



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale  
in Filologia e Letteratura Italiana

Tesi di Laurea

## **Andata e Ritorno**

Una passeggiata stilistico-narrativa nei boschi narrativi di J.R.R. Tolkien

### **Relatore**

Ch. Prof. Alberto Zava

### **Correlatori**

Ch. Prof. Mimmo Cangiano

Ch.ma Prof.ssa Angela Fabris

### **Laureando**

Francesco Giuseppe Santocono

Matricola 854188

### **Anno Accademico**

2022 / 2023

Diceva spesso che la Via è unica, ed è come un grande fiume: le sue sorgenti si trovano davanti ad ogni soglia, ed ogni sentiero ne è l'affluente. “È pericoloso ed impegnativo uscire di casa, Frodo”, mi ripeteva sempre. “Cammini per la strada e, sei non fai attenzione, chissà fin dove sei trascinato”.

(J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*)

**Sam:** “È tutto sbagliato. Noi non dovremmo essere qui”.

**Frodo:** “Ma ci siamo”.

**Sam:** “È come nelle grandi storie, padron Frodo. Quelle che contano davvero. Erano piene di oscurità e pericoli, e a volte non volevi sapere il finale. Perché come poteva esserci un finale allegro? Come poteva il mondo tornare com’era dopo che erano successe tante cose brutte? Ma alla fine è solo una cosa passeggera, quest’ombra. Anche l’oscurità deve passare. Arriverà un nuovo giorno. E quando il sole splenderà, sarà ancora più luminoso. Quelle erano le storie che ti restavano dentro, che significavano qualcosa, anche se eri troppo piccolo per capire il perché. Ma credo padron Frodo, di capire, ora. Adesso so. Le persone di quelle storie avevano molte occasioni di tornare indietro e non l’hanno fatto. Andavano avanti, perché loro erano aggrappati a qualcosa”.

**Frodo:** “A cosa erano aggrappati Sam?”

**Sam:** “C’è del buono in questo mondo, padron Frodo. È giusto combattere per questo”.

*(Il Signore degli anelli, Le Due Torri, regia di Peter Jackson, 2002)*

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	6
<b>CAPITOLO PRIMO</b>	
FANTASY	10
I.1 Definizione e caratteristiche del genere	10
I.2 Uno sguardo al passato	16
I.3 L'importanza di essere Tolkien	23
I.4 Le nuove strade del fantasy	26
<b>CAPITOLO SECONDO</b>	
GLI UNIVERSI TOLKIENIANI	31
II.1 Tra realtà e finzione. Come nasce la Terra di Mezzo	31
II.2 Lo spazio	38
II.3 Il tempo	52
II.4 Le lingue	56
<b>CAPITOLO TERZO</b>	
I PERSONAGGI	61
III.1 Elfi, Nani, Maghi, Stregoni e Uomini	61
III.2 A proposito degli Hobbit	77
III.3 Orchi, Draghi e l'Oscuro Signore	84
III.4 L'Anello	89

<b>CAPITOLO QUARTO</b>	
LA NARRAZIONE	93
IV.1 La storia nella storia	93
IV.2 Il sistema Tolkien	96
IV.3 Passeggiando nella Terra di Mezzo	103
IV.4 L'adattamento del testo allo schermo	106
<b>CONCLUSIONI</b>	111
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	112
<b>FILMOGRAFIA</b>	129
<b>RIGRAZIAMENTI</b>	131

## INTRODUZIONE

Tre Anelli ai Re degli Elfi sotto il cielo che risplende,  
Sette ai Principi dei Nani nelle lor rocche di pietra,  
Nove agli Uomini Mortali che la triste morte attende  
Uno per l'Oscuro Sire chiuso nella reggia terra,  
Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra nere scende.  
Un Anello per domarli, Un Anello per trovarli,  
Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli,  
Nella Terra di Mordor dove l'Ombra cupa scende.<sup>1</sup>

L'esistenza umana è costantemente immersa nelle storie; sin dall'infanzia, il legame con esse è profondo, rappresentando uno strumento attraverso cui si cerca di fornire una prima interpretazione al mondo circostante. Per avere una narrazione sono sufficienti una storia, un narratore e un destinatario a cui raccontarla. Sin dall'antichità, l'uomo ha avvertito la necessità di trasmettere la conoscenza e gli eventi che gli accadevano intorno. La narrazione ha infatti la funzione di condividere l'esperienza del singolo con una più ampia comunità, mantenendo così viva la memoria e l'esperienza collettiva.

Ogni forma di racconto, dal mito alla fiaba, dall'epica al romanzo, ha assunto nei secoli un valore fondamentale nella vita dell'uomo proprio per la capacità di toccare ogni aspetto dell'esistenza, scavare nel profondo dell'animo umano, esplorare sentimenti, paure ed angosce, lasciando in eredità al lettore nuove riflessioni e punti di vista una volta terminata l'avventura letteraria.

Ogni storia è unica, capace di suscitare emozioni e far percorrere strade nuove a chiunque vi si addentri grazie all'immaginazione, uno degli strumenti fondamentali che permettono al lettore di muoversi liberamente nello spazio e nel tempo, creare nuovi universi popolati da creature leggendarie e magiche. Il potere delle storie è immenso: dare un senso all'esistenza, rappresentare una via di fuga dal quotidiano. Attraverso la narrazione, ci si ritrova a indagare al fianco di Sherlock Holmes oppure scoprire un'isola che nasconde un tesoro inestimabile, si viaggia in terre lontane e si esercita un potere intangibile. Tra le funzioni più importanti della letteratura vi è quella di mettere il lettore di fronte alla dicotomia destino-morte; le storie si prestano proprio a questo fine, dal momento che ogni volta che vengono rilette esse

---

<sup>1</sup> JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, a cura di Quirino Principe, trad. it. di Vittoria Alliaia di Villafranca, Milano, Bompiani, 2004 (London 1955), p. 92.

assumono continuamente nuovi significati, riuscendo in tal modo a sopravvivere all'infinito. Fin quando ci saranno le storie, l'essere umano potrà dare un senso alla sua esistenza.

Questo lavoro di ricerca si prefigge di analizzare le due principali opere tolkieniane, *Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli*, attraverso la lente di ingrandimento delle *Sei passeggiate nei boschi narrativi* di Umberto Eco. Nelle sei conferenze che Eco ha tenuto all'università di Harvard dal 1992 al 1993 viene ricercata una chiave di lettura per le opere narrative, ponendo l'attenzione ai segnali che l'autore inserisce nel testo e che sono la via con cui percorrere i numerosi boschi narrativi. Eco, attraverso l'analisi testuale, riesce a fornire un'interpretazione dei diversi tipi di "lettore" e, conseguentemente, dei molteplici "autori". Il suo saggio si interroga su cosa renda credibile il testo e su quali aspettative abbiano i lettori quando si avventurano all'interno del bosco narrativo. Eco chiarisce alcuni concetti fondamentali della narratologia, quali il "lettore empirico", ovvero chiunque legga un testo usandolo come catalizzatore delle proprie passioni, provenienti dal testo stesso oppure dall'esterno in maniera casuale, o il "lettore modello", ovvero il lettore che il testo non solo prevede come collaboratore ma cerca soprattutto di creare. È uno spettatore disposto a farsi coinvolgere direttamente nella vicenda, stando al gioco e accettando in partenza le regole che il testo gli pone. "L'autore modello" è invece l'insieme delle istruzioni che vengono impartite mentre si prosegue nella lettura, è una strategia testuale capace di stabilire correlazioni semantiche e conseguentemente permette la formazione del "lettore modello".

"Autore modello" e "lettore modello" si "costruiscono" a vicenda, influenzandosi e cooperando nel corso o alla fine del testo. Esistono due modi per percorrere un testo narrativo: il primo è rivolgendosi al lettore modello "di primo livello", colui che anela di apprendere l'esito della storia godendosi fino in fondo. Il secondo è rivolgendosi al lettore modello "di secondo livello", che si chiede quale tipo di lettore quel racconto gli chiede di diventare e cerca di cogliere quali strategie narrative abbia messo in atto l'autore. Vuole capire come funziona il testo cercando di identificare o costruire "l'autore modello" affinché la sua lettura abbia un senso. Per comprendere meglio queste strategie viene posta l'attenzione sulla differenza tra "fabula" e "intreccio", fondamentale quest'ultima per comprendere l'opera narrativa da cui si può individuare il "tempo zero", ovvero il tempo in cui il narratore comunica. Centrale è quindi il patto di fiducia che si crea tra autore e lettore, in cui quest'ultimo accetta di buon grado che ciò che gli verrà raccontato non appartiene al reale, ma non per questo debba essere considerato come una menzogna. Eco chiarisce la vera funzione della narrativa, definita "terapeutica" per la sua capacità di dare un senso alle cose che accadono e rappresentando un rifugio dalle angosce del mondo reale.

Infine, Eco pone l'attenzione sulla finzione narrativa e sul rapporto tra mondo reale e mondo finzionale; il rapporto tra realtà e finzione non appartiene solo alla narrativa, ma anche alla vita del lettore, che tra le pagine del testo ricerca il senso della propria esistenza.

Le principali opere tolkieniane verranno approfondite grazie agli strumenti e i concetti espressi da Eco. Nel primo capitolo si cercherà di dare una definizione al genere fantasy, tracciandone la storia, le influenze e gli autori che hanno dato vita e codificato questo genere fino ai risvolti contemporanei. In questa prima analisi verrà posta l'attenzione sull'importanza di Tolkien come creatore di un universo che è stato fondamentale per il successivo sviluppo del genere. Nel secondo capitolo si entrerà nel vivo dell'analisi narratologica, concentrandosi sugli universi tolkieniani. Come si evincerà in seguito, la nascita della Terra di Mezzo è il connubio di esperienze personali dell'autore, la sua passione per l'invenzione delle lingue e il grande potere dell'immaginazione; il potere della "subcreazione" viene mostrato in tutte le sue caratteristiche, utilizzate da Tolkien in maniera del tutto innovativa. Verrà chiarito come un mondo "secondario" sia composto anche da tempo, spazio e, nel caso di quello tolkieniano anche dalle lingue. Lo spazio, nello specifico, per Tolkien risulta fondamentale in tutta la sua poetica e la sua capacità di ricreare luoghi immaginari viene attentamente analizzata. Anche la gestione del tempo è molto particolare: in un universo finzionale, quello che il professore di Oxford propone è una gestione temporale che ha una coerenza con il testo e quanto viene raccontato. Le lingue sono infine la leva che ha spinto l'autore alla creazione di questo immenso universo letterario, fondendo in tal modo le sue capacità accademiche acquisite con le straordinarie doti di scrittura. Nel terzo capitolo vengono analizzati i personaggi, non tramite una distinzione tra positivi e negativi, bensì attraverso i popoli e le creature che abitano la Terra di Mezzo. La concezione del Bene e del Male nella poetica tolkieniana è la base su cui vengono creati i personaggi, ognuno con le proprie peculiarità e rappresentante di un ben preciso concetto; a tal fine, grande attenzione viene posta nell'innovativa creazione degli Hobbit. Nell'analisi dei personaggi vengono messi in evidenza vari aspetti: la loro evoluzione, l'interpretazione dell'eroe in chiave moderna, l'importanza delle figure che hanno scelto la via del Male e il fondamentale ruolo dell'Anello, vero protagonista di tutta l'opera tolkieniana. Nel quarto e ultimo capitolo si partirà dall'espedito del manoscritto ritrovato per definire successivamente il "sistema tolkieniano" per finire con le modalità con cui è stato compiuto l'adattamento delle opere tolkieniane ai nuovi linguaggi cinematografici.

Scopo di questa analisi è quello di fornire uno spaccato sui numerosi aspetti della narrativa tolkieniana e su come il suo universo rappresenti ancora oggi un caso unico nella letteratura mondiale.

## CAPITOLO PRIMO

### IL FANTASY

#### I.1 Definizione e caratteristiche del genere

Quando si analizza un testo letterario, la domanda iniziale da porsi è cosa lo leghi al concetto di letterarietà.

I punti di partenza fondamentali sono senza dubbio il coinvolgimento del lettore e il ruolo dell'autore, come spiegato da Umberto Eco nelle *Sei passeggiate nei boschi narrativi*:

leggere è una scommessa. Si scommette che si sarà fedeli ai suggerimenti di una voce che non ci sta dicendo esplicitamente che cosa suggerisce.<sup>2</sup>

Il ruolo del lettore non è mai passivo; leggere implica una fruizione attiva, presupponendo un'adesione personale al testo. Le parole, infatti, hanno un ruolo fondamentale non solo nel veicolare dei concetti, ma soprattutto nel coinvolgimento emotivo di chi legge. Ne scaturisce un vero e proprio patto di fiducia tra autore e lettore, dal momento che si richiede di affidarsi al percorso narrativo che l'autore intende proporre. In quest'ottica, il lettore cercherà di usufruire del testo nella maniera più consapevole possibile, tenendo conto che all'autore è concesso sbagliare e sarà quindi pronto a colmare quei vuoti o difetti dell'universo che gli viene presentato.<sup>3</sup> L'opera letteraria assume un valore e un'importanza vitale per il lettore, che potrà, grazie agli universi messi a disposizione da altri, ampliare il proprio mondo di conoscenze, percezioni e memorie. Prendendo in prestito le parole del celebre Giulio Einaudi:

Il libro, sia esso romanzo saggio o poesia, deve coinvolgere al massimo l'intelligenza e la sensibilità del lettore. Quando in un libro, di poesia o di prosa, una frase, una parola, ti riporta ad altre immagini, ad altri ricordi, provocando circuiti fantastici, allora, solo allora, risplende il valore di un testo. Al pari di un quadro o scultura o monumento quel testo ti arricchisce non solo nell'immediato ma ti muta nell'essenza.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> UMBERTO ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La nave di Teseo, 2018, ebook, sez. 5. *Lo strano caso di via Servandoni*.

<sup>3</sup> Ivi, sez. 1. *Entrare nel bosco*.

<sup>4</sup> GIULIO EINAUDI, *Frammenti di memoria*, Milano, Nottetempo, 2009, p. 100.

Sono le parole e il loro uso a identificare cosa possa essere letterario e cosa, invece, non rientri sotto tale definizione, chiarendo fin da subito come nella selva dei generi letterari la contaminazione sia costante e non accenni a fermarsi. Sono proprio questi ultimi a fungere da strumento di orientamento, ognuno con proprie coordinate capaci di tracciare una precisa rotta, lasciando poi al lettore scegliere quale viaggio intraprendere.

La definizione di un genere è sempre stata un processo lungo e complesso. Nel caso specifico preso in esame, viene analizzato uno dei generi letterari la cui definizione per certi versi non è ancora del tutto risolta.

Il fantasy è stato per anni etichettato dalla critica come “letteratura bassa”, venendo relegato come un fenomeno marginale e da non prendere in considerazione. Una visione per forza di cose parziale, causata da una tendenza dei critici a bollare ingiustamente in partenza un testo non conforme ai classici dettami della cosiddetta “alta letteratura” come opera minore, relegandola in questo modo ai margini del mondo letterario.

Il fantasy possiede elementi narrativi e uno stile che gli hanno permesso di abbattere questo muro di diffidenza e di consacrarsi come uno dei generi di riferimento non solo per ragazzi, ma anche per adulti.

La corretta definizione del fantasy ha sofferto di una grande confusione. Spesso si è cercato di includerlo solo nella narrativa fantastica, una categoria più ampia che riprende un universo letterario talmente vasto e contaminato da generare poca chiarezza circa la delimitazione riservata al fantasy stesso, finendo per inglobare le relative produzioni in un calderone indistinto.

In un famoso saggio del 1970, Cvetan Todorov definisce il fantastico:

È l'esitazione provata da colui il quale conosce soltanto le leggi naturali di fronte a un avvenimento apparentemente soprannaturale.<sup>5</sup>

Nel suo saggio Todorov, mette per la prima volta in evidenza come il meraviglioso e il soprannaturale siano strettamente legati a una forma narrativa. La sua però risulta un'etichetta molto generica, applicata a quei testi il cui lettore non riesce a decidere se gli elementi soprannaturali svelino un universo retto da differenti regole oppure siano solo delle variazioni casuali. In questo suo approccio strutturalista, Todorov spiega che nel caso nel testo non si ritrovi nessuna delle due ipotesi precedenti esso non sarà più fatto ricadere nel fantastico ma nel genere meraviglioso o dello strano.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> CVETAN TODOROV, *La letteratura fantastica*, trad. it. di Elina Klersy Imberciadori, Milano, Garzanti, 1977 (Paris 1970), p. 26.

<sup>6</sup> FULVIO FERRARI, *Beowulf sulle strade del fantasy in Medioevi Moderni-Modernità del Medioevo* a cura di Marina Buzzoni, Maria Grazia Cammarota, Marusca Francini, Venezia, Edizioni Ca' Foscari, 2013, p. 43.

L'interesse per il fantastico ha suscitato la reazione di altri studiosi e avviato un lungo dibattito da parte della critica letteraria. Conseguentemente a tale scambio di idee, si distingue il lavoro di Remo Ceserani. Nel suo saggio *Il fantastico*, l'autore non solo fornisce una chiara e completa definizione del fantastico, ma ne chiarisce il suo corretto utilizzo nel contesto letterario. Per Ceserani il fantastico nasce ai primi dell'Ottocento, osservando la sua massima espansione durante il Romanticismo e risulta caratterizzato da una stretta relazione con l'irrazionale e l'animo umano. Una sorta di universo "altro" perfettamente coerente, custode di messaggi non completamente decifrabili sul piano razionale. Molte delle storie rappresentano, infatti, esperienze inquietanti ma allo stesso tempo affascinanti.<sup>7</sup>

Se consideriamo solamente l'elemento magico, il soprannaturale, la presenza di mostri e creature magiche, avremo ancora pochi elementi a disposizione per una completa definizione del fantasy. Difatti, le vere novità introdotte da questo genere sono state la riformulazione in chiave moderna dei miti e delle saghe europee, nonché la creazione di mondi e universi con caratteristiche proprie e completamente diversi dal reale.

A tal proposito, Fulvio Ferrari propose la seguente definizione:

Per fantasy si intende un genere letterario nel quale i personaggi si muovono in un mondo altro, la cui principale differenza rispetto al mondo del lettore è data dal fatto che le leggi naturali in esso vigenti violano quanto ritenuto possibile dalla scienza moderna, e il principale modo per manipolare la realtà è costituito non dalla tecnologia, ma dalla magia.<sup>8</sup>

La chiave per una corretta definizione sta tutta nell'ambigua opposizione tra il possibile e l'impossibile. Una storia fantasy si svolge, agli occhi del lettore, in un mondo apparentemente impossibile. Proprio questa sua caratteristica si integra perfettamente sul piano narrativo con i personaggi. Il lettore non ha alcun dubbio sulla natura straordinaria degli avvenimenti nel racconto, anzi, prova un senso di meraviglia proprio per la differenza che si crea tra il mondo testuale e quello reale.<sup>9</sup>

È l'elemento dell'impossibile, usato nella creazione dell'universo fantasy, a fungere da connessione con il mito antico e l'epica medievale. A esso si uniscono due ulteriori componenti cardine per tutto il genere: "l'allotopia" e la "mitopoiesi".

"Allotopia" deriva dal greco e sottende al significato "altro luogo" ed è il mondo parallelo immaginato dall'autore per ambientare l'intera vicenda. Un universo coeso, in cui elementi reali e finzionali si uniscono, capace di portare il lettore a credere che esso esista realmente da qualche parte nell'universo. La "mitopoiesi" è invece vera novità introdotta dal fantasy,

---

<sup>7</sup> REMO CESERANI, *Il fantastico*, Bologna, Il Mulino, 1996, pp. 49-54.

<sup>8</sup> F. FERRARI, *Beowulf sulle strade del fantasy*, cit., p. 44.

<sup>9</sup> Ivi, pp. 44-45.

ovvero la creazione di un universo mitologico a supporto della narrazione. Una narrativa che non si limita alla sola costruzione di una nuova dimensione, ma crea un processo in cui fantasia e storia coesistono per dare ulteriore forma al mondo dell'azione.

La vera chiave del genere fantasy si basa sulla capacità di raccontare storie in grado di sfruttare elementi mitici e universi finzionali per affrontare i grandi temi e i misteri universali dell'umanità.

Dal punto di vista stilistico, vi è un ricco impiego di metafore, di tecniche di capovolgimento, di effetto sorpresa, nonché di momenti di passaggio.<sup>10</sup> Si aggiungono le accurate descrizioni, capaci di creare vivide rappresentazioni, nonché l'uso sapiente dei dialoghi, con particolare attenzione ai monologhi, in grado di creare personaggi sviluppati a tuttotondo e dalle caratteristiche ben delineate.

Tra gli elementi che risultano ricorrenti troviamo sicuramente la magia, che assume caratteristiche peculiari sia nel suo essere maligna e inquietante, come avviene ad esempio nell'horror, ma anche positiva e salvifica.<sup>11</sup> In molte opere troviamo la presenza della magia "bianca", elemento intimamente connesso con alcuni protagonisti e rappresentazione di un potere salvifico. Nel *Signore degli Anelli* assistiamo alla trasformazione di Gandalf da grigio a bianco, un cambiamento che costa al personaggio una prova durissima e una conseguente rinascita. L'uso della magia non si limita quindi solamente a rappresentare il classico mago del mondo fiabesco, ma assume una profondità e valori completamente nuovi. Il fantasy ha assorbito in questo modo l'elemento irrazionale della magia e lo ha rielaborato in chiave narrativa, riuscendo a raggiungere la parte inconscia del lettore.<sup>12</sup>

Alla magia è strettamente collegato il concetto di meraviglioso o dell'inusuale, che si riallaccia direttamente con la fiaba. Tutto ciò che viene reputato fuori dall'ordinario o dal razionale è accettato dal lettore, il quale sa bene di varcare una porta immaginaria verso un mondo diverso.<sup>13</sup>

È proprio il saper accettare una storia che va al di là di ciò che è noto e ordinario che permette al "lettore modello" di stare al gioco con le regole che il fantasy ha stabilito.<sup>14</sup>

Sul piano narrativo la sospensione tra due dimensioni è un altro elemento fondamentale; al lettore viene spesso chiesto di viaggiare nel tempo, staccandosi dal presente e ritrovandosi in un'epoca passata. Di grande ispirazione, ad esempio, è quella medievale, dalle atmosfere

---

<sup>10</sup> R. CESERANI, *Il fantastico*, cit., pp. 75-97.

<sup>11</sup> WILLIAM GRANDI, *Infanzia e mondi fantastici*, Bologna, Bonomia University Press, 2007, p. 87.

<sup>12</sup> FABIO TRUPPI, *L'universo letterario fantasy. Storia e identità del genere*, Taranto, Antonio Dellisanti Editore, 2019, p. 51.

<sup>13</sup> C. TODOROV, *La letteratura fantastica*, cit., pp. 35-38.

<sup>14</sup> U. ECO *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 1. *Entrare nel bosco*.

cupe, grandi amori ed epici duelli. Il fantasy richiama non solo una nostalgia del passato, ma anche una dimensione naturale e il suo rapporto con l'umanità. Molte delle più famose opere fantasy, difatti, mettono in grande risalto l'elemento naturale, offrendone una visione intensa e selvaggia in cui la dimensione umana può rilevarsi in tutta la sua purezza.

Indagare sulla condizione dell'uomo fa emergere il tema legato alla morte e all'immortalità. Ne *Il Signore degli Anelli*, lo spettro della morte, sia essa intesa sul piano fisico o morale, e quello dell'immortalità risultano centrali. Il forte legame tra Aragorn e Arwen e la loro conseguente storia d'amore contrappongono la dimensione umana e la conseguente mortalità con l'immortalità tipica della razza elfica. Nell'opera troviamo come la morte assuma altri significati e valori, come ad esempio quello del sacrificio per ideali collettivi più importanti. Quando Gandalf si sacrifica nelle miniere di Moria, verrà conseguentemente salvato dalla magia, ricevendo in cambio l'immortalità. Un chiaro rimando ai valori del mito, in cui il sacrificio dell'eroe rende la vita degna di essere vissuta e diviene simbolo di virtù.

Il ruolo dell'eroe costituisce un altro elemento ricorrente nel fantasy; storicamente, nella letteratura epico-mitologica tale figura ha sempre rappresentato un modello di riferimento, incarnazione dei valori universali dell'uomo. L'eroe nel fantasy rappresenta la parte buona che ognuno custodisce dentro di sé, quello scrigno di luce pura per cui vale la pena combattere, e in qualità di fautore di tale speranza ne diviene simbolo.<sup>15</sup> L'eroe per Tolkien è protagonista non solo di un'azione esteriore, ma soprattutto di un percorso interiore. Due universi differenti ma uniti nella formazione del "nuovo eroe", un rimando all'epica classica e all'universo del mito nordico.<sup>16</sup> Su tale scia, Tolkien non solo ne riprende tutti gli elementi, ma arriva addirittura a creare una nuova figura d'eroe: l'eroe "perdente", il quale racchiude tutti gli elementi tipici dell'eroe classico, ma rielaborati. Un eroe atipico il cui concetto di responsabilità si unisce a quello di libero arbitrio, influenzandone le scelte nella storia.<sup>17</sup> Un modello che non mira alle grandi imprese, ma a una ricerca di un proprio posto nel mondo nonostante questo continui a cambiare. L'eroe introdotto nel romanzo fantasy ha quindi tratti distintivi e psicologici ben delineati e il suo percorso è strettamente legato al viaggio o alla missione che deve compiere.

Probabilmente elemento cardine di tutta la letteratura fantasy, il viaggio/missione è chiaramente ispirato sia al celebre poema omerico dell'*Odissea* che ai cicli bretoni come *Re*

---

<sup>15</sup> SHARON BLACK, *The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy*, in «*Children's Literature in Education*» n. 34, 2003, pp. 237-247.

<sup>16</sup> JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Albero e foglia*, trad. it. di Francesco Saba, Milano, Bompiani, 2004 (London 1964), p. 222.

<sup>17</sup> W. GRANDI, *Infanzia e mondi fantastici*, cit., p. 108.

*Artù e la ricerca del Graal.*<sup>18</sup> L'avventura, non solo fisica ma anche interiore, cambia profondamente chi la compie, sia esso un singolo o un gruppo. Non si ritorna mai allo stesso modo da un viaggio e nel fantasy questo corrisponde a una iniziazione, una sorta di morte seguita da una rinascita. Il viaggio porta al compimento di una missione che in molti casi è una ricerca da compiere. Un tema ripreso dal mito e riproposto sotto una nuova veste, un lungo percorso per ritrovare un oggetto a cui vengono attribuiti solitamente grandi poteri magici.

La ricerca di un oggetto misterioso funge spesso da punto di partenza di molte avventure letterarie. Come nelle fiabe, anche il fantasy ha fatto suo questo elemento e lo ha rielaborato. All'oggetto viene dato un importante valore, esso diventa un simbolo o una tentazione il cui destino è profondamente legato a quello del protagonista. Nell'universo fantasy è molto facile imbattersi in numerose creature fantastiche, provenienti soprattutto delle saghe nordiche e riproposte in diverse versioni. Ad esempio, nella creazione della Terra di Mezzo, Tolkien immagina un mondo popolato non solo dagli Uomini ma da diverse razze; Elfi, Nani, Orchi e altre creature. In altre opere, invece, troviamo mostri ispirati al mondo animale, la cui importanza nel contesto narrativo risulta fondamentale.

Nel fantasy si è, inoltre, assistito ad una elevazione del mostro, non più a figura di pessimo gusto, ma ad elemento cruciale all'interno della narrazione.<sup>19</sup>

Molti sono gli elementi e le caratteristiche che rendono questo genere letterario peculiare. Ma il fantasy ha tratto la sua vera forza dall'essere stato in grado di trasmettere e rielaborare grandi temi del passato e del presente, rinnovandosi di continuo, pur mantenendo alcune sfaccettature immutate nel tempo. Uno sguardo al passato che sicuramente l'ha proiettato verso il futuro, scavando nell'animo del lettore e accompagnandolo in questo immenso viaggio.

---

<sup>18</sup> F. TRUPPI, *L'universo letterario fantasy. Storia e identità del genere*, cit., p. 43.

<sup>19</sup> JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Il medioevo e il fantastico*, trad. it. Di Carlo Donà, Milano, Bompiani, 2020 (London 1983), pp. 46-47.

## I.2 Uno sguardo al passato

Nonostante la sua nascita come genere letterario coincida con le opere di Tolkien, le sue origini risalgono a ben prima, convenzionalmente al 1894, anno di pubblicazione di *The Wood Beyond the World* di William Morris, la prima opera considerata fantasy moderno.

