, il Beorniano, il Dunlandiano, il Valinoreano, il Dialetto Silvano e il Proto-Eldarin.

Di tutte queste lingue inventate da Tolkien, neppure le due principali (Quenya e Sindarin) furono mai completamente definite né per grammatica, né per lessico e molte gravi lacune sono tuttora rimaste. Quenya e Sindarin richiedono un grosso lavoro di revisione e completamento prima di poter essere utilizzate, anche se, nella mente dello scrittore, probabilmente, esse erano lingue vive e complete.

#### **1.5.9. Le Ere della Terra di Mezzo.**

Tolkien suddivide la storia del mondo in quattro Ere.

La Prima Era si dispiega dalle origini del mondo alla Guerra dell'Ira, ed alla cacciata di Melkor (Morgoth). La Seconda Era si conclude con lo sprofondamento di Nùmenor. Questa è un'età gloriosa per i Nùmenoreani, ma per la Terra di Mezzo, abbandonata a se stessa e dove gli Uomini di sangue non Nùmenoreano non sono in grado di contrastare la forza crescente di Sauron, sono gli Anni Neri. La Terza Era prende inizio dal ritorno dei superstiti Nùmenoreani nella Terra di Mezzo e arriva alla Guerra dell'Anello ed alla distruzione di Sauron, dove ha inizio la Quarta.

La Quarta Era è l'età degli Uomini, in cui le grandi potenze del mondo vengono obliate e che vede un lento dispiegarsi di eventi piccoli, deboli, senza grandi volontà: è l'Era dell'Uomo moderno contro cui si rivolta Tolkien.

## 1.6. Le fonti di Tolkien.

Tolkien non approvava la ricerca delle fonti, in quanto sosteneva che tale pratica distogliesse l'attenzione del lettore dall'opera, o peggio facesse figurare lo scrittore come un individuo che si presta a copiare qua e là.

Nonostante tale parere, credo possa essere interessante focalizzare una serie di testi che hanno ispirato l'autore nella stesura dei suoi tre libri sulla Terra di Mezzo.

Viene spontaneo collegare la saga de *Il Signore degli Anelli* all'opera *L'anello dei Nibelunghi*; in entrambi sono presenti le tematiche della gara degli indovinelli, dell'arma spezzata per un erede e il tema della schiavitù indotta da un Anello.<sup>61</sup>

L'opera che maggiormente ha influenzato Tolkien è il poema anglosassone *Beowulf*; di questo lavoro egli amava l'abilità con cui erano intrecciati fiaba e storia, ma non è rimasto indifferente neppure al fascino di altre opere anglosassoni tra le quali: *La rovina*, *L'errante* e *La battaglia di Maldon* (Tutte tradotte in *A Choice of Anglo Saxon Verse* di Richard Hamer), e alle edizioni delle opere *Exodus* e *Finn and Hengest*.

Dall'*Edda Poetica* aveva tratto i nomi dei Nani che compaiono nello *Hobbit*, la conversazione con il drago Smaug e i nomi delle tribù degli Orchi e delle Montagne Nebbiose.

La ferocia, la tristezza, e l'orgoglio presente ne *Il Silmarillion* sono simili rispetto a quelli che emergono dalle pagine de *La Saga of King Heidrek the Wise*. Altre saghe del tempo antico di estremo interesse per questa analisi sono la *Volsunga Saga*, *L'Edda in prosa* e la *Rìgspula*.

Da non sottovalutare è l'influenza di tutti quei racconti popolari dell'Europa nord-occidentale, tra cui, la più importante per Tolkien pare essere quella dei fratelli Grimm. Un'altra opera a cui fece riferimento spesso è *Popular Tales from the Norse*<sup>62</sup> di cui fa parte anche *English Fairy Tales* di Joseph Jacobs. Grande importanza non ebbero solo le fiabe, ma anche le ballate come ad esempio *Folklore in the English and Scottish Ballads* di Lowry C.Wimberly e *The English and Scottish Popular Ballads* di F.J. Child.

Tolkien era inoltre interessato a tradizioni più tardive e persino a quelle americane; infatti, il viaggio della Compagnia dell'Anello da Lòrien a Tol Brandir, con le canoe e il

---

<sup>61</sup> Tolkien sosteneva che la somiglianza si trovasse solo nel fatto che entrambi gli anelli fossero rotondi.

<sup>62</sup> Insieme di racconti raccolti da P.C.Asbjornsen e J.I. Moe, tradotti da Sir George Dasent, pubblicati per la prima volta in inglese a Edimburgo, nel 1851, e ristampati poi a Londra da The Bodley Head nel 1969.

loro trasporto via terra, ricorda in più punti *L'ultimo dei Mohicani*; la descrizione della Contea assomiglia molto alla regione montana del North Carolina.

Può essere probabile che lo scrittore abbia trovato numerosi stimoli nelle leggende più recenti di S. Michele e S. Brindano contenute in *The Early South English Legendary*, e soprattutto nell'opera medioevale *Mandeville's Travels* e *Lais* di Maria di Francia.

Una fonte della massima importanza è sicuramente l'epopea finlandese *Kalevala*, che Tolkien aveva profondamente amato e che è stata fonte d'ispirazione per la creazione di idiomi per la Terra di Mezzo (vedi paragrafo 1.5.8).

L'ultima importante fonte antica che deve essere ricordata appartiene alla storiografia e alle cronache ed è *Declino e caduta dell'Impero Romano* dello storico Gibbon.

Per quanto riguarda gli scrittori moderni, è utile citare tre nomi: George MacDonald, la cui influenza fu ammessa da Tolkien stesso, in *The Princess and the Goblin* e *The Princess and Curdie*; William Morris in *The House of the Wolfings*, in *The Roots of the Mountains* e in *The Glittering Plain*; infine, Tom Shippey sostiene che, benché Tolkien non lo abbia mai menzionato in alcuna lettera, egli conoscesse bene le storie di Kipling, soprattutto le antologie di *Puck delle colline* e *Storie e leggende*.

### **1.7. Tolkien scrittore di genere.**

Ci si potrebbe domandare se Tolkien sia o no uno scrittore di genere. In un certo senso, tale domanda avrebbe una risposta positiva, in quanto egli ha creato un genere che è stato poi etichettato come “fantasy” ed è stato il precursore di tutti quegli scrittori che hanno voluto cimentarsi in questo ambito.

D'altra parte, però, egli era uno spirito talmente indipendente e individuale dal punto di vista letterario, che non avrebbe mai accettato di diventare promotore di un nuovo filone.

Ciò che colpisce di Tolkien è il rapporto con la sua opera quasi esclusivamente individuale: egli era disposto a discutere con i lettori e a spiegare le sue scelte anche nel dettaglio e si preoccupava profondamente che il suo libro fosse inteso così come egli l'aveva pensato.

Dopo queste premesse è quindi possibile discutere sul fatto che *Il Signore degli Anelli* possa diventare letteratura *mainstream*, ovvero opera universalmente accettata e degna di essere tramandata alle generazioni future.

Momentaneamente, non è possibile includere il libro in questo “olimpo della letteratura”, perchè troppo giovane, fresco di stampa e non ancora accettato all’unanimità come capolavoro; dopotutto, come insegna la letteratura italiana e inglese, le più grandi opere erano quelle che alla loro prima comparsa erano le più controverse o viste con più sospetto da quella che era l’accademia dominante della letteratura.

Lo stesso Shakespeare, a suo tempo, fu tra gli autori più discussi.

Se *Il Signore degli Anelli* non appartiene ancora alla letteratura di *mainstream*, voglio sperare che sia solo una questione di tempo. Il fatto che la trilogia cinematografica, ispirata al libro, sia entrata nella storia della cinematografia con l’invidiabile biglietto da visita di 13 nomination all’Oscar fa pensare che negli ultimi vent’anni qualcosa sia sfuggito a molti critici e che si possa prospettare un’epoca più radiosa per questo capolavoro per troppo tempo sottovalutato.

*Il Signore degli Anelli*, non ancora letteratura di *mainstream*, è però romanzo moderno, perché si trasforma in romanzo individuale, dove l’introspezione, l’esame dell’Io e della coscienza sono in primissimo piano. I tratti del romanzo individuale si delineano in quelle situazioni in cui ogni personaggio, ogni individuo si trova di fronte all’Anello del Potere.

Inoltre, in esso, è possibile individuare la struttura propria del meta romanzo<sup>63</sup>; nell’opera tale operazione è appena visibile, proprio per non interferire con la narrazione ma, Tolkien si concede qualche piccolo quadro nel quale mostra un Bilbo, profondamente tolkieniano, perso nelle sue carte, che ricorda le avventure vissute, impegnato nella stesura interminabile di un libro che le tramandi ai posteri.

L’autore parla di Bilbo o di se stesso?

---

<sup>63</sup> Romanzo in cui l’autore narra l’operazione dello scrivere il romanzo stesso.

## Capitolo II

### Dalle parole alle illustrazioni.

#### 2.1. La forza evocativa delle immagini.

La prima volta che si affronta la lettura de *Il Signore degli Anelli* si è travolti da un lunghissimo susseguirsi di immagini che, con il procedere della narrazione, diventano più chiare e si tatuano nitidamente nella mente del lettore. Esso è fortemente influenzato dalle minuziose descrizioni offerte da Tolkien, tanto da elaborare una visione della Terra di Mezzo non propria, bensì sfaccettatura di un unico diamante. Così, l'immagine dello scontro tra Gandalf il Grigio e il Balrog non potrà non essere caratterizzata da una netta contrapposizione cromatica di rosso e nero, luce e fuoco, oscurità e splendore; le descrizioni tolkieniane diventeranno quel segno di matita carboncino che gli artisti usano per tracciare sul foglio i punti di riferimento proporzionali.

Nel primo capitolo si è raccontato come l'importanza della filologia e delle lingue stia alla base dell'opera in questione; nel successivo emergerà come contemporaneamente alla parola nasca l'immagine.

“Nel principio Dio creò il cielo e la terra. Ma la terra era deserta e disadorna e v'era tenebra sulla superficie dell'oceano [...]. Dio allora ordinò: Vi sia luce. E vi fu luce.”<sup>64</sup>

Dio creò le figure: il cielo, la terra, la luce, solo per ultimo diede vita al verbo, come se la parola venisse in secondo piano rispetto a tutto il resto. Tolkien compie un procedimento contrario: dal verbo, più precisamente da un idioma, scaturisce l'immagine, che evoca il contesto d'appartenenza. Ne consegue un sottile e fortissimo legame tra linguaggio e forma.

Indubbiamente, molto del fascino dell'opera di Tolkien deriva dagli splendidi paesaggi descritti in cui si muovono i personaggi. Sono luoghi incantevoli, dove ci si può perdere che danno realtà a un incredibile mondo parallelo, ricreando atmosfere perdute che richiamano le campagne inglesi e le foreste tedesche. C'è un elemento fondamentale che, come tutti i lettori riconosceranno, è il vero punto di forza della trilogia. Lo stesso Tolkien se ne rese conto e lo descrisse più o meno come il sapere che il blocco di

---

<sup>64</sup> AA.VV (a cura di), *La Bibbia*, Milano, Edizioni Paoline, 1987.

ghiaccio che vediamo in superficie è solo la punta di un iceberg enorme che non riusciamo a vedere. Di fatto, la vera bellezza di tutta l'opera è la considerazione che al di sotto della semplice trama c'è un mondo complesso, intrigante e reale che attende di essere scoperto: è la Terra di Mezzo, con la sua storia, i suoi miti, le lingue, le usanze e i popoli. Tolkien ha creato alla perfezione questo mondo, ma ne *Il Signore degli Anelli* racconta solo pochi particolari, senza mostrare tutta la potenza della sua creazione e lasciando quindi al lettore la voglia di saperne di più. E' una tecnica che fino ad oggi ancora nessun autore di mondi paralleli è mai riuscito a riproporre.

Come si fa a non rimanere incantati dalla straordinaria complessità della storia, delle lingue, dei miti della Terra di Mezzo, che Tolkien nonostante la sua immensa mole di appendici non riesce volutamente a rivelarci in pieno?

Molti hanno tentato di svelare i misteri celati al di sotto della narrazione, ma, a mio avviso, solo Tolkien e pochi altri hanno saputo cogliere nel "non detto" immagini evocative.

Oltre a Tolkien, solo Alan Lee e John Howe con la propria arte e l'indiscusso talento, hanno saputo dare un volto verosimile alla Terra di Mezzo che, elaborata e schizzata da questi grandi illustratori, è diventata ancora più bella, realistica e ha finalmente potuto raggiungere coloro i quali non avevano mai sentito parlare, per pigrizia nei confronti di un tomo di innumerevoli pagine o per indifferenza nei confronti di un nuovo genere letterario, di Tolkien e de *Il Signore degli Anelli*.

Ciò che voglio sottolineare è l'importanza del passaggio dalle parole all'immagine; questa trasformazione si è dimostrata fondamentale per una rivalutazione e nuova conoscenza dell'opera stessa. Quanto detto appare inutile in contesti europei e mondiali, dove il libro *Il Signore degli Anelli* e le altre creazioni tolkieniane hanno riscontrato un grandissimo successo nel giro di poco tempo dopo la pubblicazione, indipendentemente dal fatto che, già dalle prime stampe, molti artisti si mobilitarono, sotto richiesta di case editrici straniere, per l'illustrazione del libro stesso.

In Italia, purtroppo i fatti hanno trovato differente svolgimento: come spiegato nel precedente capitolo (vedi paragrafo 1.5.1), il successo non è arrivato repentinamente, ma in seguito all'accostamento dell'opera a movimenti sociali e culturali. Solo con la creazione della trilogia cinematografica, il libro ha ottenuto la degna considerazione.

Partendo dal presupposto che *Il Signore degli Anelli* abbia una propria potentissima forza evocativa, è d'obbligo che le immagini create per illustrazione di quest'opera riflettano tale potere: il lettore, osservando il libro illustrato, deve essere invogliato alla lettura e rimanerne affascinato e catturato.

A mio parere, con l'edizione illustrata da Alan Lee del 2003, edita da Bompiani, molti estimatori del disegno sublime sono rimasti letteralmente rapiti dalle 50 tavole che accompagnano il testo e lo illustrano. Chiunque non potrebbe rimanere indifferente alla grazia e alla cura nei confronti del dettaglio di questo autore. Che dire poi delle vedute imponenti ritratte da John Howe per diversi calendari tolkieniani?

Ma procediamo con ordine: il primo eclettico artista che si cimentò con la Terra di Mezzo fu il suo inventore: J.R.R. Tolkien.

## **2.2. Tolkien: illustratore della Terra di Mezzo.**

Nel corso della scrittura dei suoi libri, Tolkien si aiutò spesso con illustrazioni disegnate di proprio pugno che egli, più volte spedì, ai suoi editori per una più chiara visione della amata Terra di Mezzo. Questi schizzi erano per lo più realizzati in matita o penna, su supporti cartacei più o meno consistenti: si andava, infatti, dal bianco foglio di carta, alle pagine sottili di quotidiani.

L'autore, rispetto a quanto saputo fin ora, non pensò mai di raccogliere le immagini da lui eseguite ma, fortunatamente per noi, questa idea è balenata nella mente del figlio Christopher che, in collaborazione con l'ormai nota casa editrice George Allen & Unwin, decise di pubblicare una raccolta di illustrazioni paterne.

Nel 1979 venne pubblicata per la prima volta la raccolta di molto materiale visivo realizzato da Tolkien: questo catalogo prese il nome di *Pictures by J.R.R Tolkien*; l'importanza del sopraccitato lavoro è enorme, esso, infatti, aiuta il lettore a comprendere meglio l'opera e, senza dubbio, a conoscere il volto più artistico di Tolkien.

Non è immenso il materiale raccolto, solo 48 tavole, dalle quali si ricava una sensazione di sovrabbondanza, di compiutezza e di appagamento immune da sazietà e da noia. E' la felicità di chi desidera ancora e volentieri riceverebbe ancora, ma non si sente defraudato o assetato per non avere ancora tutto.

In verità, ciascuna delle immagini contenute nella raccolta, di per sé sola, riassume l'intero mondo tolkieniano.

Partendo dalle agghiaccianti folgori che si ramificano sul Monte Fato, alle paradisiache e angelicamente amoroze visioni di Rivendell, arrivando agli spaventosi trolls seminascosti in tutto il loro bluastro orrore dagli alberi contorti, in ciascuna di tali contemplazioni, nessuna eccettuata, riusciamo, anzi, siamo spinti irresistibilmente a ricostruire da soli tutta intera la saga tolkieniana.

Appunto per questo, il libro, originariamente inteso come una preziosa ma circoscritta operazione editoriale, ha una portata incomparabilmente più ampia. Esso è il *thesaurus* del mondo tolkieniano tradotto in termini visivi, uno dei rarissimi casi in cui “[...]la fantasia del lettore, eccitata dal narrare e immediatamente disposta a “raffigurare”, non viene delusa da una realizzazione concreta in linee e in colori”<sup>65</sup>.

Tutte le immagini contenute nel catalogo erano già note agli ammiratori più esigenti in quanto esse figuravano nella serie di sei calendari, dal 1973 al 1979, con una lacuna relativa al 1975. Il primo di questi calendari fu pubblicato dall'editrice Ballantine Books: conteneva le cinque illustrazioni a colori inserite nell'edizione di *Lo Hobbit*, ma includeva anche alcune immagini, fino a quel momento sconosciute, che Tolkien aveva destinato ad illustrare *Il Signore degli Anelli*, oltre ad uno schizzo a colori della morte di Smaug, il drago custode del tesoro, che fa un orribile fine sopra la Città del lago in fiamme in uno degli episodi conclusivi di *Lo Hobbit*.

La serie di calendari pubblicata da George Allen & Unwin ebbe inizio nel 1974, e il calendario di quell'anno fu preparato mentre Tolkien era ancora in vita. Molte delle sue illustrazioni erano già presenti nel calendario del 1973, ma figurava anche un'ulteriore illustrazione per *Il Signore degli Anelli*, una veduta<sup>66</sup> a colori destinata al *Il Silmarillion* e, infine, un'immagine a colori, la quale, benché sia intitolata *La foresta di Fangorn*, in realtà si riferisce ad una scena tratta da *Il Silmarillion*.

La folta eredità lasciata da Tolkien illustratore in ordine sparso, e spesso addirittura dispersa, cominciava a trovare un riordinamento e una classificazione e, nello stesso

---

<sup>65</sup> Christopher Tolkien, (a cura di ), *Pictures by J.R.R Tolkien*, London, Allen &Unwin, 1979 (Traduzione italiana a cura di Quirino Principe, *J.R.R Tolkien, Immagini*, Bologna, Bompiani, 2002, pag. 6.)

<sup>66</sup> Veduta a colori di Taniquetil, resa pubblica circa quarant'anni prima della pubblicazione postuma di quel libro

tempo, preziosi documenti d'annata riemergevano dagli archivi e venivano portati per la prima volta a conoscenza dei lettori.

Anche attraverso l'iconografia, la personalità di Tolkien acquistava nuove dimensioni: accanto alle visioni fiabesche e leggendarie connesse con i grandi testi di pura narrazione, *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli*, le immagini pensate per l'opera somma *Il Silmarillion* rappresentavano la sfera del puro surreale.

Dopo la morte di J.R.R. Tolkien, Rayner Unwin, presidente della Allen & Unwin, propose a Christopher Tolkien di progettare una continuazione della serie dei calendari. Queste due personalità collaborarono strettamente nel predisporre una scelta e una presentazione delle illustrazioni per i calendari dal 1976 al 1979. Per l'*Hobbit Calendar* del 1976 furono di nuovo riprodotte le cinque illustrazioni pubblicate in *Lo Hobbit*, ma per i restanti sette mesi fu affidato al pittore H.E. Riddett il compito di colorare le immagini disegnate con inchiostro in bianco e nero. Da allora queste versioni a colori sono apparse anche altrove.

Per *The Lord of the Rings Calendar 1977* si partì da una considerazione: il fatto che lo stesso Tolkien avesse approvato e autorizzato la pubblicazione di propri schizzi incompiuti nei calendari del 1973 e del 1974. Così, in aggiunta ad illustrazioni interamente compiute, parecchie delle quali erano già apparse in precedenza, Christopher Tolkien e Rayner Unwin decisero di includere nel calendario del 1977 diversi altri abbozzi incompiuti e vignette tratteggiate sommariamente, tutta materia di grande interesse per le indicazioni che ne traiamo sul modo con cui l'autore immaginava certi luoghi, come il Fosso di Helm, Orthanc e Cirith Ungol.

La qualità di alcune tra queste immagini, soprattutto i fogli bruciati dal libro di Mazarbul, sembra esigere un commento esplicativo, tanti sono i dettagli precisi e non casuali in cui esse si articolano. A tal fine, per il calendario del 1977 e per quelli degli anni successivi, Christopher Tolkien preparò un apparato di note, alcune delle quali saranno indispensabili per una migliore comprensione delle immagini.

Il calendario del 1978 fu illustrato in prevalenza da dipinti e disegni realizzati da Tolkien verso la fine degli anni Venti, quando *Il Silmarillion* stava ancora prendendo forma e la sua ideazione era recente. Di questa produzione iconografica solo due dipinti erano apparsi prima del 1978: l'acquerello *Taniquetil*, singolarmente affine, con la sua rocciosa piramide stagliata sul blu stellato e su globi incandescenti, a un quadro

surrealista di Marx Ernst, e *Mirkwood*, con un accostamento di sottili e intricate linee verticali dai colori beige, verde marcio e seppia che rendono un'impressione di natura sinistramente corrotta.

Nella serie del 1978 i disegni, originariamente in bianco e nero, furono colorati da Riddett. Si tratta di tre vertici dell'arte illustrativa di Tolkien: *Nargothrond* (Figura 1), *Cirith Thoronath* (Figura 2) e *Tol Sirion* (Figura 3). Essi sono luoghi non figuranti nel *Il Signore degli Anelli* ma, in quanto capolavori stilistici, meritano una breve descrizione nelle seguenti pagine.

Il calendario del 1978 includeva anche tre esempi di scrittura elfica e ornamentazioni "araldiche" su motivi simbolici legati alla Prima Era, ossia a quella de *Il Silmarillion*.

Anche il J.R.R. Tolkien Calendar 1979, l'ultimo della serie, attinse largamente a disegni e dipinti ancora inediti, e accolse altre quattro illustrazioni destinate a *Lo Hobbit*.

Non mancano, nel calendario conclusivo della serie, seducenti motivi ornamentali: draghi, alberi, fiori.

### **2.2.1 La parola alle immagini.**

Voglio iniziare questa "avventura visiva" con tre illustrazioni considerate i vertici del lavoro illustrativo di Tolkien: *Nargothrond*, *Cirith Thoronath* e *Tol Sirion*.

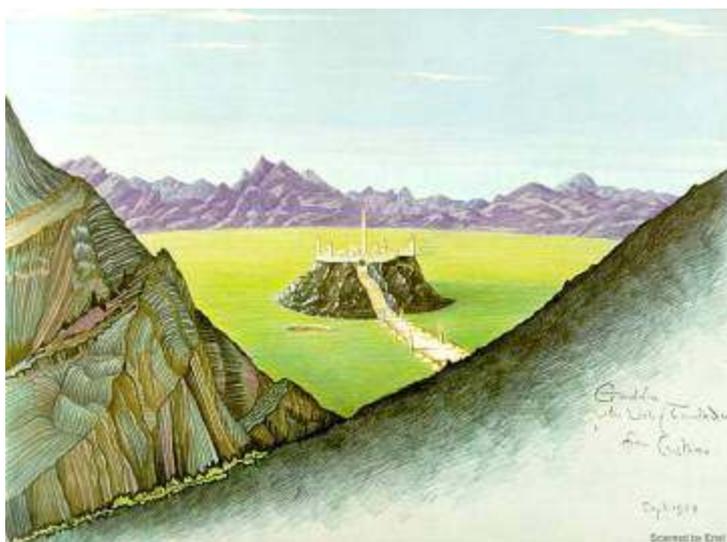
Il primo lavoro s'ispira ad una concezione movimentata e destabilizzante della prospettiva: uno spazio molto ampio nella zona sinistra, pieno di rassicurante respiro, si restringe verso destra secondo linee convergenti e le rocce dal basso come i colli dall'alto finiscono là dove il fiume promette un'ansa che non si vede e lascia irrisolto un mistero. L'inquietante movimento che percorre l'immagine nasce soprattutto dalla pendenza del corso d'acqua, da destra verso sinistra, e dalla contropendenza di una lontanissima fila di alberi che scende lungo un boscoso pendio di un colle, nascondendo, forse, qualcosa che potrebbe essere agghiacciante.

Si aggiungono, come fattori di movimento, gli scogli che rompono il corso del fiume là dove esso è più basso e più prossimo a chi guarda e suscitano gorghi e spuma. La versione qui riprodotta è uno schizzo in bianco e nero che differisce da quella a colori di Riddett; egli ha usato toni terrei, o di un verde maligno: soltanto nella parte alta del cielo, al di sopra del disco solare al tramonto, c'è una tenue promessa di azzurro, ma anche questo colore pare effimero.



**Figura 1. Nargothrond**

Il disegno in bianco e nero raffigurante Nargothrond, non è mai stato pubblicato prima nella sua veste originale; la versione a colori di H.E. Riddett apparve in *The Silmarillion Calendar* del 1978. L'originale fu eseguito a Lyme Regis, Dorset, nel 1928.



**Figura 2. Cirith Thoronath**

Al centro della valle, la candida e fiabesca rocca di Gondolin. Geometricamente perfetta, l'immagine trova ideale compimento nei colori di Riddett: violacei i due pendii vicini, tra un viola e malva la più lontana catena montuosa, di un viola cupo e scintillante la rocca al centro su cui biancheggia la mirabile fortezza.

La seconda illustrazione, *Cirith Thoronath*, è un capolavoro assoluto: dal vicino angolo visuale di due pendii montani incrociati, si scorge la valle, come un triangolo dal vertice capovolto, con la base costituita da una catena di monti scabri e brulli.

Il senso di felice respiro, quasi che il mondo, ancora nuovissimo, cominciasse soltanto ora, è offerto non tanto dal cielo, finalmente azzurrino ma sbiadito, con filamenti di nubi lattee, quanto dall'incantevole sfumato verde pastello della valle perfettamente piana, su cui il roccioso e circoscritto altopiano, base della fortezza, sorge per miracolo.



**Figura 3. Tol Sirion**

*Tol Sirion* sembra combinare le caratteristiche delle due immagini precedenti: la valle a triangolo rovesciato, con qualcosa di remoto ed enigmatico che svetta all'orizzonte; il tortuoso e spumeggiante corso d'acqua che svetta al centro; erba morta e terriccio nel bordo basso. I due alberi solitari e spogli in primo piano sono in antitesi figurativa e in emotivo contrappunto con i monti aguzzi che avanzano dal lato sinistro. Il colore del cielo, sfumato da verde marcio a rosa, secondo la concezione di Riddett,

dà all'illustrazione a colori una connotazione di stile che, per fuggevoli istanti, evoca impressioni della pittura italiana del Quattrocento.

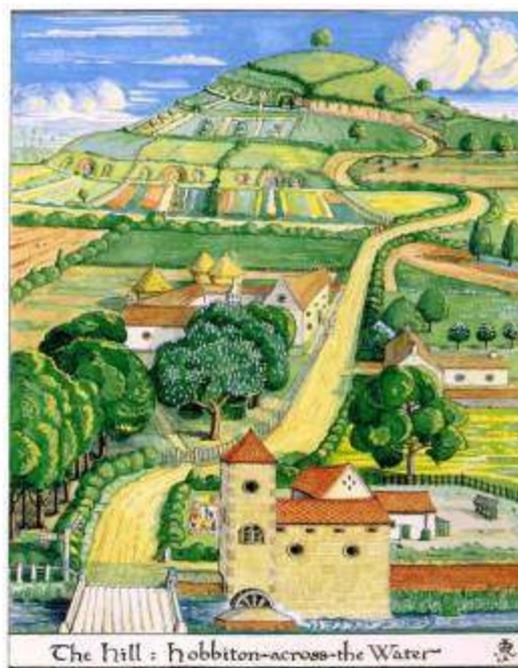
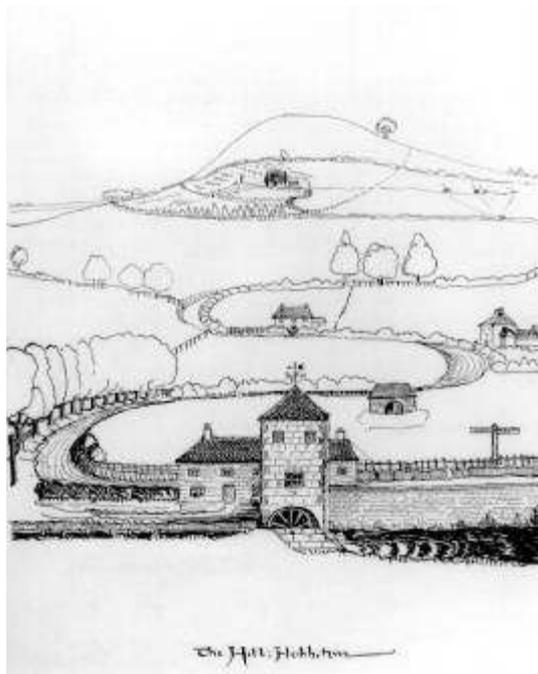
La versione in bianco e nero, qui riprodotta, fu eseguita a Lyme Regis nel 1928. L'immagine mostra Minas Tirith, la torre di guardia di Finrod Felagund, sull'isola di Tol Sirios, che, dopo la conquista da parte di Sauron, fu chiamata Tol-Gaurhoth, l'isola dei lupi mannari.

Dopo questa premessa visiva, è possibile dare inizio all'analisi della iconografia tolkieniana relativa all'opera *Il Signore degli Anelli*.

Così come il libro anche questo susseguirsi di immagini trova origine nella Contea, che Tolkien descrive come se parlasse di certe località dell'Inghilterra meridionale e centrale; supponendo di sovrapporre la cartina della Terra di Mezzo a quella dell'Europa, la Contea coinciderebbe più o meno con Worcester.

I poggi, i mulini e i corsi d'acqua, qui presenti, ricordano i paesaggi di Constable, anche se la presenza di piantagioni di tabacco nella zona a sud indicano che il clima è certamente più mite di quello del Worcestershire.

Il disegno con l'immagine di Hobbiville era il frontespizio della prima ed originale edizione di *Lo Hobbit* (1937). La versione colorata fu riprodotta in *The J.R.R. Tolkien Calendar 1973 e 1974*, e in *The Hobbit Calendar 1978*.



**Figura 4. Schizzo per The Hill**

**Figura 5. The Hill: Hobbiton across the water**

La serenità della vita quotidiana in cui gli hobbit, piccoli deliziosi edonisti, trascorrono il loro tempo, dilaga nella versione a colori; si osservi il tono perlaceo dell'acqua spumeggiante sotto la ruota del mulino e il tenuissimo contrasto tra i tre elementi tondeggianti del quadro: le chiome degli alberi, la collina e le nubi. Il disegno in bianco e nero, proprio perché congelato in un'atmosfera più infantile, ha in sé più mistero e più magia.

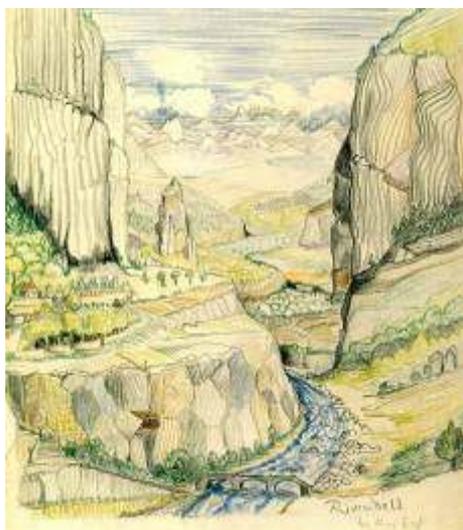
Il viaggio attraverso le immagini continua in un luogo indefinito: Rivendell, la casa di Elrond in Gran Burrone, essa è la tappa cruciale del viaggio della Compagnia dell'Anello. Qui viene creata la storia, e si prendono decisioni cruciali. Non è un caso che Tolkien l'abbia voluto simile ad un paradiso: luogo di asilo per qualsiasi buono, ultima dimora accogliente, oasi incontaminata dal Male. E' solo nella Terza Era che la casa di Elrond esce dal suo isolamento e dà ospitalità agli eroi della Compagnia dell'Anello: l'apertura di questo luogo rappresenta simbolicamente l'improvvisa, lucida cognizione del pericolo imminente, della necessità di una santa alleanza e della messa in discussione della propria stessa sopravvivenza come civiltà.

Rivendell cambia colore i quali passano al suo interno.



**Figura 6. Rivendell**

Non usato nell'edizione originale di *Lo Hobbit* del 1937, che comprendeva illustrazioni soltanto non a colori, questo dipinto apparve soltanto nella seconda ristampa inglese dello stesso anno e nell'edizione americana del 1938. In quest'ultima, il titolo *Rivendell* con il fregio nel bordo inferiore fu eliminato. Tolkien non lo approvò, dichiarando essenziale all'immagine il bordo ornamentale. L'immagine a colori fu riprodotta nei



*Tolkien Calendari* del 1973 e 1974, e in *The Hobbit Calendar 1976*.

Nella figura 7, l'osservatore ha già attraversato la casa di Elrond; ora si volge indietro nel suo pericoloso viaggio verso il mistero. Questa interpretazione visiva di Rivendell, osservato da Oriente attraverso le Montagne Nebbiose, è precedente quella a colori acquerello (Figura 6). L'illustrazione fu pubblicata in *The Lord of the Rings Calendar 1977*, dove però fu tagliata in alto.

**Figura 7. Rivendell visto da Oriente**

Tolkien si cimenta nella raffigurazione di uno tra i più inquietanti esseri che popolano la Vecchia Foresta: il Vecchio Uomo Salice.

I quattro hobbit incontrano questa creatura nel bel mezzo del loro cammino e ne rimangono allo stesso tempo ammaliati e terrorizzati:

[...] e vide chino su di lui un enorme salice, vecchio e canuto. Sembrava proprio gigantesco, con i suoi rami scomposti che si innalzavano come braccia aggrappate al cielo, con mani dalle dita lunghe e nodose, con il suo tronco nocchioso e contorto, spalancato da parecchie fessure che scricchiolavano al muoversi dei rami.<sup>67</sup>



**Figura 8. Old Man Willow**

Il disegno a matita fu pubblicato nei *Tolkien Calendars* del 1973 e 1974.

Il Vecchio Uomo Salice, oltre ad essere uno tra i più particolari schizzi a matita di Tolkien, è il personaggio che determinerà l'incontro degli hobbit con Tom Bombadil, il custode della Vecchia Foresta. Questi due personaggi sono strettamente correlati tra loro e aggiungono a *Il Signore degli Anelli* mistero sviando, per qualche pagina, la mente del lettore dalla pesante missione del portatore dell'Anello.

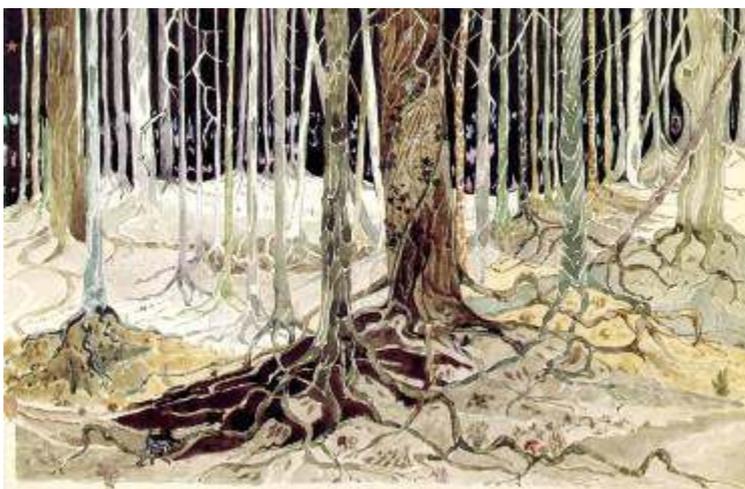
Nell'opera di Tolkien il bosco riveste un carattere importante e il suo simbolismo duale si manifesta pienamente. Infatti è presente nelle sue due qualificazioni speculari, positiva e negativa, a Lòrien (Figura 10) e in Bosco Atro (Figura 9): il primo è un luogo puro ed incantato, il secondo oscuro e malvagio. La traversata del primo richiede purezza, quella del secondo ardimento. Fangorn ne è la sintesi emblematica. Il bosco è

---

<sup>67</sup> J.R.R.Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 163).

un regno “altro”, dominato da leggi diverse da quelle che dominano la realtà consueta. E’ il regno dell’irrazionale e del possibile, dal quale possono sortire le manifestazioni più varie. Tradizionalmente, i due significati con cui Tolkien ammantava i suoi boschi ed i suoi alberi sono compatibili e coesistenti. L’albero è simbolo della totalità, dell’immortalità e della perennità. Il bosco, a sua volta, è il regno dell’incondizionato, è dominio degli animali, del meraviglioso: spesso è una figura femminile a regnarvi, come nel caso di Lothlórien, dove dama Galadriel regna sovrana.

L’emblematica Foresta di Fangorn, popolata da Ent, guardiani degli alberi, è illustrata nella Figura 9. Il disegno a colori apparve per la prima volta nel *Tolkien Calendar* del 1974, e un particolare ingrandito della zona centrale uscì in



**Figura 9. Fangorn Forest**

*The Lord of the Rings Calendar* del 1977. In entrambi i casi la figura fu intitolata *Fangorn Forest*, così come è scritto nel margine inferiore del foglio dalla mano dello stesso Tolkien. In *The Silmarillion Calendar* 1978 fu usata la riproduzione usata nel calendario del 1977, ma, questa volta, con una differente didascalia relativa ad un avvenimento accaduto ne *Il Silmarillion*. Il motivo derivò dal fatto che Christopher Tolkien, mentre stava preparando il calendario del 1978, comprese a fondo il significato originario del disegno.

Infatti, in una lettera del 1937, J.R.R Tolkien affermò che l’immagine del Bosco Atrato realizzata per *Lo Hobbit* era a sua volta il rifacimento di un suo precedente disegno a colori ideato per illustrare un passo di *Il Silmarillion*. Christopher Tolkien non ha dubbi che il dipinto cui allude l’autore sia quello qui di seguito riprodotto, malgrado il titolo manoscritto. In base a questo titolo si potrebbe naturalmente supporre che le due figure al centro e nella zona bassa a sinistra siano Pipino e Merry, i due hobbit che attraversano Fangorn prima di incontrare Barbalbero. Tuttavia, asserisce Christopher Tolkien, è chiaro che non è così: le due figure sono elfi e non hobbit. L’unica possibile

spiegazione è la seguente: malgrado la difficile adattabilità di alcuni dettagli, Tolkien decise che per il calendario del 1974, l'ultimo da lui progettato personalmente, potesse venire usato il disegno a colori, ideato in origine per *Il Silmarillion*, come illustrazione per il viaggio degli hobbit attraverso la foresta di Fangorn. Il dipinto risale alla fine degli anni Venti.

La seconda area boschiva citata da Tolkien ne *Il Signore degli Anelli* è Lothlórien. Esso è il Reame Elfico della Terra di Mezzo, collocato sulla riva del fiume Anduin. Regno di Dama Galadriel e Sire Celeborn, è evitato dagli uomini perché, a loro avviso, stregato.

Lòrien è una delle località più belle della Terra di Mezzo; il così detto Bosco d'Oro viene descritto da Tolkien con grande lirismo. Esso è pieno di alberi rari e suggestivi, così alti che è impossibile scorgerne la cima. La bellezza di Lòrien è spesso definita magica, ciò trova un fondo di verità se si considera che Galadriel è custode di Nenya, uno dei tre antichi anelli elfici del potere che conserva e protegge il suo regno dal Male.



Il disegno a matita raffigura gli alberi di *malorn* a Lothlórien; l'elfo Legolas, rivolto ai suoi compagni di viaggio, li descrive con queste parole:

Non vi sono alberi pari agli alberi di quella terra; in autunno le loro foglie non cadono, bensì diventano d'oro; per cadere attendono la primavera, che porta il nuovo verde, e ricopre i rami di fiori gialli. Allora il suolo del bosco è d'oro e anche il soffitto, e le colonne d'argento, poiché la corteccia degli alberi è liscia e grigia.<sup>68</sup>

**Figura 10. The Forest of Lothlórien in spring**

Sebbene Tolkien abbia dedicato molte illustrazioni a paesaggi verdeggianti e rigogliosi di vita, non bisogna dimenticarsi di quei lavori altrettanto belli e sofisticati relativi alla nuda roccia, altra faccia della natura, più rude e stridente rispetto alla delicatezza di alberi e distese erbose. Le immagini che seguono mostrano un Tolkien illustratore più accattivante, aggressivo e monumentale.

---

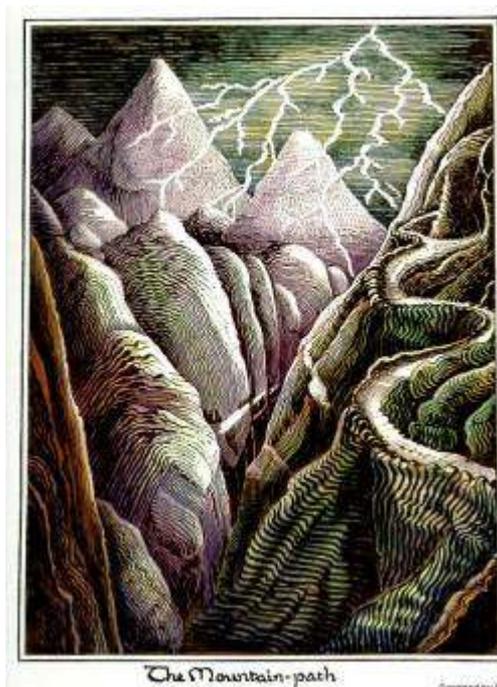
<sup>68</sup> *Ivi*, p.416.

Dapprima si attraversano le Montagne Nebbiose, per poi passare all'ingresso di Moria e, infine, scorgere uno spaccato di Barad-dur.

Le Montagne nebbiose sono una catena montuosa che si sviluppa per una lunghezza di quasi 1500 km, in direzione nord-sud, attraverso molte regioni. Caradhras rappresenta la vetta più alta e il luogo più estremo, ma, senza dubbio, anche le profondità di Moria, altrimenti dette Khazad-dum, che esercitano un fascino irresistibile.



The Mountain-path



The Mountain-path

Scanned by Enid

**Figura 11. Schizzo per The Mountain path**

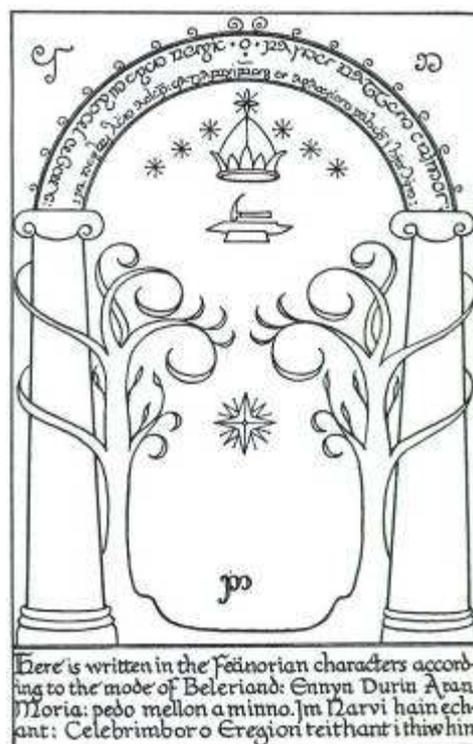
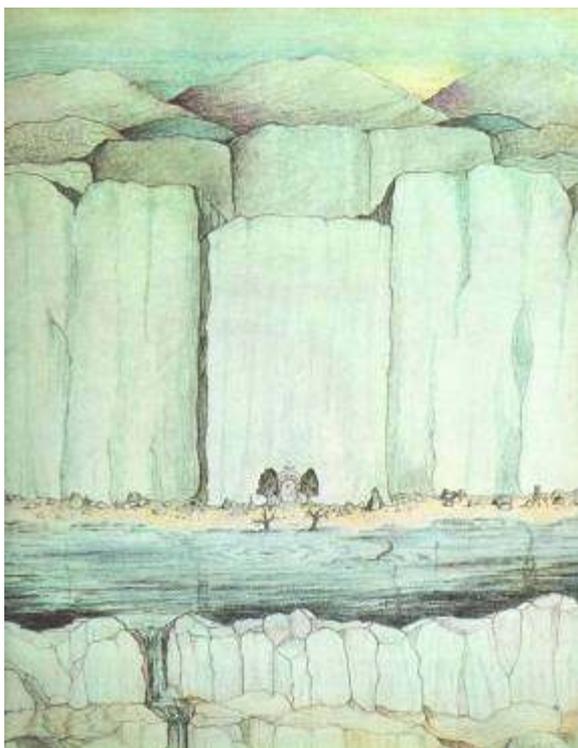
**Figura 12. The Mountain path**

Il bianco e nero accresce, con il contrasto tra zone livide e tenebrose, l'effetto spettrale. Nella versione a colori, d'altra parte, assume efficacia e rilievo la tonalità bruno-sanguigna a sinistra. L'originale non a colori fu pubblicato nella prima edizione di *Lo Hobbit* del 1937. La versione a colori di H.E. Riddett fu eseguita per *The Hobbit Calendar 1976*, ed è stata usata in diverse edizioni illustrate del libro.

Il viaggio attraverso questa catena montuosa continua, ma dalla sua cima si scende alla base e si scopre una porta nascosta che, una volta svelato l'enigma per aprirla, conduce nelle profondità di Moria.

La Figura 13 descrive l'immensa parete rocciosa sulla quale la Compagnia dell'Anello trova il cancello occidentale di Moria. Ai piedi della rupe si innalzano, vivi e forti, due enormi alberi, le cui radici si diramano dal muro sin nell'acqua. Visti da lontano paiono

semplici cespugli, ma, una volta avvicinati, si ergono inflessibili, scuri e silenziosi, proiettando profonde ombre intorno.



**Figura 13. I cancelli occidentali di Moria**

**Figura 14. Le porte di Durin**

Il disegno a matita raffigura il cancello Occidentale di Moria, sul versante ovest delle Montagne Nebbiose, dal quale la Compagnia dell'Anello entrò nelle Miniere. Esso venne pubblicato nei *Tolkien Calendar* 1973 e 1974, e in *The Lord of the Rings Calendar* 1977.

La Figura 14, raffigurante le porte di Durin, illustra il già citato capitolo della Compagnia dell'Anello, là dove le parole sull'arcata sono così tradotte da Gandalf: “Le porte di Durin, Signore di Moria. Dite, amici, ed entrate. Io, Narvi, le feci. Celembriboro dell'Agrifogliere tracciò questi segni”<sup>69</sup>.

Una volta entrata, la Compagnia dell'Anello prosegue il suo viaggio all'interno di Moria, guidata da Gandalf il Grigio che la conduce nella Camera di Mazarbul, detta anche la Camera degli Scritti. Qui trovano il Libro di Mazarbul, registro dei fortunosi eventi del popolo di Balin il Nano. Accanto alle due soglie della camera, giacciono molte ossa, miste a spade rotte, pezzi d'asce, scudi spaccati ed elmi. Vi sono anche

<sup>69</sup> *Ivi*, p. 382.

casce di legno orlate di ferro, tutte rotte e saccheggiate. Vicino al coperchio frantumato di uno dei due forzieri vi sono i resti di un libro.

“Era stato strappato e tagliato da pugnali e in parte bruciato, ed era macchiato di nero e di altri segni scuri che parevano sangue vecchio, a tal punto da renderne pressoché impossibile la lettura.”<sup>70</sup>

Il frammento mostrato nella Figura 15 è un esempio di forma tarda della scrittura Angerthas, detta l’usanza di Erebor. E’ impiegata in una specie di diario scritto in fretta, senza troppa cura per la calligrafia e l’ortografia, dai nani provenienti dalla distrutta Dale. Quasi tutte le rune possono essere



Figura 15. Libro di Mazarbul

decifrate mediante un sistematico riferimento all’Appendice E de *Il Signore degli Anelli*, là dove si parla dell’alfabeto Cirth. Più precisamente, l’immagine costituisce l’ultima pagina del Libro. Le rune usate sono le medesime rispetto a quelle usate nelle pagine precedenti, benché la mano sia diversa e la foggia dei segni differisca in alcuni dettagli.

La Figura 16 conclude la serie di illustrazioni inerenti alle Montagne e a Moria. I gradini del cancello orientale sono rappresentati con un disegno a matita; lo spazio, opprimente sul fondo, pare aprirsi in primo piano per lasciare una via di fuga a coloro i quali scenderanno rapidamente le scale, lasciandosi alle spalle la sublimità delle miniere.

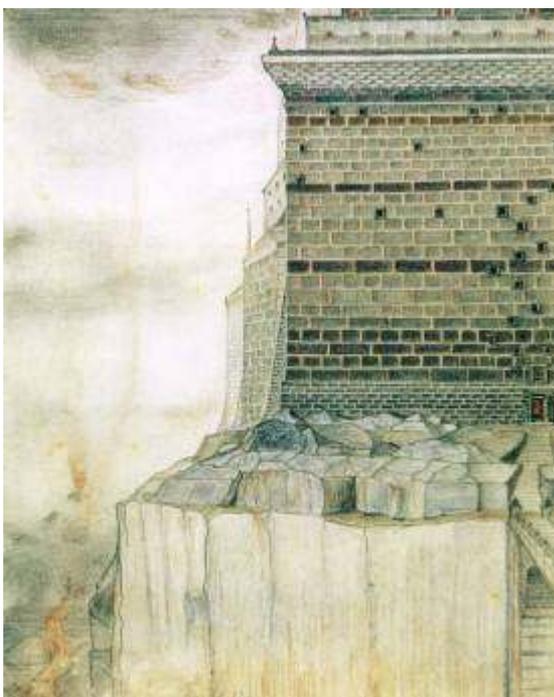


Figura 16. Moria gate

<sup>70</sup> *Ivi*, p.400.

Il racconto visivo iniziato nella calda ed accogliente Contea termina nella fredda ed ostile Mordor: Barad-dur.

Barad-dur, la torre oscura, è la residenza di Sauron a Mordor, da lui costruita con il potere dell'Unico Anello tra il 1000 e il 1600 della Seconda Era. In questo periodo fu assediata ed espugnata da Elendil, ma le sue fondamenta non potevano essere distrutte fino a che non fosse stato distrutto anche l'Anello. Sauron la riedificò nel corso della Terza Era, ma andò completamente distrutta quando l'Anello venne annientato.



L'immagine a colori mostra una porta sul lato orientale della fortezza, con Monte Fato a occidente, nello sfondo. Fu pubblicata nei *Tolkien Calendars* del 1973 e 1974, e di nuovo in *The Lord of the Rings Calendar 1977* in una riproduzione lievemente più larga e tagliata in alto e in basso, insieme con l'abbozzo di Orodruin come supplemento. La bellezza dell'illustrazione emerge dal particolare uso dello sfumato che dona profondità alla parete rocciosa e alla muratura in pietra viva.

**Figura 17. Barad-dur**

### **2.2.2. Stemmi ed emblemi araldici**

Divertendosi a risolvere cruciverba nelle pagine enigmistiche dei quotidiani, Tolkien aveva l'abitudine di disegnare motivi ornamentali. Molto spesso essi erano costituiti da fiori o da forme floreali stilizzate; altri erano fregi e suggerivano emblemi araldici, preziose cinture con placche ingioiellate o ricamate, arazzi o disegni di tappezzerie. L'autore disegnò 16 emblemi, di cui 8 furono usati per il retro della copertina del *Tolkien Calendar 1974*, mentre tutti figurarono in *The Silmarillion Calendar 1978*.

Tolkien insegna che, nella Terra di Mezzo, gli Elfi, gli Uomini, i Nani, e perfino i Maiar utilizzano emblemi, armi e unità araldiche di vario tipo. Questi hanno il compito di

distinguere regni, gruppi di persone, o individui, in maniera molto simile a quanto avveniva nell'Europa medievale.

In quella lontana epoca, l'araldica era correlata alle operazioni militari: i cavalieri necessitavano di un sistema per essere facilmente riconoscibili sul campo di battaglia, anche quando vestivano in armatura pesante. Gli stemmi araldici, perciò, dovevano essere individuabili anche da molto lontano, rendendo obbligatorio l'utilizzo di simboli stilizzati e un rigoroso utilizzo dei colori. Gli emblemi tolkieniani non assumono solo questa funzione, bensì rappresentano i re e le regine degli Eldalie e di tutte le razze presenti nella Terra di Mezzo.

Tolkien ha disegnato un cospicuo numero di simboli araldici degli Elfi, avendo attenzione di non trascurare neppure gli aspetti più minuziosi e apparentemente privi di significato all'interno della sua opera.

Qui di seguito alcuni esempi di stemmi elfici disegnati da Tolkien.



**Figura 18. Stemma di Lùthien**  
**Figura 19. Stemma di Lùthien 2**  
**Figura 20. Stemma di Idril Celebrindal**



**Figura 21. Stemma di Melian**  
**Figura 22. Stemma di Gilgalad**  
**Figura 23. Stemma di Elwe**

Ognuno dei 16 emblemi creati è portatore di un significato complesso e strettamente collegato con l'origine della Terra di Mezzo; esso risale addirittura alla creazione di

Arda e alle Ere precedenti rispetto alla Terza. Ho voluto mostrare come Tolkien curasse graficamente anche piccole immagini e particolari che conferiscono all'opera ancora più valore.

Nella Terza Era, (vedi Cap.I, paragrafo 1.5.9) con il raggiungimento da parte degli Uomini dell'apice nella tecnologia e nel grado di sofisticazione, l'araldica si scosta dalle usanze elfiche precedenti, maturando in una tradizione più stilizzata ed elegante. Tolkien, spesso, applica un singolo (di solito bianco/argenteo) motivo ad uno sfondo colorato, ne deriva una simbologia più sobria, maggiormente comprensibile, ma, a mio avviso, più disadorna e meno accattivante rispetto a quella degli esordi.

Ad esempio Rohan e La Casata di Eorl ebbero come proprio emblema un cavallo bianco su campo verde, il motivo di tale scelta è ovvio: la maggior parte della terra di Rohan era ricoperta da verdi praterie, ed i cavalli furono i più grossi pregi dei Rohirrim. Il cavallo raffigurato è presumibilmente uno dei *Mearas*, i cavalli bianchi dei Re di Rohan.

L'emblema di Elendil e suoi eredi venne immaginato da Tolkien con sette stelle a cinque punte, ciascuna delle quali rappresentava uno dei *palantiri* che Elendil portò da Númenor. In Gondor essi vennero collocati su una veste militare nera, assieme all'Albero Bianco, che rappresentava tutti i discendenti di Nimloth che crebbe in Minas Ithil e, più tardi, in Minas Tirith. A questo stemma i Re



della stirpe di Elendil aggiunsero la Corona Argentata, che fu il segno supremo di regalità.



Tolkien ha saputo tracciare le basi per l'illustrazione della Terra di Mezzo, non limitandosi solamente alla narrazione ma, come dimostrato finora, trasformandosi anche in illustratore primo della sua opera. Grazie a questi scorci grafici, basi significative per l'illustrazione tolkieniana, molti altri artisti hanno potuto creare eclettici volti ai paesaggi e alle situazioni descritte nel libro, pur mantenendo ben impressa nella loro mente l'immagine prima che Tolkien stesso aveva disegnato.

Il viaggio visivo attraverso l'illustrazione di Tolkien si conclude in questo paragrafo, ma con i successivi si aprono nuove e differenti tecniche interpretative che vedono come protagonisti grandi professionisti: in primis Alan Lee, artista il cui lavoro è

conosciuto ed ammirato in tutto il mondo, e in secondo luogo John Howe, talento meno noto e forse meno apprezzato ma, a mio avviso, decisamente all'altezza del primo.

Le figure ammirate fino ad ora non potranno reggere un confronto tecnico con quelle che seguiranno, né credo sia possibile creare un paragone tra esse; i disegni di Tolkien nascono dalla mano di uno scrittore, dilettante illustratore, quelle che si vedranno nelle pagine successive da mani esperte, professionisti nel settore del disegno, artisti allo stato puro. Nonostante questo, ciò che lascia esterrefatto il lettore o un semplice estimatore di arte, è la bellezza e l'alto grado di comunicabilità che l'arte di Tolkien, così come quella di Lee e di Howe trasmettono.

### 2.3. Alan Lee: artista delle trasparenze.



Come illustratore, il mio intento non è di dettare come le cose dovrebbero apparire, ma servire la visione dell'autore e creare un'atmosfera, uno spazio tra le parole dove l'occhio e la mente possono vagare e immaginare da sé cosa accadrà poi.<sup>71</sup>

Nato il 20 Agosto del 1947, fin dall'infanzia, Alan Lee fu attratto da libri illustrati, soprattutto se dedicati a miti e leggende. “Ho un ricordo chiaro del mio incontro con il mito”, ricorda Lee. “Seduto in una libreria mentre nello stesso tempo viaggiavo con Teseo lungo la strada per Atene. Fui completamente rapito e in pochi mesi lessi ogni libro su miti, leggende e folklore presenti nelle librerie vicine.”<sup>72</sup>

A sedici anni si iscrisse alla Ealing School of Art dove si diplomò in grafica e design e, dopo qualche mese trascorso a fare il giardiniere in un cimitero, riuscì a farsi commissionare alcune copertine iniziando così la sua carriera di illustratore indipendente.

Alla ricerca di ispirazioni sempre nuove, nel 1975 Lee si trasferì nel Dartmoor, insieme con il collega e amico Brian Froud. Il Dartmoor, un parco nazionale considerato come

---

<sup>71</sup> Frase tratta da un'intervista all'illustratore nel corso del Delos Day dell'8 Dicembre 2005, in seguito alla presentazione del suo nuovo libro *The Lord of the Rings sketchbook*.

<sup>72</sup> *Ivi*.

l'ultima zona selvaggia dell'Inghilterra meridionale, si dimostrò uno scenario perfetto per un artista della sua indole: una terra di suggestiva bellezza immersa in un'atmosfera di favole antiche, una terra di rovine dell'Età del bronzo e di pietre erette sulle colline spazzate dal vento. Le foreste coperte di muschi, gli alberi contorti, i sentieri costeggiati di edera e le brughiere ondulate influenzarono fortemente Lee, rivelando la sua anima paesaggistica, le cui opere sono direttamente ispirate dalle linee, i toni e le forme del mondo naturale.

Nel 1976 l'editore Larking pubblicò *Once Upon a Time - Some Contemporary Illustrator of fantasy*, una raccolta di illustrazioni per l'infanzia create da 14 artisti dei quali facevano parte Lee e Froud. Nello stesso anno, Lee realizzò le illustrazioni per *The Golden Book of the Mysterious* dove, con l'intero reame del fantastico come soggetto, fu libero di esercitare la propria immaginazione, creando una serie di favolosi acquerelli con cui rappresentò astronavi, aeroplani e alieni, soggetti che non affronterà mai più.

Attratto dalla produzione artistica di Lee e Froud, l'editore Ian Ballatine, che aveva pubblicato il volume di *Gnomi*, propose loro la realizzazione di un libro dedicato alle fate. Con *Faeries* (1978), Lee e Froud crearono un'opera memorabile, un fantastico viaggio nei miti, nelle leggende e nel folklore legati al reame fatato.

Il testo scritto a caratteri tipografici è intervallato da note scritte a mano che danno quasi il senso di un diario di viaggio. Citazioni e poesie tratte da Shakespeare e Walter Scott, leggende, alcune estrapolate dalle raccolte di Lady Wilde e Lady Gregory, fiabe e racconti popolari forniscono la base storico-letteraria per riconoscere le origini del popolo fatato.

Sono, però, le illustrazioni create dai due artisti a rendere questo volume veramente unico. Lee creò delicati disegni a matita per ritrarre il popolo fatato, volti dai lineamenti antichi e bellissimi o anche mostruosi e crudeli; sfruttò la trasparenza dell'acquerello per creare paesaggi suggestivi appena nascosti dalle nebbie o dalle acque. Il successo riscosso da *Faeries* diede a Lee la notorietà che gli permise di realizzare uno dei suoi sogni: poté finalmente dedicarsi all'illustrazione di racconti tradizionali profondamente radicati nei paesaggi e nelle atmosfere del Galles, *I Mabinogion* (1982).

Il motivo arturiano de *I Mabinogion* fu ripreso per creare le illustrazioni di *Castles* (1984), di David Day, raccolta di miti, racconti e leggende ambientate in famosi castelli. Lee dipinse dalle classiche fortezze celtiche, ai luoghi delle leggende arturiane, dai

castelli delle fate fino alla fortezza di Gormenghast e la casa degli Usher di Edgar Allan Poe. Con la collaborazione del mago dell'alta tecnologia Richard Seymour, nel 1985, Lee creò le illustrazioni per il libro *Mirrorstone*, incorporando, per la prima volta, immagini olografiche nei dipinti: specchi, finestre, pozzanghere e sfere di cristallo realizzate come mai altri libri erano riusciti a fare, arricchite dalla vera profondità tridimensionale. Seguono lavori illustrati relativi a *The Moon's Revenge* di Joan Aitken e *Merlin's Dreams*.

Fu all'inizio degli anni '90 che Alan Lee legò la sua vita di illustratore con l'opera che viene considerata la quintessenza della letteratura fantasy inglese e mondiale: *Il Signore degli Anelli*.

L'incontro di Lee con il libro di Tolkien avvenne all'età di 18 anni.

Mi sentii come se l'autore avesse preso ogni elemento che avevo sempre cercato in una storia e li avesse intessuti in un'immensa e scorrevole narrativa; ma, cosa più importante, Tolkien creò un luogo- un vasto, bellissimo e imponente paesaggio- che rimane vivo a lungo anche dopo che i protagonisti hanno terminato le loro battaglie e sono andati per strade separate.<sup>73</sup>

Quando il romanzo fu ripubblicato in una versione in tre volumi, Lee creò le illustrazioni per le copertine. Dipinse anche le copertine dei volumi dal VI al IX dell'opera *The History of Middle Earth*, immagini che trovarono la loro piena realizzazione nel suo successivo capolavoro: l'edizione illustrata de *Il Signore degli Anelli* pubblicata per la commemorazione del centenario (1892/1992) della nascita di Tolkien.

Fu Jane Johnson, l'editrice di Tolkien per la Allen & Unwin, ad avere l'idea di creare una edizione illustrata, convincendo la Tolkien Society a interessarsi al progetto. Lee fu invitato a presentare alcuni disegni dei personaggi, in quanto, gli hobbit soprattutto, avrebbero dovuto essere rappresentati secondo le idee della Tolkien Society. "Fu facile farli sembrare sia grotteschi che strani e anche un poco ripugnanti"<sup>74</sup> ricorda Lee.

Secondo l'artista fu un bene che la Tolkien Society avesse il controllo della produzione, la cosa che più lo preoccupava era infatti di imporre uno stile visivo che potesse competere con quello che l'autore aveva cercato di veicolare con le sue descrizioni.

E' sempre un problema fare la trasposizione di un'opera utilizzando altri mezzi. Sotto certi aspetti sono sempre stato riluttante a illustrare racconti, in quanto rappresentano già dei lavori completi e non sono stati creati per essere illustrati. L'autore ha fatto così fatica a costruire le immagini nella mente del lettore che sembra quasi un arrogante tentativo per sostituirle. Tolkien,

---

<sup>73</sup> *Ivi.*

<sup>74</sup> *Ivi.*

tuttavia, sembra più vicino a quei testi antichi che veramente amo illustrare, perché così aperto ad una varietà di interpretazioni.<sup>75</sup>

La Tolkien Society chiese a Lee di concentrarsi principalmente sui paesaggi e non sui personaggi, richiesta che incontrò anche gli interessi dell'illustratore.

In alcune scene i personaggi sono così piccoli che quasi non si riconoscono. Questo incontra le mie inclinazioni e il mio desiderio di evitare, il più possibile, che le immagini interferiscano con quello che può immaginare il lettore, il quale tende a focalizzarsi maggiormente sui personaggi e le loro relazioni. Penso che il mio compito sia di lasciare in ombra gli eroi di questa saga, o in lontananza, avvicinandosi a loro solo in caso di forti emozioni, ma senza cercare di ricreare la drammaticità del testo.<sup>76</sup>

Lee creò cinquanta acquerelli i cui toni di colore si sposano perfettamente con le atmosfere e le emozioni del romanzo. I delicati toni dell'ocra e del verde, usati per descrivere i sereni paesaggi delle terre degli hobbit e degli elfi all'inizio del romanzo, lasciano il posto ad immagini dominate dal nero e dalle sfumature di un cupo grigio per rappresentare le battaglie e i luoghi dominati dall'ombra di Mordor per essere poi interrotte, verso la fine del libro, dal bianco che illumina e domina le illustrazioni di Minas Tirith e Gondor.

