



Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea Magistrale
in Filologia e Letteratura italiana

Tesi di Laurea

Un bizzarro palinsesto

L'adattamento, da opera letteraria a cinematografica e videoludica, nei
casi de *Il nome della rosa* e *Il Signore degli Anelli*

Relatore

Prof. Alessandro Cinquegrani

Correlatori

Prof. Alberto Zava

Prof. Domenico Cangiano

Laureando

Andrea Boccato

Matricola 861441

Anno Accademico

2020 / 2021

INDICE

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO PRIMO	
TEORIA DELL'ADATTAMENTO	7
I.1. "Chi e che cosa"	7
I.2. "A chi e perché"	16
I.3. "Come": dalla letteratura al <i>medium</i> cinematografico	22
I.4. "Come": dalla letteratura al <i>medium</i> videoludico	30
CAPITOLO SECONDO	
ANALISI DEI CASI	36
II.1. «La mano sopra l'idolo opera sul primo e sul settimo dei quattro»	36
II.1.1. Un romanzo a livelli	36
II.1.2. Palinsesto del romanzo di Umberto Eco	46
II.1.3. <i>L'abbazia del delitto – Extensum</i> . Un crocevia di idee e retaggi	59
II.2. «Dite "amici" ed entrate»	68
II.2.1. «Vengano ora i giorni del Re»	68
II.2.2. L'apoteosi del cinema fantasy	78
II.2.3. <i>L'ombra di Mordor</i> . Castello di mostri e pipistrelli	91

CONCLUSIONI 97

BIBLIOGRAFIA 99

INTRODUZIONE

Con questo elaborato si vuole indagare la pratica dell'adattamento, in particolare quello da opera letteraria a cinematografica e videoludica. Si prendono quindi in considerazione sia 'vecchi' che 'nuovi' *media* e le loro diverse modalità di coinvolgimento degli utenti: partendo dalla capacità della letteratura di indagare il mondo dell'interiorità e dall'immaginazione del lettore, si passa alla partecipazione dello spettatore e del videogiocatore attraverso l'immagine e l'azione. Da un mondo immaginato, a un mondo visto e vissuto.

L'adattamento è un modo per raccontare storie, trasportandole da un *medium* all'altro. Ciò è utile a coinvolgere più pubblico: sia nuovi fruitori, non particolarmente avvezzi al *medium* di partenza, sia coloro che hanno usufruito della fonte e sono spinti dalla curiosità di vedere l'opera adattata su un altro supporto. Spesso però questi ultimi si ritrovano delusi dal prodotto finale, poiché 'diverso' dall'originale. Il lettore sembra destinato a uscire da una sala cinematografica dicendo che «comunque era meglio il libro», poiché il film non ha adattato una certa sottotrama, perché un tale personaggio non è arrivato sul grande schermo o perché tale famoso dialogo ha subito delle modifiche. Il metro di valutazione di un adattamento pare infatti essere solamente quello della "fedeltà" all'originale. Soprattutto nel mondo odierno, fatto di *social*, in cui si riuniscono più vicini

che mai i *fandom*, anche la minima modifica non viene accettata. Per quanto questa possa essere impopolare e non condivisibile, dietro c'è sempre una ragione.

In questa tesi si vuole dimostrare come un adattamento non possa essere valutato solamente in base al suo grado di fedeltà, poiché le modifiche sono sempre inevitabili, a causa della natura stessa dei *media* presi in considerazione: sia un regista che uno sviluppatore, adattando la storia di un romanzo, devono tener presenti le caratteristiche del *medium* di arrivo, necessariamente diverse da quelle di partenza, e devono perciò lavorare su una non banale ricerca di equivalenze, che tuttavia richiede sia sottrazioni che aggiunte. In un videogioco è necessario ci sia interazione, in un film è d'uopo mostrare, e in letteratura lo è spingere il lettore all'immaginazione. È necessaria, per così dire, una 'doppia competenza' per valutare l'adattamento in quanto tale: da una parte prendere conoscenza delle somiglianze e differenze, dall'altra prenderne coscienza domandandosi il perché di tali modifiche al materiale.

Con tale obiettivo, sono state studiate le teorie intorno al tema, tenendo maggiormente in considerazione, in fase di scrittura, il testo di Umberto Eco, e i manuali di Armando Fumagalli, Linda Hutcheon e Giacomo Manzoli, in quanto giudicati come più completi, pertinenti e meno ripetitivi. L'analisi vera e propria prende poi in considerazione i casi de *Il nome della rosa* di Umberto Eco e *Il Signore degli Anelli* di J.R.R. Tolkien. Entrambi sono romanzi dai quali sono stati tratti adattamenti cinematografici e videoludici di grande importanza e successo: da una parte il film di Jean-Jacques Annaud e la trilogia di Peter Jackson, dall'altra *La abadia del crimine* e *L'ombra di Mordor*. Inoltre possono essere definiti sia "di genere" che "d'autore". *Il nome della rosa* che presenta infatti una complessa struttura verticale a livelli, dal genere investigativo alle letture postmoderne, passando per il romanzo storico, filosofico e allegorico. *Il Signore degli Anelli* presenta invece una struttura

orizzontale, legandosi ad altre opere, come *Lo Hobbit* e *Il Silmarillion*, che costituiscono il *legendarium* tolkieniano. Attraverso il confronto di queste due analisi, sono chiare le diverse logiche di produzione degli adattamenti, e quindi le diverse direzioni seguibili dal processo di adattamento: dal film *blockbuster* al videogioco *spin-off*; dall'opera autoriale, nel quale l'adattatore 'isola' determinati livelli per raccontare la "sua" storia, al prodotto che, con le sue idee innovative, ha lasciato importanti retaggi.

In questa analisi non vi sarà quindi un censimento delle differenze tra l'opera fonte e l'adattamento atto a misurare il grado di fedeltà di quest'ultimo, ma si prenderanno in considerazione degli elementi ritenuti significativi e si cercherà di trovare una motivazione della loro presenza, andando quindi a giustificare anche l'esistenza dell'adattamento stesso.

CAPITOLO PRIMO

TEORIA DELL'ADATTAMENTO

I.1. “Chi e Che cosa”

Possiamo definire l'adattamento come «il processo di traslazione con cui si crea un'opera O2 a partire da un'opera O1 preesistente, laddove O2 non utilizza, o non utilizza solamente, le stesse materie dell'espressione di O1»,¹ o ancora, con le parole della studiosa Linda Hutcheon, come la trasposizione dichiarata di una o più opere che è possibile riconoscere,² che comprende un atto creativo e interpretativo da parte di un adattatore,³ e intrattiene un ampio confronto intertestuale con l'opera fonte.⁴ In queste definizioni emerge innanzitutto il fatto che l'opera risultante dall'adattamento sia necessariamente diversa

¹ GIACOMO MANZOLI, *Cinema e letteratura*, Roma, Carocci, 2015, p. 88.

² LINDA HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, trad. it. Giovanni Vito Distefano, Roma, Armando Editore, 2011 (*A theory of adaptation*, Routledge, 2006), p. 28.

³ *Ibidem*.

⁴ *Ibidem*.

dall'opera adattata. Ciò è dovuto da una parte al passaggio da un *medium* all'altro,⁵ e dall'altra alla figura dell'adattatore, dotato di una propria soggettività che si 'scontra' con quella dell'autore originale,⁶ e al suo atto creativo di (re)interpretazione e (ri)creazione.⁷

Le modifiche sono inevitabili in sede di adattamento poiché ogni *medium* possiede caratteristiche peculiari. Una di queste è la quantità di informazioni contenibili e veicolabili da un *medium*, indissolubilmente legata, dal punto di vista dell'utente, alla quantità di tempo concessa per elaborarle: un videogioco moderno potrà veicolare più informazioni di un fumetto, così come un romanzo o una serie televisiva avranno la possibilità di fare molto più *world building* rispetto a un film; questo perché il fruitore ha più tempo a sua disposizione per metabolizzare i dati forniti senza perdere il seguito della storia. Ai fini dell'analisi, il parametro che coniuga questi elementi, potremmo chiamarlo 'prolissità' del *medium* (intesa come estensione e abbondanza di informazioni e tempo).

I *media* posseggono inoltre delle strategie di coinvolgimento dei fruitori, le quali vengono riassunte da Hutcheon in tre categorie: modalità narrativa, tipica del *medium* letterario in cui il coinvolgimento ha origine dall'immaginazione; modalità mostrativa, che pertiene, tra gli altri, al teatro e al cinema, in cui è l'immagine a suscitare reazioni nel pubblico; e modalità partecipativa o interattiva, sfruttata in particolare dal *medium* videoludico, in cui il giocatore interagisce in modo viscerale con la storia e l'ambientazione.⁸ Queste strategie hanno caratteristiche peculiari, legate anche al materiale del *medium* che le utilizza: un romanzo, ad esempio, da una parte è costretto a spendere molte pagine per

⁵ G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., p. 89.

⁶ Ibidem.

⁷ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 27.

⁸ Ivi, pp. 47-48.

descrivere le caratteristiche di qualcosa di visibile, ma dall'altra se ne può permettere altrettante per creare lunghi dialoghi, ricchi di spiegazioni e riflessioni, e soprattutto per indagare il mondo dell'interiorità dei personaggi. In un film o un videogioco ciò che è visibile ai personaggi è visibile anche all'utente e non c'è bisogno di lunghe descrizioni; ma per essere percepita dall'utenza, l'interiorità, regno della narrazione, deve essere in qualche modo esteriorizzata, resa visibile.⁹ Inoltre è facile notare come uno spettatore di teatro o di cinema non possa tornare indietro nella visione dell'opera o bloccarla per poter elaborare una grande quantità di informazioni. Lo spettacolo generalmente ha una durata ridotta rispetto al tempo medio di lettura di un romanzo, ed è cioè meno prolisso: le informazioni essenziali alla comprensione dell'opera devono essere contenute in tale durata, ridotta rispetto al *medium* di partenza. Per riconfigurare un'opera è perciò necessario adeguarla alla strategia di coinvolgimento e alla prolissità del *medium* di arrivo. Ne consegue che in un adattamento le modifiche, come sottrazioni e aggiunte, sono pressoché inevitabili.¹⁰

È proprio a causa dell'inevitabilità di modifiche che secondo Umberto Eco è sbagliato parlare di traduzione.¹¹ In *Dire quasi la stessa cosa*, egli afferma che nell'adattamento non possa essere rispettato il principio di reversibilità, tipico della traduzione:¹² ritrasformando un adattamento nel *medium* di partenza, se questo principio fosse applicabile a questo contesto, si dovrebbe ottenere un clone dell'opera originale.¹³ Ciò

⁹ Ivi, p. 36.

¹⁰ G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., pp. 80-81.

¹¹ UMBERTO ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani, edizione digitale 2012 da edizione Tascabili Bompiani 2010, p. 367.

¹² Ibidem.

¹³ Ibidem.

tuttavia è impossibile perché l'adattatore è sempre costretto, nel suo riplasmare l'opera per adeguarla al *medium* di arrivo, a dare un'interpretazione dell'opera originale: 'distillando' un romanzo per essere sceneggiato,¹⁴ egli deve fare delle scelte riguardo a quali elementi dovranno essere ridotti nel grado di complessità,¹⁵ e quindi isolare gli aspetti del testo di suo maggiore interesse;¹⁶ ma deve anche prendere delle decisioni dove l'autore del testo originale non le ha prese:¹⁷ se un romanzo non prescrive nulla, ad esempio, per quanto riguarda l'illuminazione di un ambiente, l'adattatore cinematografico sarà chiamato a intervenire e a decidere egli stesso la luce, aggiungendo quindi significato.¹⁸ In ogni caso, anche se il testo di partenza fosse molto dettagliato, non potrebbe dire tutto ciò che appare in una scena. Perciò la pratica dell'adattamento «costituisce sempre una presa di posizione critica – anche se incosciente, anche se dovuta a imperizia piuttosto che a scelta interpretativa consapevole».¹⁹ Quindi non solo l'adattatore non può essere letteralmente fedele al materiale originale, a causa della diversa essenza del *medium* d'arrivo, ma nemmeno deve,²⁰ poiché egli diventa di fatto autore di una sua opera. Potremmo associare, come fa Jean-Jacques Annaud, in apertura del suo adattamento cinematografico de *Il nome della rosa*, a un palinsesto: qualcosa che viene 'raschiato' e riscritto. L'adattamento è cioè qualcosa di

¹⁴ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 64.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., p. 385.

¹⁷ *Ivi*, p. 380.

¹⁸ *Ibidem*.

¹⁹ *Ivi*, p. 386.

²⁰ ARMANDO FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, Roma, Dino Audino, 2020, p. 68.

diverso, che però mantiene legami più o meno forti con un'opera preesistente. Si tratta quindi, secondo Eco, di «infinite avventure dell'interpretazione»,²¹ in cui l'adattatore racconta una “sua” storia.

A tal proposito, Giacomo Manzoli, che nel suo discorso si focalizza in particolar modo sul cinema, illustra tre diverse direzioni che l'autore dell'adattamento, in generale, può seguire.²² La prima consiste nel prendere l'opera, mantenerne alcuni elementi e lasciare che l'adattamento segua la propria strada.²³ Esempi di questa direzione possono essere il film *Apocalypse Now* (1979) e il videogioco *Spec Ops: The Line* (2012), entrambi ispirati a *Cuore di tenebra* (1902) di Joseph Conrad: viaggi lungo i lati oscuri della personalità umana,²⁴ in cui però, rispetto all'opera fonte, viene cambiata l'ambientazione, e da ciò conseguono innumerevoli altre varianti.²⁵ La seconda direzione sarebbe invece quella intrapresa dalla maggior parte degli adattamenti, ovvero trasporre l'opera fonte cogliendone i momenti chiave:²⁶ l'adattatore prende una posizione critica riguardo a quali parti sono rappresentative, e quali episodi saranno invece eliminati o ridotti, oppure ampliati o aggiunti, a seconda della prolissità e della modalità di coinvolgimento del *medium* di arrivo. Manzoli porta come caso quello de *Il Gattopardo* di Luchino Visconti, che «riesce a inquadrare il celebre romanzo di Tomasi di Lampedusa in un numero limitato di grandi scene,

²¹ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., pp. 394-395.

²² G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., p. 71.

²³ *Ibidem*.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Ivi*, p. 72.

estremamente evocative e rappresentative».²⁷ Altri esempi, provenienti invece dalla cultura popolare, potrebbero essere i molti adattamenti cinematografici e televisivi basati sui supereroi dei fumetti *Marvel* e *DC*: trattandosi di pubblicazione serializzata di fumetti, il processo di adattamento si svolge su una scala temporalmente molto più grande, dovendo condensare anni di pubblicazione in un singolo film. In *Spider-Man* del 2002 non viene infatti adattato un singolo albo, ma ci si propone di riassumere alcuni momenti chiave della storia del personaggio, che provengono da diversi punti della mitologia fumettistica: su tutti, la sua origine, quella del Goblin, e *La notte in cui Gwen Stacy morì* (1973). Al contrario, *X-Men 2* (2003) si rifà a una *graphic novel* specifica, ovvero *Dio ama, l'uomo uccide* (1982), ma esso è un seguito del primo *X-Men* (2002), il quale non si rifà a un albo in particolare, in cui i personaggi principali già sono stati introdotti. Nonostante ciò, in *X2* vengono comunque inseriti elementi provenienti da altri archi narrativi come *Arma-X* (1991). Per quanto riguarda la televisione, le cui serie hanno prolissità maggiore rispetto al cinema, negli adattamenti di fumetti nipponici è comune la pratica del *filler*: episodi non presenti nell'opera originale vengono aggiunti per approfondire determinati personaggi secondari o, più comunemente, per evitare che l'adattamento raggiunga a livello di storia il *manga* ancora in corso di pubblicazione. La terza tipologia di approccio identificata da Manzoli è invece quella della fedeltà assoluta, della traduzione,²⁸ che però non può che essere definita teorica.

Similmente Linda Hutcheon propone di identificare diversi tipi di adattamento muovendosi lungo un *continuum*:²⁹ a un estremo la teorica e utopica fedeltà assoluta delle

²⁷ Ibidem.

²⁸ Ivi, p. 74.

²⁹ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 239.

traduzioni, intese anche come traduzioni da una lingua ad un'altra,³⁰ e all'estremo opposto le opere identificabili come *spin-off*,³¹ ovvero prodotti che presentano la medesima ambientazione, e spesso i medesimi temi, di un'opera fonte, ma che narrano storie a essa parallele. A quest'ultima categoria, che Umberto Eco definisce "uso creativo",³² appartengono anche le parodie,³³ e i *sequel* a opere che originariamente non ne prevedono, come «scrivere il seguito di *Via col vento*, e riprendere le vicende di Scarlett O'Hara dal momento in cui ha pronunciato il fatale "Domani è un altro giorno"». ³⁴ Al centro del *continuum* disegnato da Hutcheon troviamo infine quelle che la studiosa chiama rinarrazioni, «dominio vero e proprio degli adattamenti»,³⁵ della (re)interpretazione e della (ri)creazione.

Manzoli illustra inoltre il concetto di "isotopie",³⁶ intese come «linee di coerenza testuale»³⁷ che consentono di collegare un'opera O1 e un'opera O2 «a partire dalla somiglianza fra alcune (o tutte) loro componenti a livello del contenuto». ³⁸ In particolare presenta tre categorie di isotopie: tematiche, figurative e patemiche. Le prime riguardano «le

³⁰ Ibidem.

³¹ Ibidem.

³² U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., p. 392.

³³ Ibidem.

³⁴ Ibidem.

³⁵ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 239.

³⁶ G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., p. 77.

³⁷ Ibidem.

³⁸ Ibidem.

questioni di fondo»³⁹ di cui si occupano le opere comparate: ad esempio *Il dottor Stranamore* (1963) di Stanley Kubrick presenta lo stesso tema della guerra fredda e della corsa agli armamenti del romanzo a cui è ispirato, *Red Alert* (1958) di Peter George.⁴⁰ Ma possiamo trovare isotopie tematiche anche tra opere che non sono direttamente ispirate l'una all'altra: pensiamo alla serie di film di *Godzilla*, ai videogiochi *Metal Gear* e *Fallout* o al *manga Hokuto no Ken*, opere che trattano anch'esse il tema del pericolo nucleare; in particolare le ultime due intrattengono un rapporto anche con la serie di *Mad Max* per quanto riguarda lo stile visuale e il tema della sopravvivenza in un mondo devastato. Il secondo tipo di isotopie sono quelle figurative, ovvero «i dati oggettivi in cui questi temi sono rappresentati»:⁴¹ personaggi, eventi e coordinate spazio-temporali.⁴² È questa isotopia che, quando presente, proietta O1 e O2 nel campo dell'adattamento: seguendo le direzioni indicate in precedenza, la storia di O1 viene adattata in O2, oppure O2 è un uso creativo (seguito, *spin-off*, parodia) di O1. Ad esempio sono stati prodotti diversi film e serie televisive con protagonisti James Bond o Jack Ryan, ma non tutti sono adattamenti di specifiche storie create dai rispettivi scrittori: ciò spesso a causa del voler proiettare i personaggi in un contesto storico contemporaneo, e quindi diverso da quello di partenza. Anche nel caso dell'adattamento in senso stretto (quando O1 viene adattata in altro *medium*), è normale, come già discusso, che vi siano modifiche alla storia, l'intensità delle quali va a misurare la distanza tra i due testi,

³⁹ Ibidem.

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Ivi, p. 78.

⁴² Ibidem.

ovvero il grado di fedeltà dell'adattamento.⁴³ Ma è l'ultima categoria, quella delle isotopie patemiche, a influire più pesantemente sulla ricezione di un adattamento:⁴⁴ essa infatti designa «i cambiamenti caratteriali ed emotivi che i personaggi subiscono nel corso del racconto»:⁴⁵ per fare un esempio generale, un adattamento, molto probabilmente, non sarà ben recepito se un personaggio che nell'opera fonte è un traditore o un doppiogiochista viene adattato come un eroe completamente positivo dall'inizio alla fine della storia (a meno che tale adattamento non si presenti esplicitamente come un "What if").

Da queste teorie desumiamo che l'essenziale di un'opera, ovvero ciò che viene adattato e che può essere trasmutato da *medium* a *medium*, non è altro che la storia,⁴⁶ intesa come personaggi ed eventi.⁴⁷ Ogni *medium* si relazione a essa in modi diversi sul piano formale e con diverse modalità di coinvolgimento:⁴⁸ il processo di adattamento è quindi una ricerca di equivalenze in sistemi semiotici diversi degli elementi di una data storia,⁴⁹ nel quale si rende necessaria l'interpretazione critica, e si potrebbe dire anche il discernimento, da parte di un'entità autoriale. Ne consegue che l'adattamento è un'opera dotata di autonomia, che rappresenta una critica rispetto al testo di partenza.⁵⁰

⁴³ Ibidem.

⁴⁴ Ibidem.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 30.

⁴⁷ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 19.

⁴⁸ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 30.

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., p. 92.

I.2. “A chi e perché”

Molteplici sono le ragioni che spingono una produzione a intraprendere la via dell’adattamento, così come non trascurabili sono le motivazioni degli utenti che usufruiscono di questi prodotti.

Innanzitutto, dal punto di vista di chi produce e crea l’adattamento, c’è sicuramente un vantaggio di tipo economico: è infatti verosimile che, nel caso di un film tratto da un romanzo di successo, i lettori dell’opera originale si rechino in sala, e, se il film in questione segue la logica del *blockbuster*, è molto probabile che ne acquistino l’immenso e immancabile *merchandise* (tra abbigliamento, *action figures* e oggettistica) o i *tie-in* videoludici; ciò avviene anche per le serie televisive animate tratte da fumetti, che spesso basano la propria vita sul piccolo schermo, dalla scrittura alla messa in onda, sulla vendita di giocattoli. Un adattamento, inoltre, consente una moltiplicazione impressionante del numero di fruitori,⁵¹ dato che, oltre agli utenti dell’opera originale, vengono coinvolti anche utenti abituali del *medium* di arrivo dell’adattamento, spinti dalla curiosità. Secondo Armando Fumagalli, ad esempio, in Italia il pubblico televisivo è assimilabile alla quasi totalità della popolazione,⁵² e perciò l’impatto che un adattamento televisivo potrebbe avere è potenzialmente enorme. Anche il pubblico cinematografico attraversa tutte le classi sociali e diverse fasce d’età, ma generalmente si tratta o di giovani dai venti ai trentacinque anni,⁵³

⁵¹ A. FUMAGALLI, *L’adattamento da letteratura a cinema. Vol. I: Teoria e pratica*, cit., p. 65.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ *Ivi*, pp. 65-66.

o di giovanissimi e famiglie, lasciando da parte le fasce anagraficamente più elevate. Dall'adattamento cinematografico e televisivo, consegue perciò anche il potenziale aumento del numero di fruitori dell'opera originale, che spesso ottiene una 'seconda vita':⁵⁴ nel caso di un'opera letteraria o fumettistica è infatti probabile che essa venga ristampata, dando un'opportunità di acquisto sia a chi voglia leggerla prima di usufruire dell'adattamento, sia a chi, dopo aver apprezzato quest'ultimo, voglia cimentarsi anche nella lettura. Fumagalli riflette anche sul fatto che in Italia circa il 50% della popolazione non legga libri,⁵⁵ e che il pubblico con una scolarizzazione di livello superiore è in realtà un'*élite*.⁵⁶ L'adattamento è perciò occasione di far introdurre all'uomo 'medio' opere di un certo valore culturale, attraverso prodotti che siano insieme 'colti' e 'popolari',⁵⁷ senza tuttavia 'appiattare il tutto' in *cliché* abusati.⁵⁸ Anche Hutcheon riflette su come gli adattamenti di romanzi per ragazzi, come *Le cronache di Narnia*, siano essenziali per presentare queste ultime a un'utenza più vasta e per motivare il pubblico giovane alla lettura.⁵⁹ Anche per queste ragioni Fumagalli afferma che l'adattamento «non possa essere considerato *sic et simpliciter* una sorta di traduzione»,⁶⁰ poiché, allargando il bacino d'utenza si includono anche diversi tipi di pubblico rispetto al testo originale.