I suoi mondi, lontani e fantastici, capaci di far evadere il lettore dalla realtà sono il risultato di una evoluzione che parte dall'antichità e attraversa i secoli. Ci si riferisce, in tal senso, al mito, all'epica cavalleresca e alla fiaba, che rappresentano le fondamenta e la più grande fonte di ispirazione di questo genere letterario.<sup>20</sup>

Sin dall'antichità l'uomo ha cercato di dare una spiegazione a tutto ciò che lo circondava; molti erano gli interrogativi a cui bisognava rispondere, dall'origine del genere umano a quella dell'universo. Il mito nella cultura occidentale rimanda all'antica Grecia, dove lo stesso ha origine. Il suo significato era quello di discorso, più vicino alla leggenda e spesso in contrapposizione con la realtà e la razionalità. Protagonisti delle storie spesso erano dei ed eroi, pur non essendo raccontate direttamente da loro, il cui agire lontano dallo spazio e dal tempo comune si rifletteva comunque su di esso. Una narrazione che toccava tutti gli aspetti fondamentali della condizione umana, capace di forgiare la cultura, grazie alla sua derivazione divina e superiore a ogni forma di razionalità. Il genere umano nel mito rivedeva la salvezza, una liberazione, sentirsi eroe o parte di un insieme in grado di trasmettere fiducia e forza.<sup>21</sup>

Il mito affronta questioni quali la creazione, facendo ampio uso di personaggi dalle doti spesso soprannaturali, le cui gesta hanno permesso la formazione del mondo, con risvolti che spesso mettono in contrapposizione il sacro con il profano.<sup>22</sup>

I poemi omerici sono senza dubbio la più famosa testimonianza del mito classico; nell'*Iliade* e nell'*Odissea*, infatti, troviamo moltissimi elementi e temi che saranno alla base del fantasy. Primo tra essi il viaggio di Odisseo per ritornare a casa tra mille peripezie e prove, che lo porterà a incontrare durante il percorso intrapreso sirene, ciclopi e una maga; seguono le grandi battaglie come la guerra di Troia, in cui spiccano eroi immortali e invincibili come Achille contrapposto al mortale Ettore; infine, la presenza del soprannaturale con l'intervento divino, la grande contrapposizione tra bene e male, punto cardine di tutto l'universo mitologico. Alla mitologia greca classica viene successivamente affiancata quella romana. Virgilio, tramite l'*Eneide*, crea per la Roma augustea un eroe fondatore ripartendo

---

<sup>20</sup> ALICE CAMINITA, *Al di là della realtà: fantasy e mondo del fantastico*, in *Sociologia del cinema fantastico: Il Signore degli Anelli in Italia: audience, media, mercato*, a cura di Alberto Trobia, Torino, Edizioni Kaplan, 2008, pp. 74-83.

<sup>21</sup> ALESSANDRO DAL LAGO, *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*, Bologna, Il Mulino, 2017, ebook, sez. *Rinascita dell'eroismo*.

<sup>22</sup> MIRCEA ELIADE, *Mito e realtà*, trad. it. di Giovanni Cantoni, Torino, Borla editore, 1966 (New York 1966), p. 28.

dalla tradizione omerica per tracciare una storia al limite tra realtà e leggenda.<sup>23</sup> Di fondamentale importanza è nuovamente il tema del viaggio: nel caso dell'eroe virgiliano, difatti, la presa della città di Troia da parte degli achei lo costringe a partire e allontanarsi dalla propria patria; un viaggio che si trasforma immediatamente in ricerca. Durante il suo cammino, Enea troverà altri personaggi segnati dall'esilio e dalla fuga. Il mito diviene in tal modo storia di fondazione di città e nuovi territori, un cammino lungo per il protagonista, mosso da un grande moto interiore di rivalsa. Nell'opera simbolo della mitologia romana ritroviamo gli elementi della classicità greca uniti a un nuovo modello culturale per ricreare non solo la storia della *gens augustea*, ma dell'intero popolo romano. Molti dei temi trattati da Virgilio sono ripresi nel fantasy, tra cui l'esilio e il ritorno, temi che saranno per Tolkien fondanti nella costruzione della sua poetica.<sup>24</sup>

Se dalla mitologia classica il fantasy ha ripreso i grandi temi che fanno parte dell'umanità, la mitologia norrena ha contribuito fornendo gli elementi per la costruzione degli universi narrativi. Molte autori fantasy hanno ripreso le ambientazioni e le figure leggendario-mitologiche tipiche della mitologia celtica. Una delle opere più famose di tale mitologia è il *Beowulf*, risalente al 700 e dapprima tramandata solo in forma orale e, solo sul finire del decimo secolo, trascritta.

Nella narrazione, il protagonista, Beowulf per l'appunto, corre in soccorso del re Hrothgar, minacciato da un mostro di cui non si conosce bene la forma. Una volta sconfitto e divenuto re, Beowulf dovrà affrontare una nuova e ultima sfida insieme a undici compagni, battendosi contro un drago bramoso di rubare i suoi tesori e distruggere il suo regno. Questo epico scontro porterà alla morte del protagonista e del suo nemico.<sup>25</sup> Tale poema è risultato di fondamentale importanza per la nascita del fantasy, non solo per i temi trattati, ma anche per il fascino che ha suscitato negli scrittori del genere, tra cui Tolkien. Il professore di Oxford ne era completamente affascinato, tanto da scrivere vari saggi sull'argomento e ritradurlo nuovamente in prosa. Infatti, nel suo saggio *Beowulf. The monsters and the critics*, Tolkien sostiene:

---

<sup>23</sup> LAVINIA SCOLARI, *Home is behind. L'esilio, il viaggio e il ritorno tra Tolkien e Virgilio*, in atti del convegno: *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, a cura di Giusto Picone, Lavina Scolari, Palermo, Palumbo, 2016, pp. 58-80.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> *La lotta col drago. L'universo fantastico inglese da Beowulf a Tolkien*, a cura di Carlo Pagetti, Milano, Mondadori, 1989, ebook, sez. *Beowulf la lotta fatale col drago*.

La grande forza di questo primo capolavoro inglese risiede nella sua incarnazione mitologica del male radicale nel drago. Una forza malvagia talmente grande che l'uomo non potrà mai aspettarsi una completa vittoria su di essa.<sup>26</sup>

Al centro dell'opera, secondo la visione tolkieniana, ci sarebbe l'uomo allo stato naturale in perenne lotta con la morte e il Male. Questa continua sfida lo porterà a soccombere per un bene superiore, sacrificando se stesso. Il poema presenta una struttura particolare: alla trama principale sono saldamente legate altre storie che si diramano come propaggini di un immenso albero.<sup>27</sup> Molti degli elementi presenti nel *Beowulf* vengono ripresi sia ne *Lo Hobbit* e che ne *Il Signore degli Anelli*. Non solo la figura del drago Smaug, molto simile per caratteristiche e descrizione a quella del poema epico, ma anche, ad esempio, l'uso dell'universo mitologico per rappresentare i grandi poteri e le forze che esistono nel mondo fin dalla creazione dell'umanità. Ci sarà sempre un mostro da dover combattere ed è proprio per questo che i temi universali legati al solo mito non hanno esaurito la loro forza ma, anzi, si sono sviluppati.

La nascita della figura del cavaliere e la ripresa di molti elementi dell'epica celtica e della tradizione nordeuropea hanno portato all'origine del poema epico cavalleresco. Una nuova forma letteraria in cui le grandi avventure si univano all'amore, al leggendario e al soprannaturale, una narrazione in cui l'eroe combatte con tutte le sue forze il male, sia esso rappresentato da un mostro oppure da un nemico.

Ogni protagonista si trova ad affrontare la sua nemesi, opposta a sé soprattutto in senso morale, come in una virtuale partita a scacchi. Una opposizione che riguarda tutte le creature presenti nella storia sia che esse siano umane o di altra razza, oppure animali reali o immaginari. Proprio nell'uso dell'elemento animale, le nuove conoscenze scientifiche, grazie ai bestiari e a una nuova concezione del mondo, permettono l'introduzione nelle opere di quelle che possiamo definire creature fantastiche. Viene dato loro un significato allegorico, riprendendo anche quelli della mitologica norrena, assistendo ad un ampio uso di draghi, serpenti e altre creature a cui viene riservata un'accezione spesso negativa.<sup>28</sup>

Nell'epica cavalleresca ritorna come elemento fondamentale il viaggio, vissuto come una grande avventura in cui il protagonista affronta epici duelli e grandi pericoli. Una visione che riprende quella del mito classico e la trasforma: non più, quindi, un ritorno o una fuga, ma una *quête*, termine francese per indicare la ricerca. Il protagonista parte all'avventura per

---

<sup>26</sup> JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Beowulf. The monsters and the critics and other essays*, London, HarperCollins, 2007, pp. 24-25.

<sup>27</sup> *Ibidem*.

<sup>28</sup> DANIELE MAVIGLIA, *Legami fra medioevo, immaginario fantasy e GDR*, in atti del convegno, Viguzzolo, 2005, pp. 9-10.

recuperare un oggetto prezioso, a volte dai poteri magici, il cui valore poteva assumere carattere religioso. Nasce in tale frangente il mito del Santo Graal, uno degli oggetti che più ha suscitato curiosità sia per il grande significato che gli è stato attribuito, sia per il fascino che la leggenda ha sempre sviluppato sul piano narrativo.

Tra le opere più importanti dell'epica medievale troviamo la *Chanson de Roland*, un insieme di canzoni e gesta nate nel nord della Francia, con protagonista Carlo Magno e i suoi paladini. Nel ciclo carolingio vengono celebrati i valori della cavalleria, della nobiltà, il coraggio, la forza fisica e l'estremo sacrificio fino alla morte. Nel ciclo arturiano invece, si aggiungono l'amore cortese, elementi provenienti dalla fiaba come la magia, nonché una nuova ambientazione non meglio precisata ma dai tratti fantastici.<sup>29</sup> Il fantasy riprende moltissimi elementi dall'epica cavalleresca, arrivando a rielaborarne alcuni totalmente. In *Il medioevo e il fantastico*, Tolkien spiega come le influenze della letteratura medievale, delle sue tradizioni e ambientazioni furono fondamentali per il fantastico e per la successiva nascita del genere fantasy. In questa raccolta di saggi, lo scrittore inglese getta le basi per la nascita dei suoi personaggi e la creazione della Terra di Mezzo.<sup>30</sup>

Nel proseguire l'analisi dei generi letterari che hanno influenzato la narrativa fantasy, non possiamo non citare l'importanza della fiaba. Nella lingua italiana le parole "fiaba" e "favola" vengono usate in maniera indistinta. La fiaba è generalmente una storia inverosimile in cui troviamo degli elementi magici. La favola, nella concezione greco-latina, è una breve storia dal carattere morale con la presenza di animali parlanti.<sup>31</sup> Nonostante entrambe condividano elementi narrativi, personaggi e ambientazioni, gli autori fantasy prenderanno moltissima ispirazione dalla fiaba proprio per la sua dimensione fantastica. La sua funzione e influenza nella letteratura è stata oggetto di discussione e di studio fin dall'antichità. In epoca classica le fiabe erano intese quali «storie fittizie che rappresentano una verità»,<sup>32</sup> mescolate con la poesia e la commedia, e impregnate di filosofia e retorica. Lo scopo era creare ilarità e illustrare una morale a chi le ascoltava. La fiaba diventa genere letterario solamente dal Cinquecento, come risultato dei cambiamenti avvenuti in Europa e nella nuova percezione del concetto di verità. In realtà questa operazione iniziò con Boccaccio qualche secolo prima, grazie alla sua analisi della favola. Per la prima volta viene data una nuova dimensione a tale narrazione, molto vicina alla modernità, dal momento che Boccaccio non solo arriva a scorporare la favola, ma anticipa quello che gli studiosi contemporanei esporranno sulla

---

<sup>29</sup> Ivi, pp. 12-13.

<sup>30</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il medioevo e il fantastico*, cit., pp. 55-60.

<sup>31</sup> CECILIA BARELLA, *All'inseguimento del coniglio bianco per un concetto di fiaba*, in «*Divus Thomas*», vol. 117, n. 1, 2014, p. 19.

<sup>32</sup> CHRISTIAN STOCCHI, *Dizionario della fiaba antica*, Milano, Rizzoli, 2012, p. I, XVIII.

fiaba: un genere, quest'ultimo, che non si limita alla dimensione letteraria, ma arriva a sconfinare nella pedagogia, nella psicoanalisi, nell'escapismo e nell'intrattenimento, fornendo in tal modo una completa allegoria del mondo e della vita.<sup>33</sup> La fiaba non è più solamente un racconto per bambini, ma arriva a interessare anche la sfera degli adulti e, proprio per questo motivo, deve essere difesa. Tra Ottocento e Novecento, agli studiosi del genere si aggiungeranno critici letterari e scrittori, il cui lavoro porterà a una definizione e reinterpretazione della fiaba.

A questo proposito, uno dei maggiori contributi verrà fornito proprio da Tolkien con il saggio *Sulle fiabe*. L'autore cerca di riportare la fiaba nella letteratura, definendone la natura e i contenuti. Per Tolkien non è possibile ridurre le fiabe a mere "storie di fate", considerandone solamente la dimensione meravigliosa dettata dalla loro definizione. La meraviglia, infatti, fa parte della sfera umana, così come i sogni; compito dell'autore è quello di non confondere le vicende narrate con dimensioni percepite come illusorie o fittizie.<sup>34</sup>

La fiaba, così come successivamente sarà per il fantasy, si colloca nel "mondo secondario", divergente dal quotidiano e caratterizzato dalla magia e dal fantastico. Tolkien individua la differenza che intercorre tra questi due filoni letterari: mentre il fantasy ha un rapporto allegorico tra "mondo primario" e "mondo secondario", la fiaba risulta totalmente inserita in quello "secondario". Questa sua totale immersione fa parte di un processo, definito "sub-creazione", molto simile a quanto avveniva nella creazione mitica o religiosa con l'aggiunta in questo caso dell'elemento fantastico.<sup>35</sup>

Tre sono le caratteristiche fondamentali che il fantasy ha ripreso dalla fiaba. La prima è la capacità dello scrittore di vedere nuovamente le cose in maniera più chiara attraverso la fantasia, osservandole proprio per come sono. La seconda riguarda l'evasione, un'alternativa che smorza la realtà quotidiana abitualmente percepita; non una semplice fuga, ma la presenza di altri mondi, diversi e maggiormente genuini, in cui la separazione tra Bene e Male è più semplice da cogliere. L'ultima caratteristica è la consolazione e riguarda la funzione ultima delle fiabe e del fantasy, ovvero il lieto fine. Questo solitamente è connesso alla vittoria del Bene sul Male, ed è portatore di valori che vanno oltre il tempo e lo spazio della narrazione. Tolkien sottolinea come le fiabe e il fantasy diventino veicoli di messaggi non solo di carattere religioso, ma anche di vita reale.<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> C. BARELLA, *All'inseguimento del coniglio bianco per un concetto di fiaba*, cit., pp. 33-34.

<sup>34</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Albero e foglia*, cit., pp. 10-21.

<sup>35</sup> Ivi, pp. 50-65.

<sup>36</sup> Ivi, pp. 62-87.

In Italia, la fiaba è stata oggetto di ricerca da parte di Italo Calvino. Infatti, per lo scrittore triestino, tale tema narrativo si fa specchio del mutevole comportamento umano, rappresentando un ventaglio di situazioni che si possono presentare nel corso della vita, fornendo in tal modo una chiave di lettura utile a decifrare l'esistenza stessa.<sup>37</sup>

La fiaba ha resistito nel tempo, nonostante i grandi cambiamenti della società e una nuova generazione di lettori. Lo spirito di questo tipo di narrazione resta vivo grazie al suo modo di rappresentare i desideri di donne, uomini, bambini, poveri e potenti, il suo saper trattare il tema delle ingiustizie, della guerra, del buono e del cattivo, il rapporto con la morte e il divino. Il suo raccontare di grandi viaggi in terre lontane e scavare nell'animo umano, tra paure e angosce, pone il lettore di fronte ad alcune riflessioni che, per quanto fanciullesche a volte possano apparire, in realtà risultano investite di saggezza e buonsenso.<sup>38</sup>

Le fiabe e gli elementi folcloristici popolari sono stati riscoperti durante il Romanticismo, un periodo storico letterario di grande cambiamento culturale e sociale in Europa. Il suo contributo nel mettere in risalto l'uomo con le sue passioni e i risvolti storici vissuti è stato fondamentale per tutta la letteratura successiva. Venne rivalutato il Medioevo, non più percepito come un periodo buio e oscuro, ma come culla della civiltà moderna. La nuova visione deve molto alla pubblicazione di *I Canti di Ossian* di James Macpherson, un grande affresco epico raffigurante un'epoca medievale affascinante e folcloristica. A partire da tali scritti, il movimento romantico iniziò a indagare sulla cultura popolare, raccogliendo e rielaborando moltissimi racconti di vita comune e relativi usi e costumi,<sup>39</sup> distanziandosi dalle opere classiche e dalle loro imitazioni.

In Germania, la nuova tendenza portò alla nascita del movimento *Sturm und Drang*, con conseguente origine del "fantastico"; una contrapposizione con la precedente narrativa che portò all'introduzione dell'elemento misterioso e al nuovo interesse verso argomenti macabri e paurosi. Viene così messo in evidenza il contrasto tra la ragione e il soprannaturale, tra ciò che è noto e ciò che all'apparenza sembra sconosciuto, indicando un'evoluzione delle tematiche già presenti nel *gothic novel*, nato in Inghilterra qualche decennio prima. Proprio in terra d'Albione, patria del romanzo, il romanzo gotico iniziò a combinare i sentimenti e le ambientazioni del passato con una fascinazione per la morte e la paura. Il termine "gotico" fa proprio riferimento ai nuovi scenari dei racconti, di solito castelli abbandonati o diroccati tipici delle isole britanniche. Il primo romanzo gotico europeo, una sorta di precursore del

---

<sup>37</sup> ITALO CALVINO, *Fiabe italiane*. Milano, Mondadori 2023, ebook, sez. *Introduzione*.

<sup>38</sup> C. BARELLA, *All'inseguimento del coniglio bianco per un concetto di fiaba*, cit., pp. 38-40.

<sup>39</sup> F. TRUPPI, *L'universo letterario fantasy*, cit., pp. 90-91.

fantasy moderno, fu *Il Castello di Otranto* di Horace Walpole.<sup>40</sup> Tra colpi di scena, spettri, oscuri segreti e misteriose profezie, il romanzo venne talmente apprezzato da essere ripreso un secolo dopo da William Morris.

Considerato il vero precursore del fantasy, fu un poliedrico e prolifico artista, nonché uno dei simboli della Belle Époque. Morris fece suoi molti temi che verranno poi ripresi da Tolkien, come le disuguaglianze sociali, la critica verso l'industrializzazione e il rifiuto verso qualsiasi forma di guerra. In opposizione alla cultura industriale, fu uno dei fondatori del movimento artistico *Arts and Craft*, che esprimeva una piena condanna della degenerazione dei gusti causata proprio dal nascente sistema economico e sociale.<sup>41</sup> Nelle sue opere spiccano due temi principali: l'utopia e il fantastico. Celebri furono i suoi due romanzi: *Il bosco oltre al mondo* del 1894 e *La fonte ai confini del mondo* del 1896; in entrambe le opere troviamo la creazione di un mondo alternativo e la ricerca di un oggetto simbolico con dei poteri magici. Lo stesso Tolkien ha considerato l'opera di Morris come la pietra miliare del fantasy, affermazione poi confermata da gran parte degli studiosi del genere. Gli argomenti da lui affrontati e le strutture narrative scelte furono non solo fonte di ispirazione per gran parte degli autori fantasy del Novecento, ma diedero inizio alla pubblicazione di veri e propri romanzi di genere.<sup>42</sup> Tale movimento diede vita a un filone letterario che ebbe un iniziale successo soprattutto tra i ragazzi, grazie a opere come *Alice nel paese delle meraviglie*, *Peter Pan* e *Il mago di Oz*, considerate tra i primi scritti fantasy moderni, vedendo successivamente il suo iniziale sviluppo grazie ad autori come H.P. Lovecraft e Robert E. Howard.

La narrativa di Howard viene ambientata in un universo passato, pur con la compresenza di molti elementi reali, abilmente creato con riferimenti all'epica celtica, riuscendo a fondere realtà storiche con elementi di fantasia in maniera del tutto peculiare, conquistando intere generazioni di lettori. Howard fu tra i primi autori a fondere il fantasy con il romanzo d'avventura e quello storico, dando prova di come questa unione potesse non solo essere coerente sotto il piano narrativo, ma fautrice di una nuova strada da intraprendere.<sup>43</sup>

Lovecraft non fu propriamente un autore fantasy, ma contribuì a sviluppare i temi del fantastico e dell'evasione della realtà. Nei suoi testi, la città viene reinterpretata partendo dal reale, arrivando a creare un universo finzionale coerente, mescolando storia e folklore locale. Non mancano l'avventura, il mistero e l'esplorazione di mondi lontani. La sua capacità creativa gli permise di fondere paure e misteri, chiaramente ispirati alla narrativa di Edgar

---

<sup>40</sup> Ivi, pp. 92-93.

<sup>41</sup> Ivi, pp. 96-97.

<sup>42</sup> SANDRO PERGAMENO, *Fantasy*, Milano, Editrice Nord, 1996, ebook, sez. *La terra cava*.

<sup>43</sup> ELENA ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odisea a Game of Thrones*, Sossano, Anguana Edizioni, 2016, pp. 46-48.

Allan Poe, con l'inconscio e il sogno, elaborando una narrazione in grado di far credere al lettore che l'universo da lui creato fosse reale e presente sulla terra. Pochissimi furono gli autori portatori di questo genere di abilità narrativa, e tra questi senza dubbio c'è colui che il genere fantasy lo ha consacrato e reso famoso, J.R.R. Tolkien.<sup>44</sup>

### I.3 L'importanza di essere Tolkien

Quando, nel 1937, Tolkien pubblicò *Lo Hobbit*, nessuno si sarebbe mai aspettato che il professore di Oxford sarebbe diventato l'autore di riferimento di un intero genere letterario. Lo scrittore nacque nel 1892 in Sud Africa, all'epoca parte dell'ancora vasto Impero Britannico, dove la sua famiglia si stabilì in seguito alla promozione del padre a direttore della Bank of Africa di Bloemfontein nello Stato Libero dell'Orange. Nel continente africano il giovane Tolkien restò appena tre anni, in quanto nel 1895 la madre Mabel decise di riportare in terra d'Albione entrambi i suoi figli, in attesa che il marito la raggiungesse; un'attesa che risultò, purtroppo, vana, poiché Arthur Reul Tolkien morì l'anno seguente.<sup>45</sup> Il rapporto con la madre divenne più stretto e profondo, dal momento che quest'ultima si prese carico dell'istruzione del figlio, accorgendosi subito della sua grande passione per gli idiomi, che da sempre lo affascinarono e che iniziò a studiare una volta ammesso nella prestigiosa King Edward's School, partendo proprio dal gallese. L'ambiente scolastico non attraeva particolarmente il giovane Tolkien, ma fu proprio lì che strinse amicizie importanti formando insieme a pochi compagni il Tea Club, un gruppo di scambio di idee e opinioni su diversi temi. I ritrovi erano caratterizzati dal fumare la pipa, piacevoli discussioni e la compagnia prettamente maschile, questioni che entreranno successivamente nella sua narrativa.<sup>46</sup>

Fu grazie a questo gruppo che Tolkien si avvicinò alla letteratura inglese, continuando ad approfondire la sua passione per le lingue fino all'ammissione ad Oxford, dove iniziò ad avvicinarsi alla filologia comparata.

Lo scoppio della Grande Guerra portò Tolkien a interrompere temporaneamente la sua carriera, dovendo partire per il fronte. Questo periodo segnò uno dei momenti più duri nella vita dell'autore inglese, nel quale visse la cruda realtà della guerra in prima persona e perse due dei quattro membri del suo storico gruppo di amici. L'aver preso parte a uno degli episodi

---

<sup>44</sup> Ivi, pp. 50-52.

<sup>45</sup> HUMPHREY CARPENTER, *J.R.R. Tolkien. La biografia*, trad. it. di Franca Malagò e Paolo Pagni, Roma, Fanucci editore, 2002 (London 1977), pp. 33-45.

<sup>46</sup> Ivi, pp. 75-84.

più drammatici della storia contemporanea influì moltissimo sulla sua narrativa; i legami umani e lo spettro della morte vissuti in prima persona segnarono indelebilmente le sue future opere.<sup>47</sup>

Durante il conflitto, le precarie condizioni di salute dello scrittore lo salvarono, permettendogli di ritornare ad Oxford per completare i suoi studi. Sposatosi con Edith Bratt, con la quale intrecciò un rapporto fin dall'inizio fortissimo e fonte di grande ispirazione, all'età di trent'anni Tolkien divenne professore di letteratura inglese e di Studi anglosassoni all'università di Oxford, dove conobbe il futuro autore di una delle più celebri opere del genere fantasy, *Le Cronache di Narnia*. Con C.S. Lewis l'amicizia fu subito profonda, tant'è che i due cominciarono a influenzarsi a vicenda. Ai due noti scrittori ben presto si unirono altri due componenti, formando i cosiddetti Inklings,<sup>48</sup> un gruppo di soli uomini interessati alla letteratura, in cui avvenivano costanti scambi di idee circa diversi argomenti.

Alla carriera accademica scorreva in parallelo quella da scrittore; dopo la pubblicazione de *Lo Hobbit*, Tolkien sembrò non riuscire a dare un seguito al racconto. In una lettera alla casa editrice Allen & Unwin, infatti, affermò: «Ho scritto il primo capitolo di una nuova storia sugli hobbits, *Una festa attesa da tempo*».<sup>49</sup> La vera sfida, per la continuazione del suo primo romanzo, era lo sviluppo dei personaggi e degli eventi narrativi. Man mano si aprivano nuove strade e nuovi spunti sulla storia che spesso finivano per sfuggirgli di mano.<sup>50</sup> Nel frattempo, con lo scoppio di una nuova guerra mondiale e il mondo ritornato nell'ombra, lo scrittore si vide costretto a interrompere la propria produzione per un anno, finendo per riprodurre questa sensazione di destino sospeso e incerto in seguito nella sua storia.<sup>51</sup>

Il *Signore degli Anelli* vide la pubblicazione solamente a guerra conclusa e venne diviso, per volere della casa editrice, in tre volumi, riscuotendo fin da subito un buon successo da parte della critica e del pubblico. La produzione del professore di Oxford non si limitò solamente ai due romanzi principali; postumo, infatti, venne pubblicato il *Silmarillion*, una panoramica generale sulla creazione della Terra di Mezzo e su tutta la mitologia da lui creata, un completamento nonché una spiegazione di tutti quegli elementi solo enunciati nei primi due romanzi. Tra le altre opere pubblicate, soprattutto postume, ricordiamo: *Il cacciatore di Draghi*, *Le avventure di Tom Bombadil*, *Albero e foglia*, *Le lettere di Babbo Natale*, *Mr Bliss e i Racconti incompiuti, ritrovati e perduti*. Ancora oggi, grazie al prezioso e incessante lavoro del figlio

---

<sup>47</sup> Ivi, pp. 109-118.

<sup>48</sup> Ivi, pp. 153-160.

<sup>49</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, a cura di Humphrey Carpenter e Christopher Tolkien, London, George Allen & Unwin, 1981, p. 34.

<sup>50</sup> Ivi, p. 41.

<sup>51</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, Milano, Bompiani, 2023, ebook., sez. 1. *Nascita di un fenomeno letterario 1937-1973*.

Christopher, continuano a essere pubblicati nuovi lavori e opere integrative che concorrono a tenere l'attenzione viva sulla Terra di Mezzo.

Nell'opera di Tolkien compaiono tutti gli elementi tipici del fantasy, riletti e rielaborati con grande sapienza narrativa. Le vicende si svolgono in un luogo fuori dal tempo e dallo spazio, un universo parallelo dove fiaba e vita bucolica si intrecciano e dove vivono personaggi ripresi dalla tradizione folklorista anglosassone e dall'epica celtica. Uomini, Nani, Elfi, Draghi vengono completamente rielaborati in maniera del tutto innovativa. Queste figure appartenente al mondo fiabesco vengono caricate di nuovi valori e significati in linea con la poetica dell'autore. Ad essi si aggiungono gli Hobbit, creature nuove per la letteratura fantastica (che approfondiremo nei capitoli successivi), Maghi, Orchi e altre creature perfettamente calzanti con il fantasy.<sup>52</sup>

Anche la figura dell'eroe viene riletta; l'eroismo classico, pur ritrovandolo in alcuni personaggi, si fonde con una concezione più moderna che si sviluppa attraverso la normalità e la rinuncia. Nell'opera tolkieniana, l'eroe si caratterizza per l'umiltà e per la lotta sul fronte interno, un percorso di formazione e ricerca di un posto nel mondo dai grandi risvolti psicologici.<sup>53</sup>

In Tolkien il Bene e il Male sono fin da subito contrapposti, pur non risultando nettamente divisi, mescolandosi nei suoi romanzi in una continua lotta tra la forza seduttiva del Male e la ricerca della strada per far trionfare il Bene. Gli strumenti del Male, anche se concentrati nelle mani della persona più saggia, onesta ed eroica, affinché vengano usati per far trionfare il Bene, rischierebbero di trasformarla in un tiranno. Questo concetto è ben spiegato ne *Il Signore degli Anelli*, quando Frodo offre l'Anello a Gandalf:

Con quel potere il mio diventerebbe troppo grande e troppo terribile. E su di me l'Anello acquisterebbe un potere ancor più spaventoso e diabolico. I suoi occhi lanciarono fiamme ed il suo viso fu illuminato da un fuoco interno. "Non mi tentare! Non desidero eguagliare l'Oscuro Signore. Se il mio cuore lo desidera, è solo per pietà, pietà per i deboli, e bisogno di forza per compiere il bene. Ma non mi tentare. Non oso prenderlo, neanche per custodirlo, senza adoperarlo. Il desiderio sarebbe troppo irresistibile per le mie forze. Ne avrei tanto bisogno: grandi pericoli mi attendono".<sup>54</sup>

A esso si aggiunge il sapiente uso della Magia bianca contrapposta alla Magia nera, una rielaborazione del concetto di luce ed oscurità che vede la classica antitesi riletta in una chiave completamente innovativa.<sup>55</sup>

---

<sup>52</sup> E. ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game of Thrones*, cit., pp. 54-56.