Nel 1992, Lee prese una pausa dalla Terra di Mezzo per iniziare un viaggio in un paesaggio molto differente, accettando di illustrare una nuova edizione dell'Iliade e dell'Odissea, rivisitate dalla scrittrice per l'infanzia Rosemary Sutcliff.

Sfortunatamente Rosemary Sutcliff morì prima che questa meravigliosa opera d'arte fosse completata, ma avrebbe sicuramente apprezzato di vedere i risultati in *The black ships of Troy*, che vinse il *Kate Grenaway*, premio inglese per l'illustrazione.

Nel 1994, Lee tornò nella familiare Terra di Mezzo, illustrando *Tolkien's Ring* di David Day e l'anno successivo, per il 60esimo anniversario della pubblicazione de *Lo Hobbit*, fu nuovamente coinvolto per realizzare le illustrazioni. Diversamente da *Il Signore degli Anelli*, Lee poté concentrarsi anche sul disegno dei personaggi e in particolare dell'eroe della vicenda.

Per sei anni, Lee dovette mettere da parte il progetto di illustrare nuovi libri: si trasferì in Nuova Zelanda per collaborare alla trilogia cinematografica di Peter Jackson insieme a un altro illustratore tolkieniano, John Howe. Grazie a questa collaborazione, Lee vinse nel 2004 il premio Oscar per il suo lavoro come Art Director per il terzo film, *Il Ritorno del Re*.

---

<sup>75</sup> *Ivi.*

<sup>76</sup> *Ivi.*

Al suo ritorno nel Dartmoor, nel settembre 2004, riprese a lavorare ad alcuni suoi progetti e alla realizzazione di *The Lord of the Rings Sketchbook*, un racconto in parole e disegni di come concepì e creò le immagini inserite nell'edizione illustrata de *Il Signore degli Anelli*.

### **2.3.1. L'Arte di Mr Lee.**

In un periodo in cui la venerazione per gli illustratori dell'Età d'Oro non era comune, Alan Lee costruì il suo stile basandosi su un'alchimia di influenze che risalivano a 50, 60 anni prima. Le opere di Arthur Rackham e Edmund Dulac così come i dipinti di Burne Jones e dei preraffaeliti, giocarono un ruolo importante per i suoi studi e l'orientamento artistico.

Sono continuamente ispirato da Rembrandt e Brueghel ( mi sono sempre chiesto se la sua Torre di Babele non avesse ispirato la descrizione di Minas Tirith), Hieronymus Bosch, Albrecht Durer e Turner; non necessariamente perché influenzano il mio lavoro, ma perché il loro esempio solleva il mio spirito, afferma la mia convinzione nel potere delle immagini di commuoverci e deliziarci, e mi mostrano quanto lontano devo ancora andare. Quando visitai per la prima volta Firenze e Venezia rimasi incantato dagli artisti del Rinascimento, Botticelli, Bellini, Leonardo e altri. Il loro lavoro è calmo, controllato, tuttavia ogni viso ed ogni paesaggio è ricco di passione. Nei dipinti di Botticelli, ogni ciottolo e ogni foglia è resa con una devozione religiosa; c'è una riverenza insita nel prestare una tale attenzione in ogni pietra, trasformando la pittura in una forma di devozione, un atto di preghiera.<sup>77</sup>

Come i suoi predecessori, Lee sceglie l'acquerello per le sue illustrazioni, utilizzato in un classico stile romantico.

Mi piace lavorare con gli acquerelli. Un mezzo imprevedibile che può essere influenzato dall'umidità, gravità, il modo in cui gli elementi più pesanti del composto si fissano nelle ondulazioni della superficie della carta, e da qualsiasi cosa io desideri fare. Con altri mezzi si ha più controllo, si è responsabili di ogni segno sulla pagina, ma con gli acquerelli si è in dialogo con la pittura.<sup>78</sup>

Quando inizia una illustrazione, normalmente Lee parte da piccoli bozzetti, dando solo l'idea dell'atmosfera, delle dinamiche e degli equilibri dell'illustrazione. Successivamente crea un disegno più grande, supportato da modelli, generalmente amici, se la figura umana deve occupare uno spazio importante. Il disegno viene quindi abbozzato sulla carta per acquerello senza però inserire i dettagli, che verranno invece aggiunti con il colore.

---

<sup>77</sup> Frase tratta da un'intervista all'illustratore nel corso del Delos Day dell'8 Dicembre 2005, in seguito alla presentazione del suo nuovo libro *The Lord of the Rings Sketchbook*.

<sup>78</sup> *Ivi*.

I suoi dipinti sono ricchi di paesaggi suggestivi e immaginari, tuttavia così incredibilmente reali che guardandoli si potrebbe essere tentati di fare un passo dietro il dipinto e camminare oltre l'orizzonte visibile.

Il potere del mito e dell'arte è la magica abilità di aprire porte, di creare connessioni, non solo tra noi e il mondo della natura, ma tra noi e il resto dell'umanità. I miti mostrano ciò che abbiamo in comune con il mondo, indipendentemente dalla cultura dalla quale proveniamo, o dal secolo in cui viviamo e, nello stesso tempo, mitologia ed arte celebrano le nostre differenze esistenziali.<sup>79</sup>

C'è una sottile connessione tra mito e arte nei lavori di Lee; tale alchimia produce una qualità di magia evidentissima nella bellezza senza tempo delle sue illustrazioni. I tortuosi sentieri attraverso la Terra di Mezzo, le valli verdeggianti dell'antico Galles, le vedute della piana di Troia, e gli alberi contorti delle foreste di Dartmoor, creano un incantesimo potente e durevole.

Tuttavia il tranquillo illustratore che si cela dietro i dipinti sembra quasi inconsapevole della magia che crea con la matita, la penna e il pennello.

“Continuo a disegnare alberi, rocce e fiumi” dice, “sto ancora imparando come vederli, sto ancora scoprendo come rendere le loro forme. Passerò la mia vita a farlo e forse un giorno riuscirò a farlo bene.”<sup>80</sup>

### **2.3.2 La Terra di Mezzo illustrata da Alan Lee.**

Lee racconta di aver letto per la prima volta *Il Signore degli Anelli* a 17 anni; di giorno lavorava come giardiniere in un cimitero e la sera si tuffava nell'insolito mondo singolare e bellissimo che i libri di Tolkien gli avevano spalancato. I sobborghi più periferici di Middlesex diventarono la Terra di Mezzo, i suoi amici si trasformarono nei Raminghi e l'artista decise di preferire, e di molto, illustrare libri piuttosto che curare tombe.

Di fronte alla richiesta di illustrare uno dei suoi libri preferiti, Lee, dimostrò qualche titubanza: egli temeva che fosse inutile creare immagini disegnate per un testo che era già profondamente amato e che aveva già dato prova di funzionare molto bene per conto proprio, senza bisogno di illustrazioni.

A detta di Alan Lee gli stessi eredi di Tolkien parevano più nervosi di lui e, prima di dare il loro benestare, gli chiesero di eseguire qualche schizzo di alcuni personaggi.

---

<sup>79</sup> *Ivi.*

<sup>80</sup> *Ivi.*

Fortunatamente gli schizzi piacquero e si diede inizio ad una collaborazione duratura e ricca di capolavori.

Dover scegliere solo alcuni dei disegni tra i 60 e più a disposizione è cosa veramente ardua, soprattutto se si considera che la sottoscritta è venuta a conoscenza dell'opera di Tolkien grazie a questo illustratore. Ciò che tenterò di fare è creare un percorso visivo, simile a quello fatto per Tolkien, che riesca a incuriosire il lettore a tal punto da spingerlo a cercare altrove le rimanenti illustrazioni.

Tra le prime cose che Lee disegnò, è annoverato lo schizzo a matita di alcuni hobbit; a riguardo, credo sia significativo iniziare con un'illustrazione che ritrae l'hobbit protagonista del libro, Frodo, in quanto portatore dell'Anello, in compagnia di una tra le figure più interessanti e misteriose: Gandalf il Grigio. Di seguito il passaggio dalla bozza al definitivo.



**Figura 24. Schizzo per Frodo and Gandalf**  
**Figura 25. Frodo and Gandalf**

Cercare di disegnare un hobbit generico che si adattasse alla descrizione dell'autore, evitando che avesse un aspetto troppo infantile, comico e grottesco fu il primo problema al quale andò incontro Lee; per fortuna il processo di visualizzazione venne aiutato dall'amicizia dell'artista con un hobbit autentico: Kiran Shah, che, con la sua statura di un metro e ventiquattro centimetri, sarebbe diventato, successivamente, la controfigura di Frodo nella trilogia cinematografica di Peter Jackson.

Quando lo incontriamo per la prima volta Frodo ha trentatré anni è appena diventato maggiorenne, anche se la sua ricerca comincia, in realtà, diciassette anni più tardi. Nelle mie illustrazioni ha un aspetto molto più giovanile; non essendo sicuro del ritmo dell'evoluzione verso la maturità, negli hobbit, l'ho tenuto in uno stato di giovinezza indeterminata, in contrapposizione alla vecchiaia di Gandalf.<sup>81</sup>

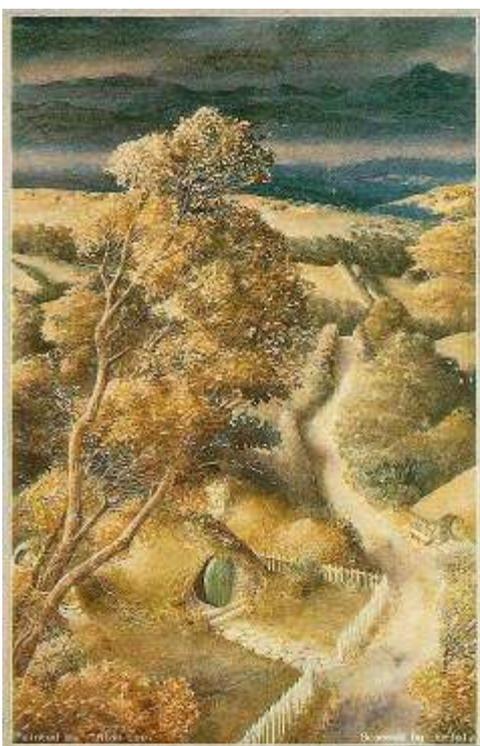
Alan Lee sostiene di aver disegnato già molte altre volte Gandalf, quando, nei lavori precedenti, si è trovato di fronte alla rappresentazione di mago Merlino che ne è naturalmente il precursore<sup>82</sup>. Per la figura dello stregone, l'artista ha posizionato due specchi ad angolo con il suo tavolo da disegno e si è letteralmente preso a modello mentre mordicchiava l'estremità della matita.

Il bozzetto è realizzato a matita in quanto tale materiale consente una correzione continua di se stessa e, secondo quanto dice Lee, tale oggetto cerca di scostarsi e cambiare direzione da quello che sente sbagliato. Il definitivo è un acquerello, secondo la tradizione dell'illustratore che magnifica in questa tecnica in grado di sfuggire alla mano dell'artista, disponendosi in sfumature dipendenti più dalla consistenza del colore

e delle pieghe della carta che dalla volontà dell'artista stesso.

I caldi toni dell'ocra e del verde, usati da Lee per descrivere i paesaggi all'inizio del romanzo, si sposano perfettamente con l'aspetto della Contea, terra fertile e rigogliosa.

Nella Figura 26 la profondità prospettica è data da un attento studio del sentiero principale che, snodandosi tra soffici colli, si perde, in lontananza nel buio, profetizzando, forse, quello che sarà il lungo cammino di Frodo verso Mordor.



**Figura 26. Hobbiton**

---

<sup>81</sup> Alan Lee, *The Lord of the Rings Sketchbook*, London, Harper Collins, 2005 (Traduzione italiana a cura di Maria Griffini e Lucia Vighi, *Il Signore degli Anelli, schizzi e bozzetti*, Milano, Bompiani, 2005, p.14).

<sup>82</sup> Gandalf, così come Merlino, è consigliere e creatore di Re, dalle origini misteriose, che si presenta nei momenti cruciali e si ritira nel mondo ultraterreno quando la sua opera è compiuta.

Il viaggio prosegue attraverso la Vecchia Foresta, il confine naturale della Contea, che è anche il confine del mondo per quel che riguarda ciò che gli hobbit conoscono. Al di là esistono pericoli e portenti ignoti e, all'interno di essa, strani poteri che incantano e fanno cadere in trappola gli incauti. Questa la visione che Alan Lee immagina.

Mi piacciono le moltissime storie del bosco selvaggio, il nostro modo di leggerle influisce, ed è a sua volta sotto l'influenza delle nostre esperienze di boschi, specialmente quelli che ricordiamo dal tempo dell'infanzia, quando gli alberi erano veramente dei giganti.<sup>83</sup>

L'artista rappresenta la Vecchia Foresta come quelle che sopravvivono in Inghilterra su terreni marginali, troppo sassosi o paludosi per la coltivazione. Questo terreno diseguale con le sue insenature profonde, gli argini dove le radici rimangono esposte e gli alberi caduti che continuano a proliferare di nuova vegetazione, accrescono la sensazione di trovarsi a vagare in un labirinto vivente.



**Figura 27. Schizzo per Old Man Willow**



**Figura 28. Old Man Willow**

Il disegno a colori riesce a trasmettere maggiormente il senso di inquietudine e di smarrimento che si prova nell'attraversare la Vecchia Foresta. L'Uomo Salice disegnato da Alan Lee è decisamente più sospettoso e malefico rispetto a quello di Tolkien. A poco a poco i cromatismi legati al verde e all'ocra lasciano il posto a sfumature violacee e cenere che, nelle illustrazioni legate a Mordor, prenderanno sempre di più il sopravvento. L'oscurità avanza inesorabilmente ma la Vecchia Foresta è forse uno dei luoghi meno malvagi in quel buio periodo.

---

<sup>83</sup> *Ivi.* p.24.

I quattro hobbit trovano scampo e rifugio nella casa di Tom Bombadil, definito da Lee come una tra le più bizzarre creazioni di Tolkien.

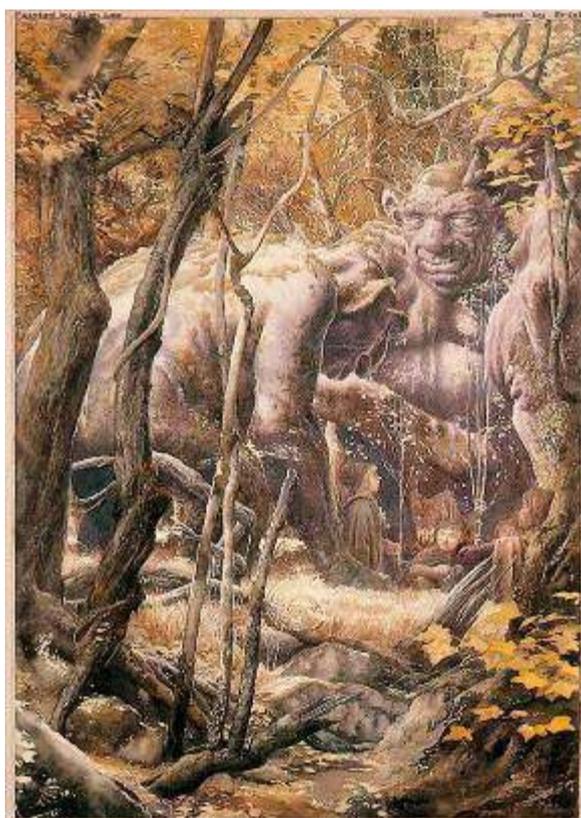


L'artista lo paragona ad un vecchio cantante locale di musica popolare ed è per questo che lo immagina vivere in una di quelle case lunghe e basse del Devonshire. Non si tratta di un edificio in particolare, ma di un complesso di elementi ricavati da parecchie case che sono state disegnate separatamente.

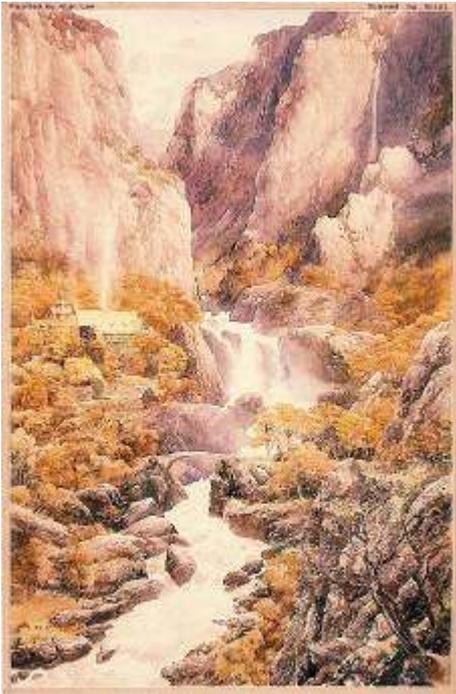
Lasciando l'accogliente dimora di Tom, gli hobbit affrontano dieci giorni di cammino su un territorio difficoltoso tra Colle Vento e la foresta in cui Bilbo e i Nani suoi compagni scampano per un pelo al pericolo di diventare ghiotti bocconi per i trolls.

**Figura 29. Tom Bombadil's house**

I quattro mezz'uomini si ritrovano esattamente nello stesso punto e scorgono le tre enormi statue di quegli esseri immondi.



**Figura 30. The Stone Trolls**



L'Arte di Alan Lee incomincia a toccare vertici di sublime bellezza attraverso le rappresentazioni di Gran Burrone. Questo luogo, per l'artista, non doveva essere semplicemente "l'ultima casa conosciuta e familiare"<sup>84</sup>, ma anche un rifugio per gli Elfi e un luogo dove le reliquie della storia dei periodi più gloriosi della Terra di Mezzo potessero venire conservati al sicuro.

I toni dell'oro emergono dal dipinto per dare vivacità alla natura, le rocce paiono smussarsi per accogliere la dolcezza degli arbusti e le regolari, ma imponenti acque del fiume. La natura è vera ed assoluta protagonista di questa illustrazione.

**Figura 31. Rivendell**

Gran Burrone, come già spiegato, è un luogo decisivo per la formazione della Compagnia. Qui fa la sua prima comparsa un altro personaggio vitale, anche se solamente sotto forma di fugace ombra scorta da elfi guardiani dei boschi, Gollum, il primo possessore dell'Anello dopo Sauron. La Figura 32 contiene un espediente compositivo molto usato da Lee: la composizione di due immagini o di due differenti aspetti di un'idea in un'unica illustrazione.

In questo caso Gollum occupa gran parte della metà superiore del disegno in considerazione del fatto che si sta discutendo di lui proprio in quel momento. Egli appare quasi avvolto da una grossa bolla pittorica come un pensiero letteralmente sospeso sulle teste del gruppo dei personaggi, mentre sta masticando i resti di un uccello che ha appena acchiappato.



**Figura 32. The Council of Elrond**

<sup>84</sup> *Ivi*.p.48.

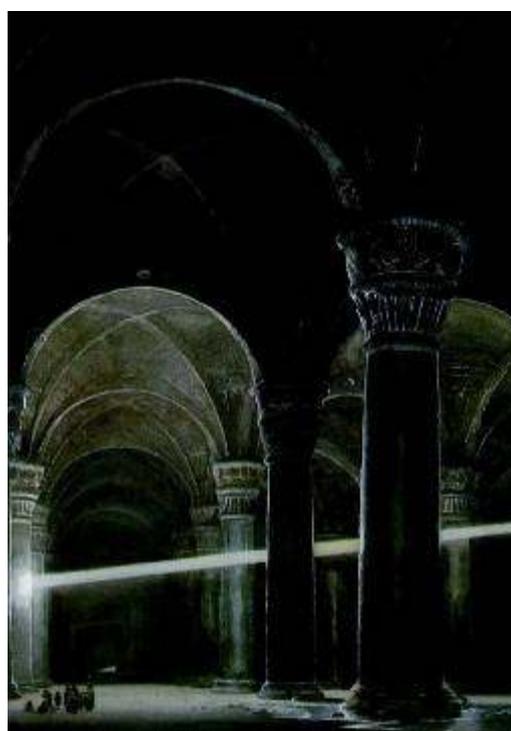
La tappa successiva della neonata Compagnia dell'Anello è Moria.

Alan Lee descrive il terrore che lo ha colto al momento della lettura del capitolo dedicato a questo luogo che gli ha riportato alla mente il ricordo di un episodio della sua infanzia: gli capitò di ritrovarsi in una casa degli spettri allestita in una fiera di paese, nel buio più completo, a immaginare vasti, grandiosi saloni pieni di echi, in cui si aggiravano fantasmi e abissi precipitosi.

Non ho immaginato neanche per un minuto che i Nani potessero vivere in un ambiente in scala ridotta; il loro amore per gli artifici, per le idee e per i gesti grandiosi suggerisce che volessero costruire su una scala epica, addirittura gigantesca, a parte il fatto che avevano una intera montagna con cui divertirsi.<sup>85</sup>



**Figura 33. Schizzo per In the halls of Moria**



**Figura 34. In the halls of Moria**

Ogni volta che mi dedico ad un quadro con un elemento architettonico di grande importanza, dopo aver esplorato le idee per la composizione e l'atmosfera in matita o a carboncino, a volte solamente nei tratti essenziali, sento la necessità di creare una prospettiva particolareggiatamente strutturata, che ne costituisce l'armatura. Quando quello è a posto, posso affrontare più tranquillamente la lavorazione definitiva ad acquerello, perché sono sicuro che è sorretta da fondamenta robuste. Può essere un po' frustrante dover passare per tutto questo procedimento quando si muore dalla voglia di cominciare a mettere giù il colore, ma ricordo ancora molto bene quel vecchio pedante che insegnava disegno tecnico a scuola e che ha sempre manifestato una ben modesta considerazione per i miei sforzi. Credo di voler tentare di dimostraragli qualcosa ancora adesso.<sup>86</sup>

---

<sup>85</sup> *Ivi.* p.59.

<sup>86</sup> *Ivi.* p.60.

Alan Lee sostiene di non aver mai visto nessuna illustrazione, includendo anche le proprie, che riuscisse ad essere appena all'altezza della potenza evocativa di tutto ciò che Tolkien scrive a proposito di Lothlórien. Non basta, infatti, tradurre le sue descrizioni in forma pittorica in quanto la loro forza non è tanto nelle immagini che evocano, quanto piuttosto nelle sensazioni che suscitano. Tale legame è primordiale, un vincolo con quella foresta che venne poco a poco aperta e abbattuta quando l'umanità vi penetrò nei primi anni della sua evoluzione: un paradiso perduto per il quale una parte di noi prova ancora una nostalgia struggente.

Questo pensiero si rivela in tutti gli scritti di Tolkien, ma pare che assuma una potenza particolare in quegli episodi che riguardano gli alberi e le foreste e Lothlórien, soprattutto, diventa, non soltanto il cuore di ciò che resta dei Regni degli Elfi, ma addirittura, quasi, l'anima della Terra di Mezzo stessa.

Lee è convinto che tale concezione estetica debba mantenersi in ogni aspetto del processo creativo, nella tecnica, nel tratto, nei colori e nella composizione.

Il senso di armonia con la natura che sentiamo presente a Gran Burrone assume maggiore intensità a Lothlórien e quindi, mentre le abitazioni aeree si librano lievi come fiori su rami, le radici degli alberi giganteschi abbracciano antiche strutture murarie in pietra, creando un'arena, un cerchio magico, in cui Frodo, Sam, come anche Galadriel medesima, intravedono possibili eventi futuri.

Lo specchio di Galadriel, la conca verde nella quale esso si trova, e Caras Galadon sono anche quelli anelli di potere, che preservano antiche verità e dai quali lievi tocchi di saggezza vengono mandati nel mondo.

L'autore dimostra di avere una chiara visione di Dama Galadriel:

...è una figura archetipa, una discendente da una lunga linea di fate e di regine di paesi delle fate, che corre per tutti i tempi del nostro retaggio letterario, prodigandosi a offrire guida e rimproveri, o un luminoso ideale, a generazioni di valorosi (ma nello stesso tempo esitanti e smemorati) cavalieri erranti. Come veggente, la sua ascendenza risale alle Sibille dei tempi antichi; come creatura immortale, alle immagini primitive della Terra Madre, e come distributrice di doni magici è la buona Fata Madrina di innumerevoli favole. E' anche la fata soccorritrice che appare nei momenti cruciali, pronta ad offrire un consiglio, un incantesimo, o semplicemente un oggetto qualunque che, al momento buono, potrà essere un raggio luminoso per scacciare i mostri, una corda per scalare un dirupo o un coltello per ferire un Re-Stregone.<sup>87</sup>

---

<sup>87</sup> *Ivi.* p. 76.



**Figura 35. Schizzo per The Mirror of Galadriel**



**Figura 36. The Mirror of Galadriel**

L'illustratore confessa di avere una vera e propria predilezione per la raffigurazione degli alberi e delle foreste. In effetti la progettazione di immagini di boschi è frutto di ispirazione tratta dopo lunghe ore trascorse a disegnare quelli veri, ma tale lavoro offre l'opportunità di disegnare e progettare con libertà, come pure con delicatezza,



**Figura 37. Fangorn forest**

semplicemente non dimenticandosi che gli alberi hanno una loro anatomia da rispettare.

La Figura 37 mostra come le forze in contrasto tra loro influiscano sulla crescita di un albero; il senso di gravità, il vento e il bisogno di luce si possono leggere nei contorcimenti dei rami e nella forma del tronco. Come avviene per la pelle, la corteccia del tronco nasconde soltanto parzialmente la struttura sottostante che, negli alberi vecchi, è di frequente imputridita o strappata. Lee sostiene che il disegnare alberi sia un atto di empatia più che di analisi e che tale abilità maturi con gli anni.

“E’ come disegnare persone dotate di una capacità infinita di stiracchiarsi, con la loro storia impressa in ogni cicatrice e irregolarità”<sup>88</sup>.

Gli Ent e gli Ucorni che abitano questa foresta sono la perfetta immedesimazione di una credenza antica: nei tempi antecedenti all’era cristiana e nelle società pagane era molto diffuso il credo che negli alberi alloggiassero spiriti i quali avrebbero potuto infliggere punizioni a chi li avesse attaccati senza seguire precisi rituali.

“Il personaggio di Barbalbero è una creazione meravigliosamente originale, ma i suoi antecedenti sono vecchi come il mondo.”<sup>89</sup>

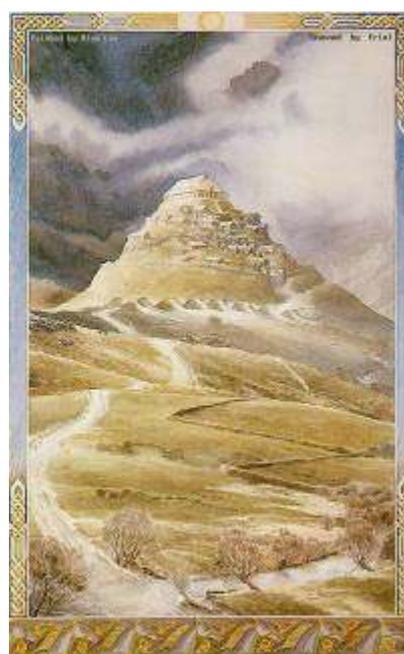
Grazie a illustrazioni come queste, le foreste continuano a ispirarci un timore reverenziale e ci danno l’impressione di essere fra creature dotate di



**Figura 38. Treebeard**

sensibilità e l’opera di Tolkien ci fa ricordare tutto questo in modo poetico e toccante.

Edoras e Rohan sono le creazioni di cui Alan Lee è più fiero.



**Figura 39. Schizzo per Edoras**  
**Figura 40. Edoras**

<sup>88</sup> *Ivi.* p.87.

<sup>89</sup> *Ivi.* p.91.

L'artista è convinto che Tolkien si sia ispirato a Heorot, la sala dei festini di Hrothgar, re dei Geats di cui si parla nel poema anglosassone *Beowulf*, per la rappresentazione di Edoras. Il villaggio che sorge sopra di un colle è stato pensato in legno da Lee, con decorazioni in oro e rinforzi in ferro, tenendo in considerazione che la cosa più importante all'interno di Rohan fosse il rapporto con il cavallo e che tale rapporto dovesse riflettersi nei particolari dell'edificio.

Nel confronto tra lo schizzo e il definitivo a colori, per questa volta, ne esce vittorioso il primo. Il chiaroscuro a carboncino, non solo aumenta l'imponenza e la maestosità dell'edificio, ma dona una regalità che sembra sfuggire con il tocco ad acquerello. Se nel primo riconosciamo Edoras per ciò che è, una cittadella arroccata e tenacemente resistente al male, nel secondo i toni virili si perdono lasciando spazio ad una visione dolce ed adatta ad epopee arturiane.

Atmosfere decisamente più lugubri e tetre si ammirano nelle immagini successive.

La prima mostra uno spaccato della battaglia al Fosso di Helm; in essa si scorgono numerose figure in movimento che hanno creato alcuni problemi all'artista essendo molto complesso disegnare persone in azione. Non è, infatti, possibile pretendere che i modelli utilizzati per le copie dal vero rimangano in una posizione drammatica a tempo indeterminato senza mostrare una espressione imbarazzata o annoiata; d'altra parte le



fotografie di persone in movimento, anche se scattate sotto l'angolo giusto, risultano invariabilmente sbagliate. Questo problema scompare o si riduce notevolmente se le creature in azione vengono inserite in scene confuse e affollate di battaglia.

Nel momento in cui una figura comincia ad apparire poco convincente, è sempre possibile posizionarne un'altra davanti. “Anche gli scudi possono riuscire utili non solo ad un cavaliere errante, ma anche ad un artista in imbarazzo.”<sup>90</sup>

**Figura 41. The battle of the Hornburg**

---

<sup>90</sup> *Ivi.* p.102.

Uno schizzo di battaglia, realizzato senza alcun lavoro preliminare, e senza avere come riferimento modelli o fotografie può “funzionare” fino a quando non lo si trasforma in un dipinto, a quel punto tutti i minimi difetti emergono improvvisamente e ciò che nel disegno poteva sembrare affascinante comincia, nel dipinto, a mostrarsi non all’altezza. Per questo motivo, dopo aver raggiunto un buon livello dai bozzetti, Lee, rifinisce l’illustrazione il più possibile, di solito su carta per lucidi, portando a termine ulteriori studi di singole figure.

Con la Figura 41 si abbandonano definitivamente i toni caldi e rassicuranti, per abbracciare oscurità e morte; si avanza sulla via di Mordor e il male sembra pervadere ogni singolo elemento tracciato sul foglio. Le linee si fanno più marcate, i contorni diventano più netti, i colori sposano tonalità cromatiche fredde e violacee e presenze invisibili paiono focalizzare lo sguardo del lettore in punti nascosti e raccapriccianti. Con la Figura 42 si apre la finestra sul reame oscuro di Sauron.

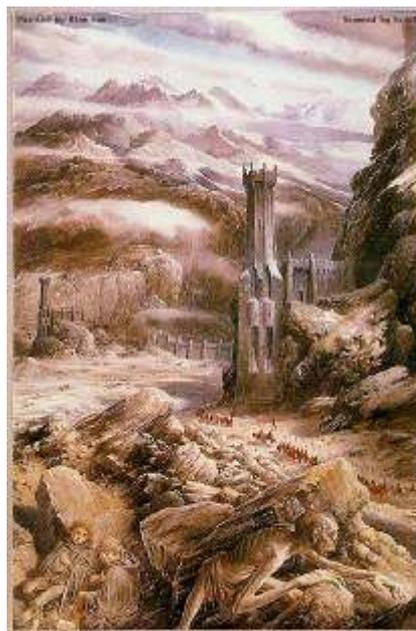


Le paludi, gli acquitrini e le zone melmose compaiono frequentemente nella tradizione di leggende e folclore inglese poiché, un tempo, ricoprivano vaste regioni d’Europa e, come le foreste, costituivano un rifugio per i fuorilegge e per coloro che vivevano ai margini della società. Erano anche luoghi di sacrificio, e alcune delle vittime ben preservate, come mostra l’immagine sul lato inferiore, si sono rivelate significative nonostante fossero testimoni silenziosi dell’epoca in cui avevano vissuto e della loro tragica fine.

**Figura 42. The dead Marshes**

Gollum conduce Frodo e Sam in un punto molto interessante da cui si domina il Cancellone Nero senza essere scorti dal nemico. Alan Lee ricorda di aver a lungo riflettuto su come rappresentare questo passo del libro. Una volta concretizzata la narrazione con schizzi sul foglio, si è convinto che avrebbe potuto utilizzare quell’immagine per la copertina dell’edizione del centenario. Essa mostra alcuni dei personaggi principali al punto cruciale della storia, ed è facilmente riconoscibile anche per un lettore disattento. In primo piano figura Gollum, archetipo del lato oscuro, la parte di noi stessi che più temiamo e neghiamo; una creatura che strisciando è sbucata dalle profondità della

nostra psiche e segue le nostre orme, come se in ogni momento volesse ricordarci come potremmo diventare.



**Figura 43. Schizzo per The Black Gate**  
**Figura 44. The Black Gate**

Il paesaggio si chiude sui due lati rispetto a chi lo osserva e crea un senso di oppressione che aumenta a causa delle torri aguzze e solitarie che sembrano scrutare senza sosta nella vallata circostante. Una sottile linea rossa si muove sfruttando le diagonali del rettangolo nel quale è rinchiusa la figura: è l'esercito di Sauron che si prepara alla battaglia contro Minas Tirith. Nulla rassicura chi osserva l'illustrazione, i due piccoli hobbit sulla sinistra sono stretti in una morsa: davanti a loro Mordor, alle loro spalle



**Figura 45. Gorbath and Shagrat**

Gollum. Ma il pericolo più imminente potrebbe consistere nel farsi scoprire da un branco di orchetti affamati. Essi conducono un'esistenza poco gratificante e abbastanza deprimente. "Mi è capitato spesso di pensare che la storia della Guerra dell'Anello, raccontata dal punto di vista di un soldato di fanteria degli Orchi, potesse offrire una nuova e interessante prospettiva."<sup>91</sup>

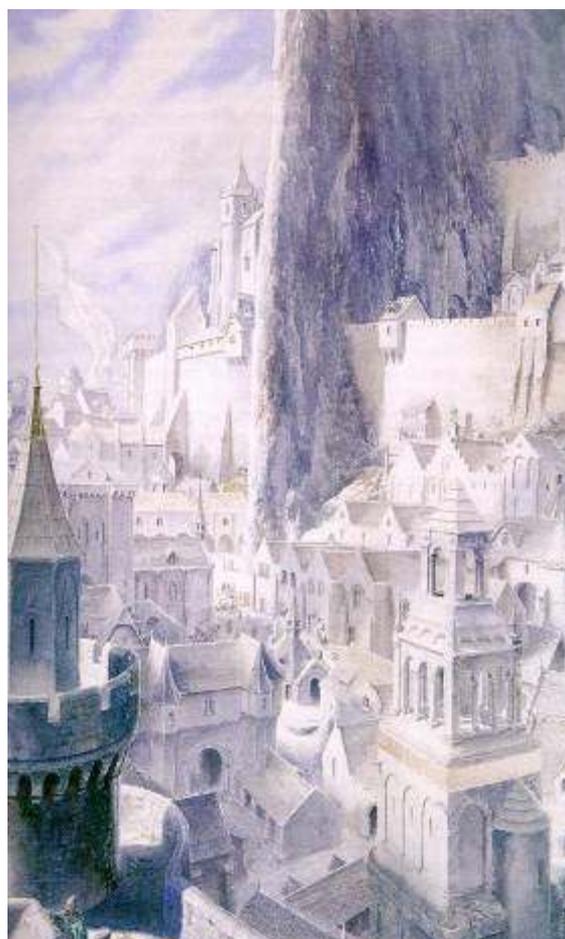
<sup>91</sup> *Ivi.* p.128.

La terra di Mordor si erge in tutta la sua grandezza e oscenità davanti ad una cittadella, bianca, candida ed eterea: Minas Tirith.

Nel libro ci sono bellissime descrizioni dell'antica città-fortezza dei Re di Gondor; Lee, pare averle fatte proprie e il risultato ne è la prova. Egli immagina la cittadella come se fosse una vecchia città italiana arroccata su di uno scosceso pendio montano, ovunque si respira l'atmosfera del Rinascimento italiano e la luce riflessa dalle pareti intonacate con calce bianca donano alla sua Minas Tirith luce propria.



**Figura 46. Schizzo per Within Minas Tirith**



**Figura 47. Within Minas Tirith**

La stanza del trono rappresenta un gioiello per quanto concerne gli studi architettonici fatti per realizzarlo. L'immagine si sviluppa in verticale: in primo piano troviamo Sire Denethor che, sconsolato, stringe i pezzi del corno rotto di Boromir; davanti a lui Pipino e Gandalf il quale protende un braccio verso il re quasi voglia richiamare la sua attenzione (Figura 48). La bellezza del lavoro nasce dal profondo e concreto rimando all'arte greca e romanica in tutta la loro maestosità: volte a botte e colonne corinzie

arricchiscono lo spazio di solennità mentre la sottile eleganza è data da sculture sul fondo e da un soffitto dorato.



**Figura 48. Schizzo per Gandalf and Pippin meet with King Denethor**  
**Figura 49. Gandalf and Pippin meet with King Denethor**

La grande battaglia davanti a questa bellissima cittadella è all'ultimo sangue e l'atrocità e la violenza, protagoniste assolute in questo momento, emergono da alcune illustrazioni che Alan Lee ha realizzato, a suo avviso, solo dopo innumerevoli tentativi. Egli sostiene che le bozze complesse, costituite da grandi quantità di personaggi, risultino difficili da organizzare, soprattutto se concretizzate in acquerelli definitivi.



Ho fatto diversi tentativi, ogni volta più confusi, prima di entrare pienamente in questo disegno, dapprima raffigurando l'orco sul fondo della tavola, poi quello di fianco, e successivamente ributtandomi nella mischia per poi ritornare alla pagina vuota con nient'altro che un primo abbozzo. Circa sulla metà, ho sistemato la carta carbone sulla parte alta della raffigurazione, disegnando più accuratamente il resto dei personaggi, con un'idea sempre più chiara di ciò che volevo rappresentare.<sup>92</sup>

**Figura 50. Schizzo per The Siege of Gondor**

<sup>92</sup> *Ivi.* p.152.



**Figura 51. The Siege of Gondor**  
**Figura 52. The Battle of Pelennor fields**



*Il Signore degli Anelli* si chiude con il capitolo dedicato ai Porti Grigi, città portuale bagnata dalle acque del golfo di Lhùn che si apre sul Grande Mare dell'Ovest. Essi svolgono un ruolo fondamentale nella storia della Terra di Mezzo; nelle ere passate, infatti, a questo porto approdavano i vascelli carichi di “persone e cose” provenienti dalla terra Elfica di Valinor e dall'isola di Nùmenor.

Poco si sa delle sue caratteristiche geografiche, è un punto di passaggio, una città forse grigia, salmastra e battuta dai venti.

La Figura 53 mostra l'immagine di una ipotetica nave appena salpata dai Porti Grigi, essa ha una forma elegante, sinuosa e agile così come un cigno, che la rappresenta a poppa. E' uno degli acquerelli più evocativi, colmo di mistero, eternità e malinconia, sentimento, quest'ultimo, che accompagna tutti coloro i quali salpano per abbandonare la loro amata Terra di Mezzo. Su di una di queste imbarcazioni saliranno anche Frodo e Gandalf per fare ritorno a Valinor.



**Figura 53. The Grey Ship of the Elves**

Spero fortemente che questo viaggio attraverso l'Arte di Alan Lee sia servito a mostrare un vero talento che, nonostante il premio Oscar per le scenografie de *Il Ritorno del Re*, ha mantenuto la semplicità e l'amore verso il proprio lavoro come in principio. Una volta terminati i propri impegni, Lee sostiene di andare a rifugiarsi a Dartmoor, dove è situato il suo studio: una antica casa di pietra a due piani, coperta di rose. Credo sia facile immaginare questo infaticabile artista alle prese con cavalletto, matite, acquerelli che si avventura tra le lande inglesi alla ricerca di uno scorcio paesaggistico ispiratore. Significative, a questo punto del lavoro, mi paiono le parole di Ian McKellen, attore di indiscussa bravura che ha avuto l'onore di ricoprire le vesti di Gandalf nella trilogia cinematografica:

Non si è mai dato abbastanza valore al fatto che quando un lettore riconosce nei film i personaggi di Tolkien, e l'ambiente nel quale agiscono, affermando che sono "esattamente come li ho sempre immaginati", commette un errore. In realtà, quello che viene riconosciuto del libro è stato filtrato attraverso la lente delle immagini che l'accompagnano. Ma si badi bene: non che ci sia qualcosa di fotografico nell'opera di Alan Lee. Lui è un maestro delle antiche arti dello schizzo e dell'acquerello e le sue annotazioni descrivono chiaramente come la fantasia dell'artista abbia preso vita sulle pagine con tanta naturalezza.[...] ma qui c'è anche qualcosa di più, la possibilità di cogliere la visione interiore che nasce nella mente di un artista, e di osservare a distanza ravvicinata la sua penna, la sua matita e i suoi pennelli all'opera. Qualcosa di prodigioso.<sup>93</sup>

L'opera tolkieniana è talmente ricca che ogni pagina riporta un avvenimento drammatico, meraviglioso o terrificante, ed alcuni brani sono così carichi di forza elegiaca e di meraviglia che ogni tentativo di riproduzione non regge il confronto. Tolkien è riuscito a creare un mondo che va al di là dello scopo narrativo. Descrivendo in modo così portentoso paesaggi immaginari e fondamenti storici e mitici è riuscito a rendere la Terra di Mezzo accessibile ad ognuno per personali scorribande immaginative.

E' stato per me un privilegio particolare l'incarico di illustrare *Il Signore degli Anelli*, opera che esercita un effetto grandioso già ad una prima lettura e che ha indirizzato la mia professione negli ultimi 25 anni. Mi ha condotto non tanto verso un mondo fantastico, ma ha rafforzato il mio interesse per il mito e le leggende e ha permesso una rinnovata ammirazione dell'abilità fantastica del narratore.<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> *Ivi*, p. 9.

<sup>94</sup> Frase tratta da un'intervista all'illustratore nel corso del Delos Day dell'8 Dicembre 2005, in seguito alla presentazione del suo nuovo libro *The Lord of the Rings sketchbook*.

## 2.4. John Howe: illustratore dei contrasti.

“Ecco precisamente che cos’è l’opera di Tolkien: un orizzonte al di là dell’orizzonte. Oltre ciò che non vedremo mai, anche aumentando il passo.”<sup>95</sup>



Rispetto ad Alan Lee, John Howe è un nome poco noto in Italia; probabilmente solo i lettori più appassionati sono a conoscenza della sua arte così lontana dalla semplicità delle illustrazioni di Tolkien e dalle trasparenze di Lee.

Nacque nel 1957 a Vancouver, Canada, da famiglia modesta e semplice: il padre gestiva una fattoria e la madre si occupava del focolare. Iniziò a fare schizzi all’età di quattro o cinque anni, a partire dal giorno in cui né sua madre, né lui riuscirono a disegnare una mucca come Howe

voleva. Questo lo aveva fatto disperare fino alle lacrime.

I traslochi, spesso, caratterizzarono la sua infanzia, comportando la regolare perdita degli amici: “Mi sono accorto che i migliori erano quelli con i quali passavo il mio tempo a disegnare”<sup>96</sup>.

Alla fine del liceo scelse di frequentare una scuola d’arte, e nel 1977 raggiunse l’Europa, più precisamente Strasburgo, in Francia, grazie ad una borsa di studio. Questo radicale cambiamento trasformò completamente la sua vita:

In Canada, da dove venivo, nulla era molto importante, mentre a Strasburgo tutto ciò che potevo desiderare era a portata di mano, musei come i libri. Ho trovato tutto questo molto bello, molto romantico, come se stessi rinascendo all’età di vent’anni. Ero impregnato di immagini sommarie: il fantasy americano è più vicino al nulla che ad un qualunque spessore storico e culturale. Per me, l’incontro con degli elementi concreti si è rivelato decisivo.<sup>97</sup>

Howe trascorreva intere giornate presso la Cattedrale di Strasburgo, scoprendo un universo architettonico e delle sculture eccezionali, che si allontanavano dal mondo cristiano e abbracciavano esperienze fantastiche e straordinarie.

---

<sup>95</sup> John Howe, *Sur le terres de Tolkien*, Nantes, Librairie l’Atalante, 2002, traduzione a cura di Susanna Barbassa, p. 110.

<sup>96</sup> *Ivi.* p. 111.

<sup>97</sup> *Ivi.* p.113.

Saturo, ma non stanco, di conoscenze, si trasferì a Lausanne e dopo a Neuchatel diventando vero professionista e scoprendo quello che avrebbero dovuto essere un lavoro pubblicabile, le esigenze editoriali ed i principi di funzionamento di un giornale. L'incontro con Tolkien avvenne alla fine degli anni Sessanta, attraverso calendari di illustratori che disegnavano immagini non corrispondenti ai super-eroi "supermuscolosi" che Howe conosceva grazie al fantasy americano. Con un certo imbarazzo racconta di aver letto prima il secondo e terzo volume della trilogia tolkieniana e solo successivamente il primo tomo "[...] il primo non era quasi mai disponibile alla biblioteca locale."<sup>98</sup>

La svolta giunse nel 1987 quando tre dei suoi disegni vennero pubblicati in un calendario di Tolkien a Londra, da quel momento Howe diventò un punto di riferimento nell'illustrazione delle opere di Tolkien.

L'universo letterario di Tolkien è il solo nel quale tutto mi piace costantemente. Ne percepisco un'ampiezza comparabile a quella delle saghe nordiche. Il lavoro di Tolkien è una sintesi di fonti leggendarie e mitologiche. Rende reali dei personaggi, come nani o Tom Bombadil e questo basta. Di lui amo il pudore costante che procura al lettore tutta la sua libertà di incontro. Di Tolkien due temi essenziali mi piacciono; girano intorno all'idea che noi siamo "mal capitati" nella storia e a quella che noi possiamo nutrire speranza anche quando non abbiamo speranza.<sup>99</sup>

Secondo John Howe l'illustratore è colui che vuole raccontare, ma che non possiede le parole necessarie; queste parole gli vengono date dalla narrazione di Tolkien che stuzzica la creatività dell'artista e lo spinge incontenibilmente a disegnare.

Paradossale può sembrare l'affermazione che Howe sostiene in merito all'opera tolkieniana:

"[...] è sicuro che la letteratura non ha bisogno di essere illustrata. Non ha bisogno di immagini. [...] essa reclama o accetta la presenza delle illustrazioni che abbiano la sola funzione di accompagnare la lettura."<sup>100</sup>

Infatti i testi di Tolkien richiamano immagini talmente profonde e difficili da rappresentare, da mettere in difficoltà persino il più bravo degli illustratori; naturalmente ogni lettore è in grado di creare proprie immagini, la difficoltà risiede nelle necessità che queste immagini siano buone.

Howe parla delle immagini di Tolkien definendole primarie, ovvero esempio sommo di tutto ciò che rappresentano:

---

<sup>98</sup> *Ivi.* p.113.

<sup>99</sup> *Ivi.* p.115.

<sup>100</sup> *Ivi.* p.115.

Ho sempre coltivato l'ambizione, evidentemente impossibile, di disegnare un albero che contenga tutti gli alberi, o un campo che contenga tutti i campi. Le immagini richieste da Tolkien sono un po' di quest'ordine: delle immagini primarie che partecipano fortemente alla cultura europea.<sup>101</sup>

Queste considerazioni portano l'illustratore ad avvicinarsi al testo di Tolkien con riverenza e venerazione; John Howe cerca di sentire la forza primaria dei quadri visivi offerti da Tolkien e, una volta estrapolatane l'essenza, la abbozza, o tenta di abbozzarla, sul foglio.

#### **2.4.1. L'Arte di Mr Howe.**

Alla base dell'Arte di John Howe troviamo la luce. Egli ama questo elemento perché aggiunge bellezza agli oggetti sui quali si posa e, insieme all'aria, limpida o nebbiosa che sia, lo spazio è messo in prospettiva e il mondo viene rispiegato agli occhi di ognuno.

Attraverso l'arte della illustrazione è possibile giocare con questi due elementi e soprattutto raggiungere l'equivalente di una espressione personale. Howe sottolinea fortemente la differenza che intercorre tra un illustratore ed un artista; il primo si assume la responsabilità legata ad un lavoro di comunicazione. Il mondo fantasy, infatti, non è soltanto quello dei dragoni e dei castelli o quello di Conan il Barbaro, esso ha uno stretto legame con la storia antica e medioevale, con la storia dell'arte di tutti i periodi e con le strutture sociali passate e cerca di amalgamare tutti questi ingredienti creando un impasto omogeneo per dare forma ad un nuovo mondo magico, ma basato su fondamenti reali.

Howe è un amante della storia medioevale e dell'estetica europea del XV secolo e queste sue passioni, insieme alla partecipazione diretta nella Compagnia Saint Georges, influenzano fortemente il suo modo di disegnare, di pensare la struttura dello schizzo e la scelta dei colori.

Il fatto di disegnare un'armatura reale mi fa disegnare seriamente un uomo che la porta. Io, come il mio cavaliere sul foglio, sappiamo quanto essa pesi e come maneggiarla.[...] questo procedimento mi "nutre". Per disegnare un mantello, sia che tu decreti che un mantello è un mantello, sia che tu sappia per esperienza che è un mantello, io preferisco che il disegno di un mantello rinvii all'oggetto, piuttosto che alla definizione di questo oggetto.<sup>102</sup>

---

<sup>101</sup> *Ivi.* p.115.

<sup>102</sup> *Ivi.* p.117

Secondo l'illustratore è impossibile pretendere di rappresentare anche un solo elfo di Tolkien senza una buona base di storia dell'arte, la motivazione è molto semplice: il nostro mondo e quello creato da Tolkien sono sempre stati in forte equilibrio l'uno con l'altro e questo ragionamento è valido per tutte le volte che ci si appresta a raffigurare qualunque cosa. In base a ciò, Howe afferma che i nostri giorni siano pieni di immagini gratuite e derivative: ad esempio, un'immagine forte come quella di Robin Hood corrisponde ad una tale comunità in uno specifico momento della storia, qui il legame tra passato e fantasia è chiarissimo.

“Poco importa che il buon uomo sia esistito oppure no: dibattere su questo significa perdere di vista l'essenziale per far vincere la polemica.”<sup>103</sup>

Howe è un illustratore, non un artista; essere artista, a suo avviso, significherebbe raggiungere presto la fine e dover cercare l'approvazione di molti per elevare a forma d'Arte il proprio lavoro, allontanandolo per sempre dalla creatura umana che gli ha dato forma.

Non vedo perché dovrei scappare dall'universo che creo disegnando. Il mio lavoro è senza alcun fine concepibile.[...] ho pietà di tutti quegli illustratori che, alla fine della loro carriera, cercano, elemosinano disperatamente un'approvazione delle loro opere che li farà avvalidare come artisti. Tutti questi “giardini segreti” rivelati tardi, sono solo costernazione. Io non ho alcun “giardino segreto”, non amo questo genere di gerarchizzazione negli spiriti e trovo tragico di soccombere a ciò. L'illustrazione non è un sotto genere.<sup>104</sup>

In base a quanto afferma John Howe, illustrare le opere di J.R.Tolkien significa anzitutto operare delle scelte per decidere ciò che è meglio non illustrare, ciò che deve essere messo in ombra, in distanza o in pallida luce autunnale. Tolkien è un maestro dell'evocativo, le sue descrizioni hanno il potere di catalizzare l'attenzione del lettore e di provocarlo a richiamare alla mente il proprio *pantheon* di eroi e demoni per dare completezza alle immagini. Due sono le cose da tenere in considerazione nel momento in cui si vuole illustrare Tolkien, secondo Howe: in primo luogo bisogna porsi a confronto con queste realtà indistinte che differiscono in modo radicale da persona a persona, successivamente è necessario procedere con cautela, intingere il pennello nell'ombra e ricavarne la luce.

---

<sup>103</sup> *Ivi.* p.117.

<sup>104</sup> *Ivi.* p.117.

Disegnare Tolkien vuol dire capire a fondo il significato delle parole lotta ed equilibrio, ma soprattutto avere chiaro in mente il lungo e difficile percorso dalla luce all'ombra. Ciò, a detta dell'illustratore, era ben chiaro non molto tempo fa, quando disegnare Tolkien rivelava esercizio d'introspezione; attualmente questa attività si è trasformata in un'industria planetaria soffocata dalla battaglia pubblicitaria.

Nel passato, le mie sole preoccupazioni riguardavano la relazione tra l'immagine e il testo. Ora, numerose decisioni grafiche non sono lontane dal richiedere la consultazione di un avvocato. Riscopri le mie immagini sotto forma di prodotti derivati nelle vetrine dei negozi. Sono costretto a dover rinunciare a dei soggetti che avrei voglia di disegnare e a cercare un nuovo "concetto" quando il campo oscuro e minaccioso dei copyrights tocca il mercato della Terra di Mezzo.<sup>105</sup>

Egli arriva alla conclusione che fortunatamente certe cose non si possano cambiare e che una illustrazione resta tale, fatta sempre a mano, impossibile da realizzare in squadra con tecniche rivoluzionarie. Il lavoro non muta.

Il rapporto con il testo rimane lo stesso, certe cose non potranno mai cambiare.

Tale frase o tal paragrafo possono liberare delle immagini accumulate con il passare degli anni; delle idee messe da parte da tempo possono, d'un tratto, risvegliarsi e prendere vita. La comunione con un testo ci accompagna in modo permanente o ci resta inaccessibile.

#### **2.4.2. La Terra di Mezzo illustrata da John Howe.**

John Howe è un alchimista che si appropria di ciò che esiste e lo trasforma. Il pittore fa fondere nel suo forno il metallo del Verbo ed ottiene, con una trasformazione, l'oro delle immagini. Un rappresentazione visuale in due dimensioni: le parole dello scrittore riscritte in luce. Ecco la Terra di Mezzo.



**Figura 54. Particolare di La Contea**

---

<sup>105</sup> *Ivi.* p.5.

Il viaggio visivo tra i capolavori di questo illustratore inizia, come per gli altri, nelle verdeggianti terre della Contea. Howe, nel particolare della Figura 54, la rappresenta come un territorio collinoso, lussureggiante di vegetazione e fortemente caratterizzato da tonalità di verdi cupi in contrasto fra loro.

In tutte le immagini di Hobbiton e della Contea, i colori sono un po' più densi di quelli della nostra realtà, il verde è un po' più verde, i grigio scuri degli alberi un po' più folti e il cielo più blu. Howe dona alla luce questa intensità particolare di un'epoca dove il mondo era ancora nuovo, pulito e curato.



**Figura 55. Gandalf walking**

La particolare attenzione data alla luce è ben visibile nella illustrazione 55, dove Gandalf, frettoloso di raggiungere casa Baggins, attraversa i dolci pendii della Contea. Sullo sfondo, fasci di luce giocano ad incontrarsi e scontrarsi rivelando vallate soleggiate ma, ben visibili sulla destra, primeggiano nubi cariche di pioggia che comincia a scendere fitta in primo piano.

Lo stregone richiama alla perfezione la descrizione di Tolkien all'inizio del libro: “[...] un vecchio con un aguzzo cappello blu, un largo mantello grigio ed una sciarpa color argento. Aveva una folta barba e sopracciglia cespugliose che sputavano oltre la falde del cappello”.<sup>106</sup>

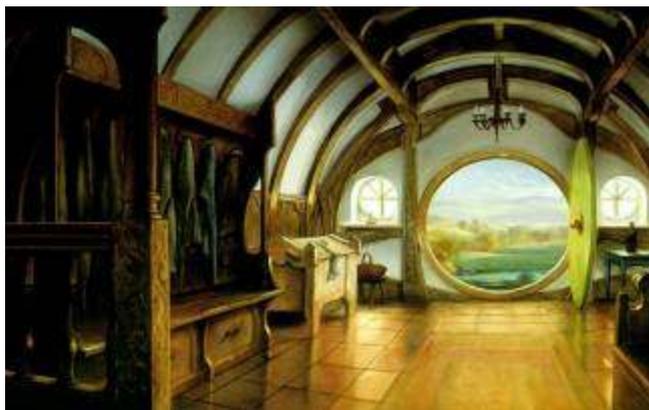
---

<sup>106</sup> John Ronald Reuel Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 51).

Ciò che sorprende, nel dipinto, è l'accuratezza con la quale le gocce di pioggia e i fili d'erba sono rappresentati, la fedele riproduzione di dossi sulle vallate e il sentiero terroso in procinto di diventare fango. Continuando ad osservare è quasi probabile che ci si senta bagnare dalla pioggia o accarezzare dalla folta erba.

Si giunge, poi, a casa Baggins.

Howe disegna un ambiente caldo e confortevole; la tonda porta è aperta sulle verdi colline della Contea, una volta attraversato questo pertugio ci si trova immersi in un luogo accogliente e particolare. Niente ci viene detto sull'arredamento

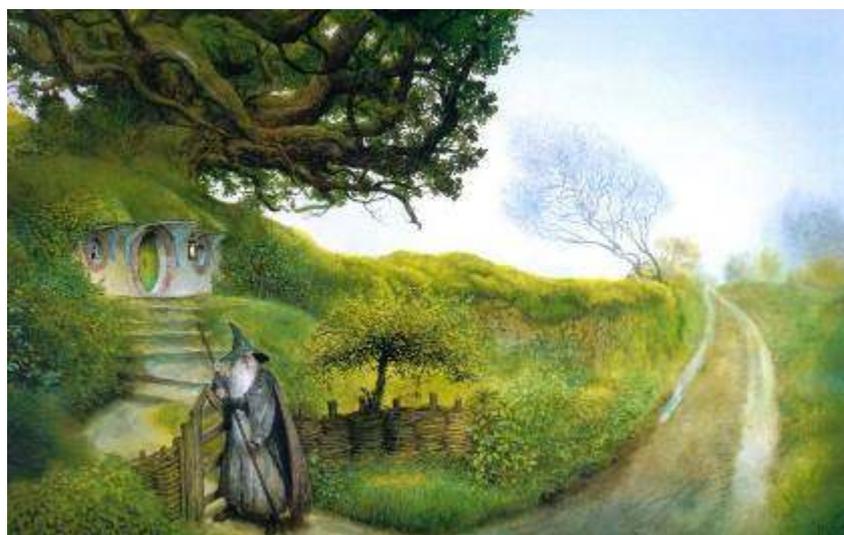


**Figura 56. A Hobbit Dwelling**

ma tutto sembra perfettamente disposto.

Il baule è di un legno pregiato, il tavolo è, entrando, sulla sinistra, la panca è finemente intagliata: sono dettagli alla Howe. Tutti questi oggetti, appartenenti a Bilbo, sono il frutto dello sguardo creatore del pittore, della sua visione concreta, della linea diretta tra lo schema visuale di John Howe e dello scrittore. Il pittore magico ha acquisito la convenzione che Bilbo lucidi le sue pietre e che l'amore meticoloso dell'hobbit per la sua casa debba trasparire dall'ombra dei mobili prolungata per terra al punto che la contemplazione del tavolo e l'odore di cera d'abete ci venga alle narici.

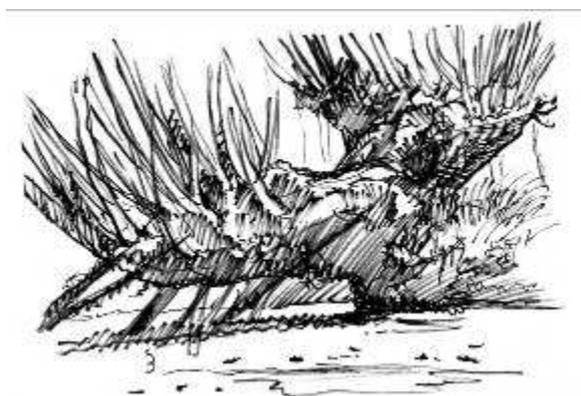
Gandalf arriva a casa Baggins e quanto detto fino ad ora si ripropone.



**Figura 57. Gandalf comes to Hobbiton**

Immane è la rappresentazione del Vecchio Uomo Salice. Tolkien ne ha dato una visione ingenua, priva di inquietudine e quasi infantile, Alan Lee lo ha inserito in un contesto sospettoso e immobile, Howe si allontana da tutto ciò e rivisita questa strana creatura intenta a strangolare uno dei quattro hobbit.

Il Vecchio Salice è contorto e ripiegato su se stesso come se l'odio e la cattiveria che lo animano dall'interno lo costringessero ad un abbruttimento esterno; l'atmosfera che domina l'illustrazione è tipica del sottobosco, con la luce del sole che filtra dalle fronde degli alberi creando curiosi giochi di luce sul terreno e sui rami più bassi.



**Figura 58. Schizzo**

La Figura 58 mostra lo schizzo per il disegno definitivo; la forza, la robustezza e la pesantezza del tronco del salice vengono tradotti in spessi segni di pennarello e violente ombreggiature. La sagoma è appena accennata e già comunica tutto quello che traspare dall'illustrazione definitiva.



**Figura 59. Old Man Willow**

Ciò che, però, colpisce in Howe è la sua capacità di rappresentare il Male in maniera realistica e terrificante; infatti, a mio avviso, egli è colui che meglio ha illustrato i Nazgul, fedeli servitori di Sauron, trasformando le parole di Tolkien in immagini e dettagli non casuali. Queste malefiche figure ricorrono spesso tra le sue migliori illustrazioni: a partire da quella che narra il primo incontro dei quattro hobbit con queste creature, a seguire con l'immagine della fuga di Frodo sul cavallo di Glorfindel, per concludere con la rappresentazione di alcuni Nazgul solitari e del combattimento tra il Signore dei Nazgul contro Eowyn.



Un cavallo nero stava comparso alla svolta; non un piccolo pony hobbit, ma un vero destriero con sopra un uomo imponente, che pareva rannicchiato sulla sella, avvolto in un grande manto nero con cappuccio, dal quale uscivano soltanto gli stivali infilati nelle lucide staffe. Il volto, un'ombra, era invisibile. Quando giunse all'altezza dell'albero e di Frodo, il cavallo si fermò. Il cavaliere rimase immobile con la testa piegata, come in ascolto. Dall'interno del cappuccio proveniva come un sibilo di un uomo che annusasse, come per cogliere un odore elusivo; la testa si voltò da una parte all'altra della strada.<sup>107</sup>

**Figura 60. The Black Rider**

Spettri terribili nell'aspetto, apparivano come grandi uomini vestiti di nero con uno scuro cappuccio che scendeva sulla fronte fino ad adombrare un inesistente volto. Essi erano portatori dell'oscura magia chiamata "alito nero" che precipitava le sue vittime in un vago deliquio a cui seguiva la morte.

Ogni singola rappresentazione di Nazgul proietta chi guarda l'immagine in un mondo parallelo, abitato da incubi, gelo, malvagità e buio. Il nero, colore che Howe maneggia con assoluta destrezza, diventa sublime quando usato per rappresentare questi esseri; il loro corpo non "è", non si tocca, pare pura essenza malefica, ma il nero gli dona corporeità e grandezza.

Le due immagini che seguono sono tra le più spettacolari e affascinanti; non solo concretizzano il talento di Howe, ma raggiungono quasi la sublimità e corrono il rischio di superare la narrazione.

<sup>107</sup> *Ivi.* p.113.



Nella Figura 59 I Cavalieri Neri sono ritratti in contro luce; compaiono da dietro i rami spogli di alberi autunnali, impazienti di trovare Casa Baggins e riportare, al loro amato Sire, l'Unico Anello.

Il quadro pare diviso in due parti: sulla destra la tranquilla

**Figura 61. The Black Riders in the Shire**

e luminosa Contea si contrappone alla parte sinistra, buia e inquietante. L'oscurità sembra accompagnare i Nazgul ovunque essi vadano come la scia di spuma bianca segue le navi.

La Figura successiva illustra un passo molto importante nella storia del libro: Frodo, in sella al cavallo di Glorfindel, scappa inseguito dai Nove. L'hobbit riesce a raggiungere il guado di Gran Burrone e, a quel punto, prende vita la magia di Elron e Gandalf.

Il fiume si gonfia e travolge i Cavalieri uccidendone i destrieri, ma non chi li cavalca.

Il fragore delle acque impetuose ha seguito un comando di Sire Elrond, mentre il saggio Gandalf ha trasformato onde, creste e flutti in scintillanti cavalli bianchi.



**Figura 62. At the Ford**

Una delle ultime immagini relative a queste creature maligne si riferisce alla battaglia decisiva davanti a Minas Tirith. Mostra una sbilanciata contrapposizione tra la parte cattiva, in un primo momento vincente, e la parte buona: il Signore dei Nazgul, Angmar, si sta scagliando contro Eowyn, principessa di Rohan.