⁵⁴ Ivi, p. 65.

⁵⁵ Ivi, pp. 66-67.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Ivi, p. 66.

⁵⁸ Ivi, p. 67.

⁵⁹ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 169.

⁶⁰ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 67.

Accanto a queste esistono inoltre ragioni di tipo autoriale. Un regista può infatti voler adattare una determinata storia poiché questa presenta temi di suo interesse. Possiamo prendere come esempio il controverso caso del film *Dune* (1984) di David Lynch, tratto dall'omonimo romanzo di Frank Herbert (1965). Per quanto possa essere considerato un adattamento non completamente riuscito, i temi del *ciclo di Dune* non potevano non interessare all'autore Lynch: dall'importanza data al sogno, al fatto che il giovane protagonista non sia un personaggio completamente positivo. Come detto in precedenza, l'autore tenta di fare propria una storia, interpretandola e trasmutandola in modo da conferirle una dimensione personale. Frédéric Sabouraud, in *L'adattamento cinematografico (L'adaptation. Le cinéma a tant besoin d'histories)*, cita l'esempio di Tim Burton: egli, nei suoi adattamenti, si impadronisce dell'opera originale per ricreare un suo universo fatto di influenze molteplici,⁶¹ citazioni ironiche e in cui non viene dissimulata la personalità dell'autore («quella di un grande bambino dolce, testardo e malinconico, [...] affascinato dai mondi oscuri»)⁶².

Linda Hutcheon, focalizzandosi invece sulla ricezione dell'adattamento, riflette su come il prodotto finale trasmutato abbia il potere di ricostruire o comunque influenzare l'interpretazione dell'utente.⁶³ Riferendosi in particolare a *Harry Potter* e a *Il Signore degli Anelli*, afferma:

Ho il sospetto che dopo aver saputo (dal film) come sono fatti (o possono essere

⁶¹ FRÉDÉRIC SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, trad. it. Elga Mugellini, Torino, Lindau, 2007 (*L'adaptation. Le cinéma a tant besoin d'histories*, Éditions Cahiers du cinéma, 2006), pp. 36-37.

⁶² Ivi, p. 60.

⁶³ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 56.

fatti) un orco nemico o una partita di *Quidditch*, non sarò più in grado di ricostruire di nuovo la prima versione che avevo autonomamente immaginato. I palinsesti finiscono per determinare cambiamenti permanenti.⁶⁴

Se infatti l'autore dell'adattamento è chiamato a interpretare il testo originale, da un punto di vista ricezionistico è lecito dire, come afferma Umberto Eco, che l'interpretazione dell'utente è mediata dall'adattatore,⁶⁵ cioè egli “sceglie per” l'utente.⁶⁶ Riferendosi all'adattamento di *Ritratto di signora*, Eco scrive:

Caprettini analizza la trasposizione filmica (dovuta a Jane Campion) di *Portrait of a Lady* di Henry James. Segue tutte le variazioni del testo originale, che fanno del film, ovviamente, una ricostruzione o una rilettura dell'opera letteraria, ed è interessato a come questi cambiamenti preservino in qualche modo alcuni effetti fondamentali dell'opera. Ma vorrei soffermarmi sul fatto che il testo letterario dice del personaggio di Isabel: «She was better worth looking at than most works of art». Non ritengo che James volesse piattamente dire che era meglio guardare e desiderare la desiderabilissima Isabel piuttosto che perdere tempo in un museo: certamente voleva dire che questo personaggio possedeva il fascino di molte opere d'arte e, presumo, di molte rappresentazioni artistiche della bellezza femminile. Attenendomi a James io rimango libero di immaginare Isabel come la Primavera di Botticelli, come la Fornarina, come una Beatrice di stampo preraffaellita, e persino (*de gustibus...*) come una madamigella d'Avignone. Ciascuno può sviluppare il suggerimento di James secondo il proprio ideale, sia di bellezza muliebre che di arte. Invece nel film Isabel è interpretata da Nicole Kidman. Ho la massima ammirazione per questa attrice, che trovo indubbiamente bellissima, ma penso che il film apparirebbe diverso se Isabel avesse il volto di Greta Garbo o le fattezze rubensiane di Mae West. Dunque la regista ha scelto

⁶⁴ Ibidem.

⁶⁵ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., p. 380.

⁶⁶ Ivi, p. 377.

per me.⁶⁷

Ovviamente, per addentrarci nelle ragioni tutt'altro che banali che spingono a usufruire di un adattamento, sono da distinguere due tipi di utenti: coloro che hanno goduto dell'opera fonte e quelli che invece non ne hanno usufruito. Hutcheon nomina queste categorie utenza "consapevole" e "non-consapevole":⁶⁸ la studiosa utilizza questi termini perché non comprendono i significati elitari evocati da altre espressioni.⁶⁹ Se l'opera adattata non è nota, l'utente, in questo caso non-consapevole, fa esperienza dell'adattamento solo come prodotto del *medium* di arrivo, e non come processo di trasmutazione da una materia all'altra: ne fruisce cioè come qualsiasi altra opera.⁷⁰ È perciò necessario che anche questo tipo di fruitore possa comprendere la vicenda che gli viene presentata, e che quindi non gli sia assolutamente necessaria la conoscenza approfondita della fonte.⁷¹ Alla prima categoria appartengono invece i fruitori che conoscono l'opera fonte, e sono esperti e bene informati: solo questi possono godere dell'adattamento in quanto adattamento,⁷² poiché sono i soli a poter identificare e valutare criticamente le inevitabili differenze rispetto al materiale originale. Il problema è che frequentemente questa valutazione si basa solamente sul metro della fedeltà, in quanto un lettore che si reca in sala per vedere l'adattamento cinematografico di un romanzo, spesso fa esperienza dell'opera solo in quanto lettore e non anche come

⁶⁷ Ivi, pp. 376-377.

⁶⁸ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 172.

⁶⁹ Ivi, p. 173.

⁷⁰ Ibidem.

⁷¹ Ibidem.

⁷² Ibidem.

spettatore. Manca perciò una componente critica derivante da una ‘doppia competenza’: oltre a prendere conoscenza delle differenze, è necessario che il fruitore consapevole ne prenda anche coscienza, domandandosi il perché di tale modifica.

In realtà il fascino degli adattamenti, per un pubblico consapevole, risiede, secondo Hutcheon, proprio nell’identificazione di similitudini e differenze:⁷³ esattamente come i generi, vengono predisposte le attese del pubblico attraverso un sistema di norme che regolano l’incontro con l’opera,⁷⁴ ed è quindi definito un “orizzonte di attesa”.⁷⁵ Ma è anche il fatto di essere in grado di riconoscere le modifiche, che costituisce il piacere di fruire di un adattamento in quanto tale. Non si tratta solo di una questione elitaristica, con l’utente consapevole in grado di affermare che un determinato dettaglio nell’opera originale era diverso: se l’adattamento in quanto tale viene indagato criticamente, esso invita al piacere estetico e intellettuale della comprensione dell’interazione tra diverse opere e diverse interpretazioni del testo.⁷⁶

È per tali ragioni che gli adattamenti vengono creati e fruiti: da una parte le ragioni economiche e l’allargamento del bacino d’utenza, dall’altra un complesso sistema di aspettative rispettate e disattese che costituisce un fascino intellettuale.

⁷³ Ivi, p. 164.

⁷⁴ Ivi, p. 174.

⁷⁵ Ibidem.

⁷⁶ Ivi, p. 168.

I.3. “Come”: dalla letteratura al *medium* cinematografico

L’adattamento cinematografico di un’opera letteraria è forse la trasmutazione più comune, o comunque la più nota. Passando da una strategia di coinvolgimento narrativa a una mostrativa, l’autore dell’adattamento è chiamato a sfruttare i mezzi propri del *medium* cinematografico per dirimere le questioni tutt’altro che banali poste dalla trasmutazione.

Innanzitutto l’adattatore sarà chiamato a valutare quale modalità narrativa più si confà al suo adattamento. Francis Vanoye distingue la modalità narrativa classica e quella moderna:⁷⁷ la prima presenta una prevalenza dell’azione, con personaggi e conflitti ben definiti,⁷⁸ mentre la seconda lascia spesso spazi aperti all’interpretazione del fruitore, presentando anche componenti di riflessività e straniamento.⁷⁹ «Tanto un romanzo classico quanto un romanzo moderno – osserva Vanoye – possono essere adattati secondo uno schema narrativo cinematografico sia classico sia moderno»,⁸⁰ e fornisce poi diversi esempi a supporto di tale affermazione: *L’insostenibile leggerezza dell’essere* di Kundera (1984) è infatti un esempio di romanzo moderno adattato (1988) in una sceneggiatura classica che ne linearizza il racconto, focalizzandosi solo sul personaggio principale, rimuovendo così l’effetto di polifonia e di complessità della realtà presente nel romanzo;⁸¹ un esempio di testo moderno trasmutato in film moderno, è invece *La donna del tenente francese* (1969), nel cui

⁷⁷ A. FUMAGALLI, *L’adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 83.

⁷⁸ Ibidem.

⁷⁹ Ibidem.

⁸⁰ Ibidem.

⁸¹ Ivi, p. 84

adattamento (1981) viene mantenuta la duplicità di prospettiva (tra XIX e XX secolo) utilizzando l'espedito di un film da girare e il rispecchiarsi nelle vicende dei due attori protagonisti.⁸² Se anche la trasmutazione di un testo classico in sceneggiatura moderna è possibile, come testimoniato da *L'argent* di Bresson (tratto da *Denaro falso* di Tolstoj), che privilegia i tempi morti rispetto all'azione,⁸³ la maggior parte degli adattamenti cinematografici consiste in una sceneggiatura classica tratta da un testo classico:⁸⁴ ciò si deve, secondo Armando Fumagalli, al fatto che i film destinati al grande pubblico prediligano la struttura tipicamente hollywoodiana di «un personaggio con cui possiamo empatizzare, che ha un obiettivo chiaro e molti ostacoli da superare per raggiungerlo».⁸⁵ Sono quindi presenti un protagonista con dei desideri,⁸⁶ e un antagonista che crea tensione e conflitto.⁸⁷ È inoltre necessario che anche questi prodotti abbiano un tema di fondo a supportare il movente del protagonista (o anche dell'antagonista), per quanto esso possa essere semplice ed essenziale:⁸⁸ come l'amore, la famiglia, il sacrificio, *et cetera*.

Una delle questioni più importanti poste dall'adattamento è, come detto, la prolissità dei *media* coinvolti. In *L'adattamento cinematografico*, Frédéric Sabouraud scrive:

Adattare è anche una questione di tempo, quello che impiega il romanzo (o

⁸² Ivi, pp. 84-85.

⁸³ Ivi, p. 85.

⁸⁴ Ibidem.

⁸⁵ Ivi, p. 108.

⁸⁶ Ivi, p. 109.

⁸⁷ Ivi, pp. 110-111.

⁸⁸ Ivi, p. 111.

l'opera teatrale) a imporsi al cineasta ma anche, più semplicemente, quello che bisogna prendere in considerazione per la durata del film. Se non altro, perché un lungometraggio di un'ora e mezza o due ore non può contenere tutti gli elementi narrativi di un romanzo di trecento pagine.⁸⁹

Da ciò consegue che è necessario 'tagliare'.⁹⁰ Il film necessita una struttura più compatta, lineare, e coesa rispetto al romanzo:⁹¹ se la letteratura può permettersi molte pagine ricche di suggestioni, temi e personaggi da offrire al lettore, nel cinema è necessario fare in modo che lo spettatore non si perda.⁹² Al lettore, per elaborare informazioni, è concesso un tempo virtualmente infinito: egli può fermare a piacimento la lettura, saltare un passaggio o rileggerlo.⁹³ Lo spettatore, in una sala cinematografica, non ha queste possibilità, e il tempo che ha per elaborare le informazioni è rigido e predeterminato,⁹⁴ e coincide quindi con la durata del film. Esistono certamente opere cinematografiche con finali aperti o 'buchi' che necessitano di essere riempiti dall'interpretazione degli spettatori, e quindi in questi casi il tempo di elaborazione si estenderebbe oltre la durata del film e farebbe comunque parte dell'esperienza cinematografica in senso lato, ma il film in sé è comunque confinato all'interno di una durata e di conseguenza ha un limite sulle informazioni che può contenere e veicolare. Dal punto di vista dello spettatore, se egli si ferma a farsi troppe

⁸⁹ F. SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, cit., p. 27.

⁹⁰ *Ibidem*.

⁹¹ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 114.

⁹² *Ibidem*.

⁹³ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 47.

⁹⁴ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 121.

domande, potrebbe perdere il seguito della storia,⁹⁵ non potendo fermarla a piacimento, e se le sottotrame sono troppe, potrebbe non essere in grado di seguirle tutte.⁹⁶ Ecco che, in ogni caso, sarà necessario snellire i dialoghi, rimuovere personaggi e trame secondarie, focalizzandosi sulla vicenda principale e i ruoli a essa funzionali. È a questo che Umberto Eco si riferisce quando parla di isolare un livello del testo fonte, soprattutto, come vedremo, quando quest'ultimo ha una complessa struttura verticale come nel caso de *Il nome della rosa*.⁹⁷ L'adattatore opera una scelta critica, interpretando il testo.

È inoltre da notare che alcune parti possono addirittura risultare irriducibili: banalmente, non può esserci infatti un *voice over* costante a narrare il film.⁹⁸ Ma ci sono anche scene che, mentre possono essere “lette”, non possono essere “viste”:⁹⁹ scene di particolare violenza o di atti sessuali espliciti, relegherebbero il film in un «ghetto del genere»,¹⁰⁰ al quale però non appartiene l'opera fonte. Per di più, romanzi interi la cui storia è povera di azioni che il cinema possa mostrare, sono praticamente inadattabili se non trasformandoli profondamente.¹⁰¹

Il processo di ‘taglio’ però, oltre che una necessità, può anche diventare occasione per l'adattatore cinematografico di appropriarsi del testo e raccontare la “sua” storia.¹⁰²

⁹⁵ Ibidem.

⁹⁶ Ivi, p. 122.

⁹⁷ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., p. 384.

⁹⁸ G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., p. 80.

⁹⁹ Ibidem.

¹⁰⁰ Ibidem.

¹⁰¹ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 118.

¹⁰² F. SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, cit., p. 30.

Sabouraud porta come esempio il caso de *L'intendente Sansho* (1954), tratto dal racconto di Mori Ogai, in cui, concentrandosi sulla vicenda dei protagonisti in età adulta, la storia originale viene trasformata da favola popolare a dramma sociale conferendogli una dimensione pessimistica caratteristica dell'opera del regista Kenji Mizoguchi.¹⁰³ In particolare, poiché la fanciullezza del protagonista Zushio non viene mostrata, lo spettatore è colpito dalla violenza della sua radicale trasformazione, a seguito della marchiatura di una donna a cui Zushio bambino assiste, che gli fa perdere la speranza nei valori del padre.¹⁰⁴

Per quanto riguarda i personaggi, abbiamo detto che essi vengono ridotti nel numero per una questione di prolissità. Questa è certamente la motivazione principale che spinge un adattatore a eliminare certi ruoli: lo spettatore deve essere subito in grado di cogliere le relazioni tra i personaggi, e perciò si tende a eliminare quelli che non hanno una funzione strutturale tale da mettere in rilievo delle caratteristiche dei protagonisti.¹⁰⁵ A ciò è tuttavia da aggiungere il corpo dell'attore, che sullo schermo «produce un effetto di personificazione di tutt'altro ordine»:¹⁰⁶ uno spettatore deve poter elaborare l'incontro con un personaggio anche dal punto di vista fisico, di immagine.

Le informazioni nel cinema vengono veicolate attraverso immagini e dialoghi. Questi ultimi devono essere brevi e «dare la sensazione di essere dialoghi reali realizzati da persone reali».¹⁰⁷ Mentre in un romanzo i dialoghi possono essere molto lunghi e densi di informazioni, al cinema c'è il rischio di annoiare lo spettatore o che quest'ultimo, come

¹⁰³ Ibidem.

¹⁰⁴ Ivi, p. 32.

¹⁰⁵ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 119.

¹⁰⁶ F. SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, cit., p. 48.

¹⁰⁷ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 129.

analizzato in precedenza, si perda nel mare di parole pronunciate, e che per elaborarle non presti attenzione agli eventi successivi. I dialoghi non devono apparire artificiosi, come nel caso dell'*exposition*: inserzione volta a spiegare qualcosa allo spettatore e a dare informazioni di *background* e/o *world building*. Può capitare infatti che questa sia mal strutturata e mal posizionata: ad esempio con un dialogo contenente, in modo didascalico, delle informazioni su un personaggio, che tuttavia si sarebbero potute mostrare successivamente allo spettatore senza bisogno di parole (come ad esempio avviene con il personaggio di Katana nel film del 2016 *Suicide Squad*); oppure un antagonista che spiega le sue motivazioni ai suoi sottoposti, quando è chiaro che questi ne siano già a conoscenza. Una componente da considerare a proposito di dialoghi sono anche gli attori, che li portano dalla pagina scritta alla scena. I gesti e le espressioni che gli attori portano in scena costituiscono il non detto del dialogo, ovvero ciò che è chiamato “sottotesto”.¹⁰⁸

[A]vviene poi frequentemente, anche con sceneggiatori di una certa esperienza, che solo quando si va dalla pagina scritta alla messa in scena sul set ci si accorge che c'è ancora qualche parola di troppo. A volte un attore con un gesto, un sorriso, un'espressione del volto riesce a rendere superflua una battuta di dialogo, che perciò viene cancellata. A volte ci si accorge di questo nel montaggio finale e quindi si taglia qualche battuta.¹⁰⁹

La strategia del cinema è infatti quella mostrativa, che coinvolge gli spettatori attraverso le immagini. L'adattatore interpreta quindi ciò che il testo letterario descrive, e utilizza la macchina da presa per creare inquadrature che facciano da equivalenze:¹¹⁰ scenari,

¹⁰⁸ Ivi, p. 129.

¹⁰⁹ Ivi, p. 130.

¹¹⁰ G. MANZOLI, *Cinema e letteratura*, cit., pp. 80-81.

oggetti e personaggi, con il loro aspetto, i loro gesti e le loro espressioni. Si tratta certamente di una ‘aggiunta’ rispetto alla fonte letteraria, che appunto aggiunge ‘immagine’ e significato. Pensiamo a una scenografia: da una parte vi è l’interpretazione in senso stretto della descrizione presente nel testo, ma dall’altra l’adattatore può farvi confluire influenze provenienti dalla storia dell’arte, dal fumetto e dal cinema stesso.¹¹¹ Anche il sopracitato esempio riguardo all’illuminazione di un ambiente costituisce un esempio di aggiunta.

Tuttavia, ciò comporta anche dei rischi e dei problemi. Ogni dettaglio nella mostrazione rischia infatti di essere al pari degli altri, quando nella narrazione, invece, è possibile farne primeggiare uno focalizzandosi sulla sua descrizione a dispetto di altri particolari: a tal proposito il cinema potrà certamente sfruttare i piani, i movimenti di macchina e il montaggio, suoi mezzi e peculiarità. Pensiamo inoltre alla difficoltà incontrata da Alfred Hitchcock nell’adattamento di *Psycho* (1960): mentre nel romanzo (1959) è scritto semplicemente che Norman va a sedersi accanto alla madre e inizia una conversazione, nell’adattamento cinematografico Hitchcock si trova di fronte al problema di dover presentare tale scena senza tuttavia mostrare la verità allo spettatore (ovvero che Norman è anche la madre).¹¹² Il regista sfrutta così i movimenti di macchina per mostrare il meno possibile: con un piano sequenza, segue Norman che sale le scale e si dirige verso la camera della madre, per poi fermare la macchina sopra l’architrave della porta continuando a inquadrare il corridoio vuoto. Norman entra nella stanza e lo spettatore sente il litigio con la madre senza tuttavia vedere ciò che accade nella stanza.¹¹³

¹¹¹ Ivi, p. 81.

¹¹² F. SABOURAUD, *L’adattamento cinematografico*, cit., p. 21.

¹¹³ Ivi, p. 22.

Il problema più grande che la modalità mostrativa è, come già accennato, quello del narrare l'interiorità. Il cinema, per questa sua natura, si concentra sui conflitti esteriori, e perciò «quando una realtà psichica deve essere mostrata piuttosto che esposta a parole, essa deve essere resa visibile nel dominio della materialità per poter essere percepita dal pubblico».¹¹⁴ La psicologia di un personaggio, essendo comunque informazione, viene veicolata dai dialoghi, che tuttavia sappiamo dover essere brevi e 'realistici'; in più, se nel romanzo di partenza l'interiorità di un personaggio non viene espressa tramite il dialogo con un'altra figura, al cinema non è possibile portare nemmeno lunghi monologhi che invece potrebbero appartenere al palco di un teatro. Vi è sicuramente la musica a poter svolgere questa funzione di svelamento dell'interiorità, ma essa accompagna comunque delle immagini, le quali vanno costruite. È quindi necessario plasmare le apparenze esteriori in modo da rispecchiare il mondo dell'interiorità,¹¹⁵ esplicitare e «trasformare ciò che è mentale in fisico».¹¹⁶ Ciò, come accennato, tramite il non detto dei dialoghi: gesti, sorrisi, sguardi, tremori che vanno a sostituirsi alle parole. A questo si unisce la macchina da presa, risorsa che il cinema può e deve utilizzare: si pensi al potere di un primo piano che, unito al sottotesto, diventa rivelatore della psicologia di un personaggio. Anche tecniche come le riprese dall'alto e dal basso o il grandangolo, che deforma prospettive e volti, drammatizzano la situazione di un personaggio come il K de *Il processo* (1962).¹¹⁷ Altro strumento peculiare del cinema è il montaggio, anch'esso un valido strumento per rendere esteriore l'interno,

¹¹⁴ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 36.

¹¹⁵ Ivi, p. 95.

¹¹⁶ A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 118.

¹¹⁷ F. SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, cit., p. 15.

come si può vedere in *Quarto Potere* (1941): le scene iterate dei Kane a colazione trasmettono la noia,¹¹⁸ il passare del tempo e la rovina di un matrimonio.

Proprio perché il cinema si basa su conflitti più esteriori, è inoltre pratica comune quella che Fumagalli chiama “innalzamento della posta in gioco”.¹¹⁹ Ad esempio, nel caso di *La vita è meravigliosa* (1946), adattamento del racconto di Philip Van Doren Stern, George è più disperato, essendo il direttore della banca e non un semplice impiegato.¹²⁰ Come vedremo, anche ne *Il Signore degli Anelli* viene alzata la posta in gioco, ma in questo caso ciò avviene spostando il *focus* sul potere del nemico principale, facendo percepire la situazione allo spettatore come di maggiore urgenza.

Il *medium* cinematografico ha quindi a sua disposizione molti dispositivi ad esso peculiari, e diverse strategie che gli consentono di riprodurre funzioni equivalenti e di raggiungere livelli di finezza che la letteratura raggiunge con i propri mezzi.¹²¹

I.4. “Come”: dalla letteratura al *medium* videoludico

Sarebbe sbagliato dire che la modalità narrativa e quella mostrativa limitino il fruitore in una condizione di passività: il lettore di un romanzo e lo spettatore di un film, attraverso l’analisi e l’interpretazione o anche la semplice reazione, assumono un ruolo attivo.

¹¹⁸ L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 106.

¹¹⁹ A. FUMAGALLI, *L’adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, cit., p. 122.

¹²⁰ *Ibidem*.