<sup>53</sup> DANIELE COCCIA, *La formazione dell'eroe in The Lord of the Ring di J.R.R Tolkien*, Tesi di laurea in Lettere e Filosofia, Università La Sapienza di Roma, AA. 2003/2004, pp.12-15.

<sup>54</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 275.

<sup>55</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 1. *Nascita di un fenomeno letterario 1937-1973*.

*Lo Hobbit* racconta di un viaggio, della ricerca di un tesoro e di un regno da conquistare, classici temi ripresi dal *romance*. È ne *Il Signore degli Anelli* che questa prospettiva classica si ribalta completamente: il viaggio si trasforma in una missione che non implica la conquista dell'oggetto prezioso, ma la sua distruzione. Un capovolgimento di un archetipo classico che si rivela molto potente sul piano narrativo.

A livello stilistico, Tolkien non ha mai cercato di imitare uno stile narrativo medievale, ma lo ha rielaborato e inserito nelle sue opere usando le forme letterarie che conosceva bene ed erano ormai diventate le sue materie di studio. Nella sua produzione narrativa riconosciamo la poesia, spesso inserita nei romanzi oppure in veri e propri poemetti, il *legendarium* nel *Silmarillion*, la cronologia di chiara ispirazione proveniente dalla cronaca anglosassone nelle appendici A e B de *Il Signore degli Anelli*, la fiaba, il *romance* ne *Lo Hobbit* e il romanzo epico in stile moderno ne *Il Signore degli Anelli*. Notiamo maggiormente la presenza di forme letterarie di derivazione medievale, grazie alle quali l'autore è riuscito a costruire un intero mondo, creando una cosmogonia, geografia, mitologia, etnografia, toponomastica e linguistica uniche. Un caso peculiare nel panorama letterario moderno, grazie al quale Tolkien è riuscito a dimostrarsi rivoluzionario e assertore di un genere ancora oggi amatissimo dal pubblico.<sup>56</sup>

#### **I.4 Le nuove strade del fantasy**

Al grande successo dei romanzi di Tolkien si affiancarono, negli stessi anni, quelle del suo amico e collega C.S. Lewis con la serie *Le Cronache di Narnia*. Un'opera in sette volumi capace di unire il mondo reale a un universo fantastico precursore della narrativa fantasy rivolta soprattutto ai ragazzi. Seguendo l'esempio di Lewis Carroll e Lyman Frank Baum, Lewis fa irrompere la fantasia nella vita di tutti i giorni, usando come espediente un oggetto di uso comune come l'armadio per aprire le porte di Narnia, un mondo parallelo dove troviamo animali antropomorfi dotati di parola, creature fantastiche come fauni e centauri, streghe e pirati. Il tutto viene unito grazie all'avventura dei quattro protagonisti umani che si imbattono in questo regno e ne cambiano le sorti. Anche in Lewis troviamo temi che non solo celebrano la fantasia ma esaltano il coraggio e l'avventura, portando il lettore a evadere in un universo pieno di riferimenti culturali che si presta a diverse letture.<sup>57</sup>

---

<sup>56</sup> *Ibidem*.

<sup>57</sup> E. ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game Thrones*, cit., pp. 58-60.

Dopo la Terra di Mezzo e Narnia, il fantasy inizia a intraprendere nuove strade. Nel 1971, lo scrittore statunitense Lloyd Alexander, nel suo saggio *High Fantasy and Heroic Romance*,<sup>58</sup> conia il termine *high fantasy*. Una definizione per indicare una nuova dimensione epica del fantasy, di cui Tolkien e Lewis sono i precursori e la cui influenza fu enorme. Seguendo le orme dei due scrittori inglesi, molti autori, ancora adolescenti quando le opere dei loro predecessori venivano pubblicate, iniziarono a cimentarsi con l'*high fantasy*, cercando di ricreare le atmosfere tipiche degli scritti tolkieniani. Nel 1968, la scrittrice Ursula K. Le Guin, pubblica il primo romanzo della saga di Terramare, i cui rimandi a Tolkien sono molto evidenti. Agli elementi tipici del fantasy iniziano a essere affiancate grandi temi contemporanei quali la differenza di genere e la discriminazione, in linea con una sensibilità che parte proprio dalle lotte del '68.

Il fantasy inizia, quindi, a conquistare sempre più lettori, nonostante autori come Isaac Asimov lo considerassero ancora un genere minore. Nel 1977, Terry Brooks pubblica il primo volume del ciclo di *Shannara*. Un vero e proprio successo letterario, tanto da essere considerato un bestseller dal «New York Times». L'opera letteraria di Brooks ha fortissime analogie con *Il Signore degli Anelli*, ambientato però in una terra futuristica e distopica, diviso tra paesaggi apocalittici e creature fantastiche. La saga conta oggi 34 volumi e non risulta ancora terminata; a ogni nuova uscita, l'autore inventa nuovi eroi, dando nuova linfa alla storia. Al centro rimane il tema del viaggio, della ricerca di un oggetto misterioso e la crescita dei personaggi. A questo si aggiungono temi moderni come l'ecologia, il razzismo e il pacifismo.

Ancora oggi considerato uno dei libri di narrativa più celebri di tutto il Novecento, la *Storia Infinita* di Michael Ende si svolge su più piani temporali. Uno nella realtà, dove vive il protagonista Bastiano, e l'altro in un mondo di fantasia, che emerge dal libro che il protagonista prende in prestito e legge in soffitta. Una storia nella storia, in cui realtà e finzione si fondono in maniera sapiente e coesa. Un viaggio, un'avventura, un grande omaggio alla fiaba e all'epica, la *Storia Infinita* esalta per la prima volta il potere della fantasia e dell'immaginazione sul lettore. I richiami all'opera sono molteplici, dal mito alla fiaba, dall'*Odissea* alla *Divina commedia*, l'epica cavalleresca e il romanzo d'avventura pulp dei primi del Novecento. Tante porte da aprire e tante possibilità di lettura. Un romanzo non solo per adulti e non solo per bambini, dal quale si possono trarre diversi insegnamenti e grazie al

---

<sup>58</sup> ALEXANDER LLOYD, *High fantasy and heroic romance*, in «Horn Book», Vol. 47, n. 6, 1971, pp. 577-584.

quale la fantasia si apre su molteplici mondi immaginari, capaci di catturare nel tempo milioni di lettori.<sup>59</sup>

Uscendo per un momento dal campo della letteratura, vediamo come i temi fantasy fecero breccia nell'universo cinematografico. Nel 1977 approdò al botteghino uno dei capolavori del cinema contemporaneo. In *Guerre Stellari*, George Lucas fa confluire moltissimi elementi dal mondo fantascientifico, unendoli con il fantasy. Gli archetipi letterari sviluppati da Tolkien vengono qui ripresi e rielaborati in un universo completamente diverso. Somiglianze vengono ritrovare tra il mago Gandalf e Obi-Wan-Kenobi, nonché tra Luke Skywalker e le figure di Frodo e Aragorn. La forza del male corruttrice contrapposta al bene dei Jedi, figure che richiamano i cavalieri dell'epica e la lotta tra i popoli liberi e chi li vuole soggiogare, sono chiari rimandi a quell'universo leggendario che ha non solo influenzato la letteratura, ma ha sconfinato pure nella cinematografia.<sup>60</sup>

La contaminazione è la base dello sviluppo del fantasy contemporaneo; non solo, quindi, l'*high fantasy*, ma negli ultimi due decenni del XIX secolo si assiste allo sviluppo di moltissimi sottogeneri, derivazioni capaci di creare delle opere che resteranno dei capi saldi del genere. Partiamo dallo Sword and Sorcery, letteralmente spada e stregoneria, il quale ha subito un enorme successo grazie a *Conan il barbaro* dello scrittore statunitense Robert E. Howard. La fusione dell'elemento cavalleresco con mondi lontani e alternativi richiama un modello narrativo tipico del romanzo d'appendice ottocentesco.

Successivamente troviamo il "fantasy storico", con chiari rimandi medievali; il "fantasy fiabesco", che rilegge le fiabe classiche raccontandole da altri punti di vista; il "fantasy mitologico", che riprende l'universo mitologico classico e sarà protagonista negli anni Duemila; il "dark fantasy", dalle atmosfere cupe. Nello specifico, questo sottogenere sarà tra i protagonisti delle narrazioni degli anni Ottanta e Novanta, con una divisione spesso vaga e confusa tra personaggi buoni e cattivi, avvicinandosi molto alle atmosfere horror e del gotico. Una fusione tra paura, morte e vita, in cui trovano spazio la magia nera, i demoni, fantasmi e altre creature; un modo per uscire dalle lucenti armature e dai castelli. Due delle opere principali del "dark fantasy" sono la saga della Torre Nera e le *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di George R.R. Martin.<sup>61</sup>

Negli anni Ottanta, Stephen King, uno tra i maggiori esponenti del genere horror, si fa portavoce di una saga ambientata in un mondo di frontiera post catastrofico tra il Medioevo e il vecchio West. In questo universo immaginario trovano spazio maghi che assomigliano a

---

<sup>59</sup> E. ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game Thrones*, cit., pp. 229-230.

<sup>60</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 2. *L'eredità impossibile di Tolkien dopo Tolkien*.

<sup>61</sup> E. ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game Thrones*, cit., pp. 74-80.

dei veri cowboy, elementi horror e materie della realtà contemporanea. Tolkien fu molto di ispirazione per King, il quale fece una sapiente opera di fusione con la cinematografia western e il ciclo arturiano.<sup>62</sup>

Nel 1996, George R.R. Martin pubblica le *Cronache del ghiaccio e del fuoco*, una saga che arriverà a contare sette romanzi e che diventerà uno dei successi più emblematici del nostro secolo. Martin crea un mondo con chiari riferimenti medievali e all'antichità, formato da una serie di terre in cui le stagioni possono durare per diversi anni. Anche in quest'opera ritroviamo la magia, le creature fantastiche, articolati tra giochi di potere, passioni ed epiche battaglie che trovano posto in un universo politicamente scorretto e privo di morale, tanto da rendere molto difficile la distinzione tra Bene e Male. Martin si è chiaramente ispirato all'universo tolkieniano donandogli una nuova veste, riprendendo alcune figure dal mondo fiabesco e rielaborandole in una chiave del tutto originale (come, ad esempio, il nano o la regina dai tratti diabolici). La forza di questa saga è stata quella di aver saputo rinnovare il genere fantasy, adattandolo al contesto contemporaneo e, in questo modo, rendendolo di nuovo attraente e fruibile a una nuova generazione di lettori, grazie alla capacità della sua narrativa di riflettere la reale storia e condizione umana.

L'ultimo sottogenere preso in esame è l'*urban fantasy*, nato da una sovrapposizione tra l'universo fantastico e il mondo reale. In questi racconti non si è più trasportati in una terra lontana, ma il lettore ritrova tutti gli elementi quotidiani con l'aggiunta di creature e situazioni ai confini della realtà. Spesso le opere appartenenti a questo sottogenere sono state rivolte a un pubblico adolescenziale, ma questo non ha impedito la nascita di veri e propri capolavori.<sup>63</sup>

Uno degli esempi di maggior successo è la saga di Harry Potter, creata dalla scrittrice britannica J.K. Rowling, ad oggi una delle autrici più popolari al mondo.

Quando, nel 1997, venne pubblicato il primo capitolo della saga, nessuno si sarebbe mai aspettato che un romanzo etichettato per bambini avrebbe avuto un così grande impatto sull'immaginario collettivo. In Harry Potter troviamo una storia di formazione: la saga parte dall'infanzia e arriva all'età adulta, descrivendo i passaggi della crescita del protagonista. Una delle novità introdotta da Rowling parte dall'ambientazione: il mondo dei Maghi, infatti, appare nascosto e parallelo rispetto al mondo reale. La saga è ambientata in Gran Bretagna, nello specifico tra Londra e la Scozia, due luoghi dove la scrittrice ha vissuto. La scuola di Hogwarts, uno dei luoghi simbolo dell'epopea narrata, è chiaramente ispirata alle *public schools*

---

<sup>62</sup> *Ibidem*.

<sup>63</sup> E. ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game Thrones*, cit., p.81.

tipiche del mondo anglosassone. Rowling ha saputo fondere i classici elementi del fantasy con nuclei argomentativi moderni, unendole in un romanzo educativo con chiari rimandi al viaggio iniziatico e della riscoperta dell'adolescenza. Il folklore e la tradizione epica celtica si mescolano, in questo modo, a questioni contemporanee quali il razzismo, il classismo e la presa di coscienza dell'individuo.<sup>64</sup> Molti sono i richiami a Tolkien, come la figura di Silente, un vecchio mago che somiglia molto a Gandalf, oppure quella di Ron Weasley, fedele compagno di Harry che condivide moltissime peculiarità con Sam. L'antagonista, Voldemort, mostra molte delle caratteristiche di Sauron, condividendone la stessa genesi, con la sola differenza che uno dei due riuscirà a riacquistare le proprie sembianze. Entrambi, inoltre, sono legati a uno o più oggetti. Rowling, infatti, prendendo spunto dall'Anello, lega la sopravvivenza di Voldemort ad alcuni oggetti magici i quali, proprio come l'Unico, hanno il potere di modificare il carattere di chi li ritrova. Nell'ultimo romanzo, Harry e Ron indossano uno di questi oggetti con una catenella, omaggiando proprio l'opera di Tolkien.<sup>65</sup> Infine, la lotta tra il Bene e il Male viene riletta in una nuova versione: sono le azioni e le scelte dei personaggi a definire quale strada intendano percorrere e quale sarà il loro destino. L'eroe e il suo antagonista sono allo stesso tempo uniti e contrapposti, ed è proprio sulla scelta della strada da percorrere che il messaggio di Rowling risulta rivoluzionario; l'averlo raccontato attraverso una storia fantasy che ha avuto la fortuna e il pregio di tenere con il fiato sospeso una intera generazione di lettori in tutto il mondo è stata probabilmente la vera forza di questa saga.<sup>66</sup>

Il fantasy è ancora oggi un genere in continuo mutamento. Da Martin a Rowling, gli autori contemporanei sono stati capaci di muoversi nel percorso già tracciato da Tolkien, riuscendo, ognuno a suo modo, a rinnovarlo. Un grande contributo è stato dato dai nuovi mezzi di comunicazioni, che si sono affiancati alla letteratura e ne hanno permesso un maggiore sviluppo. Molte delle saghe sopra citate hanno permesso al fantasy di non esaurire la sua bellezza e peculiarità, contribuendo ad aggiungere un tassello al genere, realizzando in questo modo un grande puzzle che raffigura un gigantesco albero le cui radici sono ben salde e affondano la origine proprio nella Terra di Mezzo.

---

<sup>64</sup> Ivi, pp. 235-239.

<sup>65</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 2. *L'eredità impossibile di Tolkien dopo Tolkien*.

<sup>66</sup> E. ROMANELLO, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game of Thrones*, cit., pp. 235-239.

## CAPITOLO SECONDO

### GLI UNIVERSI TOLKIENIANI

#### II.1 Tra realtà e finzione. Come nasce la Terra di Mezzo

L'universo tolkieniano prende il nome da *Eä*, termine utilizzato dall'autore per indicare «il mondo che è», ovvero tutto ciò che esiste materialmente, inclusi lo spazio e il tempo. La magistrale abilità mostrata da Tolkien nel suo processo di “sub-creazione” emerge con vigore nella meticolosità attraverso cui questo universo è stato creato. Particolare attenzione viene data ad Arda, ovvero il mondo tolkieniano di cui la Terra di Mezzo fa parte. In Arda si ritrovano tutte le caratteristiche del pianeta Terra, non attuale ma con chiari riferimenti a un passato immaginario.<sup>67</sup> Nell'accostarsi a un universo frutto di una compenetrazione tra realtà e finzione, al lettore viene richiesto di accettare il patto finzionale:

Non solo l'autore chiede al lettore modello di collaborare sulla base della sua competenza del mondo reale, non solo gli provvede quella competenza quando non ce l'ha, non solo gli chiede di far finta di conoscere cose, sul mondo reale, che il lettore non conosce, ma addirittura lo induce a credere che dovrebbe far finta di conoscere delle cose che invece nel mondo reale non esistono.<sup>68</sup>

Nucleo centrale di tale scambio è una storia immaginaria ambientata in un mondo fantastico, seppur con moltissimi richiami a tempi e spazi del reale e, quindi, all'esperienza quotidiana. Tale universo finzionale risulta valido in quanto dotato di coerenza, mantenendo un costante rapporto con la realtà e arrivando, per certi versi, a influenzarla, inducendo il lettore a sospendere ogni forma di incredulità.<sup>69</sup> Le opere di finzione hanno il potere di dare forma al disordine dell'esperienza e questo Tolkien lo aveva intuito meglio di chiunque altro autore del XX secolo, riuscendo a cogliere la complessità della vita stessa.<sup>70</sup>

Per comprendere come elementi reali e finzionali abbiano contribuito alla nascita della Terra di Mezzo dobbiamo indagare sulla profondità e la complessità dell'opera di Tolkien. Uno dei massimi studiosi del professore di Oxford è Tom Shippey, il quale non solo si è occupato

---

<sup>67</sup> DENYS GUEROULT, *Intervista a J.R.R. Tolkien*, in *Now Read On*, BBC Radio 4, 1971.

<sup>68</sup> U. Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 4. *I boschi possibili*.

<sup>69</sup> *Ibidem*.

<sup>70</sup> *Ibidem*.

dell'immenso universo tolkieniano, ma ne ha condiviso il percorso accademico e il grande interesse per i linguaggi. Nel saggio *La via per la Terra di Mezzo*, Shippey indaga le radici della poetica di Tolkien e come quest'ultimo abbia riversato nel suo mondo immaginario il legame tra letteratura, linguaggio e filologia. Se si intende comprendere come sia nata la Terra di Mezzo, è necessario partire proprio da questi tre elementi imprescindibili nella vita dell'autore. Nello specifico, si può indicare la filologia come base di partenza, approfondita grazie alla sua grande passione per la sfera linguistica, tanto da cimentarsi nell'indagine di idiomi attribuiti a popoli il cui ricordo sembrava sbiadito e perduto, ed è proprio con questo spirito di ricerca che inizia la creazione del suo immenso universo. Per Tolkien l'invenzione delle lingue risulta il fulcro centrale del suo lavoro: i racconti sono stati realizzati per fornire un mondo ai linguaggi, strutturati come casse di risonanza in grado di sublimare e riprodurre suoni, lettere e fonemi che lui stesso ha inventato:

La Terra di Mezzo non è una mia invenzione. È una modernizzazione o un'alterazione di un'antica parola (greca) che indicava il mondo abitato dagli uomini, l'oikoumene: di mezzo perché si pensava vagamente che fosse posta al centro di mari che la circondavano e (nell'immaginazione nordica) tra i ghiacci del nord e i fuochi del sud. Antico inglese middan-geard, inglese medioevale midden-erd, middle-erd. Molti recensori sembrano pensare che la Terra-di-Mezzo sia su un altro pianeta!<sup>71</sup>

Al di là dell'etimologia della parola, "Terra di Mezzo" viene utilizzato dall'autore come chiaro riferimento allegorico al semplice "posto degli uomini", un luogo dove l'uomo può trascorrere la sua breve vita terrena e compiere il suo destino prima di intraprendere il viaggio verso una nuova dimensione ultraterrena. Un concetto che richiama per certi versi la concezione dantesca del mondo, costruito sulla base della cosmologia medievale, tanto da risultare coerente con tale simbolismo sia nella dimensione spaziale che in quella temporale. Il mondo dantesco intesse regole che lo rendono plausibile pur non rappresentando un luogo reale; l'Inferno, il Purgatorio e il Paradiso sono il frutto delle conoscenze della tradizione antica e medievale del poeta fiorentino e della sua abilità di rielaborarle in una chiave poetica del tutto innovativa.<sup>72</sup> Tolkien accoglie e riesamina questo retaggio in virtù della creazione di un nuovo mondo, giungendo a una reinterpretazione mitica della Terra e creando in questo modo un parallelismo geografico tra l'Europa e il suo universo finzionale:

L'azione della storia ha luogo nella parte nord-ovest della "Terra di Mezzo", che per latitudine corrisponde alle coste dell'Europa e a quelle settentrionali del Mediterraneo. [...] Se Hobbiville e Gran Burrone venissero collocate all'incirca alla latitudine di Oxford, allora Minas Tirith, 600 miglia a sud, sarebbe circa alla latitudine

---

<sup>71</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 295.

<sup>72</sup> BEATRICE COLUCCI, *Dante, Tolkien e il viaggio*, in «*Eldalie, Tutto su Tolkien e la Terra di Mezzo dal 1966*», 2004, <http://www.eldalie.com/saggi/DanTolk.htm> (data di ultima consultazione 12/12/2023).

di Firenze. Le Foci dell'Anduin e l'antica città di Pelargir si troverebbero circa alla latitudine dell'antica Troia.<sup>73</sup>

Le fasi di mutamento e trasformazione del passato vengono descritte con dovizia di particolari, tramite un'organizzazione precisa e una propria topografia, zoologia e botanica, la cui creazione risulta totalmente aderente al piano del reale. A fare da culla alla nascita della Terra di Mezzo vi è senza dubbio la nascita del linguaggio elfico, utilizzato come mezzo per la creazione di una serie di miti e leggende, al quale poi dover riservare lo spazio adeguato affinché tale idioma potesse espandersi e prosperare.

Oltre alla filologia e alla linguistica, è stata in misura maggiore l'esperienza personale vissuta durante la Grande Guerra a determinare un netto cambio di rotta nella narrativa dell'autore, esito di una delle esperienze più cruente della storia contemporanea:

Un autore non può naturalmente rimanere del tutto insensibile alla propria esperienza, ma i modi nei quali il seme di una storia usa il terreno dell'esperienza sono estremamente complessi e i tentativi di definire il processo sono nel migliore dei casi supposizioni basate su indizi inadeguati e ambigui. È anche sbagliato, sebbene sia una naturale tentazione nei casi in cui le vite di autore e critico si siano sovrapposte, supporre che i movimenti di pensiero o gli eventi dei tempi comuni a entrambi siano necessariamente stato le maggiori influenze. Certo, è necessario essere vissuti sotto l'ombra della guerra per sentirne pienamente l'oppressione; ma con il passare degli anni sembra che si tenda a dimenticare che essere stati sorpresi in gioventù dal 1914 non è certo stata un'esperienza meno terribile che essere coinvolti nel 1939 e negli anni seguenti. Entro il 1918 tutti i miei migliori amici tranne uno erano morti.<sup>74</sup>

Tolkien, difatti, rientra a buon titolo nella generazione di autori profondamente segnati dalla Prima guerra mondiale, le cui vite subirono dei radicali stravolgimenti dettati da tale evento. Nel saggio *Tolkien e la Grande Guerra* di John Garth, viene messo in luce come l'universo tolkieniano sia nato proprio nelle fangose trincee del fronte occidentale. Grazie a questo lavoro di ricostruzione biografica, realizzato attraverso i dati provenienti dagli archivi dell'esercito britannico, gli appunti dello stesso Tolkien e le lettere inviate dal fronte, è stato possibile risalire ad alcuni spaccati degli anni della Grande Guerra vissuti dall'autore. Nello specifico, Garth pone l'attenzione sulle conseguenze che il conflitto ebbe sulla poetica tolkieniana: i lutti che hanno toccato da vicino il professore di Oxford, le amicizie e gli affetti persi a causa della guerra, e non ultimo l'orrore della dimensione umana deprivata del proprio valore, merito o rilievo, spingendolo a trovare rifugio nella fantasia.<sup>75</sup> Tolkien riprende i valori della tradizione passata e li utilizza per affrontare le sfide che la modernità sembra imporgli.

---

<sup>73</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 405.

<sup>74</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 80-81.

<sup>75</sup> JOHN GARTH, *Tolkien e la Grande Guerra. La soglia della Terra di Mezzo*, trad. it. di Roberto Arduini, Giampaolo Canzonieri, Lorenzo Gammarelli e Alberto Ladavas, Bologna, Marietti 1820, 2007 (London 2003).

Infatti, durante il conflitto l'autore toccò da vicino la potenza distruttrice delle nuove tecnologie della morte: i carri armati, le mitragliatrici, il filo spinato, i devastanti gas asfissianti e i diversi prototipi di bombe, strumenti di distruzione che mutarono permanentemente il suo pensiero e la sua opinione sul mondo, invisio ed eclissato a una visione nera come la Terra di Mordor. La creazione del suo universo nasce pertanto dall'esigenza di dar vita a un luogo dove la bellezza potesse essere al centro del racconto e in cui potesse esserci ancora speranza.<sup>76</sup>

Le vicende ambientate nella Terra di Mezzo iniziarono a prendere definitivamente forma una volta che Tolkien ebbe modo di rientrare prematuramente dalla guerra a causa della febbre da trincea. Nell'ospedale da campo presso il quale era ricoverato, l'autore cominciò a elaborare in chiave mitico-epica la sua esperienza al fronte iniziando a produrre i primi racconti, preludio ai suoi due capolavori. Il primo e il più rappresentativo di essi è *La caduta di Gondolin*, narrazione dell'assedio e della caduta della città elfica, diretto richiamo alle lunghe marce e ai massacranti turni in trincea. Una guerra, quella descritta dall'autore, esplicitata grazie all'ausilio di uno stile aulico, senza accenni di realismi e con un impianto classico allegorico di chiaro rimando alla mitologia nordica. In questo primo racconto vengono introdotti i grandi nuclei narrativi che costituiscono l'importante ossatura delle due opere principali: la contrapposizione tra il Bene e il Male, la forza devastatrice della macchina da guerra sull'uomo e sulla natura, la rielaborazione della figura degli orchi come costruttori di armi per la distruzione, nonché la tortura e la trasfigurazione mitologica della crescente meccanizzazione del conflitto.<sup>77</sup> Ne *Il Signore degli Anelli* si ritrovano moltissime tracce della Grande Guerra, dalle grandi battaglie che danno vita alla guerra per l'Anello, ai luoghi il cui richiamo al conflitto risulta evidente, senza tralasciare il risvolto psicologico legato al trauma vissuto riservato ad alcuni personaggi. Le sensazioni del soldato Tolkien nel trovarsi di fronte a scenari di morte e distruzione vengono per la maggior parte rielaborate nella figura di Sam, un pacifico e semplice Hobbit che per la prima volta si trova ad affrontare la guerra e le sue conseguenze. Tramite la voce di uno dei personaggi più iconici e rappresentativi della sua poetica, Tolkien giunge a profonde riflessioni circa il male che affligge il mondo:

Era per Sam la prima immagine di una battaglia di Uomini contro Uomini, e non gli piacque. Era contento di non poter vedere il viso del morto. Avrebbe voluto sapere da dove veniva e come si chiamava quell'Uomo, se era davvero di animo malvagio, o se non erano state piuttosto menzogne e minacce a costringerlo a una lunga marcia lontano

---

<sup>76</sup> Ivi, pp. 228-248.

<sup>77</sup> Ivi, pp. 283-296.

da casa; se non avrebbe invece preferito restarsene lì in pace...Pensieri balenati nella mente e presto cacciati.<sup>78</sup>

Colui che viene definito nemico non è altro che un uomo, la cui disumanizzazione arriva a dipingerlo come un mostro privo di anima, pur rivelandosi a sua volta soltanto una vittima. Quello di Tolkien è perciò un esplicito attacco a tutta la propaganda di guerra che portò a morire milioni di giovani come lui, spinti da ideali che vennero del tutto disattesi. Molte sono le battaglie inserite ne *Lo Hobbit* e ne *Il Signore degli Anelli*, i cui richiami alla Grande Guerra sono costanti e veicolati attraverso una fusione tra le antiche saghe epico-cavalleresche e la personale esperienza dell'autore. Ne *Lo Hobbit*, ad esempio, Bilbo si ritrova protagonista di un'immensa battaglia:

Cominciò dunque una battaglia che nessuno si aspettava; venne chiamata Battaglia dei Cinque Eserciti e fu tremenda. Da un lato, Orchi e Lupi Selvaggi, dall'altro, Elfi, Uomini e Nani. [...] Fu una battaglia terribile. Per Bilbo fu l'esperienza più spaventosa che avesse mai vissuto e quella che sul momento sentì di detestare più di ogni altra volta – vale a dire quella di cui sarebbe stato più fiero per tanti anni a venire, e che avrebbe raccontato con più piacere, pur avendovi svolto un ruolo del tutto insignificante. [...] Già dietro di lui, tra gli orchi abbattuti, giacevano in gran quantità uomini e nani, e anche nobili elfi che avrebbero dovuto vivere ancora a lungo e allegramente nei loro boschi.<sup>79</sup>

Proprio nella Battaglia dei Cinque Eserciti, la prima che troviamo nelle due principali opere tolkieniane, si contrappongono le forze del Bene e quelle del Male: da una parte Uomini, Elfi e Nani, e dall'altra Orchi, Goblin e Lupi solitari, una rappresentazione della guerra che assume tratti mitologici fusi con l'epica medievale, vedendo un'unione di intenti per fronteggiare un nemico comune. Me se ne *Lo Hobbit* le atmosfere risultano più fiabesche, ne *Il Signore degli Anelli* la trama si snoda in un continua contrapposizione tra il Bene e il Male e la guerra irrompe nella narrativa con tutta la sua prepotenza. Nella Terra di Mezzo il conflitto viene esperito esattamente come nel mondo reale e l'oscurità che lo stesso autore ha percepito in entrambi i conflitti mondiali arriva in questo modo a essere rivissuta attraverso le sue parole. La prima importante battaglia che rientra a pieno diritto nella guerra dell'Anello è quella del Fosso di Helm:

Era già mezzanotte passata. Il cielo era completamente buio, e la calma che regnava nell'aria pesante era un presagio di tempesta. Improvvisamente un lampo accecante squarciò le nubi. Rami di fulmini si abbattono sui colli orientali. Per un incredibile momento gli spettatori sulle mura videro tutto lo spazio tra loro e la Diga illuminato di luce bianca: ribolliva gremito di nere forme striscianti, alcune piatte e larghe, altre grandi e crudeli, con grossi elmi e cupi scudi. Centinaia e centinaia si riversavano all'interno, scavalcando la Diga o passando dalla breccia. La nera marea sali

---

<sup>78</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 2081.