**Figura 63. Schizzo**



**Figura 64. Eowyn and the Nazgul**

Angmar e il suo alato “destriero” sembrano un tutt’uno, il nero che li caratterizza non consente a chi guarda l’illustrazione di distinguere i due corpi, così che i due paiono un’unica macchina infernale e terribile. Eowyn, nel suo candore, si contrappone all’oscurità, sostenuta dal verde luminoso del prato e dallo squarcio di azzurro centrale. Il Sire dei Nazgul non può morire per mano di uomo, ma sarà un hobbit, Merry, a ferirlo e una donna a finirlo, avverando in questo modo la profezia che renderà così palese il suo significato ultimo.

Se i Nazgul sono da considerarsi il cavallo di battaglia di John Howe, che dire della interpretazione visiva di Shelob?

Shelob, orrendo e gigantesco ragno che vigila sul passo attraverso il quale Frodo e Sam entrano a Mordor, l'ultimo nemico che i due hobbit trovano sul loro cammino.



**Figura 65. Sam and Shelob**

Howe ne fa una creatura ancora più spaventosa rispetto a quello che lascia immaginare Tolkien. Egli giunge sino al profondo del racconto per dare vita ad un mostro che pare un incubo. John Howe pare essersi recato personalmente nell'antro di Shelob per avere una

più chiara visione del suo mondo e dell'orrore di cui si circonda. Benché il soggetto non sia allettante, la Figura 63 mostra un chiaro esempio del sapiente uso della luce; essa entra violentemente nel quadro da una fessura nel centro, questa illuminazione improvvisa coglie i due soggetti in un momento cruciale: Sam sta per ferire gravemente il ragno per poi farlo fuggire e rintanare per sempre nel suo freddo e buio buco. Il corpo di Shelob è studiato nei minimi dettagli, peli, escrescenze sulle zampe e pungiglione pronto a colpire.

Ma neppure Nazgul e Shelob sono in grado di competere con la creatura causa della trasformazione di Gandalf da Il Grigio a Il Bianco: un Balrog.

Giungeva qualche cosa alle loro spalle. Non si riusciva a distinguere cosa fosse: era come una grande ombra, nel mezzo della quale si trovava una forma scura di dimensioni umane, o anche più grossa; potere e terrore parevano sprigionarsi da essa e precederla.

Giunse all'orlo della voragine di fuoco e la luce si offuscò, come se una nube vi si fosse posata sopra. [...] con un ruggito le fiamme si alzarono in segno di saluto, intrecciandosi intorno a lui: un fumo nero turbinò nell'aria. La criniera svolazzante dall'oscura forma prese fuoco, avvampando. Nella mano destra teneva una lama pari ad una acuminata lingua di fuoco e nella sinistra una frusta dalle molte code.<sup>108</sup>

Questa descrizione non permette al lettore di sapere a che cosa assomigli il mostro, salvo per Howe che elabora le sue immagini partendo dalle idee stesse dello scrittore.

---

<sup>108</sup> *Ivi.* p.410.



**Figura 66. Schizzo**

“Non puoi passare”, disse [...] “Sono un servitore del Fuoco Segreto e reggo la fiamma di Anor. Non puoi passare. A nulla ti servirà il fuoco oscuro, fiamma di Udun. Torna nell’ombra! Non puoi passare.”<sup>109</sup>



**Figura 67. Gandalf and the Balrog**

---

<sup>109</sup> *Ivi.* p. 411.

John Howe, con un metodo oscuro, è penetrato nell'opera dello scrittore, è andato a scavare tra le parole, fino al fondo dell'hobbit hole. In qualche parte, durante uno dei suoi viaggi tra il verbo e le immagini, egli ha trovato la porta per accedere alla Terra di Mezzo, come l'armadio che permette di visitare Narnia, ed ha deciso di superarne la soglia. John Howe, l'uomo felice, ha camminato nelle strade di Edoras (Figura 66), sentito le trombe di Minas Tirith (Figura 67), incontrato Barbalbero e fumato la pipa in compagnia di Gandalf. Il suo occhio ha saputo catturare dei momenti di vita di un racconto favoloso per trasformarlo in disegni di una precisione fotografica.

I personaggi sono immobilizzati sul foglio, ma i loro movimenti si prolungano al di là dell'immagine. Nella storia della creazione artistica ci sono già stati degli incontri tra creatori dove entrambi gli ego si affacciano per creare un'opera -Rodin e la sua porta degli inferi- e quella di John Howe con la Terra di Mezzo è di questo tipo: un incontro in forma di omaggio artistico, una ricreazione del verbo attraverso la luce.

Si dice spesso, a proposito delle creature del terrore, che la paura nasce giustamente da ciò che non è descritto, e che un'abbondanza di dettagli restringe l'apporto dell'immaginazione del lettore. Si pretende che sia la sua immaginazione che, aggiungendo le sue angosce all'intenzione iniziale dello scrittore, decuplichi l'effetto finale. Che cosa pensare allora delle ricreazioni del Balrog e di tutto il resto da parte di Howe che, senza nulla togliere alla forza dell'opera di Tolkien e anzi arricchendola, la fa dolcemente ribaltare nel reale?

Quale è il suo ingrediente misterioso tramite il quale gli essere creati dalla favolosa immaginazione tolkieniana acquistano la virtù dell'esistenza?

Credo si tratti della luce.

Quella della luna che cade sulle piume di Gwaihir, Signore dei Venti, quando si avvicina ad Orthanc per soccorrere Gandalf (Figura 68); quella riflessa dalle mura stesse della torre di Isengard; quella acre e pungente che pesa su Sam e Frodo mentre contemplan da lontano la Montagna del Fato; o ancora quella che bagna il Nazgul rientrando verso casa davanti la torre di Minas Morgul.

Qualsiasi tavola di John Howe, qualsiasi dettaglio, buchi di cintura o caschi di guerriero, ricevono lo schiarimento che gli si attiene in base alla loro locazione all'interno della Terra di Mezzo.

Nulla gli resiste: dal tessuto dei vestiti, alla decorazione delle armi e alla stranezza della vegetazione, dalle espressioni dei personaggi, ai momenti d'azione descritti in monologhi interiori.

Tutto è catturato dagli occhi dell'artista e tradotto in luce. Una tale osmosi tra scrittore e pittore, tra l'uomo del verbo e quello della luce è rarissima e pertanto più preziosa.

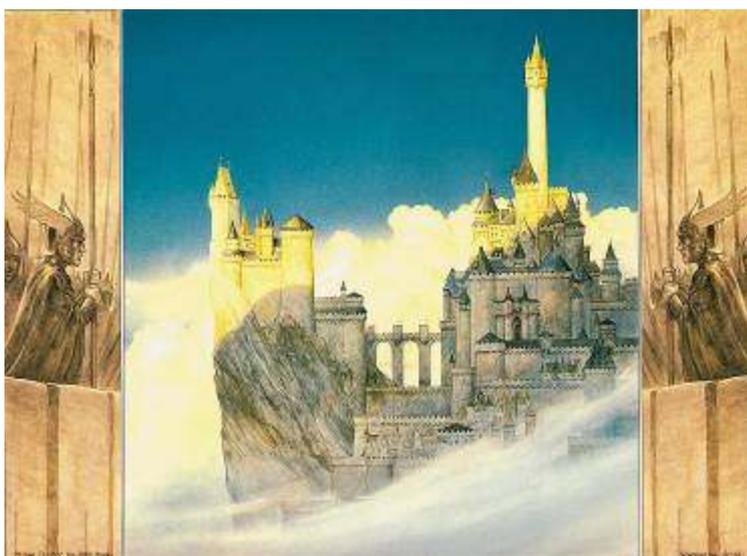


Edoras si trasforma in un gioco di piani e chiaroscuri; sicura su di un colle, la fortezza padroneggia l'intera valle, splendendo di luce propria e ricordando ai viaggiatori distratti che si è nella terra di Rohan. Spicca l'armonioso accordo tra l'azzurro delle

**Figura 68. Edoras**

montagne rocciose sullo sfondo e il verde brillante della zona pianeggiante in primo piano. La luce proviene da destra, più precisamente un raggio di luce pare aver trovato un varco tra le nubi ed essere riuscito ad illuminare il Palazzo D'Oro. In lontananza emergono foschie portatrici di chissà quali sventure.

Alla verdeggiante valle di Rohan si contrappone la rocciosa Minas Tirith; imponente in questa immagine dove Howe la rappresenta circondata dalle nuvole, come se riuscisse realmente a toccare il cielo. La luce è qui pulviscolo d'orato.



**Figura 69. Minas Tirith and the tower of Ecthelion**



La grande aquila Gwaihir sembra viva, accarezzata dai languidi raggi di luna che le evidenziano le piume lucide e soffici.

In primo piano si scorge Isengard, fredda ad appuntita, brillante anch'essa grazie al materiale con il quale è stata costruita molto tempo addietro.

Lo splendore del Signore dei Venti è

**Figura 70. Escape from Orthanc**

ammirabile anche nella Figura 69, che mostra uno dei quadri finali del libro: il salvataggio di Frodo e Sam dopo la distruzione dell'Anello.

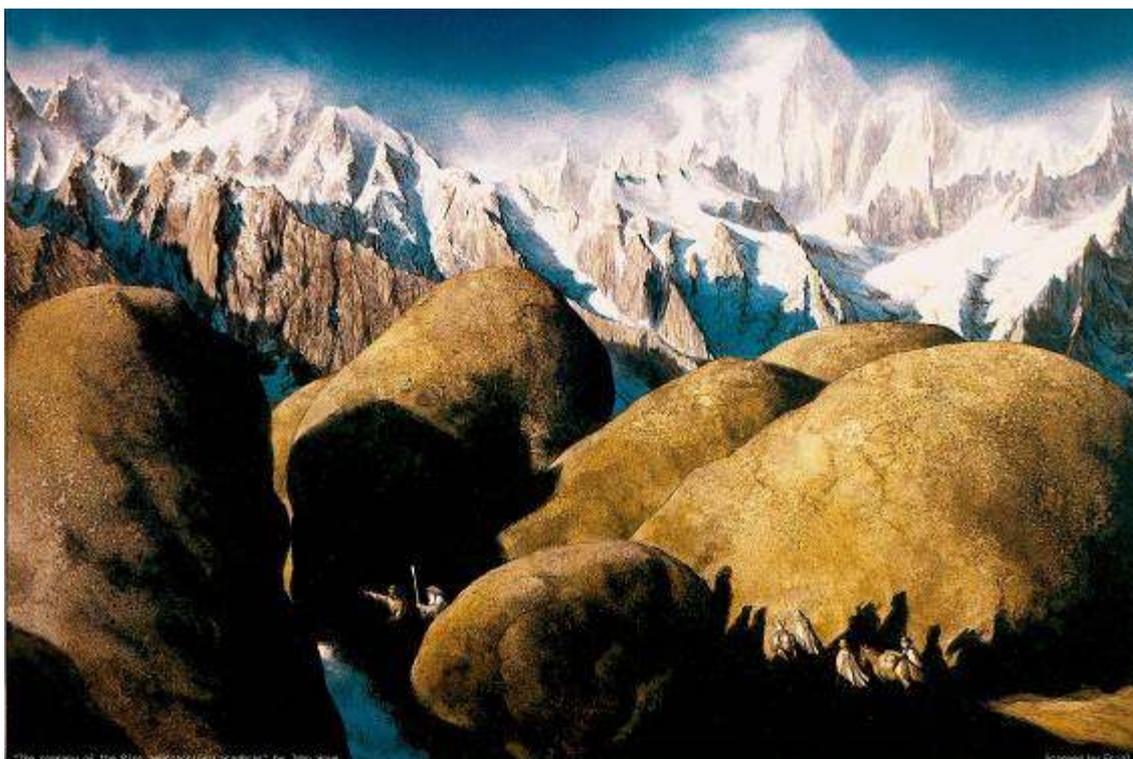
La figura dell'animale è appena accennata nel cielo e si confonde perfettamente con le nuvole e il grigio del fumo. E' solo grazie al contorno illuminato che il lettore riesce ad individuarne la sagoma. Sapienti mani hanno reso reale il fumo che fuoriesce dal Monte Fato e con esso la lava d'un rosso incandescente che scorre violentemente lungo la parete di roccia. Per l'ennesima volta il dipinto pare dividersi in due parti: la zona sinistra densa di fumo, vapori e oscurità e il lato destro, nel quale uno scorcio di sereno



**Figura 71. The End of the Third Age**

fa capolinea nel cielo.

Come ultimo ambiente non può mancare la visione che Howe ha del Caradhras.



**Figura 72. Caradhras**

“Il Caradhras si rizzò innanzi a loro: una vetta imponente incappucciata di neve simile ad argento, ma dai fianchi spogli e scoscesi, di un rosso smorto, come macchiati di sangue.”<sup>110</sup>

La Compagnia dell’Anello si prepara ad attraversare queste montagne di cui l’illustratore ha perfettamente colto l’anima e lo spirito. Esse sono bellissime e malefiche, rappresentano la forza della natura allo stato puro, belle e dannate.

La luce che illumina i pendii più dolci pare essere quella di un tardo pomeriggio invernale, dopo una giornata di cielo profondamente blu e di frizzante vento freddo; le ombre dei nove componenti si stagliano sulla parete di roccia bronzata donando profondità e mistero ai sentieri percorsi e gli indefiniti contorni delle vette innevate annunciano l’arrivo di una tremenda bufera.

Così come per Alan Lee il viaggio visivo attraverso le illustrazioni di John Howe si conclude con l’analisi di un’ultima immagine: i Porti Grigi.

---

<sup>110</sup> *Ivi.* p.360.

Howe ha preferito disegnare due momenti importanti relativi a questi luoghi: il porto vero e proprio e la nave ormai lontana che solca le acque del grande Mare dell'Ovest.



La prima visione è narrata nel rettangolo superiore: sulla destra i Porti Grigi, ormai deserti e presto ricoperti dalla vegetazione che già incomincia a invadere le scalinate di pietra, sulla sinistra una scoscesa parete rocciosa coperta da una fitta foschia mattutina.

**Figura 73. The Grey Havens**

Nel riquadro più in basso è descritto il viaggio della nave, ormai lontana dai porti, che naviga verso la terra di Valinor; la sua rotta è scortata da un gruppo di cigni che le volano vicino, come se riconoscessero in lei la loro guida.

I violenti contrasti chiaroscurali presenti nelle immagini precedenti, lasciano il posto a tonalità pastello che decretano simbolicamente la fine della Guerra dell'Anello, ma lasciano intendere l'approssimarsi di un'ondata di malinconia per coloro i quali hanno abbandonato l'amata Terra di Mezzo.

Alan Lee ha ricevuto encomi da Ian McKennel che, come già spiegato, ha interpretato il personaggio di Gandalf nella trilogia cinematografica; per John Howe ho raccolto la lode di Christopher Lee, attore famosissimo, che ha prestato il suo volto al personaggio di Saruman.

Significativo è, a mio avviso, che le trasparenze e il segno delicato di Lee siano molto amate da McKennel, lo stregone buono, mentre i contrasti chiaroscurali e il tratto deciso siano apprezzati da Christopher Lee, stregone cattivo. Quest'ultimo sostiene di aver scoperto l'opera artistica di Howe attraverso un'illustrazione de *La spada nella roccia* di T.H. White e di essersi sempre domandato come fosse possibile illustrare Tolkien senza modificarne i contenuti. Dopo aver visto le prodezze visive realizzate dall'illustratore ha cambiato idea, Howe, a suo avviso, è riuscito nell'impossibile.

Ha dato vita allo spirito, all'essenza stessa dell'opera di Tolkien. [...]le illustrazioni hanno una potenza straordinaria, aggiungono maestria e misticismo al racconto. Mi aspetto sempre di vedere i personaggi che si mettono a parlare e che si muovono per passare all'azione. Si sprigiona una grande bellezza ed al tempo stesso una dolcezza mischiata ad un sentimento di angoscia e di fatalità. John Howe è parte integrante della saga degli hobbits, e ciascuno dei suoi personaggi, buoni o cattivi che siano, si riconoscono all'istante.<sup>111</sup>

Christopher Lee non è rimasto certo indifferente al fascino delle illustrazioni di Howe, lo ha preferito alla magia bianca dei dipinti di Alan Lee, ne ha apprezzato i contorni netti e i contrasti violenti; magia nera si potrebbe definirla, un misto di angoscia e meraviglia.

John Howe, oltre ad essere un illustratore di grande talento, dimostra di avere una forte personalità e non solo in riferimento alle affermazioni che rilascia nelle varie interviste, ma, soprattutto, grazie a ciò che scrive a commento nei suoi art-book:

A partire da questi anni<sup>112</sup>, mi sono stabilito nella situazione quasi schizofrenica nella quale vivo ancora oggi: geograficamente spostato in rapporto al mercato fantasy anglosassone (e principalmente americano) al quale mi dedico, e simultaneamente irrigato dai materiali, i luoghi e la storia europea. Noi viviamo in Svizzera, ma il mio lavoro si dirige altrove. Lo vedo come un vantaggio. Il fantasy americano è imbottito di clichés che mi irritano enormemente. Il fatto di abitare in Europa mi spinge a nutrire il mio lavoro di disagi e di complessità.<sup>113</sup>

E' un uomo al quale da ragazzo si è aperto un mondo, quello europeo, un uomo che ha lasciato la sua casa per amore dell'arte e della storia; un uomo che attraverso i suoi disegni, le sue parole e le sue contestazioni ha fatto conoscere se stesso e la propria visione di Tolkien. Howe non cerca di opporre il suo universo quotidiano a quello che crea disegnando: non necessariamente queste due realtà si escludono. Molti artisti si proiettano integralmente in uno e poi totalmente anche nell'altro, ma la comunicazione tra le due sfere non avviene mai.

John Howe organizza la miglior circolazione tra le due realtà, senza prediligerne una:

“Se cerco della bellezza nell'universo che creo disegnando non è per inserirla in quello che abito quotidianamente, sono molto felice di dividere le due cose.”<sup>114</sup>

La sua vita pare una delle tante illustrazioni della Terra di Mezzo: la parte destra nettamente separata o contrapposta alla zona sinistra, violenti chiaroscuri e una luce indefinibile ma indimenticabile.

---

<sup>111</sup> John Howe, *Sur le terres de Tolkien*, Nantes, Librairie l'Atalante, 2002 (traduzione a cura di Susanna Barbassa, p. 20.)

<sup>112</sup> Howe sta parlando dell'inizio degli anni Ottanta.

<sup>113</sup> *Ivi.* p. 114.

<sup>114</sup> *Ivi.* p. 115.

## **2.5. Un confronto tra l'Arte di Tolkien, Alan Lee e John Howe.**

Tolkien, Lee ed Howe, partendo da un medesimo testo scritto, hanno creato tre differenti interpretazioni visive della Terra di Mezzo e delle sue avventure.

Tolkien è stato colui che, più di tutti, ha usato una chiave interpretativa basata sulla semplicità e sulla immediatezza; ciò è dovuto principalmente dal fatto che egli non sia un illustratore professionista, ma non deve essere dimenticato che, essendo il creatore della Terra di Mezzo, la sua lettura visiva è quella che maggiormente si avvicina alla realtà descritta. I tratti sono semplici, quasi infantili, soprattutto nella raffigurazione dei paesaggi, ma i colori sono scelti con una cura quasi maniacale. Come già detto, molte delle tavole di Tolkien sono state colorate in un secondo momento, ma ciò non toglie che l'autore avesse già in mente le tonalità da usare. Questo è dimostrato dalla Figura 8 nella quale i numerosi verdi utilizzati testimoniano la volontà di catturare le infinite sfaccettature dei colori in natura.

Ciò che accomuna questi uomini, non sono tanto i soggetti che essi rappresentano, bensì l'uso particolare del colore che concorre a far emergere l'Arte di ognuno; Tolkien, probabilmente, non aveva una conoscenza così ampia delle tecniche di stesura del colore in voga nel mondo degli illustratori, e comunque operò una scelta nel momento in cui decise di utilizzare i pastelli piuttosto che le matite: strumenti elementari, di facile uso, ma che consentono risultati straordinari dal punto di vista chiaroscurale.

La matita colorata o carboncino, infatti, viene sempre trattata come un materiale scolastico e decisamente semplice da utilizzare, adatto per questo, all'uso da parte dei bambini; in verità il suo utilizzo richiede da parte del disegnatore una grande conoscenza ed esperienza. Il chiaroscuro presente nella parte sinistra del tronco del salice nella Figura 8 è un piccolo esempio delle potenzialità della matita. Un tratto sottile, piuttosto che uno spesso, trasmette a chi guarda determinate sensazioni, così le radici, realizzate con segni calcati e pieni, comunicheranno solide fondamenta e grande forza, mentre i ramoscelli striminziti, disegnati con linee sottili e quasi inesistenti, simboleggeranno la leggerezza e la freschezza dei rami più alti.

Alan Lee ha preferito utilizzare un elemento molto più complesso: l'acquerello.

Questa tecnica è estremamente complicata e indipendente da chi la utilizza; l'artista ha in mente un progetto, lo traduce in linee e lo riempie con il colore diluito ad acquerello, ma non potrà avere pienamente il controllo di quello che accadrà sul foglio. Il colore

invaderà zone che devono rimanere candide, o non si stenderà in maniera uniforme creando forse aloni che ispireranno maggiormente l'artista.

Lee sostiene che tale tecnica sia imprevedibile e, proprio per questo, si sia in dialogo con la pittura; credo che questa affermazione, oltre a creare una forte immagine allegorica, consenta di capire perfettamente cosa avvenga nel momento in cui si dipinge con acquerelli.

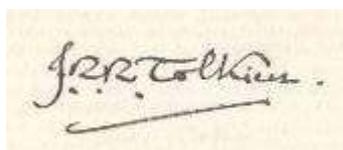
Il dipinto ad acquerello è etereo, ricco di veli cromatici e imprevisi visivi, l'effetto finale è una immagine d'altri tempi, luce, ombra e trasparenza.

Quanto detto motiva il titolo del paragrafo 2.3.: *Alan Lee: artista delle trasparenze*. Egli ha saputo dialogare in maniera talmente profonda con la pittura da poter cogliere l'essenza stessa di tale arte. Il risultato sono 60 e forse più illustrazioni che trasmettono differenti sentimenti e contrastanti emozioni.

John Howe, artista carismatico, ha preferito utilizzare il colore degli acquerelli in maniera più piena e corposa. Egli, attraverso i contrasti tra buio a luce, ha dato vita ad una Terra di Mezzo tridimensionale, pare quasi che pulsi. I colori sono strettamente dipendenti dalla luce, elemento fondamentale in Howe, ed essa li plasma a proprio capriccio.

I colori non sono gli unici punti di confronto tra le tre interpretazioni prese in analisi: linee e composizione sono fattori determinanti per comprendere a fondo l'illustrazione.

Tolkien, predilige un segno armonioso e spesso: alle linee tondeggianti ed eleganti con le quali traccia Hobbiton o Rivendell (Figura 4,7), si contrappongono tratti spigolosi e marcati degli ambienti più angusti e pericolosi (Figura 11, 17). Per meglio comprendere



il suo tratto e l'uso che ne deriva, credo sia significativo mostrare la sua firma. Essa racchiude tutta l'eleganza, la forza e lo stile presente nelle sue illustrazioni.

**Figura 74. Firma di Tolkien**

A differenza di quella di Tolkien, la linea di Lee non cambia a seconda che si illustri un paesaggio piuttosto che un altro; ciò che denota il cambiamento è, ancora una volta, il chiaroscuro. Le linee di Lee sono numerosissime come dimostrano gli schizzi: molto spesso le ombre non sono date da sfumature ma da continue sovrapposizioni di tratti più o meno spessi (Figure 24, 27, 35, 39, 43, 46, 48). Ne deriva una linea che si sposa

perfettamente con la tecnica dell'acquerello e quindi sottile, quasi invisibile, ma di effetto immediato.

Un discorso a parte merita il tratto di Howe. Grazie ai pochi bozzetti che compaiono nel paragrafo relativo a John Howe è possibile comprendere quanto lo stadio iniziale di un suo disegno sia profondamente legato al definitivo; ad esempio la Figura 63 ritrae uno schizzo relativo al mortale combattimento tra Eowyn e il Signore dei Nazgul. Tutta la forza e la rabbia che emerge dall'illustrazione 64 riesce a giungere a noi solamente grazie allo scheletro di linee presenti nel suo schizzo. Esse sono calcate, forti, imprecise e, comunque, sono in grado di sostituirsi al colore esprimendo la stessa drammaticità e intensità.

Il medesimo discorso può valere per le Figure 58 e 66; ciò che conta è che l'uniformità stilistica utilizzata da Howe sia portata avanti in eguale misura nei definitivi e nei bozzetti.

Come ultimo fondamentale elemento di confronto non deve mancare la composizione; ovvero la capacità, da parte di un artista, di creare una struttura visiva che consenta allo spettatore di trovare un equilibrio in quanto guarda.

Le composizioni di Tolkien sono piene e non lasciano possibilità di aggiunta alcuna: il quadro è talmente saturo di elementi che non è possibile per chi guarda aggiungere nient'altro; case, foreste, roccia, fiumi, cielo e nuvole sembrano contendersi il poco spazio libero all'interno della illustrazione.

Alan Lee utilizza una composizione molto particolare: egli, molto spesso, inserisce nel dipinto una cornice caratterizzata da decori celtici o vegetali che la delimitano e le donano eleganza (Figure 26, 30, 31, 40). Altre volte l'illustrazione principale è a sua volta contenuta in una immagine secondaria: ad esempio nella Figura 29 la casa di Tom Bombadil è circondata da una seconda stretta cornice raffigurante dei fiori di loto (Vedi anche Figura 53). Infine, capita che l'immagine principale sia spezzata centralmente da una forma geometrica all'interno della quale se ne trova una seconda ( Figura 30).

John Howe studia la propria composizione in maniera tale che essa sia totalmente in equilibrio, ciò avviene grazie alla accentuata contrapposizione tra la parte destra e quella sinistra del quadro. Lo spettatore è attratto da un lato, magari a causa di un forte gioco cromatico, ma allo stesso tempo distratto dal lato opposto, caratterizzato da un

particolare gioco di luci; anche in questo caso i contrasti tra luce ed ombra consentono artifici visivi non indifferenti.

Tolkien è stato il primo ad illustrare la propria creazione, con semplicità ed elementarità, ma allo stesso tempo con rigore e puntigliosità da cartografo; Lee ed Howe si sono ispirati, soprattutto, alle sue parole ma, credo, anche ai suoi schizzi. Il risultato finale sono state tre visioni, che hanno permesso, proprio grazie alla loro diversità, di conquistare numerose fasce di pubblico. Il libro *Il Signore degli Anelli* non è mai passato in secondo piano, ma è diventato uno strumento indispensabile e insostituibile nei momenti in cui l'immaginazione è venuta meno.

Un vero e proprio passaggio dalle parole alle illustrazioni.

## **2.6. Visioni alternative della Terra di Mezzo.**

Tolkien, Alan Lee e John Howe non sono stati gli unici ad illustrare il meraviglioso mondo de *Il Signore degli Anelli*. Nel corso degli anni moltissimi illustratori si sono alternati nel rappresentare il mondo creato da J.R.R.Tolkien. Di questi, alcuni non sono mai arrivati ad una fama reale, altri hanno raggiunto una discreta notorietà a livello nazionale e solo pochi sono diventati noti e famigliari ai fan di tutto il mondo.

Numerose sono queste personalità e, proprio per questo motivo, impossibile sarebbe citarle tutte, mi limiterò ad analizzare quelle opere che, a mio modesto avviso, hanno colto l'essenza del libro o semplicemente presentano alcune particolarità legate alla tecnica di realizzazione o alla composizione.

### **2.6.1. L'iperrealismo di Ted Nasmith.**

“[...] Questo è il dono di un illustratore o di un'illustratrice: lui/lei è interprete della scrittura creativa originale di qualcun altro”<sup>115</sup>

Tra i pochi artisti diventati noti troviamo Ted Nasmith, personaggio poliedrico e sorprendente.

---

<sup>115</sup> Tratto da un'intervista rilasciata da Ted Nasmith al giornale on line *Fantasy Magazine*.

Sebbene sia noto anche per altre produzioni, l'artista è particolarmente legato al mondo creato dall'autore inglese; originale e creativo, l'illustratore ha sviluppato una tecnica iperrealistica che identifica tutta la sua prima produzione e che ha leggermente modificato in anni recenti. Oggi la ricerca certosina del particolare è più limitata, con il risultato di immagini meno elaborate e d'impatto più immediato.

Nato in Canada nella metà degli anni '50, l'artista ha iniziato a dipingere ancora bambino e ha deciso presto che avrebbe cercato di affermarsi nel mondo dell'arte e dell'illustrazione. L'incontro con i libri di Tolkien è avvenuto al liceo, quando la sorella lo ha introdotto a *Il Signore degli Anelli*, e da allora non si sono più lasciati. Tra gli anni '70 e i primi anni '80 è stato illustratore tecnico e pubblicitario, e dipingeva Tolkien più che altro per passione. Il primo lavoro riconosciuto gli fu infatti commissionato nel 1987, ma da allora si è affermato velocemente grazie alla pubblicazione di calendari, diari, e in generale materiale legato al mondo de *Il Signore degli Anelli*. In particolare, però, la fama internazionale arrivò alla fine degli anni '90 grazie a *Il Silmarillion*. Nasmith ricevette l'incarico di farne una versione illustrata, pubblicata poi nel 1998, che fece una grandissima impressione nell'ambiente degli appassionati. Da allora, quando si parla dei migliori illustratori tolkieniani il suo nome è associato a quelli di Alan Lee e John Howe in una ideale triade, anche se a differenza degli altri due non ha fatto parte della produzione della trilogia di Peter Jackson. L'artista non si limita a illustrare il mondo di Tolkien, ma ne è un vero esperto e un grande appassionato. Negli anni ha letto quanto più possibile sull'autore, approfondendo la conoscenza attraverso conferenze e studi. Non stupisce, visto che tutta la sua carriera testimonia che stiamo parlando di una personalità complessa capace di dedicarsi con cura e pazienza a qualunque ambito ritenga meritevole di interesse.

L'approccio di Nasmith nel lavoro può essere meglio descritto da queste sue parole: "Ho nutrito la mia immaginazione di cose e idee prese dal mondo reale ma che in qualche misura riflettono qualità dei mondi distanti di Tolkien; trovo che aggiungano profondità alla mia interpretazione di essi".<sup>116</sup>

Costantemente curioso del mondo circostante, l'artista è noto per spaziare dall'arte alla natura (di cui è appassionato), alla musica, per lui più di un hobby.<sup>117</sup> Cantante,

---

<sup>116</sup> *Ibidem*

<sup>117</sup> Egli divide il suo tempo tra l'attività di disegnatore progettista e una varietà di altre esperienze illustrative, in particolare: scrittore di libri, canzoni e cantante.

compositore e chitarrista, ha iniziato a comporre da ragazzo ancora in famiglia. In anni recenti ha realizzato anche canzoni e ballate ispirate a Tolkien, esibendosi spesso nelle convention di appassionati e realizzando cd ispirato a temi tolkieniani.

L'incontro con la Terra di Mezzo fu quasi un colpo di fulmine e risvegliò un amore sopito per nostalgici reami del passato avvolti dalle nebbie dell'oblio, per miti e leggende e a questo si aggiunse, in seguito, una sorta di affinità con il punto di vista dello scrittore.

“Mai, dopo la mia infanzia, mi ero sentito così tanto a casa. Cominciai subito a disegnare scene ispirate da questo nostalgico e magico reame [...] l'eccitazione che provavo nel dipingere la Terra di Mezzo non si è mai affievolita nel corso degli anni”<sup>118</sup>

Nei lavori di Nasmith la Terra di Mezzo è stupendamente rappresentata e nelle illustrazioni convivono tecnica sapiente, accuratezza e passione. Ciò che colpisce ad un primo esame delle tavole è l'attenzione che l'autore pone nella rappresentazione dei luoghi tolkieniani, come se provasse una maggiore affinità per le ambientazioni piuttosto che per i personaggi.

L'illustratore utilizza tecniche tradizionali come matita, carta, pennelli e tempera su tavola ma, saltuariamente, anche l'aerografo. Il materiale al quale pare essere più legato è la tempera, strumento opaco e solubile in acqua che consente una grande versatilità: è ideale sia per un lavoro dettagliato che sommario. Molto luminoso e brillante, può essere diluito fino a giungere ad una consistenza “acquarellosa” e quindi trasparente, ma la sua prima particolarità e punto forte è la possibilità di correzioni immediate durante l'asciugatura del colore steso. Nella maggior parte dei casi, il suo lavoro inizia con un piccolo abbozzo in matita, in un secondo momento viene sviluppata una successione di variazioni in formato più grande e, solo una volta soddisfatto, l'immagine è colorata.

Nasmith dichiara di essersi molto ispirato ai pittori romantici-tradizionali del XIX e XX secolo, agli stili neoclassici-vittoriani, alle immagini da cinematografo e, soprattutto, agli effetti di luce colti nelle fotografie.

Le illustrazioni che seguono sono interpretazioni ambiziose e dettagliate di numerose scene salienti del libro; il loro insieme ha attirato l'attenzione di George Allen & Unwin tanto da inserirne alcune nei Calendari di Tolkien.

---

<sup>118</sup> Tratto da un'intervista rilasciata da Ted Nasmith al giornale on line *Fantasy Magazine*.



**Figura 75. Green Hill Country**

Tutto ha inizio nella Contea, anche questo quarto viaggio che vede come protagonista il talento di Ted Nasmith. Fin dalla prima immagine è possibile notare la minuziosità e la cura per il dettaglio; la natura pare riprodotta come in un quadro di qualche pittore inglese del 1800.

I paesaggi di Nasmith si presentano ariosi, sterminati e stupefacenti a causa della meraviglia e dello stupore al quale lo spettatore va incontro nel mirarli, la sua arte trova la miglior manifestazione proprio nella rappresentazione di lande immense e ambienti naturali, ma anche in alcune illustrazioni aventi come soggetto i protagonisti della



**Figura 76. Gandalf and Shadowfax**

Compagnia dell'Anello.

La Figura 76 è l'esempio di quanto appena detto: cavallo e cavaliere prendono vita in un ambiente serale e sprigionano una forza evocativa legata a tempi e luoghi antichi. I soggetti sono in primo piano disposti centralmente rispetto allo sfondo, ciò crea un perfetto equilibrio.

Queste le parole di Gandalf a descrizione del suo destriero Ombromanto:

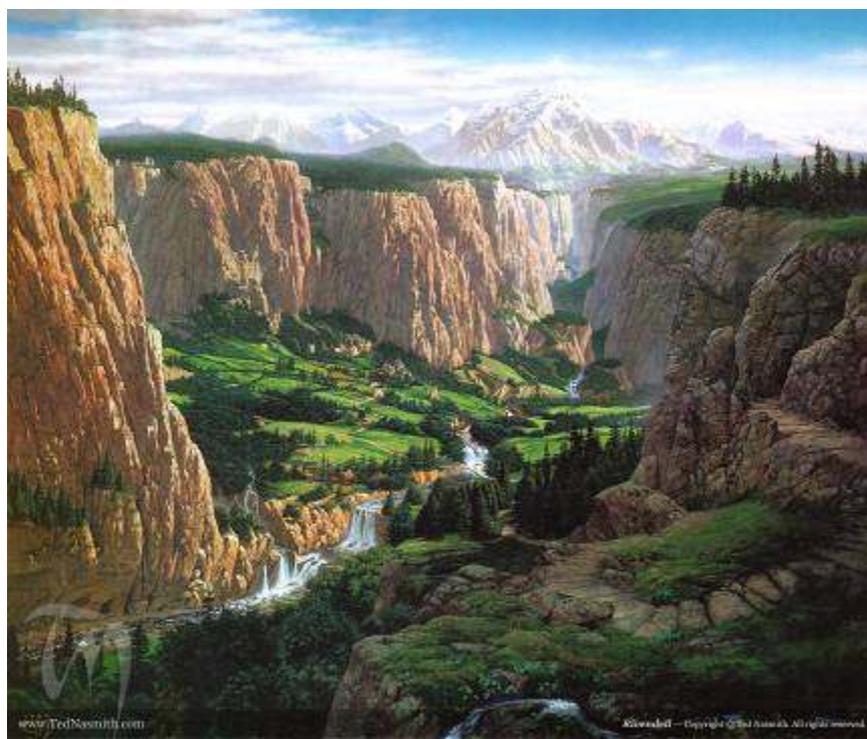
[...] e ve n'è fra loro uno che pare partorito al mattino del mondo. I cavalli dei Nove non possono rivaleggiare con lui, instancabile, veloce come il vento fluente. Lo chiamarono Ombromanto. Di giorno il suo mantello scintilla come argento, e di notte ha il colore dell'ombra, e passa inosservato. Leggero il suo ambio!<sup>119</sup>

<sup>119</sup> J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Ring*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 333).

La luce proviene da due punti ben precisi: dalle lontane montagne, creata dal tramonto del sole, e dal davanti, come se una terza e misteriosa figura illuminasse i protagonisti del quadro.

L'effetto di controluce che ne deriva è sottolineato dalle scure sagome degli alberi che si contrappongono ad un cielo indaco e ricolmo di nubi.

Per terminare l'illustrazione della Figura 77, Nasmith ha impiegato vari mesi, l'esito scusa la lunga fase di lavorazione e mostra una grandiosa rappresentazione di Gran Burrone estremamente dettagliata che, afferma l'artista, è un'amplificazione dell'acquerello di Tolkien stesso intitolato allo stesso modo (vedi Figura 6).

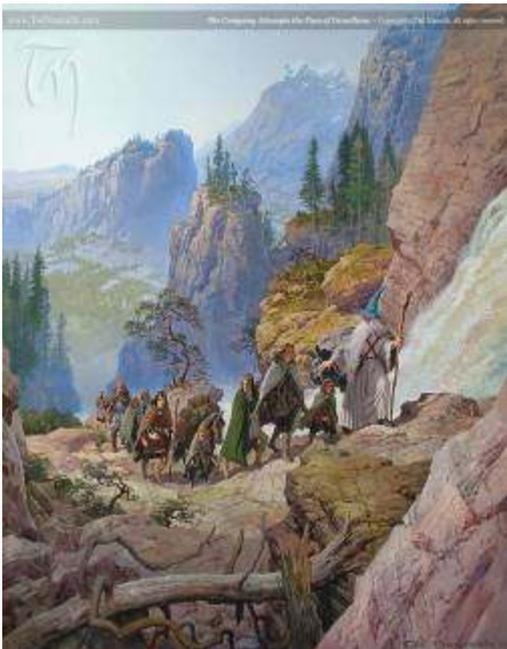


**Figura 77. Rivendell**

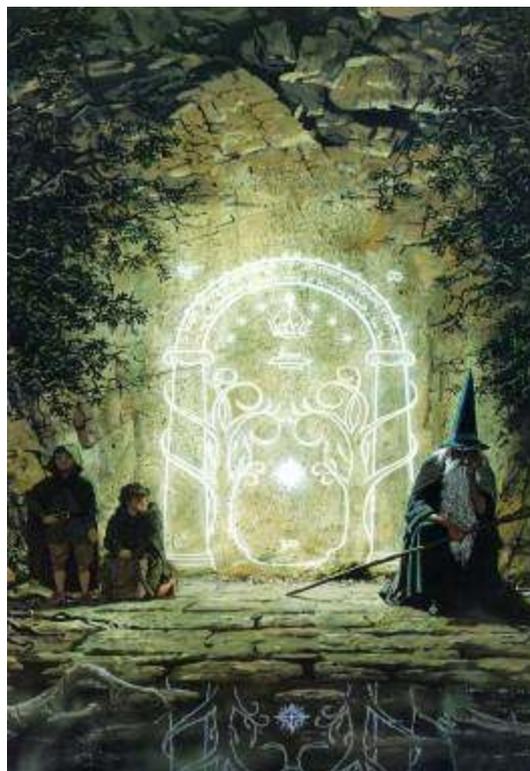
L'artista utilizza la stessa struttura compositiva usata da Tolkien precedentemente, ma pone la sua attenzione al dettaglio, e alla prospettiva. Le rocce paiono vive e si stagliano con imponenza e grandiosità fino al cielo; il fiume che scorre tra le vallate in pendenza dona un senso di profondità e tridimensionalità seguendo perfettamente la traiettoria della diagonale del quadro.

Ne consegue una immagine talmente iperrealistica da far pensare chi guarda che si trovi davanti ad un paesaggio delle alpi trentine.

Le tre Figure che seguono sono consequenziali e mostrano la salita della Compagnia dell'Anello attraverso le montagne e successivamente la difficoltà nel proseguire oltre il passo del Caradhras e l'arrivo alla porta di Moria. Interessante è notare come queste immagini esprimano sensazioni differenti e contrastanti tra loro: la prima è carica di fiducia e serenità, ciò è dimostrato dal cielo sereno e dalla luce chiara e tendente a toni pastello, nella seconda la situazione è critica, la Montagna non vuole lasciarli passare e scarica contro di loro tutta la sua furia. La terza immagine per certi versi pare buffa in quanto mostra il grande Gandalf in difficoltà davanti alla porta di Moria, egli non è in grado di entrare perché non interpreta bene la scritta presente sulla lastra di roccia. E' seduto sulla destra, in una posizione strana per uno stregone del suo rango, egli è stanco e sfiduciato; due hobbit lo guardano speranzosi da sinistra. Al centro la porta, perfettamente identica a quella rappresentata da Tolkien nella Figura 14, che si riflette nelle acque del lago. La bellezza dell'immagine è data dalla luce proveniente dall'incisione sulla porta stessa, che illuminando da dietro i personaggi, aumenta l'effetto di magia accennato appena dal cappello a punta del vecchio stregone e dal suo lungo bastone.

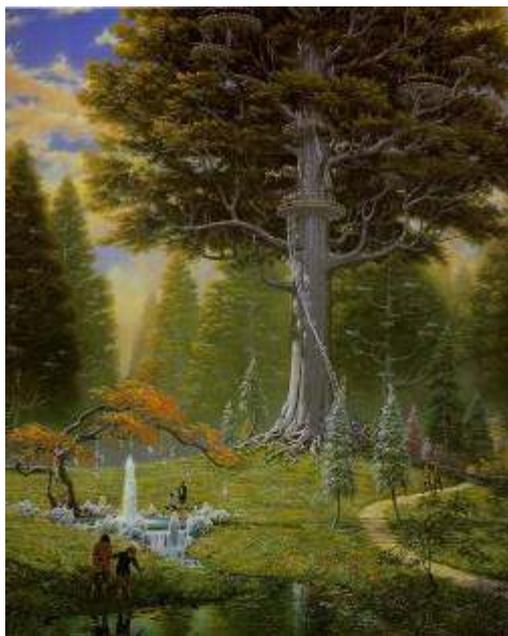


**Figura 78. Company attempts the pass of Caradhras**  
**Figura 79. The Anger of the Mountain**



**Figura 80. Password into Moria**

Nasmith è uno dei pochi artisti che si cimenta nella rappresentazione del particolare regno di Dama Galadriel. L'immagine seguente ne mostra il risultato.



Si estendeva innanzi a loro un ampio spazio senza alberi, di forma ovale e dalle estremità ricurve [...] ancor oltre si ergeva un alto verde muro che circondava un verde colle ove si affollavano gli alberi d'oro più imponenti che avessero visto in tutto il paese. Impossibile precisare la loro altezza: giganteggiavano nel vespro come torri viventi. Tra i loro rami frondosi e le loro foglie sempre vibranti, brillavano innumerevoli luci verdi, oro e argento.<sup>120</sup>

[...] percorsero molti sentieri e salirono molte scalinate, e infine arrivarono nei luogo eccelsi, e videro innanzi a loro, in mezzo ad un ampio prato, scintillare una fontana. [...] l'acqua scrosciava in una vasca d'argento dalla quale scorreva un candido ruscello. Sul lato sud del prato s'innalzava il più maestoso degli alberi; l'imponente fusto era liscio ed irradiava il bagliore cangiante della seta grigia; si rizzava verso il cielo, accompagnato, da una certa altezza in poi, dai primi rami che aprivano le loro immense membra sotto un'ombrosa nube di fogliame.<sup>121</sup>

**Figura 81. The great tree at Caras Galadhon**

<sup>120</sup> *Ivi.* p. 438.

<sup>121</sup> *Ivi.* p. 441.

Caras Galadhon non è l'unico paesaggio che lascia a bocca aperta il lettore; la Compagnia dell'Anello, mentre guarda il fiume, attraversa uno stretto passaggio chiamato Argonath o Colonne dei Re. Molti artisti si sono cimentati nella raffigurazione di questo luogo, ma, a mio avviso, Nasmith è colui che maggiormente è riuscito a riprodurre sul foglio la giusta atmosfera.



**Figura 82. The pillars of the king**

La struttura è totalmente studiata su linee diagonali che s'incontrano nell'ipotetico punto di fuga in basso a destra; la particolarità del dipinto consiste nella forte contrapposizione tra la zona inferiore, costituita da terra ed acqua e la parte superiore formata da cielo e roccia. Luce, acqua e terra si sposano in maniera idilliaca per dare vita ad un'immagine dai forti contenuti descrittivi e allegorici.

Le due colonne di Re paiono ergersi come torri, dapprima sembrano rocce nude, poi, in seguito ad una attenta analisi, ci si accorge che si hanno di fronte due giganti, grigi, massicci e minacciosi. Essi sono modellati nella pietra da arte antica e conservano, nonostante i lunghi anni, le loro possenti sembianze. I Re si ergono su grandi piedistalli immersi nelle acque: immobili e con occhi sgranati, mentre fissano corrucciati il Nord. La loro mano sinistra è alzata, con il palmo rivolto verso l'esterno, in segno di ammonimento; nella mano destra un'ascia, in testa un elmo e una corona. Ammirazione e stupore coglie chi li osserva perché essi conservano ancora una grande potenza e maestosità.



Oltre quel passo la Compagnia si dividerà e i vari membri incontreranno paesaggi differenti: Merry e Pipino andranno incontro alla foresta di Fangorn, che Nasmith rappresenta molto similmente a quella di Tolkien.

In essa prevalgono toni scuri e minacciosi e si respira effettivamente un'aria lugubre e nefasta.

**Figura 83. Fangorn Forest**

Qui i due hobbit incontreranno gli Ent. L'artista rappresenta con molta cura queste creature, di seguito due immagini che li hanno come protagonisti. Nella prima gli Ent sono ritratti al momento del loro richiamo prima dell'assalto di Isengard, nella seconda durante l'assedio e la distruzione della terra di Saruman.



**Figura 84. The tree shepherds**



**Figura 85. The wrath of the Ents**

“D'un tratto si portarono alla bocca le lunghe mani e lanciarono squillanti richiami, limpidi come note di un corno, ma più armoniosi e variati.”<sup>122</sup>

Aragorn, Legolas e Gimli, invece, tenteranno di aiutare il popolo di Re Theoden, per poi giungere in soccorso della splendente e dura Minas Tirith.

I tre compagni incontrano in un primo momento il popolo dei Rohirrim, valoroso e molto legato ai suoi cavalli.

---

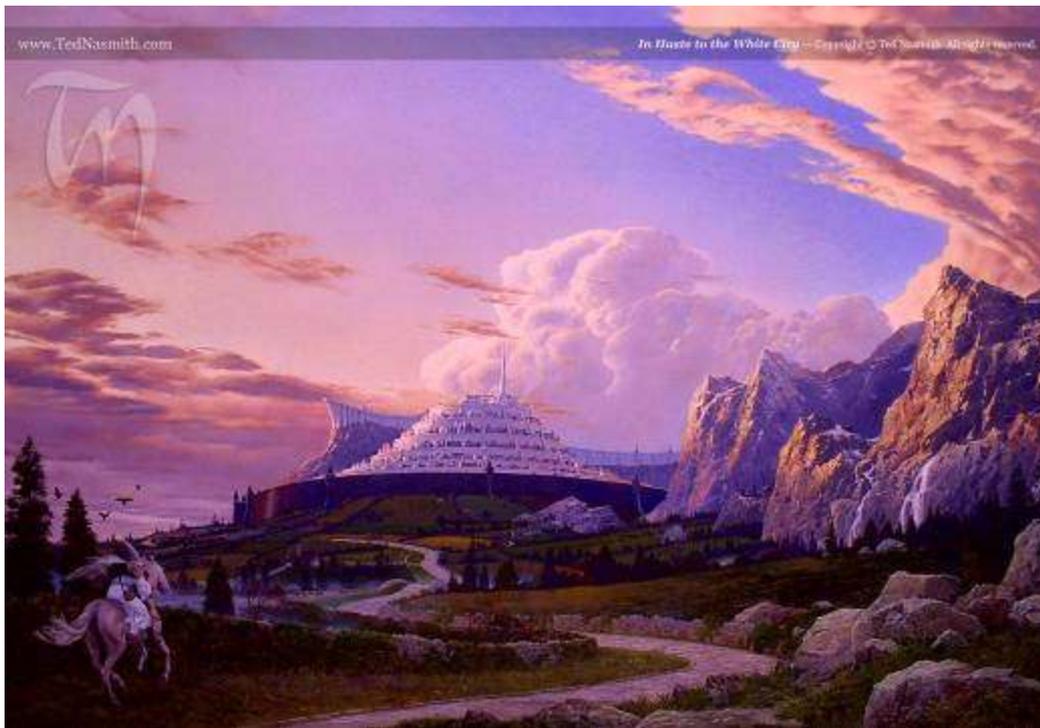
<sup>122</sup> *Ivi.* p. 667.



**Figura 86. The riders of Rohan**

I cavalieri, seguendo la pista, avevano abbandonato il fiume per dirigersi verso le colline. Cavalcavano veloci come il vento. [...] dietro di lui in una lunga fila galoppavano Uomini abbigliati di cotte di maglia, veloci, brillanti, al tempo stesso belli e crudeli. I loro cavalli erano imponenti, forti e dall'andatura decisa; i manti grigi scintillanti, le lunghe code svolazzanti al vento, le criniere sciolte sui colli orgogliosi, si accordavano perfettamente con gli uomini che li montavano, alti e dalle lunghe membra.<sup>123</sup>

Successivamente si dirigono verso Minas Tirith, preceduti da Gandalf sul suo destriero Ombromanto.



**Figura 87. In Haste to the White City**

---

<sup>123</sup> *Ivi.* p. 528.

Una calda e soleggiata giornata accompagna la marcia del popolo di Rohan, mentre un tramonto rosato accoglie l'arrivo di Gandalf il Bianco.

La tecnica è la medesima: accuratezza e iperrealismo nella descrizione del paesaggio, struttura equilibrata e geometrica e colori pieni e sapientemente sfumati. In entrambe le illustrazioni, Nasmith tende a dare una visione panoramica, senza soffermarsi sull'azione, ciò che realmente egli vuole sottolineare è la bellezza della Terra di Mezzo e la grandiosità dell'opera di Tolkien.

Infine, Frodo e Sam si dirigono dritti verso Monte Fato. L'ultima immagine rappresenta la malvagia terra di Mordor e stride con le soleggiate e tranquille illustrazioni precedenti. Morte, distruzione, tristezza è ciò che la caratterizza secondo Nasmith; un regno dimenticato dal proprio sovrano, che pare ribellarsi ed eruttare insoddisfazione attraverso fumate grigie e lamenti di tuoni. Minuscoli, quasi invisibili sono i due hobbit e il deforme Gollum che vagano tra queste terre in cerca di una via che li conduca verso la Voragine di Fuoco.



**Figura 88. Across Gorgoroth**

Dalle immagini mostrate emerge quanto Nasmith sia in sintonia con Tolkien e la sua opera; egli ha seguito la sua ispirazione per la raffigurazione di *Il Signore degli Anelli*, scoprendone l'essenza e la bellezza.

Quasi per ironia ho scoperto molti aspetti della mia identità, divenendo una specie di canale di espressione visiva del capolavoro di Tolkien. Mi sono sentito prescelto dall'opera stessa prima ancora che la facessi mia. Quella tristezza, quel contrasto tra amarezza e dolcezza, quell'oscurità, quella luce, quella gloria, quel mistero e quella grandiosità facevano parte di me.<sup>124</sup>

---

<sup>124</sup> AA.VV, *Le monde de Tolkien. Visions des Terres-du-Milieu*, Paris, Editions Glénat, 1992 (Traduzione italiana a cura di Tiziano Lardera).

### 2.6.2. I Fratelli Hildebrandt

Greg e Tim Hildebrandt hanno prodotto centinaia di illustrazioni che hanno abbellito le copertine di moltissimi libri e manifesti pubblicitari. Essi sono celebri per aver illustrato numerosi calendari tolkieniani (edizioni del 1976-77-78 e 2002) e aver arricchito così il panorama di artisti che si sono cimentati nell'illustrazione di quest'opera.

L'arte dei Fratelli Hildebrandt ha portato in vita le fantasie e i sogni di bambini di tutte le età; il loro lavoro è un sentiero che conduce alla parola scritta e un viaggio nell'immaginazione.

Gli artisti si scostano dai loro colleghi e dipingono una Terra di Mezzo a misura di bambino; essa appare quindi meno paurosa, inquietante e complessa. Anche le immagini più spaventose e raccapriccianti vengono realizzate con linee morbide e tratti dolci, quasi disneyani, tanto da creare un collegamento tra i mondi inventati delle favole per bambini e le terre più complesse di Tolkien.

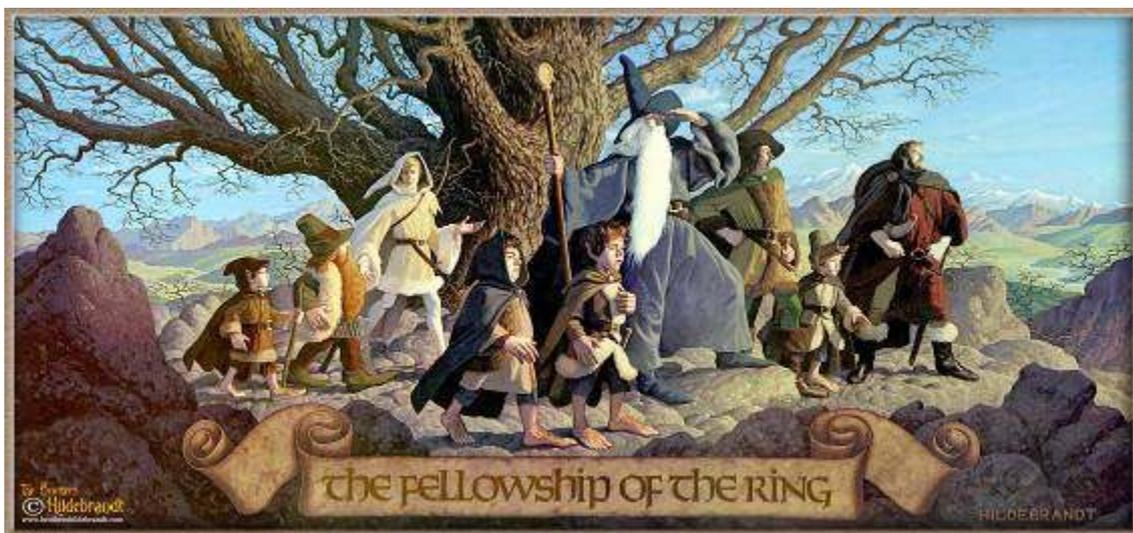


Figura 89. The Fellowship of the Ring

La Figura 89 chiarisce quanto detto: non prevale più una cura per il dettaglio e la verosimiglianza, ma ci si occupa principalmente della personalizzazione dello stile e della caratterizzazione dei personaggi.

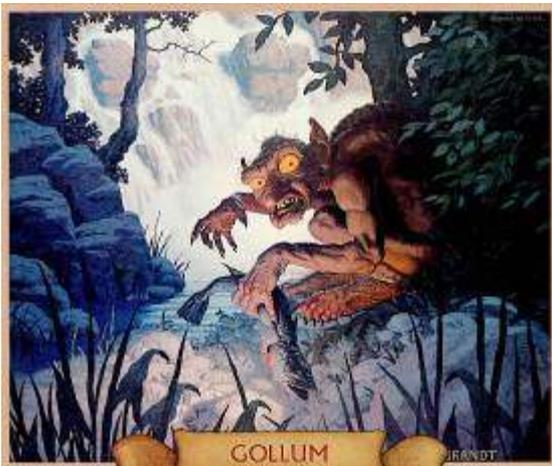
Le rocce più appuntite vengono smussate dal tratto tondeggiante, così, anche il cappello a punta di Gandalf si trasforma in un cappuccio un po' goffo e fiabesco.

Innumerevoli sono le immagini che i Fratelli Hildebrandt hanno realizzato nel corso della loro vita su *Il Signore degli Anelli*, dovendo fare una scelta, ho deciso di riportare qui di seguito le più significative.



**Figura 90. Rivendell**

Il leggendario Gran Burrone è trasformato in una solitaria villetta sulla collina; pare quasi la casetta di marzapane descritta nella favola di Hans e Grethel.



**Figura 91. Gollum**

Il malefico e “schizofrenico” Gollum diventa un piccolo, contorto e dispettoso folletto dei boschi.

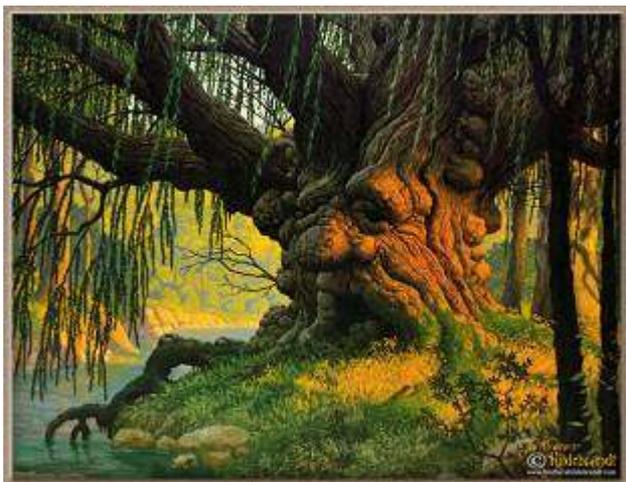


**Figura 92. Galadriel**

La splendida regina degli elfi pare la buona fata madrina di Pinocchio, identica a quella disegnata per il film animato della Disney.

Disegno dopo disegno l'arte dei Fratelli Hildebrandt si separa dalla narrazione di Tolkien e assume vita propria: i membri della Compagnia dell'Anello diventano un gruppo di avventurieri in terre sconosciute alla ricerca della bella principessa, i paesaggi

lugubri si fanno più gentili e a chi guarda è consentito sognare un po' sulla storia dei personaggi rappresentati.



Il Vecchio Uomo Salice non sembra poi così terribile come in precedenza veniva descritto; probabilmente anche i Nazgul e Sauron stesso parrebbero meno tremendi e cattivi se illustrati da questi artisti.

**Figura 93. The Old Willow**

Queste immagini testimoniano come il lavoro di un illustratore possa differire da quello di un altro; se paragonassimo il Vecchio Uomo Salice di Howe (Figura 59) a quello presente in questa pagina non potremmo permetterci di giudicare il primo più reale e somigliante a quello descritto da Tolkien, rispetto al secondo. In entrambi figurerebbero aspetti tolkieniani, e tutti e due sarebbero in grado di mostrare un volto nuovo dell'albero.

### **2.6.3. Immagini**

Questo paragrafo raggruppa una serie di immagini realizzate da artisti minori, ed intendo per minori non talenti mancati, ma persone che per scelta oppure obbligo non hanno raggiunto la fama di un Alan Lee o di un John Howe. Ognuna di queste illustrazioni è stata da me scelta perché mi ha saputo trasmettere qualcosa di speciale e forte: a volte mi sono soffermata nel guardare un particolare, altre volte una sfumatura di colore, è capitato anche che un soggetto fosse raffigurato così come io me l'ero immaginato.

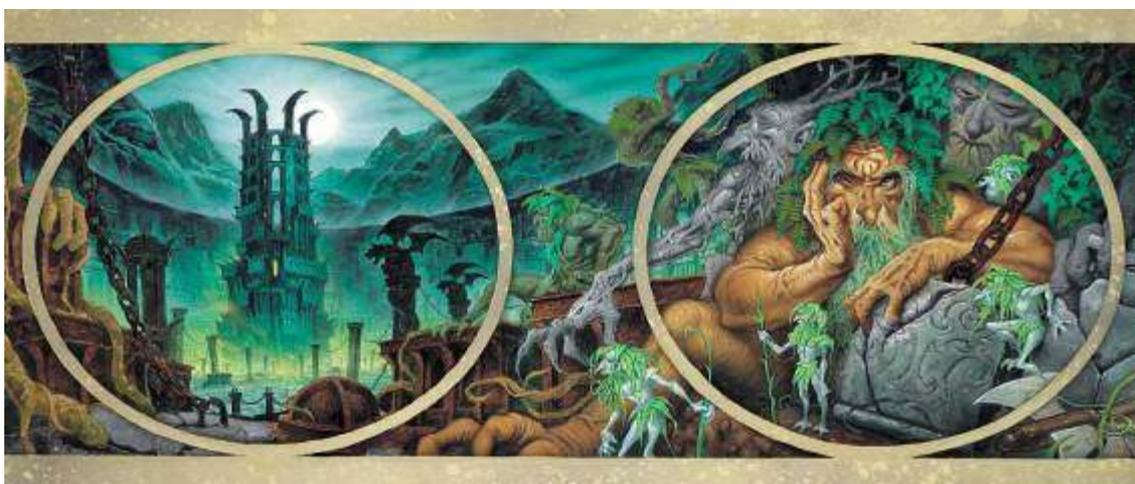
Nell'illustrazione, così come in tutte le altre arti, la bravura è soggettiva, mentre il talento è un dato di fatto. Non è possibile mettere su di un piedistallo un artista solo perché rappresenta tavole enormi o trasgressive, quello che in questo capitolo ho voluto dimostrare è come l'arte dell'illustrazione conduca in mondi paralleli eppure così dissimili.

Non è necessario avere un nome importante o aver fatto parte del backstage della trilogia cinematografica di Peter Jackson per suscitare emozioni: le immagini qui di seguito parlano da sole.

David Wyatt ne è un esempio. Non figura come il più rinomato tra gli illustratori di Tolkien, ma crea immagini che hanno il potere di narrare un'intera scena. Solitamente ama lavorare in orizzontale, scegliendo di dividere l'illustrazione in due parti. Le figure principali, o quelle che l'artista vuole mettere in evidenza, sono racchiuse in cerchi, mentre lo sfondo è lasciato libero di invadere le due sezioni. Il tratto è quindi lo stile è molto moderno, accattivante nel descrivere i combattimenti e non privo di ironia (Figura 95).



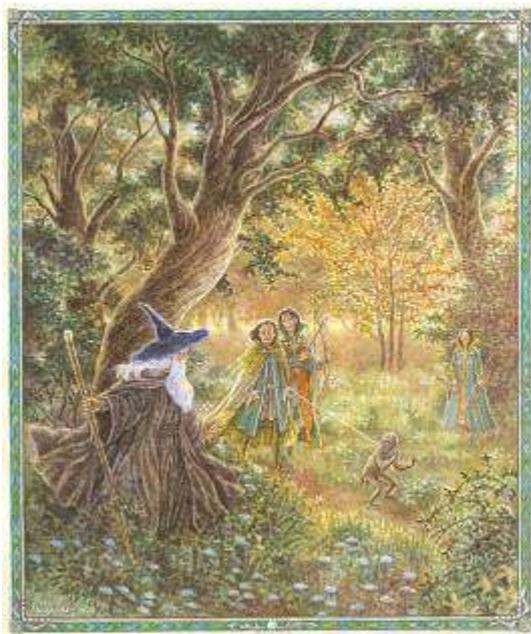
**Figura 94. Gandalf and the Balrog**



**Figura 95. Ents**

Edelfeld non è il migliore illustratore tolkieniano, né per tecniche né per stile, ma è sicuramente un autore dotato di carattere e con una visione molto personale. Ama lavorare con mezzi tradizionali, soprattutto tempera e acrilico su carta e tavole, e ha affinato la cura del dettaglio in maniera estrema facendone una delle sue principali caratteristiche. Particolarmente originali sia i colori, spesso lividi e asciutti (quando non proprio cupi), sia i tagli diagonali e allungati delle prospettive. La sua visione della Terra di Mezzo è quella di un luogo complesso, non gentile o a misura di bambino ma popolato di creature — in un modo o nell'altro — aliene, diverse.