¹²¹ F. SABOURAUD, *L’adattamento cinematografico*, cit., p. 15.

Entrambe queste strategie, però, non impegnano l'utente in maniera così immediata e viscerale come la modalità interattiva.¹²² In un videogioco, l'utente si trova sul 'limite' dell'opera: egli è certamente esterno a essa, ma con l'*hardware* a sua disposizione (*controller*, *mouse* e tastiera) e attraverso il suo *avatar*, è in grado di interagire con l'ambiente virtuale. Nei videogiochi 'vittoria' o 'sconfitta' dipendono solo del giocatore, ed è anche in questo stato di tensione che consiste il piacere dell'usufruire di questo *medium*.¹²³

È a tal proposito che mira il processo di adattamento: a come trasmutare gli eventi dell'opera fonte in situazioni di *gameplay*, ovvero in contesti all'interno dei quali il giocatore possa 'giocare' e interagire con l'ambiente e con la storia. È quindi da scegliere innanzitutto il genere di gioco che più si confà alla storia originale: un romanzo non particolarmente pieno d'azione potrà essere trasmutato in un'avventura grafica (genere in cui il giocatore interagisce con la schermata, puntando e cliccando con un *mouse*, al fine di raccogliere oggetti e risolvere enigmi), mentre una storia di spionaggio potrà essere adattata in uno *stealth* (genere in cui la priorità del giocatore è evitare i nemici e non farsi scoprire).

Spesso in tale processo è necessario ricorrere a sottrazioni e aggiunte, eliminando le parti irriducibili ad eventi di azione, ed espandendo invece quelle che possono servire a creare situazioni interessanti. Pensiamo all'avventura grafica (1995) tratta da *Non ho bocca e devo urlare* (1967) di Harlan Ellison, nel quale il giocatore è chiamato a vestire i panni dei cinque prigionieri del *computer* AM: ogni personaggio ha un episodio dedicato non presente nel racconto originale; terminati tutti gli episodi è possibile scegliere con quale personaggio

¹²² L. HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti*, cit., p. 34.

¹²³ Ivi, pp. 84-85.

affrontare AM, ottenendo anche finali diversi a seconda del personaggio scelto. Il videogioco presenta quindi notevoli aggiunte rispetto all'originale letterario.

Un elemento molto importante nell'adattamento videoludico è la (ri)costruzione del mondo nel quale la storia si svolge. Esso va studiato sia, ovviamente, in funzione della storia trasmutata, sia del *gameplay*. Come il cinema, il videogioco, essendo *medium* 'di schermo', non ha bisogno di ricorrere a lunghe descrizioni per presentare oggetti, personaggi e ambienti, ma questi devono essere 'interagibili' e parte di un mondo che possa apparire vivibile. Ad esempio, *The Witcher 3: Wild Hunt* è un videogioco di ruolo con un mondo aperto ed esplorabile, che fa da *sequel* alle vicende narrate nella saga di Andrzej Sapkowski; esso ricostruisce il mondo fantastico immaginato dallo scrittore polacco, con i suoi regni, la sua politica, la sua economia e i suoi aspetti socioculturali: si tratta di un universo cupo e pieno di conflitti razziali, cospirazioni e lotte per la sopravvivenza. La saga dello strigo Geralt di Rivia (oggi famosa anche grazie a un adattamento televisivo), si basa sul fatto che nel mondo, a causa di un cataclisma, si siano riversati mostri e magia, e che siano stati creati dei mutanti, gli strighi, per combattere le creature magiche. Data questa premessa, si capisce come sia molto importante per l'adattamento videoludico ricreare il bestiario: ogni mostro ha un suo *habitat*, ed è quindi caratteristico di una certa zona del mondo di gioco; ha inoltre dei punti di forza e dei punti deboli che il giocatore può sfruttare a suo vantaggio. Prendendo come esempio il basilisco, questo nel gioco perde la capacità di uccidere con lo sguardo, poiché questa lo avrebbe reso praticamente impossibile da sconfiggere; rimane invece in possesso delle ali e del veleno, ma è debole contro il fuoco e l'argento. Nei vari villaggi sparsi per il mondo, sono inoltre presenti delle bacheche alle quali gli abitanti affiggono dei contratti per l'uccisione di creature magiche pericolose. Si potrebbe descrivere quindi il

mondo di gioco, in modo simile a come Grahame Weinbren descrive *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*:

The 3D world also encourages the player to move aimlessly, to sightsee, and simply to walk, run, gallop, jump, and tumble around. Indeed he is rewarded for non-goal directed meandering: he often finds secret hiding places or insubstantial creatures he can defeat, and wins magic, money, health, or useful gear. He also meets off-track characters who challenge him to contests and tests of skill, and in engaging in these minor games, the player hones his own skills with the joystick and buttons, and later finds himself drawing on his practice bouts when he engages a Boss or other significant enemy. *Zelda* is a highly intricate environment, with a complicated economics, an awesome cast of creatures, a broad range of landscapes and indoor scenarios, and an elaborated chemistry, biology, geology, and ecology so that its world can almost be studied like an alternative version of Nature.¹²⁴

Ciò non vale solo per le opere con mondo aperto, ma anche per quelle più lineari: ogni area ha i suoi nemici, e ogni ambiente, ricreato a partire dal testo originale, avrà dei punti d'interesse e delle occasioni d'interazione con esso. Ciò è visibile in *Metro 2033*, tratto dal romanzo omonimo di Dmitry Glukhovskiy, in cui la metropolitana di una Mosca post-apocalittica è ricreata con i suoi tunnel da navigare e la sua oscurità che richiede l'utilizzo di una torcia ricaricabile, mentre la superficie ospita i suoi mutanti e la sua aria tossica che richiede l'utilizzo di una maschera a gas, la quale deve essere mantenuta funzionante cambiandone il filtro.

Per quanto riguarda le suggestioni veicolate dalla narrazione, anche esse possono essere tradotte in situazioni di interazione e forte coinvolgimento per il fruitore: sfruttando i mezzi propri del *medium* e la peculiare posizione dell'utente nei confronti dell'opera, è

¹²⁴ <https://skool.org/mastery-sonic-cest-moi-grahame-weinbren.html>

possibile ricreare esperienze equivalenti. Nel videogioco *Metal Gear Solid* (1998), il personaggio di Psycho Mantis, telepate e telecineta, tenta di leggere la mente del protagonista e di farlo muovere con la sola forza della mente: nel farlo, egli rompe la quarta parete leggendo quali altri giochi hanno dati salvati nella memoria, e facendo vibrare il *controller* in modo da muoverlo se posto su un piano. Durante la battaglia vera e propria, inoltre, vengono mostrate false schermate in cui sembra che Mantis stesso abbia cambiato il canale del televisore. La saga di *Metal Gear* non è un adattamento, ma tali tecniche si ritrovano in altre opere che lo sono. Nel gioco *horror Eternal darkness* (2002), uso creativo delle atmosfere dei racconti di Howard Phillips Lovecraft, queste vengono infatti sfruttate per veicolare al fruitore la follia nella quale sprofonda il suo *avatar*: vengono mostrati finti messaggi di errore, di eliminazione dei salvataggi o di complimenti al giocatore per aver terminato il gioco. Queste strategie hanno molto più impatto su opere dal clima inquietante, poiché appaiono come una violazione alla norma che vuole il giocatore interagire con il prodotto videoludico, ma non che questo ‘risponda’ penetrando la quarta parete e interagendo nell’altro senso.

È inoltre da tener presente che negli ultimi anni i videogiochi, grazie all’avanzamento tecnologico, hanno assorbito molte tecniche e strategie cinematografiche: ad esempio, grazie a *motion capture* e *facial capture* si è ora in grado di dare espressività ai personaggi digitali, e perciò di prendere in prestito il non detto dei dialoghi discusso a proposito del *medium* cinematografico. *Cut scenes* e/o intermezzi animati sono infatti i momenti del gioco in cui si svolgono i dialoghi più importanti, che fanno proseguire la storia e servono da introduzione e da conclusione alle azioni del giocatore, alternando quindi la modalità interattiva con intermezzi che sfruttano quella mostrativa. Anche la struttura di questi è di tipo cinematografico, tuttavia il *medium* videoludico offre la possibilità di approfondire il

mondo di gioco e le sue suggestioni attraverso conversazioni opzionali e brevi documenti da leggere. Il già citato *The Witcher* dimostra la grande prolissità del videogioco contemporaneo, offrendo missioni secondarie, dialoghi e, soprattutto, libri e trattati storici finzionali che approfondiscono la storia passata, fungendo anche da ‘ripasso’ dei principali eventi della serie letteraria. In quest’ultimo caso, nell’interazione si inserisce anche la lettura, con la sua strategia narrativa.

Tuttavia nei videogiochi *old school*, che si rifanno ai prodotti degli anni ’80, ciò non è interamente possibile. Manca infatti la possibilità (o la volontà, nel caso in cui sia una scelta stilistica) di ricreare espressioni e gesti complessi, e si perde quindi molto del sottotesto dei dialoghi. Questi sono inoltre più brevi, in quanto non sono recitati da un doppiatore, ma vanno letti a schermo dal giocatore. Un tale inserimento della modalità narrativa, che il giocatore deve attraversare obbligatoriamente, rischierebbe di compromettere l’esperienza interattiva se non fosse ridotto ed essenziale. Il *medium* videoludico, servendosi di uno schermo, si avvicina con più facilità alla modalità mostrativa. Quella narrativa, che pure può essere inserita, rimane qualcosa di opzionale, dedicato al giocatore appassionato che vuole sapere tutto sul mondo nel quale interagisce.

Possiamo dire quindi che il *medium* videoludico, nonostante la sua giovinezza, si è evoluto molto rapidamente, prendendo in prestito strategie e tecniche da altri *media*, ma rimanendo ancorato ai propri mezzi interattivi, grazie ai quali ha il potenziale di creare interessanti equivalenti.

CAPITOLO SECONDO

ANALISI DEI CASI

Dopo aver parlato dell'adattamento in termini generali, si passa ora all'analisi, ritenuta funzionale, dei casi de *Il nome della rosa* e de *Il Signore degli Anelli*, inquadrando prima il materiale originale per poi addentrarci in un discorso volto non a censire le differenze tra i due romanzi e i relativi adattamenti cinematografici e videoludici, ma a ipotizzare la ragione delle scelte operate dagli autori di queste ultime opere.

II.1. «La mano sopra l'idolo opera sul primo e sul settimo dei quattro»

II.1.1. Un romanzo a livelli

Il nome della rosa di Umberto Eco, edito per la prima volta nel 1980, è un romanzo che nel corso degli anni ha avuto molto successo di critica e pubblico, diventando inoltre oggetto di numerosi adattamenti: un film diretto da Jean-Jacques Annaud (1986), un videogioco sviluppato da Paco Menéndez e Juan Delcán di Opera Soft (1987), poi rimasterizzato da Manuel Pazos e Daniel Celemín (2016), una recente serie televisiva ideata

da Giacomo Battiato (2019) e ha anche ispirato la canzone *The Sign of the Cross* degli *Iron Maiden* (1995).

La fortuna di questo libro sta nell'essere stato apprezzato sia dai lettori più colti, esperti e 'maliziosi', che da quelli più occasionali e meno avvezzi alla letteratura d'autore. Ciò non deve affatto sorprendere poiché si tratta di un romanzo che 'funziona' su più livelli, come approfondito dallo studioso Bruno Pischetta, e come Eco stesso afferma nelle postille del romanzo: livello investigativo e gotico,¹²⁵ storico e filosofico,¹²⁶ allegorico¹²⁷ e postmoderno.¹²⁸

I più superficiali sono quelli del tipo investigativo e gotico,¹²⁹ con Adso da Melk, che racconta di come il suo maestro Guglielmo da Baskerville si sia trovato a indagare la morte sospetta di alcuni monaci in questa tenebrosa 'abbazia del delitto'. Guglielmo, in quanto «Sherlock Holmes retrodatato di circa cinquecento anni»¹³⁰ e anticipatore del metodo sperimentale,¹³¹ sfrutta gli strumenti della logica per osservare la realtà, indagarla e così risolvere l'enigma. Così la sua *detection* serve a ricostruire le porzioni di *fabula* omesse dalla narrazione: omissioni su cui si basa l'intreccio di rivelazione e quindi l'intero genere poliziesco. Le sue abilità sono mostrate al lettore nella ricerca del cavallo Brunello, animale che il francescano non aveva mai visto. Il suo protetto, Adso è il narratore delle vicende, che

¹²⁵ U. ECO, *Il nome della rosa*, Milano, Club degli editori, 1989, p. 524.

¹²⁶ Ivi, p. 531.

¹²⁷ BRUNO PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, Roma, Carocci, 2019, p. 34.

¹²⁸ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 529.

¹²⁹ Ibidem.

¹³⁰ Ivi, p. 55.

¹³¹ Ivi, p. 56.

funge da tramite con il lettore svolgendo il ruolo di un trecentesco James Watson. A differenza del dottor Watson, Adso è però un ragazzo e quindi porta con sé molta più incertezza, paura e pietà, trovandosi catapultato in un mondo che, inesperto, non riesce a comprendere, ed è quindi Guglielmo a cercare di aiutarlo a crescere intellettualmente.¹³² Il giovane benedettino è funge da narratore omodiegetico, poiché la sua identità coincide con quella di un personaggio, e, nel romanzo, intradiegetico. Il suo racconto infatti si trova all'interno di una narrazione di livello superiore, ovvero quella dello scrittore che racconta di aver ritrovato un manoscritto contenente una traduzione del racconto di Dom Adson de Melk, poi sottrattogli, e di aver deciso di scrivere una traduzione italiana della storia basandosi sui suoi appunti. Nel libro il lettore non lascia mai il personaggio di Adso: il punto di vista è fisso e la focalizzazione interna. Oltre all'apparentemente infallibile protagonista e al suo giovane assistente, è poi presente un antagonista, un cattivo, un professor Moriarty: Jorge de Burgos. Si tratta di un vecchio intransigente e fanatico, che odia il riso ed è disposto a tutto purché il libro che eleva tale pratica ad arte non venga reso raggiungibile. Perciò per un lettore contemporaneo Jorge appare come un personaggio autoritario e forse rispettabile ma ostile, dato che oggi è difficile porre il problema se sia più o meno lecito esprimersi in maniera irriverente su argomenti seri:¹³³ secondo Giovanni Tiso in *La (De)Legittimazione del comico nell'opera di Umberto Eco* si tratta di un movente strettamente confinato all'epoca in cui è ambientato il romanzo,¹³⁴ almeno nei termini intolleranti ed estremisti posti

¹³² Ivi, p. 65.

¹³³ GIOVANNI TISO, *La (De)Legittimazione del comico nell'opera di Umberto Eco*, Studi d'Italianistica nell'Africa Australe, XXIV.1, 2011, p. 84.

¹³⁴ Ibidem.

Jorge de Burgos. Ecco che nel finale Jorge, fanatico, manipolatore e assassino, si trasfigura nella Bestia, nell'Anticristo da lui atteso.

Dopo questo livello superficiale, abbiamo poi il livello del romanzo storico, ricco di informazioni sulla situazione politica e religiosa trecentesca, e del romanzo filosofico, teso a illuminare le dispute teologiche del periodo.¹³⁵ Una di queste riguarda appunto il fatto se Cristo ridesse o meno e quindi la liceità del riso, tema chiave per l'intreccio di rivelazione della trama poliziesca (la narrazione inizia in un momento critico, con gli eventi precedenti a questo che vengono poi 'montati' in un momento successivo della narrazione attraverso la *detection*)¹³⁶ e per la soluzione dell'enigma. Nel finale infatti si viene a scoprire che il motivo delle morti è il secondo libro della *Poetica* di Aristotele, le cui pagine sono state avvelenate da Jorge perché non venisse reso noto. Il vecchio cieco, in quanto memoria della biblioteca, è convinto di avere il compito di conservare ma non di divulgare il sapere, poiché la ricerca del sapere incentiva il dubbio, così come il riso, in quanto il comico e l'umoristico deformano il reale e sono quindi segno di dissoluzione,¹³⁷ e non si può dubitare della verità e dell'autorità delle Sacre Scritture:

L'animo è sereno solo quando contempla la verità e si diletta del bene compiuto, e della verità e del bene non si ride. Ecco perché Cristo non rideva. Il riso è fomite di dubbio. [...] Quando si dubita occorre rivolgersi a un'autorità, alle parole di un padre o di un dottore, e cessa ogni ragione di dubbio.¹³⁸

¹³⁵ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., p. 34.

¹³⁶ VALERIA CAVALLORO, *Leggere storie: Introduzione all'analisi del testo narrativo*, Roma, Carocci, 2014, pp. 45-46.

¹³⁷ G. TISO, *La (De)Legittimazione del comico nell'opera di Umberto Eco*, cit., p. 96.

¹³⁸ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 139.

A Jorge da Burgos si contrappone ovviamente Guglielmo da Baskerville «che, allievo di Ruggero Bacone, insiste nell'usare la forza della ragione – e perciò del necessario dubbio – per cercare di scardinare il monolitico universo costruito da Burgos e da quelli come lui». ¹³⁹ Nel dialogo finale nella biblioteca, in cui Jorge espone il suo movente, il vecchio rivela di non avere affatto paura dell'ilarità 'popolaresca': ¹⁴⁰ il riso che il fanatico Jorge teme è quello elevato ad arte da un filosofo come Aristotele, l'ironia arguta che porta la risata «a condizione di arma sottile». ¹⁴¹ Infatti distruggendo quel libro, egli non eliminerebbe il riso ma cancellerebbe un'autorità che lo innalza a strumento buono e conoscitivo. La Chiesa stessa concede il carnevale per 'liberare' temporaneamente gli uomini dalla regola, «ma così il riso rimane cosa vile». ¹⁴² In *The Frames of Comic 'Freedom'* (1984), Eco, riferendosi alle tesi di Bachtin, afferma appunto che il carnevale «non è altro che una trasgressione tollerata dal sistema e asservita ad esso»: ¹⁴³ il comico è uno strumento di controllo che offre un temporaneo rovesciamento del mondo e quindi una temporanea possibilità di infrangere regole che però tutti riconoscono come inviolabili. È un momento di riso tra due momenti di serietà. La funzione di critica sociale spetta invece all'umorismo, ¹⁴⁴ dotato quindi di quel potere sovversivo che Jorge teme:

¹³⁹ PAOLO CHIRUMBOLO, *Funzione del riso, mondi rovesciati e folklore*, in *Rivista di studi italiani*, XX.1, 2002, p. 265.

¹⁴⁰ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 477.

¹⁴¹ Ivi, p. 479.

¹⁴² Ivi, p. 477.

¹⁴³ G. TISO, *La (De)Legittimazione del comico nell'opera di Umberto Eco*, cit., p. 93.

¹⁴⁴ Ibidem.

Humor does not pretend, like carnival, to lead us beyond our own limits. It gives us the feeling, or better, the picture of the structure of our own limits. It is never off limits, it undermines limits from inside. It does not fish for an impossible freedom, yet it is a true movement of freedom. Humor does not promise us liberation: on the contrary, it warns us about the impossibility of global liberation, reminding us of the presence of a law that we no longer have reason to obey. In doing so it undermines the law. It makes us feel the uneasiness of living under a law any law.¹⁴⁵

Guglielmo perciò non si porrebbe a difesa del comico ‘carnevalesco’, ma su un piano ‘intermedio’ tra il comico e il serio. Infatti quando Eco parla di “carnevalizzazione della vita”, riferendosi alla società massmediatica contemporanea, la intende come qualcosa di assolutamente negativo, in cui si è perso il confine «tra ciò che è serio e ciò che è spettacolo».¹⁴⁶ Il francescano di Baskerville è il rappresentante di un riso intelligente, di un umorismo capace di essere seriamente uno strumento di conoscenza:

Qui Aristotele vede la disposizione al riso come una forza buona, che può avere anche un valore conoscitivo, quando attraverso enigmi arguti e metafore inattese, pur dicendoci le cose diverse da ciò che sono, come se mentisse, di fatto ci obbliga a guardarle meglio, e ci fa dire: ecco le cose stavano proprio così, e io non lo sapevo. La verità raggiunta attraverso la rappresentazione degli uomini, e del mondo, peggiori di quello che sono o di quello che li crediamo, peggiori in ogni caso di come i poemi eroici, le tragedie, le vite dei santi ce li hanno mostrati.¹⁴⁷

¹⁴⁵ P. CHIRUMBOLO, *Funzione del riso, mondi rovesciati e folklore*, cit., p. 277.

¹⁴⁶ GIUSEPPE RAUDINO, *Umberto Eco e il comico: gli scritti teorici e i giochi linguistici*, Groningen, Hanze University, 2018, p. 24.

¹⁴⁷ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 475.

È su questo livello che si potrebbe collocare anche la questione del titolo, che deriva dall'espressione "*Stat rosa pristina nomine, nomina nuda tenemus*", citata dall'Adso scrittore alla fine del romanzo.¹⁴⁸ Si tratta di un'espressione di lettura nominalista,¹⁴⁹ dottrina portata avanti da Guglielmo da Ockham¹⁵⁰ (dal quale Guglielmo da Baskerville prende il nome) secondo la quale gli universali non esistono nella realtà, che è composta da individui. Gli universali non sarebbero altro che segni, atti linguistici, nomi che stanno per concetti mentali, classificazioni degli individuali.¹⁵¹ È ciò che si desume dalla spiegazione di Guglielmo circa il ragionamento da lui seguito per figurarsi il cavallo Brunello:¹⁵²

Così che io mi trovavo a mezza strada tra l'apprendimento del concetto di cavallo e la conoscenza di un cavallo individuale. E in ogni caso quel che io conoscevo del cavallo universale mi era dato dalla traccia, che era singolare. Potrei dire che in quel momento io ero prigioniero tra la singolarità della traccia e la mia ignoranza, che assumeva la forma assai diafana di un'idea universale. Se tu vedi qualcosa da lontano, e non capisci cosa sia, ti accontenterai di definirlo come un corpo esteso. Quando ti si sarà avvicinato lo definirai allora come un animale, anche se non saprai ancora se sia un cavallo o un asino. E infine, quando esso sarà più vicino, potrai dire che è un cavallo anche se non saprai ancora se Brunello o Favello. E solo quando sarai alla giusta distanza tu vedrai che è Brunello (ovvero quel cavallo e non un altro, comunque tu decida di chiamarlo). E quella sarà la conoscenza piena, l'intuizione del singolare.¹⁵³

Sul versante storico invece è bene citare i contrasti tra papato e impero, con Ludovico

¹⁴⁸ Ivi, p. 503.

¹⁴⁹ Ivi, p. 508.

¹⁵⁰ <https://www.treccani.it/enciclopedia/nominalismo/>

¹⁵¹ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., p. 79.

¹⁵² Ibidem.

¹⁵³ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 36.

il Bavarò che vede nei francescani degli alleati nel suo conflitto con Giovanni XXII, eletto ad Avignone. I francescani erano infatti nemici al papa a causa della loro posizione nella disputa sulla povertà di Cristo e della Chiesa. Il padre di Adso si batte al fianco di Ludovico nella sua discesa in Italia, ed è a causa di questi avvenimenti che il giovane benedettino viene posto accanto al francescano Guglielmo da Baskerville. Sono inoltre presenti anche personaggi storici che si affiancano e interagiscono direttamente con quelli fittizi, come Ubertino da Casale e Bernardo Gui. Occupano molte pagine anche le informazioni sui movimenti eretici, in particolare riguardo ai dolciniani, eresia della quale facevano parte il cellario Remigio da Varagine e Salvatore. Strettamente legato a queste ultime informazioni storiche è infatti il livello successivo, in cui sono presenti, celati, riferimenti all'Italia degli anni '70.¹⁵⁴ Nei dolciniani è infatti possibile vedere un'allegoria del brigatismo rosso, e ciò traspare in maniera particolare dal discorso di Remigio interrogato dall'inquisitore Bernardo Gui, in cui il cellario tradisce un certo fanatismo affermando di aver saccheggiato e ucciso nel nome della povertà e della libertà dagli avidi "padroni":

E abbiamo bruciato e saccheggiato perché avevamo eletto la povertà a legge universale e avevamo il diritto di appropriarci delle ricchezze illegittime degli altri, e volevamo colpire al cuore la trama di avidità che si estendeva da parrocchia a parrocchia, ma non abbiamo mai saccheggiato per possedere, né ucciso per saccheggiare, uccidevamo per punire, per purificare gli impuri attraverso il sangue [...]. Noi volevamo un mondo migliore, di pace e di gentilezza, e la felicità per tutti, noi volevamo uccidere la guerra che voi portavate con la vostra avidità, perché ci rimproverate se per stabilire la giustizia e la felicità abbiamo dovuto versare un po' di sangue.¹⁵⁵

¹⁵⁴ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., p. 34.