<sup>79</sup> JOHN RONALD REUEL TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, a cura di Douglas A. Anderson, trad. it. di Caterina Ciufferri e Paolo Paron, Milano, Bompiani, 2012 (London 2002), pp. 357-362.

sino alle mura, costeggiandole da dirupo a dirupo. I tuoni rombavano nella valle. La pioggia scrosciava. Frece fitte come il diluvio giungevano fischiando da sopra il parapetto e cadevano tintinnando e rimbalzando sulle pietre. Alcune trovavano un bersaglio. Era incominciato l'assalto al Fosso di Helm, ma all'interno non si udivano rumori né grida; alle frecce, nessuna freccia rispondeva. Gli assalitori si arrestarono, gelati dalla silente minaccia di rocce e mura. Incessanti, i fulmini tagliavano in due l'oscurità. Poi gli Orchi urlarono agitando lance e spade e scoccando una nube di dardi contro le figure visibili sulla cinta. Gli Uomini del Mark, stupefatti, videro ciò che a loro parve un grande campo di grano nero scosso da una bufera di guerra, ove ogni spiga brillava di luce pungente. Si udì uno sfrontato squillar di trombe. Il nemico si catapultò avanti, sia contro le Mura Fossate, sia verso il ponte e il declivio che conducevano ai cancelli del Trombatorrione.<sup>80</sup>

L'inizio dell'assalto al Fosso di Helm rappresenta la resistenza del popolo di Rohan all'attacco degli orchi di Isengard. Osservandolo attentamente, possiamo notare come in realtà il racconto sia la chiara trasposizione di uno dei numerosi assalti in cui soldati come Tolkien sono stati coinvolti nelle trincee della Somme, sottolineando la somiglianza con la resistenza che i guerrieri di Gondor hanno dovuto opporre per difendere la città di Minas Tirith in una delle battaglie più cruente di tutta l'opera:

Indaffarati come formiche, gli Orchi scavavano frettolosamente profonde trincee a forma di cerchio, appena a tiro dalle mura; appena finita ogni trincea veniva empita di fuoco, ma come questo fuoco venisse acceso e alimentato, da quale arte magica o diavoleria, nessuno riusciva a vedere. Il lavoro continuò durante tutta la giornata mentre gli uomini di Minas Tirith osservavano, nell'impossibilità dell'impedirlo. E ogni qual volta veniva completato un tratto di trincea, vedevano grandi carri avvicinarsi: poco dopo numerose altre compagnie nemiche vi installavano rapidamente, protette dalle trincee, grandi macchine che lanciavano proiettili. Non ve n'era nemmeno una sulle mura della città capace di competere con esse o di bloccare le operazioni.<sup>81</sup>

La descrizione dell'assedio di Minas Tirith riprende a sua volta alcuni momenti della Grande Guerra. Sono infatti proprio gli orchi, poco prima di lanciare l'assalto alla città di Gondor, a scavare le trincee in cui posizionare infernali strumenti da offensiva che ricordano le ben note mitragliatrici. In entrambe queste epiche battaglie, queste macchine devastatrici si percepiscono in tutta la loro potenza. L'esperienza dell'autore nel mondo reale viene riproposta nella cornice di un universo fantastico, cercando di dare un senso a quanto è stato vissuto in prima persona, non solo tramite le battaglie, ma anche attraverso le tracce che la guerra ha saputo lasciare dietro di sé in alcuni luoghi:

Fortunatamente i viandanti erano leggeri perché forse nel caso contrario non avrebbero trovato una via. Poi il buio divenne completo: l'aria stessa pareva nera e pesante da respirare. Quando d'un tratto apparvero delle luci, Sam si strofinò gli occhi credendo di avere le traveggole.[...] Sam precipitandosi avanti inciampò in qualche vecchia radice o ciuffo d'erba. Cadde lungo disteso, mettendo avanti le mani che affondarono in una viscida e profonda melma, tanto che il suo viso toccò quasi la

---

<sup>80</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1694-1695.

<sup>81</sup> Ivi, pp. 2564-2565.

superficie scura del fango. Udì un fioco sibilo, un odore nauseabondo lo avvolse, le luci tremarono, danzarono e girarono vorticosamente. Per un attimo l'acqua sotto di lui parve una finestra dai vetri sporchi attraverso la quale egli sbirciava. Estruendo con violenza le mani dalla melma, Sam balzò indietro lanciando un urlo "Ci sono cose morte, facce morte nell'acqua" disse pieno d'orrore. "Facce morte!". Gollum rise. "Le Paludi Morte, si si: così si chiamano". [...] "Sì, sì", disse Gollum. "Tutti morti, tutti putridi. Elfi, Uomini e Orchi. Le Paludi Morte. Vi fu una grande battaglia tanto tempo fa, sì, così raccontarono quando Sméagol era giovane, quando io ero giovane e il Tesoro non ancora arrivato. Fu una grande battaglia. Alti Uomini con lunghe spade, Elfi terribili, grida di Orchi. Combatterono sulla pianura per giorni e mesi avanti ai Neri Cancelli. Ma le Paludi si sono estese da allora, hanno ingoiato le tombe; avanzano sempre, sempre".<sup>82</sup>

Le Paludi Morte sono una landa desolata disseminata di cadaveri; la trasposizione letteraria della cosiddetta "terra di nessuno", che assume le sembianze di un mausoleo dell'orrore in cui non si trova distinzione tra Bene e Male, né tantomeno gloria per chi ha combattuto e resistito con valore, bensì solo morte e distruzione. Attraverso questo luogo, monito incombente dal passato sui devastanti effetti della guerra, emerge una nuova visione del conflitto, non più intesa come momento per compiere grandi gesta ma solo tragici istanti pieni di ma vacuità e spietatezza.<sup>83</sup> Proprio in riferimento a ciò, le sensazioni provate da Sam richiamano quanto vissuto dai soldati semplici inglesi nelle fangose trincee francesi, chiamati a rispondere per la prima volta a qualcosa molto più grande di loro.<sup>84</sup> Nella produzione tolkieniana, pertanto, la guerra ha avuto una fortissima influenza non solo per la creazione dell'universo narrativo, ma anche nel delineare molti personaggi che saranno chiamati a prendervi parte e, inevitabilmente, a subirne le conseguenze.

Lo stesso C.S. Lewis, che aveva combattuto sul Fronte Occidentale, soffrendo di febbre da trincea, recensendo *Il Signore degli Anelli* nel 1955 ne esaltò il sorprendente realismo:

Questa guerra possiede realmente le qualità della guerra che la mia generazione ha conosciuto. Tutto qui: gli infiniti spostamenti incomprensibili, la sinistra quiete del fronte quando "tutto è pronto", i civili che scappano, le vivaci e vivide amicizie, lo scenario simile alla disperazione e il proscenio allegro e inattesa fortuna piovute dal cielo come una scorta di tabacco "recuperata" da una rovina. L'autore ci ha detto altrove che il suo gusto per le fiabe fu risvegliato durante la maturità del servizio militare in guerra; senza dubbio, è per questo che possiamo dire delle sue scene di battaglia (citando Gimli il nano) «Vi è buona roccia da queste parti, è una campagna dalle ossa robuste».<sup>85</sup>

La Terra di Mezzo risulta un vero e proprio personaggio del racconto tolkieniano, frutto di contrapposizioni tra luci e ombre, attraverso cui rivivere uno dei momenti più complessi e

---

<sup>82</sup> Ivi. pp. 1979-1983.

<sup>83</sup> HUGH CECIL, *The flower of battle*, London, Secker & Warburg, 1995, pp. 1-3.

<sup>84</sup> H. CARPENTER, J.R.R. Tolkien. *La biografia*, cit., p. 84.

<sup>85</sup> J. GARTH, *Tolkien e la Grande Guerra. La soglia della Terra di Mezzo*, cit., p. 404.

disarmanti della vita dell'autore, il quale ha potuto trovare nelle sue venature e declinazioni un rifugio dal mondo reale.<sup>86</sup>

## II.2 Lo spazio

La dimensione spaziale nella narrativa tolkieniana assume un ruolo cardine. Il lettore viene indotto a crearsi attraverso l'immaginazione un "mondo secondario", sfruttando le rappresentazioni dei luoghi che l'autore puntualmente non manca di offrire.<sup>87</sup> Le descrizioni hanno due principali funzioni nella narrazione: la prima è quella di creare spazi di distensione del discorso, aumentando la suspense in determinati snodi del racconto e portando il lettore a momenti di riflessione; la seconda è quella di far percepire quanto più scrupolosamente possibile a chi fruisce l'opera la materia di oggetti, paesaggi e luoghi dove la storia è ambientata. Per Umberto Eco descrivere significa mettere sotto gli occhi del lettore qualcosa come se la vedesse realmente, facendo chiaro riferimento alle tecniche dell'indugio, in cui il tempo della fabula viene dilatato in concomitanza con quello del discorso e quello di lettura.<sup>88</sup> Tolkien sceglie quindi di agire tramite una mappa sbiadita i cui elementi non vengono sempre completamente esplicitati, pur mantenendo un risultato armonioso e accurato:

Il popolo hobbit è discreto e modesto, ma di antica origine, meno numeroso oggi che nel passato; amante della pace, della calma e della terra ben coltivata, il suo asilo preferito era una campagna scrupolosamente ordinata e curata. [...] La terra era ricca e generosa, e prima dello stato di abbandono in cui l'avevano trovata, aveva conosciuto bravi coltivatori che curavano le fattorie, le piantagioni di granoturco, i vigneti e i boschi di proprietà del re. Questo paese che si estendeva per quaranta leghe dai Luoghi Lontani al Brandivino, e per cinquanta dalle brughiere del Nord alle paludi del Sud, fu chiamato *La Contea* poiché la regione attiva negli affari e nel commercio, era sotto l'autorità del Conte.<sup>89</sup>

Il Lettore Modello, grazie a queste brevi righe, ha probabilmente già iniziato a elaborare nella sua mente un'immagine della Contea. Lo spazio è descritto attraverso metafore sensuali, non sempre complete e delineate, creando una visione da lontano, come se si stesse planando sopra la Terra di Mezzo. Il lettore è quindi invitato a partecipare attivamente alla narrazione, non solo componendo e sviluppando le immagini indicate con la propria fantasia, ma richiamando frammenti della propria esperienza personale e associazioni di idee per

---

<sup>86</sup> PATRICK CURRY, *Tolkien, mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzo*, trad. it. di Paolo Palmieri, Milano, Bompiani, 2018 (Lewisville 1997), ebook, sez. 3. *La Terra di Mezzo: natura ed ecologia*.

<sup>87</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 4. *I boschi possibili*.

<sup>88</sup> Ivi, sez. 3. *Indugiare nel bosco*.

<sup>89</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 97-109.

visualizzarle correttamente. Nel brano in cui viene introdotta la Contea, Tolkien non propone una descrizione dettagliata e meticolosa del territorio, ma fornisce una serie di immagini che rimandano a un determinato contesto. La sensazione risultante porterà il lettore a presumere di aver realmente visitato i luoghi descritti, di riconoscerli come familiari, pur non corrispondendo nella propria mente alle ambientazioni da cui Tolkien ha preso ispirazione.<sup>90</sup> La Terra di Mezzo si presta quindi a numerose interpretazioni ma, essendo prima di tutto un “mondo secondario”, il lettore sa che il confine di ciò a cui deve credere è molto sottile.

Per il professore di Oxford, la Terra di Mezzo non era solamente il contenitore in cui i linguaggi da lui creati potessero finalmente trovare la giusta collocazione; il suo ulteriore scopo, a livello narrativo, era quello di apportare un cambiamento nella percezione dello spazio in un testo scritto. Per compiere questa operazione, lo scrittore deve mutare temporaneamente il suo ruolo, diventando al bisogno geografo e, successivamente, avvalersi delle numerose tecniche che appartengono al mondo della topografia. Le parole servono per “mettere in scena uno spazio” e per costruire un mondo narrativo che possa essere letto dagli occhi e guidato dalla fantasia; un mondo fittizio che non termina semplicemente con la storia narrata, ma si estende indefinitamente portando il lettore a esplorarlo in profondità, cogliendone ogni singolo aspetto.<sup>91</sup> Osservando la Terra di Mezzo, si parte dal presupposto che essa sia stata creata prendendo spunto da elementi del mondo reale, ma nel percorrerla si rimane comunque stupiti nello scoprire ogni volta qualcosa di nuovo. Il lettore si ritrova a passare dal contesto rurale della Contea a Gran Burrone, una valle vicino al fiume, “l’ultima casa accogliente ad est del mare”, il cui nome è denso di significato. Per procedere poi verso le Terre Selvagge e le Montagne Nebbiose, al cui interno dimorano miniere sotterranee ricche di segreti come quelle di Moria, arrivando fino ai regni degli Uomini: Rohan e Gondor e ai luoghi del Male, quali Isengard e la terra nera di Mordor. Tolkien fornisce tutti gli elementi del suo universo, dotando ogni angolo della Terra di Mezzo di una propria storia d’origine e fornendo, in questo modo, tutte le informazioni indispensabili al lettore al fine di comprenderne lo sviluppo delle vicende narrate.

L’analisi degli spazi che la compongono si basa sul presupposto che ogni mondo finzionale ricalchi quello reale. La Contea, ad esempio, richiama chiaramente una rappresentazione del classico villaggio rurale inglese, un luogo accogliente e rassicurante dove il tempo sembra essersi fermato e la meccanizzazione lontana:

---

<sup>90</sup> P. CURRY, *Tolkien, mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzo*, cit., sez. 3. *La Terra di Mezzo: natura ed ecologia*.

<sup>91</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 3. *Indugiare nel bosco*.

La Contea si basa sull'Inghilterra rurale e non su alcun altro paese del mondo. [...] Hobbiville è molto più simile a un villaggio del Warwickshire nel periodo del Giubileo di Diamante.<sup>92</sup>

Mettendo in risalto uno degli elementi più importanti dell'identità nazionale inglese, l'autore indica la ruralità come simbolo della vita genuina, richiamando la tradizione pastorale dalle atmosfere mitiche in cui la campagna è rappresentata come un soggetto bucolico e idealizzato. L'idealizzazione della campagna ha una lunga tradizione in Gran Bretagna, iniziata nell'Ottocento in concomitanza alla rivoluzione industriale e sviluppatasi grazie alla spinta coloniale.<sup>93</sup> Una vera e propria passione, quella per la campagna, che il popolo britannico ha iniziato a coltivare nei piccoli villaggi sparsi tra le dolci colline dell'entroterra, tratteggiate da piccole casette che parevano sbucare dal terreno. Ognuno di questi cottage di pietra aveva un giardino-orto, dove l'odore dei fiori si mescolava a quello delle verdure, delle erbe aromatiche, dei campi coltivati e della foresta. Sembrava esserci, quindi, un connubio perfetto tra uomo e natura, sintesi dell'amore per le cose semplici, come il pane appena sfornato o il pasticcio di carne della domenica, mentre la vita scorreva serena scandita dai ritmi delle stagioni. Una fuga dal quotidiano, perciò, che dopo la Prima guerra mondiale assume un significato ancora più forte.<sup>94</sup> Tolkien era senza dubbio molto legato a questi luoghi, avendo avuto modo di trascorrervi gran parte della sua infanzia e sviluppando di conseguenza una grande passione verso la natura, tanto da essere spesso narrata attraverso toni evocativi e da diventare a tratti essa stessa protagonista dei racconti.

Nella sua costruzione letteraria degli spazi, l'idea dell'Arcadia pastorale non si limita solo alla dimora degli Hobbit. La Contea, infatti, non è l'unico luogo dove l'amore per la natura di Tolkien si manifesta. Le dimore degli elfi riassumono bene questo concetto, entrando in una dimensione idilliaca sospesa tra lo spazio e il tempo. La prima incontrata in entrambi i racconti è Gran Burrone:

Frodo si trovava ora sano e salvo nell'Ultima Casa Accogliente a est del Mare. Come Bilbo, tanto tempo addietro aveva riferito, era "una casa perfetta, sia che ami il cibo, o il riposo, o il canto o i racconti, o che ami solo star seduti e riflettere o un piacevole miscuglio di tutto". Il semplice fatto di viverci era una cura per la stanchezza, la paura e la tristezza. [...] Sam lo condusse attraverso parecchi corridoi giù per un certo numero di gradini e infine all'aperto in un alto giardino alla sommità dell'argine del fiume. I suoi amici erano seduti sotto un portico laterale rivolto verso est. Le ombre già si allungavano nella valle ai loro piedi ma le vette dei monti erano ancora illuminate. L'aria era calda; il rumore dell'acqua che scorreva e scrosciava era forte, e la sera profumava dolcemente di alberi e di fiori, come se l'estate si attardasse sui giardini di Elrond. [...] La mattina seguente Frodo si svegliò presto riposato e fresco. Passeggiò sulle terrazze che dominavano il rumoroso corso del Bruinen, osservando il pallido sole

---

<sup>92</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 248.

<sup>93</sup> P. CURRY, *Tolkien, mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzo*, cit., sez. 2. *Contea, cultura, società e politica*.

<sup>94</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 5. *Hobbit e habitat*.

sorgere da dietro le montagne lontane e irradiare la sua luce obliqua attraverso la fine nebbiolina d'argento. La rugiada scintillava sulle foglie gialle, e i sottili fili intrecciati delle ragnatele brillavano su ogni cespuglio. Sam camminava al suo fianco, silenzioso e guardava di tanto in tanto, con stupore negli occhi, le alte vette a oriente. La neve era bianca sui picchi. [...] Gandalf li condusse al portico dove Frodo aveva trovato i suoi amici la sera precedente. La luce della limpida mattina autunnale aveva già inondato la valle. Dal letto spumeggiante del fiume giungeva il gorgogliare delle acqua. Gli uccelli cantavano, e tutto era immerso nella calma e nella pace.<sup>95</sup>

«L'ultima casa accogliente a est del mare» è un rifugio per non solo per gli Elfi, dove le reliquie della storia dei gloriosi periodi della Terra di Mezzo sono ben custodite. Gran Burrone è a tutti gli effetti un esempio del connubio tra il popolo elfico e la natura. L'idea che il lettore sviluppa di questo luogo è quella di un imponente edificio annidato tra gli alberi e in completa armonia con la valle in cui è incastonato, capace di fare della luce un vero e proprio elemento di decorazione. L'autore ha voluto mettere in risalto l'ambiente naturale incantato in cui è immerso, un'oasi di bellezza dove «la misura normale del tempo conta pochissimo, in cui gli orologi si sono rotti o liquefatti come in un quadro di Dalí».<sup>96</sup> Gran Burrone rappresenta quindi il luogo dove il male sembra non penetrare, tanto che sia ne *Lo Hobbit* che ne *Il Signore degli Anelli* non risulta solo una meta di passaggio, ma un vero e proprio crocevia narrativo. L'attenzione con cui Tolkien traccia questa dimora elfica è la stessa che ritroviamo nella casa di dama Galadriel, altro esempio di come l'amore per la natura e il tono solenne della descrizione possano creare un luogo sospeso nel tempo e nello spazio:

Quando gli occhi di Frodo furono a loro volta scoperti, egli levò lo sguardo e rimase senza fiato. Si trovavano in una radura. Alla loro sinistra una grossa montagnola era ricoperta di un manto d'erba verde come la Primavera dei Tempi Remoti; in cima, in una doppia corona, crescevano due cerchi di alberi: quelli all'esterno avevano una corteccia candida come neve, ed erano privi di foglie, ma splendidi nella loro armoniosa nudità; quelli interni si ergevano in tutta la loro altezza ancora vestiti di pallido oro. Al cento giganteggiava un albero, fra gli alti rami del quale splendeva un bianco *flet*. L'erba ai piedi dei tronchi e sui verdi fianchi della collina era cosparsa di piccoli fiori d'oro a forma di stella. Fra questi, altri fiori ondeggiavano su esili steli bianchi o d'un verde pallidissimo: scintillavano come nebbioline sull'intenso colore dell'erba. [...] Haldir bussò e disse qualcosa: il cancello si aprì silenziosamente, ma di guardie Frodo non vide traccia. I viaggiatori entrarono, e le porte si chiusero alle loro spalle. Percorsero un viale incassato fra i bracci delle mura, ed entrarono nella Città degli Alberi. Non si vedeva nessuno, e non si udivano passi sui sentieri, ma nell'aria vibravano molte voci, tutt'intorno e sulle loro teste. Dall'alto del colle giungeva un canto, come limpida pioggia gocciolante sulle foglie. Percorsero molti sentieri e salirono molte scalinate, e infine arrivarono nei luoghi eccelsi, e videro innanzi a loro, in mezzo ad un ampio prato, scintillare una fontana. La illuminavano lampade d'argento sospese ai rami degli alberi, e l'acqua scrosciava in una vasca d'argento dalla quale scorreva un candido ruscello. Sul lato sud del prato s'innalzava il più maestoso degli alberi; l'imponente fusto era liscio ed irradiava il bagliore cangiante della seta grigia; si rizzava verso il cielo, accompagnato, da una certa altezza in poi, dai primi rami che aprivano le loro immense membra sotto

---

<sup>95</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 764-807.

<sup>96</sup> U. Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 3. *Indugiare nel bosco*.

un'ombrosa nube di fogliame. Contro il tronco poggiava una grande scala bianca ai piedi della quale sedevano tre Elfi. Saltarono in piedi all'avvicinarsi dei viaggiatori, e Frodo vide che erano alti e portavano una grigia cotta di maglia e una lunga cappa bianca. "Qui dimorano Celeborn e Galadriel", disse Haldir. "E' loro desiderio che saliate a conversare con loro".<sup>97</sup>

Il regno elfico di Lórien o Lothlórien è il più importante nella Terra di Mezzo, sospeso tra l'astratto e l'ultraterreno, dove la bellezza e la meraviglia sembrano ricreare una sorta di paradiso terrestre. Molto forte è il legame con l'ambiente naturale, in particolare con gli alberi, alti come torri dal fusto grigio e liscio, la cui particolarità risiede nelle foglie e nelle possenti radici, e il potere magico che l'autore attribuisce loro, conferendo al luogo ancora maggiore fascino e mistero.<sup>98</sup> Il lettore prova le stesse sensazioni di Frodo, dividendosi tra lo stupore e la malinconia nell'ammirare qualcosa che gli occhi del protagonista non riescono bene a decifrare: un'immensa foresta incantata al cui interno è stata costruita una città che si fonde perfettamente con la scenario circostante. Agli occhi di chi legge salta subito all'attenzione la particolarità dell'uso dei colori, una sorta di gioco di luci che spaziano dal grigio alle tonalità tenui del bianco, richiamando le atmosfere autunnali delle foreste inglesi che l'autore tanto amava frequentare in giovane età. Come per Gran Burrone, l'effetto che Tolkien ha voluto creare è quello di un reame in cui il tempo sembra essersi fermato e la pace regna sovrana.<sup>99</sup> Il bosco riveste un ruolo fondamentale nei racconti fiabeschi: il confine tra la realtà e il mondo magico, il limite tra il regno dei vivi e quello dei morti, pieno di mistero e leggenda. Nell'universo tolkieniano le foreste più importanti sono tre: Bosco Atro, Vecchia Foresta e Fangorn. Nessuna di esse può essere paragonata al reame elfico di Lothlórien, ma ognuna può vantare una personalità unica. L'albero, infatti, assume un valore simbolico e una varietà di significati, in quanto rappresentazione allegorica della vita, della morte e della rinascita. Tolkien rende questo elemento un protagonista vivo della narrazione, come lui stesso affermava:

In tutta la mia opera io prendo le parti degli alberi contro i loro nemici. Lothlórien è splendida perché lì gli alberi sono amati; da altre parti le foreste sono rappresentate mentre si risvegliano alla propria consapevolezza. La Vecchia Foresta era ostile alle creature bipedi a causa della memoria di molte offese subite. La foresta di Fangorn era antica e bella, ma all'epoca della storia piena di ostilità perché era minacciata da un nemico amante delle macchine. Bosco Atro era caduto sotto il dominio di un Potere che odiava tutti gli esseri viventi, ma fu restituito alla sua bellezza e prima della fine della storia divenne Boscoverde il Grande.<sup>100</sup>

---

<sup>97</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1145-1156.

<sup>98</sup> SHELLEY SAGUARO, DEBORAH COGAN THACKER, *Tolkien and Trees*, in J.R.R. Tolkien. *New Casebook*, London, Palgrave Macmillan, 2013, pp. 138-154.

<sup>99</sup> STEFANO GIULIANO, *Paesaggi come metaspazi*, in «*Itinerari, Rivista di Filosofia e di Teoria delle Arti e Letterature*», n. 1-2, 2005, pp. 89-108.

<sup>100</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 462.

Le foreste vengono rappresentate come entità autonome, luoghi carichi di magia in cui i colori mutano, gli animali talvolta si rivelano creature magiche, il Bene e il Male si possono fondere e l'aria molto spesso risulta irrespirabile:

Camminavano in fila indiana. L'avvio del sentiero era una specie di arcata che portava a una tetra galleria fatta da due grandi alberi che convergevano, ormai troppo vecchi e strangolati dall'edera e ricoperti di licheni per poter reggere più di poche foglie annerite. Il sentiero era stretto e serpeggiava in mezzo ai tronchi. Ben presto la luce all'ingresso fu come un piccolo foro luminoso molto lontano, e il silenzio era così profondo che i loro passi sembravano risuonare sordi sul terreno e tutti gli alberi piegarsi sopra di loro per ascoltare. Quando gli occhi si furono abituati alla penombra, riuscirono a vedere per un certo tratto ai due lati del sentiero attraverso una sorta di chiarore verde scuro. Di tanto in tanto un esile raggio di sole che aveva la fortuna di infiltrarsi dove le foglie erano più rade lassù in alto, e la fortuna ancor più grande di non venire imprigionato dai grossi rami aggrovigliati e dai ramoscelli avviluppati più in basso, trafiggeva l'oscurità spiovendo esile e vivido. Ma questo accadeva di rado e presto cessò del tutto. C'erano degli scoiattoli neri nel bosco. Appena gli occhi acuti e penetranti di Bilbo si abituarono a vedere le cose, egli riuscì a cogliere le loro velocissime apparizioni mentre se la svignavano dal sentiero e correvano a nascondersi dietro i tronchi degli alberi. C'erano anche strani rumori, grugniti, calpestii, tramestii frettolosi nel sottobosco e tra le foglie che senza fine giacevano ammucchiate e fitte sul suolo della foresta; ma cosa provocasse quei rumori, Bilbo non riusciva a vederlo. Le cose più brutte che si lasciavano vedere erano le ragnatele: ragnatele scure e spesse, dai fili straordinariamente robusti, spesso tese da un albero all'altro, o aggrovigliate sui rami più bassi ai lati del sentiero. Nessuna era tesa proprio attraverso il sentiero, ma era impossibile dire se esso fosse sgombro per chissà quale magia o per qualche altro motivo.<sup>101</sup>

Bosco Atro, ad esempio, non è una semplice foresta; al suo interno regna un potere malvagio che rende l'aria opprimente e il suo attraversamento difficoltoso, ricreando l'atmosfera di un luogo magico e tetto, dal chiaro rimando all'orrore gotico, in cui la luce del sole fatica ad attraversare i fitti rami degli alberi.<sup>102</sup> Gli strani animali che la popolano e le ragnatele rievocano atmosfere misteriose, richiamando molti altri archetipi della tradizione fiabesca presenti come i corsi d'acqua incantati, misteriose creature evanescenti, ingannevoli fuochi fatui elfici, anelli magici e i rapimenti nelle grotte.<sup>103</sup>

In quasi tutte le foreste ritroviamo la magia e il mistero, tant'è che alberi che sussurrano tra loro dimorano nella Vecchia Foresta, attraverso la quale Frodo è costretto a passare all'inizio del suo viaggio:

Guardando il cammino percorso, potevano scorgere la fascia scura della Siepe attraverso il fogliame folto degli alberi che già li circondava fitti. Guardando di fronte, riuscivano a vedere soltanto trochi d'alberi d'infinita varietà e dimensioni: dritti o curvi, contorti, inclinati, tozzi o slanciati, lisci e lisi o ruvidi e nodosi; ma tutti erano grigi o verdi, ricoperti di muschio, licheni e altre piante parassite viscidose o ispide. [...] Non c'era sottobosco il terreno saliva gradualmente ma decisamente e, mentre avanzavano sembrava che gli alberi diventassero più alti, più scuri e più fitti. Non vi era alcun

---

<sup>101</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., pp. 206-207.

<sup>102</sup> J. GARTH, *Tolkien e la Grande Guerra. La soglia della Terra di Mezzo*, cit., pp. 121-123.