Come ha detto lui stesso in passato, uno dei suoi personaggi preferiti è Gollum, di cui ha realizzato una versione particolarmente felice, non a caso molto simile a quanto avrebbe portato sul grande schermo Peter Jackson anni dopo. Curiosamente, per le fattezze della creatura Edelfeld si è ispirato a se stesso, disegnandosi davanti allo specchio. Meno felice il suo rapporto con gli elfi: che lo ammetta o meno, ogni illustratore ha dei punti forti e altri meno validi. Oggetti, paesaggi o personaggi che riescono particolarmente bene e altri che, per quanto ci provi, non ottengono lo stesso risultato. Il tallone d'achille di Edelfeld sono proprio gli elfi, come ha ammesso lo stesso artista con schietta onestà: "Ho tentato ripetutamente di disegnare anche gli elfi, ma mi sono sempre riusciti degli esserini simili a statuette di marmo con gli occhi di vetro e capigliatura somigliante ad un budino."<sup>125</sup>

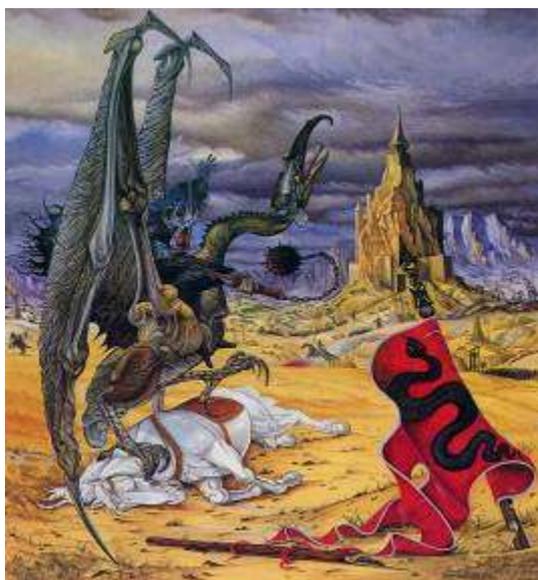


**Figura 96. La cattura di Gollum**

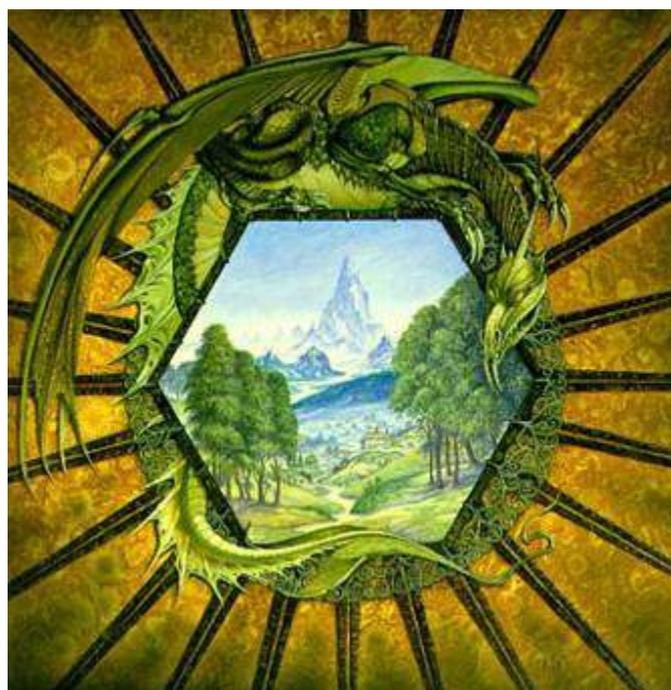
---

<sup>125</sup> *Ibidem.*

Roger Garland sofferma maggiormente la sua attenzione sui “landscapes” che egli valuta molto convincenti grazie ai numerosi dettagli dati dallo scrittore che non consentono al lettore di immaginare qualcosa di troppo differente dalla fonte primaria. Egli si dice irritato dalle discostanti interpretazioni di altri artisti i quali, in seguito ad una poco attenta lettura, possono aver male interpretato il mondo descritto da Tolkien. Di conseguenza l’aspetto più importante da tenere in considerazione per un’ottimale visione de *Il Signore degli Anelli* è un’accurata lettura del libro.



**Figura 97. The Lord of the Nazgul**



**Figura 98. Middle Earth**

Tra gli illustratori poco conosciuti, a mio avviso, spicca Stephen Hickman. Artista eclettico elegante dal tratto raffinato. I suoi disegni sono caratterizzati da un innato realismo che traspare dal perfetto uso del chiaroscuro e delle tecniche compositive. Paesaggi e personaggi acquistano vita e parlano al lettore. Qui di seguito una serie di eventi già noti realizzati con cura certosina e quasi maniacale.



**Figura 99. Black riders**

I colori e le linee si sposano creando un sodalizio artistico perfetto: la composizione è equilibrata e studiata nel dettaglio, i corpi convivono in uno spazio luminoso e articolato(Figura 102).



**Figura 100. Gandalf & Balrog**

Lo studio del dettaglio passa in secondo piano perché il colore è il vero protagonista dell'immagine. Così il fuoco del Balrog brucia veramente e il fumo che si sprigiona dalla sua cresta corre il rischio di soffocare il buon Gandalf. I toni caldi, così come quelli freddi, si miscelano creando sfumature nuove e alla linea rimane solo il compito di sottolineare contorni troppo incerti



**Figura 101. At the Entmoot**



**Figura 102. Galadriel**

Tra gli stili più moderni e vicini a quello che oggi è designato come genere d'illustrazione fantasy, troviamo l'arte di Michael Kaluta. Egli ha un tratto caratteristico da fumettista, predilige scene di massa, non disdegnando, però, paesaggi che tratta con assoluta cura per il dettaglio.



**Figura 103. Gandalf arriva ad Hobbiton**



**Figura 104. Eowyn ai cancelli**

Daniel Govar utilizza una tecnica molto semplice: su di un foglio di carta da spolvero schizza i volti dei protagonisti del libro con la matita o il carboncino. Il risultato sono tavole personalissime e accattivanti. Egli è tra i pochi ad aver dato un volto a Sauron.



**Figura 105. Sauron**  
**Figura 106. Theoden**



**Figura 107. Tom Bombadil**  
**Figura 108. Legolas**

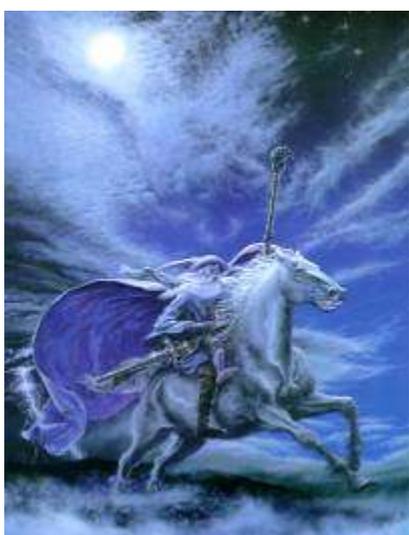
Tra gli illustratori italiani meritano menzione quattro nomi: Montanini, Michelucci Boldi e Cavini.

Questi artisti sono riusciti a dare un volto personale alla Terra di Mezzo, non facendosi influenzare dagli innumerevoli illustratori, che prima di loro, si erano cimentati in questo complesso lavoro.



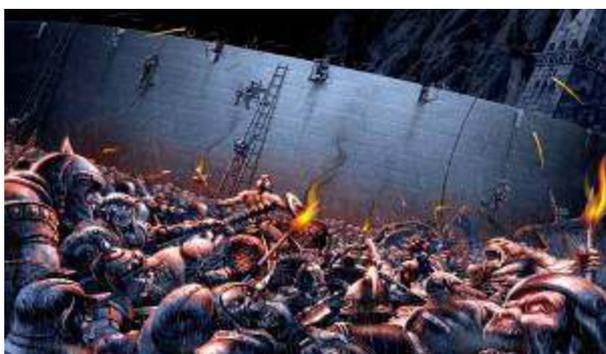
L'immagine dell'Unico Anello, ritratto mentre il fuoco lo infiamma a quindi ne svela la scritta, è una delle tavole più particolari di Montanini. Pochi prima di lui si sono cimentati nella raffigurazione di questo oggetto così potente.

**Figura 109. Anello**



Michelucci ritrae nella figura 110 un errante Gandalf a cavallo di Ombromanto e un timoroso Pipino. Il trio è illuminato dalla sola luce della luna che fa splendere il manto del cavallo e la bianca barba dello stregone. Sapientemente, Michelucci ha dosato i toni freddi per creare un atmosfera magica e misteriosa.

**Figura 110. Gandalf e Pipino**



Immagini più monumentali e violente richiamano l'attenzione di Cavini, artista che predilige toni cupi e ambientazioni pervase dal male.

**Figura 111. Attack to the helms deep**

A causa della mancanza di personaggi femminili dalla grande personalità, Tolkien può essere accusato di maschilismo, questo naturalmente se ci si accontenta di una lettura superficiale e veloce; Maura Boldi ha colto, in verità, la discrezione, la delicatezza e la bellezza del lato femminile ne *Il Signore degli Anelli*, rappresentando una Dama Galadriel sul suo vascello intenta a suonare l'arpa.

La riproduzione qui di seguito non valorizza la lavorazione in oro che caratterizza il fogliame e che richiama le descrizioni tolkieniane.



**Figura 112. Swan ship**

Questa carrellata di immagini corre il rischio di confondere chi le osserva, ma, a mio avviso, testimonia le molteplici vie interpretative attraverso le quali gli artisti esprimono la loro arte. Chi con il colore, chi con la luce, con il tratto o la composizione, crea un nuovo livello di comunicazione che, partendo dalle parole, trova il massimo grado di sviluppo attraverso il disegno.

Molti sono gli artisti che ho dovuto tralasciare, non perché la loro arte fosse meno interessante o poco comunicativa, ma semplicemente perché il mio lavoro ha il compito di cogliere le svariate sfumature che un testo complesso come quello tolkieniano può dare, cercando di creare un arcobaleno di viaggi visivi in grado di soddisfare l'immaginario collettivo relativo alla Terra di Mezzo.

Ne è nato un arcobaleno di 14 colori.

## Capitolo III

### Dalle illustrazioni alla trilogia cinematografica.

#### 3.1. Inizia l'avventura cinematografica.

##### 3.1.1. Peter Jackson: il regista della trilogia.



“Ho un profondo affetto e rispetto per *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien e i film che stiamo facendo provengono proprio dalla mia visione del mondo di Tolkien, creati in collaborazione con le molte altre persone che lavorano a questo progetto.”<sup>126</sup>

Il libro ha ispirato le illustrazioni di Alan Lee e John Howe ed esse hanno dato vita agli splendidi scenari e alle spettacolari atmosfere della trilogia cinematografica.

La realizzazione dei tre film è il risultato di una forte collaborazione tra numerosissime persone: dagli sceneggiatori, che hanno “riassunto” le oltre 1000 pagine del libro, al regista, Peter Jackson, ai suoi collaboratori e all’indispensabile settore artistico-creativo. Protagonista in assoluto di questo monumentale progetto è Peter Jackson; verrebbe la tentazione di paragonarlo ad uno stregone intento a far comparire un film con un incantesimo, se non fosse per il suo fisico che ricorda molto quello di un giovane hobbit.

E forse questa è l’analogia più appropriata poiché l’affinità che il regista sente di avere con i piccoli abitanti della Terra di Mezzo ha ispirato la sua appassionata e instancabile ricerca per dare vita, sullo schermo cinematografico, all’incanto de *Il Signore degli Anelli*.

---

<sup>126</sup> Brian Sibley, *Il Signore degli Anelli. La guida ufficiale al film*, Milano, Bompiani, 2001, p. 7.

Peter Jackson nacque a Wellington in Nuova Zelanda nel 1961. Figlio unico, dall'immaginazione vivace, si rivela sensibile al fantastico ogni qual volta lo incontrava: nei libri, nei fumetti, nei film e alla televisione. La sua passione per l'animazione a passo uno usata in *King Kong*, gli fece scoprire i film fantastici di Ray Harryhausen<sup>127</sup> e, quando i suoi genitori acquistarono una cinepresa Super8, incominciò immediatamente a girare dei brevi film fantastici fatti in casa. Jackson, però, era sempre più attratto dall'idea di girare dei veri film dal vivo e, all'età di sedici anni, decise di produrre un suo film sui vampiri, facendo interpretare le varie parti ad amici. "Ero ispirato a quei film dell'horror della Hammer, interpretati da Christopher Lee e Peter Cushing, che guardavo da ragazzo! Mi piaceva l'idea di fare dei lavori basati sul genere di film che amavo guardare."<sup>128</sup>

Finita la scuola, Jackson andò a lavorare come apprendista fotolitografo, ma ciò non diminuì le sue ambizioni di entrare nel mondo della cinematografia e all'età di vent'anni aveva risparmiato abbastanza soldi da potersi comperare una telecamera da 16mm con la quale trascorrere i fine settimana producendo il suo primo vero lungometraggio amatoriale. Usava i guadagni del suo lavoro per comperare tutto il necessario per il suo "costosissimo hobby" e i colleghi di lavoro furono scritturati come membri del cast. Nel giro di quattro anni girò un film intitolato *Bad Taste*.

Sebbene fosse in realtà solo un film fatto in casa, esso gli permise di lasciare il lavoro per fare il regista a tempo pieno. Grazie all'incoraggiamento di un amico, Jackson si convinse del potenziale commerciale del suo primo lungometraggio che, effettivamente, venne proiettato a Cannes tra elogi e premi da parte della critica.

Nel giro di pochi anni produsse una serie di progetti che rivelavano uno stravagante gusto per il bizzarro, unito a un incredibile senso registico: *Meet the Feebles*, un racconto di turpi vicende dietro le quinte di uno spettacolo televisivo di pupazzi; *Splatter*, un film di zombie con risate e brividi in eguale misura e un'orgia conclusiva di sangue; *Heavenly Creatures*, la storia di un omicidio che si svolge in bilico tra il mondo reale e una dimensione fantastica; *The Frighteners*, un film di paura dalle ambizioni non banali e una generosa dose di sinistri effetti speciali.

---

<sup>127</sup> Quali il memorabile *Gli argonauti*.

<sup>128</sup> Brian Sibley, *Il Signore degli Anelli. La guida ufficiale al film*, Milano, Bompiani, 2001, p. 10.

Se volessi trovare il filo che lega i film che ho fatto direi che ognuno di essi è un film che io stesso avrei guardato volentieri. Un altro e più ovvio elemento in comune è il fatto che in tutti c'è un notevole uso di effetti speciali, e ciò deriva dal mio amore infantile per quel tipo di film. Ma in definitiva, ritengo che i miei film siano comunque basati su personaggi e la trama.<sup>129</sup>

La passione dichiarata di Jackson per la trama e i personaggi e la sua competenza nell'uso degli effetti speciali si sono rivelati molto utili nel difficile compito di portare sullo schermo il racconto epico di Tolkien.

Egli sostiene che la trilogia de *Il Signore degli Anelli* sia il culmine di tutti i suoi film; di gran lunga il più grande progetto da lui affrontato e che non sarebbe mai stato in grado di compiere agli inizi della sua carriera. “La prima volta che lessi *Il Signore degli Anelli* avevo 17 anni. Come apprendista fotolitografo dovetti andare da Wellington a Auckland per un corso di formazione di sei settimane. Il viaggio in treno durava dodici ore, perciò mi portai dietro una copia del libro per passare il tempo.”<sup>130</sup> Il romanzo ebbe un impatto immediato su di lui: “Il mio primo pensiero fu: non vedo l'ora che qualcuno ne faccia un film, perché lo voglio vedere. Così aspettai una ventina di anni e, dato che nessun altro faceva quel film che desideravo tanto vedere, decisi di farlo io!”<sup>131</sup>

C'è chi sottovaluta Jackson a causa del suo aspetto un po' trasandato e disordinato, ma non occorre osservarlo a lungo per capire di essere di fronte a un'incredibile intelligenza e creatività cinematografica all'opera. Jackson è ossessionato dall'attenzione totale ad ogni dettaglio e, prima di girare ogni singola scena, dimostra di averne già ben nitida nella mente l'immagine. Gli aggettivi che lo possono descrivere sono svariati e anche, a volte, contraddittori: esuberante, divertente, vigoroso, comprensivo, ma severo ed incredibilmente esigente. John Rhys-Davies dice di lui: “ Peter ha la fortuna di essere una di quelle persone con cui tutti, troupe e attori, amano lavorare: lo amano e lo rispettano.”<sup>132</sup>

Ma torniamo a *Il Signore degli Anelli*.

Jackson decise di scoprire a chi appartenessero i diritti cinematografici sul libro e se qualcun altro fosse interessato alla creazione di un film. Scopri che i diritti sull'epica erano di Saul Zaentz, il quale li aveva ottenuti da Tolkien verso la fine della sua vita e aveva prodotto nel 1978 il film animato basato sui romanzi. Una volta ottenuti i diritti,

---

<sup>129</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>130</sup> *Ibidem*.

<sup>131</sup> *Ibidem*.

<sup>132</sup> *Ivi*, p.103.

Jackson chiese alla casa di produzione Miramax l'appoggio per il finanziamento del film che, inizialmente, varò un progetto per due film e solo in seguito decise che la storia doveva essere raccontata in un'unica pellicola della durata di due ore. Jackson non fu contento della proposta, e cercò di trovare un altro partner cinematografico. Fu la New Line Cinema a prendere coraggiosamente il posto della Miramax accettando di appoggiare la realizzazione dei tre film.

Finalmente il regista poté dedicarsi al progetto di portare il romanzo di Tolkien sullo schermo come una trilogia cinematografica. Lo aspettava una sfida enorme: dare vita ad uno dei libri più amati della letteratura mondiale in modo abbastanza realistico da convincere gli spettatori dell'esistenza di un intero altro mondo. E proprio questa ricerca del realismo è stata lo stimolo in ogni fase della progettazione e della realizzazione della Terra di Mezzo. Essa infatti, per tutta la troupe, è sempre stata considerata un mondo reale, pieno di persone reali e animali veri, creature e razze.

Decidere di realizzare una trilogia su questo libro è stato molto "pericoloso": infatti, mentre la letteratura è vasta come la fantasia umana e dilatabile in ciò che vogliamo, l'immagine filmica ha le dimensioni di ciò che si riesce a incapsulare in un secondo di pellicola. Questo è uno dei tanti motivi per cui ci sono voluti cinquant'anni prima di trasformare *Il Signore degli Anelli* in un film. Un altro motivo è che, in passato, i potenziali produttori si sentivano frenati dai vincoli derivanti dal contenere l'intero libro entro i limiti di tempo di un singolo film.

Anche la tecnologia moderna ha permesso a Peter Jackson e ai suoi collaboratori di portare sullo schermo *Il Signore degli Anelli* con un realismo prima impensabile. Con l'aiuto delle più avanzate tecnologie informatiche e una straordinaria attenzione al dettaglio nelle scene, nei costumi e nel trucco, i tecnici del film hanno creato una potente rappresentazione visiva della Terra di Mezzo di Tolkien. Come dice Jackson:

Se facciamo un film che ha il cuore e lo spirito del romanzo, così che i personaggi prendano vita e sembrino reali allo stesso modo di quando leggi la storia, se riusciamo a rendere quella varietà quell'emozione visiva che proviene dai libri completamente accessibile al pubblico, sia che abbia o non abbia mai letto quei libri, allora avremo fatto un buon film.<sup>133</sup>

---

<sup>133</sup> *Ivi*, p.13.

### **3.1.2. Dal romanzo al copione.**

L'adattamento del libro è iniziato con la consapevolezza da parte degli sceneggiatori (Peter Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens) che il testo di cui si sarebbero occupati non era un'opera di pura fantasia, ma un pezzo di "preistoria". Partendo dal presupposto che ci si trovasse davanti ad una storia reale, si è passati al difficile processo di adattamento, in modo tale che esso conservasse il realismo e desse vita e respiro ai personaggi e peso al materiale. Strada facendo ci si è resi conto che ridurre un libro di più di 1000 pagine in soltanto novanta avrebbe comportato dei tagli. Infatti il linguaggio del cinema è differente da quello della letteratura; ha esigenze peculiari e a volte richiede un ritmo diverso, una diversa struttura. Perciò è stato necessario lavorare sull'adattamento di una sceneggiatura dal romanzo di Tolkien che potesse meglio funzionare sulla pellicola. L'operazione fu iniziata da Peter Jackson e Fran Walsh che avevano in precedenza collaborato alla stesura dei copioni di altri film, l'ultimo dei quali aveva procurato loro una nomination agli Oscar come migliore sceneggiatura. Insieme fecero un dettagliato schema della trama come di un'unica storia completa e invitarono la Boyens a leggerlo e a commentarlo. Come appassionata di Tolkien, la Boyens rimase stupita della validità dello schema iniziale e accettò di unirsi al lavoro di adattamento.

Alla sedute in cui il trio si occupava della narrazione dettagliata, seguì un intenso lavoro di stesura del copione. Tale lavoro di sceneggiatura rimase continuativo durante le riprese di tutti e tre i film, caratterizzato da innumerevoli rielaborazioni e infiniti miglioramenti. Sin dalle prime stesure, i copioni esprimevano il tenore dei libri, catturavano l'essenza della scrittura di Tolkien e soprattutto impressionavano allo stesso modo in cui avevano impressionato i romanzi. Man mano che il lavoro di trasformazione del libro di Tolkien in sceneggiatura progrediva, i tecnici attingevano sempre più al testo originale. Jackson, all'inizio della stesura dei copioni, ricorda di aver dato per scontato che sarebbe stato necessario semplificare e rendere attuale il linguaggio, perché questo era ciò che un film moderno avrebbe richiesto. Ma al contrario, in ogni nuova stesura delle sceneggiature, è emersa la bellezza e la forza evocativa della lingua di Tolkien che, se recitata da bravi attori, prende vita in un modo fresco ed emozionante.

Nondimeno sono stati necessari dei tagli e alcune scene sono state modificate o spostate per creare le necessarie tensioni drammatiche. A volte il dialogo è stato “preso in prestito” da una parte del libro per dare delle battute a un personaggio in un’altra scena e occasionalmente si sono dovuti scrivere dei nuovi dialoghi nello “stile di Tolkien”. Un paio di personaggi presenti nel romanzo non hanno trovato posto sullo schermo, mentre altri, specialmente i pochi personaggi femminili, hanno avuto dei ruoli più importanti nel film di quanto non fossero nel testo. Durante tutto il processo di adattamento e creazione della sceneggiatura, Jackson ha sempre tenuto a mente un principio di primaria importanza:

Il mio lavoro principale è stato quello di fare tre buoni film, e non di fare tre film che fossero completamente fedeli ai libri. Nondimeno, ammetto pienamente di avere la responsabilità di non deludere le molte persone che amano i romanzi. Ecco perché abbiamo davvero cercato di non perdere nulla di quello che sentivamo fosse fondamentale o importante nei libri e perché, quasi senza eccezioni, tutte le cose che alla lettura sono memorabili e vivide ci sono anche nei film.<sup>134</sup>

Il successo del film solleva una questione molto importante: per molte persone *Il Signore degli Anelli* non è più il libro, ma la versione cinematografica. In che modo queste due versioni sono diverse? E soprattutto cosa avrebbe pensato Tolkien di tali differenze? Secondo Tom Shippey<sup>135</sup>, Tolkien non avrebbe avuto nulla in contrario ad una versione cinematografica in quanto tale. Secondariamente, egli aveva subito compreso che, per realizzare un film, sarebbe stato necessario apportare dei tagli al suo libro, ed era sicuro che, in simili circostanze, sarebbe stato meglio compiere tagli decisi piuttosto che riassumere. Di conseguenza è stato meglio omettere del tutto sezioni semi-indipendenti come l’incontro di Tom Bombadil, il riordino della Contea e il ritorno di Saruman, piuttosto che tentare di far entrare tutto a forza rendendo frenetici i ritmi dei film. Una differenza assai evidente tra scrivere un libro e girare un film risiede nel fattore economico. Tolkien, che scriveva per proprio conto, non doveva rendere conto a nessuno se non a se stesso. Jackson, invece, che controllava un budget di molti milioni di dollari, doveva preoccuparsi di produrre anche un ritorno dell’investimento e, quindi, tener conto, soprattutto, del gusto popolare. All’interno dei tre film è possibile, infatti, notare come il regista tenti di compiacere il suo pubblico inserendo azioni tipicamente contemporanee: Legolas, per esempio, usa uno scudo come *skateboard* per scendere una

---

<sup>134</sup> *Ivi*, p. 16.

<sup>135</sup> Tom Shippey, *J.R.R.Tolkien: The Road to Middle-Earth*, London, Harper & Collins, 2005 (Traduzione italiana a cura di AAVV, *J.R.R.Tolkien: la via per la Terra di Mezzo*, Milano, Bompiani, 2005, p. 491).

scalinata durante la battaglia del Fosso di Helm. Per ben due volte Gimli scherza sul “lancio del nano”: la prima nella scena con il Balrog, dove Gimli si rifiuta di essere lanciato al di là dell’abisso ( “Nessuno lancia un nano!”, CdA 36, *Il ponte di Khazad-dûm*), la seconda al Fosso di Helm, dove accetta invece l’indegno trattamento per una giusta causa (“Lanciami...ma non dirlo all’elfo” DT 53, *Ritirata nel trombatorrione*).

È possibile dire lo stesso per quanto riguarda le modifiche del personaggio di Arwen nel primo film, in cui ella sostituisce Glorfindel nelle scene successive al ferimento di Frodo a Colle Vento. Questo la trasforma in un esempio più valido del personaggio femminile forte e attivo che viene attualmente preferito. Introdurre lo stereotipo della principessa guerriera non aggiunge poi molto, se non che questo è un genere di cose che un pubblico moderno si aspetta, o si può pensare che si aspetti.

A tratti la narrazione di Tolkien è insolitamente prolissa e tende a dilazionare scene drammatiche di primaria importanza lasciando in sospeso il lettore, come accade per esempio con l’Anello. Indiscutibilmente, il nucleo per Tolkien è l’Anello e ciò che su di esso ci viene detto: esso corrompe, non lo si può affidare a nessuno, non può essere nascosto e deve essere distrutto solo a Mordor. Senza tutte queste informazioni la storia non può andare avanti; tuttavia, nel libro, il completamento delle informazioni relative all’Anello avviene solo dopo 12 capitoli. Questo svolgimento dal ritmo rallentato non si adatta al mezzo narrativo cinematografico, quindi Jackson trova una soluzione chiara e diretta: gran parte della storia dell’Anello è narrata all’inizio, con una voce fuori campo dal tono calmo e pacato che accompagna le scene estremamente drammatiche e violente che compaiono sullo schermo (CdA 1, *Prologo: “Un Anello per domarli...”*).

Una delle sfide maggiori per gli sceneggiatori è stato il modo in cui Tolkien ha trattato la distruzione di Orthanc da parte degli Ent. Nella sua narrazione, la decisione degli Ent di intraprendere la marcia viene raggiunta dopo un crescendo particolarmente lento. Essi guardano verso i domini dello stregone e poco dopo si chiude il capitolo. L’attenzione si sposta altrove per qualche capitolo e poi ricompare Orthanc ormai in rovina. L’accaduto è spiegato con un *flashback* da Merry e Pipino in seguito. Gli sceneggiatori non avrebbero potuto ripetere questa struttura narrativa: dovevano scegliere tra realizzare una scena con persone che parlano tra loro, rimuginando su qualcosa di già accaduto, oppure creare una importante scena d’azione. Lo stesso si può

dire del viaggio di Aragorn dai Sentieri dei Morti fino a Pelargir, della sua vittoria sui Corsari e del suo arrivo tempestivo ai campi del Pelennor.

Il consiglio di Elrond è un caso emblematico. Il libro lo descrive come una riunione di un comitato che si conclude con un lungo silenzio; nel film di Jackson, per contrasto, l'incontro termina con tutti i partecipanti che discutono gridando. Eppure le parole che chiudono la riunione sono quasi esattamente le stesse in entrambe le versioni.

Tom Bombadil è sparito completamente dai film, ma alcune sue parole sono state messe in bocca a Barbalbero.

Meno scorrevoli sono le scene che aggiungono complessità a una trama che è già molto movimentata. La prima di queste scene ha luogo verso la metà del film *Le due Torri*: Aragorn e Thèoden guidano la ritirata verso il Fosso di Helm, quando la loro colonna è attaccata da un gruppo di orchetti e cavallo di lupi mannari. L'attacco viene respinto, ma Aragorn cade da una rupe in un fiume, dove rimane come morto; successivamente viene richiamato dalla morte da una visione di Arwen e dalle attenzioni del suo cavallo Brego (DT 34, *I mannari selvaggi di Isengard* e 37, *La grazia dei Valar*) dopodichè ritorna al Fosso di Helm e l'azione riprende come nel libro.

Un'altra aggiunta riguarda la decisione di Elrond di mandare un esercito elfico sorprendentemente ben addestrato a difendere il Fosso. Ciò è spiegato dalle differenti aspettative a livello politico-militare di un pubblico del XXI secolo. I contemporanei inglesi di Tolkien potevano accettare senza problemi l'idea che le forze del male fossero più forti di quelle del bene. Dopo sessant'anni di superiorità militare quasi incontrastata, gli spettatori americani del XXI secolo hanno, invece, bisogno di un'altra spiegazione, meno realistica, per l'insuccesso: mancanza di unità. La versione di Jackson, infatti, insiste sul fatto che la fonte della debolezza sia la mancanza di unità, e Aragorn ed Arwen assumono un ruolo maggiore proprio come punto focale dell'unione.

Un cambiamento della trama ancora più marcato è quello che riguarda Faramir. Nel libro, egli ha ogni possibilità di togliere l'Anello a Frodo, ma respinge la tentazione. Jackson lo fa invece cedere. Dichiara che l'Anello andrà a Gondor e vi trascina i due hobbit come prigionieri; Faramir intende consegnare l'Anello a suo padre, Denethor, come un immenso dono. Questa digressione alla fine non fa alcuna differenza in quanto Faramir, dopo l'attacco dei Nazgul, viene persuaso a lasciare andare Frodo e Sam.

Il personaggio di Denethor, sovrintendente di Gondor, è stato rielaborato nel terzo film; egli infatti è trasformato in un personaggio estremamente sgradevole. Anche in Tolkien questa figura è fredda, superba, ambiziosa e malaccorta, ma è possibile provare una certa comprensione per lui in quanto egli agisce per il bene di Gondor. Lo stesso non si può dire per il Denethor di Jackson: il sovrintendente è qui raffigurato come un mostro. Una delle scene più scioccanti del terzo film mostra Denethor che, dopo aver mandato suo figlio a combattere verso morte certa, siede nella sua dimora e mangia avidamente, facendo a pezzi la carne con le mani e masticando finché il succo gli cola lungo il mento. Viene così fatto apparire avido ed egocentrico.

Il rapporto riveduto tra Denethor e Faramir serve a generare un tema notevolmente popolare nei film (americani) recenti: quello del figlio che tenta disperatamente di guadagnarsi l'amore del padre e del padre che respinge l'amore del figlio. Inoltre il tutto soddisfa il gusto americano poiché Denethor rappresenta l'arroganza e la gerarchia del vecchio ordine, mentre Faramir è distolto dall'obbedienza verso il padre dall'intervento di una figura appartenente alle classi inferiori, quella di Sam. L'hobbit fa un lungo discorso, trasposto dalla sua collocazione originale sulle scale di Cirith Ungol, sulle grandi storie e sugli antichi eroi. Le sue parole assumono un'autorevolezza totale grazie alla loro sovrapposizione alle immagini delle vittorie del Fosso di Helm e di Isengard. Tale sequenza mostra due tendenze generali dei film di Jackson: da un lato l'amplificazione del ruolo dei personaggi di importanza relativamente minore; dall'altro, la semplificazione delle complicazioni tattiche, come le motivazioni del palese conflitto dei tre gruppi di orchi che catturano Merry e Pipino.

Si potrebbe affermare che nella visione di Jackson non esistono elementi neutrali, o che coloro che desiderano rimanere tali (come Barbalbero, Théoden o gli ent) sono costretti a riconoscere i propri errori. Jackson è più sbrigativo di Tolkien nell'identificare il male come assoluto e come forza puramente esterna.

Lo scrittore cura estremamente le parti relative ai palantir, le Pietre Veggenti. Esse nel libro sono usate quattro volte con uno schema molto coerente e creano dubbi, angoscia in chi li scruta, ma soprattutto allontanano Sauron dall'Anello. Al contrario, Jackson non fa molto uso dei palantir: Saruman vi guarda dentro per riferire e ricevere ordini; Pipino, per curiosità, vede cosa la pietra mostri, ma il suo ruolo non è poi così importante.

I libri mostrano un canone narrativo differente rispetto ai film. I primi, infatti, attraverso l'uso del flashback e alla suddivisione in capitoli, trattano sequenze temporali molteplici, nei film si passa da una scena all'altra, magari con notevoli effetti di contrasto, ma è sempre sottinteso che le diverse scene si svolgono più o meno contemporaneamente. Ad ogni modo Peter Jackson è certamente riuscito a comunicare buona parte degli elementi più evidenti del nucleo narrativo di Tolkien, molti dei quali sono decisamente estranei alla norma hollywoodiana: la differenza tra azione primaria e azione sussidiaria, diversi stili di eroismo, il fatto che oltre al coraggio sia necessaria anche la pietà, la vulnerabilità dei buoni, il reale prezzo del male. Inoltre è stato coraggioso da parte sua l'aver conservato il finale triste, sfumato e ambiguo dell'originale, con tutto quello che in esso non viene detto.

### **3.1.3. La fase di pre-produzione: *storyboard* e *location*.**

La trilogia de *Il Signore degli Anelli* inizia con uno *storyboard*<sup>136</sup>, ovvero il primo tentativo di visualizzazione del film, realizzato quasi interamente da Christian Rivers. Peter Jackson fece disegnare degli *storyboard* completi per tutti e tre i film e poi, prima di girare anche un solo fotogramma della *Compagnia dell'Anello*, fece una versione filmata di tutti i disegni. Furono unite un paio di sequenze, animate alla buona con il computer, fu letto il copione, registrato e si inserirono delle musiche e degli effetti speciali provvisori. Quanto descritto sopra prende il nome di *animatic*, o film bidimensionale in bianco e nero. Ciò si dimostra un aiuto nella programmazione delle riprese del film vero e proprio, definendone il ritmo e la narrazione. Il regista fece creare addirittura dei modellini animatic che potessero suggerire le atmosfere dei film. Naturalmente la riuscita del film dipendeva anche dalla buona scelta delle location; ricostruire tutto a computer o negli studi avrebbe allungato i tempi relativi alla pre-produzione e non avrebbe sortito l'effetto di assoluto realismo che invece la trilogia aveva come imperativo. La decisione di girare quanto più possibile negli esterni della Nuova Zelanda sposava la concezione immaginifica ed evocativa di Peter Jackson. Il

---

<sup>136</sup> Ai primordi del cinema, gli animatori facevano degli schizzi che usavano per pianificare e calcolare la durata delle loro animazioni. Man mano che questi film divennero più lunghi ed elaborati, il numero di disegni aumentò, finché si ritrovarono con centinaia di bozzetti sparsi per il pavimento degli studi. Fu uno degli animatori della Disney ad avere l'idea di fissare su di un pannello i disegni della storia. In seguito lo *storyboard* fu adottato anche dai cineasti.

registra non si accontentò di girare la sua trilogia in esterni generici, bensì in luoghi tra i più singolari, affascinanti, remoti ed inaccessibili.

Lo scout per gli esterni, David Comer, in compagnia del più famoso fotografo di paesaggi della Nuova Zelanda, Craig Potton, avevano sorvolato le isole in elicottero e localizzato alcuni degli scenari più stupefacenti del mondo che avrebbero potuto essere usati per la Terra di Mezzo. A quel punto Richard Sharkey, direttore della squadra di supervisione per gli esterni, e i suoi colleghi Jared Connon, Robin Murphy, Harry Whitehurst e Peter Tonks dovevano predisporre quel paesaggio o quello scenario, in modo tale da poter essere ripreso per il film senza che niente del suo fascino andasse perduto.



Vi erano località facili da raggiungere e altre pressoché inaccessibili. Un certo numero delle scene della Terra di Mezzo sono state filmate in più di un esterno: le sequenze della Compagnia a bordo delle barche sul fiume Anduin sono state girate sul fiume Rangitikei nel Parco Regionale Kaitoke e a Poet's Corner in Upper Hutt, mentre alcune sequenze sui pendii di Amon Hen e sul limitare della Foresta di Fangorn sono state filmate a Paradise e nei pressi dei laghi Glenorchy a Mavora, a sud est di Queenstown. A volte capitava che ci fosse una vasta distanza fra luoghi che, nel racconto, sono vicinissimi: la cima incavata di Collevento, dove gli hobbit si accampano poco prima dell'attacco dei Cavalieri Neri, era situata a Port Waitako, su North Island, mentre la campagna circostante è stata filmata nei pressi di Te Anau, sulla punta meridionale di South Island.

South Island ha fornito anche gli esterni per i boschi di Lothlórien, le Montagne Nebbiose, le Pianure di Rohan e la strada lungo la quale i Cavalieri Neri inseguono Arwen e Frodo durante la fuga ai Guado di Bruinen. La singolare zona collinosa della Valle dei Rivi tenebrosi è stata filmata sui nudi e scabri pendii di Mount Owen, Nelson; mentre Kepler Mire, presso Te Anau, ha fornito lo scenario per le Paludi di Morte, l'antico acquitrinoso campo di battaglia attraverso il quale Gollum conduce Sam e Frodo durante il loro viaggio verso Mordor. North Island ha fornito gran parte degli scenari per Mordor stesso, girati in cima, e intorno, al Mount Ngauruhoe e al vulcano dormiente di Mount Ruapehu.

Su molti degli esterni prescelti incombevano problemi relativi a disposizioni e regolamenti di tribù Maori; oppure laddove il luogo era particolarmente interessante per gli ecologi, l'ambiente naturale poteva essere soggetto a controlli rigorosi da parte del DoC (Department of Conservation). Per risolvere queste difficoltà fu assunto un avvocato, Matt Cooper, con il compito di assicurare il consenso di un certo numero di parti e compilare complessi accordi legali.

La scelta della Nuova Zelanda come “doppio” della Terra di Mezzo si è rivelata vincente in quanto in grado di fornire una varietà di paesaggi molto diversi e incontaminati dalla civiltà. Come osserva l'artista John Howe, le indicazioni dell'antica presenza umana, così frequenti nel paesaggio europeo, sono molto più rare in Nuova Zelanda: “Qui non c'erano castelli o rovine, niente da poter prendere in considerazione; soltanto questo antico ecosistema con i suoi alberi e le sue rocce dalla forma un po' insolita. Se c'era bisogno di qualche struttura doveva essere creata dal nulla, e questo ci ha dato una stupenda libertà”.<sup>137</sup>

#### **3.1.4. Raffigurare il mondo di Tolkien.**

##### **Alan Lee e John Howe artisti creativi della Terra di Mezzo.**

Dare vita tridimensionalmente alla magia della Terra di Mezzo, è stata un'impresa compiuta da un'associazione di talenti. Le figure chiave di questa associazione sono stati gli artisti Alan Lee e John Howe i quali hanno dato forma a gran parte di quello che doveva essere il film nella sua realizzazione finale. I due illustratori hanno dato una visione, individuale e combinata, al progetto in modo da accompagnarlo dal tavolo da

---

<sup>137</sup> *Ivi*, p. 23.

disegno fino allo schermo. Tutto è iniziato dai loro disegni e quadri addirittura prima che arrivassero in Nuova Zelanda; Peter Jackson, infatti, aveva l'abitudine di parlare di una ambientazione o di una scena andando a prendere una delle loro opere e dicendo che l'aspetto di una scenografia o di un'ambientazione doveva essere quello delle illustrazioni di Lee ed Howe.

Ciascun artista ha portato un approccio particolare e totalmente diverso al progetto: Alan Lee ha contribuito a dare un forte senso di quel mondo ridotto agli elementi più basilari e sostanziali della sua natura nonché di tutto quanto è più spiccatamente "anglosassone" e costituisce la quintessenza del film. In contrasto, l'arte di Howe, chiaramente orientata verso il gotico, è stata caratterizzata dalla voglia di dare spicco a tutto quanto è fuoco, oscurità e forme vaghe e sfuggenti di creature mostruose.

Era il 1995 Jackson s'imbatté nell'edizione illustrata de *Il Signore degli Anelli* di Alan Lee:

Comprammo i libri per le illustrazioni che contenevano, per tutto il tempo in cui pensavamo a come avremmo adattato la storia sullo schermo, sfogliavamo continuamente questi volumi, e questi dipinti cominciarono ad avere un enorme effetto su di noi. Più il mondo di Tolkien ci diventava familiare, e più ci accorgevamo di non riuscire ad immaginare i luoghi del racconto diversi da come li raffigura Alan.<sup>138</sup>

Quando il film cominciò a diventare realtà, Jackson e i suoi colleghi decisero che avrebbero cercato di contattare Alan Lee per chiedergli se era interessato a lavorare al progetto. L'illustratore venne rintracciato in un piccolo villaggio vicino a Dartmoor, nella campagna occidentale dell'Inghilterra. Lee rimase colpito dal fatto che Jackson volesse rimanere fedele allo spirito dei libri e che volesse cercare di creare un mondo credibile con paesaggi e luoghi reali. Il contributo di Lee fu di inestimabile valore: egli si è dimostrato capace di conferire una qualità grafica particolare ai film. L'approccio di Alan Lee al progetto del film è radicato nel testo di Tolkien; l'artista, quando deve illustrare un libro, lo legge, rilegge, lasciando semplicemente che le immagini affiorino alla mente. In secondo luogo, quando disegna, cerca di aderire il più possibile a quelle immagini che ha concepito all'atto della lettura, sperando che saranno sufficientemente vicine alle immagini che gli altri lettori si sono fatti.

Lee ha provato l'emozione di vedere i suoi disegni bidimensionali trasformarsi in scenari e costumi reali a tre dimensioni: "È stata una esperienza emozionante. Ho

---

<sup>138</sup> *Ivi*, p. 23.

sempre cercato di rendere credibili i miei disegni, ma vederli prendere vita è stato straordinario!”<sup>139</sup>

Jackson è rimasto particolarmente colpito dalla visione del male di Howe e, parecchie sequenze della *Compagnia dell'Anello* quali il tumultuoso confronto tra Gandalf e il mostruoso Balrog nelle Miniere di Moria, sono, sotto molti aspetti, visualizzazioni tridimensionali di alcune delle illustrazioni più potenti dell'artista. Per Howe l'invito a lavorare al film arrivò con una telefonata che, a causa delle differenze di fuso orario tra la Nuova Zelanda e la Svizzera, giunse molto presto di mattina.

Il contributo di Howe al *Signore degli Anelli* è avvenuto in modi diversi: da immagini specifiche trasferite direttamente dalla sua opera allo schermo (come quella dell'arrivo di Gandalf alla casa di Frodo a Hobbiville) a centinaia di nuovi schizzi che hanno contribuito a creare le tante ambientazioni straordinarie del racconto, oltre ad alcuni dei momenti più drammatici e terribili dei film.

Il mio modo di fare bozzetti è in genere piuttosto caotico, ma in questo caso era importante, soprattutto per i paesaggi e l'architettura, rallentare e prendere il tempo necessario per rendere i dettagli. Ma un disegno che comincia in qualche punto di un grande foglio di carta, poteva poi crescere ed espandersi in qualunque direzione. Alcuni disegni hanno finito per essere lunghi metri e metri!<sup>140</sup>

Lavorando a stretto contatto con Peter Jackson, Alan Lee e il collega John Howe si misero al lavoro immaginando una Terra di Mezzo che avesse quel senso fondamentale di realismo e autenticità: “Abbiamo cercato di dare profondità ai disegni in modo da far capire che c'è una storia dietro: le ambientazioni non dovevano sembrare costruite con l'unico scopo di fare un film, ma dei luoghi che si erano sedimentati nell'arco di migliaia di anni”.<sup>141</sup>

Tutto iniziava con le intuizioni iniziali di Peter Jackson tradotte in concetti chiave da Alan Lee e John Howe, che venivano poi razionalizzati da Grant Major, il designer della produzione, e da Dan Hennah, art director supervisore e arredatore del set, i quali si occupavano anche di farne il bilancio preventivo. Poi grafici e creatori di modellini prendevano i disegni e schizzi e studiavano il modo di trasformarli nei luoghi che venivano in seguito effettivamente costruiti. Dopo tutto questo, sotto l'occhio attento di Dan Hennah e di un gruppo di supervisori (Ed Mulholland, costruzione, Kerry Dun,

---

<sup>139</sup> *Ivi*, p. 25.

<sup>140</sup> *Ivi*, p. 28.

<sup>141</sup> *Ivi*, p. 25.

rifiniture sul set, Sam Genet, scultore, Matt Wratten, costruzioni meccaniche e Brian Massey, piante e vegetazioni) un esercito di operai trasformava la visione finale in una realtà a tre dimensioni.

### **3.1.5. La Weta Workshop: il laboratorio delle meraviglie.**

L'estremo realismo e la credibilità che si sono riusciti ad ottenere all'interno della trilogia cinematografica sono dovuti al massiccio lavoro svolto dai membri della Weta Workshop. Questa struttura può essere paragonata ad un vero e proprio laboratorio delle meraviglie guidato da due abilissimi artisti: Richard Taylor e Tania Rodger.

Taylor e Rodger erano arrivati a Wellington, finiti gli studi, senza nessuna esperienza e con una conoscenza molto modesta di un'attività come quella della produzione degli effetti speciali. Essi avevano però un'autentica passione per creare cose ed oggetti. Richard aveva incominciato a lavorare come art director per spot pubblicitari alla televisione con budget che erano talmente bassi da vedersi costretto a fare praticamente tutto più o meno da solo, dal design, ai modellini e al trucco.

Dopo l'incontro con Peter Jackson, avevano deciso di mettere in comune le loro risorse finanziarie fondando il Weta Workshop. Il nome un po' strano deriva da quello dei weta, specie antichissima originaria della Nuova Zelanda, molto simile ai grilli, praticamente "indistruttibile" e può crescere fino ad assumere le dimensioni degli insetti più grandi del mondo.

Jackson decise di coinvolgere i due artisti e il "loro" Weta nella realizzazione della Terra di Mezzo. "A quel punto" racconta Taylor, "Peter ci ha offerto un dono incredibile: ci ha domandato, molto semplicemente, che cosa ci sarebbe piaciuto fare in quel progetto. Non ce lo ha detto, ce lo ha domandato."<sup>142</sup>

Dopo molte tormentose discussioni, Taylor e Rodger proposero che il Weta Workshop si assumesse la responsabilità del design e della fabbricazione (come anche di tutte le operazioni relative sul set e il lavoro di post-produzione) dei modellini, delle armature e delle armi, delle maquettes per i mostri e di tutto quanto relativo all'animazione, oltre alle protesi, gli arti artificiali nonché gli effetti speciali di trucco, inclusi quelli che comportavano ferite e lesioni di ogni genere e sangue.

---

<sup>142</sup> Brian Sibley, *Il Signore degli Anelli. La trilogia cinematografica*, Milano, Bompiani, 2002, p. 23.

Il primo grande quesito che si poneva di fronte a Taylor e Rodger era come riuscire a dare vita al mondo di Tolkien; il testo, base da cui partire, aveva già contribuito a creare, nella mente di innumerevoli lettori, un preconetto di quello che la Terra di Mezzo avrebbe dovuto essere. Inoltre c'era la visione del regista e, non ultima, quella degli altri membri del Weta Workshop. La soluzione migliore arrivò con il coinvolgimento di Alan Lee e John Howe che avrebbero portato alla produzione la loro esperienza e creatività. Per i direttori del Weta, questo significò formare un gruppo di artisti e tecnici in grado di comprendere le molteplici visioni precedenti.

Racconta Richard Taylor:

Benché avessimo la possibilità di scegliere fra i disegnatori professionisti del mondo, creammo una squadra di giovani neozelandesi pieni di talento, con la passione di vedere il libro diventare film. Essi portarono nel lavoro una splendida combinazione di entusiasmo e disponibilità: attaccati pedissequamente ad ogni parola di Tolkien quando era richiesto; contenti di imprimere al film il marchio della capacità immaginativa di Peter senza inutili snobismi; felici di riuscire a fondere a tutto il resto anche quella che poteva essere la mia concezione creativa in proposito; modesti e tanto calmi e sereni da accettare gli insegnamenti di Alan Lee e John Howe, che si erano felicemente installati al Weta fin dall'inizio del progetto, e aggiungendo a tutto questo anche la freschezza della loro interpretazione.<sup>143</sup>

Alla Weta il lavoro incominciava alle otto di mattina; seguivano un'ora o due durante le quali si discuteva su un argomento particolare e, infine, si dedicava il resto della giornata a mettere sulla carta le idee. Alle cinque del pomeriggio arrivava Peter Jackson, prendeva in esame quello che era stato prodotto e diceva cosa era di suo gradimento. Tutto il resto veniva eliminato e l'indomani si ricominciava a lavorare, perfezionando le idee migliori e sviluppandone di nuove.

Al Weta si usano ancora alcune delle tecniche imparate all'epoca in cui c'era molto meno denaro da spendere e, di conseguenza, non si è mai perduta l'abilità di osservare gli oggetti e scoprire per ognuno di essi un potenziale uso alternativo.

Il valore del Weta Workshop è dato dalla gente che si è unita a Taylor e Rodger; essi sono stati, infatti, molto fortunati non solo per aver colto la possibilità di fare un lavoro straordinario ma, soprattutto, per aver creato un team collaborativo e affiatato: una vera e propria squadra.

---

<sup>143</sup> *Ivi*, p. 24.

### 3.1.6. Il Weta Digital: la Terra di Mezzo diventa realtà.

La nascita della trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli* dipende in massima percentuale dalla fase di post-produzione: l'inserimento degli effetti speciali. Peter Jackson creò la Weta Digital nel 1993/94, per la realizzazione di uno dei suoi film di più grande successo: *Heavenly Creatures*. A partire da quel momento, il "laboratorio digitale" fu dotato di macchinari essenziali e di un organico di 260 persone che hanno prodotto più di 580 scene attraverso l'uso di effetti speciali; a capo di questa grande macchina tecnologica troviamo Jim Rygiel, supervisore degli effetti visivi.

La fase di post produzione, affidata agli studi della Weta Digital, aveva inizio ogni giorno con l'arrivo del "giornaliero" (ogni singolo rullino di pellicola che sia stato filmato e approvato dal regista) nel laboratorio; la prima fase è denominata di "assemblaggio". Una volta messo insieme tutto il materiale, si cominciava il vero e proprio montaggio al computer. Si iniziava come se si avesse un foglio bianco davanti, si raccoglievano i suoni in una sorta di banca dati di effetti sonori e si costruiva, uno strato dopo l'altro, il tono e l'atmosfera di una data scena.

Successivamente si passava all'editor per il dialogo: Jason Canovas osservava il film e trascriveva, battuta per battuta, il dialogo che doveva essere registrato di nuovo in un altro studio dove attori protagonisti avrebbero ricreato le loro battute muniti di microfono.

La fase di post produzione non riguarda solamente l'assemblaggio e il montaggio di pellicola al fine di creare unità stilistica e continuità, bensì comprende anche quelle tecniche utilizzate all'interno della trilogia per dare vita ai paesaggi meravigliosi della Terra di Mezzo e ai suoi popoli.

Una delle tecniche maggiormente usate all'interno del film è quella delle "controfigure digitali"; esse possono sostituire gli attori in una varietà di scene come, per esempio, quelle che comportano acrobazie, azioni pericolose o un'interazione con un essere vivente o mostro (per esempio, quando Legolas cavalca il troll delle caverne come se fosse un cavallo selvaggio che si impenna), o anche quando l'ambiente circostante è talmente vasto, come nel grandioso salone di Nanosterro, in Moria, che sarebbe stato impossibile filmare gli attori da una distanza sufficiente a farli apparire in scala con quanto li circonda. Creare le controfigure digitali per gli attori della Compagnia ha richiesto che eseguissero loro stessi una cinquantina di movimenti differenti, inclusi una

selezione di passi, marcia, corsa, giri su se stessi e salti. Questo procedimento è chiamato *motion capture*: gli attori indossano una tuta con moltissimi sensori che riproducono su computer le medesime movenze di chi li indossa.

Un'altra sfida vinta da parte della Weta Digital riguarda la creazione di creature e mostri che risultino credibili e non plastica plasmata. I mostri che compaiono nei tre film vengono inizialmente abbozzati e disegnati dagli artisti della Weta Workshop che, in un secondo momento, li rendono maquette, ovvero dei modellini dettagliati tridimensionali. Poi si usano gli scanner per riprodurre la superficie della maquette e trasformare la sua sagoma e la sua massa corporea in dati da immettere nel computer che consentiranno un'animazione tridimensionale della figura in tutti i particolari che vanno modellati dallo scultore: pieghe, righe, verruche, vene e via dicendo.

Ognuno di questi mostri ha bisogno di uno scheletro per consentire agli animatori di renderlo snodato, ma non meno importante è la conformazione di un sistema di muscoli che si muovano sotto la pelle in modo da fornire al mostro la dinamica del movimento e del peso.

Il laboratorio del Weta Digital è anche responsabile di tutto il gioco di stratagemmi in scala che sono necessari per accostare i personaggi di Gandalf e di Bilbo quando si trovano, insieme, a casa Baggins e che vanno dalla creazione di semplici false prospettive fino ad un complicato uso di "ri-registrazioni composite" in cui si uniscono i metraggi di pellicola scattati da fonti differenti in una sola inquadratura o sequenza. A riguardo non va dimenticato l'uso della prospettiva forzata: grazie a questa tecnica due personaggi della stessa altezza risultano uno più basso dell'altro grazie all'allontanamento di uno dei due dalla lente della camera e l'uso del blue screen, pannelli blu di materiale particolare che consentono in fase di post produzione l'inserimento di sfondi fantastici.

"Perché un qualsiasi effetto funzioni" osserva Christian Rivers, art director per gli effetti visivi, "devi assolutamente evitare che attiri l'attenzione. Se ci passi sopra con l'occhio e quasi non te ne rendi conto, perché non crederci allora?"<sup>144</sup>.

Tutto questo è stato possibile grazie allo sviluppo del programma in software chiamato "Massive" che ha consentito la creazione di grandi eserciti di Elfi, uomini e Orchi che si combattono. L'inventore di questo complesso programma tecnologico si chiama

---

<sup>144</sup> *Ivi*, p.166.

Stephen Regelous e ricopriva il ruolo di responsabile per lo sviluppo e la supervisione del software della folla usato dal Weta Digital per *Il Signore degli Anelli*. Il nome “Massive” è legato al senso di imponenza che crea nello spettatore al momento della visione. Regelous e i suoi colleghi hanno cercato di ricreare un’intelligenza artificiale: il programma, infatti, consente ai personaggi, o agenti, di reagire alla situazione o all’ambiente in cui si trovano per mezzo del suono e della capacità visiva e usare, in tempo reale, fino a 250 movimenti corporei. Affinché il programma abbia esito positivo, vengono applicate determinate influenze condizionatrici, né più né meno di come si potrebbe fare in qualsiasi gruppo organizzato nel mondo reale, di modo che gli agenti seguano una “spec” (specificazione) che stabilisce ciò che viene loro richiesto di fare (scoccare una freccia, incrociare le spade, scagliare una lancia) e ciò che è in carattere con ciascuno di loro: se sono Elfi combattere gli Orchi, se sono Orchi uccidere gli Elfi. Questo processo creativo, che sembra avere qualcosa di divino, è eseguito in maniera duplice dalla Weta Digital: si costruisce un corpo e un cervello.

Tutti i corpi sono costruiti con un programma chiamato “Costruttore di Orchi” e condividono uno scheletro comune, che dipende dalla razza e dalla specie, ma con varianti relative all’altezza, alla corporatura, all’atteggiamento e alla lunghezza del passo. I cervelli sono sviluppati su quello che viene chiamato “un albero del movimento” che è composto da una specie di griglia di movimenti e di azioni intercollegati da nodi che alimentano un vortice centrale. I modelli per i movimenti sono creati con l’aiuto del Mocap e gli scheletri vengono poi ricoperti di carne e forniti di una “dinamica secondaria”, che simula il movimento delle vesti e dei capelli a seconda dei movimenti della figura. Con l’uso del programma “Massive”, questi eserciti sono pronti a marciare in battaglia.

Un ultimo punto sul quale è bene richiamare l’attenzione riguarda la correzione digitale del colore. Sebbene Peter Jackson abbia utilizzato esterni bellissimi, questi, dopo una serie di riprese, sono risultati troppo reali e appartenenti al nostro pianeta così come noi tutti lo conosciamo; grazie all’uso del Color Grading Digitale è stato possibile invecchiare di 8000 anni gli ambienti filmati. Il processo inizia con il posizionamento dell’immagine nel computer e la manipolazione di quest’ultima con svariati strumenti: la luminosità, l’oscurità, i colori, le ombre.

Il Color Grading Digitale consente di conferire omogeneità a scene girate in condizioni avverse o semplicemente distanti tra loro: per esempio *La Compagnia dell'Anello* è stata modificata al 70% con questo processo.

### **3.1.7. Questione di trucco...**

Nella trilogia *Il Signore degli Anelli* il trucco aveva lo scopo di creare delle illusioni e operare delle trasformazioni: tramutare Orlando Bloom, un giovane attore con una capigliatura nera, nell'elfo dai capelli dorati Legolas; dare a Hugo Weaving un paio di eleganti orecchie a punta per la sua interpretazione del Signore degli Elfi; trasformare tutta una serie di comparse neozelandesi in orchi e uruk-hai; o prendere un gruppo di giovanotti inglesi e americani e farne degli hobbit della Contea. Il compito di Peter Owen e Peter King riguardava non tanto la necessità di presentare delle idee, ma piuttosto di ottenere che le idee, così come erano descritte nel romanzo, si realizzassero sulla faccia delle persone. Tale compito, però, era limitato da un ordine del regista: il film avrebbe dovuto descrivere vicende vissute da persone normali e non da personaggi di fantasia. I due responsabili del trucco hanno così deciso di assumere per questo difficile progetto un certo numero di abilissimi artisti del make up, come l'australiano Rick Findlater e, dall'Inghilterra, Jeremy Woodhead i quali si sono assunti rispettivamente la responsabilità per l'aspetto di Gandalf e Saruman.

Il problema maggiore è stato decidere come raffigurare gli Elfi. Essi avrebbero dovuto essere più alti di un metro e mezzo e avere un aspetto etereo e androgino, ma dopo ore ed ore di trucco tutti finivano per avere l'aspetto innaturale e artefatto da Elfi. Unica eccezione è stata Galadriel: l'attrice che la interpretava, Cate Blanchett, era perfetta, serena, gentile e dal sorriso stupendo. Su di lei, i truccatori hanno tenuto tonalità chiare, nessun colore sulle labbra, mentre è stato creato un miscuglio di ciprie speciali per darle un aspetto che facesse pensare ad un tenue, delicatissimo baluginare luminoso. Più difficile fu trovare un look adatto ad Arwen, sua nipote e stella del Vespro, e a Legolas, interpretato da Orlando Bloom.

Prestare molta attenzione al trucco è indispensabile per ottenere veridicità e somiglianza con il mondo reale. I truccatori, con l'aiuto della Weta Workshop, hanno creato un'infinità di protesi in lattice di nasi, orecchie e piedi da hobbit per dare vita ad elfi,

stregoni e hobbit credibili; ma il risultato più curioso di questa collaborazione è stato la realizzazione di un vero e proprio esercito di orchi, uruk-hai e goblin ognuno dei quali dotato di una propria protesi modellata sul volto e sul corpo della comparsa.

Il processo che ha dato vita a queste protesi è stato lungo e frenetico, una vera “lotta contro il tempo” affinché i vari materiali modellati sul fisico delle numerose comparse non si seccassero e perdessero la loro malleabilità in fase di lavorazione. Tutto ha inizio con un calco in gesso del volto della comparsa in questione; successivamente, esso servirà per la creazione della maschera da orco, o da goblin o uruk-hai. La fase finale prevederà una lunga seduta di trucco affinché il lattice aderisca senza difficoltà alla pelle e non si vedano giunture tra la maschera e il volto.

Infine, altri elementi da non dimenticare sono stati parrucche, barbe e baffi dei numerosissimi interpreti della trilogia. I responsabili di questo delicato settore hanno fabbricato centinaia di parrucche cercando di venire incontro il più possibile alle minuziose descrizioni tolkieniane relative all’aspetto fisico dei protagonisti e dei personaggi secondari; questa estrema cura per il dettaglio ha elevato di moltola qualità dei tre film che sono diventati un esempio di minuziosa attenzione nei confronti di particolari troppo spesso trascurati altrove.

### **3.1.8. I costumi: caratteri generali.**

La trilogia de *Il Signore degli Anelli* ha richiesto la sfilata di costumi più sbalorditiva fino a quel momento: più di 10.800 pezzi solo per le comparse. A capo di questo delicato settore artistico, Peter Jackson ha scelto di mettere una donna elegante ed enigmatica: Ngila Dickson, disegnatrice di costumi.

Il lavoro era impegnativo: vestire più di venti personaggi principali, dozzine di attori secondari e migliaia di comparse per tre film che sarebbero stati girati più o meno contemporaneamente. C’erano anche altre esigenze imposte alla costumista dal fatto che il racconto di Tolkien è un viaggio che dura sei mesi e due giorni, dal momento in cui Frodo parte per la sua missione fino alla lotta finale su Monte Fato nella Terra di Mordor. È un viaggio che porta i personaggi ad attraversare terre accidentate: fiumi, boschi e valichi innevati, arrivando alle paludi e alle lande inaridite dalle ceneri vulcaniche. Vista la durata e le condizioni di tale viaggio, bisognava realizzare

parecchie versioni di ogni costume in modo da rendere l'idea del logorio cui era stato sottoposto.

La Dickson ha un particolare modo di iniziare la creazione di un abito: innanzitutto schizza un'idea definendo il modello dimostrativo a grandezza naturale; esso non ha ancora nulla che faccia pensare al modello definitivo ma, a quel punto, la costumista è già in grado di dire se otterrà l'effetto voluto oppure no. Segue una lunga conversazione con l'attore che avrà come conseguenza l'arricchimento del capo di personalità e dettagli. La Dickson è fermamente convinta che il costume sia fondamentale per l'attore affinché egli possa interpretare a tutto tondo il proprio personaggio. Ecco perché essa tende a realizzare costumi che siano il più realistico possibile. Dice infatti: "Che sia un abito incredibilmente elaborato e sontuoso, l'abito per un sovrano, oppure la veste rozza, di lana ruvida, del buon villico locale, l'attore che lo porterà potrà rappresentare senza il minimo dubbio quello che deve essere il suo personaggio"<sup>145</sup>.

La costumista è arrivata sul set con figurini e idee ben delineate, ma si è presto accorta che l'aspetto del film era già stato stabilito da Alan Lee e dal Weta Workshop. Di conseguenza, si è subito adattata alla linea artistica primaria e con compiacenza ha ridisegnato tutti i figurini. Essa ha avuto il compito molto delicato di delineare lo stile degli hobbit; la difficoltà principale consisteva nell'inquadrare questo popolo in un ambiente che comprendeva una collezione quanto mai variegata ed eterogenea di culture e, di conseguenza, molti stili differenti di abbigliamento. Gli hobbit erano visti dalla Dickson come gente rustica, un po' rozza, allegra e colorita, e un po' infantile, così ha deciso di vestirli in stile inglese (un abbigliamento in uso nel tardo Settecento e nel primo Ottocento) ma attenuando i toni troppo raffinati e dando l'idea che gli abiti apparissero logori per l'uso eccessivo; tessuti naturali e trama robusta suggeriscono l'origine artigianale l'uso di colori agresti, dal giallo oro al verde, al marrone scuro rafforzano tale sensazione. Questi costumi hanno tutti una cosa in comune: accentuano la bassa statura degli hobbit; infatti, le maniche e i pantaloni sono leggermente troppo corti e il giro vita e le tasche sono un po' più alti.

Anche gli abitanti del popolo elfico hanno creato delle difficoltà; essi appaiono alti, androgini, vecchi di secoli eppure senza età: come poteva essere rappresentato tutto ciò attraverso un costume? O meglio, come un costume poteva contribuire a creare tutto

---

<sup>145</sup> *Ivi*, p. 88.

questo? La soluzione fu elaborare figurini attraverso un linguaggio ricco e sontuoso ispirato dalla grazia e dall'eleganza dei due attori che meglio incarnano l'ideale di elfo: Cate Blanchett nei panni di Dama Galadriel e Hugo Weaving come Elrond. Gli abitanti del reame elfico sono stati vestiti con strati di tessuti sottili e delicati e con colori chiari e leggermente lucidi che richiamano il loro ambiente. Per esempio, Galadriel avrebbe dovuto rappresentare la luce, di conseguenza per le sue vesti sono stati utilizzati tessuti estremamente leggeri e moltissime perle in modo da non perdere quella lucentezza che caratterizza il suo personaggio.