¹⁵⁵ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., pp. 387-388.

In un dialogo precedente di Remigio e Guglielmo torna anche il tema del carnevale: Remigio infatti paragona l'esperienza ereticale a un bel carnevale, illimitato, senza padroni e senza regole,¹⁵⁶ proprio come la carnevalizzazione della vita denunciata in altra sede da Eco.¹⁵⁷ Sono perciò i dolciniani a rappresentare il comico 'carnevalesco': un fanatismo opposto a quello del serio Jorge. Inoltre, quando Guglielmo parla ad Adso dell'idea, poi risultata fallimentare, di San Francesco di reintegrare gli esclusi,¹⁵⁸ è possibile vedere un'allegoria del "compromesso storico", del riavvicinamento «tra le masse cattoliche e il popolo comunista».¹⁵⁹ In riferimento a questo livello occorre notare come nell'introduzione *Naturalmente, un manoscritto*, lo scrittore affermi di scrivere senza preoccuparsi di attualità.¹⁶⁰ Con ciò, come abbiamo visto, sta sicuramente mentendo: Eco infatti vuole parlare del clima plumbeo dell'Italia in maniera protetta.¹⁶¹

È proprio partendo dall'introduzione che è possibile addentrarsi nell'ultimo livello. Il livello che potremmo chiamare "postmoderno" è forse quello più profondo, che richiede una buona dose di 'malizia' da parte del lettore. L'innominato "autore diegetico", che narra l'introduzione, afferma di aver trovato un manoscritto contenente una traduzione francese di un'edizione latina secentesca della storia scritta verso la fine del '300 in latino dal monaco tedesco Adso da Melk. Lo scrittore inizia a prendere appunti ma il manoscritto gli viene poi

¹⁵⁶ Ivi, p. 276.

¹⁵⁷ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., pp. 97-98.

¹⁵⁸ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 205.

¹⁵⁹ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., p. 96.

¹⁶⁰ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 15.

¹⁶¹ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., p. 94.

sottratto. Inizia poi una ricerca intorno all'origine del manoscritto e alla storicità di Adso, terminata la quale il romanziere, protagonista e narratore di questa diegesi, decide di scrivere una traduzione in italiano di questa storia, basandosi sui suoi appunti. Noi sappiamo che anche questo livello diegetico è *fiction* e che Adso da Melk non è mai esistito, ma con questa cornice Eco vuole introdurre appunto quello che potremmo chiamare "tema della verità", che continua poi nel secondo, e principale, livello diegetico con la *detection* intorno all'abbazia del delitto. Lo scrittore ci fornisce una sua traduzione basata su degli appunti presi leggendo un manoscritto di dubbia provenienza che contiene a sua volta una traduzione di una traduzione della storia originale: il rischio che la storia si sia irrimediabilmente corrotta è più che concreto, e l'autore diegetico vuole quindi metterne in discussione la veridicità. Nel secondo livello diegetico, che pertiene ad Adso, narratore intradiegetico, assistiamo sì a un'indagine da romanzo poliziesco, in cui viene indagata la realtà, ma nel finale questo tentativo di imbrigliare il reale fallisce: Guglielmo con le sue teorie ha fallito, riuscendo quasi per caso a una chiarificazione delle dinamiche criminali,¹⁶² e non è riuscito a salvare il libro dalla distruzione. Il suo ultimo ritratto è quello di un uomo schiacciato dal dolore. Il francescano fallisce anche nell'educazione del novizio benedettino: Adso è un giovane bisognoso di certezze in un mondo che gli sfugge e il dubbio sistematico di Guglielmo non può essergli d'aiuto.¹⁶³ Lo stesso atto di consegnare gli occhiali al discepolo si collega a questo fatto, in quanto il maestro consegna sì i suoi strumenti all'allievo, ma questi sono costruiti specificamente per gli occhi di Guglielmo e non per quelli del ragazzo.

¹⁶² Ivi, p. 60.

¹⁶³ B. PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, cit., p. 65.

Per Adso la realtà rimane quindi un insieme di frammenti di libri andati in fiamme, e carne bruciata esattamente come la fanciulla. Per Guglielmo finisce quindi per tradire, o meglio sorpassare, la sua matrice letteraria (l'infalibile Sherlock Holmes) e il metodo sperimentale di cui è anticipatore: alla fine il lettore viene infatti restituito a un novecentismo scettico.¹⁶⁴ Tornando alla locuzione “*Stat rosa pristina nomine*” diciamo che l'essenza di rosa, ovvero ciò che si può predicare di tutte le rose, sta solo nel nome: gli universali sono quindi atti linguistici con cui, così come con le teorie,¹⁶⁵ si tenta di determinare e controllare la realtà che tuttavia sfugge. Facendo riferimento al concetto di “dominante” elaborato da Brian McHale, possiamo dire che da una dominante epistemologica (cioè ci si concentra sulla conoscenza che l'individuo ha del mondo),¹⁶⁶ tipica della *detective story*, si è restituiti a una dominante ontologica, con la problematizzazione della realtà stessa e della molteplicità di questa.¹⁶⁷

II.1.2. Palinsesto del romanzo di Umberto Eco

Nel 1986, sei anni dopo la prima edizione del romanzo, nelle sale esce l'adattamento cinematografico *Il nome della rosa* (*The Name of the Rose*), per la regia di Jean-Jacques

¹⁶⁴ Ivi, p. 61.

¹⁶⁵ Ivi, p. 47.

¹⁶⁶ ALESSANDRO CINQUEGRANI, VALENTINA RE, *L'innesto. Realtà e finzioni da Matrix a IQ84*, Sesto San Giovanni, Mimesis, 2014, pp. 1-2.

¹⁶⁷ Ibidem.

Annaud. Il film si apre con la scritta «Palinsesto del romanzo di Umberto Eco», a indicare che si tratta di ‘altra cosa’ rispetto all’opera fonte, si tratta «di due testi diversi». ¹⁶⁸ Come ha detto Eco stesso: «Annaud non va in giro a fornire chiavi di lettura del mio libro». ¹⁶⁹ L’adattamento offre infatti un’interpretazione del romanzo da parte di un adattatore, in questo caso il regista. Lo scrittore inoltre aveva il diritto di rifiutare di inserire il suo nome nei titoli di testa se avesse giudicato negativamente il film, ma il suo nome è rimasto. ¹⁷⁰

In rapporto all’opera fonte, possiamo dire che il film ripercorre in maniera abbastanza fedele la storia, la *fabula*, del romanzo, ma che lo faccia isolando il livello più superficiale, ovvero quello del genere investigativo e gotico. Ciò probabilmente si deve sia ai limiti del *medium* da un punto di vista di ricezione da parte dello spettatore in sala, che all’interpretazione del regista, interessato forse a un “viaggio dell’eroe” più canonico per il giovane Adso: con un mentore, un antagonista, un interesse amoroso, un conflitto, ¹⁷¹ delle prove e un finale positivo. ¹⁷² Ma, ovviamente, il film è anche ‘costretto’ all’interno di un limite di tempo e di un certo *budget*, cosa che ha reso non-adattabili alcuni personaggi, alcune scene, e quindi anche interi livelli.

I personaggi principali e i rapporti tra essi rimangono i medesimi, ma alcune parabole, come il fallimento di Guglielmo e l’amore di Adso (centrali per quello che abbiamo definito il “livello postmoderno”), vengono alterate al fine di costruire un *happy ending* apparentemente più canonico. Modificato è l’ordine di appartenenza del giovane Adso:

¹⁶⁸ <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1986/10/12/il-nome-della-rosa-eco-parla-del.html>

¹⁶⁹ Ibidem.

¹⁷⁰ Ibidem.

¹⁷¹ https://www.vogue.it/en/uomo-vogue/people-stars/2012/07/jean-jacques-annaud?refresh_ce

¹⁷² <https://derzweifel.com/2019/10/31/jean-jacques-annaud-regista-conferenza/>

benedettino nel romanzo e francescano nel film. Probabilmente ciò è stato scelto per sottolineare maggiormente il rapporto mentore-protetto dei due protagonisti, non avendo il lusso di tante pagine, tanti dialoghi e tanti minuti per poter sviscerare questo rapporto tra un francescano ex-inquisitore e un novizio benedettino: lo spettatore doveva capire subito questo legame vedendo un uomo fatto e un giovane appartenenti allo stesso ordine. Un discorso simile potrebbe valere per Ubertino da Casale: si vuole creare un legame più forte con Guglielmo e gli altri francescani attraverso il visivo. Per quanto riguarda la ragazza amata da Adso, ella è molto più presente nei pensieri del giovane nel film che nel libro, senza contare la non trascurabile modifica del suo destino: nel libro ella verrà sicuramente mandata al rogo, mentre nel film sopravvive. Con ciò non si vuole dire che la fanciulla sia più importante nel film che nel libro, ma le viene dato ‘più peso’, in vista di un finale ‘più positivo’.

Sono invece eliminati, come capita molto di frequente negli adattamenti cinematografici, alcuni personaggi ritenuti ‘secondari’ come il vecchio Alinardo, Bencio da Uppsala e Nicola da Morimondo, in quanto un numero maggiore di personaggi avrebbe potuto confondere lo spettatore, che non sarebbe stato in grado di conoscerli adeguatamente: sarebbero stati per l’utente volti, personalità e motivazioni in più da tenere a mente durante la visione, senza avere tempo per elaborare questi personaggi. Le loro funzioni all’interno della vicenda sono quindi delegate ad altri personaggi o situazioni: ad esempio nel romanzo è Alinardo a informare i protagonisti del passaggio segreto, mentre nel film ciò viene scoperto in altro modo da Guglielmo attraverso le sue doti deduttive; o ancora, nel libro è Bencio a nominare per la prima volta la *Poetica* di Aristotele, ma nel film questa è subito introdotta da Guglielmo parlando con Jorge. Altre importanti differenze sono l’omissione della morte dell’Abate Abbone, che nel romanzo muore soffocato nella scala segreta che

porta alla biblioteca, l'indagine riguardo i precedenti bibliotecari e la biblioteca-labirinto. Quest'ultima non ha la stessa struttura presente nel romanzo, o meglio, non viene resa nota allo spettatore: sopra i passaggi tra una sala e l'altra, paiono esserci i versetti tratti dall'Apocalisse, ma questi non svolgono alcuna funzione nell'intreccio e nella soluzione dell'enigma (vedi Figura 1). Tutte queste omissioni, sia per quanto riguarda tali situazioni che i personaggi non adattati, sono



Figura 1

dovute alla minore prolissità del *medium* cinematografico, che non ha a disposizione un tempo illimitato, e il film deve quindi essere contenuto entro una certa durata: c'era il rischio di 'appesantire' troppo il film, 'infarcendolo' di eventi in un limite di tempo piuttosto ristretto, rendendolo più difficilmente fruibile da parte dell'utenza.

Anche l'entità del narratore ha subito un importante cambiamento. Nel film è inserita la voce *over* del vecchio Adso che commenta alcuni momenti della storia, fungendo perciò da narratore. La macchina da presa però non sempre ci mostra solo ciò che vede il giovane: se egli è l'entità narrante sarebbe da aspettarsi che il monaco sia sempre presente nella scena. Sono invece mostrate, ad esempio, le vittime leggere il libro della Poetica all'interno dello *scriptorium* prima di morire, e anche la morte dell'erborista Severino a opera di Malachia, attraverso una soggettiva di quest'ultimo. Se la macchina da presa non segue solo e sempre Adso, il punto di vista diviene quindi variabile e lo spettatore finisce per sapere qualche cosa in più del giovane monaco: quando l'erborista viene ucciso è chiaramente mostrato come questo avvenga, ma l'utente rimane comunque all'oscuro dell'identità dell'assassino,

attraverso il quale ha assistito alla scena. Questa modifica è dovuta al fatto che il cinema deve poter mostrare, poiché è questa la sua strategia di coinvolgimento: lo spettatore non sarebbe stato in grado di elaborare adeguatamente la scena se questa fosse stata solo successivamente ricostruita in un lungo dialogo da Guglielmo, e ne sarebbe stato certamente meno coinvolto, mancando l'elemento di tensione e *shock*.

Diverso è il caso del suicidio di Adelmo, che viene mostrato successivamente attraverso una ricostruzione; ma il caso della morte del miniatore è quello che dà inizio alla vicenda poliziesca: i due frati protagonisti arrivano nell'abbazia quando il giovane Adelmo è già morto, perciò si è scelto di 'montare' il suo suicidio in un punto successivo della narrazione piuttosto che mostrarlo nel suo avvenire temporale, come avviene negli altri casi. Se si fosse perseguita tale scelta anche per Adelmo, si sarebbe potuto trattare di una scena d'introduzione, posta prima ancora dell'entrata in scena dei due protagonisti: ciò avrebbe però sminuito l'indagine di Guglielmo sul suicidio del monaco, poiché presentandolo prima della ricostruzione dell'investigatore, lo spettatore avrebbe saputo già molto più che i protagonisti, dato che inizialmente la morte di Adelmo sarebbe potuta sembrare un omicidio.

Si desume perciò che il montaggio narrativo non è il medesimo tra libro e film: le scene delle morti vengono mostrate nel loro accadere cronologico piuttosto che ricostruite successivamente con la *detection*, come solitamente avviene nel romanzo di genere poliziesco. Inoltre alcuni eventi si svolgono secondo un ordine diverso da quello del romanzo: basti pensare alla prima visita allo *scriptorium*, che nel film si svolge il secondo giorno dopo la morte di Venanzio, la seconda vittima, anziché il primo giorno. È probabile che ciò sia dovuto al fatto di voler velocizzare il ritmo degli eventi, unendo più scene in una (in questo caso più visite al luogo di copiatura e più scene di dialogo sul lavoro delle vittime e su questioni teologiche), in modo da contenere la durata del film, i costi, il flusso di

informazioni da elaborare dallo spettatore, e tenere alta la tensione intorno agli omicidi, e quindi al livello investigativo. È inoltre ‘sfumata’ la scansione degli eventi in giorni e ore che nel romanzo dividono i vari capitoli. Nel film il passare del tempo è reso visivamente e non testualmente: lo spettatore è in grado di tenere il conto dei giorni in base a quante volte vede l’illuminazione cambiare, e sempre grazie a questa è in grado di distinguere i periodi della giornata. Certamente si poteva utilizzare anche una forma testuale in sovrapposizione, ma non è stato reputato assolutamente necessario, dato che l’utente è già capace di distinguere lo scorrere del tempo.

The Name of the Rose è certamente un ‘giallo’ ambientato nel Trecento in un’abbazia, come lo è il romanzo: un vecchio di nome Adso da Melk racconta di quando, da novizio, aveva accompagnato il francescano Guglielmo da Baskerville in un’abbazia per partecipare a un convegno tra i francescani e la curia papale di Avignone, e di come il suo maestro abbia indagato sulle morti sospette dei monaci benedettini del monastero. Isolato è il livello del romanzo poliziesco, e quindi i livelli più profondi presenti nella fonte perdono di peso, pur rimanendo in certa misura nell’adattamento. Il livello che contiene le dispute teologiche e filosofiche, infatti, non può essere completamente eliminato, poiché essenziale per la risoluzione dell’enigma, e anche all’educazione di Adso. Le disquisizioni su questo tipo di questioni, però, vengono ridotte per rendere il film più fruibile dagli spettatori in sala, che hanno bisogno di informazioni essenziali, chiare ed elaborabili immediatamente senza perdersi. Ecco che, ad esempio, le discussioni tra Guglielmo e Jorge intorno al tema del riso vengono ridotte in numero, e il contenuto di queste concentrato: sia lo scherzo di San Mauro, nel romanzo nominato a cena, che il secondo libro della *Poetica* di Aristotele, introdotto da Bencio nel suo interrogatorio il secondo giorno, vengono presentati nel film nel primo dialogo tra Jorge e Guglielmo nello *scriptorium*. Nel confronto finale sul tema, all’interno

del labirinto, si vanno a perdere i riferimenti al carnevale:

No, certo. Il riso è la debolezza, la corruzione, l'insipidità della nostra carne. E' il sollazzo per il contadino, la licenza per l'avvinazzato, anche la chiesa nella sua saggezza ha concesso il momento della festa, del carnevale, della fiera, questa polluzione diurna che scarica gli umori e trattiene da altri desideri e da altre ambizioni... Ma così il riso rimane cosa vile, difesa per i semplici, mistero dissacrato per la plebe. Lo diceva anche l'apostolo, piuttosto di bruciare, sposatevi. Piuttosto di ribellarvi all'ordine voluto da Dio, ridete e diletatevi delle vostre immonde parodie dell'ordine, alla fine del pasto, dopo che avete vuotato le brocche e i fiaschi. Eleggete il re degli stolti, perdetevi nella liturgia dell'asino e del maiale, giocate a rappresentare i vostri saturnali a testa in giù... Ma qui, qui... [...] qui si ribalta la funzione del riso, la si eleva ad arte, le si aprono le porte del mondo dei dotti, se ne fa oggetto di filosofia, e di perfida teologia...¹⁷³

Nel film, lo spettatore non-consapevole non prende coscienza del fatto che esistano 'più tipi' di riso, e che Jorge non tema quello derivato dal comico, ma quello scaturito dall'ironia intelligente, la quale ha la potenzialità di sovvertire l'ordine stabilito. Resta quindi nel film uno Jorge avverso al riso in generale, in tutte le sue forme: il vecchio rimane sì un fanatico che vuole proteggere l'ordine e la regola della Chiesa, ma il suo movente perde 'profondità', perde la finezza della discussione filosofica e teologica.

«So now, what is it that you want?»

«I want to see the book in Greek you said was never written. A book entirely devoted to comedy, which you hate... as much as you hate laughter. I want to see what is probably the only surviving copy... of the second book of the poetics of Aristotle.»

«William, what a magnificent librarian you'd have been! Here is your well-earned reward. Read it. Leaf through its secrets. You have won.»

«"We shall now discuss the way comedy stimulates all the like and ridiculous by using vulgar persons and taking pleasure from their defects."»

¹⁷³ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 477.

«Carry on, William. Read it!»
«Master, we must hurry.»
«If the light is too dim for you, give it to the boy...»
«I'm sure he can read it. I would not want my faithful pupil to turn your poisoned pages... not without the protection of a glove, such as I am wearing... The door! Quick, before it shuts us in!».¹⁷⁴

Sul versante storico, oltre alle informazioni ridotte all'essenziale, è importante notare l'anacronistica morte di Bernardo Gui nel finale. Il regista ha probabilmente scelto di uccidere l'inquisitore per offrire al pubblico un *happy ending* in cui tutti i 'cattivi' vengono puniti. Dall'altro lato, però, Annaud opera una 'lettura realistica' per quanto riguarda il tono cromatico, l'illuminazione,¹⁷⁵ e i costumi.¹⁷⁶ Il film, in questo caso, prende una decisione là dove il romanzo non la prende,¹⁷⁷ non offrendo alcuna prescrizione.¹⁷⁸ Eco stesso in *Dire quasi la stessa cosa* cita il comportamento di Annaud sulla questione luci e colori:

Scrivendo *Il nome della rosa*, che si svolge in una abbazia medievale, io descrivevo scene notturne, scene in luoghi chiusi e scene all'aperto. Non prescrivevo un tono cromatico generale per l'intera storia, ma quando il regista ha chiesto la mia opinione su questo punto gli ho detto che il Medioevo si rappresentava, specie nelle sue miniature, in colori crudi e squillanti, ovvero si vedeva con poche sfumature, e prediligeva la luce e la chiarezza. [...] Quando poi ho visto il film, la mia prima reazione è stata che quel Medioevo era diventato "caravaggesco", e dunque secentesco, con pochi riflessi di luce calda su sfondi bui. Ho lamentato in cuor mio una sensibile

¹⁷⁴ http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/n/name-of-the-rose-script.html

¹⁷⁵ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., p. 380.

¹⁷⁶ <https://www.theguardian.com/books/2005/feb/05/featuresreviews.guardianreview8>

¹⁷⁷ U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, cit., p. 380.

¹⁷⁸ Ivi, p. 379.

misinterpretazione della *intentio operis*. Solo dopo, riflettendo, ho capito che il regista si era comportato, vorrei dire, secondo natura. Se la scena si svolge in un luogo chiuso, illuminato da una torcia o da una lucerna, o rischiarato da una sola finestra (e all'esterno è notte, o c'è nebbia) il risultato che si ottiene non può essere che caravaggesco [...]. Forse il Medioevo si rappresentava in colori limpidi e squillanti, ma si vedeva di fatto, e per la maggior parte della giornata, per chiaroscuri barocchi. Nulla da eccepire, se non che il film era costretto a prendere una decisione là dove il romanzo non la prendeva. [...] Prendendo questa decisione il regista optava per una lettura "realistica" e lasciava cadere altre possibilità [...].¹⁷⁹

Per quanto riguarda l'allegoria dell'Italia degli anni '70, questa rimane nella misura in cui rimangono le discussioni intorno ai dolciniani: è stato sottratto il dialogo in cui Guglielmo parla ad Adso dell'idea di San Francesco di riavvicinare gli esclusi (riferimento al compromesso storico):

«Il gregge è come una serie di cerchi concentrici, dalle più ampie lontananze del gregge alla sua periferia immediata. I lebbrosi sono segno dell'esclusione in generale. San Francesco l'aveva capito. Non voleva solo aiutare i lebbrosi, ché la sua azione si sarebbe ridotta a un ben povero e impotente atto di carità. Voleva significare altro. Ti han raccontato della predica agli uccelli?»

«Oh sì, ho sentito questa storia bellissima e ho ammirato il santo che godeva della compagnia di quelle tenere creature di Dio» dissi con gran fervore.

«Ebbene, ti hanno raccontato una storia sbagliata, ovvero la storia che l'ordine sta oggi ricostruendo. Quando Francesco parlò al popolo della città e ai suoi magistrati e vide che quelli non lo capivano, uscì verso il cimitero e si mise a predicare a corvi e a gazze, a sparvieri, a uccelli di rapina che si cibavano di cadaveri.»

«Che cosa orrenda,» dissi, «non erano dunque uccelli buoni!»

«Erano uccelli da preda, uccelli esclusi, come i lebbrosi. Francesco pensava certo a quel verso dell'Apocalisse che dice: ho visto un angelo, levato nel sole, gridare con voce forte e dire a tutti gli uccelli che volavano nel sole, venite e radunatevi tutti al gran

¹⁷⁹ Ivi, p. 379-380.

banchetto di Dio, mangiate la carne dei re, la carne dei tribuni e dei superbi, la carne dei cavalli e dei cavalieri, la carne dei liberi e degli schiavi, dei piccoli e dei grandi!»

«Dunque Francesco voleva incitare gli esclusi alla rivolta?»