<sup>103</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., pp. 225-236.

rumore, salvo di tanto in tanto quello di una goccia d'umidità che cadeva tra le foglie immobili.<sup>104</sup>

Questa seconda importante ambientazione silvestre dell'universo tolkieniano rappresenta un bosco selvaggio, rievocato nella sua concezione romantica, il cui richiamo all'antichità risulta molto forte e segna una forte contrapposizione con la foresta fiabesca, avvicinandosi per alcuni versi alla Selva Oscura dantesca. La Vecchia Foresta, difatti, è un luogo inaccessibile e impervio, ove chiunque vi si addentri non fa più ritorno; un luogo cupo, tetro e inospitale in cui la potenza e la rabbia degli alberi viene percepita ad ogni passo degli Hobbit.<sup>105</sup>

Come in tutta la narrativa tolkieniana, esiste anche in questo caso una foresta primordiale, che per prima ha dato origine a tutte le altre e ne custodisce i ricordi e i segreti:

“Ma non è nulla in confronto all'aspetto antico di questo bosco. Guarda tutte quelle barbe e quei baffi di licheni, spioventi e ciondolanti! E la maggior parte degli alberi pare ricoperta di foglie secche e avvizzite che non sono mai cadute. Molto disordinato. Non riesco ad immaginare l'aspetto della primavera in questo posto ammesso che vi giunga mai e, meno ancora, di una pulizia generale”. [...] Il terreno continuava a salire ripido, e stava diventando sempre più pietroso. La luce, man mano che avanzavano, si faceva più forte e presto videro che innanzi a loro si ergeva una parete rocciosa: il fianco di un colle o l'estremità di qualche lungo braccio proteso dalle lontane montagne. Non vi crescevano alberi, e il sole cadeva in pieno sulla superficie rocciosa. I rami degli alberi ai suoi piedi erano tesi e immobili, come intenti a cogliere il calore. Là dove tutto era parso grigio e squallido, ora il bosco splendeva di colori bruni e caldi e di lisce cortecce grigio-nere simili a lucida pelle. I tronchi brillavano di un verde fresco come erba tenera: intorno agli Hobbit era giunta in anticipo la primavera, o una passeggera visione di essa. Intagliata nella parete rocciosa vi era qualcosa di simile a una scala: probabilmente naturale, causata dal corrodarsi e dal fendersi della pietra, essendo rozza e disuguale. In alto, quasi al livello delle cime degli alberi, un ripiano sovrastato da una rupe a picco. Non vi cresceva altro che un po' d'erba e di gramigna sui bordi, e un vecchio ceppo d'albero con due solitari rami contorti: sembrava quasi l'immagine di un vecchietto nodoso abbagliato dalla luce del mattino.<sup>106</sup>

Dalla prima descrizione di Marry, Fangorn appare tetra e buia, lontana dalla dimensione fiabesca del bosco, ma in realtà cela una grande saggezza e memoria. Gli alberi sono vivi, si muovono e la proteggono, ne alimentano la leggenda grazie agli Ent, una delle creazioni più affascinanti di tutto l'universo tolkieniano. Gli alberi provano emozioni, sono pervasi di collera verso tutto ciò che li minaccia. Per la prima volta l'ambiente silvestre dimostra di avere dei sentimenti che oltrepassano il luogo, diventano tangibili per il lettore, il quale inizia a percepire sempre con maggiore vigore l'imprescindibile rapporto tra Tolkien e la natura e quanto questa abbia avuto un valore fondamentale in tutta la sua poetica.<sup>107</sup> Se la Contea

---

<sup>104</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 427-428.

<sup>105</sup> THOMAS KULLMANN, DIRK SIEPMANN, *Tolkien as a Literary Artist. Exploring Rhetoric, Language and Style in The Lord of the Rings*, London, Palgrave Macmillan, 2021, pp.131-133.

<sup>106</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1476-1479.

<sup>107</sup> S. SAGUARO, D. COGAN THACKER, *Tolkien and Trees*, cit., pp. 138-154.

rappresenta il mondo rurale e i reami elfici rispecchiano luoghi incontaminati dove ritrovare la pace e la serenità, la foresta funge da linea di demarcazione e crocevia tra bene e male.

Oltre che di boschi e di tranquille e verdi campagne, la Terra di Mezzo abbonda anche di catene montuose. La montagna nell'universo tolkieniano ha la stessa forza degli alberi, capace quindi di esercitare la propria potenza e risultare decisiva ai fini narrativi. Difatti, quando la Compagnia decide di attraversare il passo di Caradhras, essa appare come:

una vetta imponente incappucciata di neve simile ad argento, ma dai fianchi spogli e scoscesi, di un rosso smorto, come macchiati di sangue. [...] I suoi fianchi erano adesso scuri e tetri, e la vetta sommersa da grigie nubi.<sup>108</sup>

La montagna è percepita come vitale, capace di mutare il destino dei protagonisti e imporre la propria volontà. L'amore dell'autore per le alture nacque durante un soggiorno sulle Alpi svizzere, grazie al quale ebbe modo di percepirne l'imponenza e la maestosità, descrivendole come in grado di avvicinare l'uomo alla natura e al cielo.<sup>109</sup> Alle montagne Tolkien diede il nome di Amon, con il quale le denominerà nell'arco di tutto il racconto. Tale paesaggio diviene protagonista della narrazione laddove l'equilibrio della storia verrà cambiato; la montagna, quindi, sottolinea come la natura sia in grado di alterare le vicende dei protagonisti e viene spesso rievocata quando il loro destino si incrocia con quello delle forze del Male. Per fare alcuni esempi, Frodo viene pugnalato proprio su un colle, Amon Sûl, descritto da Tolkien come un luogo trasformato in cupo e decadente, mentre ad Amon Hen la compagnia si scioglierà, rappresentando un punto di svolta nel racconto. Nella Terra di Mezzo le catene montuose sono numerose e ognuna con denominazioni che spaziano dall'uso del colore ai nomi evocativi: ritroviamo, infatti, la Montagna Solitaria, protagonista de *Lo Hobbit*, i Monti Bianchi, Grigi e Azzurri, nonché le Montagne Nebbiose, solo per citare quelli più rappresentativi.<sup>110</sup>

Gli elementi naturali si incontrano con la dimensione umana nei regni degli Uomini. Tolkien nel processo di creazione conferisce, oltre a peculiari caratteristiche paesaggistiche, un significato molto importante alle città degli Uomini. Queste non sono solo il simbolo del potere, del prestigio e della libertà, ma il loro ruolo nella storia è di continua opposizione al Male e ad ogni tentativo di distruzione, rimanendo immuni all'industrializzazione. Gli Uomini sono costantemente alla ricerca di riscatto e di un ruolo all'interno della Terra di Mezzo cercando di resistere ad un potere che vuole solamente la loro distruzione. Rohan e

---

<sup>108</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 953-955.

<sup>109</sup> JOHN GARTH, *I mondi di J.R.R. Tolkien. I luoghi che hanno ispirato la Terra di Mezzo*, trad. it. di Stefano Giorgianni, Milano, Mondadori, 2021 (London 2020), pp. 84-85.

<sup>110</sup> Ivi, pp. 95-99.

Gondor presentano caratteristiche spaziali all'apparenza simili: il territorio in cui sorgono risulta peculiare e insolito, in quanto solcato da ampie pianure e da catene montuose; l'elemento che li differenzia è la città vera e propria. Rohan ha nella sua capitale Edoras e nel Fosso di Helm le sue due roccaforti, mentre Gondor con Minas Tirith assegna un significato alla città completamente diverso. Nella creazione degli spazi, Tolkien ha intessuto una rete di significati metatestuali che andasse oltre all'elemento paesaggistico, come si nota nella descrizione della capitale del Regno di Rohan:

Ai piedi del colle cinto da mura, il sentiero serpeggiava all'ombra di molti tumuli alti e verdi. Le loro pendici occidentali erano coperte d'erba bianca che pareva neve trasportata dal vento: come innumerevoli stelle scintillanti spuntavano nel prato dei piccoli fiori. [...] Discorrendo così i cavalieri oltrepassarono silenziosi tumuli. Seguendo il serpeggiante sentiero su per le verdi falde del colle, giunsero infine alle imponenti mura spazzate dal vento ove si aprivano i cancelli di Edoras. [...] Gli oscuri cancelli furono aperti. I viaggiatori entrarono in fila dietro la loro guida. Percorsero un ampio sentiero lastricato di grosse pietre che ora serpeggiava verso l'alto, ora saliva brevi rampe di comodi gradini. Passarono oltre molte case di legno e molte porte scure. Lungo la via scorreva, in un canale di pietra, un limpido ruscello gorgheggiante e spumeggiante. Infine, raggiunsero la sommità del colle. Ivi, su una verde terrazza, si ergeva un'alta piattaforma, e ai suoi piedi sgorgava, da una roccia scolpita a forma di testa di cavallo, una limpida sorgente; l'acqua, raccolta da un'ampia vasca, andava poi ad alimentare il ruscello. Sulla verde terrazza saliva una scalinata di pietra, larga e imponente, in cima alla quale, da ambedue i lati, vi erano seggi intagliati nella roccia.<sup>111</sup>

Edoras è chiaramente ispirata al poema anglosassone del *Beowulf*. Le atmosfere che vengono percepite, infatti, rimandano il lettore all'epica e mitologia norrena; la città che si erge sopra un colle, con decorazioni d'oro e intarsiate, trae la sua origine dal Medioevo.<sup>112</sup> Tolkien intende enfatizzare il grande legame tra la popolazione di Rohan, dei grandi cavalieri, e l'ambiente in cui essi vivono. Nonostante la città abbia evidenti rimandi ai castelli e alle roccaforti medievali, conserva al suo interno parte dell'elemento naturale, come ad esempio il ruscello che la attraversa, fondendosi con lo spazio circostante in maniera armonica. Edoras appare come una città fiera delle sue origini; le capanne con i tetti di paglia, le stalle per i cavalli, i granai e le fucine dei fabbri si contrappongono al grande palazzo aureo, un'imponente costruzione visibile da grandi distanze grazie al suo tetto ricoperto interamente d'oro.<sup>113</sup> Tolkien riesce, grazie ai soli elementi spaziali, a delineare la storia e le caratteristiche

---

<sup>111</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1616-1624.

<sup>112</sup> FEDERICO OLIVARES, *La tipologia dell'eroe ne The Lord of the Rings di J.R.R. Tolkien*, Tesi di laurea in Lingue e Letterature Straniere, Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, AA. 2001/2002. <https://www.tolkien.it/tesi/la-tipologia-delleroe-ne-the-lord-of-the-rings-di-j-r-r-tolkien/>, (data di ultima consultazione 10/12/2023).

<sup>113</sup> WAYNE G. HAMMOND, CHRISTINA SCULL, *The Lord of the Rings. A reader's companion*. London, HarperCollins, 2014, pp. 397-411.

di questa fiera popolazione amante dei cavalli, votata alla guerra e orgogliosa delle sue origini, come si evince dal ritratto della loro roccaforte di pietra, il Fosso di Helm:

A qualche miglio ancora di distanza dal lato opposto della Vallata Ovestfalda, si trovava una verde conca, una grande baia nelle montagne, che penetrava fra i colli tramite una gola. Gli abitanti di quella contrada la chiamavano il Fosse di Helm, dal nome di un eroe di antiche guerre che vi si era rifugiato. Sempre più ripida e stretta, la gola serpeggiava da nord verso l'interno all'ombra del Thrinhyrne, e le rupi a picco abitate dalle cornacchie si ergevano ai due lati come torri imponenti, impedendo alla luce di filtrare. Al Cancelli di Helm, davanti all'imboccatura del Fosso, uno sperone di roccia sporgeva dalla parte nord. Sulla punta vi erano alte mura di pietra antica, e all'interno di esse un'altra torre. [...] La chiamavano il Trombatorrione, perché un corno suonato sulla torre echeggiava in tutto il Fosso, come se eserciti da tempo dimenticati partissero in guerra da caverne all'interno dei colli. Anticamente gli Uomini avevano anche costruito delle mura, dal Trombatorrione alla parete sud, che sbarravano l'ingresso della gola. Sotto di esse un ampio canale sotterraneo permetteva al Fiume Fossato di attraversare i bastioni: il corso d'acqua serpeggiava poi ai piedi della Trombaroccia e attraversava in un letto profondo un ampio burrone verde, che scendeva in un dolce pendio dal Cancelli di Helm alla Diga di Helm. Da lì il torrente cadeva nella Conca Fossato e proseguiva il suo corso verso la Vallata Ovestfalda.<sup>114</sup>

Nella creazione del Fosso di Helm, Tolkien riesce nuovamente a fondere la dimensione umana a quella naturale e, mentre la fortezza di pietra richiama l'epica classica e il castello l'immaginario medievale, il nome stesso del luogo sembra rievocare le nobili gesta antiche di un eroe. Le alte mura di pietra incastonate nella montagna, l'alta torre con il corno, le grotte e il fiume che attraversa la roccaforte creano nella mente del lettore una fortezza simbolo di un passato glorioso e prospero in cui il valore degli Uomini non era ancora stato perduto. Le due anime del Regno di Rohan, l'oro del grande palazzo di Edoras e la pietra della fortezza del Fosso di Helm, simboleggiano le virtù e il valore di una popolazione che per tutto il racconto cercherà il suo riscatto. Nella concezione spaziale tolkieniana il Fosso di Helm è la rappresentazione del bene per eccellenza, rappresentativo di un ideale di libertà, eco delle grandi saghe dell'epica cavalleresca sia a livello stilistico che descrittivo.<sup>115</sup> Difatti, qui si svolge una delle due grandi battaglie epiche di tutto il racconto, in cui il Bene si contrappone al Male. L'intento delle forze malvagie non è solo quello di sconfiggere il nemico, ma di distruggerne le località simbolo, destino che accomuna i due regni umani:

Sopra una propaggine sporgente s'innalzava la Città Protetta, con le sue sette cerchia di mura, così antiche che non parevano costruite, ma scolpite da giganti dall'ossatura del mondo. [...] Minas Tirith infatti era stata edificata su sette diversi livelli, come delle sporgenze scolpite nella collina, circondate ciascuna da mura e chiuse da sette cancelli. Ma i cancelli non erano allineati: il Gran Cancelli delle Mura Esterne era situato nel punto più orientale del circuito, mentre il seguente era leggermente rivolto verso sud e il successivo verso nord, e così via sino in cima; la strada selciata che conduceva su alla Cittadella serpeggiava in tal modo da un lato all'altro della collina. In

---

<sup>114</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1680-1682.

<sup>115</sup> W. G. HAMMOND, C. SCULLI, *The Lord of the Rings. A reader's companion*, cit., pp. 412-418.

linea con il Gran Cannello vi era invece una grossa sporgenza rocciosa la cui mole mastodontica divideva a metà tutte le cerchie della città eccetto la prima: una galleria permetteva alla strada di attraversare questo bastione di pietra, dovuto in parte al travaglio dei secoli e in parte alle opere e al possente lavoro degli antichi abitanti; esso s'innalzava dall'estremità dello spiazzo antistante il Gran Cannello, tagliente e affilato come la chiglia di una nave rivolta verso oriente. Si ergeva imponente fino al livello della cerchia più alta, sormontato da un bastione che permetteva a coloro che si trovavano nella Cittadella di scrutare dalla cima impervia, come marinai dall'alto di una nave di roccia, il Gran Cannello situato settecento piedi più in basso. L'ingresso della Cittadella era anch'esso rivolto verso oriente, ma scavato nel cuore della roccia; di lì, un lungo pendio illuminato da lanterne conduceva al settimo cancello.<sup>116</sup>

Nella descrizione di una delle città più iconiche, Tolkien richiama le caratteristiche spaziali tipiche della sua poetica: la padronanza linguistica offre al lettore l'immagine di una città piena di luce, cultura e bellezza, trasformata in una fortezza pronta a resistere a un nemico giunto con intenti distruttivi. Una lunga decadenza sembra aver colpito quella che possiamo definire come la città simbolo degli Uomini in tutta la Terra di Mezzo, Minas Tirith. Nella sua creazione, l'autore sembra essersi ispirato a vari elementi provenienti dall'arte classica e da quella medievale; infatti, la nascita della città viene attribuita alla maestria dei giganti, uno schema che richiama la mitologia classica e la creazione della città omerica di Troia.<sup>117</sup> La città, posizionata alla fine dei Monti Bianchi, è di forma circolare e si innalza su sette livelli, ognuno racchiuso da un rispettivo cancello, mentre nella parte più alta troneggia la Cittadella, luogo simbolo del potere, sia per la sua posizione di predominio sia perché dimora del palazzo del re. A differenza del palazzo d'oro di Rohan, non troviamo elementi aurei, ma l'intero spazio è costantemente avvolto da una perenne luce bianca che si riflette sul marmo della città. Scendendo nei livelli più bassi trovavano posto numerosi vicoli e strade strette, piazze, mercati, botteghe e altri edifici pubblici. Anche Minas Tirith gode di un particolare rapporto con la natura, dal momento che i suoi sette livelli si fondono completamente con la collina che ne modella lo scenario. L'elemento naturale si unisce nuovamente con la pietra, un rapporto armonico che grazie alla luce crea nella mente del lettore un quadro di colori che richiamano l'arte classica. Non è un caso che il simbolo di questa città sia l'Albero Bianco, un'ulteriore riprova di come la natura debba essere difesa dall'uomo.<sup>118</sup> La sua posizione di fronte alle Terre di Mordor è la dimostrazione di come tale città sia a tutti gli effetti l'ultimo baluardo in grado di preservare ancora bellezza e libertà, rendendo fondamentale la sua difesa.

---

<sup>116</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 2343-2346.

<sup>117</sup> W. G. HAMMOND, C. SCULL, *The Lord of the Rings. A reader's companion*, cit., pp. 507-525.

<sup>118</sup> *Ibidem*.

Il Male viene percepito anche attraverso i luoghi in cui esso è meglio rappresentato, in cui lo scenario cambia completamente e le atmosfere si fanno sempre più tette e cupe:

Il tunnel dopo un paio di svolte cominciò a scendere. Proseguì a lungo verso il basso prima di riprendere il percorso pianeggiante. L'aria si fece calda e soffocante ma non malsana e di tanto in tanto sentivano in viso corrente più fresche uscire da aperture seminasconde nelle pareti. Di queste ve ne erano parecchie. Al pallido raggio del bastone di Gandalf, Frodo intravide scale e archi, e altri corridoi e tunnel, che salivano verso l'alto, o piombavano giù ripidi, o si aprivano nel buio e nel vuoto ai due lati del loro sentiero. Confondevano le idee al punto da paralizzare qualsiasi ricordo. [...] Non solo vi era da scegliere fra numerose strade, ma in più posti si trovavano buche e pozzi cupi e trappole lungo il sentiero che risuonava dei loro passi. Vi erano crepe nel terreno e baratri nei muri e qua e là uno spacco si apriva a volte proprio avanti ai loro piedi. [...] Si erano inoltrati nelle Miniere a notte già calata. Stavano camminando da parecchie ore, interrotti soltanto da brevi soste, quando Gandalf ebbe il primo serio scacco. Innanzi a lui un ampio arco buio dava su tre corridoi che conducevano tutti nella stessa direzione, verso est; ma il corridoio sulla sinistra si tuffava in basso mentre quello a destra si arrampicava su, e quello centrale pareva continuare dritto, liscio e pianeggiante ma estremamente stretto. [...] Il corridoio che avevano scelto serpeggiava deciso verso l'alto. Da quel che vedevano, parve loro che proseguisse con grandi curve in salita e nell'elevarsi diventasse man mano più ampio e alto. Non vi erano più ai due lati aperture su altri tunnel o gallerie e il terreno era piatto e solido, senza pozzi ne fessure. Stavano evidentemente percorrendo quella che in passato era stata una via importante ed essi avanzavano più velocemente che non durante la prima tappa.<sup>119</sup>

Giungendo alle Miniere di Moria, in passato ricco e florido reame dei Nani, successivamente decaduto a causa dell'avidità e strenua bramosia di maggiore ricchezza, si penetra in un luogo altro, ai confini del mondo, in cui le tenebre e il pericolo si percepiscono sin dalle prime battute. La Compagnia è obbligata a attraversare questa antica dimora dei Nani e si ritrova ben presto in un labirinto infestato di esseri crudeli e aggressivi, dove si cela un efferato demone del passato. Durante il loro percorso, i protagonisti incontreranno numerose gallerie e vari livelli che caratterizzano un percorso impervio pieno di brecce e trappole, rimandando alle antiche rappresentazioni infernali della mitologia classica e della tradizione cristiana.<sup>120</sup> Lo stesso immenso salone, richiamo ai fasti del passato, una vastissima stanza ingombra inghiottita dall'oscurità, laddove anche i ricordi sembrano ormai sbiaditi. I luoghi del male sono anche un esempio di come la trasformazione apportata dall'oscurità arrivi a deturpare qualsiasi spazio e forma di vita:

Un grande muro circolare, simile a una cinta di rupi a strapiombo, si allontanava dal fianco della montagna, descriveva una curva, e vi ritornava. In esso vi era un'unica apertura, un grande scavato dalla parte meridionale; in quel punto una galleria attraversava la cupa roccia, e due robusti portali di ferro ne chiudevano le estremità. Questi poggiavano su immensi cardini, formati da pali d'acciaio conficcati nella viva pietra, ed erano costruiti in modo che bastava una leggera spinta, quando non erano sprangati, per spalancarli silenziosamente. Percorrendo la buia galleria piena di echi, si

---

<sup>119</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1026-1039.

<sup>120</sup> S. GIULIANO, *Paesaggi come metaspazi*, cit., pp. 89-108.

sbucava in una pianura a forma circolare e leggermente infossata in centro come un'ampia ciotola poco profonda: misurava un miglio di diametro. Un tempo era stata verde e piena di viali, rigogliosa di alberi da frutta, irrigati dai ruscelli che dalla montagna scorrevano verso un lago dei dintorni. Ma non vi era più nulla di verde in quest'ultimo periodo del regno di Saruman: le vie pavimentate da lastre di pietra scura e dura, fiancheggiate, anziché da alberi, da lunghe file di colonne di marmo, rame o ferro, collegate fra loro da pesanti catene. Numerosissime le dimore, stanze, saloni, corridoi, scavati e intagliati all'interno delle loro mura e sovrastanti con le loro innumerevoli finestre e scure porte il grande spazio aperto. Migliaia di operai, servi, schiavi, guerrieri coi loro arsenali vi potevano vivere; in profonde tane sotterranee i lupi venivano nutriti e custoditi. Anche la pianura era stata scavata e forata: pozzi penetravano a grandi profondità nel terreno, mentre le bocche esterne erano mimetizzate da bassi cumuli di pietre, che al chiaro di luna facevano sembrare il Cerchio d'Isengard un cimitero di morti irrequieti. La terra infatti tremava. I pozzi percorrevano ripidi pendii sotterranei e scale a spirale conducevano a profonde caverne ove Saruman teneva i suoi tesori, i suoi magazzini, gli arsenali, le fucine e le grandi fornaci. Ivi ruote di ferro giravano ininterrottamente, martelli battevano; di notte pennacchi di fumo esalavano dalle condutture, illuminati dal basso di luce rossa, blu, o verde veleno. Le strade incassate nelle loro pareti conducevano tutte al centro della pianura, ove si ergeva una torre dalla forma meravigliosa. [...] Un picco e un'isola rocciosa, nera e dura e scintillante: quattro imponenti piedritti di pietra sfaccettata si fondevano in uno solo puntando verso il cielo, ma vicino alla sommità i loro pinnacoli aguzzi come punte di spade, taglienti come lame di pugnali, si separavano lasciando uno stretto spazio in centro; ivi, su di un pavimento di pietra lucida ricoperto di strani segni, si sovrastava di cinquecento piedi la pianura. Questa era Orthanc, la fortezza di Saruman.<sup>121</sup>

Isengard rispecchia uno dei concetti più rappresentativi della poetica tolkieniana, ovvero la potenza distruttrice delle macchine sulla natura per alimentare le fucine dell'industria bellica. La descrizione dello spazio segue uno schema preciso: in un primo momento viene focalizzata nella mente del lettore la struttura, nella fattispecie la forma circolare evocatrice di un tipico ambiente magico della mitologia norrena; solo successivamente, l'autore entra nel vivo e ne evidenzia il cambiamento, le cui conseguenze hanno deturpato i ruscelli e gli alberi da frutto fino alla desolazione di un luogo impossessato completamente dall'industria. In quello che era un giardino rigoglioso ora trovano posto pozzi maleodoranti e fucine, mentre nel sottosuolo lavorano incessantemente orchi e altri schiavi. Suggestiva la rievocazione della terra che trema, un ricordo della guerra e della produzione di armi che riecheggia ancora una volta.<sup>122</sup> Sia le Miniere di Moria che Isengard, pertanto, sono oggetto dell'inesorabile transizione da spazi del bene, luminosi e prosperi, a spazi del male, oscuri e desolati, trasformazione che si materializza con una tale violenza da straziare e deformare il territorio.

C'è un luogo, tuttavia, che rappresenta il Male nella sua essenza più profonda e che Tolkien è riuscito a far diventare emblema di sofferenza e deturpazione:

---

<sup>121</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 1760-1763.

<sup>122</sup> S. GIULIANO, *Paesaggi come metaspazi*, cit., pp. 89-108.

A ovest, Mordor era fiancheggiato dalla tetra muraglia dell'Ephel Dúath, le Montagne dell'Ombra, e a nord dai frastagliati picchi e dalle nude creste dell'Ered Lithui, grigi come cenere. Ma nel punto in cui queste catene si ravvicinavano, non essendo d'altronde altro che segmenti di un unico muro intorno alle tetre pianure di Lithlad e di Gorgoroth, e al triste mare interno di Núrnen, due lunghe braccia sporgevano verso nord; fra queste braccia si apriva una profonda gola. Era questo Cirith Gorgor, il Passo Maledetto, l'entrata al paese del Nemico. Le alte creste da ambedue le parti si abbassavano, e all'imboccatura si ergevano due rupi scarne e nere, sulle quali s'innalzavano i Denti di Mordor, due possenti e imponenti torri.<sup>123</sup>

Mordor, il regno dell'Oscuro Signore, viene presentato inizialmente tramite una descrizione meramente geografica, fornendo al lettore le coordinate topografiche grazie alle quali orientarsi. L'ingresso richiama l'iconografia medievale dell'inferno, incutendo timore al viaggiatore che tenta di attraversarla:

Continuarono a risalire il burrone, finché si trovarono davanti a un pendio assai ripido pieno di pietre sdruciolevoli. Lì le ultime cose viventi rinunciavano a lottare: le cime del Morgai erano arse, nude, tetre e nere come ardesia. Dopo una lunga ricerca, trovarono un sentiero per inerpicarsi in cima, e dopo un centinaio di piedi di ripido arrampicamento giunsero finalmente alla sommità. Erano in una gola fra due pareti nere, e dopo averla attraversata si trovarono sull'orlo dell'ultimo recinto di Mordor. Sotto di loro, in fondo a un precipizio di mille e cinquecento piedi, la pianura interna si stendeva scomparendo nelle tenebre informi. Il vento del mondo soffiava ora da ovest, e le grandi nubi venivano sollevate e sospinte verso est. Ma nei campi di Gorgoroth non giungeva che una luce fioca e grigia. Fumi ed esalazioni si sprigionavano da terra e stagnavano a mezz'aria. Lontano, ad almeno quaranta miglia di distanza, videro il Monte Fato, la base immersa nella cenere e l'alto cono imponente avvolto dalle nubi. I suoi incendi si erano calmati, ed esso ne covava le ceneri ardenti, minaccioso e pericoloso come una belva addormentata. Era sovrastato da una grande ombra, infausta come una nube di tempesta, formata dalle nebbie di Barad-dûr, spinte via da nord e accumulate in fondo ai Monti Cenere. [...] Frodo e Sam osservavano quell'odiosa terra con un misto di antipatia e di ammirazione. Fra loro e la montagna fumante e tutt'intorno a essa, ogni cosa pareva morta e distrutta, un deserto arso e sconvolto.<sup>124</sup>

La sensazione che queste righe trasmettono è di un paesaggio devastato, costantemente avvolto da un cielo denso e scuro, dove persino l'aria risulta irrespirabile. Fortezze, prigioni, un vulcano in eruzione e l'Occhio che tutto vede sono le caratteristiche principali di uno dei luoghi protagonisti della narrativa tolkieniana. Mordor è la chiara rappresentazione del tipico paesaggio industriale britannico, facendo particolare riferimento alla Black Country, regione delle Midlands che Tolkien conosceva molto bene.<sup>125</sup> Una critica, quella esplicitata, che l'autore esprime verso il progresso e le devastanti conseguenze dell'industrializzazione sulla natura, proprio come si ritrova in questo passaggio descrittivo. Numerosi sono anche i rimandi all'industria bellica: la presenza del vulcano, ispirata all'epica classica e qui ripresa in chiave fantastica, rimanda al mito di Efesto e viene rielaborata nel Monte Fato, un'immensa

---

<sup>123</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 2005-2006.

<sup>124</sup> Ivi, pp. 2863-2865.

<sup>125</sup> ANTHONY CARTWRIGHT, *Iron Towns. Città di Ferro*, Roma, 66thand2nd, 2017 (London 2016), p. 109.

fucina al servizio di un oscuro potere che intende soggiogare ogni forma di vita al suo volere. Mordor è la rappresentazione di questa volontà, una terra che richiama la guerra e la schiavitù. La Terra di Mezzo è uno dei maggiori esempi nella letteratura contemporanea di universo finzionale coerente e con caratteristiche proprie. Il grande merito di Tolkien non risiede esclusivamente nella creazione di tale mondo, ma nell'abilità di averlo reso protagonista attivo di tutti i suoi racconti. Quando il lettore vi si avventura è obbligato a partecipare attivamente al suo sviluppo e compimento, uscendo dall'ordinario e viaggiando con la fantasia, a dimostrazione di come la letteratura possa essere non solo una via d'uscita dall'angoscia del presente,<sup>126</sup> ma possa permettere a chiunque ne fruisca di sentirsi per un istante un giovane Hobbit.