A volte, gli stili contrastanti dei costumi contribuiscono a definire le differenze tra le diverse razze della Terra di Mezzo. Legolas l'elfo e Gimli il nano rappresentano due forze contrapposte: l'alto e snello contro il basso e tozzo; la leggerezza delle nuvole contro il peso della terra. Perciò, per quanto riguarda Gimli, si è cercato di avvicinarlo il più possibile alla terra, creando un quadrato, un blocco; mentre per Legolas si è pensato soltanto alla sua leggerezza e agilità. Questi concetti stilistici furono poi trasferiti al tipo e al colore dei materiali scelti per i costumi dei personaggi.

Con l'introduzione della civiltà di Rohan ne *Le Due Torri*, nuove opportunità sono state offerte alla Dickson e alla sua squadra, soprattutto con il personaggio di Re Thèoden; egli, la prima volta che compare in scena, è visto come un vecchio curvo, dalla volontà spezzata e incapace di prendere una decisione. Tutto questo doveva trasparire anche dal vestiario: così sono stati cuciti tre strati di vesti, tutti di colori che sembravano stinti e dai ricami logori e sciupati. Una volta strappato dall'incantesimo, il Re si libera dalle lunghe e fluenti vesti polverose per una tunica e una cappa più corte, confezionate con tessuti ricchi di colore e sontuosamente ricamati.

Il costume più impegnativo è stato, probabilmente, quello disegnato per Gandalf. Esistono, infatti, talmente tanti disegni di questo stregone da non riuscire a creare qualcosa di innovativo sulla sua immagine. Quindi si è deciso di prendere come modello una delle tante immagini e renderla "viva". Tale immagine era un dipinto di John Howe (Figura 55), eseguito parecchi anni prima del film. Esso raffigura Gandalf che cammina in un piovoso paesaggio della Terra di Mezzo con le vesti fluttuanti e il mantello ondeggiante, un alto cappello a cono dalle falde larghe, i capelli mossi dal vento e una grande barba folta che scende oltre la vita. L'accessorio più complicato da

realizzare è stato senza dubbio il cappello; esso è stato realizzato da una modista con maestria, ma ha creato non poche difficoltà all'attore Ian McKellen.

Malgrado tutte le complessità e le raffinatezze dei loro tessuti, questi costumi sono un simbolo evidente della determinazione della Dickson a resistere all'attrattiva di disegni decisamente complicati per i figurini, fatta eccezione per la toilette sfarzosa delle protagoniste femminili.

Mentre la veste di Galadriel può essere stata la soluzione al "problema elfico", creare i costumi per Arwen è stata una vera e propria impresa. In un primo momento la sceneggiatura faceva di lei una principessa guerriera che portava una lunga veste fluente; man mano, però, che il ruolo di Arwen cambiava trasformandosi in quello che finalmente si vede sullo schermo, il reparto dei costumi cominciò ad ottenere ciò che la costumista chiama "un'intera sfilza di successi". Ed essi sono stati il risultato dell'uso di una gamma di colori meno in armonia con i grigi, i verdi e i gialli usati per gli elfi, mentre si è data una spiccata preferenza ai rossi e all'azzurro carico. Esigenze più o meno simili si crearono anche per il personaggio di Èowyn, la quale doveva incarnare non solo la femminilità, ma anche l'eroismo.

Gli attori spesso sono nervosi la prima volta che vengono qui da noi: hanno la sensazione di trovarsi chissà dove...e, quanto a me, non mi hanno mai né vista, né conosciuta! Ma non appena io li aiuto ad infilarsi il costume, leggo subito il sollievo che incomincia ad illuminare le loro facce man mano che si rendono conto che, con quegli indumenti addosso, possono lavorare e possono essere veramente il loro personaggio.<sup>146</sup>

### **3.1.9. Armi e battaglie.**

La Terra di Mezzo era una terra di conflitti. In tutti i sensi, era un mondo definito dalla lotta eterna tra bene e male. Le sue montagne, i suoi laghi, le città e le pianure erano letteralmente state costruite da ere di guerra tra forze contrastanti, e ogni razza e cultura che abitava questa terra era caratterizzata dal suo ruolo in tale scontro. Ognuna di esse era l'incarnazione di un valore nella battaglia degli ideali che aveva dominato la Terra di Mezzo nel corso dei secoli.

---

<sup>146</sup> *Ivi*, p.94.

Tra tutte le razze della Terra di Mezzo, gli Uomini erano i più vicini al nucleo del conflitto, perché erano portati nello stesso tempo ad atti di grande bontà e terribile malvagità. Il loro cuore era fragile e incostante; la loro volontà era divisa tra orgoglio, vendetta, avidità e amore. Per gli Uomini, le guerre della Terra di Mezzo non riguardavano tanto il potere o la conquista, ma la possibilità di redenzione. Essi tentavano di sollevarsi al di sopra di se stessi, di vincere la loro vile natura e di dimostrare la propria nobiltà e grandezza, al di sopra della debolezza umana e della tentazione.

Per gli Elfi, le guerre della Terra di Mezzo erano differenti. Tra tutte le razze, erano i più incorruttibili, anche se potevano cadere anch'essi. Quando gli Elfi combattevano, lo facevano con tristezza e rammarico, perché la loro natura li indirizzava piuttosto alla nobiltà e alla gentilezza. Erano creatori e artisti prima che guerrieri.

Per gli Orchi, che rappresentavano in ogni senso l'opposto degli Elfi, la guerra era una cosa naturale. Creature brutali e orribili, gli Orchi combattevano perché non conoscevano nessuna alternativa. Infine c'erano gli Hobbit, che tenevano nel loro piccolo pugno le sorti della Terra di Mezzo. Che ironia: tra le battaglie e le tribolazioni che dominavano il mondo, il compito di porre fine al conflitto una volta per tutte ricadde proprio sulle spalle di coloro che erano i più estranei al conflitto stesso.

Le battaglie ricoprono, come appena detto, una grande importanza. E' stato quindi necessario disegnare e fabbricare accuratamente armi di ogni tipo: la Weta Workshop è arrivata a creare 48.000 pezzi di armatura. Di conseguenza è stata presa quasi subito la decisione di aprire una fonderia che impiegasse fonti energetiche moderne in sostituzione della fucina a mantice che usavano i fabbricanti di spade medioevali e, poi, cercare artigiani in grado di lavorare con incudine, martello e metallo. Richard Taylor non ci mise molto a trovare Peter Lyon, un fabbricante di spade il quale forgiava armi per associazioni che organizzavano ricostruzioni di eventi storici. Successivamente venne assunto un altro armaiolo neozelandese: Stu Johnson.

Lyon e Johnson, lavorando con l'art director, Kayne Horsham, il direttore del settore armature e armi, Gary Mackay, il fabbricante di armature Warren Green e l'esperto nella lavorazione del cuoio, Mike Grelish, hanno cominciato a produrre figurini e prototipi. A questo punto, si è unito al progetto anche John Howe. Infatti, oltre ad essere profondamente indottrinato in credenze, usanze e tradizioni della Terra di Mezzo, Howe

si dedica anche attivamente all'organizzazione della Company of Saynt George, una società che si occupa di ricostruzioni di avvenimenti medioevali in Svizzera.

Il fine primario era cercare di disegnare armi che avessero uno scopo tutt'altro che ambiguo: quello, cioè, di venir usate per uccidere e di fabbricare armature studiate in modo da proteggere da lame troppo affilate. Con John Howe che metteva a disposizione la sua ispirazione, così preziosa e stimolante, il Weta ha cominciato a produrre una gamma straordinaria di armature e di armi, forgiate in acciaio, molte delle quali poi venivano abbellite con intricati disegni oppure incise con rune e scritte nell'alfabeto elfico.

La gamma di lame create per il film è stata imponente, da quella della spada che Aragorn ha con sé quando è un Ramingo, ai raffinati coltelli degli Elfi che gli hobbit si vedono consegnare a Lothlòrien, infilati alla cintola, adorni di un motivo di foglie intrecciate simili a fiori che sbocciano e dalle impugnature fatte di legno sudafricano.

“La concezione fondamentale che abbiamo usato per i disegni di tutte le armi” dice Taylor “è stata quella di evitare l'immaginifico ma, nello stesso tempo, di cercare di venir fuori con nuove soluzioni come per esempio quelle che abbiamo trovato per i pugnali realizzati per i sicari di Vermilinguo, simili ad artigli di tigre”<sup>147</sup>.

Come per le armi, anche le armature preparate per i film rivelano la stessa cura per il particolare e coprono una gamma di stili più o meno simile, dal grottesco allo stupendo: un'armatura orrenda per l'orco Grishnàkh, fatta di cuoio decorato con denti di lupi selvatici e guarnita di ispido pelo di animali incrostato in modo disgustoso di sangue secco, in contrasto con la raffinata corazza per i guerrieri elfici, in maglia a foglie, dove ogni foglia è stata ritagliata da lastre di PVC dipinte a mano una per una e piegate in modo da segnarne la vena centrale.

L'effetto di realismo dato allo spettatore che osserva le scene relative alle battaglie non è solo merito delle splendide armi forgiate dallo staff del Weta, ma anche della bravura e soprattutto della strepitosa pazienza di Bob Anderson, maestro d'armi.

Anderson, istruttore di scherma olimpionico, ha lavorato come spadaccino e stuntman in film che vanno dalle avventure di *James Bond* degli anni Sessanta, fino a *Barry Lindon*, *Highlander*, *Il primo cavaliere* e *La maschera di Zorro*.

---

<sup>147</sup> *Ivi*, p.113.

Il maestro era determinato a creare un look particolare per le scene dei combattimenti. Egli ha voluto evitare assolutamente il gioco di spada automatico e superficiale, mentre ha optato per uno schema reale e convincente. Per *Il Signore degli Anelli* era necessario creare un'atmosfera che ricordasse quella medioevale: un'epoca selvaggia, spietata e violenta, in cui si combatteva brutalmente e con mano pesante. Nello studiare la coreografia della sequenza di una battaglia o di un combattimento, Anderson ha sempre avuto l'abitudine di pianificare e fare una videoregistrazione dell'azione servendosi di controfigure e, quando possibile, anche raggiungendo gli esterni prescelti.

### **3.1.10. La magia della musica.**

“Un'opera. Io l'ho vista così. Mi sono accinto a quest'impresa, come se avessi da comporre un'opera.”<sup>148</sup> Con queste parole Howard Shore, compositore e direttore d'orchestra, commenta il suo lavoro inerente alla colonna sonora della trilogia. Il libro, sostiene il maestro, è stato scritto come un'unica storia, e successivamente suddiviso in tre volumi; il film comprende tutta la storia, anche se verrà distribuito in tre parti, quindi egli ha composto la musica come se fosse quella di un'opera in tre atti.

Howard ha scritto a mano tutta la partitura nota per nota ed essa mostra una estrema coerenza ma, nello stesso tempo, riflette tutte le differenti culture della Terra di Mezzo; doveva dare l'impressione di qualcosa di antico, come se fosse stata scoperta chissà dove, in chissà quale cripta o sotterraneo. Questa era la primaria sensazione che voleva trasmettere il compositore: “Sarà una partitura molto ricca di emozioni” diceva Shore “naturalmente ci saranno passione e mistero, azione e intrigo, ma sostanzialmente, il motivo dominante sarà emotivo e pieno di sensibilità”.<sup>149</sup>

Inizialmente, Fran Walsh ascoltò una grande quantità di musica da film continuando a trovarsi sottomano partiture di Howard Shore che non solo colpirono la sua immaginazione, ma, in un certo numero di casi, fecero da accompagnamento musicale a lavori ispirati da opere letterarie, come *Riccardo III* di Shakespeare, *Il pasto nudo* di William Burroughs e *Il silenzio degli innocenti* di Thomas Harris.

Così la Walsh e Jackson telefonarono al compositore chiedendo la sua collaborazione.

---

<sup>148</sup> *Ivi*, p.173.

<sup>149</sup> *Ivi*, p.177.

“É stata una lunga chiacchierata” ricorda Shore “di musica e di produzione di film in genere e, alla fine, loro mi avevano chiesto se fossi interessato...figurarsi se non lo ero!”<sup>150</sup>.

Quando si lavora con qualcosa di letterario, si ha la responsabilità di essere fedeli al libro: si prendono le parole dalle pagine del testo e si trasformano in una partitura musicale. Tanto più ciò diventa essenziale con un libro come questo. Il fine non è tanto di tentare di fare una versione del libro, quanto piuttosto di crearlo di nuovo. La musica ha il compito di creare in modo realistico così che il pubblico senta di trovarsi in Hobbiville e a Gran Burrone o dentro Moria. Il compositore ha tenuto sempre il libro sottomano, riferendosi di continuo al testo di Tolkien in cerca di elementi musicali che sono stati tradotti nella sua musica.

Egli ha trovato nel libro molto materiale: per esempio per la scena del Nanosterro, Tolkien parla di tamburi nel profondo che battono e scuotono i muri: nella musica, Shore ha fatto comparire tamburi e un coro di voci maschili di Maori e Samoani. Le scene relative ad Hobbiville presentano una musica che scorre come un'ondata lirica, un allegro tema di flauto che si insinua, saltellante, sulla melodia degli archi come una brezza che sfiori l'erba facendola ondeggiare. La musica ha un sottofondo pastorale inglese che rievoca garbatamente Elgar e Vaugh Williams, con una sfumatura di celtico che si riaggancia ad un'epoca più antica, più soave e più quieta.

I viaggi fino a, e da, Moria hanno reso poi necessario creare anche una serie di altri “mondi” musicali tutti differenti uno dall'altro dal punto di vista tematico. Moria ha un suono dominato dai tamburi, mentre Gran Burrone è più brillante e Lothlòrien più misterioso. Gran Burrone è, infatti, concepito come una suite sinfonica, mentre a Lothlòrien è fatto uso di strumenti più esotici, come i liuti indiani dal manico ricurvo e i flauti usati nel Nordafrica.

I temi usati per l'ultima Casa Accogliente e per il Bosco D'Oro richiedono l'impiego di musica corale. Il libro è pieno di musica e canti, ma non c'era la possibilità, per motivi di tempo, di far tutto questo anche nel film; tuttavia il compositore ha voluto trovare il mezzo di metterci dentro quell'elemento mancante con cori e voci recitanti, impiegando così la voce umana come un'altra parte integrante dell'orchestra dei suoni.

---

<sup>150</sup> *Ibidem.*

Howard Shore è uno dei pochi artisti a vestire simultaneamente i panni di compositore e direttore d'orchestra; questo doppio lavoro è quasi un'arte dimenticata, in effetti, in America i film sono girati così in fretta e i tempi a essi destinati sono talmente corti, che spesso è necessario che sia qualcun altro a fare gli arrangiamenti della musica rispetto a chi la scrive. Ci sono, però, dei compositori come nel caso di Shore, che insistono a voler essere loro a occuparsi dell'orchestrazione, dato che è lì che la loro impronta personale si fa maggiormente sentire.

Accingendosi a scrivere la musica per la trilogia de *Il Signore degli Anelli*, Howard Shore si è trovato davanti alla prospettiva scoraggiante di dover comporre l'accompagnamento per film nei quali compaiono, solo nel caso della Compagnia dell'Anello, non meno di nove personaggi protagonisti. Così il compositore ha deciso di creare un tema che attraversasse tutto il film e rappresentasse la Compagnia nei vari momenti di forza e debolezza. Il tema si sente per la prima volta, in maniera frammentaria, quando Frodo e Sam escono da Hobbiville diretti verso Brea: mai, prima d'ora, erano usciti dalla Contea e hanno paura. Così è solo una versione incerta, poi incontrano Merry e Pipino e, poiché sono in quattro, il tema diventa più allegro, ottimistico e birichino. All'arrivo a Brea, gli hobbit sono spaventati e si sentono minacciati; ma, una volta incontrato Grampasso, La Compagnia aumenta e il tema si sviluppa un po' di più, anche se comincia a rivelare la loro stanchezza, le difficoltà della strada che dovranno ancora percorrere e il pericolo della situazione. Finalmente raggiungono Gran Burrone, pensano di aver completato il loro viaggio, ma solamente per scoprire che sta cominciando proprio lì. Si crea la Compagnia: infatti, si uniscono Gandalf, Boromir, Legolas e Gimli e quando i nove si mettono in cammino per la loro missione, ecco che sentiamo che il tema viene reso in modo eroico e gioioso. Al momento in cui la compagnia attraversa Moria, ci sono molteplici chiavi di lettura: al tema vittorioso iniziale si contrappone quello più stemperato della rottura della compagnia. Man mano che Frodo e Sam vanno avanti da soli penetrando sempre più all'interno di Mordor, il tema ritorna alla forma più frammentaria in cui era cominciato: una compagnia di due che si avviano verso l'ignoto.

### 3.1.11. L'Unico Anello.

Di tutte le armi esistite nella Terra di Mezzo, nessuna risultò essere più potente dell'Anello di Sauron. L'Unico Anello, a differenza degli altri Anelli del Potere, era un semplice cerchietto d'oro ma portava un'iscrizione composta da Sauron, in una versione speciale dei caratteri dell'alfabeto Tengwar degli Elfi trasposto nel Linguaggio Nero:

*Ash nazg durbatulùk, ash nazg gimbatul,  
Ash nazg thrakatulùk, agh burzum ishi krimpatal.*<sup>151</sup>



L'iscrizione era però visibile solamente quando l'Anello veniva riscaldato ed era stata pensata per garantire ad esso il dominio sugli altri Anelli del Potere. Data la rilevanza dell'Anello, Peter Jackson e i suoi colleghi sapevano che la sua rappresentazione visiva nei film sarebbe stata molto importante. Il compito di disegnare l'Unico Anello fu affidato a Grant Major e all'Unità Artistica, mentre le lettere di fuoco che appaiono per magia sulla superficie furono create dai tecnici della Weta Digital.

Peter Jackson "2000 anni dopo" chiese a Jens Hansen, orefice originario della Danimarca, di ri-forgiare l'Unico Anello. L'artista ha creato ben 15 anelli, prototipi fra i quali è stato scelto alla fine l'Unico.

Una delle curiose qualità dell'Anello è la sua abilità di cambiare misura: in diversi momenti della sua storia è stato portato dal suo creatore, Sauron il Grande, come anche da uomini e hobbit. A causa di ciò, ad Hansen è stato chiesto di fare un certo numero di anelli, ciascuno in una determinata scala per essere utilizzato in scene diverse: sia che fosse portato appeso ad una sottile catena al collo di Frodo, oppure infilato sul guanto di

---

<sup>151</sup> *Un Anello per domarli, un Anello per trovarli, un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli.*

ferro dell'Oscuro Signore, per il quale è stata necessaria una versione enorme, con un diametro di quasi 15 cm.

Ad ogni modo, Hansen e suo figlio hanno eseguito più di una trentina di variazioni speciali sull'Anello, molte delle quali studiate appositamente per farlo apparire particolarmente grosso e quasi dotato di vita propria, come quando assume la funzione di una specie di specchio per i diversi protagonisti, che dissentono fra loro, intorno al tavolo del consiglio a Gran Burrone.

Il giudizio, pubblicato su un periodico, di una precedente esposizione di gioielli parlava del modo in cui, Hansen, forgiava e rifiniva amorevolmente i suoi oggetti artistici per tirare fuori dal metallo tutto il meglio, tanto che esso finiva per riflettere come se avesse avuto una vita propria. Sarebbe difficile pensare ad un modo più appropriato per descrivere l'aspetto che, anni dopo, Hansen ha dato all'Unico Anello.

Nel dirigere le sequenze con l'Anello, Jackson ha impiegato una serie di trucchi cinematografici per dargli peso e forza:

Non è che un normalissimo anello, ma bisogna riuscire a trasmettere quella potenza che ne fa più che un pezzo di metallo al dito di qualcuno. Perciò, ogni volta che inquadrano l'Anello, faccio un primo piano, stringo molto con la macchina da presa così da farlo sembrare molto più grande. Inoltre abbiamo creato attraverso gli effetti sonori, la sensazione di una presenza, come se l'Anello fosse un oggetto vivo di cui si può quasi sentire il respiro.<sup>152</sup>

### **3.1.12. I protagonisti della Compagnia dell'Anello, gli amici e i nemici.**

Scritturare gli attori per i tre film, il primo dei quali ha non meno di quindici ruoli principali, è stata la prima, decisiva impresa per Peter Jackson, Fran Walsh e i loro quattro casting, Victoria Burrows, John Hubbard, Liz Mullane e Ann Robinson.

Il giovane attore americano Elijah Wood, con l'aiuto di svariati amici, ha spedito un proprio video amatoriale mentre recitava la parte di Frodo Baggins, l'idea è stata apprezzata dal regista che lo ha subito ingaggiato: "Che posso dire di Elijah? Interpreta Frodo come se lui fosse veramente un hobbit intrappolato in questi avvenimenti, e li affronta nell'unico modo possibile: comportandosi da hobbit. Io non riesco ad immaginare nessun altro al mondo più adatto di lui per il ruolo di Frodo Baggins."<sup>153</sup>

---

<sup>152</sup> B. Sibley, *Il Signore degli Anelli. La guida ufficiale al film*, Milano, Bompiani, 2001, p. 84.

<sup>153</sup> *Ivi*, p.30.

Un altro membro del cast fortemente motivato ad assicurarsi una parte nel film è l'attore esperto Christopher Lee, che interpreta l'astuto e falso stregone Saruman. Racconta. "Feci una cosa che non avevo mai fatto in 53 anni di carriera. Stavo lavorando in Lituania a un film nel quale interpretavo uno stregone, e quando venni a sapere che Peter Jackson avrebbe diretto *Il Signore degli Anelli*, gli mandai una mia fotografia con la barba e il vestito da stregone, sperando di risvegliare la sua memoria."<sup>154</sup>

Trovare un attore che impersonasse Saruman poteva presentare delle difficoltà, che Lee ha saputo vincere immediatamente, risultando più che idoneo al ruolo grazie anche alla sua meravigliosa voce suadente e sinistra che è stata perfetta per quel personaggio.

Anche la scelta di Sir Ian McKellen per Gandalf fu il risultato di un incontro con Jackson e Walsh. Venne subito sottolineato che si stava progettando una produzione fedele, e non stilizzata e che la recitazione avrebbe dovuto adeguarsi a questo; ecco perchè gli stregoni dovevano sembrare persone credibili.

McKellen si rese conto che Jackson e Walsh avevano in testa un'immagine molto chiara di Gandalf: uno stregone dalle vesti fluenti, il lungo cappello e la lunga barba, proprio come quello disegnato da John Howe (Figura 55). Jackson è pieno di elogi per la performance del cavaliere inglese:

Sir Ian McKellen coniuga in modo brillante i due elementi del carattere di Gandalf: la potenza e l'umiltà. La sua reputazione di magnifico attore shakespeariano gli conferisce la statura necessaria per Gandalf, ma nel contempo possiede una dolcezza e una straordinaria luce negli occhi! Sir Ian riesce a far quel salto subitaneo tra le diverse facce della personalità di Gandalf: nel giro di pochi secondi si trasforma improvvisamente da una figura mite e benevola in uno stregone dal potere spaventoso.<sup>155</sup>

Sean Austin, che interpreta Sam Gangee, stava attraversando in macchina Los Angeles quando il suo cellulare squillò. Era la sua agente e gli disse che Peter Jackson avrebbe fatto dei provini per la trilogia di film tratti dal *Signore degli Anelli*. "Feci dietro front con la macchina, e -ricorda Austin- mi precipitai in una libreria, comprai una copia del libro e cominciai a leggere."<sup>156</sup>

Mentre organizzavano il provino, Austin s'immerse nella saga di Tolkien e fu sedotto dall'impeto immaginativo della storia. "Non sapevo che c'era un mondo intero nel quale

---

<sup>154</sup> *Ibidem*.

<sup>155</sup> *Ibidem*.

<sup>156</sup> *Ibidem*.

sarei entrato: sia con l'immaginazione, mentre leggevo il libro, sia poi, fisicamente nel tentativo di dargli vita nel film.”<sup>157</sup>

Personaggio dopo personaggio, il cast fu costituito: a Ian Holm, un altro cavaliere del teatro inglese che, due decenni prima, aveva interpretato Frodo nell'applaudito serial radiofonico della BBC, fu chiesto di impersonare lo zio di Frodo, Bilbo, lo hobbit le cui gesta, anni prima, avevano portato al ritrovamento dell'Unico Anello.

Cate Blanchett e Liv Tyler, due delle attrici più famose di Hollywood, furono scritturate per le parti di Galadriel e di Arwen. “Cate” dice Peter Jackson “ha interpretato Galadriel come un personaggio piuttosto spaventoso, lei stessa terrorizzata dalla tentazione offerta dall'Anello, e Liv ha conferito uno stupendo aspetto etereo al ruolo di Arwen, mostrando veramente il dolore di una donna disposta a rinunciare alla sua immortalità per l'uomo che ama.”

Gli attori inglesi John Rhys-Davies e Sean Bean furono arruolati per interpretare due membri della compagnia dell'Anello: Gimli e Boromir. L'attore australiano Hugo Weaving si unì al cast di spicco, ormai formato, con il ruolo di Elron, e Orlando Bloom, Dominic Monaghan e Billy Boyd, nomi piuttosto nuovi, furono scritturati rispettivamente per le parti di Legolas e dei due compagni di viaggio di Frodo: gli hobbit Merry e Pipino.

Per Viggo Mortensen l'invito a interpretare il ruolo del fondamentale e centrale personaggio umano di Aragor, giunse solo dopo che le riprese erano iniziate. Per questa parte era stato scelto Stuart Townsend, l'attore irlandese interprete nel 1997 di *Shooting Fish*, ma delle “divergenze creative” tra lui e il regista fecero sì che fosse sostituito all'ultimo minuto. Ricorda Mortensen:

In pratica “ricevetti una chiamata: vuoi andare in Nuova Zelanda per 14 mesi a girare *Il Signore degli Anelli*? La mia prima reazione fu no! Ovviamente avevo già sentito parlare di Tolkien e del suo libro, ma non lo avevo mai letto e, naturalmente non avevo letto il copione. Di solito voglio avere molto più tempo per prepararmi ad un ruolo principale, e poi non volevo stare lontano dalla mia famiglia così a lungo. Devo dire che non mi sembrava affatto una mossa molto sensata!”<sup>158</sup>

Fortunatamente per Jackson e per gli spettatori, altre persone riuscirono a fargli cambiare idea. Il figlio di Viggo lo convinse a interpretare quel ruolo e in breve tempo l'attore si ritrovò sull'aereo per la Nuova Zelanda. “Continuavo a sentirmi impreparato,

---

<sup>157</sup> *Ibidem*.

<sup>158</sup> *Ivi*, p. 36.

ma almeno non avevo molto tempo per emozionarmi, cosa che probabilmente è stata positiva!”<sup>159</sup>

Viggo si ritrovò in una situazione molto tesa, si immerse nel suo ruolo in modo sorprendente, e presto conquistò il rispetto di tutta la troupe.

Con molti importanti ruoli secondari e il primo di svariati eserciti di comparse, il cast della *Compagni dell’Anello* era completo. Tutte le scelte si sono rivelate fruttuose soprattutto perché i membri del cast entravano nelle loro parti come le mani in un guanto e molti di loro, fisicamente, sembravano appena usciti da un’illustrazione del libro di Alan Lee.

Parecchi altri attori noti, tra i quali Miranda Otto, Bernard Hill, Andy Serkis, John Noble, Karl Urban, David Wenham e Brad Dourif, si sono in seguito uniti al progetto per il secondo e il terzo film, facendo della trilogia de *Il Signore degli Anelli* una delle imprese cinematografiche con il cast più importante degli ultimi anni.

---

<sup>159</sup> *Ibidem.*

### 3.2. La trilogia cinematografica.

Il primo capitolo della trilogia, come pure gli altri, hanno richiesto la creazione di esterni costruiti appositamente per dare forma alla Terra di Mezzo. Questi ambienti hanno, in primo tempo, preso vita su fogli grazie alle sapienti arti di Alan Lee e John Howe, dopodichè sono stati letteralmente creati, pezzo dopo pezzo, dagli abilissimi artisti della Weta Workshop che si sono “limitati” a copiare i bozzetti dei maestri illustratori tolkieniani. Se fosse stato possibile aggirarsi silenziosi e invisibili tra i corridoi dei laboratori della Weta si avrebbe assistito alla nascita della Terra di Mezzo, ma soprattutto si sarebbe stati circondati da disegni, quadri e fotografie che sono serviti d’ispirazione per ciascuno dei molti e svariati esterni richiesti dalla storia. L’opera artistica creativa è, in predominanza, firmata da Lee e Howe, intramezzata da interpretazioni vivide, colorate, impressionistiche, a opera di Paul Lasaine, che è passato dall’Art Department per diventare Art Director per gli effetti visivi.

#### 3.2.1. Il Signore degli Anelli: la Compagnia dell’Anello.



Alla prima della *Compagnia dell’Anello*, prima parte della trilogia uscita nelle sale nel dicembre del 2001, il successo fu quasi unanime. Il film fece registrare incassi al botteghino per 860 milioni di dollari in tutto il mondo e fu candidato a 13 Academy Awards, aggiudicandosene quattro (Per il miglior cineasta ad Andrew Lesine, la migliore colonna sonora a Howard Shore e i migliori effetti visivi e il miglior trucco a Richard Taylor e alla sua equipe). La colonna sonora vinse il disco di platino e quando, nell’agosto del 2003, il film uscì in DVD superò tutti i record di vendite. Fu un trionfo che coronava mesi e mesi di intenso e alacre lavoro. Ma, oltre al successo immediato, l’effetto più importante della *Compagnia dell’Anello* fu l’aspettativa suscitata nel pubblico nei confronti della seconda parte della trilogia. Il merito va per lo più agli attori e alla troupe, ma non c’è dubbio che in parte vada attribuito anche a Tolkien.

*La Compagnia dell'Anello*, quindi, fu accolto da tutti come il primo capitolo di una grandiosa epopea. Per quanto magnifici, gli splendidi paesaggi della Nuova Zelanda e le ricostruzioni fiabesche non sarebbero bastati da soli a decretare il successo del film, la cui magia dipende in gran parte dall'interpretazione "frodocentrica" di un racconto che riesce perfettamente a trasmettere allo spettatore la forza del sortilegio dell'Anello.

Qualche critico lo giudicò troppo lungo (il film dura tre ore), ma non lo si può certo definire lento o noioso; tramite le gag del nano Gimli e del duo Merry- Pipino, Jackson è infatti riuscito persino a far emergere quell'umorismo sommesso e spesso ignorato, presente nel romanzo.

*La Compagnia dell'Anello* si apre con la voce fuori campo di Galadriel (Cate Blanchett) che narra la storia dell'Anello e dell'Ultima Alleanza tra uomini ed elfi contro Sauron nella Seconda Era e spiega le circostanze (raccontate nello *Hobbit*) nelle quali l'Anello arrivò nella Contea. La storia vera e propria ha inizio sessant'anni dopo il ritrovamento dell'Anello con il compleanno di Bilbo (Ian Holm), cui partecipa anche Gandalf il Grigio (Ian McKellen). Mentre il giovane Frodo (Elijah Wood) viene investito dall'onere di portare l'Anello; a Mordor un oscuro esercito si prepara a soggiogare la Terra di Mezzo e i Nazgul si lanciano alla ricerca dell'Anello del potere. Dopo svariati pericoli e l'incontro con Aragorn (Viggo Mortensen), a Gran Burrone regno di Elrond (Hugo Weaving) e Arwen (Liv Tyler), viene formata la Compagnia dell'Anello: quattro hobbit, due uomini Aragorn e Boromir (Sean Bean), uno stregone, un elfo Legolas (Orlando Bloom) e un nano Gimli (John Rhys-Davies), il cui compito è di raggiungere il territorio su cui regna l'Oscuro Sire per distruggere l'Anello. Ma nelle miniere di Moria, dopo un furioso combattimento, Gandalf viene trascinato in un baratro da una creatura diabolica, il Balrog. Per via dell'influsso malefico dell'Anello la Compagnia si scioglie. Boromir cede alla tentazione di appropriarsi dell'Anello ma, tornato in sé, muore coraggiosamente per difendere gli hobbit Merry (Dominic Monaghan) e Pipino (Billy Boyd) dall'aggressione degli uruk-hai, senza poter tuttavia evitare che vengano fatti prigionieri. Frodo decide, allora, di proseguire da solo verso Mordor. Aragorn, Legolas e Gimli si rassegnano al fatto che il destino del coraggioso hobbit sia nelle sue mani e partono alla ricerca dei prigionieri, mentre Sam (Sean Astin), che ha giurato di non abbandonare per nessun motivo il suo padrone, vuole a tutti i costi accompagnare Frodo.



*La Compagnia dell'Anello* è caratterizzata da numerosi esterni tra i quali: Hobbiville, Brea, Isengard, Gran Burrone, Moria e Lothlórien; Alan Lee e John Howe hanno disegnato un'infinità di schizzi al fine di soddisfare il desiderio di Peter Jackson di avvicinarsi il più possibile alla "realtà" descritta nel libro. Le prossime pagine illustrano il delicato passaggio dall'immagine disegnata al modellino tridimensionale o addirittura la ricreazione dell'ambientazione esterna.

### **3.2.1.1. Hobbiville e Casa Baggins.**

Le scene girate a Hobbiville non aiutano solo a stabilire la personalità di Frodo e degli altri hobbit, ma offrono l'esempio di un posto comodo e rassicurante con il quale tutti gli altri luoghi visitati, siano essi belli o spaventosi, possano essere confrontati.

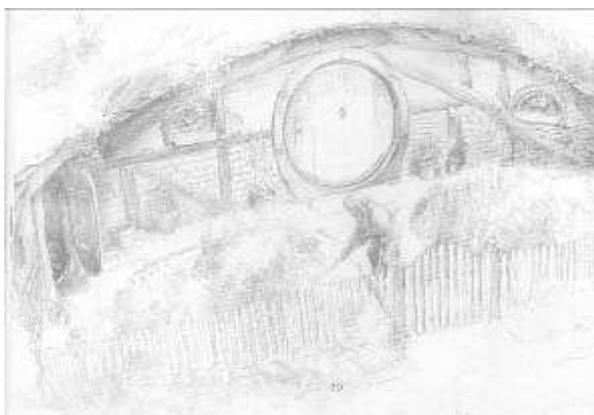
Una delle prime immagini della Contea mostra Gandalf in arrivo su di un carro. Egli percorre un sentiero di campagna segnato da solchi e molto stretto. Lo spazio è appena sufficiente per il carro, ma proprio così deve essere, perché questo sentiero porta ad Hobbiville, la piccola comunità rurale in quella parte della Terra di Mezzo chiamata la Contea, dove gli hobbit conducono una vita semplice e pacifica. La stradina è a misura di hobbit, mentre il carro di Gandalf è a misura di uomo. Anche tutto il resto in questa ambientazione a Hamilton, poche ore a nord di Wellington, è stato costruito in scala hobbit e sembra sorprendentemente vero.



Per Peter Jackson era essenziale che Hobbiville sembrasse vera il più possibile:

Una delle cose che non sopporto in un film è vedere un paesaggio naturale, come un giardino, un prato o una siepe, dov'è fin troppo chiaro che gli scenografi sono stati lì il giorno prima a piantare qualche cosa: un'ambientazione del genere non può sembrare reale. Io volevo che Hobbiville sembrasse abitata dagli hobbit da centinaia di anni!<sup>160</sup>

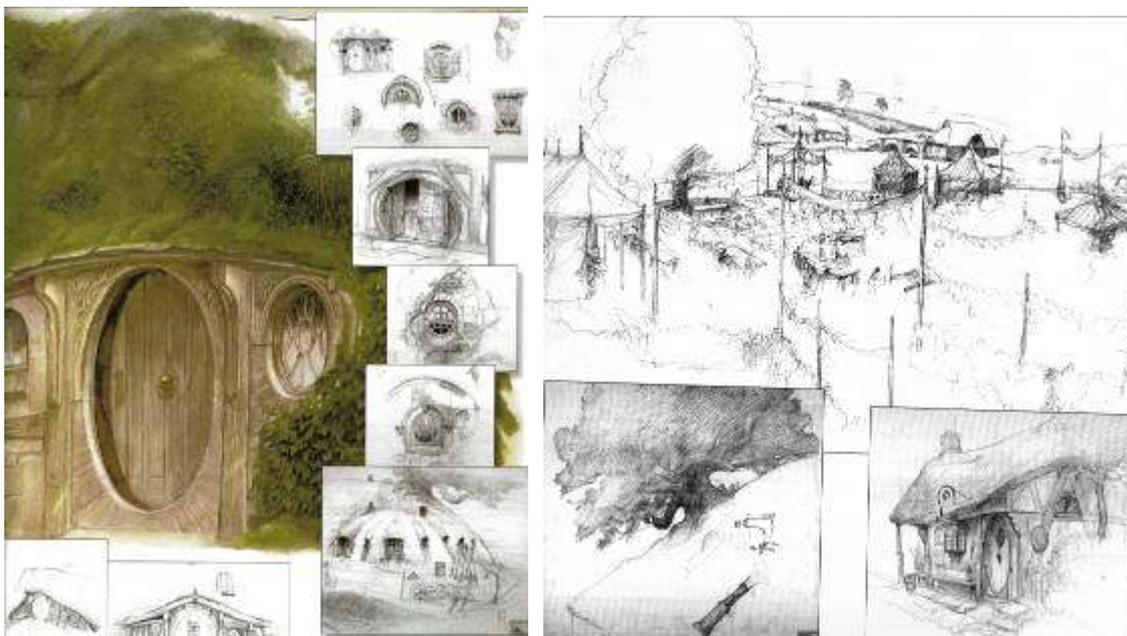
Per prima cosa fu necessario ricercare ambienti esterni; si esplorò il paese in lungo e in largo prima di trovare il fazzoletto di terra vicino a Hamilton adatto grazie al suo aspetto un po' "hobbit". Non era facile immaginare come un vasto campo vuoto, di solito usato per pascolare le pecore, a tratti piuttosto paludoso, potesse diventare la Hobbiville descritta da Tolkien. Ciononostante, girando per il podere con gli artisti Alan Lee e John Howe, cominciarono a prendere forma delle idee su come modificare la zona. Lee e Howe iniziarono a disegnare il paesaggio e vi aggiunsero qualche cosa "hobbit": degli orticelli di cavoli, le corde per il bucato e delle siepi, dando vita sulla carta a Hobbiville.



**Figura 113. Alan Lee, schizzo Hobbiville.**

---

<sup>160</sup> *Ivi*, p.72.



**Figura 114. John Howe, schizzi per Hobbiville.**

Poi iniziò il processo di trasformazione. La prima esigenza fu quella di costruire una buona strada, essenziale per trasportare ogni giorno sul posto tre o quattrocento persone con il loro equipaggiamento. Quando la strada fu terminata, con l'aiuto dell'esercito neozelandese, la troupe si mise al lavoro per rimodellare il paesaggio.

Vennero fatti degli argini attorno all'acquitrino, formando un lago, e il resto del terreno fu prosciugato e ripulito. Per creare le colline ondulate si resero necessari grossi lavori di sterro, poiché bisognava spostare circa cinquemila metri cubi di terra; alcuni campi furono arati perché sembrassero terreni agricoli hobbit e, in quest'area di dieci acri, furono piantati cinquecento metri di siepe. Quindi si piantarono fiori ed ortaggi veri (verze, cavoli di Bruxelles e carote) negli orti delle case hobbit che erano state scavate nei versanti delle colline. E dato che nei dodici mesi successivi non erano previste riprese a Hobbiville, la vegetazione ebbe un anno intero per attecchire prima dell'arrivo delle macchine da presa.

Uno degli alberi ad essere piantato per primo fu l'imponente quercia che sta sopra la casa di Bilbo e Frodo, Casa Baggins. Una volta messa a dimora per mezzo di un verricello, e fissata con cavi d'acciaio e cemento, i suoi rami furono rivestiti con 250.000 foglie dipinte a mano e ghiande artificiali. Infine, dopo aver lasciato il tutto esposto agli elementi per un anno e con l'aggiunta di qualche riparazione che sembrasse vera, assunse l'aspetto di un villaggio abitato da generazioni; si aprirono dei sentieri nel

paesaggio, ma poi si lasciò che vi crescessero le erbacce. Ci volle un anno perché Hobbiville in un certo senso “germogliesse” fino a diventare un luogo reale.



La Casa Baggins realizzata per la trilogia è in realtà la Casa Baggins di Howe. Essa è esattamente identica ad una illustrazione (Figura 56) da lui fatta per un libro mappa nel 1995 e mostra il vestibolo della casa del signor Baggins con la porta d'ingresso spalancata su un panorama allettante e piacevole di campi e boschi e di lontane montagne avvolte nella nebbia.

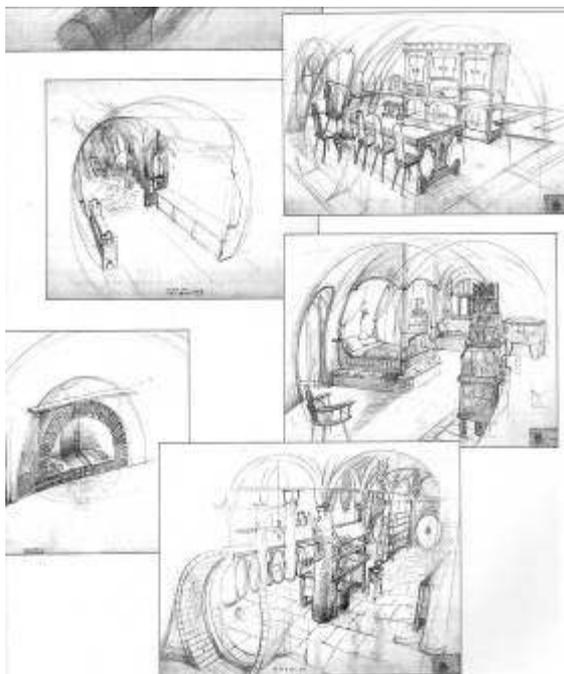
Era comunque una panoramica limitata di Casa Baggins: le decorazioni scolpite sulle travi e sul rivestimento di legno delle pareti, la panca dall'alta spalliera, il cassettone e il lampadario, le caratteristiche finestre tonde, il pavimento a mattonelle e la porta. Man mano che Howe lavorava al disegno delle altre stanze della casa, diventava sempre più chiaro che questa casa di hobbit avrebbe finito per apparire diversa dalle altre abitazioni di Hobbiville. Dice l'artista:

Per me Hobbiville doveva dare la sensazione di quello che avrebbe dovuto essere l'Inghilterra ...se non siete mai stati in Inghilterra! E dal momento che il signor Baggins è più o meno considerato come una specie di nobile locale, volevo che casa Baggins fosse la classica residenza aristocratica di campagna inglese, più lussuosa e raffinata delle case dei suoi rustici vicini pur rimanendo sempre, totalmente, "Olde Worlde"...con la E finale naturalmente <sup>161</sup>



---

<sup>161</sup> B. Sibley, *Il Signore degli Anelli. La trilogia cinematografica*, Milano, Bompiani, 2002, p.54.

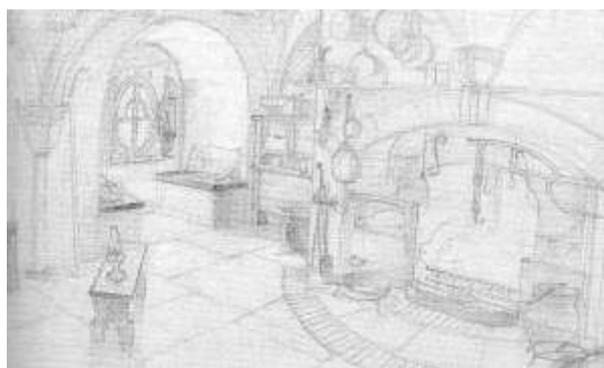


Ma poiché l'artista attualmente vive in Svizzera non c'è da meravigliarsi troppo se nel suo disegno c'è anche qualche elemento caratteristico che fa sentire una forte aderenza a usanze e abitudini che non si trovano in Inghilterra, ma nel resto dell'Europa continentale, come l'aggiunta di imposte di legno all'interno delle finestre.

Forse si può meglio descrivere come una specie di incursione dell'Europa continentale in un Inghilterra di fantasia. L'influenza del liberty è specifica, ma

**Figura 115. Howe, schizzi interno Casa Baggins.**

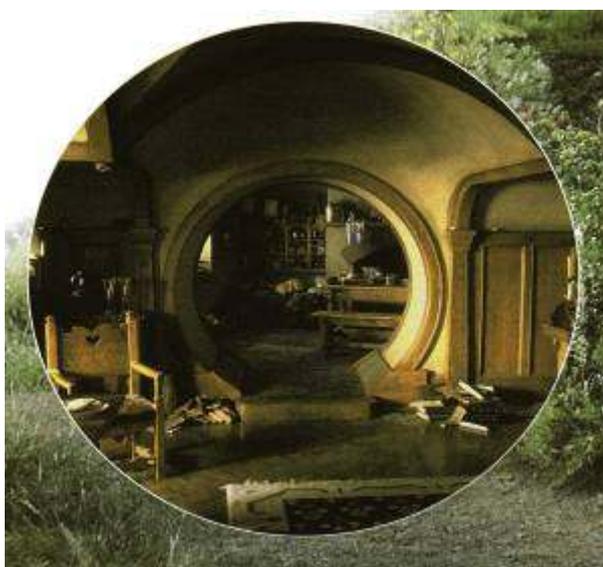
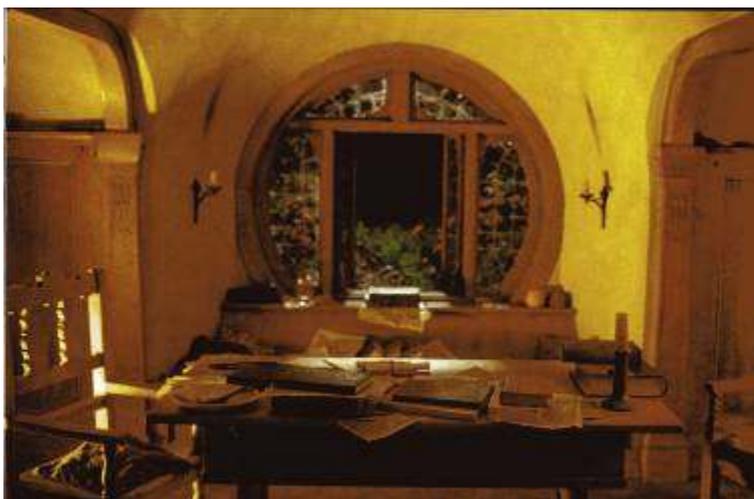
sotto manifestazioni un po' insolite; infatti, l'architettura liberty può essere stupenda, ma crea molta rigidità. L'interpretazione che Howe ci dà di Casa Baggins è una ben precisa reazione a tanta rigidità.



**Figura 116. Howe, schizzo interno Casa Baggins.**

Casa Baggins, con le sue porte e finestre rotonde tipicamente hobbit, fu costruita con il polistirolo, sapientemente dipinto perché sembrasse di legno e di pietra; gli interni sono rivestiti di mattonelle e legno scuro e l'atmosfera che ne deriva è, ritiene il supervisore alla produzione Grant Major "veramente inglese": "Classica, con un senso di stabilità.

Ha un'aria leggermente elisabettiana: confortevole, con molto legno, ricca. Proprio il tipico ambiente in cui ci si aspetta che viva uno come Bilbo Baggins.»<sup>162</sup>



---

<sup>162</sup> *Ivi*, p. 74.

### 3.2.1.2. Brea.

Brea, città degli uomini, dove Frodo aspetta di incontrarsi con Gandalf, è il luogo dove gli hobbit provano veramente per la prima volta la sensazione di avere oramai lasciato la sicurezza per un'avventura piena di pericoli.

L'obbiettivo degli scenografi era, quindi, di creare a Brea un'atmosfera inquietante; si è cercato di fare tutto molto alto, stretto e leggermente fuori dalla norma, così che le costruzioni sembrassero incombere sullo spettatore, proprio come gli umani sovrastano gli hobbit quando camminano per la strada.



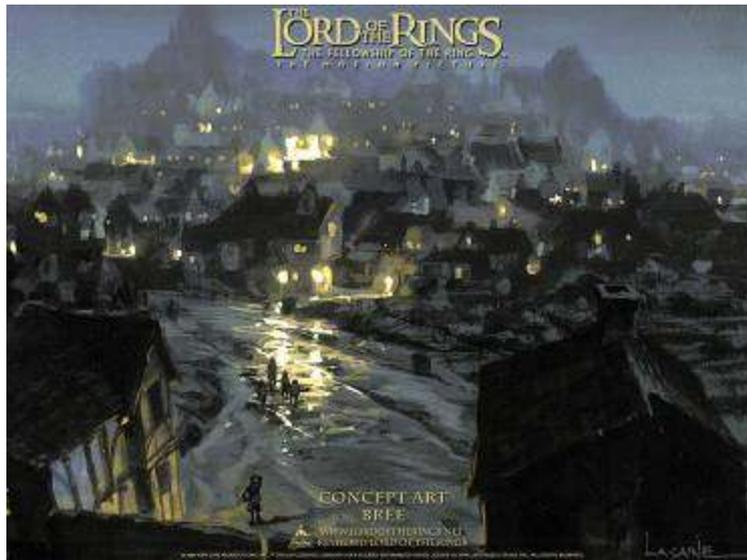
Per quanto pittoresco, il villaggio di Brea ha qualcosa di vagamente pericoloso. È popolato da un miscuglio di popoli, ma nelle sue strade e nelle sue locande si trovano viaggiatori di passaggio e personaggi equivoci. Ha qualcosa delle caratteristiche del Selvaggio Ovest, dove il saloon, diventa la scena su cui si svolgono drammi improvvisi. La Brea della trilogia è stata costruita in un campo militare; le case sbilenche, parzialmente di legno, sono state fabbricate su quelle che già vi si trovavano e così, varcando un arco di porta medioevale, si poteva passare dalle strade fangose a uffici e caserme.

Figure 117. Lee, schizzi di Brea.



Queste sono alcune delle idee preliminari per Brea: Alan Lee ha cercato di inserire nell'architettura quel tanto di antiquato e decrepito necessario. L'immagine a metà è la più vicina alla struttura realizzata. Sostanzialmente ha l'aspetto di una città medioevale inglese; qualche illustrazione è stata ricavata da fotografie che l'illustratore aveva preso a Exeter e di case

e palazzi del XV e XVI secolo.



**Figura 118. Paul Lasaine, dipinto concettuale di Brea.**

La figura 118 è un adattamento da uno dei primissimi bozzetti di Alan Lee. È stato dipinto prima che cominciassero le riprese dal vivo, ma è abbastanza simile alla realizzazione conclusiva. Questo tipo di immagine viene fatto soprattutto come guida approssimativa per la parte dell'inquadratura che viene trattata a matite ma anche come guida dei colori per l'atmosfera. L'immagine che segue è la visione del villaggio di Brea che compare nel primo capitolo della trilogia cinematografica; è possibile notare una forte somiglianza con il bozzetto concettuale di Lasaine, soprattutto per quanto riguarda le tonalità cromatiche, tendenti al grigio blu, l'illuminazione caratterizzata da tenui luci all'interno delle case e la disposizione ascendente degli agglomerati urbani.





Quando entrano al Puledro Impennato di Brea, gli hobbit sono circondati da tavole, sedie e persone che, ai loro occhi, sembrano enormi. L'idea dell'interno de Il Puledro Impennato è fondata su un certo numero di pub che sono familiari all'immaginario collettivo: un simpatico pub di campagna, forse del Devon. Si è deciso che, al Puledro Impennato, entrando dalla porta principale, il bar dovesse essere a sinistra e che ci fosse anche una specie di reception dove gli hobbit potessero chiedere indicazioni.



Figura 119. Howe, schizzi del Puledro Impennato.

### 3.2.1.3. Isengard e Orthanc.



Figura 120. Lee, Orthanc.



Il modellino che riproduce la Torre di Orthanc nasce da una illustrazione di Alan Lee alla quale Peter Jackson era molto legato. Essa, però, riproduce solo la parte inferiore della struttura, di conseguenza il regista ha chiesto espressamente che il disegno fosse completato nella sua parte superiore.

La riproduzione tridimensionale doveva dare l'idea di essere un edificio che si doveva supporre fosse stato scolpito in ossidiana. In termini di fabbricazione del set, questo richiedeva che venissero modellate e scalpellate mura fatte di polistirene, successivamente intonacate e infine verniciate con lacca nera; come

ultimo tocco, per dare un'impressione di profondità alla superficie, occorreva applicare un rivestimento di cera. Bisognava tenere in considerazione anche un'altra esigenza: creare lo scenario giusto e adatto al confronto con Saruman; era, infatti, inevitabile che Orthanc si adeguasse alla personalità dello stregone, cupa e sfaccettata, perché credere nella strutturazione di un set e di uno scenario, aiuta a credere in un personaggio.

La panoramica seguente mostra la prima inquadratura di Isengard nel film. Quello che si ha in questo video montaggio è la ripresa dal vivo che raffigura Gandalf a cavallo verso Orthanc. Si tratta di una composizione di sette fotografie differenti, niente di quello che si vede esiste effettivamente, all'infuori dell'uomo a cavallo in primo piano. Ciò che contava era creare la valle di Saruman, così l'equipe è andata a South Island e l'ha filmata. La base della montagna sulla sinistra era nei dintorni, ma non è la stessa valle. Le montagne sullo sfondo sono due o tre altre catene, così come gli alberi a destra sono frutto di

lavoro digitale. È un classico del trattamento a matte, quando l'esterno non esiste, lo staff lo crea.



**Figura 121. Lee, schizzo per Isengard.**

Anche per l'interno sono stati realizzati studi appositi; esso doveva essere simile all'esterno, in un certo senso richiamarlo, avrebbe, però, dovuto avere dei caratteri più sobri e rifiniti. Quindi si è optato per costruire una stanza del trono estesa quanto la Torre per meglio sottolineare lo scontro drammatico tra Gandalf e Saruman.

Gli schizzi che seguono sono abbastanza vicini a quello che saranno gli interni di Orthanc; il set è stato costruito a circa sette metri di altezza e il resto dell'interno modellato a computer.

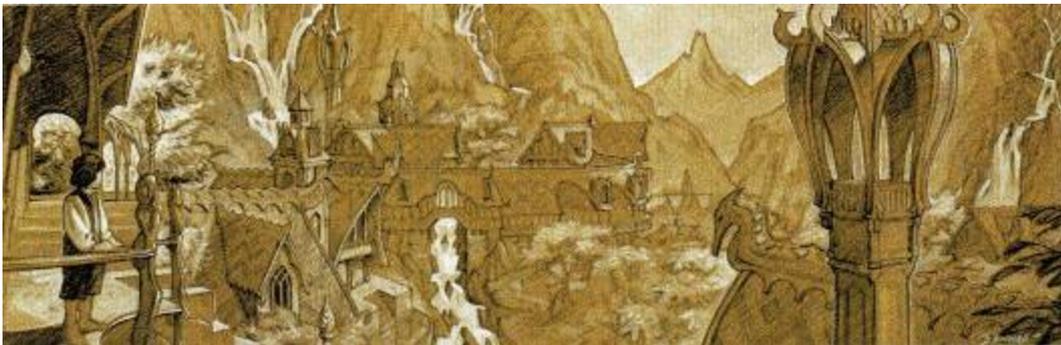


**Figura 122. Lee, schizzo per la sala del Trono.**

#### 3.2.1.4. Gran Burrone.

Il regista Peter Jackson ha chiesto allo staff della Weta Workshop e agli artisti Lee e Howe di creare, per Gran Burrone, un modellino in scala ridotta che fosse di dimensioni più vaste e perfezionate dell'usuale. Una volta dimostrato soddisfatto della disposizione generale e dello stile dell'architettura, si è continuato a produrre grande abbondanza di elementi elfici dettagliati, spesso in forma di motivi che potessero essere passati allo scanner e restituiti, un paio di giorni dopo, come plastica tagliata a laser. Lo stile che caratterizza Gran Burrone si potrebbe descrivere come liberty, da cui sono stati eliminati tutti gli abbellimenti, gli svolazzi nei motivi floreali e gli eccessi del XIX secolo.

Tutti i bozzetti relativi a questo magico reame sono stati disegnati da Alan Lee che si è ispirato interamente all'architettura di Praga, all'Art Nouveau, allo stile italiano e a quello celtico.



Le influenze dei molteplici stili artistici citati possono essere individuate nella sequenza del balcone, dove Frodo si affaccia per la prima volta sulla panoramica di Gran Burrone.

La sequenza è un montaggio della scena definitiva fatta in Fotoshop; grazie a questo programma si usa una ripresa dal vivo, la si integra con un modellino al centro e con gli sfondi trattati a matte. Gli alberi e tutto quanto c'è sulle montagne e le rocce provengono da altre fonti ancora.



**Figura 123.** Lee. acquerello per Gran Burrone.



La panoramica esterna di Gran Burrone è stata creata attraverso un collage di elementi fotografici, infatti, lo staff ha scattato migliaia di fotografie in tutte le North e South Island. L'inquadratura soprastante è il frutto di questo arduo processo di ricerca e lavorazione digitale; si sono presi in considerazione esterni che avessero un aspetto più

o meno simile a come sarebbero potute essere le montagne e le rocce del reame elfico, si è fatta una panoramica a 360 gradi, fotografando tutto ad angoli differenti e, in un secondo momento, si sono trasferiti questi ambienti panoramici in un computer attraverso lo scanner per fare in modo di tramutarli in sfondi digitali. Pochissimo della montagna originale fotografata esiste ancora nella foto, salvo il contorno di base del paesaggio; tutte queste cascate sono autentiche, vere e proprie cascate di qualche posto della Nuova Zelanda o di altre località che è stato possibile muovere digitalmente. Infine è stato aggiunto il modellino di Gran Burrone e un effetto nebbioso. La location appare ai nostri occhi molto simile agli acquerelli di Alan Lee.

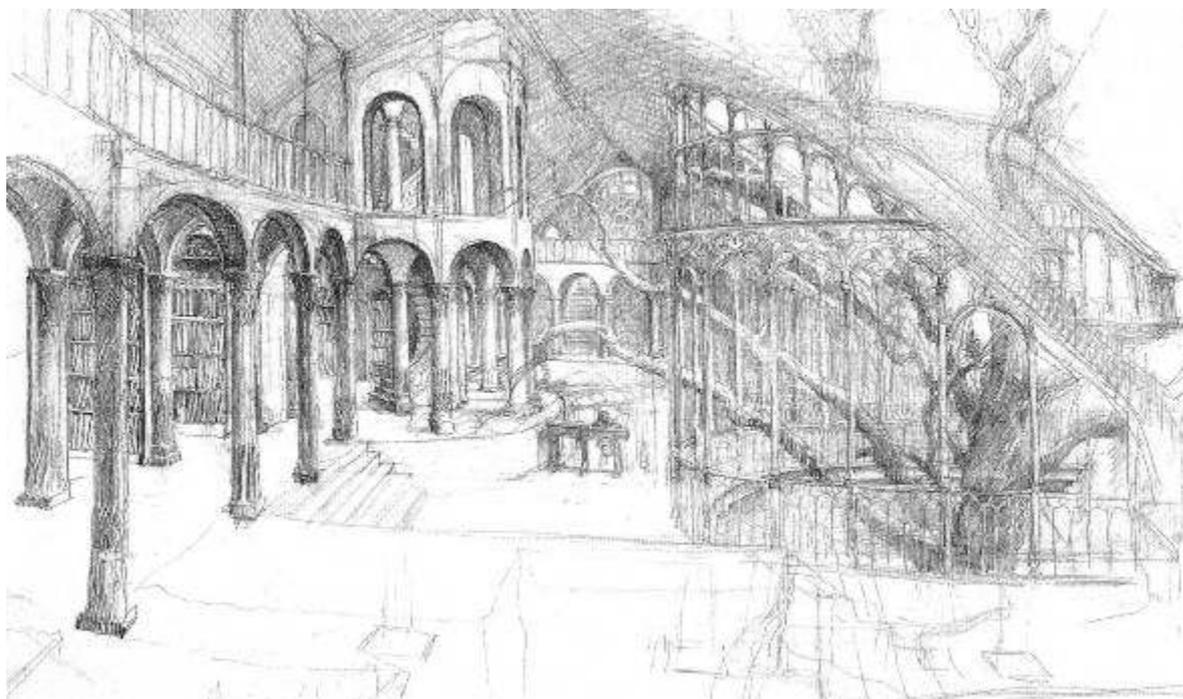
Gran Burrone non era semplicemente l'ultima Casa accogliente e familiare, ma anche un rifugio per gli elfi e un luogo dove le reliquie della storia dei periodi più gloriosi della Terra di Mezzo potessero venire conservati al sicuro; questo luogo, inoltre, doveva riflettere la grande armonia tra elfi e natura. L'idea dell'edificio annidato tra gli alberi, in coesistenza con la natura, rispecchia questa completa armonia.

Gli schizzi qui di seguito mostrano le strutture dell'architettura di Gran Burrone e sottolineano il rapporto tra natura ed elfi.



**Figura 124.** Lee, schizzi per edifici a Gran Burrone.

Si ha l'impressione che gli edifici siano stati costruiti intorno alla natura piuttosto che dentro essa. Invece che avere quadri appesi nelle camere da letto, avrebbero avuto finestre che permettevano alla vera natura di entrare e formare strani decori.

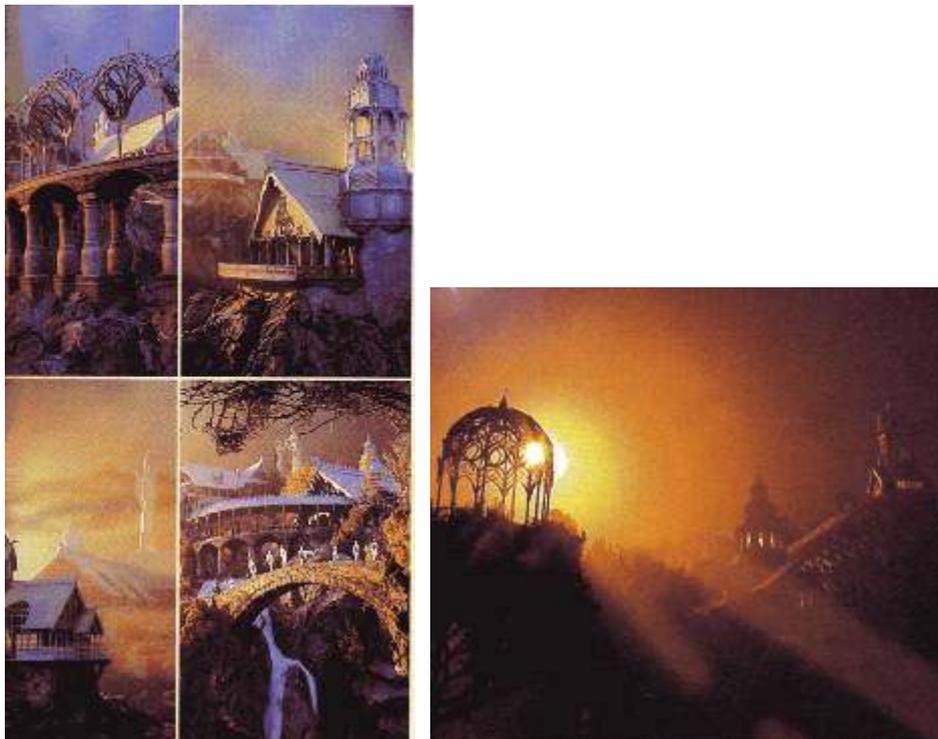


La figura qui sopra mostra la biblioteca, una delle primissime idee di Lee. Questo è il primo disegno che è stato creato per la location di Gran Burrone, ed è stato quello che ha dato tutte le idee per gli altri set da mettere intorno. Si possono vedere gli alberi che dall'esterno crescono verso l'interno, aggiungendo qualche cosa alla sua atmosfera.



La bellezza di queste location non è da attribuire solamente alle slanciate architetture e agli edifici in completa armonia con l'ambiente naturale, gran parte dell'incanto che questi modellini emanano è merito degli effetti di luce creati appositamente per immergere il reame elfico in trasparenze da sogno. Lo scopo del direttore della fotografia per i modellini Chuck Schuman e della sua equipe è stato quello di creare atmosfere convincenti che siano, magari, a volte impercettibili, ma che servano a collegare un effetto alla realtà e contribuiscano a farlo accettare da un pubblico come un'illusione totale.

Gran Burrone, fra tanti luoghi inhospitali, doveva risultare un'oasi di bellezza e di quiete; queste sensazioni sono state ottenute grazie all'uso di particolari strumentazioni che ricreavano gli effetti dell'illuminazione solare e, soprattutto, grazie al fumo che, sapientemente dosato, si stratificava in modo tale da far sembrare distanti decine di metri case e palazzi, mentre la distanza veritiera non superava la decina di centimetri.