«No, questo furono semmai Dolcino e i suoi. Francesco voleva richiamare gli esclusi, pronti alla rivolta, a far parte del popolo di Dio. Per ricomporre il gregge bisognava ritrovare gli esclusi [...]».¹⁸⁰

Poiché necessaria per comprendere la parabola di Remigio e Salvatore, è comunque presente un spiegazione di Guglielmo riguardo all'eresia di Dolcino, nella quale un attento spettatore italiano può vedere un'allegoria del recente passato del paese. Adso, come nel libro, non sa molto delle eresie, e quindi Guglielmo, spiegando naturalmente al giovane, spiega anche allo spettatore.

«“Penitenziagite” was the rallying cry of Dolcinites.»

«Dolcinites? Who were they?»

«Those who believed in the poverty of Christ.»

«So do we, Franciscans.»

«But they also declared that everyone must be poor. So they slaughtered the rich.

You see, Adso... the step between ecstatic vision and sinful frenzy... is all too brief».¹⁸¹

Come detto, il livello postmoderno pare invece quasi completamente eliminato. Inadattata è l'introduzione, e ciò rende la 'narrazione di Adso' extradiegetica anziché intradiegetica, cancellando la prospettiva metanarrativa. Inoltre va a ridurre la presenza di quello che abbiamo chiamato "tema della verità", non essendoci più nulla che faccia pensare allo spettatore che la storia di Adso possa non essere reale. Certo, rimangono forti anacronismi, come la morte di Bernardo Gui, che potrebbero farlo pensare, ma per uno

¹⁸⁰ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., pp. 204-205.

¹⁸¹ http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/n/name-of-the-rose-script.html

spettatore non-consapevole risulta difficile fare questo collegamento.

L'introduzione del romanzo potrebbe non essere stata adattata poiché troppo legata al *medium* di partenza: per il lettore si tratta di un cominciamento dal sapore manzoniano (con in più, se letto con 'malizia', una dominante ontologica postmoderna), e di una prefazione che funge da dichiarazione d'intenti di un autore che presenta l'opera 'vera e propria' che l'utente andrà a leggere. In questo caso però anche l'introduzione fa parte dell'opera, in quanto fittizia e, soprattutto, portatrice di significato (non 'solo' dichiarazione d'intenti), al servizio di una dominante ontologica. Si potrebbe dire che non sia difficile immaginare una sequenza in cui lo scrittore prende appunti riguardo al manoscritto, si impegna a cercare informazioni su Adso da Melk, e inizia a scrivere il libro, ma questa sarebbe stata molto lunga e complessa da portare su schermo come preambolo di un'altra storia: Annaud avrebbe dovuto rendere questo autore diegetico un personaggio, (ri)costruire le vicende che lo hanno portato a entrare in possesso del manoscritto e avrebbe dovuto rendere espliciti i dubbi del personaggio-scrittore attraverso dialoghi con altri personaggi. Ne consegue che questa sequenza sarebbe potuta essere addirittura un'opera a sé. Si sarebbe potuto dividere il film in due 'capitoli', ma in questo modo avrebbe avuto una durata spropositata, e, in ogni caso, per un utente non-consapevole sarebbe potuta risultare una sequenza inutile, poiché nel finale non c'è un ritorno del personaggio dello scrittore, quindi il suo 'viaggio' sarebbe rimasto 'incompiuto'.

Per quanto riguarda la dominante ontologica nella vicenda principale, questa ha certamente una presenza molto ridotta rispetto all'opera fonte, ma comunque in certa misura

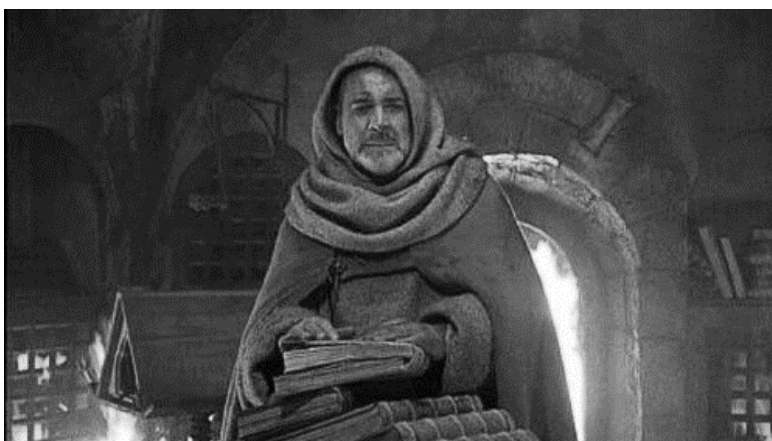


Figura 2

ritracciabile per uno spettatore consapevole. È indubbio infatti il fallimento di Guglielmo: arriva quasi per caso al colpevole e non riesce a sventare la distruzione del libro e dell'intera biblioteca. L'immagine di Guglielmo che guarda le fiamme consumare il sapere è quella di un uomo in lacrime, che non è riuscito a 'imbrigliare' la realtà con il suo metodo ed è stato in ultima istanza sconfitto dall'antagonista, che non voleva rendere noto tutto quel sapere (vedi Figura 2). Non risulta però completamente impotente: uscendo dall'edificio riesce



Figura 3

infatti a salvare alcuni libri (vedi Figura 3), mentre la sua controparte letteraria tenta inutilmente di spegnere l'incendio a secchiate. Il vecchio Adso, in conclusione, dice inoltre di non sapere

come il suo maestro sia infine venuto a mancare, mentre nel libro è esplicito sia morto soffrendo per la peste. Da questa modifica possiamo desumere che non si voglia concludere la parabola di Guglielmo in maniera totalmente negativa, poiché Annaud pare più interessato alla crescita, attraverso il nobile mentore, del giovane e inesperto Adso, e ha quindi scelto

un finale più positivo rispetto al romanzo: la fanciulla amata è salva e il ragazzo ha un'ultima occasione di vederla e stare con lei, scelta che nel romanzo non ha. Alla fine però il novizio sceglie di seguire il suo maestro perché, nonostante Guglielmo non sia riuscito completamente a risolvere l'enigma e a sconfiggere il fanatico Jorge, per il ragazzo quella è la strada sicura per arrivare alle certezze delle quali sente il bisogno. L'educazione del giovane, che non riusciva a capire la realtà nella quale stava vivendo, sembra quindi non fallire totalmente. Rimane però un rimpianto che il vecchio Adso si porta ancora dietro: non aver mai saputo il nome della ragazza. Nel libro il dolore di non conoscere il nome dell'amata è espresso alla fine del quinto giorno, mentre il film si conclude proprio con esso. Ciò genera nello spettatore non-consapevole la certezza che sia questo il significato del titolo: che la rosa del titolo sia la fanciulla, o che il nome della ragazza sia Rosa. In realtà un utente consapevole sa che il titolo deriva dall'espressione "*Stat rosa pristina nomine*", in riferimento alla disputa sugli universali e al nominalismo. Il film si conclude con questo rimpianto forse proprio perché il sopravvivere della bella giovane è vitale per la parabola (ri)costruita da Annaud per il suo Adso: una crescita intellettuale non assolutamente fallita, ma nemmeno completamente riuscita, dato che in punto di morte rimane ancora una ferita aperta, e anche lo spettatore non-consapevole ne è cosciente. Il regista ha posto il suo personaggio davanti a una scelta difficile, e quest'ultimo ha scelto di percorrere una strada per cercare la chiarezza e capire il mondo, ma quando la morte si avvicina è addolorato nel pensare che di quella ragazza da lui veramente amata gli rimane solamente l'universale di fanciulla.

Annaud ha certamente costruito un palinsesto del romanzo di Eco, narrando la sua storia dopo aver ripulito le pagine del manoscritto. Nonostante l'isolamento del primo livello e la riduzione del grado di complessità, i livelli più profondi non possono essere cancellati

completamente, e il dialogo tra questi e tra il film e l'opera fonte rimane piuttosto forte. L'adattamento presenta infatti con quest'ultima isotopie certamente figurative e tematiche, anche se con qualche sottrazione, ma modifica fortemente il percorso patemico, che tuttavia, analizzandolo, porta a conseguenze non del tutto dissimili da quelle lette nell'opera fonte.

II.1.3. *L'abbazia del delitto* – *Extensum*. Un crocevia di idee e retaggi

Mentre l'adattamento cinematografico de *Il nome della rosa* è in produzione, gli sviluppatori spagnoli di Opera Soft Paco Menéndez (programmazione) e Juan Delcán (grafica), sono al lavoro su un videogioco ispirato al romanzo di Eco. Inizialmente previsto come adattamento ufficiale, Menéndez non ricevette risposta da Eco riguardo alla cessione dei diritti dell'opera originale,¹⁸² così si decise di pubblicare comunque il gioco come adattamento non ufficiale con il titolo *La abadía del crimen*,¹⁸³ che può essere italianizzato in *L'abbazia del delitto*, titolo preliminare del romanzo, poi scartato da Eco.¹⁸⁴ Il gioco esce, per il solo mercato spagnolo,¹⁸⁵ nel 1987, poco dopo il film, ma Delcán e Menéndez sono stati ispirati unicamente dal libro per la realizzazione della loro opera. Il gioco ha avuto grande successo in Spagna, diventando uno dei giochi meglio valutati dell'epoca 8-bit ed essere incluso più tardi nel museo di *computer* della Scuola Tecnica Superiore di Ingegneri

¹⁸² <https://ivipro.it/it/portfolio-item/la-abadia-del-crimen/>

¹⁸³ Ibidem.

¹⁸⁴ U. ECO, *Il nome della rosa*, cit., p. 508.

¹⁸⁵ <https://ivipro.it/it/portfolio-item/la-abadia-del-crimen/>

Informatici dell'Università Politecnica di Madrid,¹⁸⁶ la quale ha dedicato un premio proprio ai due sviluppatori.¹⁸⁷ Tuttavia, al di fuori della Spagna il gioco rimane quasi sconosciuto per molto tempo, menzionato solo per il suo bizzarro e inquietante sistema anti-pirateria, che faceva riprodurre un file audio in cui veniva ripetuta la parola «Pirata». Solo nel 2016, il gioco diventa legalmente disponibile in tutto il mondo grazie alla versione *Extensum*, tradotta in molte lingue tra cui inglese e italiano. Si tratta di un *remake* sviluppato da Manuel Pazos e Daniel Celemin che mantiene le meccaniche *old school* dell'originale, ma lo rinnova da un punto di vista audio e grafico, anche se mantenendo sempre uno stile in *pixel art*. Inoltre le situazioni sono riarrangiate in maniera più simile al romanzo, diventando appunto 'estensione' dell'originale.¹⁸⁸

La versione qui presa in esame è proprio quest'ultima, per la cui creazione gli sviluppatori hanno lavorato con il gioco originale, il libro e anche l'adattamento cinematografico, dal quale viene ripreso principalmente l'aspetto visuale, con la forma e i colori dell'abbazia e con i personaggi che hanno le sembianze degli attori del film. Si può dire che il gioco segua la trama investigativa del libro in maniera fedele, senza modificare parabole patetiche ma trovandosi comunque costretto ad operare sottrazioni, anche importanti, a causa di questioni tecniche. In entrambe le sue versioni, il gioco è riconducibile al genere d'avventura in visuale isometrica, con personaggi non giocabili con cui interagire e oggetti da raccogliere per esplorare l'abbazia e proseguire nell'indagine. Vestendo i panni di Guglielmo da Baskerville, l'utente vedrà sulla schermata la barra dell'ossequio,

¹⁸⁶ <https://www.auic.es/la-abadia-del-crimen-culminamos-su-trigesimo-aniversario/>

¹⁸⁷ <http://www.fi.upm.es/?pagina=2453>

¹⁸⁸ <http://www.magarciaguerra.com/2016/04/entrevistamos-creadores-abadia-extensum/>

l'inventario, il giorno e l'ora canonica (vedi Figura 4). La scansione in giorni e ore del romanzo viene infatti adattata in meccanica di gioco: l'abbazia, con i suoi abitanti, ha un suo ciclo giornaliero, con ore di preghiera e di lavoro. Il giocatore



Figura 4

deve concludere l'indagine entro sette giorni e rispettare gli orari di vita dell'abbazia (Laudi, pranzo e Vespri) o verrà cacciato dall'abbazia per non averne rispettato le regole. Lo stesso accade se si verrà scoperti dall'abate a vagare di notte per l'edificio. Egli infatti vaga per l'abbazia nelle ore notturne, diventando uno dei principali ostacoli per il giocatore, che dovrà fare in modo di non farsi trovare sfruttando i momenti in cui Abbone torna nella sua cella per dormire. Ciò fa rientrare il gioco anche nella categoria *stealth*: genere, nato con il primo *Castle Wolfenstein* (1981) e poi popolarizzato da *Metal Gear*, uscito nello stesso anno de *La abadia del crimen*, in cui i nemici vanno evitati e non affrontati. L'idea di un 'nemico' che insegue il giocatore per quasi tutta la durata del gioco ha inoltre avuto molta fortuna nel genere *survival horror*, ed è stata in particolare resa famosa da *Resident Evil 3: Nemesis*, uscito nel 1999. Per le violazioni meno gravi, come non seguire l'abate quando questi lo richiede, esiste invece la barra dell'ossequio, che si svuoterà progressivamente man mano che il giocatore 'mancherà di rispetto'. Se questa è completamente vuota, i due protagonisti vengono allontanati ponendo fine all'indagine. Altra meccanica interessante è quella di poter vedere, in alcuni momenti del gioco, cose che stanno avvenendo contemporaneamente in altre parti dell'abbazia. Questa caratteristica permette di vedere le vittime nello *scriptorium* prima che vengano uccise, in modo simile al film, o la ragazza che si aggira per la dispensa.

Ciò rende il punto di vista non fisso, ma aiuta anche il giocatore a capire la sua destinazione, sia essa il luogo di copiatura piuttosto che le cucine, e a evitare l'abate Abbone nelle sezioni *stealth*.

Rispetto all'adattamento cinematografico, anche nell'adattamento videoludico sono eliminati i medesimi personaggi, eccezion fatta per il vetraio Nicola da Morimondo, il quale assorbe anche alcune funzioni che nel romanzo sono del vecchio Alinardo, come la rivelazione del passaggio segreto. Il personaggio di Nicola assume un particolare risalto in quanto la ricostruzione degli occhiali di Guglielmo costituisce occasione per inserire una sequenza di ricerca di oggetti utili per la creazione di un nuovo paio di lenti. Altre situazioni simili sono la necessità di costruire una bussola per orientarsi nella biblioteca e disegnarne una mappa, e quella della preparazione di un panno imbevuto di medicinale da parte di Severino, utile a resistere ai fumi tossici del labirinto, che riarrangiano controlli di movimento rendendo più difficile proseguire. Per favorire quest'ultima aggiunta, quella che nell'opera fonte è la prima visita al labirinto viene qui divisa in due notti. Come Nicola, anche Berengario vede il suo ruolo adattato fedelmente vista la necessità di interrogarlo sugli avvenimenti. Si tratta in questi casi di situazioni adattate poiché portatrici di potenziale interattivo: sezioni che coinvolgono e impegnano l'utente in sessioni di gioco attivo. Interessante è l'adattamento della forma della biblioteca: nel gioco originale si tratta di un labirinto complicato da groviglio di scale, simile a quello visibile in alcune inquadrature del film, ed è sottratto l'enigma che si pone alla base della collocazione dei libri; per il *remake*

gli sviluppatori avevano invece intenzione di restaurare il labirinto come pensato da Eco per il romanzo:¹⁸⁹ una sequenza di sale trapezoidali sulla cui entrata si trova un cartiglio, il quale presenta un versetto dell'*Apocalisse* con una lettera in rosso. Unendo le lettere rosse dei versetti delle stanze adiacenti si ottiene il nome una regione del mondo, che va a

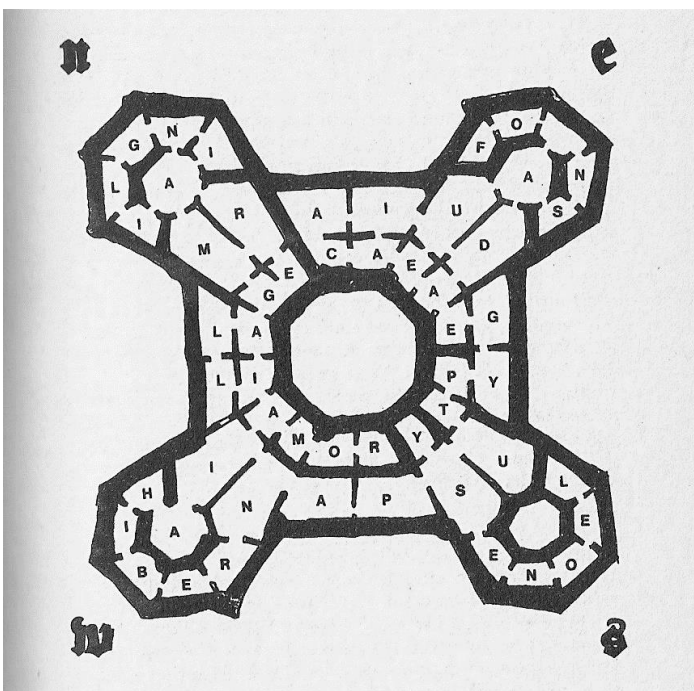


Figura 5

identificare la sezione, composta da tali sale, nella quale sono collocati i libri provenienti da tale area geografica (vedi Figura 5). Il secondo libro della *Poetica* di Aristotele si trova nel *Finis Africae*, sala nascosta nella sezione LEONES (Africa identificata appunto come regione in cui vivono i leoni), accessibile attraverso una porta segreta che può essere aperta premendo le lettere Q e R della parola *quatuor* sul cartiglio. Il labirinto è stato perciò disegnato e squadrato in tal senso, ma l'idea è stata poi scartata, poiché sarebbe stato difficile, anche a causa di una veste grafica in *pixel art*, leggere i versetti dell'*Apocalisse* sopra le porte e individuare le lettere rosse da mettere in sequenza. Il disegno di base del

¹⁸⁹ Ibidem.

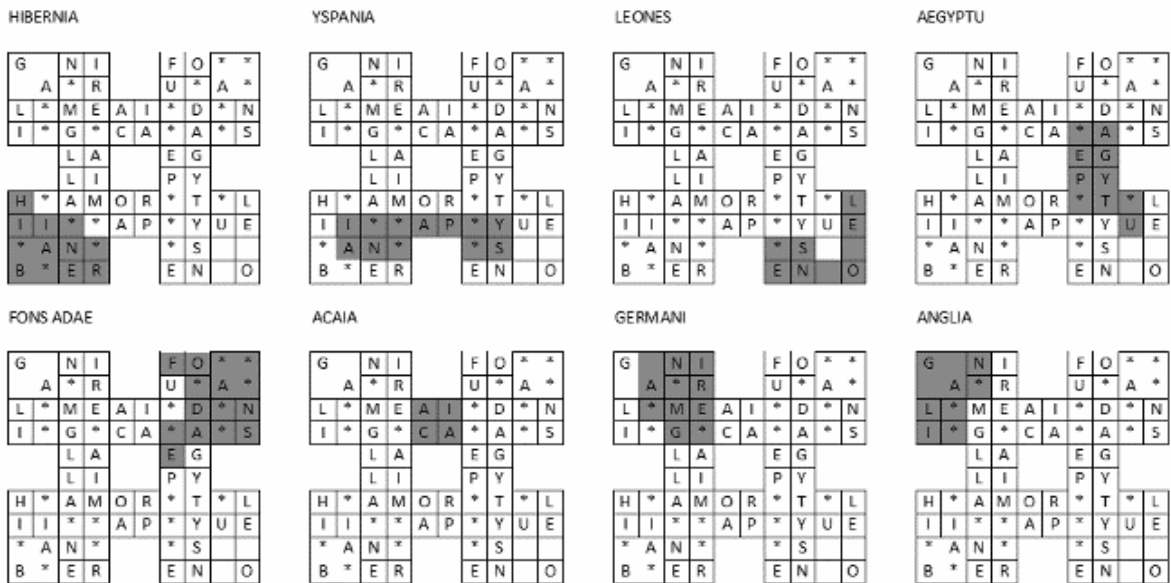


Figura 6

labirinto è rimasto dunque quello creato in principio con in mente il rompicapo,¹⁹⁰ ed è anche possibile individuare le sezioni della biblioteca se si identifica ogni stanza con la lettera corrispondente (vedi Figura 6).¹⁹¹ Nel gioco finale, però, il percorso è quello di un labirinto piuttosto classico, fatto di vicoli ciechi e percorsi intricati. Altra differenza è che l'entrata della biblioteca si trova in ANGLIA e non in

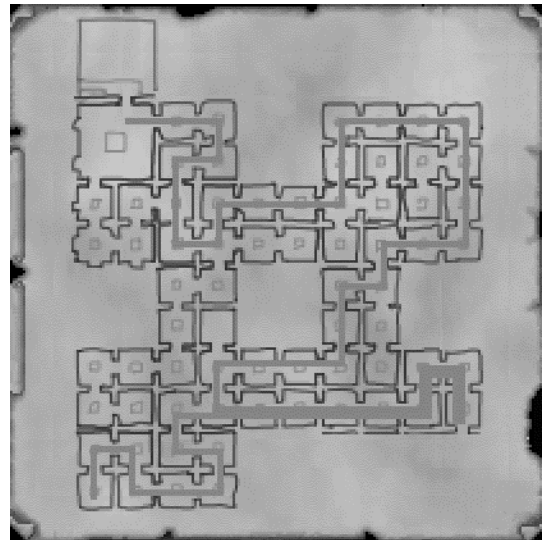


Figura 7

FONSDAE come nel romanzo, probabilmente per renderlo più lungo e complesso da navigare vista la sottrazione dell'enigma (vedi Figura 7). Simile destino ha il portale della chiesa: esso è solo un'entrata per l'edificio sacro, e non vi sono situazioni in cui Adso

¹⁹⁰ Ibidem.

¹⁹¹ Ibidem.

ammira le sue figure, ma queste rimangono ben visibili quando il giocatore guida i personaggi all'interno.

Il montaggio narrativo subisce delle modifiche nell'ordine degli eventi, come il primo dialogo con Ubertino da Casale, che viene attivato quando il giocatore più desidera recandosi presso l'altare della Vergine, e quindi non per forza nell'ora sesta del primo giorno. Ciò è fatto per garantire più libertà al giocatore: egli è libero di decidere se parlare o meno con Ubertino, se seguire Venanzio nell'edificio prima della sua morte o recarsi nella sua cella, oppure se prendere un altro passaggio segreto per entrare e uscire dalla biblioteca, impedendo ad Adso di avere un rapporto con la fanciulla. Questo tipo di indipendenza offerta all'utente è di vitale importanza per la strategia di coinvolgimento interattiva, poiché rafforza da una parte la 'vitalità' dell'ambientazione, offrendo diverse situazioni, utili alla risoluzione dell'enigma, in diversi ambienti; dall'altra rinvigorisce la sensazione del giocatore di essere in comando delle azioni e delle scelte del suo *avatar*.

Il videogiocatore prende il controllo di Guglielmo ed è sempre seguito dal giovane Adso, il quale può essere limitatamente controllato: premendo un comando, il giovane camminerà nella direzione nella quale è rivolto il maestro, e raccoglierà oggetti a lui inaccessibili. I due nel corso del gioco si scambiano battute riguardo al caso in corso, con Guglielmo che cerca di trarre conclusioni e il ragazzo che pone le sue domande e ricorda al suo maestro quando è ora di mangiare e pregare. Nel gioco originale, Menéndez e Delcán avevano scelto di far interpretare all'utente Guglielmo piuttosto che Adso probabilmente perché il monaco di Baskerville rappresenta un personaggio più accattivante viste le sue capacità deduttive: impersonando Guglielmo è il giocatore a risolvere l'enigma (anche se comunque per caso), interpretando Adso avrebbe aiutato un personaggio non giocabile a farlo. Il tramite dell'utente è quindi il maestro e non il giovane, come accade nel libro e nel

film, e il punto di vista prevalente, tolte le parti in cui è possibile vedere ciò che succede altrove, è quello di Guglielmo e non di Adso: non ci sono commenti del vecchio Adso in qualità di narratore, se non all'inizio e alla fine del gioco, dove il giocatore è chiamato a leggere diverse pagine riprese dal libro, e in più l'educazione del giovane, che non comprende la realtà nella quale vive, ha uno spazio decisamente ridotto.