### II.3 Il tempo

Nell'universo tolkieniano la dimensione temporale risulta molto rilevante e determina come il processo di "sub-creazione" dell'autore inglese sia stato del tutto innovativo. La narrativa si sostanzia nella sequenza temporale degli eventi, mentre il tempo si distingue tra i tempi della realtà, ovvero quelli che riguardano il tempo di scrittura e di fruizione di un'opera, e i tempi di finzione, che riguardano direttamente ciò che viene raccontato. Solitamente, gli eventi narrati in una storia si possono collocare sia nel passato del narratore, oppure nel presente, coinvolgendo il lettore nella vicenda e facendola sviluppare man mano che si prosegue con la lettura. L'autore può decidere l'ordine con il quale raccontare gli avvenimenti; questa operazione prende il nome di "intreccio" e determina se essi saranno disposti in ordine cronologico o in maniera casuale. Ciò fa sì che alcuni eventi risultino maggiormente enfatizzati grazie alla dovizia di dettagli che l'autore è in grado di fornire, oppure sottaciuti e lasciati all'interpretazione del lettore.<sup>127</sup> L'autore ha la possibilità di rielaborare la "fabula" nell'intreccio in modo da ottenere un effetto diverso in base alla storia che intende raccontare. Dalla loro rielaborazione si evidenzia il rapporto tra tempo della storia e tempo del racconto; il primo rappresenta il tempo reale in cui accadono i fatti narrati, mentre il secondo rappresenta lo spazio nel testo in cui tali fatti si sviluppano, e può perciò variare da autore ad autore.<sup>128</sup>

---

<sup>126</sup> U. Eco, *Sei passeggiate nei boschi narrative*, cit., sez. 4. *I boschi possibili*.

<sup>127</sup> *Ivi.* sez. 2. *I boschi di Loisy*.

<sup>128</sup> *Ibidem*.

I romanzi fantasy sono solitamente ambientati in un tempo preciso e definito, che può svolgersi sia un passato lontanissimo sia nel nostro reale presente. Il lettore ne percepisce lo scorrere grazie agli eventi narrati, i quali comunemente hanno inizio con la manifestazione della *quest*, ovvero la missione che i personaggi si accingono a intraprendere ai fini del raggiungimento di un determinato obiettivo. Molti di questi racconti hanno come tema principale il viaggio, offrendo all'autore la possibilità di una gestione cronologica del tempo e al lettore di comprendere meglio il percorso intrapreso dai protagonisti. La modalità di gestione del tempo deriva dall'eredità dei miti classici in cui il presente si mischia al passato per tracciare un arco temporale delle vicende narrate.

Nella cornice in esame, si evidenzia come tempo della storia e tempo del racconto nella poetica tolkieniana non si limitino a scandire le sorti dei personaggi, ma arrivino ad assumere significati molto più profondi. A riprova di ciò, nel “viaggio tra i mondi”, quello “primario”, in cui l'autore viveva e scriveva, e quello “secondario”, creato dalla sua fervida immaginazione, ogni istante del racconto viene percepito dal lettore come una fattualità realmente avvenuta. Tutto sembra svolgersi in un passato mitologico, ma capace di riflettere il presente e i problemi del nostro secolo. Ciò espande l'opera ben oltre la semplice creazione di un nuovo universo, facendo in modo di adempiere alla funzione dei miti: dare forma al disordine dell'esperienza.<sup>129</sup> Nella narrativa tolkieniana, lo scorrere del tempo è gestito dall'autore in maniera impeccabile. Viene prevalentemente fatto uso della tecnica del sommario, la quale permette di concentrare in poche righe periodi di diversa durata. Il ritmo della narrazione varia notevolmente: a tratti si fa più veloce, grazie ad alcune ellissi ben distinte dal procedere del racconto, mentre in prossimità di altri snodi subisce delle pause, soprattutto quando si passa alla descrizione degli ambienti che operano da sfondo alla vicenda.<sup>130</sup>

Uno dei fili conduttori che accomunano numerosi passi della produzione tolkieniana è l'apprensione per il tempo che scorre, elemento oggetto di sfida da parte dei personaggi nonostante l'intrinseca incontrollabilità. Tale caratteristica è messa spesso in evidenza nel racconto, laddove ad esempio Frodo si trova a correre contro il tempo per distruggere l'Anello prima che Sauron se ne impossessi, o nel momento in cui Gandalf si ritrova a ripetere a più riprese di non avere sufficiente tempo per il compimento della sua missione.<sup>131</sup> Ne *Lo Hobbit*, per esempio, Thorin e i suoi compagni, compreso Bilbo, sono costretti a

---

<sup>129</sup> Ivi, sez. 4. *I boschi possibili*.

<sup>130</sup> T. KULLMANN, D. SIEPMANN, *Tolkien as a Literary Artis. Exploring Rhetoric, Language and Style in The Lord of the Rings*, cit., pp. 71-89.

<sup>131</sup> VERLYN FLIEGER, *A Question of Time*, in «*Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*» vol. 16, n 3, 1990, pp. 5-8.

intraprendere un viaggio contro il tempo per raggiungere la Montagna Solitaria entro una determinata data:

“Il primo giorno dell’Anno Nuovo dei nani” disse Thorin “è come tutti dovrebbero sapere, il primo giorno dell’ultima luna d’autunno alle soglie dell’inverno. Lo chiamano anche ‘Giorno di Durin’ ed è quando l’ultima luna d’autunno e il sole stanno insieme nel cielo. Ma questo non ci aiuterà molto, temo, perché oggi è al di là delle nostre capacità prevedere quando ci sarà di nuovo un momento simile.”<sup>132</sup>

I riferimenti temporali presenti in questo breve estratto sono molto espliciti e fanno in modo che il lettore possa farsi un’idea chiara di quale sia la reale data del “Giorno di Durin”. Nella Terra di Mezzo il tempo è scandito come nel mondo reale. Nelle Appendici de *Il Signore degli Anelli*, l’autore fornisce una serie di preziose informazioni per comprendere meglio le indicazioni temporali dell’opera. In entrambi i romanzi, i nomi dei mesi e dei giorni della settimana sono i medesimi che siamo abituati a sentire nel nostro quotidiano. Tolkien si è, tuttavia, dimostrato molto meticoloso, cercando di eliminare le discrepanze temporali nei suoi scritti, creando un proprio sistema di calcolo del tempo. Sin dalla creazione del suo universo, il tempo risulta scandito da precise coordinate: prima della creazione del Sole, le date vengono scandite dagli Anni dei Valar, che successivamente prendono il nome di Anni della Lampade, proprio in virtù della creazione delle Due Lampade, terminando con gli Anni degli Alberi.<sup>133</sup> Tolkien ha posto grandissima attenzione a tutto ciò che accadde prima della creazione del Sole, intessendo una sorta di cosmogonia del mondo prima della sua stessa creazione. Successivamente alla prima alba del Sole, il conteggio degli anni cambia passando alle Ere, tre in totale periodo temporale in cui si svolgono fatti raccontati nelle maggiori opere di Tolkien. Oltre a tale panoramica temporale generale, il professore di Oxford ha fatto in modo che ogni popolazione avesse il suo calendario. I primi furono gli Elfi, la cui percezione del tempo era marcatamente diversa rispetto agli altri popoli della Terra di Mezzo; il loro calendario consisteva in un sistema matematico armonioso e logico, in linea con le caratteristiche di questa popolazione.<sup>134</sup> Gli Uomini, d’altro canto, copiarono il calendario degli Elfi, reso tuttavia maggiormente simile a quello del nostro mondo e, successivamente, nominato a seguito dei diversi Re e del Sovrintendente, un chiaro rimando al passaggio dall’Imperatore al Papa tra la fine dell’Impero Romano e l’inizio del Medioevo. Infine, anche gli Hobbit adottarono un loro calendario, un sistema di calcolo del tempo in linea con la natura e i suoi tempi; il principio dell’anno cadeva sempre di sabato e finiva sempre di venerdì, mentre il solstizio d’estate ne segnava la metà. Tutte le date che ritroviamo in

---

<sup>132</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., pp. 111-112.

<sup>133</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Silmarillion*, trad. it. di Francesco Saba Sardi, Milano, Bompiani 2013 (London 1977).

<sup>134</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, pp. 3409-3428.

entrambi i racconti si riferiscono al Calendario della Contea, facendo di tale sistema di calcolo il principale riferimento degli eventi narrati.<sup>135</sup> Ritornando al Giorno di Durin, la cui data esatta era il 19 ottobre del 2941 della Terza Era, si nota come gli elementi temporali utilizzati da Tolkien siano le fasi lunari documentate con una grande accuratezza, affinché il fruitore possa ritornare ad approfondire il testo assumendo i connotati di Lettore Modello di secondo livello.<sup>136</sup> Quello citato è solo uno dei primi eventi fondamentali nella narrazione; il tempo è strettamente legato anche ad altri momenti. Ad esempio, il compleanno di Bilbo risulta uno snodo cruciale per il racconto, così come la partenza di Frodo e il suo ferimento.

La metafora del tempo quale strada in cui il passato risiede alle spalle e il futuro, ancora in divenire, si protende in avanti fa parte della storia dell'umanità da secoli. Tolkien ha posto moltissima attenzione alla dicotomia tra morte e immortalità, facendone uno degli elementi centrali della sua narrativa.<sup>137</sup> Quando la Compagnia soggiorna a Lorien, Sam, Frodo, Legolas e Aragorn discutono sul tempo e sulla percezione che esso sembri essersi fermato. Ogni diversa interpretazione dei personaggi fornisce una risposta plausibile per il lettore, partendo dalla certezza che Lorien sia comunque un luogo reale nella storia, dato che la Compagnia vi si è addentrata. Il primo ad accorgersi del cambiamento delle fasi lunari è proprio Sam; la sua natura di giardiniere e amante della natura lo porta a osservare come in questo reame elfico il tempo sembri sospeso. Durante l'intero arco del loro soggiorno, Tolkien pone più volte l'attenzione su come gli Elfi si rapportino alla morte: sono dotati di immortalità e percepiscono il futuro come un declino e una regressione, sentendosene minacciati; al contrario, il passato rappresenta il momento di massimo splendore, verde e incontaminato e, per questo, rivissuto con grande nostalgia. La loro percezione del tempo non permane in modo statico, ma risulta dinamica e in mutamento; il loro modo di vivere si racchiude in una grande esperienza anche quando tutto intorno sembra fermarsi.

Per gli Uomini, invece, la tanto temuta mortalità rappresenta un limite e, proprio per questo, nasce nei confronti degli Elfi un senso di invidia a causa della loro immortalità. In questo caso il tempo rappresenta una nozione importante, da ricordare e onorare attraverso imprese che possano riscattarne il transitorio valore. Proprio a tal fine, si cercherà ad ogni modo di riportare un Re sul suo trono dopo anni di assenza e lontananza.<sup>138</sup>

L'indugio sullo scorrere del tempo ha permesso a Tolkien di porre il lettore di fronte a due diversi piani temporali. È lo stesso autore infine che, nell'Appendice B, riporta la cronologia

---

<sup>135</sup> *Ibidem*.

<sup>136</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 4. *I boschi possibili*.

<sup>137</sup> V. FLIEGER, *A Question of Time*, cit., pp. 5-8.

<sup>138</sup> KEVIN ALDRICH, *The Sense of Time in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, in «*Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*», vol. 15, n. 1, 1988, pp. 5-9.

degli eventi, da cui risulta chiaro come il soggiorno della Compagnia a Lorien sia durato all'incirca un mese, confermando in questo modo che anche nel reame elfico il tempo scorra come in tutto il resto della Terra di Mezzo.<sup>139</sup>

La concezione che ogni popolo della Terra di Mezzo ha del tempo pone in risalto come uno dei temi principali de *Il Signore degli Anelli* sia la dicotomia tra la morte e l'immortalità. Nello specifico, la prima appare legata allo scorrere del tempo e al decadimento, mentre la seconda alla sua sospensione e allo sfidare le sue regole. Nell'universo tolkieniano sono proprio Uomini ed Elfi a personificare questa polarizzazione. Eppure, la paura della morte è un concetto talmente intrinseco nella natura umana, da arrivare a rendere temibile l'immortalità stessa. La conclusione de *Il Signore degli Anelli* obbliga il lettore ad accettare la partenza di Frodo, Bilbo, Gandalf e Galadriel verso un luogo di felicità e immortalità, mentre Sam sceglierà di rimanere nella Terra di Mezzo, costretto a una vita mortale. Il senso del tempo per Tolkien è racchiuso proprio in questo epilogo: a una meticolosa cronologia temporale si unisce l'attribuzione di forme di significato più profonde.

## II.4 Le lingue

L'intero universo tolkieniano è stato creato con il fine di fungere da raccogliatore alle lingue che lo stesso autore ha inventato. Un *Vizio segreto*,<sup>140</sup> per così dire, come il titolo di un famoso saggio redatto dal professore stesso, coltivato fin dalla giovane età. Tre furono le sue principali influenze: il modernismo, il fonosimbolismo e, infine, l'Associazione internazionale per la Lingua Ausiliaria. La cui influenza portò a concepire la lingua come un'arte straordinaria e versatile, da usare per i più svariati scopi artistico letterari.<sup>141</sup> Tolkien aderì totalmente a questa corrente di pensiero, donando rinnovato valore al ritmo e al suono di ogni parola rispetto alla morfologia, la sintassi e il significato. Le parole, per l'autore, hanno costantemente racchiuso in sé una magia e un fascino in grado di stregare il lettore disposto a lasciarsi trasportare dalla loro musicalità e dal loro potere evocativo. Grande impulso alla sua creatività venne dato dall'inizio della sua carriera accademica; già durante la Prima guerra mondiale, Tolkien aveva ripreso a formulare ipotesi sull'uso dell'esperanto, una delle lingue ausiliarie di maggior successo all'epoca. Lo scoppio del secondo conflitto mondiale mise

---

<sup>139</sup> *Ibidem*.

<sup>140</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il medioevo e il fantastico*, cit., p. 25.

<sup>141</sup> J.R.R. TOLKIEN, *A Secret Vice, Tolkien on invented languages*, a cura di Dimitra Fini e Andrew Higgins, Londra, HarperCollins, 2016, ebook, sez. *Introduction*.

definitivamente fine al suo interesse verso questo idioma, in quanto non funzionale allo sviluppo del mondo leggendario in ascesa.

Mito e linguaggio sono da sempre in stretta connessione: non si ha una storia senza una lingua e viceversa. Tolkien era convinto che le parole non fossero meri strumenti del racconto, bensì il loro contenitore.<sup>142</sup> La sperimentazione linguistica parte proprio da questo assunto, unito al desiderio iniziale (che successivamente muterà) di restituire all'Inghilterra una tradizione epica, creando una propria mitologia sopperisse a ciò che mancava nella letteratura britannica.<sup>143</sup> Il *Silmarillion* si apre, infatti, con un canto cosmogonico dal quale viene generata Eä, a riprova di come da una parola possa scaturire un intero universo. Il ruolo del linguaggio diviene, perciò, centrale nella sua poetica, tanto da indurre nel lettore la percezione che ogni idioma non sia scaturito con casualità, bensì rappresenti un punto di partenza, nonché di arrivo, della creazione stessa. *Il Signore degli Anelli*, d'altro canto, risulta ricco nelle poesie, canzoni, elenchi di nomi e frasi in numerose lingue. Lo stesso autore è arrivato ad affermare che, più che di un romanzo, si trattasse di un «saggio di “estetica linguistica”»,<sup>144</sup> assunto riflesso nella creazione di ogni singola lingua. Nello specifico, il Tengwar è stato creato per la trascrizione del linguaggio nero, mentre l'Ovestron rappresenta un'evoluzione della lingua parlata dagli Uomini, arricchito con termini provenienti dalle lingue degli Elfi. Il Westron, invece, è una lingua che gli Hobbit hanno assimilato nel tempo, facendola diventare un vero e proprio dialetto; il Khuzdul, ovvero il linguaggio runico dei Nani, risulta dura come la roccia, con rimandi alle profondità della terra. Infine, il Quenya e il Sindarin, gli idiomi maggiormente sviluppati da Tolkien, sono il principale strumento linguistico di cui sono dotate le sue opere.

Il linguaggio degli Elfi è stato creato con un certo realismo linguistico, dal momento che a esso appartengono una propria grammatica e specifiche regole; è fluente, ricco di onomatopee e di musicalità, in grado di conferirgli tratti nobili e puri, ed è modellato per esaltare le caratteristiche di chi lo parla.<sup>145</sup> Le due lingue elfiche nascono rispettivamente dal gallese e dal finlandese, due idiomi dallo stile e dalla struttura di stampo europeo e dal piacevole suono all'ascolto. Il principio del fonostetismo è, pertanto, da sempre alla base della concezione che Tolkien ha elaborato della lingua. La minuziosa ricerca del miglior timbro, della miglior vibrazione e pronuncia di una parola lo avvicina, per alcuni versi, al

---

<sup>142</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 3. *Il grande gioco, il mito, il linguaggio: una teoria non letteraria nella letteratura*.

<sup>143</sup> P. CURRY, *Tolkien mito e modernità*, cit., sez. 1. *Introduzione. Nostalgia radicale – Una mitologia per l'Inghilterra?*

<sup>144</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 232.

<sup>145</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 3. *Il grande gioco, il mito, il linguaggio: una teoria non letteraria nella letteratura*.

mondo della poesia, alla ricerca di una percezione esclusiva nel momento in cui si ascolta una lingua che non si conosce. Un concetto che viene ripreso anche dai personaggi tolkieniani, i quali, nel momento in cui si trovano ad affrontare un nuovo idioma, mutano non solo voce, ma anche la natura delle sensazioni ad esso associate. Un esempio è il momento in cui Gandalf si trova costretto ad usare la lingua nera di Mordor:

*“Ash nazg durbatulûk, ash nazg gimbatul, ash nazg  
thrakatulûk  
agh burzum-ishi krimpatul”*

Il cambiamento nella voce dello stregone era stupefacente. Divenne improvvisamente minacciosa, potente, dura come la pietra. Un’ombra parve offuscare l’alto sole e il porticato si fece scuro per qualche momento. Tutti tremarono, e gli Elfi si strapparono le orecchie.<sup>146</sup>

Le parole sono impronunciabili e suscitano in coloro che le ascoltano sensazioni di ombra e malvagità. Della lingua nera di Mordor non si trovano molte tracce nel testo, tanto che lo stesso Tolkien ha riportato di non apprezzarla per le sue caratteristiche. Questo è l’unico idioma privo di bellezza, altresì cacofonico, gutturale come un metallo che stride o il digrignare dei denti, mai utilizzato nella Terra di Mezzo per timore nei confronti dell’Oscuro Signore.

Tutte le lingue nella Terra di Mezzo implicano un rapporto tra concetto e suono: sono state create affinché possano raccontare una storia. Lo stesso autore fornisce gli strumenti necessari a decodificare tale sinergia: alfabeti, norme di pronuncia e spiegazioni etimologiche, così da poter meglio comprendere tutto ciò che si cela dietro a un termine. Tolkien sfrutta la sua abilità filologica creando nel lettore un effetto di arcaicità grazie al “sovra-utilizzo” di parole prese in prestito dalla narrativa del XIX secolo, l’esclusione di parole associate al mondo moderno e l’uso di nuovi vocaboli e schemi grammaticali da lui totalmente inventati.<sup>147</sup> Nel processo di ideazione di nuove parole, viene applicato il principio secondo il quale il termine neo-coniato dovrà rappresentare le qualità e le caratteristiche di ciò che rappresenta. A Rohan, ad esempio, troviamo l’assonanza di molti nomi che rimandano al significato di cavallo, simbolo del relativo popolo; la parola Hobbit sta a significare sia “mezzuomo” che “scavatore di buchi” o, in alternativa, “abitante di tane”; il nome Frodo, invece, riprende il significato di “saggio”, richiamando in questo modo il nome di un antico re danese presente nell’epico poema *Beowulf*; Smeagol deriva dall’inglese antico e sta a significare “cercare” o “investigatore”, mentre Saruman indica un “uomo abile e astuto” in

---

<sup>146</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 852.

<sup>147</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 3. *Il grande gioco, il mito, il linguaggio: una teoria non letteraria nella letteratura*.

maniera del tutto neutra. Ma il linguaggio è anche, in alcuni frangenti, protagonista della vicenda a tutti gli effetti. L'episodio di Gandalf al concilio di Elrond non è isolato: una volta che la Compagnia si vede costretta a entrare nelle Miniere di Moria, si trova di fronte a una porta contenente un enigma. Nell'immagine riflessa sulla porta dalla luna sono presenti scritte sia nel linguaggio degli Elfi che in quello dei Nani. L'enigma è posto in modo tale da apparire alquanto semplice a un primo approccio; tuttavia, la porta è governata da una parola, in questo caso *amico*, che lo stesso Gandalf inizialmente sembra non conoscere. Un piccolo gioco linguistico che Tolkien inserisce per fare in modo che anche il lettore vi partecipi. I dubbi espressi dallo stregone sono, a questo livello, gli stessi che attanagliano chi sta leggendo. La capacità di Tolkien di partire da una parola per crearvi un enigma è qui riproposta in una forma più complicata rispetto a quanto aveva già fatto ne *Lo Hobbit*.<sup>148</sup> Alla fine, sarà proprio Frodo ad aiutare Gandalf a risolvere il rompicapo, sottolineando così il grande ingegno degli Hobbit.

La potenza del linguaggio arriva a uno dei suoi massimi apici nel dialogo tra Barbalbero e gli Hobbit, in cui vengono comparati l'idioma degli Ent e quello di Merry e Pipino. Per gli Ent, infatti, ogni parola corrisponde una storia, rimarcando in tal modo la loro presenza nella Terra di Mezzo fin dalle sue origini. Nulla che non valga realmente la pena di essere proferito viene detto e, proprio per questo, il loro risulta un linguaggio lento e complicato.<sup>149</sup> Le parole hanno un peso e una profondità proprie, cercando di catturare l'essenza del termine stesso, concetto espresso finemente dalle parole di Barbalbero «un nome troppo rapido per qualcosa che si trova qui da quando fu creata questa parte di mondo».<sup>150</sup>

---

<sup>148</sup> Il gioco di indovinelli tra Bilbo e Gollum è uno dei momenti cardine de *Lo Hobbit* e la dimostrazione di quanto fossero importanti le parole per Tolkien. L'indovinello, così come la fiaba, contiene un messaggio da decodificare e, pur sembrando all'apparenza un momento giocoso, nasconde dei significati profondi. Una sfida di astuzia ed intelligenza, in cui Bilbo spesso sembra rispondere in maniera casuale, offrendo tuttavia prova del suo sapere. Dopo numerosi scambi, la contesa si risolve con l'inganno, ponendo l'Hobbit per un'istante in una posizione antagonista rispetto a Gollum. L'ispirazione ad una sfida di enigmi viene dall'epica norrena, con chiari rimandi ad un linguaggio antico e ricercato. In particolar modo quelli di Gollum, crudeli, tetri e cupi, si rifanno ad una tradizione poetica inglese arcaica che Tolkien riprende e rielabora nei cinque indovinelli che vengono posti a Bilbo. Gli oggetti degli enigmi proposti sono tutti legati all'esperienza della creatura: la montagna che lo ospita, il vento che sente spirare nei cunicoli, il buio che spesso lo circonda e il pesce, unica fonte di nutrimento. I quattro che invece l'Hobbit pone a Gollum mostrano un chiaro richiamo alla filastrocca tradizionale, ben nota all'autore e connessa direttamente alla fiaba. Gli indovinelli di Bilbo sono legati all'esistenza terrena: il sole sulle pratoline e le uova, conservando una natura giocosa e a tratti spensierata, nonché un legame profondo con la filologia, in quanto queste rime sembrano provenire da un'antica tradizione, perduta e poi riscoperta da Tolkien. Il gioco di indovinelli rappresenta una contrapposizione tra antichità e modernità, laddove Bilbo e Gollum si capiscono straordinariamente bene, avvicinandoli agli occhi del lettore. Tolkien svincola gli indovinelli dal semplice folklore e dall'antica tradizione di favole per bambini e li proietta verso un nuovo significato, incarnato proprio nella saggezza di un giovane Hobbit. Per la prima volta Bilbo si vede parte integrante del mondo in cui si è avventurato e l'impossessarsi dell'Anello è il punto di svolta, partendo proprio da questo ricercato gioco e arrivando a segnare inevitabilmente il destino della Terra di Mezzo.

<sup>149</sup> JUDY WINN BELL, *The Language of J.R.R. Tolkien* in «*The Lord of the Rings, Mythcon Proceedings*, vol. 1, n. 2, 1971, pp. 35-39.

<sup>150</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 1491.

La forza dell'universo tolkieniano sta nella coesistenza tra lo sviluppo linguistico e lo sviluppo del mito. Il lettore è indotto ad abbracciare una visione comunitaria, diacronica e dinamica, che attraverso le parole apre una finestra su un mondo secondario in continua esplorazione. Chiunque decida di compiere questa operazione si rende partecipe attivo del processo di "sub-creazione" iniziato da Tolkien, espandendone a sua volta i confini, scoprendo nuovi luoghi o approfondendo quelli che già conosce, sentendosi parte di qualcosa di più grande e provando l'emozione di mettersi in viaggio come un Hobbit nella Terra di Mezzo.<sup>151</sup>

---

<sup>151</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., 3. *Il grande gioco, il mito, il linguaggio: una teoria non letteraria nella letteratura.*

## CAPITOLO TERZO

### I PERSONAGGI

#### III.1 Elfi, Nani, Stregoni e Uomini

Un'opera narrativa, per definirsi tale, deve essere in grado di creare un connubio imprescindibile tra la messa in scena delle azioni compiute dai personaggi e il desiderio, da parte del lettore, di conoscere e seguire le vicende in divenire.<sup>152</sup> I personaggi del racconto sono esseri autonomi dotati di una propria individualità, *status* e dimensione psicologica, fattori che il lettore solitamente non trascura ma, anzi, è solito ricordare in maniera vivida rispetto ad altre parti del testo. Gestì, azioni, abitudini e comportamenti descritti, fanno parte della sfera d'azione del personaggio. Per comprenderne pienamente le caratteristiche, è necessario operare una distinzione tra stati d'animo transitori o sensazioni e tratti psicologici o qualità permanenti. I primi, quali la paura, racchiudono percezioni momentanee e dipendenti dalle esperienze che si verificano nel testo, laddove le seconde risultano perlopiù costanti, pur avendo modo di cambiare in corso d'opera, determinando in questo caso un'evoluzione del personaggio stesso. Quest'ultimo, infatti, risponde alla declinazione di "paradigma di tratti psicologici", in cui per "tratto" si intende una "qualità personale relativamente stabile o costante". Il compito del lettore, pertanto, è quello di andare oltre a ciò che l'autore ha esplicitamente tratteggiato, interagendo col l'opera al fine di cogliere, attraverso i gesti e le parole, i tratti squisitamente psicologici del personaggio.<sup>153</sup> Il personaggio è anche determinato dall'aggregazione di una serie di informazioni che il testo fornisce al lettore; descrizione fisica, abitudini di vita, ambiente in cui agisce, oggetti d'uso, codici socioculturali e relazioni con altre figure sono tutti elementi che permettono al personaggio di acquisire una chiara fisionomia col progredire della narrazione. All'inizio il lettore si imbatte semplicemente in un nome, mentre con il procedere del racconto ne arriva a comprendere la fisionomia, creando perciò un legame sempre più forte ed entrando in sintonia con i personaggi, i quali non sono altro che la rappresentazione delle personalità

---

<sup>152</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 3. *Indugiare nel bosco*.

<sup>153</sup> HERMANN GROSSER, *Narrativa*, Milano, Principato, 1995, pp. 246-248.

della vita reale, portatrici dei loro modi di agire e di rapportarsi con gli altri e lo spazio circostante.<sup>154</sup> Esistono varie tipi di personaggi che si possono distinguere in base alla loro evoluzione nella storia: i personaggi “piatti” sono facilmente riconoscibili e ricordati dal lettore a causa di caratteristiche ben precise che non mutano nell’arco narrativo; i personaggi “a tutto tondo” sono, invece, la loro contrapposizione, risultando complessi e mutevoli in base agli eventi raccontati, in grado pertanto di stupire il lettore per via della loro imprevedibilità; infine, i personaggi “intermedi” sono una via di mezzo tra i primi e secondi e, solitamente, di più difficile elaborazione. Il ruolo che questi personaggi assumono nella vicenda li distingue ulteriormente in principali e secondari. Tale differenza si potrebbe ridurre in base alla frequenza con cui essi compaiono nell’arco narrativo, dal momento che i primi risultano i protagonisti o comprimari della vicenda, mentre i secondi si risolvono solo in brevi comparse. La complessità dei personaggi dipende comunque dalle scelte dell’autore, il quale da un lato deve tenere ben presenti quali siano le dinamiche narrative e, dall’altro, esprimere attraverso di essi la sua poetica, il contesto socioculturale in cui opera e le sue personali passioni. Nella storia, i personaggi agiscono, si influenzano, cooperano e interagiscono tra loro, formando il sistema dei personaggi; il loro agire ne influenza le relazioni, che non possono essere classificate in maniera rigida, rappresentando le svariate modalità di rapporto umano perpetuate attraverso i secoli.<sup>155</sup>

Il sistema dei personaggi tolkieniano risulta molto complesso. Il mondo secondario su cui si basano le sue opere ha dato la possibilità all’autore di rielaborare in chiave mitico-legendaria una serie di personaggi divenuti rappresentazione della sua poetica. Elfi, Nani, Maghi, Uomini, Orchi e Draghi sono stati reinventati attraverso nuove qualità umane e psicologiche, capaci di conferire loro nuovo spessore, mentre altre figure, quali gli Hobbit, rispondono a un’originale invenzione dell’autore. I loro intrecci a livello narrativo riprendono la figura dell’eroe, rielaborandola in chiave moderna e presentando una sequenza di protagonisti le cui caratteristiche si sviluppano nel corso dell’arco narrativo; la crescita personale e le scelte che compiono risultano essenziali nel processo di determinazione del personaggio secondo la concezione tolkieniana. Non vi è, di per sé, una netta divisione tra “buoni e cattivi”, eccezion fatta per il “male assoluto” rappresentato da Sauron, tant’è che spesso nelle intenzioni dei personaggi questo conflitto emerge chiaramente. Nessun personaggio, secondo questa ottica, nasce realmente malvagio (nemmeno gli Orchi), ma può essere corrotto dalle tenebre, finendo per lasciarsi da esse sopraffare; i personaggi, per Tolkien,

---

<sup>154</sup> Ivi, pp. 248-250.