### **3.2.1.5. Le Montagne Nebbiose e Moria.**

Uno dei ruoli più importanti nei film è quello che hanno avuto le maestose montagne, i fiumi, le vallate e le foreste della Nuova Zelanda. Le montagne sono state le vere protagoniste nella scena riguardante il Passo di Caradhras; così come per le panoramiche di Gran Burrone, anche in questo caso il primo lavoro svolto ha riguardato la scelta degli esterni o panoramiche per le Montagne Nebbiose. Il Passo Caradhras è stato ricreato attraverso un modellino in scala ridotta, completo di ghiaccioli e valanghe, al quale vennero aggiunti una Compagnia costruita digitalmente, una cima montuosa lontana dipinta a matte e turbini di neve digitale.



Con Moria era necessario evocare la sensazione di qualcosa che fosse stato ricavato dalle radici della montagna, ma altrettanto sofisticato e raffinato. L'ispirazione di tutto questo è arrivata dalle linee diritte delle rune dei nani e dalle loro gemme: come conseguenza ne è nato uno stile geometrico e cristallino. Dice Alan Lee:

Non ho mai immaginato neanche per un minuto che i nani potessero vivere in un ambiente in scala ridotta; il loro amore degli artifici, delle idee e dei gesti grandiosi suggerisce che volessero costruire su scala epica, addirittura gigantesca, a parte il fatto che avevano una intera montagna con cui sbizzarrirsi.<sup>163</sup>



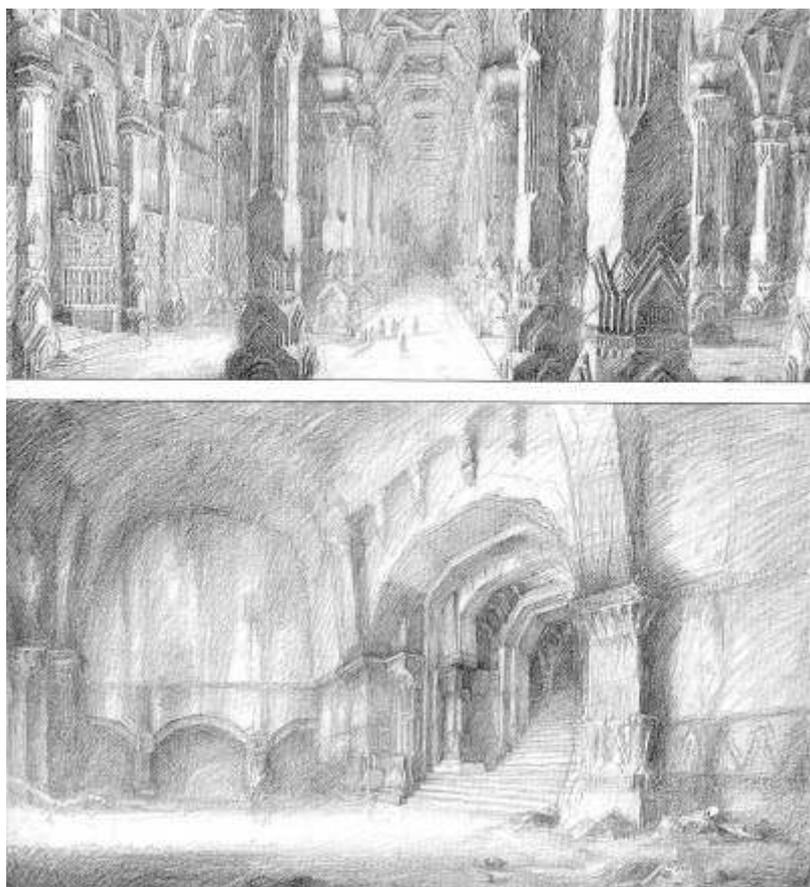
Figura 125. Lasaine, prova di colore per la porta ovest di Moria.



L'architettura di Moria risulta difficile da codificare perché essa mostra differenti stili: quello dei Nani, quello della vera roccia, quello degli orchi di Moria e quello della distruzione del Balrog. Tra tutte domina di certo quella dei Nani, geometrica, pulita

<sup>163</sup> Alan Lee, *Il Signore degli Anelli. Schizzi e bozzetti*. Milano, Bompiani, 2005, p.59.

chiusa a qualsiasi forma tonda e vagamente elfica e molto vicina alla struttura delle armi.



**Figura 126. Lee, schizzi per il Nanosterro.**

L'immagine in alto raffigura il salone del Nanosterro, uno spazio quasi interamente prodotto a computer.



Una delle sfide più ardue è stata rappresentare il ponte di khazad-dum.

La descrizione di Tolkien è abbastanza chiara: linea slanciata, nessuna balaustra o cordone di riparo che unisca le due rive dell'abisso, una sola campata ricurva di più di quindici metri. Ci sono artisti che l'hanno disegnata sottile come una lama di coltello ma, in realtà, occorre, piuttosto, renderla simile a un ponte che persone reali potessero attraversare correndo. Nella concezione di Moria dello staff, il ponte è l'unica cosa che sia curva.

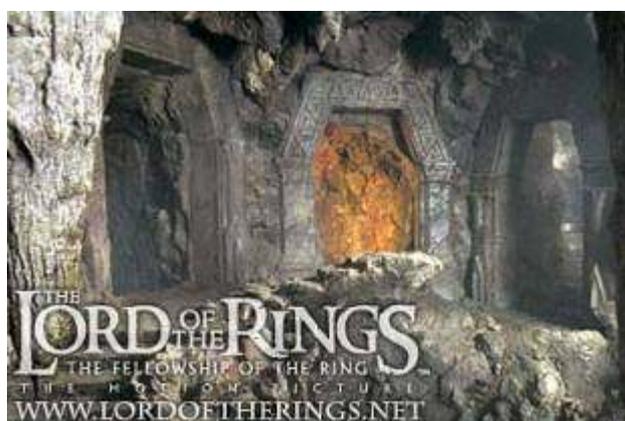


**Figura 127. Lee, schizzi per il ponte di Khazad-dum.**

Su questo ponte avviene la famigerata scena di Gandalf contro il balrog. Questo delicato momento è stato realizzato riprendendo in maniera molto dettagliata l'illustrazione di Howe (Figura 67).



La fuga da Moria è stata riprodotta in modo prodigioso nel film, con interpretazioni patetiche e molto toccanti, le quali sono state rese ancora più intense dallo scenario incredibile e di austera bellezza di Mount Owen.



### 3.2.1.6. Lothlòrien.

Lothlòrien è l'anima dei regni elfici. Esso è di una consistenza tra l'astratto e l'ultraterreno; creare questo set è risultato molto complesso, non soltanto perché è stato interamente realizzato in laboratorio e allestito in un ambiente al chiuso, ma soprattutto perché lo stesso Alan Lee si è sempre detto dubbioso del risultato dei suoi schizzi. Catturare l'essenza di Lothlòrien pareva impossibile, ma gli artisti della Weta hanno dato forma all'impossibile.

Per la realizzazione di questo set, Alan Lee ha incominciato a disegnare per puro piacere, cercando, in un secondo momento, di catturare l'atmosfera della terra degli elfi aggiungendo delle costruzioni.

La linea è perfetta e fluida, le forme sono naturali e armoniose, anche questa ambientazione risente dell'influsso celtico e liberty, questi due stili, infatti, concorrono ad attribuire una atmosfera enigmatica. Lothlòrien diventa, così, un luogo malinconico e tranquillo dove si ha piacere ad andare a studiare, ma anche semplicemente a riposare.

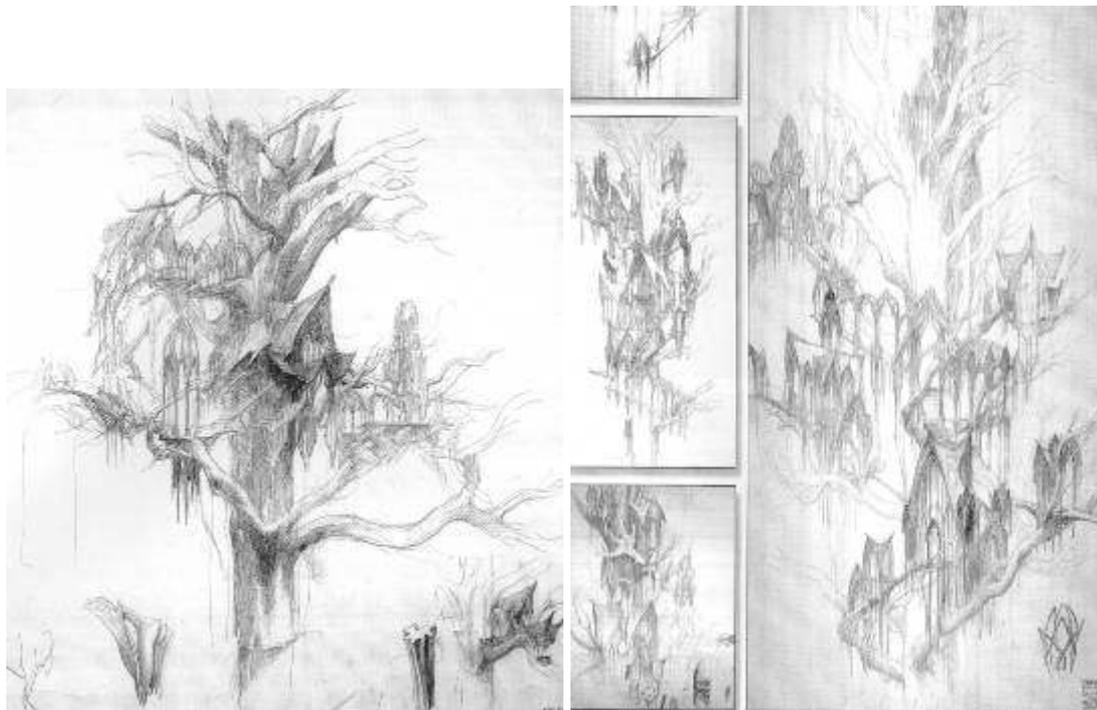
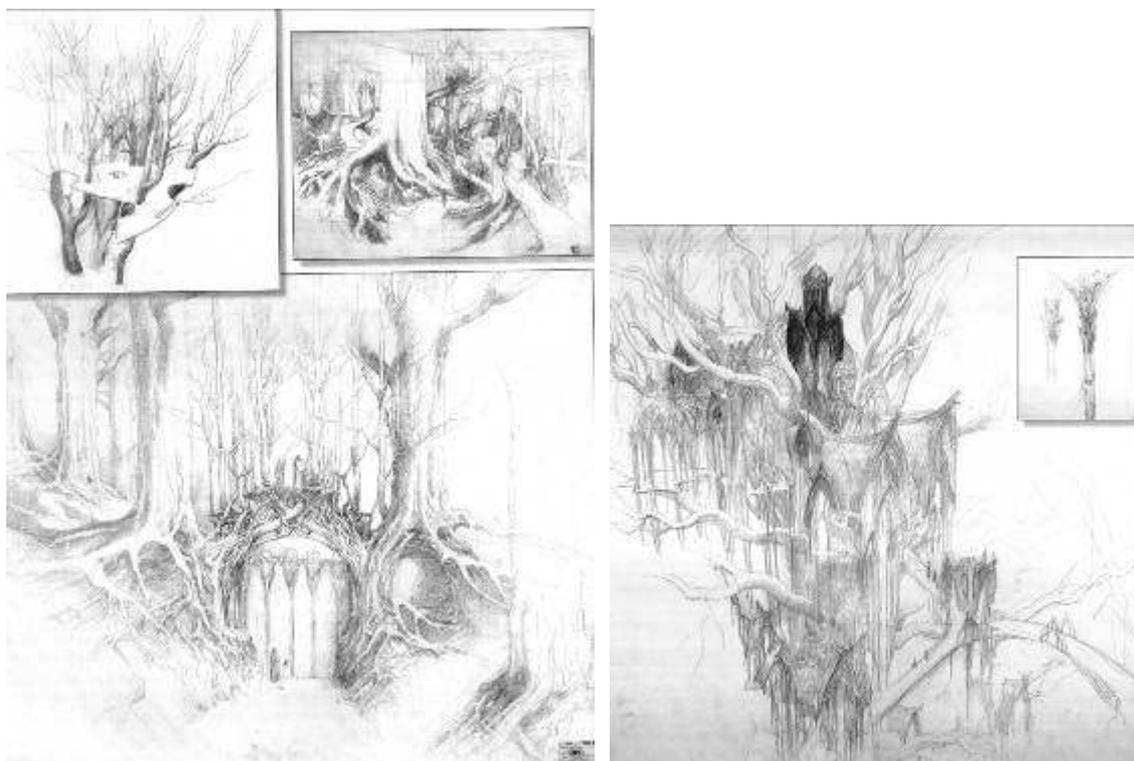


Figure 128. Lee, schizzi per Lothlòrien.



Tolkien descrive questa città come composta di torri viventi e svettanti ad una tale altezza che è impossibile calcolarla. Benché costruito in scala 1.12, il set in miniatura non può ugualmente essere sistemato come pezzo unico entro i confini dello studio cinematografico. Di conseguenza, Caras Galadon, nome della cittadella elfica in Lothlórien, è diviso in due parti: una alta e una bassa. Ad un'estremità della scena si trovano i giganteschi tronchi di alberi, che si ergono fino a sei metri e più da un groviglio di radici gigantesche e un tappeto di muschio e di foglie appassite, prima di cessare bruscamente, tagliati nel loro pieno rigoglio. All'altra estremità del palcoscenico ci sono le cime degli alberi, che si innalzano con l'argentea corteccia che viene a creare una serie di lievi giochi avvolti dalla foschia in un tramonto creato elettronicamente in tutta una gamma di tenui grigi e azzurri.

Centinaia di piccole case, dai muri lavorati delicatamente a traforo, sono appollaiate fra i rami, ad esse si giunge attraverso scalinate fatte di stecche che girano a spirale intorno ai tronchi degli alberi sotto quelle che sembrano arcate di minuscoli chiostrini dalle colonne adorne di intricate sculture. Domina su tutto lo stile liberty.

Il tetto di ogni casa è composto di cinque elementi diversi, le decorazioni a traforo delle pareti divisorie sono ricavate da lamiera incisa con acido che può essere curvata e piegate in modo da adattarsi alle svariate aperture di porte e finestre. Le finestre sono

coperte con un materiale trasparente color oro-verdastro che crea un luccichio pallido iridescente.



L'aspetto complessivo della città illuminata è stato ispirato da Paul Lasaine, art director per gli effetti visivi, che nei disegni in cui rivela la sua interpretazione creativa di Caras Galadhon, la mostra tempestata di puntini vibranti di luce azzurrina.

L'illuminazione della città degli elfi Silvani non è stata facile da risolvere: svariate centinaia di lampioncini alla veneziana azzurri e bianchi sospesi fra i rami anche lungo quelli più nodosi e massicci che fungono da ponti fra le case. Non è possibile

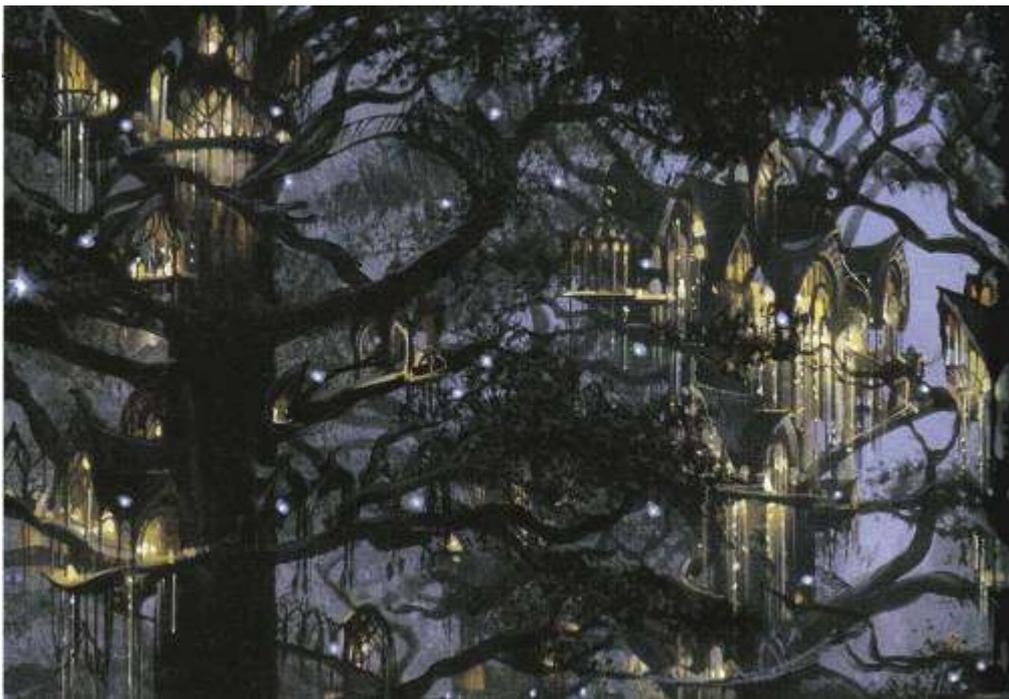
distinguere i fili, al contrario si potranno percepire unicamente piccolissime luci.

Un'altra tipologia di illuminazione studiata per la rappresentazione della luce diurna nei due differenti set in Lothlórien è caratterizzata dalla presenza di ben nove simulazioni di soli differenti che mandano tutti la stessa luce dalla stessa direzione senza ottenere ombre multiple che si possano sovrapporre.





Figure 129. Lasaine, concept art Lothlòrien.



### 3.2.1.7. Le statue degli Argonath.

L'idea principale che gli artisti della Weta Workshop volevano trasmettere al pubblico nel momento in cui esso, per la prima volta, si fosse trovato davanti le gigantesche statue degli Argonath era imponenza e senso di antico: le statue dovevano essere concepite come se costruite con enormi blocchi di cava da popoli antichi e ormai scomparsi.



Howe e la sua arte hanno ispirato i modellisti nella modellazione di questi colossi; l'artista, come mostra il suo bozzetto, aveva dato un'impronta nord-europea alle statue, che però è stata cancellata a favore di una somiglianza prettamente romana.

Inoltre, Howe avrebbe preferito che gli Argonath avessero i piedi nell'acqua, nel mezzo della corrente, così da costringere la Compagnia a passare tra le loro gambe.



Questo montaggio unisce tutti gli elementi della scena: gli sfondi a matite, le pareti delle varie rocce e i modellini delle Colonne dei Re. Soltanto le proporzioni del fiume Rangitikei, che si trova a North Island e assume il ruolo dell'Anduin, sono esattamente come le hanno filmate.

### 3.2.1.8. Bozzetti dei costumi: la parola alla costumista Ngila Dickson.

Per prima cosa ho esaminato a fondo le illustrazioni di Alan Lee. Poi ho guardato tutte le immagini degli hobbit, chiunque ne fosse stato l'autore, e ne ho ricavato un complesso di elementi utili alla loro descrizione che mi sono serviti moltissimo per l'intero film. Volevo dare al pubblico l'impressione che i vestiti non andassero a pennello a nessuno di loro...per esempio che i calzoni fossero troppo stretti, o troppo corti di gamba. E le maniche sempre troppo corte. Tutto doveva risultare un po' striminzito come se si fosse sbagliato qualche cosa non tenendo conto di quel po' di tessuto in più che si lascia nei vestiti, per dare agio nei movimenti. E così sembrassero tagliati male.<sup>164</sup>

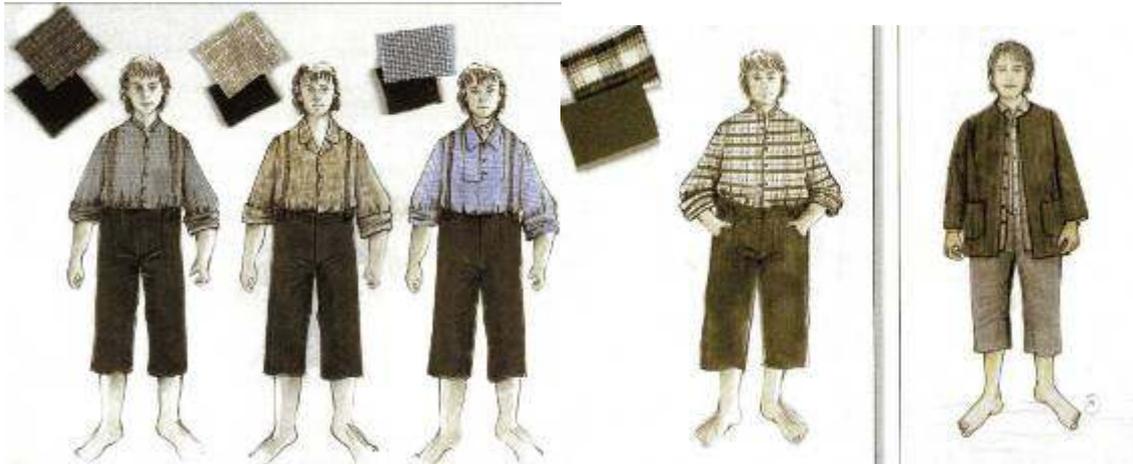


Figura 130. Bozzetti costumi Frodo.

Figura 131. Bozzetti costume Sam.



<sup>164</sup> Gary Russell, *Il Signore degli Anelli. L'arte della Compagnia dell'Anello*. Milano, Bompiani, 2002, p.106.



**Figura 132. Bozzetto costume Merry.**  
**Figura 133. Bozzetto costume Pipino.**

Peter si innamorò di una vignetta di Gandalf dipinta da John Howe. Era magnifica e capace di dare un'ottima interpretazione del personaggio di Gandalf. Era una vera sfida cercare di ridisegnarlo, ed è proprio quello che abbiamo fatto. Naturalmente il cappello costituiva la prova più dura. Per il nostro lavoro ci siamo basati unicamente su quella.<sup>165</sup>



**Figura 134. Bozzetto costume Gandalf.**

<sup>165</sup> *Ivi*, p.108.

Per il costume di Aragorn sono state fatte alcune versioni. Il disegno originale che ho realizzato era un lungo cappotto di pelle verde scuro. A partire da lì, abbiamo provato diversi colori e lunghezze, diversi ornamenti, abbiamo aggiunto un panciotto...Una volta che avevamo il costume definitivo in mano, ci siamo accorti di essere ritornati al punto di partenza tanto che la versione finale era simile al disegno originale. Viggo arrivò sul set tardi, quindi era fondamentale che non gli creasse problemi. Fortunatamente, si verificò uno di quei rari momenti in cui il costume era quasi perfetto per l'attore. Da quel preciso istante in poi, c'è stata una stretta collaborazione con Viggo e siamo riusciti a connotare il personaggio in modo dettagliato creando il costume nei particolari, come le cuciture e piccoli ritocchi.<sup>166</sup>



**Figura 135. Bozzetto costume Aragorn.**

Il primo progetto sui Gondoriani era teso a descriverli come appartenenti alle più antiche civiltà, l'equivalente tolkieniani di Roma, dell'Egitto, e di Bisanzio. Pertanto, il filo conduttore del progetto riprende parte di questi mondi perduti, Bisanzio in modo particolare.<sup>167</sup>



**Figura 136. Bozzetto costume Boromir.**

<sup>166</sup> *Ivi*, p.110.

<sup>167</sup> *Ibidem*.

Come nel caso di molti personaggi che dovevano indossare un'armatura, dei primi bozzetti per Gimli si è occupato l'equipe della Weta, piuttosto che quella della Dickson. Il costume che segue è la bozza iniziale per il costume del nano, ma un po' di tempo prima che venissero fissati gli elementi di base della fisionomia e le principali caratteristiche di questo popolo.



**Figura 137. Bozzetto costume Gimli.**

Si pensò, nel film, che gli elfi dovessero apparire diversamente rispetto a come erano descritti nel libro. Il costume di Legolas è stato il più difficile da trovare. Abbiamo tentato diverse interpretazioni, nessuna delle quali ha mai convinto Peter. Legolas aveva questa bellezza incredibilmente glaciale ed era, allo stesso tempo, il più atletico di tutti i personaggi. E, come sempre, quando si ritorna all'idea del progetto più semplice, tutto funziona perfettamente.<sup>168</sup>



**Figura 138. Bozzetto costume Legolas.**

<sup>168</sup> *Ivi*, p.114.

Gli elfi erano le figure più complesse da realizzare. Il testo di Tolkien manca di descrizioni particolareggiate. Ma una volta che avevamo trovato sia un tratto comune ispirato a geometrie arboree, sia i tessuti (sete e lana pregiate intrecciate in filigrana) i costumi hanno preso forme in diverse varianti.<sup>169</sup>



**Figura 139. Bozzetti costumi Elrond.**

Il personaggio di Galadriel interpretato da Cate ci ha permesso di raccogliere in un'unica forma perfetta le idee più disparate sugli elfi. Questa creatura doveva essere l'elfo nel senso più assoluto, la fonte di ogni saggezza. Doveva incarnare la grandezza, la semplicità e l'eleganza di questa gente. Abbiamo voluto colori molto tenui, con velluti di seta e finissimi intrecci di perle. I gioielli erano molto particolari. La sua corona è l'unica a combinare oro e argento. E l'anello di Galadriel, progettato dalla nostra orafa Jasmine Watson, è un esemplare straordinario.<sup>170</sup>



**Figura 140. Bozzetto costume Galadriel.**

<sup>169</sup> *Ivi*, p.115.

<sup>170</sup> *Ivi*, p. 117.

Con Arwen bisognava fare un passo oltre, per mostrare la sua empatia con il mondo degli uomini, Aragorn in particolare. E così, quando Arwen appare per la prima volta, la vediamo in una versione elfica di una tenuta da amazzone, pratica e magica allo stesso tempo. La giacca è di pregiata pelle color tortora, con una fibbia d'argento lavorata e il ricamo elfico sulle maniche. La gonna è di seta color grigio chiaro. In seguito, quando la gravità del futuro inizia a pesare su di lei, ritorna a indossare i vestiti più tradizionali degli elfi. I gioielli sono stati ridotti al minimo, dopo che lei aveva donato ad Aragorn la Stella del Mattino.<sup>171</sup>



**Figura 141. Bozzetti costumi Arwen.**

I due stregoni sono i poli opposti degli Istari. Saruman è maestoso elegante, il modello dello stregone, Gandalf è il vecchio vagabondo errante di paese in paese, sempre a contatto con le gente. Il costume di Saruman è modellato sullo stile degli elfi, come forma e tessuto. Doveva dare l'impressione di potere straordinario e io ho voluto soprattutto accentuare l'altezza di Christopher Lee, un personaggio monolitico, come Orthanc. Al contrario il costume di Gandalf è molto modesto e dimesso e le radici profonde del suo potere sono celate dietro questo geniale travestimento.<sup>172</sup>



**Figura 142. Bozzetto costume Saruman.**

<sup>171</sup> *Ivi*, p.112.

<sup>172</sup> *Ivi*, p.119.

### 3.2.2. Il Signore degli Anelli: le Due Torri.



*Le Due Torri*, debuttato nelle sale nel mese di dicembre del 2002, non tradisce la sua natura di atto secondo. D'altra parte, Peter Jackson aveva dichiarato apertamente che si augurava che in futuro la trilogia venisse proiettata tutta insieme. Infatti, non vi furono né "riassunti delle puntate precedenti", né richiami esplicativi a circostanze del primo film, per cui chi non avesse visto *La Compagnia dell'Anello* e non conoscesse il romanzo poco riuscirebbe a capire. Il tema centrale, la natura seducente e distruttiva del potere, viene indagato tramite le avventure della Compagnia ormai divisa. I maggiori pregi del secondo film della trilogia (l'atmosfera che diviene sempre più cupa, l'ampliamento degli orizzonti della narrazione sulle altre culture della Terra di Mezzo, il rafforzamento delle truppe del nemico e il contemporaneo intensificarsi del potere nefasto dell'Anello) si apprezzano soltanto avendo visto il primo atto. Il secondo film ci presenta, inoltre, personaggi nuovi come la spia dalla lingua biforcuta Grima Vermilinguo (Brad Dourif), consigliere di Thèoden; la prima figura femminile umana di tutto il romanzo: la temeraria Eowyn (Miranda Otto) afflitta da pene d'amore; il deciso Faramir, fratello minore di Boromir; infine il fantastico Barbalbero (la cui voce, ritoccata al computer, è quella dell'attore gallese che interpreta Gimli, John Rhys-Davies).

Le scene più spettacolari del film sono quelle dei combattimenti, come la sbalorditiva Battaglia del Fosso di Helm, il cui realismo, nonostante sia creata al computer, è difficilmente eguagliabile. Per gli appassionati dei film fantasy, *Le due Torri*, contiene tutti gli ingredienti per un film di successo: il romanticismo (l'idillio tra Arwen e Aragorn che, come abbiamo visto, è stato ripreso dall'Appendice del romanzo), il tragico, l'eroismo, la spettacolarità, il tutto condito da qualche pennellata di ironia.

Anche critici come Roger Ebert, che lamentavano lo spostamento dell'attenzione dagli hobbit ad altri protagonisti, hanno ammesso che *Le Due Torri* è uno dei colossal più spettacolari della storia del cinema. Un altro commento del critico fu che Jackson, come i grandi registi del muto, non teme di usare tutto lo schermo, di presentare immagini con ampie prospettive e di grande complessità. Si direbbe che dipinga gli angoli delle scene come fossero grandi arazzi. L'ampiezza dell'obbiettivo di Jackson è tale che i suoi film

occupano interamente il grande schermo, eppure non perdono di forza nemmeno sul piccolo schermo televisivo di casa. Al commento di Ebert fa eco quello degli attori: Ian McKellen sostiene che ci si trovi in un'epica alla Friz Lang. In effetti l'autore di *Metropolis*, capolavoro del cinema di fantascienza negli anni Trenta, probabilmente sarebbe stato molto colpito dal mondo fantastico del *Signore degli Anelli*. Sulla scia di questo paragone cinematografico, altri hanno assimilato la trilogia alle pellicole di John Ford e David Lean, ma non mancano i riferimenti pittorici: per esempio qualche critico ha riavvisato nella natura bucolica della terra degli hobbit una reminiscenza dei paesaggi di John Constable, altri hanno trovato un aggancio con le visioni apocalittiche di Hieronymus Bosch, il quattrocentesco artista fiammingo autore di originali raffigurazioni dell'inferno.

Mentre *La Compagnia dell'Anello* è un film adatto anche alle famiglie, ne *Le Due Torri* si intensificano i contenuti fantasy-horror; è chiaro, quindi, che non si tratta assolutamente di un film per bambini, come d'altra parte non lo era il romanzo.

La trama: seppur divisi, i componenti della Compagnia proseguono nel loro viaggio. La caduta di Gandalf nelle fiamme infernali provocata dal Balrog non l'ha condotto alla morte, bensì ad una trasformazione. Frodo e Sam scoprono di essere pedinati da Gollum, lo catturano o lo obbligano a guidarli fino a Mordor. A Isengard lo stregone Saruman, alleatosi con Sauron, l'Oscuro Signore, sta forgiando un esercito di mostri per conquistare la Terra di Mezzo. Merry e Pipino riescono a liberarsi e si rifugiano nella misteriosa foresta di Fangorn, dove trovano un alleato in Barbalbero, capo degli Ent, la specie più antica della Terra di Mezzo. La narrazione dell'attraversamento delle Paludi dei morti da parte di Sam e Frodo, il cui fardello si fa sempre più pesante, e del loro incontro con Faramir di Gondor si intreccia con il ritorno di Gandalf il Bianco e con le avventure di Aragorn, Gimli e Legolas nella martoriata terra di Rohan; essa è governata dall'inetto re Thèoden completamente sottomesso alla volontà dell'infido Vermilinguo, contro il quale nulla possono i nipoti del sovrano Eomer ed Eowyn. Al Fosso di Helm, uomini ed elfi combattono fianco a fianco come nei tempi antichi e nel frattempo gli Ent marciano su Isengard. Mentre infuria la battaglia tra gli eserciti delle due Torri (Orthanc e Barad-dur) ogni speranza di salvezza è ormai riposta nei due piccoli hobbit.

### 3.2.2.1. Zirak-zigil

All'inizio de *Le Due Torri* troviamo una sequenza stupefacente nella quale si seguono Gandalf e il Balrog giù per l'abisso e poi si ha un'inquadratura ampia sulle radici delle montagne e sul lago nel quale esse si tuffano.



Zirak-zigil è una delle Montagne di Moria, sulla quale i nani hanno costruito una torre di guardia alla fine della interminabile scala. Howe la disegna come un luogo dalla posizione molto elevata ma

Figura 143. Howe, schizzo per Zirak-zigil.

anche precaria; moltissimi gradini che portano ad una specie di terrazzo panoramico. La cima è corrosa dalle intemperie e di struttura irregolare, così che Gandalf e il Balrog possono sbucare fuori d'improvviso.

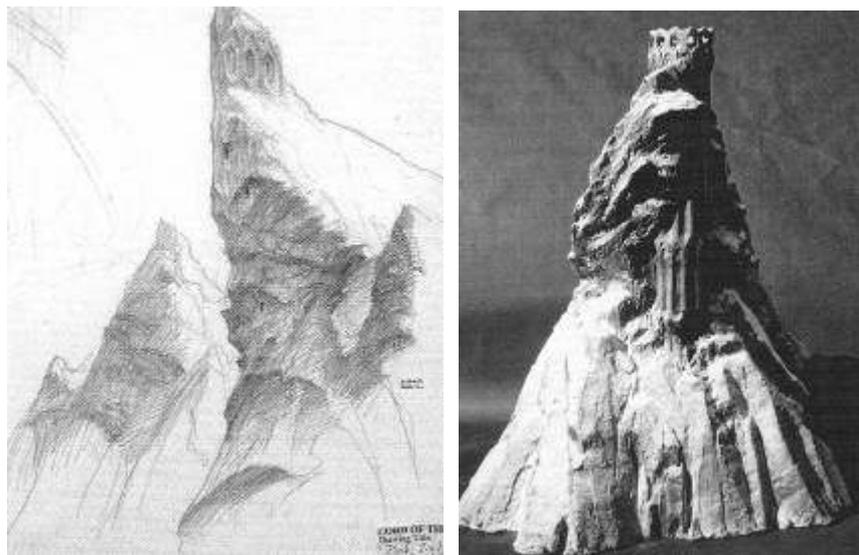


Figura 144. Howe, schizzo e relativo modellino utilizzato per le riprese.

Questo luogo doveva dare l'idea di essere una specie di "tetto del mondo".

### 3.2.2.2. Fangorn.

Il set di grandezza naturale che doveva rappresentare il regno di Barbalbero ha presentato una sfida molto difficile, si è trattato, infatti, di fabbricare quattordici alberi alti trenta metri o, perlomeno, quel tanto dei loro tronchi torreggianti che potessero trovare posto nell'altezza limitata dello studio. Le sagome di base dell'albero sono state costruite con stecche di legno intorno ad armature d'acciaio. Queste, poi, sono state fasciate di tela da sacchi e rivestite da una copertura finale di corteccia di gomma, modellata su quella di pioppi di grandezza naturale perché si adattassero bene alla corteccia della ginestra spinosa usata per gli alberi in miniatura. Quando gli alberi necessari sono stati fabbricati, Brian Massey, capo del reparto responsabile di tutti gli ambienti reali e artificiali dal punto di vista della vegetazione, e la sua squadra hanno messo insieme la foresta in miniatura: si sono disposti gli alberi più grossi e quelli dalle forme più curiose e intriganti vicino alla macchina da presa, altri tronchi li hanno circondati, leggermente più piccoli e, con l'aiuto di una prospettiva obbligata, l'insieme ha creato l'illusione di un mare di alberi che si allunga in lontananza.



**Figura 145. Lee, schizzo per Fangorn.**

**Figura 146. Lasaine, studi di luce.**



**Figura 147. Lee, disegno a penna.**

**Figura 148. Lee, studio di colore.**



Per la realizzazione di Barbalbero sono stati fatti molteplici studi a bozzetti, gli innumerevoli tentativi hanno portato alla creazione di un modellino definitivo che molto ha in comune con l'interpretazione di Alan Lee (Figura 38).



Le figure sovrastanti mostrano due maquettes colorate per i volti degli Ent una delle quali sarà la versione definitiva di Barbalbero.

Lo staff ha deciso di modellare nove tipi di Ent diversi con poi piccole varianti per averne di più nelle scene affollate; dopo aver modellato in digitale i disegni definitivi, questi sono stati mandati al direttore artistico degli effetti speciali per svilupparne ancora la personalità, la struttura, le barbe e il fogliame.

### 3.2.2.3. Edoras.

Per l'ideazione di Edoras, la roccaforte dei cavalieri di Rohan, Alan Lee voleva creare l'impressione che l'edificio fosse solido e riccamente decorato, fatto di legno ma cinto e fasciato di bronzo, ferro e oro riccamente lavorati e usati non solo per abbellire, ma anche per dare più forza.

Il processo creativo ha avuto inizio in un modo del tutto particolare: dalla narrazione di Tolkien, che contiene parecchie brevi descrizioni del Palazzo d'Oro, all'immaginazione stessa dell'artista.

Edoras, offre l'impressione di avere il tetto ricoperto di paglia d'oro, mentre all'interno è caratterizzato da ambienti lunghi ed ampi, dal soffitto alto e dalle molte colonne. Un luogo di mezza luce e di ombre dove la penombra è accennata dal fumo che sale dal focolare e dagli antichi arazzi appesi alle pareti.



**Figura 149.** Lee, schizzo per Edoras.



La posizione perfetta per Edoras è stata scoperta in una valle della South Island (Christchurch): il palazzo, le stalle e la porta principale e qualche altro edificio hanno trovato la loro collocazione su di uno sperone roccioso circondato da magnifiche montagne tutt'intorno. Per le inquadrature con un angolazione più ampia sul retro della città e per gli altri edifici necessari si sono costruiti modellini in digitale, poi dipinti e illuminati in modo che avessero tutta l'apparenza di quelli autentici.

Il Palazzo d'oro di re Thèoden doveva essere regale e maestoso. L'intenzione era quella di orientare lo sguardo dello spettatore, dopo aver attraversato una specie di navata a

colonne riccamente scolpite, al trono del re sulla pedana che lo sopraelevava. Per questo motivo sono state disegnate le colonne con capitelli adorni di simboli appropriati a un popolo semi-nomade, di cacciatori come i Rohirrim: soli dai raggi fiammeggianti, cani da caccia, falchi, teste di cinghiali e crani di arieti. Predominava su tutto, però, il motivo ricorrente dei cavalli: dai pinnacoli ornati in cima al tetto, che si stagliavano in modo drammatico con la loro silhouette contro il cielo, alle colonne scolpite e agli stendardi ricamati. Le molte e varie forme in cui il motivo equino viene usato sono altamente stilizzate, in modo da accentuare la forza e la vigoria dell'animale di cui la cultura di Rohan si sentiva fortemente dipendente. Nel disegnare i grandi portali che davano accesso al Palazzo d'Oro, Lee li adornò di un drago. Quella che poteva sembrare un'aggiunta di fantasia era invece ispirata da un riferimento incidentale in una delle Appendici di Tolkien il *Re degli Anelli*, in cui si descrive l'uccisione del drago, Scatha, da parte del formidabile eroe di Rohan, Fram. La stessa fonte aveva anche previsto la storia di Lèod, domatore di cavalli selvaggi, che, scaraventato a terra da una giumenta bianca, era morto per aver battuto la testa contro una roccia (tragico evento commemorato da un arazzo nel Grande Salone).



**Figure 150. Lee, studi per arazzi nel grande Salone.**





Per quanto la decorazione fosse importante, era anche essenziale che le strutture dovessero essere funzionali in modo che la parte posteriore degli edifici potesse essere costruita sul luogo prescelto per gli esterni, mentre il set della parte interna (malgrado l'impiego di svariati trucchi ed effetti speciali, in quanto le sequenze erano girate negli studi) avesse un'apparenza altrettanto autentica.

Molti dei riferimenti storici per l'architettura di questo periodo sono fondati sulle supposizioni dell'equipe, in quanto delle antichissime strutture in legno non è rimasto nulla. Di conseguenza il punto di partenza per il Palazzo d'oro di Edoras è stato Heorot, quello descritto in *Beowulf*, unitamente alla descrizione della residenza di Beorn che Tolkien illustra ne *Lo Hobbit*, nonché qualche accenno, per la parte strutturale, ricavato da altri edifici storici in legno, appartenenti a differenti culture come quella norvegese e giapponese.

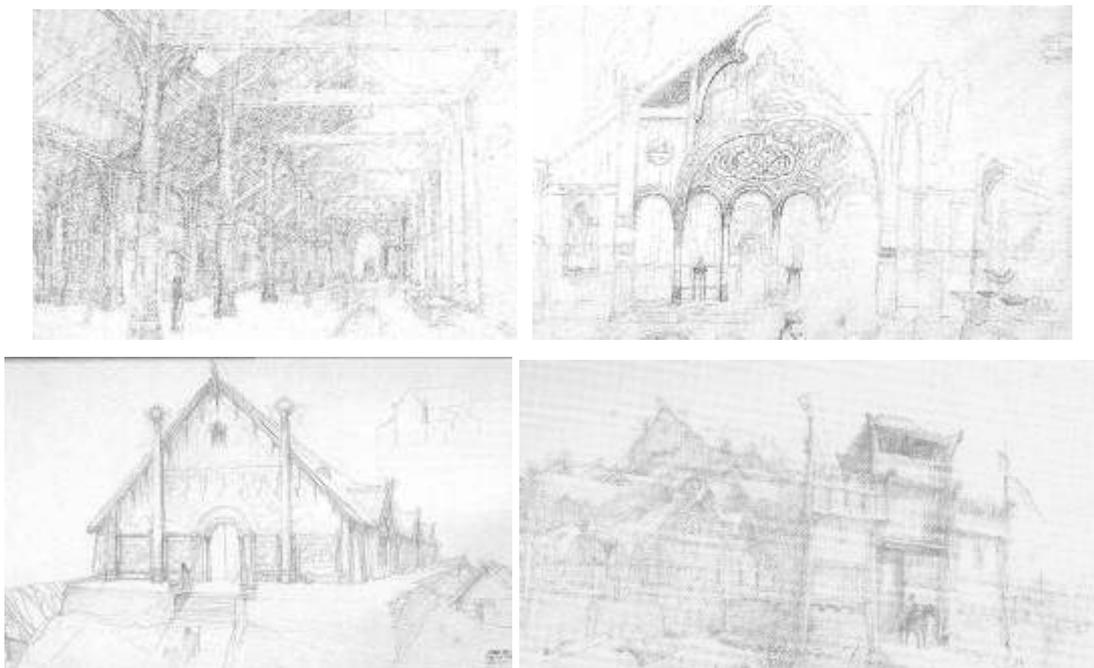


Figure 151. Lee, schizzi per interni ed esterni del Palazzo d'Oro.

Alan Lee e Helen Stevens, l'assistente per la grafica, alla quale era stato assegnato tale lavoro, hanno calcolato la resistenza al carico della struttura lignea e si sono serviti di tali informazioni per il modello in scala ridotta; occorre, infatti, capire il peso della tensione che le colonne riccamente scolpite e decorate avrebbero dovuto sostenere. Era essenziale che, sia esternamente che internamente, il Palazzo d'Oro avesse, per quanto fosse un edificio immaginario e completamente di fantasia, la stessa realtà di un palazzo autentico.



Prendendo ispirazione da un riferimento che c'è nel libro, al massiccio portone a doppia sbarra che dà accesso al salone, Lee inventò un complesso sistema di chiusura con due travi scorrevoli che potessero anche girare su un perno e quindi, alternativamente, essere

abbassate e saldamente incastrate al loro posto. Per quanto nel film non siano mai state usate, furono ugualmente progettate e costruite in modo da funzionare perfettamente.



Con tutta la sua magnificenza questo palazzo è molto vecchio, era importante, di conseguenza, creare una sensazione di antichità: gli arazzi che illustravano scene mitologiche e della storia di Rohan vennero accuratamente resi logori e smunti in modo che i colori, un tempo vibranti, assumessero l'aspetto sbiadito di un tessuto offuscato dal tempo e dalla polvere. Malgrado tutta la sua antichità, questo luogo ha una raffinatezza che qualcuno potrebbe trovare sorprendente. Dice Alan Lee:

C'è tra noi la tendenza, proprio perché non sono molte le prove che ne abbiamo, a tornare con il pensiero al Medioevo e di considerare il modo di vivere della gente di quell'epoca come qualcosa di torbido e opaco, partendo dal presupposto che facessero una vita rude e priva di eleganza. Ma proviamo a considerare gli oggetti artistici che ne rimangono, gioielli, metalli lavorati, armi, sono talmente squisiti di fattura che diventa del tutto irragionevole, e nel modo più assoluto, volerci persuadere che quelle popolazioni avessero oggetti talmente belli e, nello stesso tempo, vivessero in luoghi disadorni e primitivi, mancanti di altrettanta eleganza. Ecco qual è la mia giustificazione per aver proposto un edificio di tanta magnificenza come quella del Palazzo d'Oro del re Thèoden.<sup>173</sup>



<sup>173</sup> B. Sibley, *Il Signore degli Anelli. La trilogia cinematografica*. Milano, Bompiani, 2002, p.41.

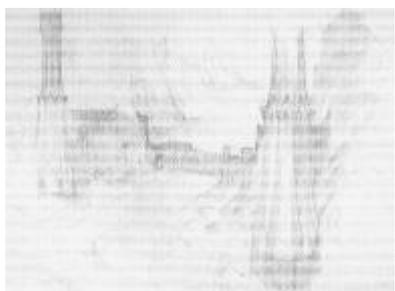
#### 3.2.2.4. Il Cannello Nero.

Il Cannello Nero è descritto da Tolkien con una certa precisione: le torri che lo fiancheggiano, il muro che unisce le due rive dell'Isenmouth e il triplice bastone. È necessario che si respiri un'aria di morte e che il territorio di Mordor stesso succhi la vita dall'atmosfera: doveva rappresentare l'ultimo posto della Terra di Mezzo dove uno avrebbe voluto trovarsi. Questa atmosfera e questo senso di oppressione era volutamente creato affinché aleggiasse anche al di là del Cannello vero e proprio per due motivi: in primo luogo per mettere in risalto la sagoma del Cannello e giocare sui dettagli, e poi per dare un'idea del campo degli orchi che si trovava poco dietro. Fino all'ultima parte del terzo film, questo è il momento in cui si vedono più da vicino Mordor e il Monte Fato; quindi, è molto importante dare al pubblico una sensazione di grande paura. Si è in pieno giorno, non in sequenza notturna, ma pare notte.



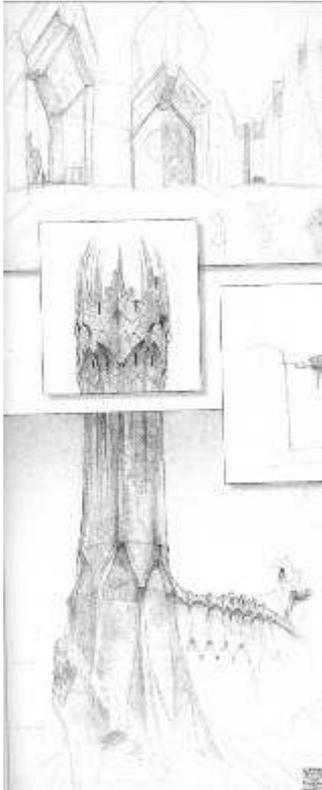
**Figura 152.** Howe, schizzi per il Cannello Nero.

John Howe aveva disegnato porte più convenzionali, sotto archi che avevano architetture di Nùmenòr, ma Jackson voleva qualche cosa sotto cui potesse far marciare il suo esercito di migliaia di uomini senza cambiare la formazione. Quindi, il cancello doveva avere una larghezza di poco meno di 80 metri. È stato necessario aggiungere delle ruote, più un sistema di due archi nelle mura interne, con giganteschi trolls



incatenati ad enormi travi che facessero leva nel modo necessario per aprirlo. L'architettura di Nùmenòr è certamente pretenziosa, ma con linee agili, ereditate da un passato di navigatori, che rendono meno monotono il carattere massiccio dell'edificio; essa è caratterizzata da uno stile ben definito che costituisce la base di molta

parte delle grandi costruzioni nella Terra di Mezzo.



Il Cancello Nero venne costruito secondo lo stile di Nùmenòr, poi riaggiustato da Sauron. Tutti i tentativi di quest'ultimo dal punto di vista architettonico finirono per rendere sinistro quel luogo, di conseguenza è stato necessario introdurre, per Howe, elementi del neogotico. L'amore per le grandi altezze, guglie puntute e sottili come aghi e, soprattutto, sempre gli stessi motivi che si ripetono all'infinito. Il metallo è molto usato in questa architettura, bullonato a basi di pietra; è un tentativo di catturare, con metodi industriali, quanto c'è di attraente nell'umana maestria. E, soprattutto, è sproporzionata, troppo alta, con spigoli troppo acuti. Disumana.



La scelta della gamma di colori da impiegare è stata la cosa più delicata: le luci dovevano essere abbastanza intense da permettere di vedere i personaggi ma, nello stesso tempo, abbastanza smorzata per rendere tangibile l'oppressione dell'ambiente.



### 3.2.2.5. Il Fosso di Helm.

Alan Lee ha cominciato a lavorare ad uno schizzo per il Fosso di Helm fin dal primo momento in cui arrivò in Nuova Zelanda, nel Gennaio 1998. Jackson sapeva che questa scena avrebbe assunto una grande importanza nel film, e voleva essere in grado di dare inizio a un progetto valido per la battaglia e tutte le relative scene collegate ad essa. Ogni giorno veniva fatto un piccolo passo verso la conclusione del disegno; entro un paio di settimane, grazie alla collaborazione di Taylor e Major, si riuscì ad avere una chiara idea dello schema generale e a dare inizio al lavoro sulla maquette per il modellino in scala ridotta. La vallata è stata realizzata in argilla dopodichè l'intero modellino ha subito una scansione al fine di ottenere una fedele riproduzione a tre dimensioni.

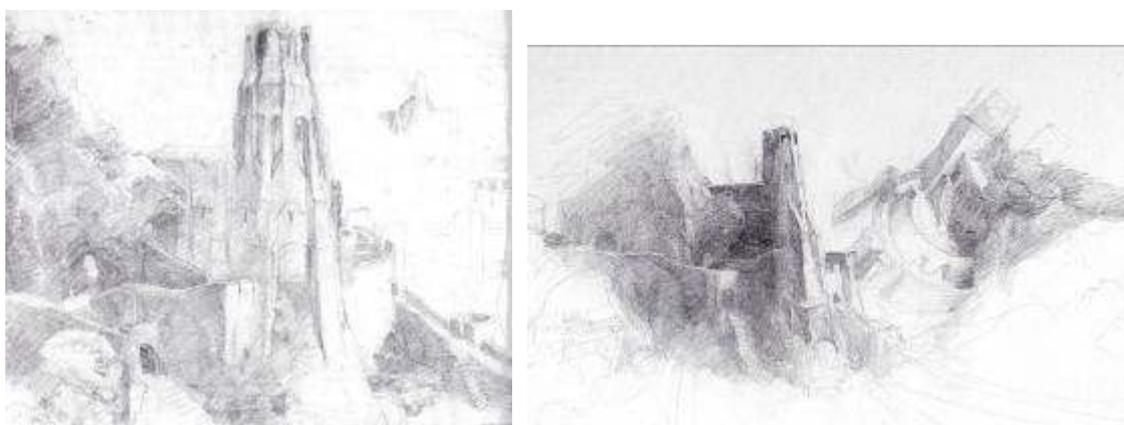


Figura 153. Lee, schizzi per il Fosso di Helm.



Gli studi di colore che seguono sono stati realizzati per creare lo stato d'animo e l'atmosfera. La panoramica mostra i difensori, molto inferiori di numero, che attendono l'arrivo dell'esercito Uruk-hai; le loro torce appena visibili in mezzo all'oscurità e al fumo. Si percepisce perfettamente l'idea della notte, delle picche contro il cielo notturno, degli stendardi e del fuoco nell'oscurità.



**Figure 154. Bennet, studi di colore per il Fosso di Helm.**

Quasi non si riescono a distinguere le prove di colore dalle scene tratte dal film.



Il Fosso di Helm offre un rifugio molto prezioso e sicuro: la caverne Scintillanti, dove i fuggiaschi possono nascondersi. Howe sostiene che disegnare caverne sia frustrante essendo esse un catalogo di meraviglie, ma non molto stimolanti da concettualizzare. L'immagine digitale delle caverne ha costituito una vera e propria sfida dal punto di vista sia tecnico che artistico: è stato molto difficile trovare un buon materiale di riferimento fotografico per il paesaggio sotterraneo, quindi, il risultato complessivo è stato interamente dipinto a mano.



**Figura 155. Howe, schizzo per le Miniere Scintillanti.**

**Figura 156. Pittura a matte digitalizzata.**

### 3.2.2.6. Bozzetti dei costumi: la parola alla costumista Ngila Dickson.

Per contrapporre Gandalf il Bianco alla sua precedente incarnazione grigia, ho usato meno strati e tessuti molto più leggeri e delicati per l'abito e la tunica trapuntati. Anche le linee sono molto più nitide e definite, per mostrare che è un'incarnazione nuova di zecca.<sup>174</sup>

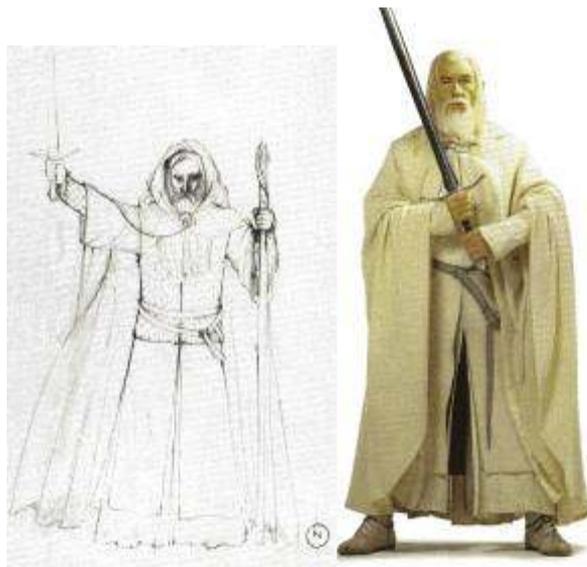


Figura 157. Bozzetto costume Gandalf.

Quando vediamo Thèoden per la prima volta è un vecchio raggrinzito, assolutamente incapace di prendere qualsiasi decisione. Volevo dargli l'aspetto di uno che gira sempre in accappatoio. Perciò lo abbiamo pensato in una veste a tre strati, dai colori sbiaditi, così che il marrone diventa color fango, l'oro diventa un giallo slavato, e le raffinate decorazioni sono così consunte da conservare solo un vago ricordo del loro antico splendore. Sopra abbiamo messo un soprabito con il collo di una pelliccia che sembra topo. Dopo che Gandalf lo ha liberato dall'incantesimo di Saruman, Thèoden, rinato, compare vestito di una tunica corta, più pratica, e di una cappa colorate e riccamente decorate, che meglio si addicono al re guerriero che è diventato.<sup>175</sup>



Figura 158. Bozzetti costumi Thèoden.

<sup>174</sup> G.Russell, *Il Signore degli Anelli. L'Arte de Le due Torri*. Milano, Bompiani, 2003, p.36.

<sup>175</sup> *Ivi*, p.62.

Per il personaggio di Eowyn mi sono basata sul testo di Tolkien, che la descrive come “bella e fredda”. Il risultato è stato la semplice veste bianca che ella indossa quando entra in scena per la prima volta. A partire da qui, siamo poi arrivati a conferire a questa ragazzina con atteggiamenti da maschiaccio tutto il peso della sua regalità al funerale del cugino Théodred, vestendola di numerosi strati di un vestito ricco, reale; con l’aggiunta di veli, dei gioielli e della corona, tutto l’insieme sapeva di anni e di ritualità. Per contrasto con Arwen, ho usato colori caldi e tessuti naturali (cotone, canapa, velluto e broccato), per dare l’impressione di poterla toccare davvero, diversamente dagli elfi che sono più evanescenti. Ho impiegato molto tempo per perfezionare la lunghezza di maniche e scollo, ma ciò ha permesso a Miranda di entrare nel personaggio. Guardandola indossare tutto quel velluto verde, percepivo la sua eccitazione al sentirsi bella e in sintonia con Eowyn.<sup>176</sup>



**Figura 159. Bozzetti costumi Eowyn.**

Per quanto ci sia un legame di famiglia tra Faramir e suo fratello Boromir, questo costume è molto più vicino a quello di Aragorn. Tutti e due sono Raminghi, e quindi entrambi i costumi devono essere resistenti ma leggeri e in colori utili alla mimetizzazione, marroni o verdi. La tunica è imbottita sia per riscaldare che per proteggere ed è decorata con l’Albero di Gondor. I bracciali servono per richiamare Boromir.<sup>177</sup>



**Figura 160. Bozzetto costume Faramir.**

<sup>176</sup> *Ivi*, p.64.

<sup>177</sup> *Ivi*, p.130.

### 3.2.3. Il Signore degli Anelli: il ritorno del Re.



Il ritorno del Re è uno spettacolo intrinsecamente tetro, in cui i protagonisti della storia, che il pubblico ormai conosce bene, giungono all'incontro finale, inevitabile con la catastrofe e le selvagge orde del male e vi è un'escalation di violenza e di ostacoli che si frappongono alla meta del viaggio.

Nel terzo atto della trilogia c'è poco spazio per l'humour, ma non vengono meno le dimostrazioni di affetto, di eroismo e di tenacia, evidentemente anticipate dal titolo che prevede inevitabilmente un cammino catartico fino alla celebrazione del ritorno del Re, del trionfo del bene sul male. Chi è in grado di guardare l'intera trilogia in un'unica soluzione (nove ore di spettacolo o dodici per chi lo guarda in DVD versione estesa) avrà modo di apprezzare tutta la magnificenza, intensità e forza emotiva dell'eroica e ineguagliabile impresa di Jackson. Persino la rivista satirica statunitense *The Onion* ha scritto: "Il clamore delle spade, il sibilo delle frecce che tagliano il cielo tengono lo spettatore col fiato sospeso, ma anche sotto queste scene di battaglia scorre sempre quella malinconia tipica dell'universo tolkieniano, in cui ogni vittoria prelude al passaggio ad un'era più cupa."<sup>178</sup>

Questo commento era relativo a *Le Due Torri*, ma potrebbe applicarsi a tutta la trilogia, dato che, come scrive il giornalista nella conclusione del suo articolo, si tratta di un racconto ambientato in un favoloso passato immaginario che, però, ha una forte risonanza nel presente.

L'ultimo capitolo della trilogia riprende la narrazione dopo la sconfitta di Isengard, dove le armate di Saruman vengono circondate e annientate, contemporaneamente l'Occhio di Sauron si volge verso Gondor. Mentre le truppe dell'Oscuro Signore avanzano, Aragorn deve trovare il modo di riunire sotto un'unica bandiera le genti di Rohan e di Minas Tirith, ultimo baluardo della Terra di Mezzo, e di riconquistare il trono dalle mani dell'amareggiato signore di Gondor, Denethor, e condurre i popoli liberi della Terra di Mezzo verso una nuova alleanza. Nel frattempo Frodo e Sam, nell'affannosa ricerca del cammino più breve per raggiungere il Monte Fato, cadono nel

---

<sup>178</sup> Paul Simpson, *Guida completa al Signore degli Anelli*. Milano, Vallardi Editore, 2005, p.112.

tranello teso da Gollum che li spinge nella tana del mostruoso ragno Shelob; il morso del gigantesco aracnide paralizza Frodo e obbliga Sam ad una scelta difficilissima: assumere su di sé l'onere dell'Anello. Ma Gollum ha ancora una parte da recitare nella storia. E la vittoria finale è ottenuta a caro prezzo: la Terza Era della Terra di Mezzo si conclude con dolorosi addii.

### **3.2.3.1. Minas Tirith.**

Nel libro ci sono bellissime descrizioni dell'antica città fortezza dei Re di Gondor, di conseguenza, creare un'immagine altrettanto forte ed evocativa per il film rappresentò una sfida stimolante e un motivo di grande preoccupazione. I bozzetti di Alan Lee ispirarono l'aspetto della cittadella; egli, oltre alle sue illustrazioni, lavorava anche a una maquette in plastilina affinché Jackson potesse vedere e commentare l'evoluzione dell'intero modello. Successivamente, si incominciò a lavorare ad una maquette più grande; poiché questo enorme modellino richiedeva molte costruzioni venne deciso di prefabbricare un gran numero di elementi architettonici, colonne, archi, finestre e muri, perché venissero poi messi a disposizione dei modellisti per la realizzazione dei diversi edifici che, pur servendo a differenti scopi, avrebbero mantenuto uno stile coerente.

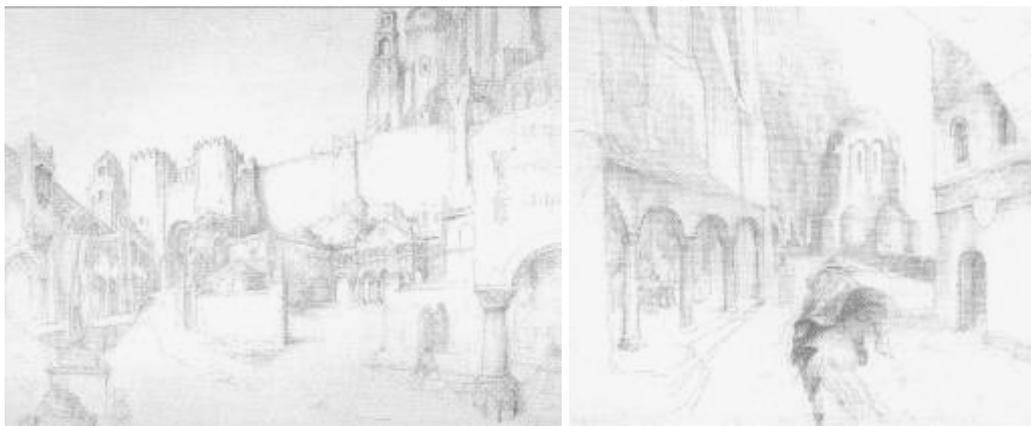
Tutte le costruzioni principali, i cancelli, la cittadella, la Casa di Guarigione e qualsiasi cosa si dovesse produrre per creare il set del film, furono progettate accuratamente e alcune di queste vennero realizzate in scala più grande in modo che potessero far fronte a un esame ancora più scrupoloso; tuttavia la miniatura dell'intera città, costruita in scala 1/72, fu rifinita in modo così perfetto che la macchina da presa riusciva a riprenderla molto più da vicino di quanto ci si potesse immaginare.



**Figure 161. Lee, schizzi per panoramiche Minas Tirith.**

I disegni superiori danno una visione d'insieme sulla città e sulle zone circostanti.