Anche in questo adattamento è infatti isolato il livello investigativo, ma la complessità degli altri livelli è ancora più ridotta che nel film. Tutto ciò è dovuto a questioni prettamente tecniche e tecnologiche: il *remake* presenta le medesime meccaniche dell'originale degli anni ottanta, e quindi i dialoghi non sono recitati e vanno letti dal giocatore. Ne consegue che non possono essere troppo lunghi per non far smarrire l'utente, allontanandolo troppo dalla modalità di coinvolgimento interattiva del *medium* videoludico. Alcune discussioni che, per prolissità, non potevano essere adattate dal libro, sono infatti riprese dal film, come quella tra Adso e il suo maestro sulla ragazza incontrata dal giovane, o quella intorno al tema del riso tra Jorge e Guglielmo nello *scriptorium*. Il livello delle disquisizioni teologiche e filosofiche è inoltre ridotto a quest'unica istanza. Di conseguenza anche il livello allegorico è stato quasi completamente eliminato, rimanendo solo un breve dialogo sugli eretici dolciniani, che però lascia trasparire assai poco i riferimenti al brigatismo rosso, limitandosi a constatare l'appartenenza di Remigio e Salvatore ai seguaci di Dolcino.

Per quanto riguarda il livello postmoderno, anche in questo adattamento esso soffre dell'eliminazione dell'introduzione. Probabilmente le ragioni di questa eliminazione sono le medesime dell'adattamento cinematografico, con in più la volontà di immergere subito il giocatore nei panni dell'investigatore, in un gioco prettamente investigativo 'alla Sherlock Holmes', genere che ha successivamente avuto molta fortuna nelle avventure grafiche con



Figura 8

protagonista il *detective* di Doyle. La parabola del giovane Adso, seppur decisamente ristretta, segue fedelmente il percorso presente nel romanzo: non vi sono modifiche, ‘solo’ sottrazioni. Infatti la ragazza è veramente ‘carne bruciata’ e Adso non la incontra dopo l’incendio della biblioteca. Bernardo Gui non viene punito, e i dolciniani vengono portati via dall’inquisitore per continuare il processo. Anche Guglielmo arriva sempre per caso alla soluzione del mistero, limitandosi a percorrere un labirinto fino alla stanza segreta dello specchio. L’ultima immagine vista dal giocatore è quella dei protagonisti in controluce che guardano l’edificio bruciare: un uomo che ha fallito nel fermare i piani di un fanatico, e un ragazzo che non comprende la realtà e non ha alcuna lente per esaminarla o strada da seguire per conoscerla (vedi Figura 8). Dopodiché il gioco presenta le pagine dell’*Ultimo Folio*. La realtà non è stata imbrigliata e per il vecchio Adso non è stato possibile prenderne coscienza. Perciò si può dire che *La abazia del crimen – Extensum* presenti con l’opera fonte isotopie figurative, patemiche e tematiche, nonostante vi siano ovviamente delle importanti sottrazioni. Si potrebbe dire inoltre che il gioco in questione non abbia sfruttato appieno tutte le potenzialità postmoderne offerte dal *medium* videoludico, visto lo *status* dell’utente che interagisce con il mondo e la realtà di gioco, creando un’intersezione di universi che può certamente essere sfruttata in tal senso. È bene però tenere a mente le possibilità tecniche del *medium* ai tempi del gioco originale: esso è infatti lontano dalla complessità tecnica dei prodotti odierni, offrendo niente più che un sistema di movimento. Oltre a ciò *L’abbazia del delitto* ha scelto un approccio più ‘classico’ probabilmente poiché l’obiettivo era quello di far immergere il

giocatore nei panni di uno Sherlock Holmes trecentesco, che però in ultima istanza tradisce la sua controparte lasciando il giocatore in preda alla malinconia e allo scetticismo.

Nonostante il *medium* videoludico sia oggi prolioso forse quanto il medium letterario, la volontà di rimanere ancorati alle meccaniche *old school* del gioco di Menéndez e Delcán, ha posto importanti limiti a Pazos e Celemin, che con il loro *remake* hanno voluto principalmente rendere omaggio a un importante gioco del passato, ai suoi sviluppatori e a Eco stesso, che inconsciamente e indirettamente ha lasciato un segno in una generazione di giocatori e anche nell'intera industria videoludica.

II.2. «Dite “amici” ed entrate»

II.2.1. «Vengano ora i giorni del Re»

Il Signore degli Anelli è il romanzo epico *fantasy* probabilmente più conosciuto e letto al mondo. Si tratta di un caposaldo del genere, che si rifà alle leggende e ai miti germanici e alle scritture cristiane, creando un mondo riconoscibile e dalla storia approfondita, dotato di una sua mitologia e una sua *lore* che lascia assai poco in sospeso. Il retaggio di quest'opera è inoltre molto più grande di quel che normalmente verrebbe da pensare: non solo dà una forma ad ambienti, creature e *background* che è rintracciabile in altri lavori dello stesso genere *high fantasy* (basti pensare al gioco di ruolo *pen & paper Dungeons & Dragons*), ma anche un personaggio come Gandalf, con le sue parole rivolte a Frodo, ha certamente dei vicini in Albus Silente di *Harry Potter* (1997) o nel maestro Jedi Obi-Wan Kenobi della saga di *Star Wars* (1977). *Una Nuova Speranza* è infatti il viaggio di

un 'ultimo', un giovane contadino, che vive con lo zio, di nome Luke, sul quale nessuno avrebbe scommesso. I protagonisti trovano inoltre un importante alleato in una taverna, e il vecchio maestro trova la morte per poi ritornare nel mondo sotto altra forma. Parlando della serie di J.K. Rowling, le figure dei Dissennatori ricordano molto quelle degli Spettri dell'Anello, e lo stesso arco narrativo finale riguarda la ricerca di magici artefatti, quasi impossibili da distruggere e che corrompono chi ne entra in contatto, in cui il signore oscuro ha nascosto parte della sua anima. Vista l'influenza e il successo di quest'opera, era inevitabile ricevesse diversi adattamenti, tra cui due film animati (1978 e 1980), il primo dei quali diretto da Ralph Bakshi e il secondo da Rankin e Bass, già autori di un adattamento animato de *Lo Hobbit*, e la famosa e pluripremiata trilogia di Peter Jackson (2001, 2002, 2003); ispirata al romanzo è inoltre una canzone dei Blind Guardian (1990), che nel 1998 adattano la parte centrale de *Il Silmarillion* nel *concept album*, con parti di recitato, *Nightfall in Middle Earth*. In ambito ludico abbiamo il già citato *D&D*, le avventure testuali degli anni ottanta, i videogiochi basati sui film di Jackson, che tuttavia reinseriscono personaggi e situazioni sottratte dai film, come *La battaglia per la Terra di Mezzo*, e la più recente serie de *L'ombra di Mordor*, la quale crea una *side story* ambientata nella regione di Mordor prima del viaggio della Compagnia.

Diviso in tre parti (*La Compagnia dell'Anello*, *Le Due Torri* e *Il Ritorno del Re*), *Il Signore degli Anelli* è composto da sette libri (sei più le appendici), ed è stato pubblicato tra il 1954 e il 1955. L'opera narra di un lungo viaggio attraverso la Terra di Mezzo affrontato dal nipote di Bilbo Baggins, protagonista de *Lo Hobbit*, Frodo insieme al giardiniere Samwise e gli amici Meriadoc e Peregrino. Il loro scopo è quello di distruggere l'anello magico trovato proprio da Bilbo nel precedente libro, scoperto essere l'Anello di Sauron, un Maia che aveva precedentemente servito Melkor, il più forte dei Valar che nella Prima Era

aveva tradito i fratelli diventando il primo Signore Oscuro. A ciò si aggiunge la minaccia di un altro Maia, Saruman, corrotto dall'invidia e dalla cupidigia. Gli Hobbit protagonisti sono aiutati dal Maia Gandalf e da eroi appartenenti a tutti i popoli liberi della Terra di Mezzo: l'elfo Legolas figlio di Thranduil, il nano Gimli figlio di Gloin, e gli uomini Boromir, Faramir e Aragorn, erede al trono di Gondor. Vediamo come vi siano forti legami sia con il libro precedente, dato che alcuni personaggi sono proprio figli o nipoti di quelli presenti ne *Lo Hobbit* e la trama si concentra intorno a un artefatto trovato in esso, ma anche con il resto del *legendarium*, essendo citati molti eventi che si troveranno poi ne *Il Silmarillion*, pubblicato nel 1977. Riguardo alla divisione in sette libri e al montaggio narrativo che ne deriva, è da notare come dopo la divisione della Compagnia e la partenza di Frodo e Sam a causa del potere corruttivo dell'Anello, nella seconda e terza parte, i libri tre e cinque presentino il viaggio di Aragorn, Legolas e Gimli dall'inizio alla fine, mentre i libri quattro e sei quello dei due Hobbit: questo montaggio narrativo dà la possibilità a Tolkien di costruire dei colpi di scena basati sul fatto che né i tre cacciatori, né il lettore possano essere sicuri che Frodo e Sam siano vivi. Ad esempio il libro quarto, ultimo libro de *Le Due Torri*, termina con Frodo apparentemente ucciso dal mostruoso ragno Shelob, perciò quando l'utente finisce di leggere il quinto libro con la battaglia del Cancellino Nero non può essere certo che Frodo e Sam abbiano portato a termine il loro compito e siano entrambi sopravvissuti, ed è quindi spinto a continuare nella lettura de *Il Ritorno del Re* per scoprire se e come Sam continuerà il viaggio dopo la presunta morte di Frodo. Il libro sesto inizia a Cirith Ungol, non distante dalla regione di Gorgoroth a Mordor, dove si trova il Monte Fato e sarà possibile distruggere l'Anello: molte pagine sono infatti spese anche per il viaggio di ritorno e l'invasione della Contea da parte di Saruman, con i protagonisti chiamati a combattere e poi a ricostruire. Con la morte di Sauron, il viaggio e l'avventura degli Hobbit

non è quindi conclusa, non possono semplicemente tornare a casa: il romanzo narra quindi sì la caduta del Signore degli Anelli, ma anche e soprattutto il viaggio e l'avventura di quattro membri della gente piccola della Contea.

Nel prologo del primo libro compare un autore diegetico, il quale afferma che ciò che il lettore andrà a leggere è una sua trascrizione degli ultimi capitoli di un manoscritto che egli chiama il *Libro Rosso dei Confini Occidentali*. Esso sarebbe anche la fonte de *Lo Hobbit*, e sarebbe stato scritto da Bilbo e Frodo Baggins e da mastro Samvise Gamgee, i cui discendenti hanno prodotto la maggior parte delle copie, aggiungendo anche delle appendici.¹⁹² In questo modo Tolkien pare presentare la Terra di Mezzo come l'equivalente del nostro mondo in un'era remota, dato che si finge l'esistenza effettiva di un manoscritto dal quale vengono tratte queste storie leggendarie. L'autore diegetico è quindi scopritore e non creatore della leggenda. Midgard (regno di mezzo, terra di mezzo) è inoltre il nome nordico del mondo degli uomini. L'idea di Tolkien era infatti quella di creare un'opera che potesse fare da mitologia per il suo paese, inteso non solo come suolo ma anche come lingua e cultura:

I was from early days grieved by the poverty of my own beloved country: it had no stories of its own (bound up with its tongue and soil), not of the quality that I sought, and found (as an ingredient) in legends of other lands. There was Greek, and Celtic, and Romance, Germanic, Scandinavian, and Finnish (which greatly affected me); but nothing English, save impoverished chap-book stuff. Of course there was and is all the Arthurian world, but powerful as it is, it is imperfectly naturalized, associated with the soil of Britain but not with English; and does not replace what I felt to be missing.¹⁹³

¹⁹² JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, trad. it. Vittoria Alliata di Villafranca, Milano, Bompiani, 2017 (*The Lord of the Rings*, Harper Collins), pp. 25-39.

¹⁹³ J.R.R. TOLKIEN, *To Milton Waldman in The Letters of J. R. R. Tolkien, A selection edited by Humphrey*

I riferimenti principali dell'autore sono quindi l'*Edda* in poesia, l'*Edda* in prosa e il *Beowulf*,¹⁹⁴ con le loro storie di eroi guerrieri e mostri, i quali danno forma fisica al male presente nell'anima di ogni uomo,¹⁹⁵ coraggioso e caritatevole ma anche debole e corruttibile. Questo è esattamente ciò che l'Unico Anello fa sulle menti delle persone, mostrando il lato peggiore di chi si trova in sua presenza, fino a trasformarli anche fisicamente in creature mostruose. Si tratta quindi della lotta titanica¹⁹⁶ dell'uomo contro i suoi stessi peccati e contro un destino nefasto che lo vede soccombere inevitabilmente a essi: peccati intellettuali come quelli di Saruman,¹⁹⁷ Maia che per avarizia ha rifiutato il sacro ruolo assegnatogli dai Valar, o peccati più carnali come quelli di Shelob,¹⁹⁸ gigantesco ragno costantemente affamato che si ciba in maniera vorace e perversa (stirpe della primordiale Ungoliant che per gli stessi vizi di gola prosciugò i Due Alberi di Valinor). È già qui ben visibile come vi sia nell'opera una convivenza pacifica e armoniosa tra la componente germanica e quella cristiana, ed è forse proprio questa comunione che Tolkien voleva realizzare nel suo *legendarium*. Infatti nel primo libro dei sette la minaccia dell'Anello è qualcosa di esterno e fisico, con gli spettri dell'Anello che inseguono gli Hobbit, ma dal secondo diventa qualcosa di più interno e spirituale,¹⁹⁹ con l'Unico che inizia a corrompere

Carpenter with the assistance of Christopher Tolkien, p. 167.

¹⁹⁴ JANE CHANCE, *Tolkien's art. A mythology for England*, University press of Kentucky, 2001, pp. 2-3.

¹⁹⁵ Ivi, p. 6.

¹⁹⁶ RICCARDO FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, in *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, a cura di Giulia Carluccio, Torino, Kaplan, 2014, p. 249.

¹⁹⁷ J. CHANCE, *Tolkien's art. A mythology for England*, cit., p. 146.

¹⁹⁸ Ibidem.

¹⁹⁹ Ivi, p. 147.

sia l'altrimenti nobile Boromir, che, successivamente, il portatore stesso. È l'avarizia il peccato con cui l'Anello irretisce le sue vittime, trasformando un docile Smeagol, uno Hobbit come i protagonisti, in un mostro squallido e sgradevole come Gollum, con i suoi versi gutturali, i suoi modi disgustosi di cibarsi e la sua personalità scissa tra ciò che era e ciò che è diventato. Lo stesso Bilbo è preda della cupidigia alla sua festa, quando rifiuta di donare l'Anello al nipote, e anche Frodo stesso ne è vittima a un passo dalla distruzione definitiva del secondo Signore Oscuro. Quasi paradossalmente è il mostro Gollum a salvare Frodo da se stesso, staccandogli l'anulare e liberandolo dell'Unico e permettendo la distruzione dello stesso, interpretando in ultima istanza un ruolo fondamentale, nel bene e nel male. Per combattere tali pericoli è quindi necessaria agli eroi sia la forza fisica che quella spirituale:²⁰⁰ non si tratta solo di un lungo viaggio del corpo, ma anche dello spirito. I protagonisti, sia gli Hobbit che gli uomini, l'elfo Legolas e il nano Gimli, sono giovani e/o eredi della loro casata, e sono quindi chiamati a rinnovare il mondo lasciatogli dai vecchi padri:²⁰¹ i vecchi mezz'uomini, ad esempio, non vedono di buon occhio i cambiamenti, e lo stesso Aragorn è membro della casa di Isildur, re decaduto che ha dimostrato sia la grande forza che la debolezza degli uomini. Gli eroi sono inoltre legati in una Compagnia, che si contrappone agli Spettri dell'Anello legati a Sauron dal potere corruttivo dei nove anelli magici degli uomini:²⁰² da una parte un legame nobile basato sull'amicizia e il sacrificio e dall'altro delle catene oscure. Non solo gli uomini, ma anche i nani sono stati vittime del potere dei loro sette anelli, rendendoli avidi e portandoli a scavare sempre più in profondità, fino a risvegliare poteri malvagi e creature blasfeme come il Balrog, a sua volta Maia del

²⁰⁰ Ivi, p. 147.

²⁰¹ Ivi, pp. 151-153.

²⁰² Ivi, p. 151.

fuoco corrotto e perciò perfetto opposto di Gandalf. Gli elfi sono quindi l'unica razza apparentemente capace di resistere al potere degli anelli, poiché Narya, NENYA e Vilya sono stati forgiati da Celebrimbor senza la supervisione di Annatar, signore dei doni e maestro della forgiatura di anelli (Sauron sotto mentite spoglie). Nonostante questo però anche i tre anelli sono legati al potere dell'Unico, anche se non sono dotati di potere malvagio. Gli elfi possono apparire come una 'razza superiore', dato che usano gli anelli per il bene dei loro reami, ma nella Terza Era vediamo un certo disinteressamento per ciò che avviene nella Terra di Mezzo da parte degli elfi, che lasciano i loro regni per tornare a Valinor.

A proposito di legami, di matrice germanica è anche il tema del rapporto tra sudditi e signori. Ne *Il Signore degli Anelli* ci sono servi germanici come Merry e Pipino, che giurano fedeltà al signore in quanto scudieri,²⁰³ e servi cristiani come Sam, fedele a padron Frodo, che si occupa del suo sostentamento, offrendogli cibo e acqua e, soprattutto, ricordandogli l'esistenza del bene nel mondo quando ogni speranza sembra perduta.²⁰⁴ È inoltre probabile che anche Sam sia tentato dall'Anello, peccando per pochi istanti di superbia immaginandosi come Samwise il Forte, eroe dell'Era,²⁰⁵ ma il suo sentimento di amorevole servizio verso l'amico è più forte del potere oscuro. Ci sono poi signori che sfruttano i propri sottoposti e *leader* che amano i propri uomini e che si sacrificano per loro.²⁰⁶ Il tema del sacrificio e del signore come servo degli uomini è inoltre un tema squisitamente cristiano. In quest'ultima categoria si potrebbero far rientrare infatti Theoden

²⁰³ Ivi, p. 172.

²⁰⁴ Ivi, pp. 179-180.

²⁰⁵ J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 973.

²⁰⁶ J. CHANCE, *Tolkien's art. A mythology for England*, cit., p. 6.

re di Rohan e lo stesso re di Gondor, Aragorn. Il primo, liberato dal suo corrotto consigliere, è un signore germanico che onora i suoi sottoposti, come Merry, e cavalca in prima linea in battaglia nei campi del Pellenor, pronunciando un discorso d'ispirazione.²⁰⁷ Aragorn II Elessar è invece un signore cristiano, non un guerriero distruttore ma un guaritore,²⁰⁸ pronto a sacrificarsi per il mondo e per l'umanità andando incontro all'Oscuro Signore, sperando di dare a Frodo e Sam il diversivo necessario per allontanare l'Occhio di Sauron dalla strada verso la voragine del Fato.²⁰⁹ Nella prima categoria rientra invece sire Denethor, avido sovrintendente di Gondor, il quale fallisce come condottiero, mentore, padre e uomo.²¹⁰ Egli non segue i suoi uomini in battaglia, tenta di usurpare il trono e impedire il ritorno del re e misura costantemente la qualità e soprattutto la quantità del lavoro svolto dal figlio Faramir in rapporto a quella del preferito Boromir.²¹¹

Riguardo ai figli del sovrintendente è interessante anche notare come il figlio più vecchio, valoroso e meglio considerato dal padre sia il primo a essere preda del potere dell'Anello, mentre il più giovane e umile non ne è affatto tentato,²¹² e non sono molti i personaggi che, a stretto contatto con il malefico artefatto, non subiscono i suoi effetti corruttivi. Uno di questi è l'enigmatico Tom Bombadil, spirito la cui natura è vaga e sfuggente. Egli, insieme alla sposa Baccador, è probabilmente una personificazione della

²⁰⁷ Ivi, p. 176.

²⁰⁸ Ibidem.

²⁰⁹ Ivi, pp. 177-178.

²¹⁰ Ivi, p. 175.

²¹¹ Ibidem.

²¹² Ivi, p. 46.

crescita e rinascita della natura, processi che si contrappongono alla morte,²¹³ e sarebbe quindi per questo che non subisce gli effetti dell'Anello, quando persino un Maia soccombe alla cupidigia. Tornando al capitano di Gondor, è possibile che egli non ne subisca gli effetti, pur appartenendo alla razza corruttibile per eccellenza, poiché lui ama solo ciò che difende:²¹⁴ non è un guerriero distruttore ma un difensore che usa le armi con riluttanza e solo come strumento per difendere ciò a cui tiene, ovvero il paese, la cultura, l'arte, la famiglia. Inoltre lo stesso Tolkien considerava Faramir come il personaggio più simile a se stesso.²¹⁵ Faramir è quindi un buon capitano cristiano: un uomo umile e un protettore non affamato di gloria. Anche Eowyn, dapprima guerriera germanica che cerca la morte in battaglia, diventa infine protettrice cristiana, grazie anche all'amore di Faramir. Per quanto riguarda l'intrepido Boromir, egli è invece, come Isildur, un buon soldato germanico: un uomo valoroso e certamente degno di lode, nonostante la sua tentazione, che muore combattendo con ferocia e coraggio l'orda di nemici.

Parlando dell'opera di Tolkien è tuttavia necessario parlare anche del suo rapporto con l'allegoria:

Riguardo al significato profondo, o al "messaggio", nell'intenzione dell'autore non ne ha alcuno. Non è allegorico né fa riferimento all'attualità. [...] La guerra reale non ricorda la guerra leggendaria nello svolgimento né nella conclusione. Se essa avesse ispirato o diretto lo sviluppo della leggenda, allora per certo l'Anello sarebbe stato preso e usato contro Sauron; Sauron stesso sarebbe stato non annientato ma sottomesso, e Barad-dur non sarebbe stata distrutta ma occupata. [...] In un tale conflitto entrambe le

²¹³ Ivi, p. 156.

²¹⁴ J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 733.

²¹⁵ J.R.R. TOLKIEN, *To Mr. Thompson in The Letters of J. R. R. Tolkien*, p. 250.

parti avrebbero odiato e disprezzato gli Hobbit, che non sarebbero sopravvissuti a lungo neanche come schiavi. [...] Io però detesto cordialmente l'allegoria in tutte le sue manifestazioni, e l'ho sempre detestata da quando sono diventato abbastanza vecchio e attento da scoprirne la presenza. [...] Penso che molti confondano "applicabilità" con "allegoria"; l'una però risiede nella libertà del lettore, e l'altra nell'intenzionale imposizione dello scrittore.²¹⁶

Secondo la teorica Jane Chance, Tolkien prende questa posizione per 'salvarsi da se stesso'.²¹⁷ Nella prefazione, egli associa il suo scrivere l'opera con il viaggio percorso da Frodo,²¹⁸ alla fine del quale il portatore dell'anello cede alla cupidigia e viene salvato involontariamente da Gollum. Così, dicendo chiaramente che il testo va interpretato come non-allegoria, spinge il lettore a cercare se in realtà l'allegoria c'è,²¹⁹ ma soprattutto questo esercita la sua libertà intorno all'applicabilità dell'opera, decidendo autonomamente se la storia abbia o meno un significato più profondo nella sua interpretazione.²²⁰ L'autore si libera quindi della sua opera, del suo tesoro, e rifiuta di imporre al lettore delle interpretazioni, imponendogli di considerare il libro come privo di qualsiasi significato. Inoltre, secondo Tolkien, un'opera per essere un'allegoria deve, nella sua interezza, descrivere in altri termini eventi o processi, e tutti i suoi elementi devono lavorare in tal senso: una descrizione allegorica di un evento non rende lo stesso allegorico.²²¹

²¹⁶ J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 18-19.