<sup>155</sup> Ivi, pp. 259-264.

hanno sempre la possibilità di scegliere se cambiare oppure rimanere nel loro stato iniziale, una chiara rappresentazione del concetto di libero arbitrio che viene applicata a un insieme di figure unico nel suo genere. La loro caratterizzazione avviene, inoltre, attraverso una ricercatezza linguistica che mira a far comprendere al lettore le caratteristiche del personaggio attraverso i dialoghi e i vocaboli utilizzati, aggiungendo in tal modo spessore al soggetto e profondità alla narrazione. Come sottolineato da Shippey, la definizione dei personaggi è ben evidente nel capitolo del Consiglio di Elrond: un lungo dialogo in cui, grazie a mirate scelte stilistiche, vengono esaltate le sostanziali differenze tra le diverse popolazioni della Terra di Mezzo.<sup>156</sup>

Nell'immenso universo tolkieniano, la prima popolazione a essere tratteggiata fu quella degli Elfi. Inizialmente, la loro caratterizzazione rispondeva a una concezione fiabesca, condividendo con le fate non solo l'aspetto fisico, ma anche le principali qualità. Il successivo mutamento è stato operato grazie a un avvicinamento alla mitologia celtica, la cui ispirazione ha contribuito a delineare i loro tratti peculiari. Gli Elfi, difatti, sono esseri immortali, dotati di poteri magici, abili artigiani e artisti. La loro comparsa nella Terra di Mezzo avviene dopo aver lasciato Valinor; pur non avendo contribuito alla ribellione del Nemico, sono stati costretti a lasciare la loro terra natia e, per questo motivo, hanno una forte somiglianza con gli angeli biblici, un chiaro esempio di come il mito si sia fuso con la fiaba.<sup>157</sup> Tolkien, infatti, nel processo di creazione ha attinto alla sua fede cattolica e al *The Early South English Legendary*, un'opera medievale scritta in medio-inglese. La figura degli Elfi ha subito ulteriori modifiche con la stesura dei racconti: ne *Lo Hobbit* appaiono con maggiore spensieratezza e umanità rispetto a *Il Signore degli Anelli*, in cui il loro carattere si fa più duro e cupo. La maggiore criticità riscontrata dal professore di Oxford nella loro profilazione era legata al destino finale di questo popolo una volta finito il loro tempo nella Terra di Mezzo. La loro dipartita dalla dimensione terrena, difatti, è il completamento di quel processo di distacco dalla dimensione fiabesca iniziale.<sup>158</sup>

Gli Elfi creati da Tolkien rappresentano un orizzonte innovativo nella letteratura fantasy, capace perciò di influenzarla e orientarla profondamente. In loro si scorgono molte qualità e tipicità proprie anche degli Uomini, ma delineate da maggiore creatività, bellezza, nobiltà e, ovviamente, longevità, racchiudendo in sé la rappresentazione ideale di un'umanità

---

<sup>156</sup> TOM SHIPPEY, J.R.R. *Tolkien, Author of the Century*, London, HarperCollins, 2000, ebook, sez. *Chapert II. The Council of Elrond: character revealed*.

<sup>157</sup> *I popoli di Tolkien*, a cura di Paolo Paron, Milano, RCS Libri, 2005, ebook, sez. *Capitolo primo: Gli Elfi*.

<sup>158</sup> TOM SHIPPEY, *The Road to Middle-Earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology*, London, HarperCollins, 2012, ebook, sez. *Chapter 8: Visions and Revisions*.

perduta.<sup>159</sup> I personaggi appartenenti a questa Razza sono dotati di grande saggezza, custodi delle memorie passate e capaci di influenzare il corso degli eventi.

Uno dei principali personaggi elfici, presente in tutte le opere tolkieniane, è Elrond, protagonista sia de *Lo Hobbit* che de *Il Signore degli Anelli*. Erede di una nobile discendenza, nato per metà elfo, scelse infine l'immortalità, prendendo pertanto parte a tutti i maggiori eventi nei racconti tolkieniani. Tolkien lo esalta come un sovrano dotato di grande saggezza, nonché come un guerriero forte e valoroso, sottolineandone la fama tra i popoli della Terra di Mezzo. La sua caratterizzazione avviene anche attraverso un linguaggio estremamente raffinato, sinonimo della sua grande sapienza; infatti, nei dialoghi il suo parlato viene percepito come armonico, con arcaismi ricercati in una costante lucida analisi di ciò che accade. Un personaggio, quello di Elrond, che sembra agire spesso dietro le quinte, facendo sì che il lettore lo percepisca partecipe anche indirettamente: è presente quando Isildur decide di non distruggere l'Anello e nel momento in cui sua figlia sceglie una vita mortale per amore. La sua grande saggezza si fonde con il tormento nel vedere il mondo cambiare, inghiottito dall'ombra. Tale personaggio è la dimostrazione dell'importanza della memoria e di come essa debba essere preservata; la sua Casa ne è l'esempio, essendo un luogo di bellezza e incontro tra Razze, una sorta di monastero medievale di cui Elrond è il custode. Ne *Il Signore degli Anelli*, il Consiglio tenutosi a Gran Burrone è uno dei momenti cruciali del racconto, perseguendo sempre l'obiettivo di sconfiggere il Male e salvare la Terra di Mezzo dal suo destino. In questo personaggio si bilanciano la perdita, la memoria, l'eterno movimento, il cambiamento e la conservazione, tutti temi fondamentali nella poetica tolkieniana.<sup>160</sup>

Vi è un altro personaggio che ricalca in molti aspetti la saggezza e l'influenza di Elrond. Galadriel è la figura femminile più importante dell'intera narrativa de *Il Signore degli Anelli*, tanto che la sua rilevanza sugli altri personaggi arriva ad influenzarne le azioni e i pensieri. Discendente di una nobile stirpe, è tra i primi Elfi a giungere nella Terra di Mezzo, fondando insieme al marito Celeborn il regno di Lothlórien, uno dei regni elfici più celebri e potenti. La sua figura è avvolta da un grande fascino, tanto da incutere reverenza e trepidazione, in quanto capace di scavare profondamente nell'animo altrui. Il suo potere è da sempre considerato dai diversi popoli grandioso e pericoloso, facendo della Signora dei Boschi una leggenda invidiata e temuta.<sup>161</sup> Nel suo personaggio Tolkien trova modo di esprimere il concetto di libero arbitrio: difatti, pur avendo il dono della preveggenza, Galadriel non cercherà mai di mutare gli eventi. Durante il suo incontro con la Compagnia, il suo potere

---

<sup>159</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 246.

<sup>160</sup> T. SHIPPEY, *J.R.R. Tolkien, Author of the Century*, cit., sez. *Chapert II. The Council of Elrond: character revealed*.

<sup>161</sup> *I popoli di Tolkien*, cit., sez. *Capitolo primo: Gli Elfi*.

sviscera in profondità le coscienze degli altri protagonisti e, indirettamente, del lettore; il suo Specchio è una prova ardua da superare, poiché mostra le angosce e le fragilità più intime dell'animo umano.<sup>162</sup> Lei stessa viene messa alla prova quando Frodo le offre l'Anello, facendo affiorare il tema della scelta circa l'uso del potere e per quale scopo. Galadriel offre al lettore la possibilità di immedesimarsi in un personaggio disposto a sacrificare quanto ha di più caro per salvare il Bene collettivo. Una figura che si avvicina al divino e che ha numerosi riferimenti all'iconografia cristiana: l'aspetto fisico, caratterizzato da una folta chioma bionda, vesti dorate e bianche. Nel gesto di elargire i doni alla Compagnia prima della prosecuzione del viaggio, invece, la figura divina si mescola con la mitologia celtica e l'universo leggendario medievale. Essendo gli Elfi destinati a sparire, anche il suo personaggio finirà per compiere il viaggio verso Ovest, lasciando un vuoto che l'autore non ha mai chiarito, sebbene il ricordo della Dama dei Boschi permanga quale simbolo di speranza e gioia.<sup>163</sup>

Al fianco di Elrond e Galadriel, altri due personaggi elfici si ritagliano una parte importante nel racconto, ognuno con le proprie peculiari caratteristiche. Il primo è Arwen, figlia di Elrond, descritta come una principessa elfica dal regale portamento e dai capelli corvini. La sua figura nel racconto risulta piuttosto marginale, se non per la storia d'amore con Aragorn; un amore ostacolato prima dallo status di lui, nonostante sia l'erede al trono di Gondor, e successivamente dalla mortalità che inevitabilmente li separa. La coppia rimane separata lungamente, tanto che le apparizioni di Arwen sono limitate al Concilio di Elrond e all'epilogo finale, in cui finalmente sposa il suo promesso amore. L'attesa del suo amato dalla lunga missione è un chiaro riferimento omerico, al quale Tolkien unisce caratteristiche fiabesche e leggendarie: Arwen, infatti, ha il potere della guarigione e, come tutti gli Elfi, ha un rapporto profondo con la natura; inoltre, il suo ruolo è quello della principessa delle fiabe che sposa l'eroe una volta compiuta la sua missione. Non le viene, tuttavia, conferita nessuna caratteristica guerriera e la sua figura non si sviluppa con la profondità che l'autore riserverà, al contrario, al personaggio di Éowyn. Il suo epilogo la vede riscattarsi dall'immobilità che l'ha contraddistinta per gran parte del racconto: per amore rinuncia all'immortalità, concedendo a Frodo la possibilità di partire verso i Porti Grigi. Anche Arwen, a modo suo,

---

<sup>162</sup> ROMUALD IAN LAKOWSKI, *The Fall and Repentance of Galadriel*, in «*Mythlore, Spring/Summer 2007*» Vol. 25, n. 3/4, 2007, pp. 91-104.

<sup>163</sup> CHARLES W. NELSON, *From Gollum to Gandalf: The Guide Figures in J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings*, in «*Journal of Fantastic in the Arts*» Vol. 13, n. 1, 2002, pp. 47-51.

può quindi giungere a realizzare il suo destino, capovolgendo totalmente le sue sorti nella storia.<sup>164</sup>

Il secondo personaggio è Legolas, le cui origini, così come una completa descrizione, non vengono fornite dall'autore. Il suo ruolo è quello di coprotagonista e membro della Compagnia. Durante tutto l'arco narrativo, la sua figura prenderà parte a tutti i maggiori eventi in divenire, mostrando allegria ed energia, dimostrandosi un personaggio da cui non traspare mai alcuna paura né timore per la missione, bensì arguzia e spirito, sottolineando ancora una volta le differenze tra Elfi e Uomini. La sua abilità con l'arco lo inserisce in quella sfera mitico-fiabesca che caratterizza la gran parte dei personaggi tolkieniani. Nonostante, quindi, gli venga riservato un ruolo di minor spessore e profondità narrativa, Tolkien riesce a tratteggiare in Legolas l'immagine dell'equità e del senso della fratellanza: il legame di profonda amicizia con Gimli il Nano dimostra come l'incontro tra culture diverse e la multiculturalità siano punti fondamentali per l'autore.

L'evoluzione della figura del Nano nel corso dei secoli ha portato a una nuova percezione di questa figura mitica. La loro prima comparsa la si deve all'*Edda Poetica*, una raccolta di poemi della mitologia norrena, in cui si narra delle loro origini dalla terra e dalla roccia. Nella mitologia norrena, infatti, i Nani erano abilissimi fabbri e orafi, custodivano i segreti dei metalli preziosi e sapevano lavorarli con maestria. Le loro creazioni erano considerate uniche e inimitabili, pur non venendo ritratti come figure positive: pronti al tradimento, subdoli e con intenti malvagi, i Nani erano profondamente legati alle armi e alla guerra.<sup>165</sup> Il passaggio da creatura mitica a essere grottesco e buffo avvenne durante il Medioevo, momento in cui cambia radicalmente la percezione di tali personaggi, ridimensionandone totalmente il ruolo nei racconti. Furono, in seguito, gli studi germanici svolti dai fratelli Grimm a restituire ai Nani la popolarità della dimensione fiabesca, divenendo una figura positiva che abita il mondo. Nello specifico, esse occupano un ruolo centrale nell'universo tolkieniano, rappresentando una contrapposizione all'eleganza e alla nobiltà degli Elfi, pur possedendo una forza nascosta. Inizialmente ritratti come una popolazione grottesca, sgraziata e malvagia, pur mantenendo le abilità nella lavorazione dei metalli, verranno in seguito a rivestire nuovamente la dimensione fiabesca con la stesura de *Lo Hobbit*, mutando completamente solo ne *Il Signore degli Anelli*. I Nani, infatti, vengono rappresentati come un popolo pratico e pragmatico, la cui personalità risulta molto simile a quella degli Uomini;

---

<sup>164</sup> MELISSA MCCRORY HATCHER, *Finding Woman's Role in "The Lord of the Rings"*, in «*Mythlore, Spring/Summer 2007*» Vol. 25, n. 3/4, 2007, pp. 43-54.

<sup>165</sup> PATRICK J. CALLAHAN, *Tolkien's Dwarves & the Eddas*, in «*Tolkien Journal, Summer 1972*» Special Issue in honor of J.R.R. Tolkien's 80<sup>th</sup> Birthday, 1972, p. 20.

sono coraggiosi, testardi, amanti della tecnica, e non facili da persuadere. Quando Sauron consegna loro i Sette Anelli, ben presto si accorge che il potere del male non riesce a scalfirli. Le loro abilità come minatori, ingegneri e fabbri rappresenta la tradizione artigianale inglese e si riflette nelle loro raggianti dimore, di cui il fiore all'occhiello è senza dubbio riprodotto nelle Miniere di Moria. Un concetto, quello della miniera, completamente rivisto da Tolkien, non più come insalubre breccia nel terreno, bensì come luogo di luce e bellezza. Di contro, tali figure mantengono ancora alcuni tratti non propriamente positivi, quali l'avarizia, la testardaggine e la diffidenza. In loro Tolkien fa emergere l'ascesa e la rovina di una popolazione, fiera delle proprie origini e in continua lotta per un costante riscatto.<sup>166</sup> A livello narrativo, i Nani risultano i veri e propri protagonisti de *Lo Hobbit*, i cui nomi sono ripresi proprio dal poema norreno dell'*Edda*, di cui conservano molte caratteristiche. L'autore decide di caratterizzarli attraverso l'etimologia: Fili significa "lima", Dwalin è "colui che indugia", Bofur significa "piccolo come una fava", Nori indica un "pezzettino", Bifur "castoro", Balin "scuro" e Bombur "persona massiccia"; infine, Thorin rappresenta una figura coraggiosa.<sup>167</sup> I tredici Nani che accompagnano Bilbo nella sua prima avventura non sono descritti dettagliatamente dall'autore, il quale sceglie di delinearne soltanto le caratteristiche generali, come l'aspetto basso, tozzo e la lunga barba, unitamente alle doti di abili minatori e sapienti costruttori. Tra loro vi sono diverse anime e personalità, sebbene lo spirito comune sia quello di portare a termine la missione e di riscattare ciò che è stato perduto.<sup>168</sup> Nel racconto, i personaggi appartenenti a tale popolazione si lasciano andare a momenti comici e burleschi, spesso in contrapposizione con l'avidità verso il potere e la ricchezza. Come in molte fiabe, il protagonista e capo della spedizione è fiero e solenne, e si sviluppa secondo la tipica poetica tolkieniana. Thorin è l'eroe che per tutto il racconto anela al completo riscatto: il peso della sua nobile discendenza lo tormenta e la missione che gli viene affidata risulta cruciale per la sua legittimazione. Il Nano non nasconde mai il suo retaggio e il suo orgoglio per l'eredità raccolta, ma anzi ne fa ampio sfoggio, tentando così di venire temuto e rispettato; costantemente corroso dall'ambizione e dalla voglia di potere, sotto molti aspetti sembra ricordare la successiva figura di Boromir. Il suo epilogo è quello della redenzione: dopo che l'avidità si è impossessata di lui, arriva a redimersi attraverso un gesto eroico.<sup>169</sup> In continuità con i Nani de *Lo Hobbit*, il personaggio di Gimli è la

---

<sup>166</sup> NORBERT SPINA, *I Nani nel mito e nel fantastico*, in *C'era una volta...Lo Hobbit. Alle origini del Signore degli Anelli* a cura di Roberto Arduini, Alberto Ladavas, Saverio Simonelli, Genova-Milano, Marietti 1820, 2012, pp. 242-256.

<sup>167</sup> JOHN D. RATELIFF, *The History of the Hobbit*, London, HarperCollins, 2011, ebook, sez. *Appendix III. The Dvergatal (The Dwarf Names)*.

<sup>168</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 411.

<sup>169</sup> J. RATELIFF, *The History of the Hobbit*, cit., sez. *Thorin, son of Thrain, son of Thrór*.

dimostrazione del cambio connotativo del Nano ne *Il Signore degli Anelli*. Figlio di uno dei protagonisti del romanzo precedente è l'unico rappresentante dei Nani nella Compagnia. Affronta un'evoluzione molto particolare: pur possedendo l'orgoglio e le grandi qualità di guerriero, è in continua ricerca di riscatto per il suo popolo. Questo ne caratterizza le azioni fino all'incontro con Galadriel, snodo cruciale in cui si assiste a una svolta del personaggio. Infatti, prima di giungere al confronto con la Dama Bianca, nonostante un buon carattere, Gimli sembra pervaso da una intensa diffidenza verso gli Elfi. È proprio grazie a questo toccante scambio che l'autore dimostra come il viaggio nell'intimità più profonda possa far cadere anche le più tenaci barriere di preconcetto e sfiducia verso "il diverso". Il Nano arriverà in seguito a difendere per l'intera durata del viaggio la figura della donna angelica che, attraverso il dono di una sua ciocca di capelli, lo accompagnerà in tutti i momenti cruciali. La sua profonda amicizia con Legolas non rappresenta, perciò, solo il crollo del pregiudizio, ma risulta fondamentale nel percorso dell'eroe verso la sconfitta del Male.

La magia è una delle forme del pensiero mitico che tende a creare una sensazione di dominazione degli eventi e della natura; crea stupore, incanto e fascinazione in quanto forza l'uomo a rapportarsi con l'ignoto. La magia è basata sulla dicotomia tra Bene e Male e sulla scelta di come essa debba essere impiegata. La figura del mago è un personaggio ricorrente del mito, delle fiabe e dell'epica cavalleresca. È spesso raffigurato come un anziano uomo saggio, la cui posizione tra luce e ombra ha un ruolo cruciale nel racconto.<sup>170</sup> Il suo compito è quello di affiancare l'eroe nella sua missione, fungendo quindi da guida, grazie a consigli e azioni che risultano spesso decisive per le sorti finali della missione. Una delle figure più famose dell'epica cavalleresca è quella di Mago Merlino, emersa gradualmente nel Medioevo da una serie di tradizioni e culture diverse; nella tradizione britannica, è uno dei personaggi divenuti celebri attraverso il ciclo bretone, contribuendo alle gesta di Re Artù e dei suoi cavalieri. Il suo ruolo è stato spesso diviso tra positivo e negativo, e la sua influenza è spesso derivata dal modo in cui sceglieva di utilizzare e indirizzare i suoi poteri. Tolkien è stato molto influenzato da questa importante figura letteraria, criticandone però la visione binaria di personaggio positivo o negativo e approfondendo gli effetti del potere assoluto unito alla magia, creando gli Istari.<sup>171</sup> In loro Tolkien richiama un nuovo concetto di stregone, fondendo l'epica medievale con la modernità. All'origine dei cinque Istari, inviati dai Valar per contrastare il crescente potere di Sauron, vi sono legami con il mondo degli Uomini,

---

<sup>170</sup> SANDRA LANDI, *C'è bisogno di magia... a partire dalla fiaba*, in *La magia nella fiaba. Itinerari e riflessioni*, a cura di Franco Cambi, Sandra Landi, Gaetana Rossi, Roma, Armando Editore, 2010, pp. 13-20.

<sup>171</sup> FRANK P. RIGA, *Gandalf and Merlin: J.R.R. Tolkien's Adoption and Transformation of Literary Tradition*, in «*Mythlore, Fall/Winter 2008*» Vol. 27, n. 1/2, 2008, pp. 21-44.

condividendo con questa Razza non solo le sembianze e le emozioni, ma anche le debolezze, essendo a loro volta soggetti all'errore, al fallimento e alla tentazione e, come tutti i personaggi tolkieniani, in perenne lotta tra il Bene e il Male. Ogni figura di Istari è diversa, benché ne vengano tratteggiate solamente tre; Radagast, ad esempio, compare per la prima volta ne *Lo Hobbit*, descritto come uno stregone di ordine inferiore, innamorato della natura e degli animali, rappresenta la concezione magica dell'uomo della foresta narrato dalle leggende irlandesi e britanniche. Il suo destino sarà quello di essere usato da Saruman per i suoi perfidi intenti e di non contribuire mai alla sua reale missione a causa della sua viscerale devozione all'elemento naturale.<sup>172</sup>

Saruman è il capo degli Istari, rappresentato con capelli e barba canuti e vesti bianche. Dal carattere superbo e dall'intelligenza sopraffina, finisce per soccombere alla brama del potere, tradendo completamente la sua missione e diventando egli stesso un personaggio negativo. Saruman unisce la corruzione della scienza e del potere in favore del controllo e della distruzione della Terra di Mezzo. Le sue grandi abilità verranno sfruttate per persuadere altre creature per i suoi malvagi scopi, creando strumenti di morte come le bombe e potenti macchine d'assedio, fino a concepire la nascita di una nuova Razza di orchi. La dimensione spaziale di Isengard rappresenta appieno le caratteristiche di questo personaggio, che con il suo acume è arrivato a elaborare un piano insidioso per la conquista dell'Unico Anello, finendo per scandire i punti cruciali nel racconto (il suo odio verso gli Uomini, ad esempio, trova la sua massima espressione nella Battaglia del Fosso di Helm). Un mago oscuro, quindi, votato alla distruzione e le cui intenzioni sono destinate a fallire, tanto che il suo epilogo si rivela la chiara dimostrazione di come il Male assoluto non possa essere in alcun modo dominato.<sup>173</sup>

L'ultimo e più importante tra gli Istari è probabilmente uno dei personaggi tolkieniani con il maggiore impatto narrativo. Gandalf è la rappresentazione del Mago saggio e potente, della guida per l'eroe, il cui cambiamento risulta decisivo nell'orientare gli accadimenti. Tolkien riprende molte caratteristiche di Merlino, fondendole con il mito norreno di Odino e rielaborandole in un personaggio che non può essere etichettato come un semplice stregone.<sup>174</sup>

---

<sup>172</sup> *Ibidem*.

<sup>173</sup> FABIO LARCHER, *Il "Sarumanesimo"*, in «*Endóre, La rivista della Terra di Mezzo*» n. 6, 2003, pp. 1-4.

<sup>174</sup> MARJORIE BURNS, *Gandalf and Odin*, in *Tolkien's Legendarium: Essays on The History of Middle Earth* a cura di Verlyn Flieger, Carl F. Hostetter, Westport, Greenwood Press, 2000, pp. 219-232.

Tutto quello che l'ignaro Bilbo vide quel mattino era un vecchio con un bastone. Aveva un alto cappello blu a punta, un lungo mantello grigio, una sciarpa argentea sulla quale la lunga barba bianca ricadeva fin sotto la vita, e immensi stivali neri.<sup>175</sup>

Gandalf viene raffigurato con l'immagine classica dello stregone, ponendo l'attenzione sulla sua personalità e sottolineandone la bontà, la disponibilità, l'intelligenza, la saggezza e la capacità di decodifica degli altri protagonisti, ma soprattutto degli eventi. In lui emergono i tratti più rilevanti della poetica tolkieniana: la sua continua lotta contro il tempo lo porta a vagare per l'intera Terra di Mezzo, venendo a conoscenza di ogni singola popolazione che la abita. Questo sviluppa nel personaggio una tolleranza verso ogni creatura che popola il mondo e una vera e propria passione verso gli Hobbit, di cui riconosce fin da subito il reale valore. Lo stregone si ritrova spesso a riflettere sul senso della pietà:

Molti tra i vivi meritano la morte. E parecchi che sono morti avrebbero meritato la vita. Sei forse tu in grado di dargliela? E allora non essere troppo generoso nel distribuire la morte nei tuoi giudizi: sappi che nemmeno i più saggi possono vedere tutte le conseguenze.<sup>176</sup>

Per Tolkien, che ha vissuto gli orrori della guerra, la vera grandezza dell'eroe moderno non sta nel saper usare la spada, ma nell'uso corretto dell'intelletto, abbandonando la pretesa di giudizio senza prima conoscere realmente la sofferenza. Pur non individuando una soluzione definitiva al Male, ben presto Gandalf comprende come abbandonarsi a qualsiasi altra scelta radicale che non implichi la lotta e la resistenza alle tenebre porterebbe a un Male ancora peggiore.<sup>177</sup> La conoscenza delle sue forme lo porta a temerne gli effetti, tanto da comprendere che il potere nelle mani di una sola persona risulterà sempre estremamente negativo, nonostante si tenti comunque di perseguire finalità benevole. È anche per questo motivo che lo stregone non cercherà mai di avvicinarsi all'Anello e non cederà alla tentazione di possederlo. Gandalf riveste, inoltre, il ruolo di consigliere e guida dell'eroe, un archetipo che richiama la figura di Virgilio nella *Divina Commedia*. Assume questo ruolo in entrambi i romanzi: se nel primo è limitato ad una figura dai tratti maggiormente fiabeschi, ne *Il Signore degli Anelli* viene resa manifesta una vera evoluzione, culminante con la perdita della vita e, successivamente, la rinascita e il conseguente ritorno sotto nuove spoglie. Il suo passaggio simbolico da grigio a bianco è un chiaro riferimento del ritorno dalla morte, incarnando valori di speranza. Gandalf è il personaggio che più di tutti raffigura l'elemento cardine narrativo

---

<sup>175</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., p. 46.

<sup>176</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 269.

<sup>177</sup> P. CURRY, *Tolkien mito e modernità*, cit., sez. 4. *Il Mare: spiritualità ed etica – Il “problema” del male*.

della prova e del conseguente cambiamento, sottolineando il valore delle scelte e il potere dell'altruismo e dell'umiltà.<sup>178</sup>

Gli Uomini di cui narra Tolkien sono la raffigurazione dell'umanità trasportata nella trama narrativa. La loro rappresentazione è quella di un popolo continuamente alla ricerca di un riscatto e in perenne lotta tra il Bene e il Male. La loro nascita è in chiara contrapposizione con quella degli Elfi, a cui inizialmente somigliano, laddove invece è la morte a sancirne la sostanziale differenza, destino a cui non si possono sottrarre. Il popolo degli Uomini si sostanzia attraverso il viaggio e la guerra, serbando la speranza di poter eguagliare il popolo elfico e consacrarsi come civiltà. In essi si fondono elementi provenienti dall'epica medievale con la religione, simboleggiando la ciclicità della storia. La brama di potere e gloria pone in evidenza la labilità dell'animo umano, facilmente corruttibile. La caduta di Númenor, riprendendo il mito di Atlantide, è la trasposizione letteraria della disfatta di una nobile civiltà, portata alla rovina al massimo della sua potenza da corruzione interna e lotte intestine; una storia ormai perduta, nonostante sia stata dall'autore meticolosamente ricreata.<sup>179</sup>

Ne *Lo Hobbit*, la figura più importante appartenente alla razza degli Uomini è Bard l'Arciere. Descritto come un uomo dal viso severo e i capelli scuri, dal carattere «aspro ma veritiero», è stato chiaramente ispirato dal Wiglaf del poema anglosassone *Beowulf*. La somiglianza tra i due racconti è evidente, dal momento che la figura di Bard riprende quella dell'erede spodestato, in missione per sconfiggere il nemico che ha distrutto la sua terra natale e, così, riportare il suo popolo all'antico splendore. Una figura che, per alcuni versi, anticipa quella di Aragorn, sottolineandone l'audacia di intraprendere un'impresa apparentemente impossibile quanto necessaria laddove tutti gli altri si sottraggono, tenendo in serbo qualità nascoste.<sup>180</sup> La freccia con la quale Bard trafigge e uccide il drago Smaug rappresenta il punto di svolta del racconto. Il punto debole dell'antico nemico è un chiaro riferimento all'epica classica e al tallone di Achille. Bard si assume l'incarico di riprendere il tesoro che spetta di diritto al suo popolo, prendendo parte a una nuova battaglia in difesa del Bene; un punto di svolta, che dopo una serie di figure tragiche e infauste, vede finalmente il suo lieto fine.