Nel Signore degli Anelli, Tolkien, con le sue descrizioni ha stabilito alcuni elementi di base, che nella nostra versione non intendevamo alterare. Avevo già disegnato prima la città, ma non in dettaglio, e c'erano moltissime cose che andavano aggiunte per renderla credibile come capitale di un antico regno. Ho cominciato studiando la struttura e le dimensioni indicate da Tolkien e ho fatto una piccola maquette per Peter, in modo che potesse vederne la forma nel suo insieme. Una volta soddisfatti di questa fase, ho cominciato ad esplorare la città più nel dettaglio.<sup>179</sup>

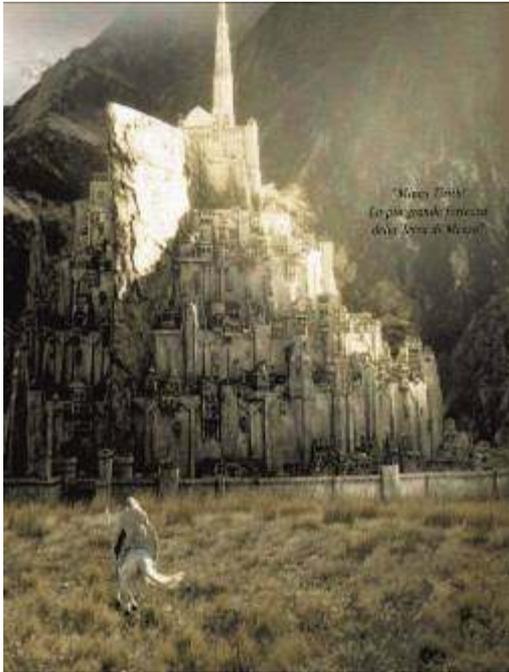


**Figure 162. Lee, schizzi per l'interno della cittadella.**

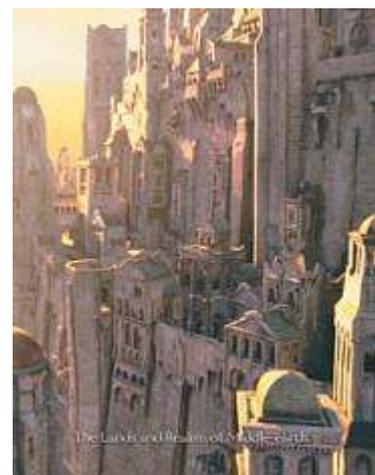
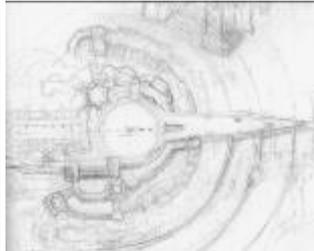
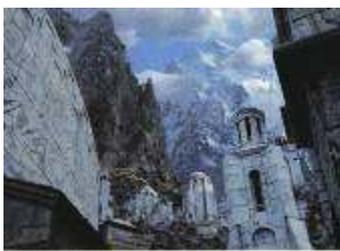
Il modellino della cittadella ha un aspetto decisamente surreale: è un incrocio tra un comune medioevale e la nave spaziale di un film di fantascienza. La cura per il dettaglio è talmente minuziosa che ci si può dimenticare di avere davanti un modellino. Situata su uno sperone di roccia che si protende nel vuoto dal Monte Mindolluin, la Città dei Re è una straordinaria roccaforte, costruita su sette livelli concentrici culminanti con l'Alta Corte e l'imponente Torre di Ecthelion (la Torre Bianca) alta cinquanta tese dalla base fino al pinnacolo. La cura per il dettaglio sul modellino è stupefacente: ognuno di questi livelli è una cerchia di case e costruzioni di ogni genere, molto fitte, con parapetti e cupole; ci sono anche piazze imponenti ed eleganti, con alberi, cespugli e statue di eroi, cortili con pompe e pozzi, intricati labirinti di strade tortuose e case con minuscole corde alle quali è appeso il bucato che si asciuga al vento sul tetto.



<sup>179</sup> Gary Russell, *Il Signore degli Anelli. L'Arte de Il ritorno del Re*. Milano, 2004, Bompiani, p.25.

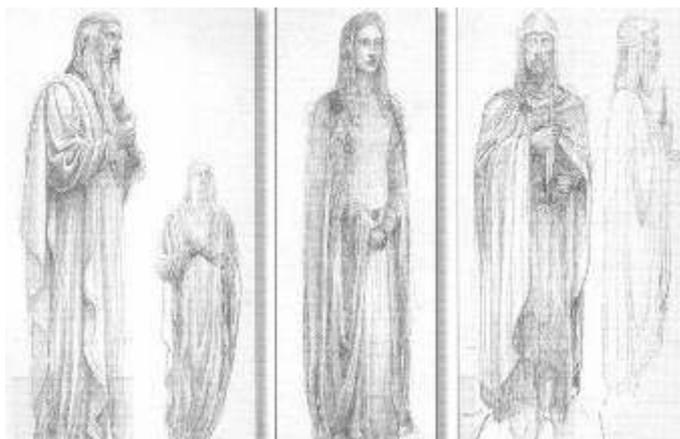


La costruzione del modellino ha richiesto molti mesi di lavoro da parte della squadra specializzata di artigiani di Richard Taylor; guidata, come sempre, da John Baster e Mary Maclachlan. L'importanza della perfezione del set di Minas Tirith era motivata dal fatto che il regista avrebbe girato numerose scene molto importanti in quella location, sfruttando al massimo la ricostruzione. Quindi, la struttura è stata costruita in scala 1/72, mentre alcune sezioni sono state realizzate in scala 1/14 per i primi piani, in particolare la Corte dei Re e le zone circostanti, che sono tra i modellini più convincenti e meglio riusciti di tutta la trilogia.



Minas Tirith è stata adornata da molte sculture in pietra, fontane e cortili che hanno rifinito e arricchito il set, prestando particolare attenzione alle statue che dovevano comparire in diverse strade, e alle effigi dei Re di Gondor su ciascun lato del salone di Denethor. Il gruppo di scultori: Brigitte Wuest, Heather Kilgour, natalie Staniforth, Kirk

Nicholls, Paul Dean, Gary Hunt, Nathan Hall e Virginia Lee, insieme all'instancabile e creativo gruppo di Sam Genet e di Ra Vincent, portarono a termine una mole di lavoro in modo straordinario.

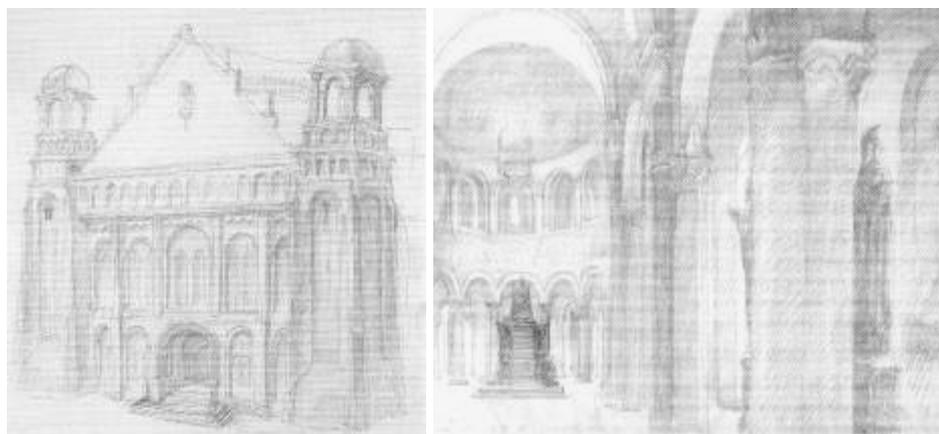


Lee ha realizzato molti disegni per le statue a Minas Tirith, provando ad inserire delle differenze stilistiche tra quelle che si vedono a Gran Burrone e quelle in questo ambiente più classico. Le prime due sono per un gruppo di figure nel cortile

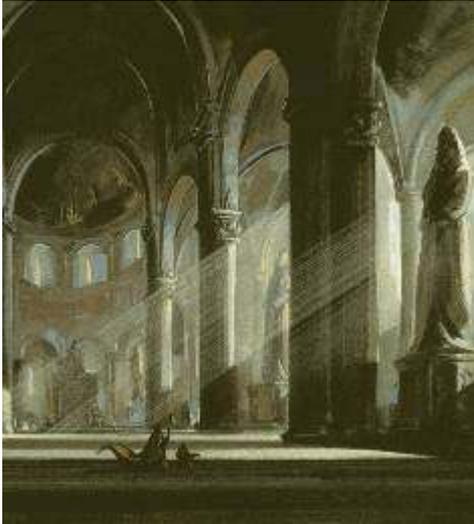
**Figura 163. Lee, schizzi per le statue di Minas Tirith.**

principale dietro al cancello di Minas Tirith; dovrebbero essere gli ascendenti della casa reale gondoriana. L'altra rappresenta Isildur con Narsil, la sua spada spezzata.

Un altro importante set riguardante questa città è quello che riproduce la Corte dei Re: le illustrazioni che seguono rappresentano le porte che si aprono sulla sala di Denethor, e il suo interno. L'ambiente è caratterizzato da archi a tutto sesto, pilastri monumentali, alcune statue che punteggiano i corridoi e l'enorme corona che pende dal soffitto sopra il trono vuoto. Questo set è stato tra gli ultimi costruiti durante la fase di riprese, in uno dei periodi di lavoro più frenetici per il Settore artistico; lo staff ha impiegato molto tempo su questo set, perché, per alcuni dei protagonisti della storia, era la destinazione finale, e doveva essere una casa degna per Aragorn e Arwen, ma anche un luogo dall'atmosfera adatta a presentare Denethor per la prima volta.



**Figura 164. Lee, schizzi per la Corte dei Re.**



Questa immagine riproduce lo studio dell'interno della Corte dei Re, con Gandalf e Pipino in primo piano. Emerge lo studio dell'architettura e delle possibili profondità di campo, infatti, le figure, molto piccole, sono state messe in primo piano per accentuare l'altezza delle colonne. Il disegno doveva servire per scegliere la gamma di colori, e vedere quanto dovessero essere spenti: l'ambiente doveva essere, inizialmente, molto scuro e piuttosto lugubre e triste.



### **3.2.3.2. Dunclivo e i Sentieri dei morti.**

Il percorso che dal Pianoro di Dunclivo porta ai Sentieri dei morti passa per una gola e Peter Jackson aveva girato qualche ripresa per la location ai Pinnacles, un'area spettacolare di pinnacoli di roccia erosi in forme strane. Si è, quindi, tentato di cogliere qualche elemento di quel luogo nel set che si è costruito. Il regista voleva degli alberi spettrali e deformi e la Weta è stata ben contenta di soddisfarlo.

Le immagini di seguito mostrano il passaggio dallo schizzo allo studio di colore, per finire con la scena tratta dal film.



**Figure 165. Lee, schizzi per il Sentiero dei morti.**

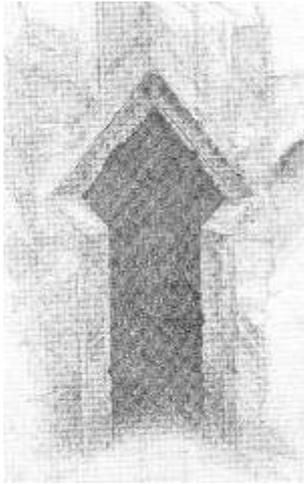


Il Sentiero dei morti doveva essere un posto spettrale, di conseguenza, con discrezione, si sono inseriti dei teschi nella parete rocciosa, il cui fronte è un ampliamento di un set dal vivo.



All' interno della montagna, il Sentiero dei morti non è solo una galleria buia, ma vi compaiono elementi architettonici; ci si rende conto di essere in una catacomba, con i resti di antichi cadaveri che giacciono con i loro corredi in nicchie a forma di loculo nelle pareti. L'ingresso mostra mucchi di teschi accumulati tra i lastroni di roccia, e presenta una particolarità: Alan Lee voleva una qualche iscrizione sull'architrave, in parte perché non sapeva che lingua usare, in parte perché gli piaceva l'idea che ci

fossero dei periodi nella storia della Terra di Mezzo ancora inesplorati. L'artista ha, quindi, elaborato qualche pittogramma dall'aspetto vagamente preistorico e premonitore rimandante a una cultura sciamanica.



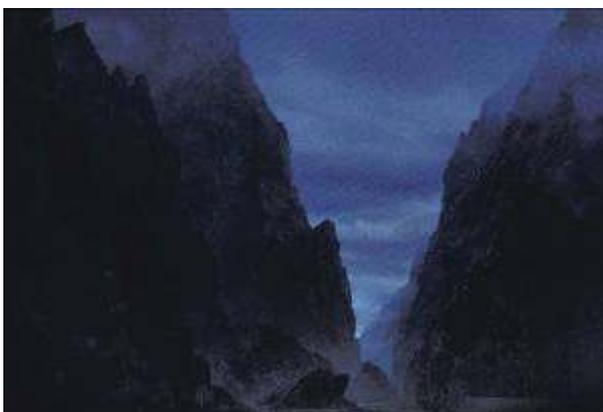
Il Sentiero dei Morti è un ambiente che, nell'entrarvi e nel guardarsi intorno, lascia intravedere solo un'ampia area simile ad una caverna. Ma poi, all'apparire dell'esercito dei morti, è rivelata anche la loro città: ciò che prima era roccia si dissolve per un attimo prima di ricomparire nella forma di antiche, imponenti, austere, belle strutture che emergono dalla foschia.

L'arrivo dell'esercito dei Morti è stato volutamente reso spettacolare: un enorme anfiteatro con una colonna nel mezzo, i morti emergono dai corridoi e si librano lentamente lungo i sentieri fino alla caverna. L'effetto che si voleva creare era assoluto disorientamento.



### 3.2.3.3. Minas Morgul e Cirith Ungol.

Minas Morgul, la rovinata e contaminata città gemella di Minas Tirith, illuminata dall'inquietante bagliore dei cadaveri e infestata dal fetore di vapori nauseabondi, è uno dei grandi castelli abitati dai fantasmi della letteratura mondiale: una creazione affascinante ed orribile. Tutte le fortificazioni intorno a Mordor furono costruite dagli Uomini di Numenor per contenere Sauron, ma quando il suo potere venne ripristinato furono prese e occupate dai suoi eserciti e ristrutturate per adattare alle tattiche di combattimento degli orchi che vi aggiunsero la diroccata muratura in pietra coronata di chiodi di ferro arrugginito e rozzi tuguri costruiti nei cortili.



L'immagine sulla sinistra mostra l'atmosfera nella quale Minas Morgul è immersa. Tenebre e gelo. L'arte di John Howe è stata fondamentale per la progettazione di questa location, egli, infatti, ha saputo perfettamente rendere l'idea di un luogo trasudante cattiveria e terrore.

I bozzetti che seguono mostrano la Torre della Luna con in cima la voliera delle Bestie Crudeli, cavalcature dei Cavalieri Neri.



Si è deciso che Minas Morgul dovesse avere un luccichio verdastro, ma questo doveva comportare una fonte dalla quale il colore si sprigionasse, così si è giunti alla conclusione che la tonalità si insinuasse attraverso le mura, colando dalle rocce nelle palude infettandola.

Dice John Howe:



Questa è una versione precoce del cancello principale di Minas Morgul. Visto che un tempo era la città gemella di Minas Tirith, ci sono ancora tracce dello stesso stile architettonico, ma tutto è stato ristrutturato dai suoi più recenti abitanti.

Un bozzetto di una delle due statue di Morgul. Mi piaceva l'idea che queste statue, pensate per mettere paura e tenere alla larga i nemici, rappresentassero la più spaventosa creatura di tutta la Terra di Mezzo, e quindi ho pensato ad un Balrog stilizzato.<sup>180</sup>



I bastioni triangolari di Minas Ithil erano stati costruiti per richiamare la forma di Minas Tirith. Tutte le migliorie apportate dal luogotenente di Sauron, il Negromante Re, sono in metallo, e ora, arrugginite, lasciano macchie sulla pietra bianca.

---

<sup>180</sup> *Ivi*, p.72.

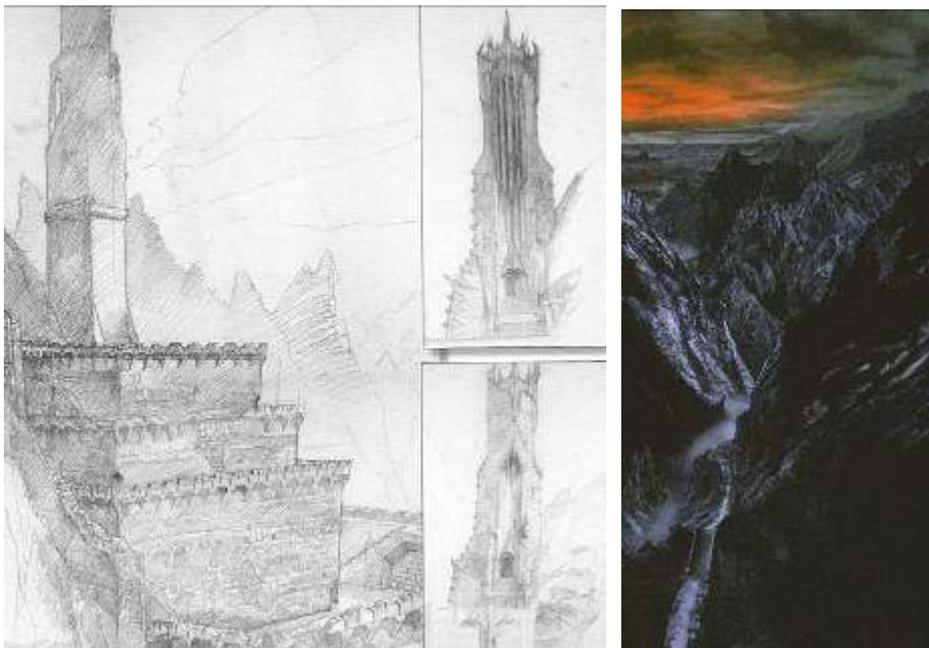


Originariamente, Cirith Ungol venne costruita per tenere Sauron entro i confini di Mordor, aveva solide fondamenta numenoreane. L'Oscurato Sire l'ha trasformata in un avamposto poco presidiato, quasi dimenticato. Essa non è una fortezza tradizionale, con le sue terrazze pensili, i cortili e gli angoli tutti

spostati. John Howe, nella figura sopra, l'ha immaginata sperduta in un mare di tormentate vette e precipizi.

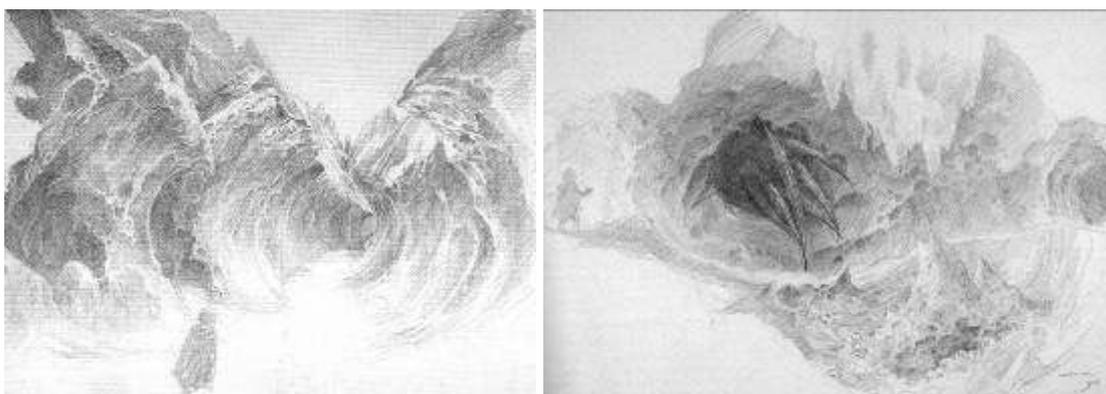
Sembra che ogni cosa, a Mordor, dia un senso strisciante di disorientamento. Le rocce e le montagne sono davvero troppo squadrate e a strapiombo per essere possibili nel nostro mondo. L'intero ambiente è sbilanciato, pronto ad andare in rovina alla disfatta di Sauron.

All'inizio si era pensato ad una soluzione un po' banale per Cirith Ungol, dopo una accurata discussione, si è giunti ad una profonda rivisitazione della fortezza, sistemandola su uno spuntone di roccia e ponendo ogni livello obliquamente rispetto a quello sopra e a quello sotto.



**Figura 166. Howe, schizzo per Cirith Ungol**

Nei pressi della fortezza di Cirith Ungol si annida un tremendo essere: Shelob, il gigantesco aracnide che ama divorare vive le sue vittime. L'ambiente è caratterizzato da numerosissimi buchi che sono stati provocati dal veleno corrosivo del ragno, l'intero ambiente è smangiato dalla malignità corrosiva di Shelob e non offre vie di scampo: impossibile scolarlo, impossibile fuggire.



**Figure 167. Howe, schizzi per la tana di Shelob.**



**Figura 168. Maquette e progetto per Shelob.**

La maquette sovrastante è quella che ha maggiormente riscosso successo ; ha un diametro di 45 cm. Alcuni elementi in essa funzionano molto bene: per esempio l'enorme peso del suo addome, è sformato e rugoso e si vede che poggia sulla zampa posteriore, tanto è grosso. Il design del muso si è evoluto perché a Jackson venivano in mente idee sempre nuove, ma il colore e la struttura sono rimasti invariati. Era importante che Shelob, a differenza dei ragni comuni, avesse un minimo di personalità e l'abilità di muoversi e guardare il proprio bersaglio.

Il muso è ovviamente la parte più importante dell'aspetto di Shelob, perché sono gli occhi che catturano l'attenzione e danno ragione della personalità del mostro. Quindi sono state realizzate varianti degli occhi e della lunghezza delle zanne.

#### 3.2.3.4. Mordor.

Gli ambienti caldi, accoglienti e tranquilli della Contea, gli ermetici e bellissimi reami degli elfi e la maestosità della terra di Gondor si contrappongono alla distruzione e alla morte che domina nella terra di Mordor.

Per la creazione di questo luogo dimenticato da tutti, ma da tutti temuto, si è fatto riferimento esclusivamente agli schizzi di John Howe che, come già detto, è riuscito a cogliere nel dettaglio le caratteristiche di questa malsana regione.



Monte Fato e Barad-dur rappresentano i cardini di Mordor; la prima, è la Torre Nera e, come sostiene Howe stesso, è al di là del concetto di architettura, simboleggia l'involucro di Sauron nella Terra di Mezzo e, in quanto tale, risponde a leggi che vanno al di là dello strettamente architettonico. E' una vera e propria estensione della sua anima. Se la sua mente potesse prendere forma, sarebbe una torre spaventosamente alta proprio come Barad-dur.



La costruzione di Barad-dur è stata particolarmente impegnativa. E' cominciata molto presto, nel 1999, con il disegno di John Howe ed è stata costruita come una maquette alta un paio di metri. Dice Howe:

Ancora, su richiesta di Peter Jackson, sono partito da una delle mie immagini, ma ogni volta che ricominciavo a lavorarci sopra, scoprivo che stavo diventando sempre più bizzarro, che andavo più a fondo, mi lanciavo più in alto.<sup>181</sup>

In effetti, per la prima volta in tutti gli anni in cui ha illustrato e dipinto luoghi della Terra di Mezzo, John Howe è arrivato fino in cima al più alto pinnacolo di Barad-dur.

In passato, avevo sempre evitato di disegnare la sommità dalla quale l'occhio di Sauron scruta ogni luogo, per tutta Mordor, in cerca dell'Anello. Non sapevo come illustrarla, adesso sono stato costretto ad andare fino in fondo, cioè a salire fino a un'altezza di più o meno mille metri, per scoprire esattamente che aspetto avesse, per poi disegnarla!<sup>182</sup>

Il secondo cardine di Mordor è Monte Fato. Esso è un luogo importantissimo per la conclusione della trilogia e, per questo motivo, è stato disegnato più e più volte; era fondamentale ottenere il giusto grado di drammaticità e, mai come in questo caso, il lavoro di collaborazione tra la Weta Workshop e la Weta Digital ha dato i suoi frutti. Tutto ha avuto inizio dai bozzetti di Lee e Howe, come per tutto il resto, successivamente il reparto di modellisti ha costruito la moquette della piana di Gorgoroth e il Monte Fato; il complesso ha preso vita solo dopo la lavorazione digitale che ha permesso di aggiungere un senso di instabilità all'ambiente.



**Figure 169. Lee, schizzo e studio di colore per Monte Fato.**  
**Figure 170. Rappresentazione di Monte Fato nella trilogia.**



<sup>181</sup> B.Sibley, *Il Signore degli Anelli. La trilogia cinematografica*, Milano, Bompiani, 2002, p.54.

<sup>182</sup> *Ivi*, p.55.

### 3.2.3.5. I Rifugi Oscuri.

Questa location aveva il compito di concludere la meravigliosa avventura cinematografica de *Il Signore degli Anelli*. Per la sua realizzazione si è presa ispirazione solo ed esclusivamente dai bozzetti di Alan Lee, che meglio rappresentavano le trasparenze e le delicate velature tipicamente elfiche. Le figure di seguito mostrano degli schizzi precoci di questa ambientazione, essi sono stati mostrati agli attori come indicazione su ciò che avrebbero avuto intorno quando, a scena ultimata, fosse stato rimosso il blue-screen.

C'è qualcosa nel paesaggio che riguarda i fiordi, ma l'architettura e la soffusa luce morbida creano una dolce atmosfera mediterranea; lo stesso Lee afferma di essersi ispirato a dipinti di Turner e Lorrain per l'ambiente sereno e struggente di queste scene nonché come anticipazione ideale di un futuro viaggio da sogno.



Figure 171. Lee, schizzi per i Rifugi Oscuri.



Il carattere epico delle imprese dei membri della Compagnia e l'ampiezza dello schermo richiedevano qualcosa di più grandioso che un semplice giardino e una roccia.

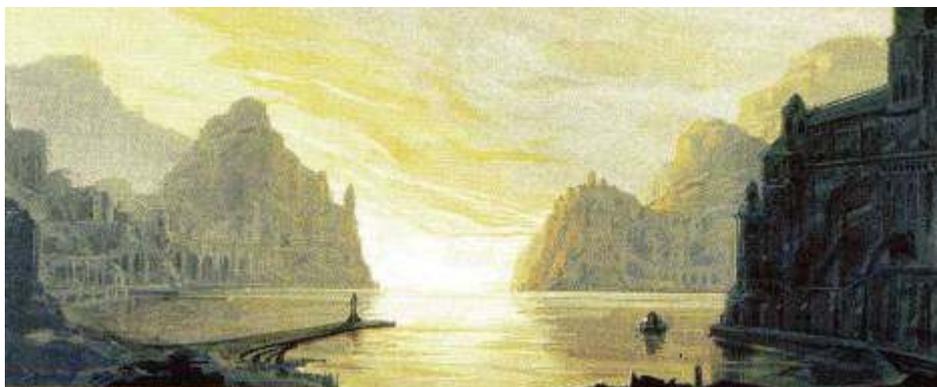


L'ultima ripresa della sequenza mostra gli hobbit rimasti che guardano la nave in lontananza. Questa panoramica è risultata essere più complessa del previsto anche grazie all'elevato numero degli elementi che sono stati

composti insieme: due modellini costruiti in scale differenti, un modello di nave, per l'azione dal vivo, vera e digitale, e fotografie e disegni di scena.



Il disegno a lato è un tentativo da parte di Bennet di cogliere la magistrale qualità della luce ispirandosi a Turner. Il dipinto sotto è un'avanzata versione dell'ambiente con il sole al tramonto che illumina da ovest.



### 3.2.3.6. Bozzetti dei costumi: la parola alla costumista Ngila Dickson.

Mi chiedono sempre quali siano i miei costumi preferiti e la mia risposta è sempre nessuno, ma questo costituisce uno delle poche eccezioni. Questo vestito esprime, secondo me, il punto di incontro tra la donna e il guerriero, il conflitto che domina il personaggio di Eowyn. Il tessuto del vestito è seta morbidissima, con un girocollo a pieghe rifinito con gran cura del dettaglio. Abbiamo tessuto a mano i lacci che trattengono le maniche, un elemento importante in battaglia perché non vogliamo che Eowyn sia ostacolata dall'ampiezza del tessuto delle maniche. Il ricco camoscio marrone del bustino è imbottito e poi ricamato con delicato motivo d'oro. Ci sono voluti molti tentativi per raggiungere il giusto livello di decorazione, arricchendola senza però che si perdesse la funzionalità dell'indumento nel suo insieme.<sup>183</sup>



Figura 172. Bozzetto costume di battaglia Eowyn.

Ho preso l'oro che è sempre presente negli indumenti regali di Rohan, e l'ho fatto diventare la caratteristica di questo vestito, per esprimere la gioia di quel giorno. Il vestito è in seta, tinto d'oro con una fodera in satin. Abbiamo disegnato un ricamo particolare per l'orlo del mantello, lo scollo e la cintola, basato sul fiore di Rohan e intessuto in tre diversi filati d'oro e con perline rosse qua e là. Abbiamo applicato a mano piccole perle infondo alle maniche, intorno al collo e lungo la cintola. Le fasce intorno alle braccia sono in filato d'oro intrecciato a mano. Eowyn indossa la sua corona e la sua collana, fatte a foggia di fiori e foglie di Rohan.<sup>184</sup>



Figura 173. Bozzetto costume dell'incoronazione Eowyn.

<sup>183</sup> G.Russell, *Il Signore degli Anelli. L'arte de Il ritorno del Re*. Milano, Bompiani, 2004, p.154.

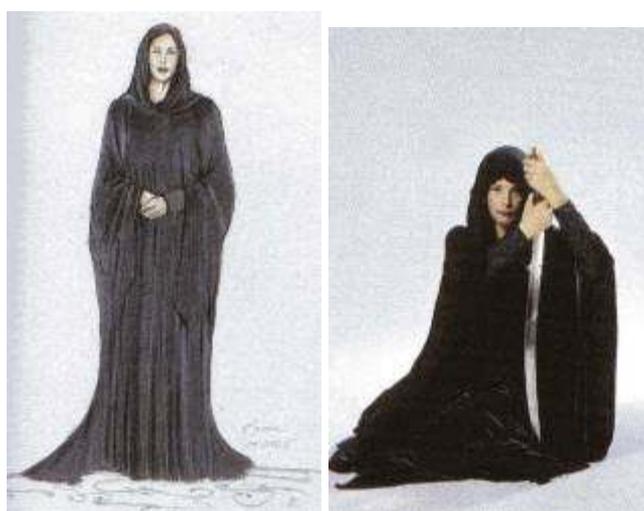
<sup>184</sup> *Ivi*, p.212.

Fran e Peter avevano chiesto che il vestito per l'incoronazione fosse verde, come simbolo di un nuovo inizio. Così, per il laboratorio di tintura, si è aperta una lunga ricerca del verde perfetto, né troppo chiaro né troppo scuro, doveva essere adatto a Liv. Il tessuto è velluto di seta, quello caratteristico di Arwen. La decorazione intorno al collo e sulle maniche è in seta trapuntata di perline, ritinta e trapuntata ancora, per dare maggior ricchezza di dettagli, tutto in argento. Il sottomanica è in mussola, di un delicato color limone. Per qualche motivo, il limone aggiungeva a braccia e mani una qualità eterea che una sfumatura più simile non avrebbe permesso.<sup>185</sup>



**Figura 174. Bozzetto costume incoronazione Arwen.**

Solo Liv poteva indossare un mantello di tanta drammatica semplicità. Abbiamo fatto diversi esperimenti con la forma del cappuccio di questo mantello, perché volevamo uno stile specificamente elfico per Elrond, Arwen e Legolas. Quando Liv si fasciava il capo con il cappuccio, esso diventava una cornice dolce e cangiante, luminosa e quasi biblica. Nella scena in cui lei indossa questo indumento, il pubblico non sa con certezza di chi si tratti, un'ombra scura che si muove lungo le scale per rivelare il proprio volto solo alla fine. Sotto indossa un vestito di seta blu scurissimo con decorazioni dorate in lattice sui polsi.<sup>186</sup>



**Figura 175. Bozzetto mantello elfico Arwen.**

<sup>185</sup> *Ivi*, p.210.

<sup>186</sup> *Ivi*, p.213.

In questa combinazione di rosa scuro e blu notte, il personaggio di Arwen riposa in punto di morte. Abbiamo usato una combinazione di merletti antichi intorno al collo e alle maniche, ritinti e sovrapposti con ulteriori ricami per accrescerne il peso e la delicatezza. Doveva esprimere lo stato di Arwen, prigioniera tra due mondi, la squisita essenza oltremondana degli Elfi e il peso del suo amore per Aragorn e per il genere umano, che la porta quasi al sacrificio di sé.<sup>187</sup>



**Figura 176. Bozzetto veste di Arwen morente.**

Qui cercavamo una nuova forma; un cappuccio stilizzato e un intricato lavoro di cornalina sono le caratteristiche del mantello. E' fatto di seta brunita, tinta in grigio verde argentato. Il vestito ha conosciuto numerose fasi di transizione. Il suo stile originale, come si vedeva nei disegni, doveva mantenere l'idea della foglia, con una tunica sopra un vestito di seta molto fine. A volte, però, il progetto originale non funziona proprio e in questo caso ho deciso di metterlo da parte e sostituirlo con un vestito riccamente trapuntato di perline e circondato da un drappaggio di chiffon intorno al collo. Anche se qui si ha solo un'idea del vestito del film, mi sembrava che identificasse molto bene Galadriel con il suo brillio che spuntava da sotto il mantello.<sup>188</sup>



**Figura 177. Bozzetto mantello e vestito di Galadriel alla partenza.**

<sup>187</sup> Ibidem.

<sup>188</sup> *Ivi*, p.216.

### 3.2.4. Considerazioni dalla produzione.

J.R.R. Tolkien attribuì una grande importanza all'immagine del viaggio che è centrale in molte sue opere. Sebbene egli abbia scoraggiato i tentativi di cercare dei significati nei suoi romanzi, è impossibile non vedere un parallelismo tra “la strada della vita” e la strada attraverso la Terra di Mezzo che ne *Lo Hobbit* conduce Bilbo in posti lontani e avventure pericolose, e ne *Il Signore degli Anelli* porta Frodo ad una cerca rischiosa per distruggere l'Unico Anello.

Anche Richard Taylor vede un'analogia tra il viaggio intrapreso dalla Compagnia e quello fatto dal cast e dalla troupe della trilogia cinematografica:

Fare questo film è stato, per i suoi creatori, come un viaggio. Un enorme parte della nostra vita creativa è stata investita ne *Il Signore degli Anelli*. Ci sono stati gli alti e i bassi che si hanno sempre quando tante persone lavorano allo stesso progetto; gli ostacoli che qualsiasi film deve superare; le molte lunghe ore spese nella realizzazione di questi film e lo sfinimento fisico che tutto ciò comporta. Abbiamo comprato case, ci siamo sposati e sono nati dei bambini e le famiglie sono cresciute: un bel arazzo di vita vissuta che ha fatto da sfondo alla realizzazione de *Il Signore degli Anelli*.<sup>189</sup>

Tania Rodger, socia di Taylor, aggiunge:

Nel realizzare *Il Signore degli Anelli* non c'è solo il viaggio; ci sono anche tappe scoperte e tante opportunità colte, o mancate. Questo riflette il modo in cui ognuno vede il proprio cammino nella vita. Ogni giorno offre nuove sfide e nuove opportunità, e questi film ci hanno offerto, come individui, moltissime sfide da affrontare e opportunità di migliorare noi stessi e le nostre capacità.<sup>190</sup>

A Peter Jackson, ora che il suo lavoro a questi film è concluso da tempo, resta ancora un'ambizione: “ Penso sempre a un giorno che, spero, verrà: quando a qualche festival cinematografico il pubblico guarderà le tre parti del *Signore degli Anelli* di seguito. E' un giorno che aspetto con ansia: quando non saranno più tre film distinti, ma ridiventeranno un'unica grande storia.”<sup>191</sup>

---

<sup>189</sup> B. Sibley, *Il Signore degli Anelli. Guida ufficiale al film*. Milano, Bompiani, 2001, p.115.

<sup>190</sup> *Ibidem*.

<sup>191</sup> *Ibidem*.

## Appendici

I paragrafi che seguono hanno il compito di “riempire alcune lacune nella narrazione”<sup>192</sup>; queste le parole utilizzate da Tolkien come spiegazione alle oltre 100 pagine relative alle sue appendici ne *Il Signore degli Anelli*.

Le mie, ben più modeste, svolgono, semplicemente, la funzione di arricchire la visione della Terra di Mezzo oppure di mostrare come ha preso vita uno dei personaggi più interessanti e importanti della storia, senza trascurare il prezioso aiuto offertomi da alcuni illustratori stranieri che hanno prontamente risposto alle mie mail.

### Appendice A

#### **Karen Fonstad: cartografa della Terra di Mezzo.**

La prima appendice è un omaggio ad un dettagliato e minuzioso, oserei dire certosino, lavoro svolto da Karen Fonstad, celebre cartografa, laureata in geografia all'Università di Oklahoma. L'autrice è un'esperta di mondi fantastici e artista di vari atlanti che li illustrano.

La complessità delle vicende, le diversità dei paesaggi e la proliferazione di luoghi hanno spinto la Fonstad a delineare con penna e inchiostro questi ambienti.

Desideravo una gigantesca carta con l'indice, che mostrasse tutti i luoghi e i percorsi. Le riletture, così numerose che ho smesso di contarle, non fecero che rinforzare questo bisogno. Alla fine, affrontai il progetto. Senza un programma particolare se non il mio, il lavoro precedeva lentamente. La pubblicazione del *Silmarillion* riempì così tante lacune e aggiunse tante nuove complessità che alla fine mi resi conto che nessuna carta sarebbe mai stata sufficiente; da tale presa di coscienza nacque questo atlante.<sup>193</sup>

Nel saggio sulle fiabe Tolkien spiega che per rendere credibile una terra immaginaria e la storia che vi si svolge, questo nuovo universo debba avere qualcosa della realtà, perché più il Mondo Secondario differisce dal nostro Mondo Primario, più difficile diventa renderlo credibile. Così prese il nostro mondo, con tutti i suoi processi e vi infuse quei cambiamenti che erano sufficienti a renderlo “fiaba”. E questo fatto ha ispirato tutte le decisioni necessarie per l'atlante.

Tolkien immaginava il suo mondo in modo molto simile a come i nostri cartografi medioevali vedevano il loro: essi rappresentavano la terra come un disco circondato

---

<sup>192</sup> J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, London, George Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p. 1229).

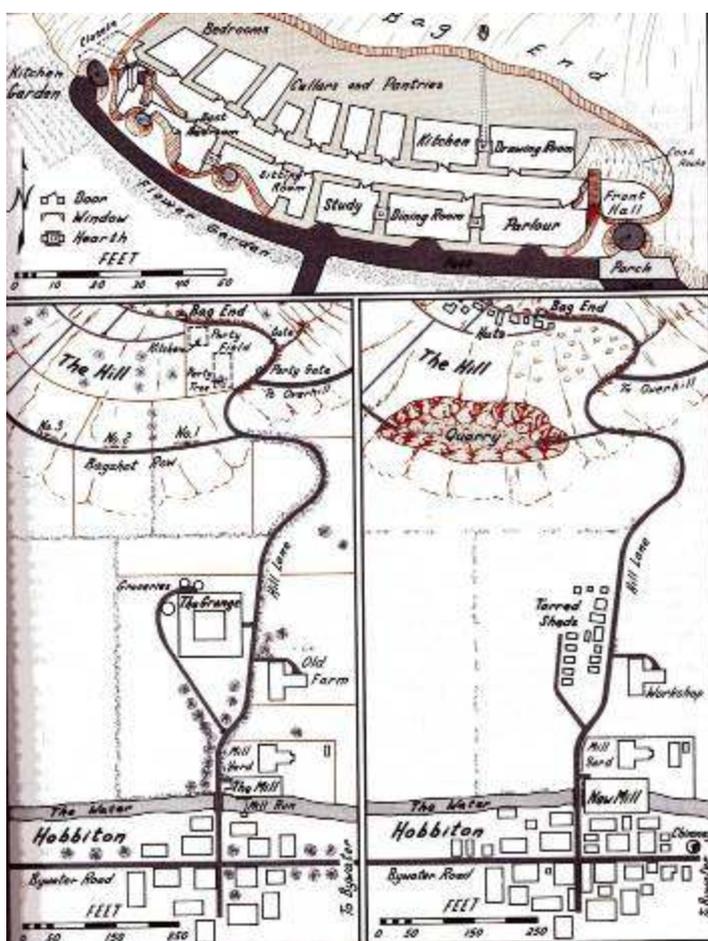
<sup>193</sup> Karen Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2002, p.IX.

dagli oceani. Per questo motivo, la Fonstad ha tracciato le sue carte trattando il suo mondo sferico come se fosse piatto.

Nell'illustrare le caratteristiche morfologiche del terreno, l'autrice ha adottato uno stile quasi pittorico, comunemente usato nei diagrammi a blocchi e in quelli fisiografici. Tale metodo è in grado di fornire soltanto un'impressione generale della distribuzione e del tipo di rilievi e non può certamente essere considerato in grado di mostrare ogni singola collina. Le illustrazioni e le carte originali di Tolkien sono state utilizzate come riferimenti generali per la posizione e l'altezza; ma quando risultavano delle differenze, i tracciati finali si sono, di solito, basati sul testo e sulle inferenze da esso deducibili.

### Hobbiton e Casa Baggins.

Tolkien ha cartografato e illustrato Hobbiton; ciò ha fornito una conoscenza precisa del villaggio e della campagna circostante. Il villaggio era così piccolo che non aveva né locande né pub.



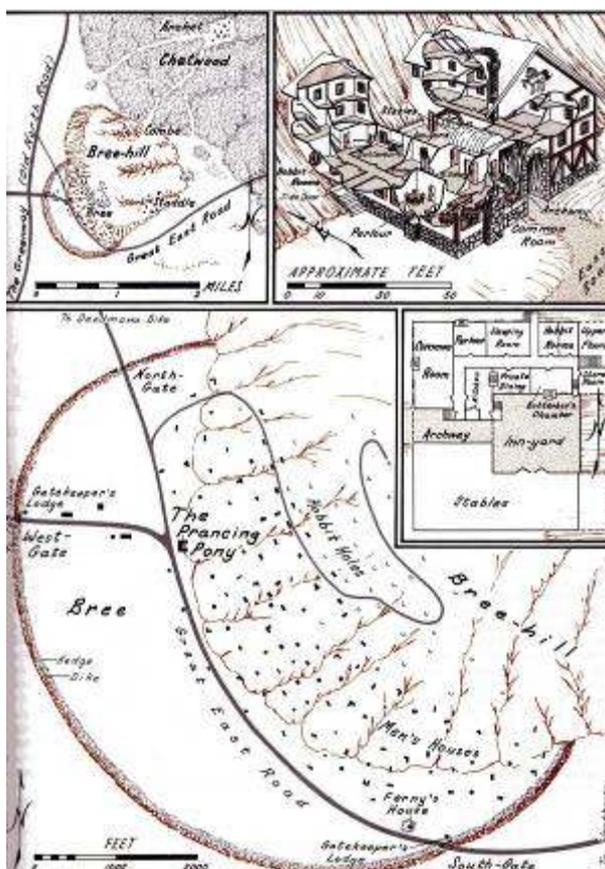
Le costruzioni principali erano il Mulino di Sabbioso sull'Acqua e il Granaio sul lato Ovest della strada che portava alla Collina. La maggior parte degli abitanti viveva a Sud, al di là del ponte, su entrambi i lati della Via di Lungacque, ma la casa lussuosa del villaggio si trovava a nord: Casa Baggins Sottocolle.

Casa Baggins non era una costruzione, ma una caverna hobbit scavata sul lato dell'unica collina adatta della zona. Sui versanti meridionali, erano collocate altre caverne

più piccole, come il n° 3 di Via Saccoforino, occupato dal Gaffiere Gangee e da suo figlio Sam. Tra la via Saccoforino e la porta di Casa Baggins c'era un grande campo aperto, il sito della grande festa di compleanno.

Prima della Guerra dell'Anello, Hobbiton si trovava in uno scenario pittoresco, di campi ben tenuti, separati da siepi ordinate, dove viuzze alberate portavano a cottages accoglienti e caverne fiancheggiate da giardini colorati. Ma quando gli hobbit tornarono dopo la guerra, trovarono un paesaggio completamente diverso. Tutti gli alberi lungo la Via di Lungacque erano stati tagliati, come pure tutti i castagni che si trovavano sulla strada per il Colle. Le siepi erano state divelte e i campi erano spogli. Un'enorme ciminiera, che era probabilmente una fonderia, asfissava l'aria; nuove case squallide erano addossate l'una all'altra lungo la strada e il Mulino di Sabbioso era stato sostituito da un edificio più grande che attraversava il fiume Acqua e lo inquinava. La Vecchia Fattoria era stata trasformata in una fucina, il Granaio non c'era più e al suo posto c'erano baracche di carta catramata. La Via Saccoforino era diventata un'immensa cava di sabbia e pietrisco.

### Brea e il Puledro Impennato.



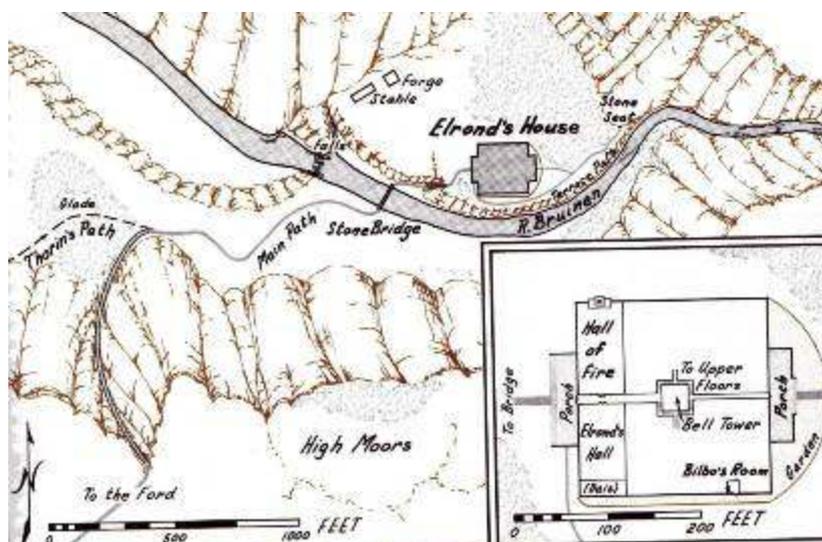
Nella Terra di Brea c'erano quattro villaggi: Brea, Staddle, Conca e Arceto. Questi paesi erano tutti abbarbicati attorno ai pendii di Colle Brea: Brea a ovest sotto la cima imponente della collina, Staddle sui più dolci pendii meridionali, Conca in una valle sul versante orientale e Arceto nel bosco Cet a nord di Conca. Dei quattro, Brea era il più grande e il più importante. La preponderanza di Brea era dovuta probabilmente alla sua posizione all'incrocio di due strade importanti: la Grande Via Est e l'Antica Via Nord. L'incrocio era proprio a ovest di Colle Brea e, come per molti insediamenti

antichi, gli abitanti di Brea avevano cercato di proteggere il loro villaggio con delle barriere fisiche. Non costruirono delle mura ma scavarono un profondo fossato o argine, con una spessa siepe sul lato interno.

Il Puledro Impennato significa “collina”, un termine appropriato per il luogo; ma potrebbe anche esserci stato un doppio senso, perché *bree* in scozzese significa anche “liquore” o “brodo”, entrambi serviti in grande quantità da Cactaceo.

### **Gran Burrone.**

Questa valle profonda era una delle molte valli che tagliavano le brughiere digradanti verso le Montagne Nebbiose. I suoi versanti erano così ripidi che il cavallo di Gandalf per poco non scivolò dal ciglio ne *Lo Hobbit*.



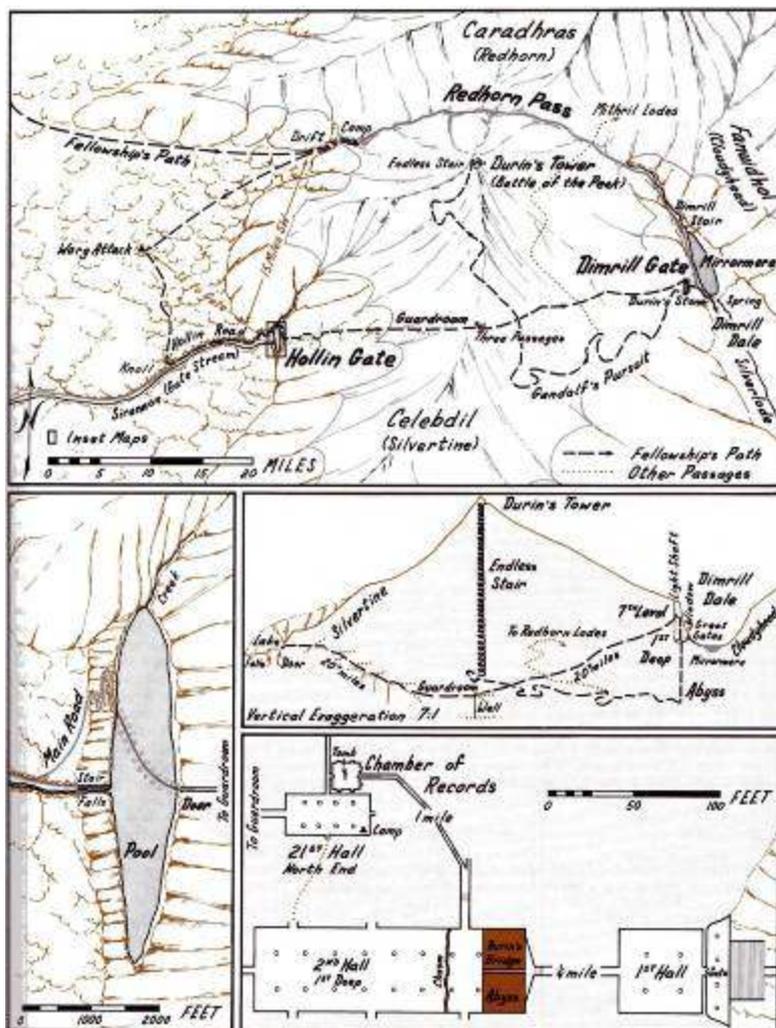
L'Ultima Casa Accogliente era una grande casa dove c'era sempre qualcosa di nuovo da scoprire; c'erano due grandi ambienti: la Sala di Elrond, dove si tenne il banchetto, e il Salone del Fuoco

fiancheggiato da colonne. Nel testo si fa riferimento solo ad altri tre elementi della casa: la stanza di Frodo, al piano superiore; la stanza di Bilbo che era al piano terra ed era rivolta a sud, e aveva un caminetto, una finestra e una porta vicino al giardino; e il portico orientale, dove Frodo si riunì con i suoi amici e dove si tenne il Consiglio di Elrond.

### **Le montagne di Moria.**

Le miniere si trovavano nelle viscere di altissimi monti: il Caradhras, Cornorosso; il Celebdil, Argentacuspide e il Fanuidhol, Vettanubi. Il Cornorosso era il più alto e il più settentrionale e in esso si trovavano i filoni di argento mithril. L'ubicazione delle altre tre vette non viene specificata, ma sulla cartina di Tolkien una è raffigurata a ovest del Mirolago e una ad est.

La Compagnia dell'Anello incontra subito la Porta Occidentale; essa si apriva su una piattaforma a dieci braccia dal letto del fiume, e da questa, originariamente, il Sirannon scendeva in cascate. Passati i gradini dell'entrata, la galleria iniziava serpeggiando con molti corridoi che si diramavano in tutte le direzioni.

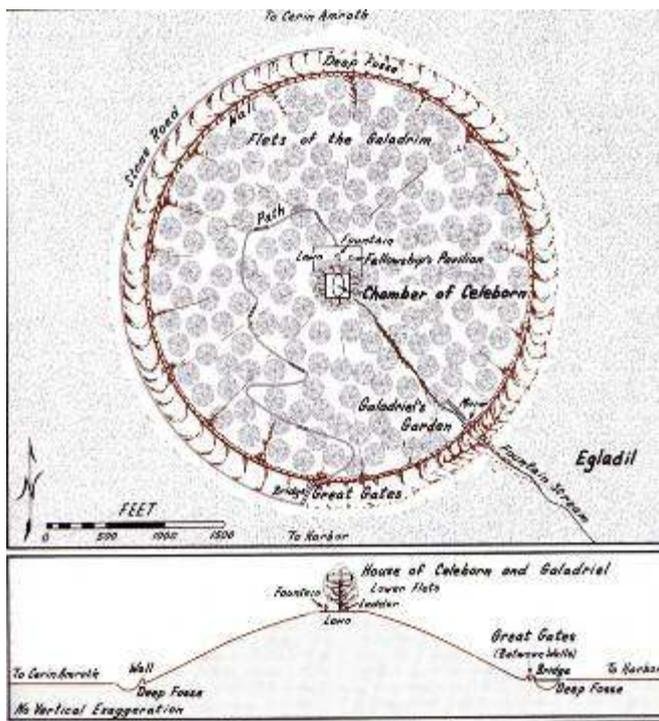


Gandalf giunse in un punto dove un arco si apriva su tre corridoi che andavano in direzione est: uno saliva, uno scendeva e un altro proseguiva dritto. I viaggiatori si accamparono accanto all'arco in una sala di guardia munita di pozzo. Essa è rappresentata a una profondità di 3900 piedi, ma dall'apertura del pozzo si udiva un suono di martelli proveniente da un livello più basso. Il corridoio che saliva non aveva gallerie

lateralì, alla fine portava ad un'altra sala colonnata con delle aperture sui lati: la Ventunesima Sala dell'Estremità Nord. Successivamente si attraversò la Porta Nord in direzione della luce che arrivava da una piccola camera a destra del corridoio: la Camera degli Scritti. Lì furono attaccati ma fuggirono dalla Porta Est, giù per una scalinata ripida; dopo aver sceso molte rampe di scale per un miglio o forse più, giunsero alla Seconda Sala nel Primo Abisso. Questa sala era molto più grande dell'altra, si trovava sul lato est, tra una voragine in cui un fuoco bruciava e l'abisso.

## Lothlòrien.

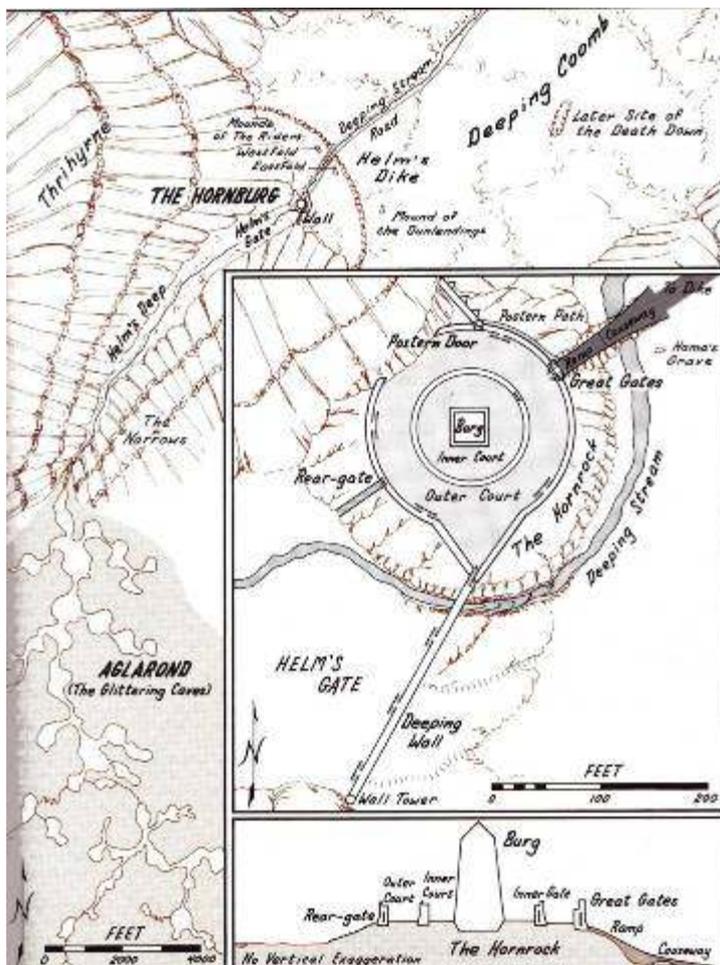
Caras Galadon era la città degli alberi. Si narra che Galadriel abbia piantato i *mallorn*, e che, grazie al potere del suo anello, il regno silvestre sia divenuto Laurelindòrinan, la Terra della Valle d'Oro Cantante; ma col passare dei secoli questo nome svanì, e il regno divenne Lothlòrien, Fiordisogno.



La maggior parte dei territori di Lòrien si stendeva ad est dell'Argentaroggia, nell'area nota come il Naith o la Punta. Nel cuore della foresta, la Compagnia giunse ad un alto colle, coronato da un duplice cerchio di alberi: quelli esterni erano bianchi, quelli interni dorati. Al centro si ergeva un imponente *mallorn*, in cui era ricavato un flet, un tempo dimora di Amroth. Il colle era Cerin Amroth il cuore dell'antico reame di tanto tempo fa.

Infine i viaggiatori giunsero a Egladil, nel cuore di Lòrien, sede dell'unica città del regno, una città protetta come tutti gli insediamenti principali, ma che mostrava lo speciale carattere della Gente degli Alberi. Situata su una collina, la città era cinta da una cerchia di mura, ma queste mura erano verdi, ed era quindi possibile che fossero di terra invece che di pietra. La caratteristica più insolita della città era, naturalmente, l'assenza di edifici e di torri: gli elfi vivevano sui flet e in case ricavate all'interno dei maestosi alberi *mallorn* che coprivano la collina. In cima alla collina si trovava il più imponente degli alberi *mallorn*, che conteneva la dimora di Celeborn e Galadriel. Sotto questo grande albero vi era un prato verde, accanto scintillava una fontana che si riversava in una vasca, per poi scendere il colle. All'estremità del pendio questo ruscello traversava una radura priva di alberi: il Giardino di Galadriel.

## Il Fosso di Helm.



Spesso si soleva indicare il rifugio con l'espressione Fosso di Helm, ma in senso stretto il termine si riferiva soltanto all'angusta gola scavata dal Fiume Fossato tra l'apertura dell'Aglarond e il Trombaroccia. La presenza delle caverne e il fatto che la vallata fosse facilmente difendibile rendevano il Fosso un luogo ideale da fortificare. Ad una certa distanza dalle caverne, il precipizio si allagava, e dopo l'ansa del fiume ai piedi del Trombaroccia, la vallata acquistava ampiezza. Il punto

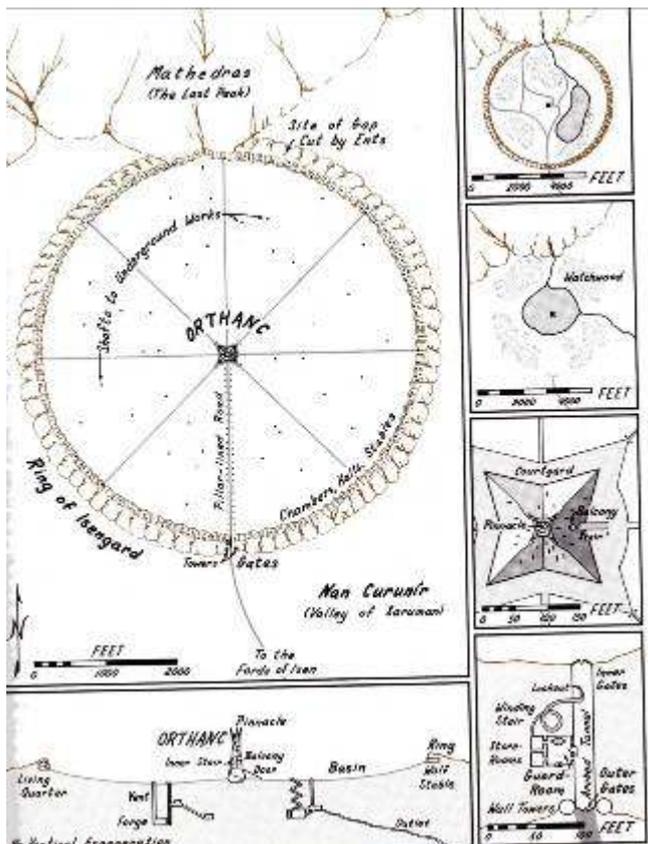
nel quale il fiume usciva dal Fosso fu chiamato Cancelli di Helm e fu bloccato dal Trombatorrione e dalle Mura Fossato. Secondo le descrizioni di Tolkien il Fosso di Helm si snodava da nord, ma, in realtà, pare che corresse verso est; infatti due delle mappe di Tolkien mostravano la valle che si stendeva da nord-est, e il Trombatorrione che faceva parte del dirupo settentrionale.

Il combattimento più duro si era svolto durante la notte, presso la fortificazione principale: il Trombatorrione e le Mura Fossato. Il Trombatorrione era costruito in cima alla Trombaroccia, uno sperone di roccia che sporgeva dalla parete nord. La Roccia non era più alta di quaranta piedi e vi si accedeva per mezzo di una semplice rampa che conduceva ai grandi cancelli.

## Isengard.

Isengard si trovava nella parte occidentale di Nan Curunir, a sedici miglia dall'imboccatura della valle, e un miglio ad ovest dell'Isen.

I due tratti distintivi di Isengard erano il Cerchio esterno e la torre di Orthanc. Il Cerchio aveva un miglio di diametro allontanandosi dal fianco della montagna e descrivendo una curva.



Alcuni disegni di Tolkien indicano che Orthanc s'innalzava ben al di sopra del muro esterno. Dal momento che Orthanc superava i cinquecento piedi di altezza, il muro esterno doveva essere alto solo cento piedi o anche meno. Essa era evidentemente costruita con una roccia molto resistente che ricordava molto da vicino una guglia vulcanica come quella di Shiprock, nel Nuovo Messico. Forse la roccia esterna del cono, meno resistente, fu parzialmente erosa o scavata, e ciò che ne rimase formò il cerchio di Isengard.

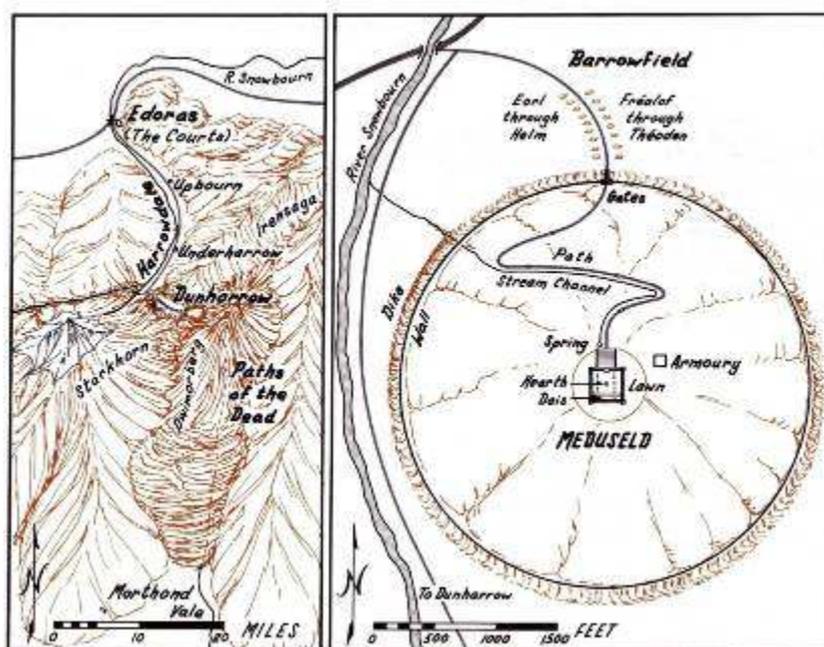
Isengard era stato un luogo verde e piacevole, ricco di boschi e di viali ombrosi, e con un lago alimentato dalle acque che scendevano dai monti; ma quando Saruman la fortificò, i boschi furono tagliati e il lago prosciugato.

All'interno del bacino, secondo un disegno di Tolkien, otto strade lastricate si irradiavano da Orthanc dirigendosi ai bordi del Cerchio, alcune erano fiancheggiate da colonne. Al centro della pianura si ergeva Orthanc, che una forza sconosciuta aveva fuso in uno splendente pilastro poligonale di roccia nera; il suo unico accesso era rappresentato da una porta che si apriva ad est, alla quale si giungeva salendo una ripida scalinata di ventisette gradini.

Dopo la sconfitta di Saruman, gli Ent distrussero il Cerchio di Isengard, allargarono il bacino ai piedi della torre e piantarono nuovi frutteti. Ancora una volta la valle tornò ad essere verde e piacevole: tanto da meritare la definizione di Verziere di Orthanc.

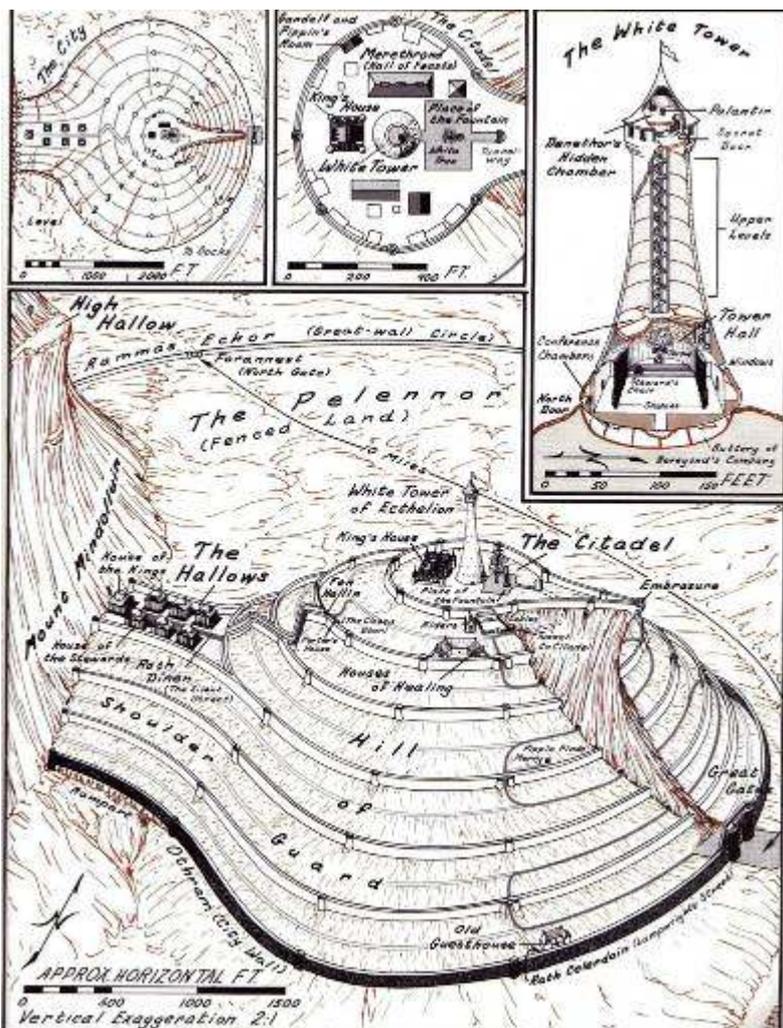
## Edoras.