²¹⁷ J. CHANCE, *Tolkien's art. A mythology for England*, cit., p. 36.

²¹⁸ J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 18.

²¹⁹ J. CHANCE, *Tolkien's art. A mythology for England*, cit., p. 36.

²²⁰ Ivi, p. 37.

²²¹ Ivi, p. 44.

L'intento di Tolkien è quello di creare una storia, parte di un *legendarium* che faccia da mitologia totale per il suo paese. *Il Signore degli Anelli* è la storia di un lungo viaggio e di una lotta titanica, in cui gli eroi sono messi alla prova dai mostri che rappresentano i peccati dell'umanità, e crescono spiritualmente attraverso valori come l'umiltà, la carità e il sacrificio.

II.2.2. L'apoteosi del cinema *fantasy*

Tra il 2001 e il 2003 escono nelle sale i tre film della saga de *Il Signore degli Anelli* scritti, prodotti e diretti da Peter Jackson: *La Compagnia dell'Anello* (2001), *Le Due Torri* (2002) e *Il Ritorno del Re* (2003). Si tratta di opere monumentali: nove ore di durata (versione cinematografica), milioni di dollari di budget e miliardi di incassi.²²² Figlie della logica di produzione del *blockbuster*, della «superproduzione planetaria»,²²³ hanno generato a loro volta una mole notevole di testi secondari ed espansioni di ogni tipo: dagli adattamenti videoludici al *merchandise*. Si potrebbe dire che anche l'opera fonte abbia avuto diverse 'espansioni': sia da parte dei fans, con teorie e supposizioni intorno al futuro di oggetti e personaggi, che da parte dell'autore stesso, con la raccolta di poesie *Le avventure di Tom Bombadil*, i miti poi raccolti de *Il Silmarillion*, e anche un *sequel*, poi abbandonato, intitolato *The New Shadow*. Il genere *fantasy*, così come la fantascienza e più recentemente il

²²² R. FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, cit., p. 236.

²²³ F. SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, p. 56.

sottogenere supereroistico, si presta infatti molto a questa logica di produzione. I film sono stati girati *back to back* in diversi set sparsi per la Nuova Zelanda, terra natale di Jackson, cosa che ha rilanciato la cinematografia dell'Oceania, e che ha sicuramente avuto effetti anche sul turismo.²²⁴ Per ricreare le ambientazioni di carattere più fantasioso, come Minas Tirith, la città-fortezza di Gondor, è stato fatto uso di miniature e modelli dettagliati, mentre per ricreare le differenze d'altezza tra le varie razze si sono utilizzati espedienti come la prospettiva forzata o delle controfigure. Ma la maggior parte della letteratura intorno alla trilogia di Jackson si concentra però su un altro elemento, che ha reso questi film tra i più importanti, se non della storia del cinema, almeno del genere *fantasy*: le tecnologie digitali.

Le battaglie del Fosso di Helm, dei Campi del Pelennor, e del Cancellino Nero, così come personaggi come Gollum interpretato da Andy Serkis, hanno infatti richiesto l'utilizzo di *software* per la creazione di corpi digitali, in particolare del *motion capture* e del *software Massive*, sviluppato proprio per questa produzione.²²⁵ A tal proposito, l'introduzione del primo film è una dichiarazione d'intenti. Questo prologo non si rifà a uno scritto tolkieniano preciso, ma è costruito su informazioni provenienti da varie parti del *legendarium*: le rivelazioni di Gandalf a Frodo riguardo all'Anello, il Consiglio di Elrond, *Lo Hobbit e Degli Anelli del Potere e della Terza Era*, ultima parte de *Il Silmarillion*. La dama Galadriel, come narratrice, ricostruisce gli eventi che vanno dalla forgiatura degli anelli al ritrovamento dell'Anello da parte di Bilbo, ma è la Guerra dell'Ultima Alleanza, in cui Sauron viene sconfitto e l'Unico finisce nelle mani di Isildur, a coprire la maggior parte dell'introduzione. Si tratta di una sequenza in cui è già ben visibile allo spettatore l'uso intensivo della *CGI*

²²⁴ R. FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, cit., p. 236.

²²⁵ <https://www.massivesoftware.com/about.html>

(Computer Generated Imagery) e i risultati di questo: grandi masse di corpi di elfi, uomini e orchi che vanno a comporre grandi eserciti che combattono nella



Figura 9

terra di Mordor. Anche *Le Due Torri* presenta sequenze simili: dal duello tra Gandalf e il Balrog, ripreso e ampliato dal film precedente, alla schermaglia tra gli Hobbit e Gollum, vediamo corpi digitali e corpi reali che interagiscono tra loro. In quest'ultima sequenza abbiamo inizialmente un campo-controcampo di Gollum che si avvicina a Frodo e Sam, che ci permette di vedere tutto il corpo della creatura²²⁶ (vedi Figura 9); inizia poi il combattimento, nel quale i personaggi interpretati da Elijah Wood e Sean Astin si scontrano



Figura 10

con il corpo realizzato tramite *motion capture* da Andy Serkis (vedi Figura 10). A tal proposito scrive

Riccardo Fassone:

L'apparizione di Gollum segue dunque un processo di mostrazione e attivazione del corpo virtuale; l'attore digitale è prima mostrato nella sua anatomia, e poi confrontato nel movimento con attori reali, con l'evidente intento di preservare l'illusione della tangibilità di Gollum anche durante la sua compresenza con la realtà dei corpi di Wood e Astin. Le tecnologie di riproduzione digitale del corpo, dunque,

²²⁶ R. FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, cit., p. 246.

come strumenti illusionistici offerti a uno spettatore che con ogni probabilità è al corrente della natura virtuale del corpo di Gollum ma che, proprio in virtù di questa consapevolezza, è disposto a partecipare al gioco extradiegetico proposto dal film: distinguere il vero dal falso, il corpo reale da quello illusorio.²²⁷

Soprattutto per quanto riguarda le grandi sequenze di battaglia che fanno uso del *software Massive*, Frédéric Sabouraud fa però notare come le inquadrature, con o senza effetti digitali, di queste scene siano molto brevi,²²⁸ quasi come per non dare allo spettatore il tempo di riconoscere la *CGI*, di accorgersi che i combattenti sono in realtà masse informi.²²⁹ Le scene che hanno reso grandi questi adattamenti agli occhi del pubblico cinematografico, andrebbero quindi a sminuire il racconto poiché al servizio dell'uniformazione,²³⁰ tipica della logica di produzione del *blockbuster*: si crea nello spettatore uno stimolo regolare rilanciando l'intrigo «ogni dieci minuti con una grande scena epica o d'azione»:²³¹

Per tale ragione, tutte le inquadrature – reali e virtuali – hanno quasi la stessa durata nelle grandi scene d'azione, a dispetto dell'effetto drammatico che dovrebbe essere suscitato nel pubblico. L'effimero effetto visivo veristico vince sulla drammaturgia, l'informatica sul montaggio e lo standard sulla particolarità del racconto.²³²

²²⁷ Ivi, pp. 246-247.

²²⁸ F. SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, cit., p. 58.

²²⁹ Ibidem.

²³⁰ Ivi, p. 57.

²³¹ Ibidem.

²³² Ivi, p. 58.

Fassone, al contrario, difende le scene di battaglia in quanto, secondo lo studioso, non tradiscono affatto la storia creata da Tolkien:

[L]’utilizzo di masse umane digitalizzate non agirebbe soltanto come strumento di attrazione spettacolare, ma anche come dispositivo narrativo volto a riportare sullo schermo il senso di trasformazione storica che permea il racconto a partire dal suo incipit. In quest’ottica, anziché rappresentare un tradimento del materiale di partenza, l’utilizzo delle scene di massa come strumento di costruzione dell’epico, può essere interpretato come un tentativo di sintetizzare quella lotta dell’individuo contro un destino nefasto incipiente che, secondo la studiosa Jane Chance caratterizza la poetica tolkieniana.²³³

Queste scene di attrazione spettacolare sono portatrici di senso poiché mostrano la lotta del popolo degli uomini contro un mostro semi-divino e quasi invincibile come il Maia Sauron, signore dell’inganno e della cupidigia, a loro particolarmente nemico sin dalla Prima Era, così come il Vala Morgoth lo era per gli elfi. È inoltre da notare come Morgoth sia il più forte dei Valar, mentre Sauron, nonostante forse non sia il più potente tra i Maiar, lo è sicuramente più di quelli mandati nella Terra di Mezzo, come Gandalf: si tratta quindi di un male ben più grande di qualsiasi aiuto in cui gli uomini possano sperare. Da ciò potremmo desumere che il *focus* non sia semplicemente sulle grandi battaglie, bensì sulla minaccia rappresentata dal Signore degli Anelli, nemico dei Popoli Liberi della Terra di Mezzo. Con ciò non si vuole dire che il Sauron del romanzo sia meno potente e pericoloso di quello dei film, ma viene spostata la messa a fuoco dal faticoso viaggio odisseico per distruggere l’Anello alla quasi impossibilità dell’impresa, vista l’immensa forza del nemico. Per rendere

²³³ R. FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, cit., p. 249.

più esteriore l'interiore, più esplicito l'implicito, il *focus* viene spostato su qualcosa di più visibile: sul potere del mostro.

A tal proposito viene fatto percepire un innalzamento della posta in gioco, ottenuto tramite sottrazioni e 'contrazioni spazio-temporali'. Nei film è rimosso lo scontro tra gli Hobbit e Saruman nella Contea dopo la distruzione dell'Unico Anello, e altri capitoli successivi alla dipartita dell'Oscuro Signore sono stati decisamente ridotti: Sauron è il nemico, e il nemico è definitivamente sconfitto insieme al suo male. Anche il primo libro de *La Compagnia dell'Anello* ha subito forti sottrazioni, le quali hanno però il fine di 'contrarre' spazialmente e temporalmente il viaggio degli Hobbit e mantenere quindi la concentrazione sulla minaccia di Sauron senza che alcun evento possa essere sentito come una 'pausa'. Tra queste vi sono il tempo intercorso tra la festa di Bilbo e il ritorno di Gandalf, che nel libro consiste in diciassette anni, e la strada dalla Contea al villaggio di Brea: nel romanzo, tra il primo incontro con i Nazgul e l'arrivo alla locanda del Puledro Impennato ci sono diversi capitoli, che comprendono l'incontro con l'entità misteriosa conosciuta come Tom Bombadil, e l'ottenimento delle Lame dell'Ovesturia a Tumulilande, spade capaci di ferire gli spettri. Questo dettaglio diventa importante nel libro quinto, poiché vitale per la sconfitta del Re Stregone, primo dei Nazgul, da parte di Merry ed Eowyn. Nel film le lame vengono donate agli Hobbit da Aragorn ad Amon Sul, e non sembrano avere particolari proprietà, mentre l'arrivo alla locanda sembra avvenire la stessa notte dell'incontro con gli Spettri dell'Anello: le due scene consecutive sono entrambe scene notturne, e perciò lo spettatore percepisce i due eventi come distanti solo poche ore. Tale scelta è stata fatta probabilmente perché gli eventi che si svolgono intorno a Tom Bombadil sarebbero risultati troppo come una 'pausa', esattamente come il successivo combattimento tra la Compagnia e i lupi, essendo meno legati al male dell'Oscuro Signore e coinvolgendo una creatura la cui essenza

è vaga e sfuggente. Sottrarli ha invece foraggiato lo spostamento di *focus*: l'utente vede gli Hobbit con i Nazgul alle calcagna, che si affrettano a raggiungere Brea per ricongiungersi con Gandalf. Queste sottrazioni erano già state operate nel film animato di Ralph Bakshi, tenuto in grande considerazione da Jackson. Per la sconfitta del Re Stregone si è reputato superfluo specificare la proprietà magica della spada, e ciò ha rinforzato il ruolo di Eowyn come colei che ha sconfitto lo Spettro in quanto non è un uomo.

Nei libri tale profezia era stata pronunciata dall'elfo Glorfindel, messaggero dei Valar, personaggio che nell'adattamento viene ridotto a una comparsa. Egli ne *La Compagnia dell'Anello* è colui che accompagna Frodo e i compagni a Imladris dopo l'incontro con i Nazgul ad Amon Sul, ma nel film è stato sostituito con Arwen: ciò è probabilmente dovuto alla volontà di approfondire ed allargare il ruolo del personaggio dell'elfa rispetto al romanzo, dandole anche una caratterizzazione più combattiva. Nel film è infatti Arwen a evocare il fiume per scacciare gli Spettri, e non Elrond e Gandalf. Inoltre il personaggio sarebbe dovuto comparire anche durante la battaglia al Fosso di Helm alla fine del secondo film, ma tali scene sono state infine tagliate.

Sottrazioni di altro genere sono quelle che riguardano i rimandi ad altre parti del *legendarium*. Di questi sopravvivono solo brevi riferimenti e citazioni, come ad esempio un riassunto della storia Beren e Luthien, 'cuore' del *legendarium*, da parte di Aragorn ad Amon Sul, o un riferimento a Morgoth quando Legolas nomina il Balrog. Sono invece eliminati i rimandi alla storia di Celebrimbor, il creatore dei Tre Anelli superiori donati agli Elfi, al personaggio di Earendil e alla creazione dei Silmaril da parte di Feanor. Questa scelta è stata operata sia, molto probabilmente, per questioni di durata, che, soprattutto, per non 'sovraccaricare' di informazioni lo spettatore senza dargli la possibilità di elaborarle, come invece avviene nell'ovviamente più prolisso romanzo, dove è lo stesso Samwise Gamgee a

riflettere sul fatto che lui e Frodo appartengono alla medesima storia degli eroi del passato: al Portatore dell'Anello era stata infatti donata da Galadriel la luce della stella di Earendil, astro del mattino e della sera, la quale non è altro che il Silmaril posseduto dal leggendario mezz'elfo, ed è lo stesso gioiello estratto da Beren dalla corona di Morgoth, e poi recuperato da Elwing, nipote di Beren e Luthien e moglie di Earendil.

Una delle battaglie più celebri della trilogia è certamente quella del Fosso di Helm alla fine del secondo film, ma le modifiche effettuate sono forse tra le più controverse della trilogia. Nel romanzo Theoden marcia per dare guerra a Isengard forte di tutto il suo esercito, ma dopo essere venuto a conoscenza della grandezza dell'esercito nemico, decide di ripiegare sul Fosso di Helm, dove poi si svolge l'importante battaglia tra uomini e orchi. Nel film, il re si dirige sin da subito verso la fortezza, per cercare rifugio con tutti gli abitanti, compresi anziani, donne e bambini. Inoltre, il principe Eomer e i soldati Rohirrim erano stati precedentemente esiliati, e l'esercito è quindi decisamente indebolito, mancando la sua colonna portante. Durante il viaggio, gli eroi e la gente di Rohan vengono attaccati da un gruppo di orchi che cavalcano dei mannari: questo attacco, oltre che pretesto per una scena d'azione, serve ad alzare la posta in gioco, essendo presenti anche dei civili, e a rilanciare il tema della lotta titanica: gli uomini camminano verso la fortezza per essere al sicuro dal Maia corrotto Saruman, che brucia i loro villaggi con il suo imponente esercito e non risparmia alcun essere umano. Giunto al Fosso Theoden, avendo pochi soldati a sua disposizione per fronteggiare l'immenso e immondo esercito della Mano Bianca di Saruman, decide di mandare in battaglia chiunque possa tenere in mano una spada. È in questo scenario disperato che Elrond e Galadriel decidono di inviare una guarnigione di elfi in aiuto allo scarno e mal preparato esercito degli uomini. La caduta degli elfi e il loro sostanziale disinteresse per le altre razze e la loro storia durante la Terza Era, è però uno dei temi chiave

del romanzo: la Terza è un'era di passaggio, da una Seconda Era che ha visto la caduta di Numenor, con uomini corrotti che veneravano Melkor, a una Quarta in cui i regni degli uomini sono stati finalmente riuniti sotto re Aragorn II Elessar, e gli elfi hanno lasciato la Terra di Mezzo per tornare nelle Terre Immortali. Il loro arrivo in soccorso di Rohan apparirebbe quindi inappropriato. Nel commento del regista e co-sceneggiatore Peter Jackson e delle sceneggiatrici Fran Walsh, moglie di Jackson, e Philippa Boyens alla versione estesa del film, la scelta viene giustificata come riferimento alle battaglie combattute dagli Elfi durante la Guerra dell'Anello, descritte nelle appendici del romanzo, e che non potevano essere inserite nei film.²³⁴ Le battaglie di Lorien e di Bosco Atro, ad esempio, non potevano essere adattate in tre film già mastodontici per durata, e inoltre non coinvolgono nessuno dei personaggi principali: certamente coinvolgono Galadriel e Thranduil rispettivamente, ma nessun membro della Compagnia, al quale gli spettatori sono maggiormente legati, vi prende parte. Sono state perciò considerate inadattabili, poiché sarebbero potute apparire come intermezzi 'fastidiosi' per gli utenti, i quali vogliono seguire le gesta degli eroi. La volontà degli sceneggiatori era quindi quella di non far percepire Sauron allo spettatore come nemico esclusivamente della razza umana: egli è avverso a tutti i popoli liberi, anche se nel corso della storia si è dimostrato particolarmente antagonista soprattutto agli uomini.

Alcune modifiche, invece, hanno ragione di esistere in virtù della logica di produzione del *blockbuster*, e quindi dei prodotti-espansione che accompagnano l'uscita del film. Fassone prende come esempio di tale fatto l'Osservatore nell'acqua a guardia

²³⁴ Dal *Director's commentary* con Peter Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens, nell'Edizione Estesa de *Il Signore degli Anelli – Le due Torri* (2002).



Figura 11

dell'entrata nelle miniere di Moria.²³⁵ Nel romanzo non è presente una descrizione approfondita della creatura, della quale è visibile solo un tentacolo, e inoltre non vi è un vero scontro tra il mostro e la Compagnia: l'Osservatore stringe Frodo con il tentacolo, ma quando Sam lo pugnala, lascia la presa. Nel film gli avventurieri combattono tutti la creatura, la quale fa oscillare lo Hobbit per aria e mostra una bocca orribile e fitta di denti, rivelando le sue enormi dimensioni. La creatura di Jackson appare simile a Cthulhu, a un kraken, o più in generale a un *kaiju* marino (vedi Figura 11). Oltre a poter rappresentare un'altra istanza di lotta titanica in cui gli eroi si oppongono a una creatura primordiale, e un'occasione per mostrare un corpo digitale, seppur mostruoso, che interagisce con corpi umani reali in una scena d'azione, si tratta anche di un espediente per attirare pubblico adolescenziale.²³⁶ Ciò non solo sfruttando le convenzioni del *monster movie*,²³⁷ ma anche perché della creatura

²³⁵ R. FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, cit., p. 250.

²³⁶ Ivi, p. 251.

²³⁷ Ibidem.

vengono poi realizzate *action figures* e miniature, e soprattutto perché la scena di combattimento diventa occasione di *gameplay* nei *tie-in* videoludici legati al film:²³⁸ l'Osservatore nell'acqua appare infatti nei videogiochi *Le Due Torri*, *La Terza Era* e *Battaglia per la Terra di Mezzo* come nemico da sconfiggere a un certo punto dell'esperienza.



Figura 12



Figura 13

Rimanendo sempre nelle profondità di Khazad-dum, con l'aspetto fisico del Flagello di Durin Jackson ha dovuto dare una sua interpretazione del Balrog, prendendo posizione nel dibattito intorno alle possibili ali del Maia del fuoco corrotto: Tolkien parla di ombra che si protende come vaste ali, e non è perciò chiaro se esse siano fisiche o figurate, e inoltre, sconfitto, il mostro cade senza tentare il volo e perisce nella caduta. Il Balrog di Jackson, così come anche quello di Bakshi nel suo adattamento animato (vedi Figura 12), è certamente alato, e ciò si può chiaramente vedere nel secondo film, quando Gandalf racconta della sua lotta con la creatura (vedi Figura 13). Dare alla creatura delle ali demoniache, la rende inoltre ancora più minacciosa agli occhi degli spettatori, che probabilmente collegano tale figura a quella di esseri diabolici e infernali.

²³⁸ Ivi, p. 252.

Oltre alle modifiche a personaggi ed eventi, nell'adattamento è stato necessario modificare anche il montaggio narrativo di questi. Nei film *Le Due Torri* e *Il Ritorno del Re*, vi è un "montaggio alternato" tra le scene con protagonisti i due Hobbit (Frodo e Sam) e quelle che seguono invece i tre cacciatori (Aragorn, Legolas e Gimli) e il resto della Compagnia. Nel romanzo, al contrario, il primo libro della seconda e terza parte (terzo e quinto) mostra il viaggio del Re, mentre il secondo (quarto e sesto) ritorna in un punto precedente del tempo per narrare le vicende degli Hobbit sulla strada per Mordor, contemporanee a quelle narrate nel libro immediatamente precedente. La scelta di Jackson di adottare un montaggio narrativo 'più cronologico' si deve probabilmente alla logica di produzione del film a largo consumo: più facilmente seguibile da parte di un pubblico più vasto. Ciò va però a disfare alcuni colpi di scena elaborati da Tolkien, in particolare nella terza parte: il libro quarto, che appartiene alla seconda parte, si conclude con Frodo apparentemente ucciso da Shelob, e alla fine del libro quinto è presente la Bocca di Sauron, suo messaggero, che mostra ai protagonisti la corazza di Mithril di Frodo, facendogli intuire che il povero Hobbit debba essere morto. Anche il lettore è perciò lasciato in dubbio sul reale destino del giovane fino al libro successivo, che si apre con Sam che, in possesso dell'Anello, si infiltra nella fortezza di Cirith Ungol per salvare l'amico, non ucciso ma solo paralizzato dal ragno. Lo spettatore invece, al momento della battaglia al Cancellino Nero, sa già che Frodo è vivo e che si trova sulla via per Monte Fato.

Anche le sottrazioni operate nel sesto libro per mettere maggiormente a fuoco la minaccia di Sauron (tra tutte l'invasione della Contea da parte di Saruman e lo svilupparsi dell'amore tra Faramir ed Eowyn), hanno avuto effetti sul montaggio narrativo: infatti ciò avrebbe causato, nel terzo film, una decisamente minor presenza del gruppo di Frodo rispetto a quello di Aragorn, ma dovendo comunque mantenere un equilibrio di durata per le vicende

dei due gruppi, gli eventi della tana di Shelob sono stati spostati, nell'adattamento cinematografico, nel terzo film, dilatando invece le altre vicende attraversate dai due Hobbit ne *Le Due Torri*. Per ottenere questa dilatazione, è stato modificato il percorso patemico del personaggio di Faramir, fratello del defunto Boromir, per essere più di ostacolo per gli Hobbit. Al contrario dell'opera fonte, in cui egli non è affatto tentato dall'Unico, nel film subisce le medesime tentazioni del fratello maggiore: il giovane capitano di Gondor cattura Frodo con il fine di consegnare l'Anello nelle mani del padre Denethor e usarlo contro l'Oscuro Signore. Solo successivamente prende coscienza del potere dell'Anello e del fardello portato dallo Hobbit. Faramir appare più forte del fratello non perché egli sia prima di tutto un protettore, che capisce immediatamente il potere malvagio e distruttivo dell'artefatto, ma perché in ultima istanza riesce a resistere alla stessa tentazione di peccare di cupidigia e superbia. È però probabile che Faramir anche nel film non sia realmente tentato dall'Anello, visto che si rende presto conto che Gollum ha un aspetto così sgradevole e una mente deviata a causa del potere dell'Anello, e che Frodo presto subirà lo stesso destino. Forse Faramir vuole l'Unico non per tentazione al peccato ma solo e unicamente per volontà di dimostrare il suo valore agli occhi di un padre che pare non amarlo.