Su una collina solitaria che spuntava dalle Montagne Bianche fu eretta la città di Edoras. Giungendo da ovest o da nord, il viaggiatore doveva guardare l'Acquaneve e percorrere una strada piena di solchi. Nell'avvicinarsi alle porte, la strada attraversava il Campo dei Tumuli con le sue due file di tumuli. Sul lato occidentale si trovavano le nove tombe dei Re della prima linea: da Eorl fino al Helm. Sul lato orientale c'erano quelle della seconda linea: i sette tumuli da Fréalof fino a Thengel; e, dopo la Guerra degli Anelli, quella di Thèoden.



Dopo i tumuli c'erano il terrapieno e il muro che circondavano la città. Non si sa per certo quali fossero le dimensioni esatte del muro, ma soltanto che era possente e sormontato da un recinto spinoso. All'interno delle porte, un'ampia strada lastricata saliva sinuosa verso la cresta della collina. Al di là della strada, in un canale di pietra, gorgogliava un ruscello proveniente dalla grande dimora del Re: Meduseld, il Palazzo D'Oro; esso era circondato da un prato verde che declinava dalla piattaforma su cui era costruito il palazzo. La parte alta del prato era attraversata da una scala alta e ampia, il cui gradino superiore era largo abbastanza per ospitare delle panchine. Le porte rivolte a nord si aprivano verso l'interno in un lungo e ampio salone con molte colonne. Al centro c'era un camino il cui fumo saliva al comignolo del timpano. Sull'estremità meridionale si trovava un palco su cui poggiava la sedia di Thèoden. Il salone occupava l'intera superficie del palazzo, come testimoniano le finestre poste sui muri esterni.

## Minas Tirith.



La Torre Bianca di Ecthelion si ergeva più alta rispetto a tutte le fortezze europee, pur essendo duecento piedi più bassa di Orthanc. Il muro esterno del tratto di congiunzione con la montagna si innalzava a guisa di baluardo. La cerchia di mura esterne era costruita con la stessa impenetrabile roccia nera della Torre di Orthanc; le sette mura con le loro torri si dispiegavano per una lunghezza di più di quarantamila piedi, e per

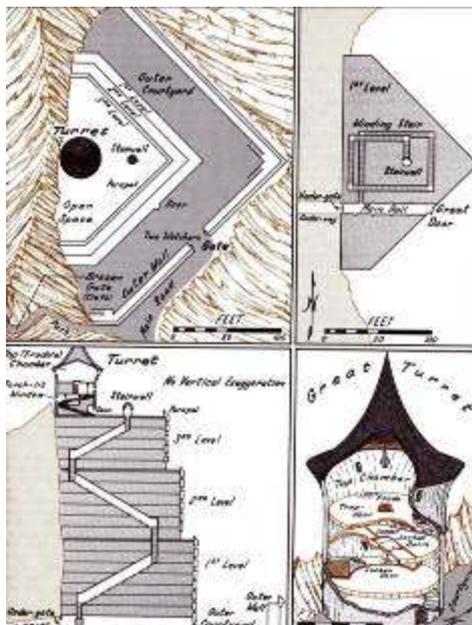
costruirle furono necessarie più di due milioni di tonnellate di pietra. I soli edifici menzionati specificatamente sono le stalle, la Vecchia Foresteria e le case di Guarigione.

La strada principale si snodava attraverso ciascuna cerchia a partire dal Grande Cancelli, passando per altri cancelli disposti alternativamente a sud-est e nord-est. Dopo ogni tornante la strada si tuffava in un tunnel a volta scavato nello sperone rivolto a est; il settimo cancelli si raggiungeva solo salendo una galleria.

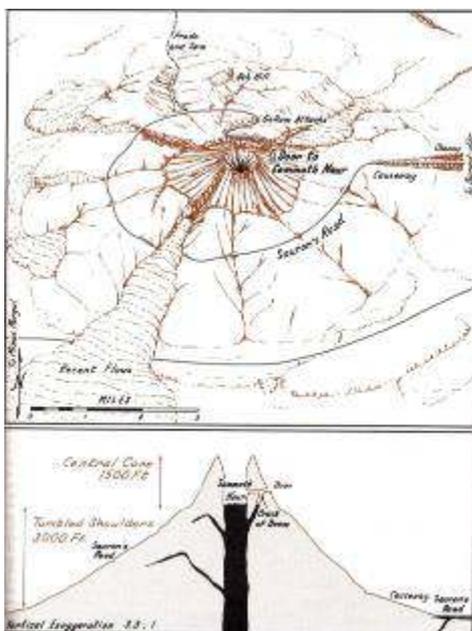
La Cittadella conteneva molti edifici la cui disposizione ricorda molti castelli dell'Europa occidentale, costruiti dopo le crociate. Al centro della Cittadella sveltava la Torre Bianca. Il tratto di congiunzione con la montagna raggiungeva soltanto la quinta cerchia ed era coronato dai Luoghi Sacri, un'area completamente murata che conteneva le imponenti tombe dei Re e dei Sovrintendenti.

## La Torre di Cirith Ungol.

La Torre era formata da tre grandi piani: ogni piano era più stretto e più basso di quello inferiore. Il tetto piatto del terzo piano si trovava proprio al di sotto della cresta del monte, e leggermente più su del Valico. Su di esso si ergeva una torretta con una guglia così alta che da lontano sembrava il corno di una montagna. L'unico disegno della torre fatto da Tolkien mostra quattro piani, che in seguito furono ridotti a tre, più la torretta caratterizzati da mura tondeggianti con rilievi appuntiti.



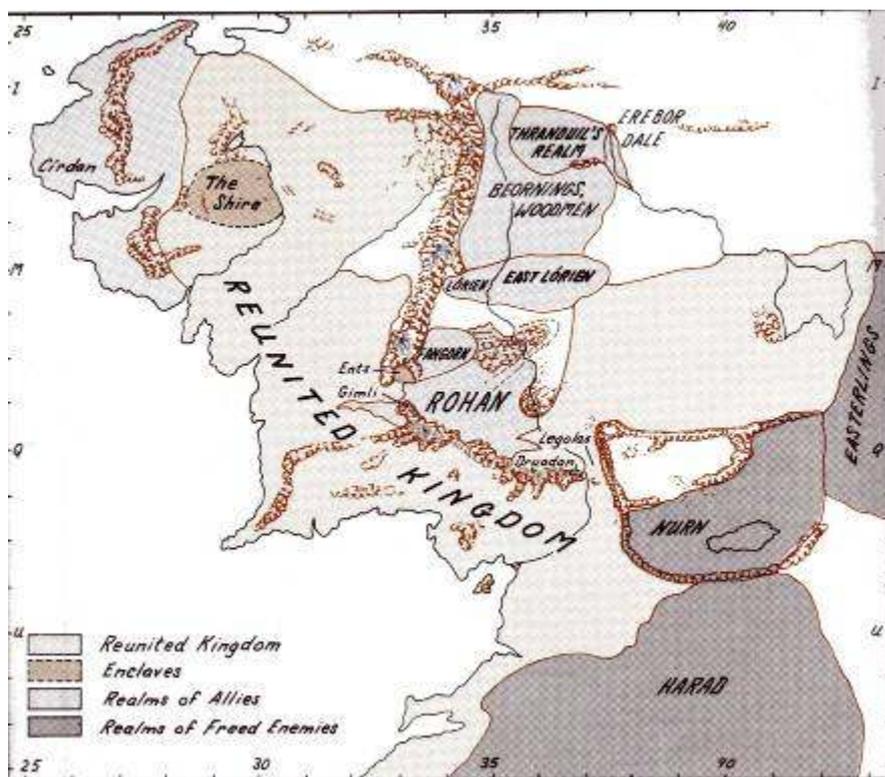
## Monte Fato.



Il Monte Fato si trovava al centro dell'altopiano di Gorgoroth, nella parte nordoccidentale di Mordor, ma nonostante questa sia una zona vulcanica, pare che esso fosse l'unico vulcano attivo. Il Monte Fato era chiaramente uno strato-vulcano, formato da strati alternati di cenere e lava. L'altezza e le descrizioni del monte confermano che non doveva trattarsi di un semplice cono cineritico. Esso, pur misurando 4500 piedi, non era molto alto. Il Monte Fato è stato qui illustrato con un diametro alla base di sette miglia, e con una pendenza media di 20°. La

Strada di Sauron, a quanto si dice, dapprima saliva per un lungo pendio sul versante orientale, poi si attorcigliava come un serpente tutt'attorno alla base della montagna. Che cosa indicasse esattamente il nome Voragine del Fuoco non è chiaro. Il termine potrebbe riferirsi alla lunga galleria che conduce al cuore del condotto vulcanico; alla Voragine del Fato; all'apertura centrale; o all'intero sistema di orifici per l'uscita della lava del vulcano. Qui si è adottata quest'ultima interpretazione e il Samath Naur è stato raffigurato nel cuore del vulcano.

## La Quarta Era.



Dopo la partenza di Elrond, la Quarta Era ebbe inizio. Aragorn rivendicò tutte le terre di Gondor e Arnor, così com'erano state nel periodo di massima espansione (con l'unica eccezione di Rohan) e formò il Regno Riunito (Reunited Kingdom). C'erano diverse popolazioni, all'interno del regno, che, pur essendo considerate parte di esso, godevano di un completo autogoverno. Queste erano: gli Hobbit della Contea (The Shire), gli Uomini Selvaggi della Foresta Druàdana, gli Ent di Isengard, i Nani di Gimli nelle Caverne Scintillanti, e gli Elfi della Foresta Verde con Legolas e l'Ithilien. Nella Contea e nella Foresta Druàdana fu persino proibito entrare a chiunque non fosse di quei popoli. Nurn fu dato agli schiavi di Mordor e fu fatta la pace con gli Haradrim e gli Esterling. A nord del Regno Riunito, Bosco Atro era stato liberato, e Thranduil annesse al suo regno le regioni a nord delle Montagne, mentre la zona mediana fu data ai Beorniani e agli Uomini dei Boschi. Celeborn volle la parte a sud degli Stretti, e la chiamò Lòrien Orientale (East Lòrien), ma dopo la sua partenza a Lòrien rimasero ben pochi degli antichi abitanti.

## Appendice B

### Un aiuto importante: “risposte dal mondo”.

Alle numerose informazioni trovate relativamente ai due Maestri Alan Lee e John Howe non corrispondono, almeno in Italia, altrettante notizie su illustratori minori che, seppur con minor visibilità, hanno dimostrato di aver elaborato una propria visione della Terra di Mezzo.

Per questo motivo, nel corso della mia ricerca di materiale inerente al secondo capitolo, ho ritenuto interessante e decisamente utile contattare tramite mail quegli artisti i cui recapiti è stato possibile recuperare; a molti ho chiesto consigli e informazioni, molti pochi mi hanno risposto.

Qui di seguito il testo della mail da me inviato:

Dear Mr ...

I'm an Italian student at Milan University.

I'm attending my last year of my studies and I'm working on my thesis; It deals with Tolkien and *The Lord of the Rings*.

I have divided my work in three chapters: the first is about Tolkien's life and his most famous book *The Lord of the Rings*.

In my opinion, the second chapter is the most important, because It is about the art of illustrating of *The Lord of the Rings* and I love every art form.

Because of this, I have thought to cite your works as exemplary models of such an art.

In the last chapter I try to describe and also to show visually the process of translating the illustrations into the locations film.

I would like to ask you, if you would please help me.

What do you feel when you transfer Tolkien's world on a piece of white paper?

Why have you decided to create a lot of images about Middle- Earth?

Which is your vision of Tolkien's world?

What do you think is the most important aspect to take into account when you want to draw at best illustrations regarding Tolkien's World?

I'm looking forward to receiving an answer for me, hoping that you will be able to have a few minutes to dedicate to me.

I thank you for your very kind attention.

Marta Scip

Le risposte che seguono hanno contribuito ad allargare la discussione e i confronti trattati nel secondo capitolo, anche se lo scarso materiale non ha fornito lo sperato supporto.

David Wyatt, Ted Nasmith e Roger Garland hanno cortesemente risposto alle mie domande, anche se il Sig. Wyatt non ha potuto dir molto sul suo lavoro relativo a Tolkien, avendolo realizzato molto tempo addietro.

Hi Marta,

Thanks for your email.

Unfortunately I don't think I can help you – I've only done a few illustrations for Middle Earth, quite a long time ago, and I think I would feel a fraud answering your questions. I think they require serious answers from someone better qualified than me.

Have you tried contacting John Howe or Alan Lee? They would probably have much more relevant and experienced comments.

Good luck with your thesis,

David Wyatt

Ted Nasmith è stato decisamente preciso ma, allo stesso tempo, rapido nel rispondere alle mie domande; l'artista ha chiarito la sua particolare visione della Terra di Mezzo e sottolineato quanto sia importante cercare di essere fedeli alla visione tolkeniana per non cadere in interpretazioni scorrette.

Hello Marta,

I'll only answer in brief, as I am having a very busy time right now. Thanks for your interest.

(What do you feel when you transfer Tolkien's world on a piece of white paper?)

It's a pleasure to try to create visual images based on what I see in my mind's eye.

(Why have you decided to create a lot of images about Middle- Earth?)

When I read the books as a teenager, like many people I found myself very enchanted. I very soon was drawing images as I felt they might appear, based on the text. Later, seeing other illustrators' work, I felt strongly that I wanted to draw/paint the illustrations 'correctly', and really adhere to the author's descriptions as carefully as possible.

(Which is your vision of Tolkien's world?)

It's based on my own sense of the illustration style it calls for as a novel with a nostalgic feel, and I've always loved the romantic, traditional landscape paintings and illustrations from the 18th and 19th centuries, and the classic illustrators of the late 19th and early-to-mid 20th centuries. Tolkien's detailed, spacious descriptions seemed to call for beautiful, realistic and detailed paintings.

(What do you think is the most important aspect to take into account when you want to draw at best illustrations regarding Tolkien's World?)

I attempt to be mindful of the emotional *mood* Tolkien is suggesting in his prose; a certain longing and solemnity. And there is a nobility and humanity there, also, and also an idealism or transcendent beauty which ought to be reflected in the artwork. I see other illustrators either capturing this or not, and consider that when deciding if I like their artwork, even if it is very different in style to mine.

(I thank you for your very kind attention.)

I wish you success in your work.

Kind Regards,

Ted Nasmith

Infine significativa è stata la risposta di Roger Garland, il quale, grazie alle sue informazioni, mi ha aiutata a comprendere meglio il punto di partenza di chiunque si appresti a dare un volto al mondo di Tolkien: la lettura accurata del testo.

I have found a moment to provide you with some answers. Sorry for the delay.

(What do you feel when you transfer Tolkien's world on a piece of white paper?)  
All the artwork I have done for the Tolkien books were commissioned by the publishers during the 80's for book covers, calendar illustrations and audio tape boxes. It was a honor to be asked to illustrate such important and popular piece of literature.

(Why have you decided to create a lot of images about Middle- Earth?)  
as above

(Which is your vision of Tolkien's world?)

Tolkien's world is an imaginary work which could exist. All the characters and landscapes are so convincing. I think most readers have a similar vision of Tolkien's world as his writing is so explicit and detailed. My vision is influenced and restricted by my style of illustration but I have mainly concentrated on landscapes and not characters.

(What do you think is the most important aspect to take into account when you want to draw at best illustrations regarding Tolkien's World?)

I'm looking forward to receiving an answer for me, hoping that you will be able to have a few minutes to dedicate to me.)

I think accuracy to the text is most important. It would irritates me to see Tolkien's world interpreted incorrectly by other artists as there is no excuse as the stories are so well written.

Best wishes for your studies.

I love your country my wife and I visit it every year. We have worked in Milan for Mondadori many years ago.

Regards

Roger Garland

## Appendice C

### **Gollum: un personaggio, una voce e un attore. E lo zampino della più moderna tecnologia.**

Gollum rappresenta il personaggio che preferisco; grazie a lui, Tolkien è riuscito a raffigurare il processo di distruzione al quale porta il possesso e la brama dell'Anello. Quest'essere, un tempo, era un hobbit un certo Smeagol, strano, malinconico e sempre alla ricerca di nuovi oggetti. Il ritrovamento dell'Unico lo porta al suo primo omicidio e, da quel momento, ha inizio un lento processo di devastazione interiore e fisica. Smeagol dipende dal suo "tesoro" e a causa di quello oggetto malefico arriva ad annullarsi completamente; in lui si sviluppa una specie di sindrome schizofrenica che lo porta ad uno sdoppiamento: Smeagol, docile e mansueto e Gollum, malefico e vendicativo.

Molto spesso all'interno del libro *Il Signore degli Anelli* Tolkien descrive i complessi monologhi tra le due facce di quell'unica creatura e, a mio avviso, sono proprio quei momenti che fanno amare Gollum al lettore che ne scopre la fragilità e la profonda infelicità.

Alan Lee e John Howe si sono cimentati nella rappresentazione di Gollum basandosi sulla vaga descrizione che Tolkien dà all'inizio del libro:

“Era un piccolo essere ripugnante: adoperava i grandi piedi piatti come remi, per muovere una piccola barca, mentre con pallidi occhi fosforescenti osservava i pesci ciechi che le sue lunghe dita afferravano ed infilavano, ancora vivi, in bocca.”<sup>194</sup>



**Figura 178. Alan Lee, schizzo per Gollum.**

**Figura 179. John Howe, Gollum.**

Rappresentare questa strana figura sul grande schermo non è stata un'impresa facile, lo stesso regista non era sicuro di come si sarebbero svolti i procedimenti di creazione, ma una cosa era chiara a tutto lo staff: Gollum doveva essere il personaggio digitale più emotivamente vero, complesso e interattivo che mai fosse stato visto in un film non di animazione.

Inizialmente venne scritturato un attore: Andy Serkis che avrebbe dovuto “limitarsi” a dare la voce all'immagine creata digitalmente di Gollum, ma, in un secondo momento, l'interpretazione di Serkis convinse così tanto tutti i membri dello staff che si decise di utilizzare l'attore come modello e punto di partenza per la realizzazione di un Gollum digitale.

Dice Serkis:

Gollum può essere messo in relazione con lo schiavo deforme Calibrano nella *Tempesta* di Shakespeare, con l'ossequioso Uriah Heep nel *David Copperfield* di Charles Dickens, o con il tormentoso e oltraggiato Gobbo di *Notre Dame* di Hugo. [...] Mi rivolsi poi alle opere di pittori quali Otto Dix, Egon Schiele, Francis Bacon, Lucien Freud e l'artista fantasy Brom, per trarne ispirazione. Questi artisti hanno dipinto personaggi carichi di dolore fisico e spirituale, e le loro pennellate riflettono un tormento tangibile, con il quale potevo entrare in sintonia.<sup>195</sup>

<sup>194</sup> J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, London, George Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p.36).

<sup>195</sup> Andy Serkis, *Il Signore degli Anelli. Gollum. Come abbiamo creato la magia del film*. Milano, Bompiani, 2003, p.10.

La Weta Workshop lavorò molto sugli schizzi preliminari inerenti alla rappresentazione di Gollum, essi subirono numerose metamorfosi in quanto Peter Jackson difficilmente approvava progetti relativi a questo personaggio senza avere da ridire o senza spingere gli artisti a fare di meglio. L'aspetto di Gollum ha infatti creato non poche preoccupazioni ai bozzettisti, ai modellisti e agli artisti della grafica digitale.

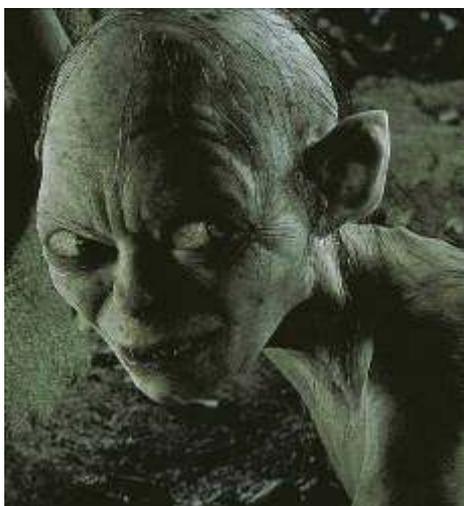


Il personaggio di Gollum è stato creato interamente in digitale su modello delle movenze e fattezze dell'attore Serkis grazie a tre fondamentali procedure: *rotoscope*, *animazione key-frame* e *motion capture*. Il *rotoscope* consisteva nel disegnare il magro corpo di Gollum sui movimenti esatti dell'attore, per poi cancellare l'eccesso di grasso corporeo fotogramma per fotogramma; l'animazione *key-frame* permetteva di avere come guida la performance sul set e quindi spingere al di là delle possibilità umane la capacità di movimento dell'attore. Infine, venne utilizzata la tecnica del *motion capture*; essa, grazie alla sua sensibilità, coglie i movimenti più sottili come un respiro, e anche quelli accidentali, come un inciampo, aggiungendo realismo nell'ancorare il personaggio al suo ambiente, cosa che aiutò moltissimo a mettere in scena la sofferenza insita nei movimenti di Gollum.



Il lavoro dei diversi gruppi che si occupavano di Gollum si coordinava in quattro differenti momenti: *performance sul set* grazie alla quale avveniva la registrazione su pellicola in 35 mm; *motion capture*, rilevamento dei movimenti reali dell'attore e abbinamento al modello di Gollum creato digitalmente; *ADR (Automated Dialogue Replacement: sostituzione automatizzata dei dialoghi)* ovvero stendere le tracce vocali per il lavoro degli animatori; infine, l'*animazione*: lo sviluppo e la rifinitura del personaggio, fotogramma per fotogramma, che sfrutta tutti i passaggi precedenti per inserire Gollum nelle scene con gli altri attori.

Andy Serkis cominciò a lavorare sulla sua voce affinché essa esprimesse il dolore di



Gollum e decise di concentrare il male dell'essere nella gola: stretta dal senso di colpa inconscio per aver ucciso Deagol. Ricorda Serkis:

Il punto di partenza era trovare una metafora per l'Anello. Pensavo che parte della funzione del personaggio consistesse proprio nel rappresentare concretamente ciò che l'Anello è in grado di fare a un individuo, in modo che il lettore del libro o lo spettatore si potessero immedesimare. [...] il senso di perdita, di tradimento e di rifiuto di Gollum contribuisce alla sua ossessione. Ho cominciato a pensare all'Anello come a un amante che chiude una relazione violenta. Dovevo trovare una metafora concreta del potere dell'Anello su di lui. E poi capii che la chiave era il concetto di dipendenza.<sup>196</sup>

Tale concetto trovò grande assenso tra lo staff, e Gollum divenne una specie di metafora della tossicodipendenza che illustrava la sua natura ossessiva, peccaminosa e malata.

L'anoressia, la bulimia, la tossicodipendenza e l'alcolismo corrodono la nostra mente e il nostro fisico fino a dominarci, a farci credere che non possiamo esistere senza di essi. Neghiamo il problema, diventando bugiardi e traditori patologici per nutrire la nostra dipendenza. È un circolo vizioso difficile, se non impossibile, da rompere. Tutto questo degrado è rappresentato da Gollum e dal suo ambire il possesso del "tessoro".

---

<sup>196</sup> *Ivi*, p.13.

## Conclusioni

Il libro *Il Signore degli Anelli* è una fonte inesauribile di idee, di progetti e di interpretazioni. Esso, nel corso di 40 anni, ha permesso a numerosi artisti di cimentarsi nella rappresentazione della Terra di Mezzo; questo luogo, infatti, è stato “concretizzato” attraverso disegni, manifestazioni folcloristiche, concerti musicali, eventi culturali, associazioni e circoli, performance teatrali e cinematografiche.

La bellezza e la vastità dei temi trattati, così irreali, ma allo stesso tempo contemporanei, hanno stregato molti uomini e donne di cultura che hanno tentato e tentano costantemente di tramandare le emozioni contenute nel libro, attraverso una trasformazione, ovvero la permuta delle parole in altre forme di comunicazione e di arte.

Tolkien è stato un insegnante valido e molto amato, un padre presente e capace di condividere con i figli la sua creazione letteraria, un autore geniale e un artista discreto; di conseguenza, non è poi così assurda l’idea di una continuità artistica, data dalla trasformazione da una forma di arte ad un’altra, la cui base è sempre obbligatoriamente il testo; oserei affermare che il libro è un materiale estremamente eclettico che bene si presta ai cambiamenti e alle rielaborazioni.

“In principio era...”<sup>197</sup> il verbo; così è stato per la stesura dell’elaborato, che non ha potuto fare a meno di aprirsi con una dettagliata, seppur modesta, analisi dell’opera *Il Signore degli Anelli*. Tolkien non si è limitato a scrivere un romanzo fantasy, inventando una terra lontana, differente e completamente eterogenea della realtà nella quale viviamo; lo scrittore ha dato vita, in principio, alla parola; ha inventato un linguaggio, un nuovo idioma che, per poter essere effettivamente considerato tale, aveva bisogno di una terra dove uomini e creature fantastiche avrebbero potuto parlarlo. Così è stato “necessario”, quasi “obbligatorio”, disegnare la cartina di quel mondo e, altrettanto indispensabile, popolarlo di essere viventi.

Questo deve essere considerato il fondamento di tutte le manifestazioni artistiche e culturali che hanno avuto ed avranno come riferimento, o centro di interesse, il libro *Il Signore degli Anelli*; infatti, Tolkien stesso avrebbe voluto che i lettori fossero a conoscenza del procedimento che diede origine al libro e che lo considerassero una sorta di antologia del passato della storia inglese. Sulla base di queste considerazioni si

---

<sup>197</sup> AA.VV, *La Bibbia*, Milano, Edizioni Paoline, 1987, p.9.

fonda la mia tesi; essa non è stata scritta come analisi di un libro fantastico che ha dato origine al genere fantasy, ma come ricerca e interpretazione personale di una storia che è appartenuta all'Inghilterra di moltissimi anni fa. Il desiderio primo di Tolkien era dare un'origine alla sua amata terra, allontanandosi dalle leggende dal sapore francese di re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda, piuttosto che dalle numerosissime storie, per lo più europee, dedicate a fate, gnomi e folletti. Egli ha tentato di dare un nuovo volto al folclore inglese, un aspetto più reale, veritiero e facile da accettare da un pubblico di lettori estremamente realistici e disillusi. A mio avviso è riuscito quasi totalmente nel suo intento; la bellezza e la magia della Terra di Mezzo non sono poi così differenti da quelli dei paesaggi inglesi; le vicende trattate nell'opera, quali guerre, sommosse, incoronazioni, viaggi e avventure, non differiscono dalle più comuni storiografie di un qualsiasi paese europeo; infine, i valori umani, dal coraggio all'amicizia, i sentimenti, dall'amore all'odio, e le personalità dei protagonisti non si discostano da ciò che caratterizza la nostra epoca e da ciò che ha sempre contraddistinto le relazioni interpersonali. Tolkien non amava le allegorie, di conseguenza ne citerò una soltanto, ma, forse, essa potrà servire a comprendere meglio quanto la finzione della Terra di Mezzo sia più vera della nostra realtà; l'Anello è il potere e la sua brama è stata la causa della rovina della Terra di Mezzo così come è tipico dell'epoca contemporanea. Moltissimo è stato scritto e detto sul libro *Il Signore degli Anelli*, quindi non è risultato difficile trovare un'ampia bibliografia che fosse in grado di aiutarmi nella difficile analisi di quest'opera; nonostante l'Italia non vanti un'accurata conoscenza del mondo del fantasy, devo ammettere che Tolkien, in questi ultimi anni, sia stato riscoperto proprio grazie alla trilogia cinematografica, alle minori, ma numerosissime, associazioni culturali tolkieniane (responsabili dell'organizzazione di eventi relativi a la Terra di Mezzo come ad esempio la giornata Hobbiton e tante altre manifestazioni e concorsi) e ai gruppi di singoli che, trovandosi la sera in luoghi comuni, organizzano serate di *D&D* (*Dungeons and Dragons*), rinomato gioco di ruolo fantasy, necessariamente fanno riferimento a quella cultura del fantastico a cui Tolkien ha dato origine.

Curiosando nelle librerie milanesi, mi sono accorta, mio malgrado, che questo genere è letteralmente trascurato, volumi enormi e di basso valore popolano gli scaffali dei megastore milanesi e delle più piccole librerie a gestione familiare; al contrario, muovendosi tra i corrodoi di librerie venete/friulane, emerge subito il maggior interesse

a riguardo: ciò sarà forse determinato dal fatto che il Friuli Venezia Giulia sia la sede della Società Tolkieniana italiana? La cultura ufficiale è rimasta vittima del vecchio pregiudizio illuminista contro tutto ciò che sa di Medioevo e contro la dimensione fantastica della letteratura che sembra abdicare al suo ruolo sociale e pedagogico, accontentando i facili gusti di un pubblico di scarse esigenze intellettuali.

Certamente le intenzioni e la qualità delle opere *fantasy* differiscono moltissimo da autore ad autore e Tolkien è unico, soprattutto nel suo modo di concepire la fiaba come strumento per educare il cuore al Mistero e per aiutare a rinfrescarlo, dirigendolo verso il cuore delle cose.

Questo sentimento di “snobismo” nei confronti del genere *fantasy* è dovuto, a mio avviso, alla cattiva reputazione di cui sono tacciati i libri *fantasy*, considerati lettura di svago a basso contenuto culturale e letterario; quello che stupisce è il grande successo di saghe *fantasy*, legate al mondo della magia sullo schermo cinematografico.

Chiunque conosce Harry di *Harry Potter*, il leone e la strega cattiva delle *Cronache di Narnia*, il giovane Eragorn di *Eragorn*, l'uomo di latta de *Il Mago di Oz* e moltissimi si vantano di avere una assoluta padronanza dei fatti narrati ne *Il Signore degli Anelli* grazie alla trilogia cinematografica; ma quanti di questi fans del genere *fantasy* hanno davvero letto interamente i libri citati? Il film relativo alle *Cronache di Narnia* tratta solo un breve episodio contenuto nel libro, Harry Potter è stato completamente rimaneggiato, affinché alcuni episodi contenuti nel libro potessero essere elisi e il film risultasse più comprensibile anche a chi non avesse la voglia di leggersi tutti e sei i volumi. Basandosi esclusivamente sulla trilogia cinematografica, nessuno sarebbe a conoscenza dell'esistenza di Tom Bombadil, dell'uomo salice e di moltissimi altri piccoli intrecci troppo marginali ai fini della storia. In base a questo ragionamento, ho ritenuto interessante trattare il romanzo nella sua interezza, affinché il lettore potesse avere un'ampia, magari un po' confusa, idea della struttura che Tolkien ha creato.

*Il Signore degli Anelli* non è solo un libro di 1200 pagine. Questo “stadio primo”, questa primordiale forma di comunicazione ha ispirato altre forme di arte, trasformandosi in visioni paesaggistiche, in volti, in sculture e mutando ancora in scene con attori in carne ed ossa. La base su cui ho “edificato” il mio lavoro è il libro e il termine trasformazione. Il lavoro è suddiviso in tre capitoli e brevi appendici: questa divisione evidenzia le tre più importanti trasformazioni che hanno visto come protagonista un libro; esso, nel

momento in cui viene sfogliato, è un semplice mezzo di comunicazione scritta; il lettore interpreta quello che legge e immagina la “sua” Terra di Mezzo piuttosto che l’aspetto fisico dei protagonisti. Il secondo capitolo anticipa questo processo: ho fornito al lettore una serie di interpretazioni grazie alle quali egli potrà fare un confronto con la propria visione. Tolkien stesso si cimentò nell’illustrazione del suo mondo; le sue immagini, meno affascinanti di quelle dei Maestri Lee e Howe, chiarificano quanto scritto in precedenza o semplicemente lo anticipano, infatti molti disegni sono stati realizzati prima della scrittura del libro. In questo modo la fase della trasformazione lascia il posto a quella del confronto. Nulla, a mio avviso, è più affascinante della comparazione tra la propria intima visione di un mondo a cui si è particolarmente legati e l’immagine che di questa ha un’artista del calibro di Alan Lee, John Howe e Peter Jackson. Ricordo ancora l’eccitazione e la sorpresa nel vedere quante somiglianze esistono tra il mio immaginare la Contea e l’interpretazione che di essa ha dato Howe. Il confronto più significativo avviene, però, tra due grandi artisti e un creatore di mondi: Alan Lee, John Howe e Tolkien.

Nel momento in cui si affronta per la prima volta la lettura de *Il Signore degli Anelli* si è attraversati da una serie di sensazioni e sentimenti contrastanti. Il libro si apre con toni allegri, solari e giocosi; il timore e la paura sono attentamente celati e stemperati da un clima festoso. Alan Lee e John Howe si sono a lungo interrogati sulle tecniche che avrebbero dovuto utilizzare per ottenere, su carta, le stesse sensazioni date dalla lettura e, dopo un primo momento di titubanza e innumerevoli schizzi, sono giunti alla considerazione, per esempio, che la Contea e la prima parte del viaggio narrato dovessero essere caratterizzati da colori allegri, contorni ben definiti e assenza di forti contrasti chiaroscurali. Entrambi i Maestri si sono ispirati ai disegni di Tolkien, ma fonte prima di ispirazione sono state le parole del libro. Può un’illustrazione ottenere lo stesso effetto di un paragrafo? Le immagini della Contea sono fedeli alla sua descrizione? E fino a che punto la somiglianza persiste per poi lasciare il posto a una libera e altrettanto valida interpretazione personale?

Le seguenti domande hanno spinto il confronto tra artisti e hanno trovato, solo in parte, risposta in quanto l’interpretazione personale di ogni singolo autore è stata da me semplicemente proposta, senza la volontà di creare un vincitore o di dettare una inutile classifica di talenti. Sono dispiaciuta di aver offerto un panorama molto limitato della

illustrazione tolkeniana, non ho, infatti, potuto citare tutti coloro i quali si sono cimentati nella raffigurazione della Terra di Mezzo ma, credo, ispirata dal mio gusto personale, di aver colto i differenti volti che questo meraviglioso luogo ha da offrire.

Il passaggio dal testo alle illustrazioni non ha tolto nulla alla bellezza delle parole, al contrario, ha contribuito “soltanto” a concretizzare in immagini le lunghissime e, a volte noiose, descrizioni di luoghi e situazioni, rendendo più immediata, da parte del lettore, l’assimilazione della storia. Alan Lee e John Howe hanno cercato di non trascurare nessun dettaglio, nessun personaggio e nessuna situazione. Il materiale contenuto nel secondo capitolo è solo una piccolissima parte della loro creazione in materia e questo dimostra quanta meticolosità stia alla base del loro lavoro. È importante ricordare, infatti, che Lee e Howe sono gli illustratori ufficiali di Tolkien.

Accanto ai grandi maestri, ho collocato alcuni tra i più significativi interpreti del mondo tolkieniano; essi non hanno fama né mondiale né europea, ma hanno colto dei particolari inediti, hanno utilizzato materiali nuovi, o dato una visione “alternativa” della Terra di Mezzo.

Se il primo stadio di trasformazione può essere definito “indolore”, ovvero assolutamente fedele al testo e alle volontà tolkieniane, il passaggio dalle immagini, e quindi dal testo, al film non ha avuto lo stesso esito; gli sceneggiatori e lo stesso regista della trilogia cinematografica hanno tentato di condensare un libro come *Il Signore degli Anelli* in 90 pagine, ma questo processo ha dato origine ad una sceneggiatura che avrebbe previsto la creazione di almeno 4 film di 4 ore ciascuno. È stato quindi indispensabile apportare delle modifiche e dei tagli alla storia. Uno dei problemi fondamentali, a cui Peter Jackson ha dovuto far fronte, è stata la creazione di un compromesso tra un pubblico di adepti, ovvero fans tolkieniani e conoscitori profondi della storia della Terra di Mezzo, e un pubblico che voleva un bel film da andare a vedere al cinema, magari senza aver mai letto il libro e senza sapere nulla su Tolkien e la sua opera. Il compromesso ha portato alla realizzazione di un film “commerciale”, ma non troppo, molti fans si sono detti “delusi”, altri “entusiasti”, personalmente riconosco i pregi della trilogia e anche i suoi limiti, ma i primi superano di gran lunga i secondi.

Anche in questo caso ho parlato di trasformazione da uno stadio all’altro. Nel terzo capitolo, per meglio spiegare questo passaggio, ho analizzato le varie ambientazioni o *location* della trilogia, paragonandole sempre ad un bozzetto iniziale disegnato da Alan

Lee o John Howe. Questa fase di progettazione è comune nella maggior parte dei film americani di fantascienza e non, ma solo in questa occasione si è esplicitamente partiti da illustrazioni di illustratori che nulla hanno mai avuto a che fare con un'equipe cinematografica. Jackson è rimasto colpito da un acquerello di Lee (Figura 25) e da un disegno di Howe (Figura 67), da quel momento ha deciso che il suo film avrebbe dovuto avere, allo stesso tempo, le trasparenze del primo e i contrasti chiaroscurali del secondo; l'arte dei due Maestri ha fatto da punto cardinale per ogni ambientazione e si è evoluta maturando di schizzo in schizzo. Le *location* della Contea non sono altro che ricreazioni reali di bozzetti su carta da spolvero; le costruzioni abitate quali Edoras, Minas Tirith e Brea, devono il loro splendore alle sapienti mani di Lee e Howe che, da anni, le disegnano per calendari, poster, manifestazioni e libri.

Questa simbiosi tra illustrazioni e scene dei film è riscontrabile in alcuni momenti piuttosto che in altri, come ad esempio nelle grandiose panoramiche paesaggistiche a 360° (Gran Burrone, la Contea, Orthanc, Minas Tirith etc.), piuttosto che in situazioni salienti come l'inseguimento di Frodo a cavallo da parte dei Nove, la battaglia del Fosso di Helm, l'incontro con Galadriel nella radura e molte altre.

Questa collaborazione tra arte dell'illustrazione e arte cinematografica è valsa un Oscar a *Il Ritorno del Re* nella categoria "best picture", assegnato al conceptual artist Alan Lee.

Ancora una volta ci si trova di fronte ad una nuova interpretazione del mondo tolkieniano che non si accontenta di rimanere immobile su di un libro, ma ricerca la dinamicità che solo un mezzo di moderna comunicazione mediale può offrire. Questa trasformazione, però, ha dovuto fare i conti con il primo stadio, il libro, e ne è uscita sconfitta, menomata di alcuni personaggi e situazioni che avrebbero certamente arricchito il risultato. Critici, lettori, fans, studiosi e personalità varie si sono espressi a riguardo, creando opinioni assolutamente contrastanti tra loro e a volte radicali, ma ciò che è emerso, nonostante lodi e infamie, è stata la capacità della trilogia cinematografica di raggiungere un pubblico così eterogeneo e vasto. Questo media è stato in grado di far conoscere un'opera letteraria del calibro de *Il Signore degli Anelli* a individui che neppure avevano idea di cosa fosse un hobbit e quale differenza esistesse tra un orco e un uruk-ai.

Anche i più scettici in materia devono riconoscere che i film hanno stuzzicato la curiosità di alcuni spettatori al punto tale da portarli ad acquistare una copia del libro nell'arco di poco tempo. Non ci è dato sapere se la lettura indotta dall'opera cinematografica sia arrivata almeno a metà del testo, ma ha comunque permesso una divulgazione culturale non indifferente. Personalmente la visione del film è riuscita a spingermi alla lettura de *Lo Hobbit*, cosa che il libro non ha fatto, e anche de *Il Silmarillion*, probabilmente tentata dalla volontà di carpire alcune sottigliezze che solo un conoscitore profondo della letteratura di Tolkien può cogliere.

Questa considerazione dovrebbe bastare a giustificare l'appendice A che potrebbe sembrare marginale e priva di connessioni con il resto del lavoro, ma che è fondamentale per una perfetta consapevolezza geografica della Terra di Mezzo e, di conseguenza, dei viaggi della Compagnia dell'Anello. Inoltre mostra come l'interesse e l'amore verso una serie di libri (*Il Signore degli Anelli*, *Il Silmarillion*, *Lo Hobbit*) possano spingere l'uomo, in questo caso una donna (Karen Fonstad), a realizzare un lavoro difficile e "irrazionale".

L'obiettivo primario che mi sono posta nella stesura di questo lavoro è stata la creazione di una sorta di confronto tra le tre differenti forme artistiche: il libro, l'illustrazione e il film, cercando di non farne prevalere nessuna. Questo risultato è stato raggiunto solo in parte: infatti, man mano che il lavoro procedeva, mi sono resa conto che non avrei mai potuto parlare de *Il Signore degli Anelli* senza un riferimento costante e dettagliato al libro. All'interno di esso è racchiusa tutta la magia, tutto il sapere e quanto serve per una attenta comprensione del pensiero tolkieniano ed è evidente che esso stia alla base di tutto e che quindi prevalga su ogni sua successiva rielaborazione. A quel punto è stato necessario mutare la concezione di obiettivo che mi ero prefissata e il confronto è diventato trasformazione: il libro è mutato in disegno e poi in film.

In secondo luogo, ho cercato di attuare una sorta di rivalutazione di un'opera, trascurata in ambito italiano e diventata ormai lettura di nicchia e di genere, attraverso un lavoro creativo che ha miscelato arte, cinema e letteratura; il genere fantasy può non attirare grandi masse di lettori e Tolkien autore può far storcere il naso a critici contemporanei, ma l'accostarsi a questa realtà attraverso differenti forme di comunicazione credo possa, almeno, incuriosire chi tra i "nemici" tolkieniani non fosse neppure sfiorato dall'idea di sfogliare un volume dal peso eccessivo.

Questo elaborato mi ha dato la possibilità di arricchire il mio bagaglio di conoscenze relative al meraviglioso mondo tolkieniano. In primo luogo ho “conosciuto” Tolkien attraverso le sue parole, le sue opere e soprattutto la sua vita. In un mondo che offre, fortunatamente, innumerevoli realtà editoriali e, di conseguenza, quantità altissime di libri, ho potuto fermarmi a capire cosa stava dietro all’ultima pagina di un “mattoncino”, perché così l’ho definito la prima volta che l’ho visto in libreria, scoprendo che quello che avevo in mano non era un semplice fantasy, bensì il frutto di un doloroso e lento lavoro per la creazione di un pezzetto di storia passata. Le scoperte non erano terminate; presto sono stata investita da una serie di realtà collaterali che mi hanno dimostrato quanto forte sia l’effetto che un libro può avere su un gruppo di individui: organizzazioni e associazioni, meeting, concorsi, spettacoli teatrali, manifestazioni storiche e musicali, libri introvabili perché pubblicati a tiratura troppo bassa, gadgets, innumerevoli siti, giochi di ruolo, tutte realtà che hanno come unico scopo quello di mantenere viva l’attenzione nei confronti di un ambiente sconosciuto ai più, ma amato da tanti. Ho così scoperto che molto era stato detto su Tolkien e sul suo mondo, soprattutto grazie all’interesse esploso dopo l’uscita dei tre film, ma poco si sapeva ancora, almeno in Italia, ad eccezione di sporadiche mostre relative all’illustrazione della Terra di Mezzo, sul legame che intercorreva tra libro, illustrazione e film. E soprattutto poco sapevo anche io. Grazie ad internet, sono venuta a conoscenza di innumerevoli artisti che hanno messo la propria arte al “servizio” di un mondo parallelo. Uno dei risultati più eclatanti e interessanti è stata l’acquisizione della consapevolezza che un libro come *Il Signore degli Anelli* sia una fonte di riflessione senza tempo. Esso non solo si presta ad una rilettura attraverso differenti strumenti mediatici, ma è portatore di un messaggio che potrebbe risultare attuale anche tra milioni di anni: il potere assoluto è fonte di pericolo e devastazione.

Se l’Unico Anello fosse stato scoperto nella nostra epoca e fosse nelle mani di un qualsiasi essere umano, la Terra correrebbe un grandissimo pericolo; la brama del potere, sprigionato dall’Anello, si insinuerebbe nella mente del portatore e costui ne sarebbe talmente soggiogato da portare alla rovina il mondo. Chi tra i mortali potrebbe resistere al fascino di un dominio assoluto? Chi tra le creature viventi vorrebbe distruggere l’oggetto in grado di esaudire qualsiasi aspirazione e progetto?

Questi interrogativi non hanno tempo, luogo e contesto perché sono talmente antichi, contemporanei e futuri da rimanere irrisolti.

E tutto questo in un semplice cerchio d'oro.

Bilbo Baggins, in riferimento alla figura di Aragorn, declama quanto segue: “Non tutto quel ch'è oro brilla, né gli erranti sono perduti; il vecchio ch'è forte non s'aggrinza e le radici profonde non gelano. Dalle ceneri rinascerà un fuoco, l'ombra sprigionerà una scintilla, nuova la lama or rotta e re quei ch'è senza corona.”<sup>198</sup>

Ai fini del nostro ragionamento è possibile ribaltare il significato di questa frase e dedurre che il pericolo può covare in oggetti, individui e situazioni che facilmente possono scappare al controllo umano.

Considerazione ultima e più importante è il successo ottenuto come risultato delle trasformazioni raccontate nell'elaborato: le parole hanno trovato una concretizzazione bidimensionale che ha saputo reggere il confronto con l'opera; le illustrazioni, curate, approssimative, in matita o in acquerello sono state in grado di trasmettere le stesse immagini evocate nel libro. Con la trilogia cinematografica si è raggiunta, a mio avviso, l'apoteosi, in quanto i film non sono altro che la concretizzazione delle 1200 pagine del testo racchiuse in 12 ore<sup>199</sup> di pellicola.

Libro, illustrazioni e film hanno permesso alla magia della Terra di Mezzo di diffondere e far conoscere la propria bellezza a chiunque nutra un po' di curiosità nei confronti della letteratura fantasy, anzi l'abilità dei grandi maestri dell'illustrazione contemporanea o sia attirato dall'arte cinematografica.

---

<sup>198</sup>J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, London, George Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000, p 315.). Bilbo declama questa frase scagliandosi contro Boromir, durante il Consiglio di Elrond, in quanto il figlio del Sovrintendente aveva accusato il ramingo di non essere degno aspirare al trono di Gondor; nella frase emerge come l'apparenza non sia, a volte fortunatamente, indispensabile nel giudizio.

<sup>199</sup> Mi riferisco alla versione estesa composta da tre cofanetti contenenti 4 dvd ciascuno.

## Bibliografia

### Opere di J.R.R. Tolkien tradotte in italiano:

John Ronald Reuel Tolkien, *The Lord of the Rings*, London, Allen & Unwin, 1966 (Traduzione italiana a cura di Vicky Alliata Di Villafranca, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Bompiani, 2000).

J.R.R Tolkien, *The Silmarillion*, London, Allen & Unwin, 1977 (Traduzione italiana a cura di Francesco Saba Sardi, *Il Silmarillion*, Milano, Bompiani, 2002).

J.R.R Tolkien, *Tree and Leaf, Smith of Wootton Major*, London, Allen & Unwin, 1964 (Traduzione italiana a cura di Francesco Saba Sardi, *Albero e Foglia*, Milano, Bompiani, 2000).

J.R.R. Tolkien, *The Annotated Hobbit*, London, Allen & Unwin, 1937 (Traduzione italiana a cura di Elena Jeronimidis Conte, *Lo Hobbit*, Milano, Bompiani, 2000).

J.R.R Tolkien, *Unfinished Tales of Numeror and Middle-earth*, London, Allen & Unwin, 1980 (Traduzione italiana a cura di Francesco Saba Sardi, *Racconti Incompiuti*, Milano, Bompiani, 2001).

### Saggi critici:

H.Carpenter & Christopher Tolkien (a cura di), *Letters of J.R.R Tolkien*, London, Allen & Unwin, 1981 (Traduzione italiana a cura di Cristina De Grandis, *La realtà in trasparenza*, Milano, Bompiani, 2001).

Ulrike Killer (a cura di), *J.R.R Tolkien, Das Tolkien Lesebuch*, London, HarperCollins, 1991 (Traduzione italiana a cura di Amina Pandolfi, *J.R.R Tolkien, Antologia*, Milano, Bompiani, 2000).

Gianfranco De Turrís (a cura di), *J.R.R Tolkien, Il medioevo e il fantastico*, Bologna, Bompiani, 2004.

H. Carpenter, *J.R.R.Tolkien: A Biography*, London, Allen & Unwin, 1977 (Traduzione italiana cura di Amina Pandolci, *Vita di J.R.R Tolkien*, Roma, Fanucci Editore, 2002).

Michael White, *La vita di J. R.R Tolkien*, Milano, Bompiani, 2001.  
Oriana Palusci, *Tolkien*, Firenze, La Nuova Italia, 1997.

Daniel Grotta, *Vita di J.R.R. Tolkien*, Milano , Rusconi, 2002.

Franco Manni (a cura di), *Introduzione a Tolkien*, Milano, Simonelli, 2003.

- Paolo, Gulisano, *Tolkien. Il mito e la grazia*, Milano, Ancora, 2001.
- AA.VV, *Omaggio a J.R.R. Tolkien*, Monteisoia, Orizzonti Aperti, 2000.
- M.Polia, *Omaggio a Tolkien. Fantasia e tradizione*, Rimini, Il Cerchio Editore, 1980.
- Tom Shippey, *J.R.R. Tolkien. Autore del secolo*, Milano, Simonelli, 2004.
- Alberto Mingardi e Carlo Stagnaro, *La verità su Tolkien*, Roma, Liberal Edizioni, 2001.
- AA.VV, *Il mondo di J.R.R.Tolkien, negli EX LIBRIS*, Aosta, Keltia Editrice, 1999.
- Paolo Pagni e Paolo Gulisano, *Tolkien o l'invenzione del mito*, Roma, Edizioni Romane di Cultura, 1998.
- Massimiliano Morini, *Le parole di Tolkien*, Faenza, Mobydick, 2002.
- Maria Letizia Magini (a cura di), *Tolkien dall'A alla Zeta*, Milano, Edizioni CDE, 1999.
- Mario Polia, *J.R.R. Tolkien. Creatore di mondi*, Rimini, Il Cerchio, 2003.
- Roberto Di Scala, *J.R.R. Tolkien: Ubir Maior, Minor Cessat*, Milano, Simonelli (Sebook), 2004.
- Enrico Passaro Marco Respinti, *Paganesimo e cristianesimo in Tolkien. Le due tesi a confronto*, Roma, Il Minotauro, 2004.
- Giampiero De Vero, *Ombra e mito in Tolkien*, Napoli, Tempi Moderni, 2000.
- Ruth S. Noel, *La mitologia di Tolkien*, Milano, Rusconi, 2002.
- Andrew Murray, *Tutto Tolkien in 1200 quiz*, Milano, Rusconi, 2001.
- Vincenzo A. Piccione, *Il magico mondo di Tolkien*, Formello, SEAM, 1998.
- AA.VV (a cura della società Tolkieniana Italiana), *Dizionario del mondo fantastico. L'universo di J.R.R. Tolkien dalla A alla Z*, Milano, Rusconi, 2001.
- Società tolkeniana (a cura di), *Dizionario dell'universo di Tolkien*, Bompiani, 2003.
- Andrea Monda, Saverio Simonelli, *Tolkien. Il Signore della fantasia*, Milano, Frassinelli, 2002.
- Luca Crovi, Stefano Priarone, *Mister Fantasy. Il mondo segreto di Tolkien*, Firenze, Passigli, 2002.
- Emanuela Tavella, *Tolkien. Dalla fiaba al mito...*, Firenze, Firenze Libri, 2002.
- Paolo Paron, *I popoli di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2005.

- G.V. Amoretti, *I Nibelunghi*, Torino, UTET, 1986.
- H. Biedermann, *Dizionario dei Simboli*, Milano, Garzanti Editore, 1991.
- L. Gardner, *Il regno dei Signori degli Anelli*, Roma, Newton & Compton Editori, 2001.
- G. de Turrís, *La compagnia, l'anello, il potere*, Rimini, Il Cerchio Editore, 2001.
- Paolo Giuliano, Luca Michelucci, *La mappa della Terra di Mezzo*, Milano, Bompiani, 2000.
- Edouard J. Kloczco, *Lingue degli Hobbit, dei Nani e degli Orchi. Enciclopedia illustrata della Terra di Mezzo*, Milano, Tre Editori, 2002.
- Edouard J. Kloczco, *Lingue Elfiche. Quenya e Lindarin*, Milano, Tre Editori, 2002.
- Christian Filagrossi, *Il libro delle creature fantastiche*
- David Day, *Il bestiario di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2002.
- Giuseppe Bassarione, *Lambro/Hobbit*, Milano, Arcana Editrice, 2000.
- Emilia Lodigiani, *Invito alla lettura di Tolkien*, Milano, Mursia, 1982.
- Barbara Strachey, *I viaggi di Frodo. Un atlante di J.R.R Tolkien. Il Signore degli Anelli*, Milano, Rusconi, 1982.
- AA.VV., *Hobbit/Hobbit*, Roma, Lede, 2002.
- Gianni Guadalupi e Alberto Manguel, *Manuale dei luoghi fantastici*, Milano, Rizzoli, 2001.
- Enrico Giaccherini, *L'alfabeto del mondo. Miti e archetipi nella letteratura inglese del '900*, Pisa, ETS, 1998.
- Enrico Giaccherini, *Il cerchio magico*, Roma, Edizioni di storia e letteratura, 1999.
- Marco Paggi, *La spada e il labirinto. Meraviglioso e fantastico ne "Il Signore degli Anelli"*, Genica, ECIG, 2001.
- Rialti, Isoldi, Baroni, Zupo, *Uno sguardo fino al mare J.R.R. Tolkien: le parole dell'epica contemporanea*, Rimini, Il Cerchio, 2004.
- David Day, *L'anello di Tolkien*, Alessandria, Piemme, 2002.
- Rosanna Masoero, *Aragorn e la Maga verde*, Rimini, Il Cerchio, 2003.
- Giorgio Shottler, *Elfi, gnomi, nani e folletti*, Milano, Vallardi, 2000.

- Karen W. Fonstad, *The Atlas of Middle-earth*, Boston, Houghton Mifflin Company, 1991 (Traduzione italiana a cura di Isabella Murro, *L'atlante della Terra di Mezzo di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2002).
- Cristiano Basso, *L'Anello del Potere. La magia dell'anello dai greci a J.R.R.Tolkien*, Imola Atene Edizioni, 2001.
- Alessandro Bottero, *L'Anello e la Spada. Guida al mondo di J.R.R. Tolkien*, Roma, Mare nero, 2002.
- Colin Duriez, *Tolkien e il Signore degli Anelli. Guida alla Terra di Mezzo*, Milano, Gribaudi, 2004.
- Luca Michelucci, Paolo Gulisano, *La Mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2000.
- David Colbert, *I magici mondi del Signore degli Anelli. Guida ai personaggi, miti e leggende della saga di J.R.R.Tolkien*, Roma, Fanucci, 2003.
- Jonathan Fly, *Il Signore degli Anelli*, Milano, Edizioni SEE, 2000.
- Mark Eddy Smith, *Gli eroi virtuosi di Tolkien*, Milano, Armenia, 2003.
- Franco Manni (a cura di), *Tolkien e la Terra di Mezzo*, Brescia, Grafo Edizioni, 1999.
- Franco Manni (a cura di), *Mitopoiesi: Fantasia e storia in Tolkien*, Brescia, Grafo Edizioni, 2000.
- Luigi Iannone, *Tolkien e il Signore degli Anelli*, Napoli, Controcorrente, 2001.
- Guglielmo Spirito, *Tra San Francesco e Tolkien. Una lettura spirituale del Signore degli Anelli*, Rimini, Il Cerchio, 2003.
- Lucio Del Corso, Paolo Pecere, *L'Anello che non tiene. Tolkien tra lettura e mistificazione*, Roma, Minimum Fax, 2002.
- Paolo Gulisano, *Gli Eroi del Signore degli Anelli*, Milano, Ancora, 2003.
- E. Bertolotti, A. Capone, *Frammenti del pensiero tradizionale ne Il Signore degli Anelli*, Imperia, Centro Editoriale Imperiose, 1998.
- Andrea Monda e Saverio Simonelli, *Gli Anelli della fantasia. Un viaggio ai confini dell'universo di Tolkien*, Milano, Frassinelli, 2004.
- Michele De Feudis (a cura di), *Tolkien, la Terra di Mezzo e i miti del III Millennio*, Bari, L'arco e la Corte, 2002.

Ramtha, *La battaglia di Gandalf*, Diegaro di Cesena, Macro Edizioni, 2002.

Tom Shippey, *The Road to Middle-earth*, London, HarperCollinsPublishers, 2005 (Traduzione italiana a cura di AA.VV, *J.R.R. Tolkien: la via per la Terra di Mezzo*, Milano Genova, Marietti 1920).

Padre Guglielmo Spirito, *Il viaggio di Tolkien ad Assisi*, Società Tolkieniana Italiana ( I Quaderni della Contea 1).

Andrea Monda, *Il viaggio e il ritorno ne “ Il Signore degli Anelli”*, Società Tolkieniana Italiana. ( I Quaderni della Contea 2).

Michael Devaux, *Le gondole di Gondor: Il viaggio di Tolkien a Venezia (1955)*, ( I Quaderni della Contea 3).

Giovanni Agnoloni, *Letteratura del fantastico. I giardini di Lorien*, Roma, Spazio Tre, 2004.

AA.VV, *La Compagnia, l'Anello e il Potere. J.R.R.Tolkien creatore di mondi*, Rimini, Il Cerchio, 2002.

#### **Studi grafici e libri d'illustrazione:**

Quirino Principe (a cura di), *Il Signore degli Anelli illustrato da Alan Lee*, Milano, Bompiani, 2003.

Christopher Tolkien (a cura di), *Pictures by J.R.R. Tolkien*, London, Allen & Unwin, 1979 (Traduzione italiana a cura di Quirino Principe, *J.R.R Tolkien, Immagini*, Bologna, Bompiani, 2002).

Alan Lee, *The Lord of the Rings Sketchbook*, London, HarperCollins, 2005 (Traduzione italiana a cura di Grazia Maria Griffini e Lucia Vighi, *Il signore degli anelli, schizzi e bozzetti*, Milano, Bompiani, 2005).

Brian Froud & Alan Lee, *Faeries*, New York, Rufus Publications, 1978 (Traduzione italiana a cura di Silva Brandolin e Ilda Bassi, *Fate*, Milano, BUR, 1979).

*Le Monde de Tolkien. Visions des Terres-du-milieu*, Paris, Editions Glènat, 1992.

*Le Royaume de Tolkien. Visions des Terres-du-milieu*, Paris, Editions Glènat, 1996.

John Howe, *Sur les terres de Tolkien*, Nantes, Librairie l'Atalante, 2002.

## Studi e ricerche relativi alla trilogia cinematografica:

*Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello* (special extended dvd edition)

*Il Signore degli Anelli: Le due Torri* (special extended dvd edition)

*Il Signore degli Anelli: Il ritorno del Re* (special extended dvd edition)

Emanuele Terzuoli, *Il Signore degli Anelli: da J.R.R.Tolkien a Peter Jackson*, Milano, Delos Book.

Brian Sibley, *The Making of The Lord of the Rings*, London, HarperCollins, 2002 (Traduzione italiana a cura di Grazia Maria Griffini, *Il Signore degli Anelli. La trilogia cinematografica*, Milano, Bompiani, 2002).

Paul Simpson (a cura di ), *The Rough Guidato The Lord of the Rings*, London, Rough Guides Ltd, 2003 (Traduzione italiana a cura di Giovanna Olivieri, *Guida completa a Il Signore degli Anelli*, Milano, Antonio Vallardi Editore, 2005).

Brian Sibley, *The Lord of the Rings: Official Movie Guide*, London, HarperCollins, 2001 (Traduzione italiana di Isabella Murro, *Il Signore degli Anelli, la trilogia cinematografica*, Milano, Bompiani, 2001).

Alison Sage, *Il Signore degli Anelli. La Compagnia dell'Anello. Guida fotografica al film*, Milano, Bompiani, 2002.

Brian Sibley, *La Compagnia dell'Anello. I segreti del film*, Milano, Bompiani, 2003.

AA.VV, *Il Signore degli Anelli: le due Torri mostri e creature*, Milano, Bompiani, 2003.

David Brawn, *Il Signore degli Anelli: le due Torri. Guida fotografica*, Milano, Bompiani, 2003.

Jude Fisher, *Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello. Il racconto del film*, Milano, Bompiani, 2002.

Jude Fisher, *The Lord of the Rings: The Two Towers*, London, HarperCollins, 2002 (Traduzione italiana a cura di Maria Grazia Griffini, *Il Signore degli Anelli: le due Torri. Il racconto del film*, Milano, Bompiani, 2002).

Jude Fisher, *Il Signore degli Anelli: il ritorno del Re. Il racconto del film*, Milano, Bompiani, 2004.

Russel Gary, *The Lord of the Rings: The Art of Fellowship of The Ring*, London, HarperCollins, 2002 (Traduzione italiana a cura di Maria Grazia Griffino, *Il Signore degli Anelli: l'arte della Compagnia dell'Anello*, Milano, Bompiani, 2002).

Russel Gary, *The Lord of the Rings: The Art of The Two Towers*, London, HarperCollins, 2003 (Traduzione italiana a cura di Maria Grazia Griffini, *Il Signore degli Anelli: l'arte delle due Torri*, Milano, Bompiani, 2003).

Russel Gary, *The Lord of the Rings: The Art of The return of The King*, London, HarperCollins, 2004 (Traduzione italiana a cura di Maria Grazia Griffino, *Il Signore degli Anelli: l'arte del ritorno del Re*, Milano, Bompiani, 2004).

Andy Serkis, *Il Signore degli Anelli. Gollum. Come abbiamo creato la magia del film*, Milano, Bompiani, 2005.

Chris Smith, *Il Signore degli Anelli. Armi e battaglie*, Milano, Bompiani, 2005.

AA.VV, *Il Signore degli Anelli: il ritorno del Re. Guida fotografica*, Milano, Bompiani, 2004.

**Siti web:**

[www.digilander.libero.it/kairoscircle](http://www.digilander.libero.it/kairoscircle)

[www.eldalie.it](http://www.eldalie.it)

[www.medioevale.it](http://www.medioevale.it)

[www.tirion.it](http://www.tirion.it)

[www.tolkien.it](http://www.tolkien.it)

[www.wizards.to](http://www.wizards.to)

[www.tolkien.co.uk](http://www.tolkien.co.uk)

[www.wikipedia.it](http://www.wikipedia.it)

[www.lotrfanclub.com](http://www.lotrfanclub.com)

[www.soronel.it](http://www.soronel.it)

[www.terra-di-mezzo.it](http://www.terra-di-mezzo.it)

[www.fantasymagazine.it](http://www.fantasymagazine.it)

[www.centrostudilaruna.it](http://www.centrostudilaruna.it)

[www.tolkiensociety.org](http://www.tolkiensociety.org)

[www.tolkienwebliography.tiscali.it](http://www.tolkienwebliography.tiscali.it)

[www.endore.it](http://www.endore.it)

[www.faramir.it](http://www.faramir.it)

<http://accademia.tolkieniana.net>

[www.luccacomicsandgames.com](http://www.luccacomicsandgames.com)

[www.johnhowe2007.com/index](http://www.johnhowe2007.com/index)

[www.gransito.com/ilsignoredeglianelli/home.html](http://www.gransito.com/ilsignoredeglianelli/home.html)

[www.ilsignoredeglianelli.org](http://www.ilsignoredeglianelli.org)

[www.rohirrim.it](http://www.rohirrim.it)

[www.corriere.fantascienza.com](http://www.corriere.fantascienza.com)

[www.granburrone.com](http://www.granburrone.com)

[www.john-howe.com](http://www.john-howe.com)

[www.tednasmith.com](http://www.tednasmith.com)

[www.gatheringoffellowship.org/convention](http://www.gatheringoffellowship.org/convention)

[www.kaluta.com](http://www.kaluta.com)

[www.aumania.it](http://www.aumania.it)

[www.glyphweb.com](http://www.glyphweb.com)

[www.ivancavini.com](http://www.ivancavini.com)

[www.brothershildebrandt.com](http://www.brothershildebrandt.com)

[www.serkis.com](http://www.serkis.com)