Si può vedere come questo mastodontico adattamento cinematografico presenti con l'opera fonte fortissime isotopie tematiche, come la lotta dell'uomo contro i propri mostri e contro un destino nefasto che li vede soccombere a essi. Queste isotopie però, per essere rese efficacemente su schermo hanno richiesto alcune modifiche sul lato figurativo, sottraendo alcuni personaggi, e patemico, modificando il percorso di altri. Con la trilogia cinematografica de *Il Signore degli Anelli*, Peter Jackson ha dimostrato che nei primi anni duemila, grazie all'affinamento delle tecniche digitali unite agli effetti pratici, il *fantasy* aveva ancora grandi potenzialità, e la sua opera è ancora oggi riconosciuta ampiamente come

l'apoteosi del genere e uno dei film più significativi mai realizzati per la sua logica di produzione. È da notare inoltre come Jackson abbia, con i suoi film, 'nobilitato' cinematograficamente la sua terra, così come lo stesso Tolkien ha voluto, con il suo *legendarium*, creare una mitologia per il suo paese.

II.2.3. L'ombra di Mordor. Castello di mostri e pipistrelli

L'universo tolkieniano ha avuto molta fortuna in ambito videoludico, sia con i prodotti che si rifanno direttamente alle opere letterarie dell'autore, che con quelli che invece sfruttano la licenza dei film di Jackson. A quest'ultimo gruppo appartiene, ad esempio, la serie di giochi strategici in tempo reale *La Battaglia per la Terra di Mezzo*, la quale, oltre ad adattare le battaglie che hanno reso famosa la trilogia cinematografica, reintroduce personaggi e situazioni rimosse o ridimensionate nell'adattamento cinematografico, rifacendosi alle appendici de *Il Signore degli Anelli* e alla quinta e ultima parte de *Il Silmarillion*. Alla prima categoria appartengono prevalentemente giochi che precedono la trilogia di Jackson, come le avventure testuali (opere prevalentemente narrative in cui l'utente è chiamato a leggere un testo e a controllare il personaggio principale scrivendo dei comandi sulla tastiera) degli anni ottanta e i giochi che potremmo dire 'alla Zelda' (giochi che si rifanno alla celebre serie *The Legend of Zelda*, in cui il giocatore è chiamato a risolvere enigmi ambientali all'interno di ambienti labirintici, sfruttando particolari *gadget*) usciti negli anni novanta e nei primi anni duemila. Ci sono però anche opere videoludiche come l'MMO (*massively multiplayer online game*) *The Lord of the Rings Online* (2007), e i più recenti giochi *action-adventure* *L'Ombra di Mordor* (2014), e il suo *sequel* *L'Ombra della*

Guerra (2017), che pur essendo successive ai film e risentendo dello stile grafico di questi, tentano di mantenere un legame più stretto con l'opera letteraria, senza però entrare 'in competizione' con i prodotti del secondo gruppo. Infatti si è preferito creare non un adattamento diretto della storia dell'opera fonte ma delle *side-story*, che potessero intrecciarsi con la vicenda principale del romanzo.

Analizzando in particolare *L'Ombra di Mordor* e il suo *sequel*, sviluppati da *Monolith Productions*, possiamo notare come la *side-story* da essi raccontata si distacchi molto dal tono generale del romanzo. Essa infatti posiziona il giocatore all'interno di un contesto immediatamente e costantemente tetto, gettandolo da subito nel luogo che nell'opera fonte è la meta del viaggio: «nella terra di Mordor, dove l'ombra cupa scende».²³⁹ Ma la storia dello sviluppo del gioco, che potrebbe spiegare tale scelta narrativa e stilistica, inizia in un luogo molto lontano dalla Terra di Mezzo, una città dove regnano sovrane la criminalità e la follia: Gotham City. *Monolith*, essendo di proprietà di *Warner Bros.*, ha infatti a sua disposizione l'intero catalogo delle proprietà intellettuali di questa, e quindi sia *Il Signore degli Anelli* che i supereroi *DC*. Tra l'uscita del secondo e terzo film della trilogia di Batman diretta da Christopher Nolan, lo studio decise di sfruttare proprio questa *I.P.*,²⁴⁰ visto anche il recente successo di *Rocksteady Studios* con il suo *Arkham Asylum*. Il progetto avrebbe dovuto concretizzarsi in un gioco *open world* ambientato proprio nell'universo di Nolan, ma non avendo mai ricevuto l'approvazione del regista, venne cancellato.²⁴¹ *Monolith* aveva brevemente considerato l'idea di creare un titolo con una storia originale e

²³⁹ J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 75.

²⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=e0lRkOd9skU>

²⁴¹ *Ibidem*

slegato dall'universo cinematografico, ma nello stesso periodo si avvicinava l'uscita di *Arkham City* di *Rocksteady*, divenuto poi gioco dell'anno:²⁴² il gioco di *Monolith* avrebbe risentito del confronto con il suddetto titolo di successo. Lo studio tornò quindi diverse volte al 'tavolo da disegno', sfruttando un'altra licenza a loro disposizione, fino a focalizzarsi su un progetto ambientato nella Terra di Mezzo, con protagonista un Ramingo.²⁴³ Il fatto di discendere da un progetto dedicato al cavaliere oscuro, ha sicuramente influenzato il prodotto finale sia dal punto di vista narrativo che da quello del *gameplay*.

Il sistema di combattimento e interazione con le altre entità di gioco, è infatti molto simile a quello costruito da *Rocksteady* per la serie di *Arkham*, con un pulsante dedicato all'attacco, uno al contrattacco, combinazioni di due pulsanti per eseguire mosse speciali e tematiche *stealth*. Le animazioni di morte dei nemici orchi, così come del protagonista, sono talvolta brutali e realistiche, e probabilmente sono anch'esse un lascito di un certo miliardario violento e folle. Nel caso in cui sia il protagonista a perire, gli orchi inoltre deridono il giocatore, esattamente come i nemici dell'uomo pipistrello nei giochi di *Arkham*. Un meccanica presente nei giochi di *Mordor* probabilmente pensata per il precedente progetto scartato è il *Nemesis system*:²⁴⁴ sistema che genera proceduralmente i nemici, dandogli personalità, obiettivi e relazioni. Se un orco uccide il protagonista salirà di rango nella gerarchia, mentre se sarà sconfitto potrà ritornare in cerca di vendetta. È probabile che nel progetto ambientato a Gotham, questo sistema avrebbe creato una gerarchia criminale e lotte per il potere.

²⁴² Ibidem.

²⁴³ Ibidem.

²⁴⁴ Ibidem.

Dal punto di vista narrativo invece, *L'Ombra di Mordor* racconta una storia originale ambientata anni prima dell'inizio de *Il Signore degli Anelli*, in un periodo in cui l'Oscurο Signore raduna le sue forze e l'Anello è in possesso di Bilbo Beggins della Contea. Il giocatore veste i panni di Talion, soldato di Gondor assegnato alla guardia del Cancellο Nero di Mordor, ucciso insieme alla sua famiglia dai luogotenenti numenoreani di Sauron. Il protagonista viene riportato in vita dalla sua unione con lo spettro di Celebrimbor, noto forgiatore degli anelli superiori. Ciò gli dona dei poteri spettrali, non dissimili da quelli di un Nazgul, e inizia quindi a viaggiare per Mordor, in particolare per le regioni di Gorgoroth e Nurn, in cerca di vendetta. Ciò avvicina molto Talion al personaggio dell'uomo pipistrello: un'entità violenta e vendicativa, che instilla paura nei cuori degli avversari apparendo quasi come un fantasma.

Analizzando il rapporto tra i giochi e il canone tolkieniano, è chiaro come il primo capitolo sia più cauto nell'apportare modifiche rispetto al secondo. Ne *L'Ombra di Mordor*, Celebrimbor non ha forgiato solo i tre anelli degli elfi, ma anche tutti gli altri artefatti, ed è quindi, in parte, direttamente responsabile della corruzione di nani e uomini. Ne *Il Silmarillion*, non fidandosi di Annatar, Celebrimbor forgia gli anelli superiori senza l'intervento diretto dell'Oscurο Signore, mentre sono gli altri fabbri dell'Eregion a forgiare i sedici anelli inferiori. Questa modifica rende più stretto il legame tra il falso signore dei doni e il principe dei Noldor, andando quindi a rafforzare il movente di quest'ultimo: la posta in gioco viene quindi alzata per aiutare l'utente a essere più coinvolto nelle vicende del gioco. Nel secondo capitolo, *L'Ombra della Guerra*, il conflitto con il canone è molto più forte. Il gioco si apre infatti con l'assedio e la conquista della fortezza gondoriana di Minas Ithil da parte del Re Stregone, evento che nel *legendarium* avviene diversi secoli anni prima, quando gli eredi di Anarion regnavano ancora su quelle terre. Tale anacronismo è

probabilmente un pretesto per creare una grande sequenza d'azione nella quale gettare immediatamente il giocatore. Inoltre gli assedi delle varie fortezze di Mordor sono una componente preponderante del *gameplay* di questo capitolo, vista anche la possibilità di organizzare veri e propri eserciti reclutando orchi grazie ai poteri spettrali di Celebrimbor. Decisamente più controversa è invece la scelta di identificare in Nazgul con alcuni personaggi del *legendarium*. Due dei nove sono infatti Helm Mandimartello, re di Rohan, e lo stesso cavaliere della luna, Isildur. I nove Spettri dell'Anello compaiono però per la prima volta durante la Seconda Era, e si tratta quindi di un altro anacronismo: nel canone, Helm è nato nella Terza Era, mentre Isildur era un uomo vivo durante la Guerra dell'Ultima Alleanza. Nel gioco qualunque essere umano indossi uno dei nove anelli diventa un Nazgul, ed è quindi probabile che alcuni Spettri siano morti e siano stati sostituiti: infatti è proprio Talion che, dopo aver liberato lo spettro di Isildur, ne prende l'anello e quindi il posto tra i nove. Nel caso di Helm, però, un *flashback* mostra Celebrimbor e Sauron, nella forma di Annatar, donargli l'anello: di conseguenza il re di Rohan, nel gioco, non può non essere uno dei primi Nazgul. Tale scelta ha la sua probabile ragione nel voler creare dei colpi di scena rivelando l'identità degli Spettri come personaggi più o meno noti, sfruttando il fatto che nel canone solo due dei nove siano nominati. Inoltre, nel caso di Mandimartello, la modifica può essere dovuta anche al fatto di voler dare al giocatore un nemico con uno stile di combattimento diverso, anche se nel gioco combatte con un martello da guerra, mentre nei libri è soprannominato Mandimartello appunto per il suo combattere a mani nude.

All'interno dell'universo tolkieniano, la storia della serie vuole quindi fare da ponte tra *Il Silmarillion* e *Il Signore degli Anelli* mostrando la nuova ascesa di Sauron e l'inizio della lotta degli uomini. Nel primo capitolo, gli antagonisti sono inoltre personaggi originali che si rifanno allo stesso concetto della Bocca di Sauron, suo messaggero: un uomo della

gente di Numenor che in passato aveva venerato l'Oscuro Signore, causando la distruzione dell'isola da parte dei Valar, come narrato nell'*Akallabeth*, quarta parte de *Il Silmarillion*. Nel secondo gioco, gli antagonisti principali sono invece i ben noti Nazgul, ovvero uomini trasformati in spettri malvagi dal potere dei nove anelli. Si può perciò dire che, nonostante i nemici comuni siano orchi, gli avversari narrativamente più importanti sono prevalentemente uomini corrotti dai poteri oscuri, reiterando quindi il tema squisitamente tolkieniano della lotta dell'uomo contro i propri mostri. La storia di Talion inoltre si conclude con la sua caduta: Celebrimbor tenta di detronizzare Sauron solamente per prenderne il posto, e il gondoriano decide di diventare uno Spettro dell'Anello per contrastarlo. Talion e Celebrimbor diventano i mostri che avevano giurato di distruggere. Reclutando, o meglio schiavizzando mentalmente, gli orchi nemici, è dimostrato già da prima della loro caduta, che a distinguere i protagonisti dall'Oscuro Signore è solo il titolo.

CONCLUSIONI

Da questa analisi possiamo vedere come l'adattamento non sia esclusivamente una manovra commerciale per vendere *merchandise* e altri prodotti, ma come una pratica di grande valore.

Quando un romanzo viene adattato, esso acquisisce una seconda vita, ristampato e acquistato da chi ne ha visto l'adattamento ed è curioso di leggerne la fonte. Al contrario, chi aveva già usufruito del testo, è spinto dalla curiosità di vedere come l'opera è stata trasmutata; e anche il lamentarsi delle modifiche è cosa che gli procura piacere, in quanto ha la possibilità di sfoggiare la sua conoscenza dell'originale. È però riduttivo guardare un adattamento solo come lettori, usando come unico metro di valutazione la fedeltà. Certamente esistono adattamenti 'pessimi', e infatti la fedeltà non è un parametro da scartare, ma non può essere l'unico perno attorno al quale far ruotare la recensione. Infatti, solo quando il lettore diventa anche spettatore e anche giocatore, l'adattamento in quanto tale può essere valutato. Che siano gradite e meno, le modifiche al materiale originale hanno delle ragioni, poiché non è vero che, ad esempio, «il libro è già la sceneggiatura». Ogni *medium* ha caratteristiche peculiari che lo distinguono dagli altri *media*, e queste ovviamente influiscono pesantemente sul processo. Inoltre le differenze possono anche derivare dalla produzione, da istanze di *problem solving*, oppure dalla volontà autoriale del regista.

Sminuire un adattamento solo perché ‘diverso’, significa sacrificare un autore sull’altare della fedeltà al romanzo.

Nei casi analizzati, di adattamenti emblematici, è chiaro come vi sia un’interpretazione dell’adattatore, che isola il livello che maggiormente si confà alla sua opera, mettendo in comunione caratteristiche e necessità del *medium* di arrivo e interessi personali. Con *Il nome della rosa*, seguendo la struttura verticale a livelli del romanzo, abbiamo visto la necessità di ridurre in complessità questa conformazione, al fine di trasporre sul grande schermo una storia di crescita, e di creare un gioco investigativo dall’atmosfera gotica. In quest’ultimo caso la scansione del romanzo in giorni e ore diventa una fondamentale meccanica di gioco, che aggiunge difficoltà e complessità all’opera. *Il Signore degli Anelli* vuole dimostrare come un genere cinematografico possa ancora evolversi grazie all’uso della tecnologia. Inoltre sia Tolkien che Jackson condividono il fine di ‘nobilitare’ la propria terra con la loro opera, creando un legame più profondo tra fonte e adattamento. Abbiamo inoltre visto come uno *spin off*, nato in bizzarre circostanze riguardo alle licenze, possa aver mantenuto isotopie tematiche con l’opera originale e allo stesso tempo averne messe in campo di nuove e diverse, giustificando pienamente la dicitura di “uso creativo”.

La pratica dell’adattamento ha senso di esistere, proprio perché è qualcosa di diverso dall’originale: qualcosa che affascina per il fatto di invitare ad analizzare la sua interazione con la fonte. Essa non è, in assoluto, una creatura blasfema e corrottrice, emersa dagli abissi per fare scempio della letteratura. Si tratta di un processo di interpretazione e creazione del quale può prendere coscienza solo un ‘lettore-spettatore’ o un ‘lettore-giocatore’, che ha analizzato criticamente l’opera conoscendone autore e *medium*. Come nella creazione dell’adattamento, anche nella sua valutazione assistiamo alle bizzarre avventure dell’interpretazione.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA GENERALE

LAWRENCE BAINES, *From page to screen: When a novel is interpreted for film, what gets lost in the translation?*, in *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, XXXIX.8, 1996, pp. 612-622, disponibile a https://www.jstor.org/stable/40015652?seq=1&cid=pdf-reference#references_tab_contents.

DIEGO CAJELLI, FRANCESCO TONIOLO, *Storytelling crossmediale. Dalla letteratura ai videogiochi*, Milano, Unicopli, 2018.

VALERIA CAVALLORO, *Leggere storie: Introduzione all'analisi del testo narrativo*, Roma, Carocci, 2014.

ALESSANDRO CINQUEGRANI, VALENTINA RE, *L'innesto. Realtà e finzioni da Matrix a IQ84*, Sesto San Giovanni, Mimesis, 2014.

ALESSANDRO CINQUEGRANI, *Letteratura e cinema*, Brescia, Scholé, 2020.

NICOLA DUSI, *Introduzione. Per una ridefinizione della traduzione intersemiotica*, in *VS* n. 85-86-87, 2000.

UMBERTO ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani, edizione digitale 2012 da edizione Tascabili Bompiani 2010.

ARMANDO FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Vol. 1: Teoria e pratica*, Roma, Dino Audino, 2020.

LINDA HUTCHEON, *Teoria degli adattamenti. I percorsi delle storie fra letteratura, cinema, nuovi media*, trad. it. Giovanni Vito Distefano, Roma, Armando Editore, 2011 (*A theory of adaptation*, Routledge, 2006).

GIACOMO MANZOLI, *Cinema e letteratura*, Roma, Carocci, 2015.

LUIGI PIRANDELLO, *Arte e scienza*, Liber Liber, 2018.

GIANNI RONDOLINO, DARIO TOMASI, *Manuale del film. Linguaggio, racconto, analisi. Terza Edizione*, Torino, UTET, 2018.

FRÉDÉRIC SABOURAUD, *L'adattamento cinematografico*, trad. it. Elga Mugellini, Torino, Lindau, 2007 (*L'adaptation. Le cinéma a tant besoin d'histories*, Éditions Cahiers du cinéma, 2006).

CARLO TESTA, *From "adaptation" to re-creation*, in *Between*, II.4, 2012.

SANDRO VOLPE, *Frontiere pericolose: l'adattamento*, in *Between*, I.1, 2011.

TESTI PRESI IN ESAME

UMBERTO ECO, *Il nome della rosa*, Milano, Club degli editori, 1989.

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, trad. it. Vittoria Alliata di Villafranca, Milano, Bompiani, 2017 (*The Lord of the Rings*, Harper Collins).

BIBLIOGRAFIA CRITICA

SU UMBERTO ECO E *IL NOME DELLA ROSA*

PAOLO CHIRUMBOLO, *Funzione del riso, mondi rovesciati e folklore*, in *Rivista di studi italiani*, XX.1, 2002, pp. 261-280.

BRUNO PISCHEDDA, *Eco: guida al Nome della rosa*, Roma, Carocci, 2019.

BRUNO RADIC, *Analisi intersemiotica del romanzo e del film Il nome della rosa*, Università di Zara, 2017.

GIUSEPPE RAUDINO, *Umberto Eco e il comico: gli scritti teorici e i giochi linguistici*, Groningen, Hanze University, 2018, disponibile a https://www.researchgate.net/publication/328102737_Umberto_Eco_e_il_comico_gli_scritti_teorici_e_i_giochi_linguistici.

GIOVANNI TISO, *La (De)Legittimazione del comico nell'opera di Umberto Eco*, Studi d'Italianistica nell'Africa Australe, XXIV.1, 2011, pp. 83-102.

Name Of The Rose Script - Dialogue Transcript, disponibile a http://www.script-orama.com/movie_scripts/n/name-of-the-rose-script.html.

BIBLIOGRAFIA CRITICA

SU JOHN RONALD REUEL TOLKIEN E *IL SIGNORE DEGLI ANELLI*

MATTEO BISCO, *Heroes and Monsters: The Faerie Queene. Foreshadowing Modern Fantasy*, tesi di laurea magistrale in *European, American and Postcolonial Languages and Literatures*, relatrice Professoressa Laura Tosi, Venezia, Università Ca' Foscari, anno accademico 2018-2019.

JANE CHANCE, *Tolkien's art. A mythology for England*, University press of Kentucky, 2001.

RICCARDO FASSONE, *Film come evento mediale. La trilogia de Il Signore degli Anelli*, in *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, a cura di Giulia Carluccio, Torino, Kaplan, 2014.

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *The Letters of J. R. R. Tolkien, A selection edited by Humphrey Carpenter with the assistance of Christopher Tolkien*, disponibile a https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the_letters_of_j.rrtolkien.pdf.

FILMOGRAFIA

Il nome della rosa, regia di Jean-Jacques Annaud, sceneggiatura di Andrew Birkin, Gérard Brach, Howard Franklin e Alain Godard, Cristaldi Film, Radiotelevisione Italiana, Neue Constantin Film, Zweites Deutsches Fernsehen, Les Films Ariane, France 3 Cinéma, 1986.

Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell’Anello, regia di Peter Jackson, sceneggiatura di Philippa Boyens, Peter Jackson e Fran Walsh, New Line Cinema, WingNut Films, 2001.

Il Signore degli Anelli – Le due Torri, regia di Peter Jackson, sceneggiatura di Philippa Boyens, Peter Jackson, Stephen Sinclair e Fran Walsh, New Line Cinema, WingNut Films, 2002.

Il Signore degli Anelli – Il Ritorno del Re, regia di Peter Jackson, sceneggiatura di Philippa Boyens, Peter Jackson e Fran Walsh, New Line Cinema, WingNut Films, 2003.

SITOGRAFIA

<https://www.auic.es/la-abadia-del-crimen-culminamos-su-trigesimo-aniversario>

<https://www.avvenire.it/agora/pagine/umberto-eco-la-filosofia-mario-de-caro>

<https://computeremuzone.com/abadia/abadit.php>

<https://computeremuzone.com/ficha/166/abadia-del-crimen-la&pg=map#menu>

<https://derzweifel.com/2019/10/31/jean-jacques-annaud-regista-conferenza/>

<http://www.fi.upm.es/?pagina=2453>

<https://industrialscripts.com/exposition/>

<https://ivipro.it/it/portfolio-item/la-abadia-del-crimen/>

[https://www.jstor.org/stable/40015652?seq=1&cid=pdf-reference#references tab contents](https://www.jstor.org/stable/40015652?seq=1&cid=pdf-reference#references_tab_contents)

<http://www.magarciaguerra.com/2016/04/entrevistamos-creadores-abadia-extensum/>

<https://www.massivesoftware.com/about.html>

<https://www.quadernicontemporanei.it/2020/11/05/il-lavoro-dello-spettatore-cinematografico/#:~:text=Lo%20spettatore%20%C3%A8%20impegnato%20%C2%ABnell,punto%20di%20vista%20del%20regista.>

https://www.researchgate.net/publication/328102737_Umberto_Eco_e_il_comico_gli_scritti_teorici_e_i_giochi_linguistici

<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1986/10/12/il-nome-della-rosa-eco-parla-del.html>

<https://sckool.org/mastery-sonic-cest-moi-grahame-weinbren.html>

http://www.script-o-rama.com/movie_scripts/n/name-of-the-rose-script.html

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=689945863>

https://store.steampowered.com/app/474030/The_Abbey_of_Crime_Extensum/

<https://www.theguardian.com/books/2005/feb/05/featuresreviews.guardianreview8>

https://timedotcom.files.wordpress.com/2014/12/the_letters_of_j.rrtolkien.pdf

<http://tolkiengateway.net/wiki/Balrogs/Wings>

<https://www.treccani.it/enciclopedia/nominalismo/>

https://www.vogue.it/en/uomo-vogue/people-stars/2012/07/jean-jacques-annaud?refresh_ce

<https://www.youtube.com/watch?v=e0lRkQd9skU>

<https://www.youtube.com/watch?v=p3ShGfJkLcU>