Nella costruzione archetipica dei personaggi, Tolkien dedica il terzo volume de *Il Signore degli Anelli* a una delle figure più emblematiche della sua poetica. Aragorn è l'eroe tradizionale che segue un percorso ciclico dalla moderna umanità, rielaborato sulle caratteristiche degli antichi eroi, al fine di porre in risalto il sacrificio della propria individualità in favore del Bene

---

<sup>178</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 4. *Tradizioni, traduzioni e tradimenti: i simbolisti all'opera*.

<sup>179</sup> *I popoli di Tolkien*, cit., sez. *Capitolo secondo: Gli Uomini*.

<sup>180</sup> J. RATELIFF, *The History of the Hobbit*, cit., sez. *Bard the Dragon-Slayer*.

comune, per la costruzione di un mondo in cui la collettività possa riconoscersi e collocarsi.<sup>181</sup> Il ritorno di un re è uno dei *tòpoi* leggendari più frequenti e richiama figure come Artù, Carlo Magno o Federico II; una figura regale e cavalleresca, che al tempo stesso cela la sua vera identità, combattendo il nemico senza prendersi gli onori della ribalta.<sup>182</sup> Aragorn è la rappresentazione del recupero dei valori del passato storico o fantastico, virtù che l'autore non ritrova più nella società che lo circonda. La sua creazione fonde i miti e le saghe germaniche studiate da Tolkien con l'esperienza al fronte durante la Prima guerra mondiale. Orfano di padre, viene accolto dagli Elfi e da loro cresciuto, mutando il proprio nome per via della pesante eredità che conserva. Le vicende che lo interesseranno saranno un susseguirsi di costanti prove di coraggio e valore, al fine di misurarsi con il proprio retaggio e la successiva preparazione al ruolo di sovrano che gli spetta di diritto. In lui si ritrovano doti di regalità, coraggio, virtù e audacia. La sua storia d'amore con Arwen è un classico esempio di devozione che si sviluppa tra gli ostacoli del racconto e che da essi ne trae forza. Aragorn viene descritto inizialmente come un uomo che porta sul viso i segni della vita, delle scelte fatte e il peso dei propri dubbi. Nella prima descrizione appare, agli occhi del lettore, come uno strano individuo, dai capelli scuri, gli occhi grigi e penetranti. Il suo aspetto è trascurato e, vestendo di stracci, risponde più all'immagine del vagabondo che non a quella dell'eroe. Sotto falso nome, Grampasso, gira per tutta la Terra di Mezzo compiendo il suo dovere di Ramingo, non alla ricerca della gloria ma solo al fine di perseguire la causa del Bene. La sua modernità è racchiusa nel continuo peso che traspare per gli errori dei suoi antenati: la scelta di Isildur di non distruggere l'Anello quando si è presentato il momento di farlo è un peso che Aragorn deve affrontare per tutto il racconto e a cui cercherà costantemente di porre rimedio; ciò si manifesta anche attraverso il senso di inadeguatezza esperito come guida della Compagnia, accompagnato da vissuti ricchi di indecisione e percezione di fallimento che iniziano a manifestarsi già durante il Consiglio di Elrond, culminando con la decisione di Frodo di abbandonare i suoi compagni per proseguire il viaggio da solo. Il momento dello scioglimento della Compagnia e della conseguente dipartita di Boromir saranno per Aragorn i più dolorosi; il tormento e il senso di colpa per l'apparente fallimento crescono in lui come macigni e lo portano alla decisione di lasciare che il destino del portatore dell'Anello arrivi a compiersi senza la sua diretta interferenza.<sup>183</sup> La sua capacità di ritagliarsi un nuovo ruolo coincide con l'inizio della *quest* classica e il principio di un nuovo viaggio. Il suo ingresso nel palazzo d'oro di Edoras, ricollocandolo in una dimensione epica,

---

<sup>181</sup> D. COCCIA, *La formazione dell'eroe in The Lord of the Ring di J.R.R Tolkien*, cit., pp. 74-92.

<sup>182</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 4. *Tradizioni, traduzioni e tradimenti: i simbolisti all'opera*.

<sup>183</sup> D. COCCIA, *La formazione dell'eroe in The Lord of the Ring di J.R.R Tolkien*, cit., pp. 74-92.

è la riproposizione di una scena presente nel *Beowulf*, di cui viene ribaltata la prospettiva. L'iniziale scetticismo e freddezza con i quali Aragorn viene accolto si trasformano ben presto in ammirazione per un eroe dal grande carisma regale. Tra le tappe del percorso compiuto da Aragorn, quella del viaggio dell'eroe nell'Oltretomba è un *topos* che richiama sia importanti figure dell'epica classica, quali Ulisse ed Enea, sia l'universo dantesco. Un momento, quindi, decisivo per il personaggio, che gli permetterà di dismettere i panni di Ramingo per diventare il Re destinato a essere, sfruttando questa eredità per riscattare un antico debito.<sup>184</sup> Il culmine del processo di affrancamento dal passato e riabilitazione del personaggio si osservano con l'impiego dell'esercito dei morti, chiara connessione alla mitologia norrena, nello scontro finale con Sauron. Dal punto di vista stilistico, l'evoluzione passa anche attraverso le scelte linguistiche compiute dall'autore: la figura di Grampasso, infatti, si accompagna a un linguaggio più semplice e diretto rispetto a quello dai connotati maggiormente epici e aulici scelti per dar voce ad un Aragorn più regale. La consapevolezza di aver raggiunto il suo posto nel mondo porta il personaggio a compiere un ultimo atto in grado di celebrare le sue doti di comandante del tutto eccezionali, l'assalto al Nero Cancello. Aragorn rappresenta in questi termini anche la critica tolkieniana al potere militare, rielaborata grazie alla figura di un capo militare descritto sotto una luce del tutto diversa. Il suo destino si compie una volta incoronato Re di Gondor; vestendo i panni di un sovrano benevolo e rispettoso, mostrerà inestinguibile gratitudine nei confronti degli Hobbit, considerati da lui i veri eroi, scegliendo di condividere con loro il trionfo, atto che porta il suo eroismo al di fuori dell'epica. L'epilogo del suo personaggio non si compirà in una gloriosa morte in battaglia o nello scontro aperto con una mostruosa creatura, bensì in una morte naturale, umana fino alla fine dei suoi giorni. La parabola di Aragorn è rappresentativa dell'eroe classico che ripone nella normalità la sua principale dote.<sup>185186</sup>

Segnato da due guerre mondiali, l'autore ha inoltre creato un personaggio le cui qualità morali superano l'eroismo delle grandi gesta:<sup>187</sup>

---

<sup>184</sup> WU MING 4, *Aragorn il re che ritorna: il viaggio di un eroe moderno*, in atti del convegno *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, a cura di Giusto Picone, Lavina Scolari, Palermo, Palumbo, 2016, pp. 81-95.

<sup>185</sup> *Ibidem*.

<sup>186</sup> Le legittimazione di Aragorn come eroe arturiano passa anche attraverso Andúril, "Fiamma dell'Ovest", la spada che Sauron stesso teme più di qualunque arma nella Terra di Mezzo in quanto lo ha condotto alla perdita dell'Unico Anello. Il parallelo con il ciclo arturiano e la spada Excalibur è immediato per il lettore e in effetti la storia di entrambe queste armi è molto simile. La spada di Artù segna l'inizio del suo regno, una volta estratta dalla pietra, nonché la sua fine. Lo stesso avviene per Narsil/Andúril, la quale svolge la funzione di spartiacque temporale tra la Seconda e la Terza Era. Il destino di questa spada è strettamente legato a quello di Aragorn, donandogli forza e regalità, nonché rammentandogli per tutto l'arco narrativo che il suo epilogo è quello di diventare Re. Tolkien fonde quindi nuovamente l'epica medievale con la sua poetica, riprendendone le caratteristiche principali e riproponendole attraverso un'arma usata non per offendere, ma per legittimare.

<sup>187</sup> J. GARTH, *Tolkien e la Grande Guerra. La soglia della Terra di Mezzo*, cit., p. 310.

Se c'è un personaggio che sia 'simile a me', quello è Faramir, tranne per il fatto che a me manca qualcosa che tutti i miei personaggi possiedono (che gli psicanalisti prendano nota!): il *coraggio*.<sup>188</sup>

Fin dai poemi omerici, il guerriero è stato declinato come figura legata alla grandiosità e alle gloriose battaglie. Tolkien ribalta l'idea della guerra trionfale e del combattente quale figura mitica: il ruolo in battaglia di Faramir ridefinisce le gesta eroiche mettendo in discussione l'ideale cavalleresco della guerra, percepita non più come fine, ma come mezzo di sopravvivenza. Nonostante, il personaggio accetti il ruolo che la società guerriera in cui vive gli impone, giunge a rifiutarne comunque le dinamiche. Tolkien rielabora in chiave moderna la figura dell'eroe guerriero, creando un personaggio dalla grande profondità psicologica.<sup>189</sup> Orfano di madre, Faramir cresce schiacciato tra le personalità di un padre severo e rigido e di un fratello dal carattere forte e, a tratti, prepotente. Dopo aver catturato Frodo e Sam, intrattiene con loro una lunga e intensa conversazione, in cui apprende delle sorti del fratello e del reale scopo della loro missione. In compagnia di entrambi gli Hobbit elabora alcune riflessioni sul significato della gloria in guerra:

La guerra è indispensabile, per difendere la nostra vita da un distruttore che divorerebbe ogni cosa; ma io non amo la lucente spada per la sua lama tagliente, né la freccia per la rapidità, né il guerriero per la gloria acquisita. Amo solo ciò che difendo la città degli Uomini di Númenor; e desidero che la si ami per tutto ciò custodisce di ricordi di antichità, bellezza ed eredità di saggezza. Non desidero che desti altro timore che quello riverenziale degli Uomini per la dignità dell'anziano saggio. [...] Abbiamo appreso dai Rohirrim ad amare la guerra ed il coraggio come cose buone in se stesse, tanto uno svago quanto uno scopo; e pur convinti che un guerriero debba possedere altre doti d'intelligenza e destrezza oltre l'abilità nel maneggiare armi e uccidere, tuttavia lo consideriamo superiore agli Uomini d'altri mestieri. Sono i tempi che vogliono così. E tale era mio fratello Boromir: era un prode e perciò era considerato il migliore Uomo di Gondor.<sup>190</sup>

Faramir rivela in questa circostanza il suo carattere, custode di doti di conoscenza, onestà e compassione. Una volta scoperta la missione degli Hobbit, non cerca di impossessarsi dell'Anello, dimostrando di non avere alcuna ambizione verso il potere e di preferire, invece, la pace e la bellezza, sovvertendo lo schema dell'eroe classico. La decisione di Faramir di lasciare gli Hobbit liberi di proseguire nel loro viaggio dimostra lo spessore di questo personaggio, arrivando a comprendere come Frodo e Sam siano i soli in grado di cambiare le sorti della Terra di Mezzo.<sup>191</sup> Il suo eroismo emerge anche nel campo di battaglia, dove

---

<sup>188</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 250.

<sup>189</sup> STEVEN BRETT CARTER, *Faramir and the Heroic Ideal of The Twentieth Century: or How Aragorn Died at the Somme*, in «*Mythlore, Spring/Summer 2012*» Vol. 30 n. 3/4, 2012, pp. 89-102.

<sup>190</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 2115-2137.

<sup>191</sup> S.B. CARTER *Faramir and the Heroic Ideal of The Twentieth Century: or How Aragorn Died at the Somme*, cit., pp. 89-102.

affronta con valore il suo dovere, pur rimanendo ferito da un freccia mentre difende con i suoi compagni la città di Osgiliath dall'attacco degli Orchi. Tolkien restituisce al lettore una delle figure più interessanti di tutto il suo universo, dimostrando attraverso il personaggio di Faramir come la letteratura sia in grado di esaltare una delle più importanti virtù dell'uomo, l'eroismo della normalità.<sup>192</sup>

L'alter ego di Faramir è rappresentato dall'altro personaggio proveniente dalla capitale del Regno di Gondor, nonché suo fratello. Boromir fa la sua prima apparizione durante il Concilio di Elrond; è proprio Frodo a notarlo: un uomo alto, dai capelli scuri e dal fisico possente. Indossa un'armatura accompagnata da una spada e dal corno di Gondor, suo segno distintivo, richiamando sotto molti aspetti l'eroe classico dell'epica cavalleresca. Caratterialmente molto orgoglioso e autoritario, diffida inizialmente di Aragorn, soprattutto dopo aver appreso del suo nobile retaggio, venendo attratto fin da subito dall'Unico Anello. Il suo unico obiettivo è la difesa del suo popolo e, in virtù di ciò, sembra disposto a sacrificare ogni cosa, in una continua contrapposizione tra un animo nobile di cavaliere e la costante ricerca del potere. L'Anello su di lui sortisce un potente effetto, tanto da spingerlo a minacciare Frodo per averlo, facendo presagire fin dalle prime battute un epilogo inglorioso. Tuttavia, il destino di Boromir finisce per compiersi diversamente: il condottiero sacrifica la sua vita per salvare Merry e Pipino, dimostrando come il valore dell'eroe si possa riscattare anche nei momenti più ardui e tenebrosi.<sup>193</sup>

L'ideale cavalleresco è la base su cui poggiano anche le figure di Théoden, ed Éomer. Entrambi provenienti dal Regno di Rohan e uniti da un legame familiare, tali personaggi vengono tratteggiati partendo dai modelli dell'epica norrena, *Beowulf* e medievale. Per Shippey, infatti, sono la rappresentazione del guerriero medievale e i simboli del modello societario del loro regno di appartenenza.<sup>194</sup> Mostrano caratteristiche fisiche molto simili: nobili guerrieri dai capelli biondi e dalle imponenti armature. Théoden viene inizialmente ingannato da Saruman, la sua mente annebbiata da un incantesimo che non gli permette più di riconoscere gli alleati dai nemici. Éomer, suo erede, è un prode cavaliere, dal carattere scontroso e burbero, ma sempre pronto alla guerra in difesa del Re a cui ha prestato giuramento. Tolkien usa nuovamente l'archetipo dell'eroe classico per tracciare le sorti di questi due personaggi: la morte di Théoden è quella di un grande sovrano del passato, il quale lotta per riacquistare la guida del suo popolo nella difesa del Fosso di Helm, trovando in

---

<sup>192</sup> *Ibidem*.

<sup>193</sup> PHILIP FITZSIMMONS, *Tales of Anti-Heroes in the Work of J.R.R. Tolkien*, in «*Mythlore, Fall/Winter 2015*» Vol. 34 n. 1, 2015, pp. 51-58.

<sup>194</sup> T. SHIPPEY, *J.R.R. Tolkien, Author of the Century*, cit., sez. *Chapter II – Cultural parallels: the Riders of the Mark*.

seguito la gloria sui Campi del Pelennor, dove si compie il suo destino di guerriero fattosi eroe; lo stesso accade a Éomer, il cui epilogo tuttavia culmina positivamente nell'incoronazione a nuovo Re di Rohan.

La vicenda fortemente intersecata di questi due personaggi si accompagna a quella di uno dei più importanti personaggi femminili narrati da Tolkien. Éowyn è l'unico personaggio femminile appartenente alla Razza degli Uomini ne *Il Signore degli Anelli*. Un'eroina spesso sottovalutata, i cui tratti femminili sono mescolati con la mascolinità che caratterizza la società di Rohan. Per tutto l'arco narrativo, la sua figura viene rispettata e onorata sia da Théoden che dal fratello Éomer, pur non essendo da entrambi compresa fino in fondo. Il suo aspetto estetico è tipico della popolazione di Rohan: lunghi capelli biondi e occhi azzurri, per quanto l'impressione che l'autore sembra richiamare è quella di una bellezza fredda e malinconica, in continua ricerca di riscatto e di riprova del suo valore, non accettando di rimanere relegata a spettatrice degli eventi:

“Sono stanca di nascondermi nelle colline e desidero affrontare il pericolo e la battaglia”[...] “Tutte le tue parole significano soltanto: ‘Sei una donna e il tuo compito è la casa. Ma quando gli uomini saranno morti in battaglia con onore tu avrai il permesso di bruciare insieme con la casa, perché ormai gli uomini non ne avranno più bisogno’. Ma io sono della Casa di Eorl e non una serva. So cavalcare e maneggiare le armi, e non temo né il dolore né la morte. “Che cosa temi dunque mia signora?” egli domandò. “Una gabbia” ella rispose. “Rimanere chiusa dietro le sbarre finché il tempo e l'età ne avranno fatto l'abitudine, e ogni possibilità di compiere grandi azioni sarà per sempre scomparsa”.<sup>195</sup>

Éowyn non intende subire passivamente lo status che le viene tradizionalmente imposto; la sua scelta di travestirsi da soldato e seguire i Cavalieri di Rohan, nell'ultima importante battaglia in difesa della Terra di Mezzo, la porta a ribellarsi alla visione storicamente assodata di donna.<sup>196</sup>

Lo scontro finale contro il Re Stregone non risulta, pertanto, soltanto una scena epica, in cui l'eroina lascia da parte la disperazione facendo prevalere la sua audacia, ma lascia spazio anche al lato umano di Éowyn, espresso in modo commovente nel suo affetto verso Théoden, sentimento che risulta alla fine decisivo. Il suo nemico rappresenta non solo il Male, ma era uno dei più importanti Re degli Uomini del passato, soggiogato in uno stato tra la vita e la morte. Il suo potere oscuro va oltre l'uso delle armi, riuscendo a piegare la volontà e a disarmare qualsiasi resistenza. La sua affermazione di donna, al termine di questo scontro, mette in evidenza come l'eroina non si limiti a rispondere ai tratti tipici dell'epica classica, ma

---

<sup>195</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 2448-2450.

<sup>196</sup> SARAH C. STREET, *Fair to See, Soon to Fall: The Classic Heroine and Tolkien's "Unmortal" Women*, Bachelor of Arts Thesis, University of Pittsburgh, 2021, pp. 43-48.

sia portatrice di amore, lealtà e senso di protezione, proiettando così la sua figura verso una chiave più moderna.<sup>197</sup> Nel suo epilogo, troverà l'amore con Faramir, colui che riesce a scavare oltre le apparenze; i due condividono molti tratti caratteristici e sarà proprio il cavaliere di Gondor a portare una luce nella sua desolazione interna: la donna diviene finalmente libera perché accetta di non essere più obbligata a nascondere il suo lato più squisitamente femminile. In lei si compie una completa evoluzione, laddove il desiderio di morire sui campi di battaglia lascia il posto a una nuova felicità, tornando a essere semplicemente Éowyn, un personaggio che esalta l'unicità di tutto l'universo femminile.<sup>198</sup>

### III.2 A proposito degli Hobbit

*Lo Hobbit* e *Il Signore degli Anelli* sono due romanzi che narrano anche le gesta di re, nobili guerrieri, e potentissimi stregoni, eppure entrambi raccontano di quanto le azioni virtuose di piccoli uomini, all'apparenza deboli e minuti, siano state decisive per le sorti della Terra di Mezzo.<sup>199</sup> Gli Hobbit sono l'invenzione più genuina di tutto l'universo letterario tolkieniano, nonché la più originale:

Così come i primi racconti erano visti attraverso gli occhi degli Elfi, quest'ultima grande storia, che dal mito e dalla leggenda scende sulla terra, è vista soprattutto attraverso gli occhi degli hobbit: in questo modo, in effetti, diventa antropocentrica. Ma attraverso gli Hobbit e non gli Uomini perché l'ultima storia deve chiarire del tutto un tema ricorrente: il posto che nelle 'politiche mondiali' occupano gli atti volentieri imprevedibili e imprevedibili e le buone azioni di chi apparentemente piccolo, poco eroico e dimenticato invece dai saggi e dai grandi (sia buoni che malvagi).<sup>200</sup>

Tolkien ha consegnato alla letteratura un personaggio non plasmato su miti e leggende antiche, ma totalmente nuovo. La storia degli Hobbit è stata tracciata da Tolkien con la ben nota meticolosità che lo ha sempre contraddistinto, lasciando però intendere al lettore che qualcosa sul loro conto si fosse «perduto nei Tempi Remoti». Le loro origini sono state fatte risalire alla Prima Era, quando gli Elfi regnavano sulla Terra di Mezzo, e nello specifico nel momento in cui Sauron arrivò a Bosco Atrio e il male iniziò a propagarsi.<sup>201</sup> Gli Hobbit conservano molte similitudini con gli Uomini, con i quali condividono, tra le altre cose, il

---

<sup>197</sup> CATHERINE MADSEN, *A Woman of valour: Éowyn in War and Peace*, in «Mallorn: The Journal of the Tolkien Society, Autumn 2011» n. 52, 2011, pp. 28-33.

<sup>198</sup> SARAH C. STREET, *Fair to See, Soon to Fall: The Classic Heroine and Tolkien's "Unmortal" Women*, cit., pp. 43-48.

<sup>199</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 5. *Hobbit e habitat: il giardiniere costante*.

<sup>200</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 277.

<sup>201</sup> W.G. HAMMOND, C. SCULL, *The Lord of the Rings. A reader's companion*, cit., pp. 1-45.

destino della mortalità. La Razza si divide in tre famiglie principali: i Pelopiedi, i Paloidi e gli Sturoi, ognuna con proprie caratteristiche distintive. I Paloidi, ad esempio, rappresentano il segmento più avventuroso, vivendo in armonia con gli Elfi, mentre i Pelopiedi, idrofobi, sono tra i più numerosi e maggiormente legati agli Uomini, con i quali convivono nella città di Brea; a differenza di questi ultimi, gli Sturoi sono amici dei Nani e si trovano a loro agio con l'elemento naturale dell'acqua. Nonostante questi rapporti di amicizia, gli Hobbit tendono a non interessarsi degli «affari della gente alta» e a tutto ciò che accade al di fuori della Contea, mostrando una concezione spaziale piuttosto limitata: la loro visione del mondo si limita a tutto ciò che è a portata di finestra. Sono molto legati al luogo in cui vivono e da esso sono particolarmente influenzati; una delle loro caratteristiche, difatti, è il grande amore verso la campagna, così come la strana forma delle loro abitazioni, molto simili a un buco nel terreno. Le loro caratteristiche fisiche risultano estremamente riconoscibili dal lettore, dal momento che mostrano una statura inferiore a quella dei Nani e grossi piedi pelosi, con cui riescono a percorrere notevoli distanze. Anime semplici dal carattere allegro, amano fumare l'erba pipa, tenendosi lontani dalle eccessive velleità e ambizioni, godendo della pace e della tranquillità, mostrandosi sempre gioviali e desiderosi di vivere momenti di convivialità.<sup>202</sup> La loro società è basata su un sistema sostanzialmente egualitario, privo di personalità nobili e sovrani. Il loro modo di vivere, da secoli, si fonda sul coltivare la terra e sull'allevamento, oltre che ad altre attività artigianali. A primo impatto, dunque, gli Hobbit possono sembrare un popolo per nulla audace e privo di qualsiasi slancio eroico; entrambe le maggiori opere tolkieniane, tuttavia, sono state narrate dal loro punto di vista, motivo per il quale il lettore moderno ha finito per appassionarsi e immedesimarsi con i personaggi principali della storia.<sup>203</sup> Questi piccoli uomini sono il fulcro dell'intera narrativa tolkieniana, svolgendo un vero e proprio ruolo da protagonisti seppur spesso sottovalutati, incarnando i valori della semplicità e dell'umiltà racchiusi nelle grandi gesta.<sup>204</sup>

Il primo Hobbit a essere protagonista delle opere di Tolkien è Bilbo Baggins, un personaggio molto caratteristico descritto dall'autore come un tipico abitante della Contea, sia nel fisico che nelle abitudini. Rimasto orfano dei genitori, si trova a trascorrere un'esistenza tranquilla e serena, vivendo alla giornata e ricercando un modo per «arrivare fino a cena».<sup>205</sup> Una figura alquanto conformista e che difficilmente, a primo impatto, il lettore arriverebbe a indicare come protagonista del racconto. La vera novità apportata da Tolkien nella costruzione di

---

<sup>202</sup> *Ibidem*.

<sup>203</sup> *I Popoli di Tolkien*, cit., sez. *Capitolo terzo: Gli Hobbit*.

<sup>204</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. 5. *Hobbit e habitat: il giardiniere costante*.

<sup>205</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., pp. 43-43.

questo personaggio è la rielaborazione in maniera più articolata dell'archetipo fiabesco del piccolo protagonista che compie grandi gesta. Bilbo è un individuo semplice e comune, non dotato di arti magiche, bensì caratterizzato da doti di praticità e scaltrezza, venutosi a trovare nel mezzo di un'avventura che l'ha portato a compiere eroiche gesta; un personaggio, quindi, con il quale il lettore può immediatamente identificarsi. Un eroe atipico, la cui situazione muta radicalmente una volta coinvolto in un'impresa che lo cambierà profondamente. Quando riceve la visita di Gandalf, la sua reazione è quella di chi non si sente adatto ad alcun tipo di avventura, ma anzi tende a rifiutarla con un misto di paura e insicurezza. L'arrivo dei tredici Nani e le pressioni dello stregone scateneranno in lui una reazione tale da convincerlo a intraprendere il viaggio verso la Montagna Solitaria. Durante il viaggio, Bilbo si troverà ad affrontare numerosi rischi e prove che tempereranno il suo coraggio, scoprendo nuovi lati della sua personalità. Fondamentale, e non solo per lui, sarà l'incontro con Gollum, creatura che ingannerà attraverso lo stratagemma di alcuni indovinelli e alla quale, infine, ruberà l'Anello. L'oggetto magico ne cambia temporaneamente il carattere e le intenzioni, ma il carattere pacifico e mansueto riesce ad avere la meglio, permettendogli di fuggire e cambiando, così, il destino della Terra di Mezzo. Durante la spedizione, Bilbo si dimostra un compagno affidabile e corretto, leale fino in fondo verso Thorin e dotato di grande arguzia nel risolvere le situazioni più intricate. La vera svolta del personaggio avviene quando si trova ad affrontare il drago, momento in cui sembra disposto a sacrificarsi per il bene dei suoi compagni e della missione da compiere, nonché durante la Battaglia dei Cinque Eserciti, in cui scopre l'orrore della guerra e le sue inevitabili ripercussioni. Il viaggio intrapreso cambia profondamente questo personaggio complesso e in continua evoluzione, elevandolo a eroe silenzioso.<sup>206</sup> Bilbo è il primo tra gli Hobbit a trovare il suo posto nel mondo, trasformando la sua conformità in ardimento e prodezza.

Lo stesso destino toccherà all'altro Hobbit protagonista de *Il Signore degli Anelli*. Se Bilbo rappresenta il promotore del grande viaggio nella Terra di Mezzo, Frodo è colui che lo porterà a termine. Nel racconto Tolkien descrive Frodo attraverso le parole di Gandalf:

“Un piccoletto ben piantato e con le guance rosse”, disse il signor Cactaceo solennemente. Pipino rise sotto i baffi, ma Sam ne fu turbato. “Comunque non basta, perché vale per la maggior parte degli Hobbit, Omorzo, mi disse”, proseguì Cactaceo lanciando una occhiata a Pipino. “Ma quello di cui ti parlo è più alto e più chiaro della maggior parte degli Hobbit, ed ha una fossetta sul mento: un tipo impertinente dagli occhi vivaci. Chiedo scusa, ma è stato lui a dirlo, non io”.<sup>207</sup>

---

<sup>206</sup> ILINE MEGALE, DONO SUNARDI, *The Development of Bilbo Baggins character through leadership in J.R.R. Tolkien's The Hobbit*, in «*Journal of Language and Literature*», vol. 17, n. 2, 2017, pp. 133-143.

<sup>207</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 599.

All'apparenza un comune abitante della Contea, l'Hobbit condivide con lo zio Bilbo lo spirito d'avventura e la voglia di scoprire il mondo, tanto da mutare profondamente il suo ruolo man mano che il suo destino arriva a compiersi. Frodo è caratterizzato da un linguaggio maggiormente formale e soave, espresso da una buona padronanza di dialogo e profondità di ragionamento, in linea con la sua raffinata cultura, dovuta anche al suo rapporto con gli Elfi.<sup>208</sup> La parabola di Frodo non corrisponde a quella dell'eroe classico, ma inizia con il lascito testamentario dell'Anello da parte di Bilbo; un inizio di *quest* atipica rispetto alla fiaba e al mito classico, in cui il protagonista si ritrova al giro di boa della sua vita e improvvisamente si vede caricato di una responsabilità tale da obbligarlo a una immediata crescita personale. Mentre Bilbo esce parzialmente di scena dal racconto, Frodo inizia il suo processo di autodeterminazione; questo passaggio di testimone si dilaterà nel tempo e giungerà a completa maturazione solo una volta esplicitata la vera natura dell'oggetto prezioso ereditato, momento in cui il protagonista assumerà i tratti dell'eroe moderno, meno prevedibile e più umano. Frodo rifiuta l'immobilità e un processo di maturazione convenzionale per accogliere e cimentarsi in un viaggio di cui ancora non prevede i risvolti.<sup>209</sup> Un percorso che lo porterà a divergere notevolmente dal cammino intrapreso da Bilbo: difatti, se da una parte abbiamo l'eroe fiabesco alla ricerca del tesoro, il nuovo protagonista delineato da Tolkien arriva a mettere in discussione se stesso una volta compresa l'enorme responsabilità che gli è stata assegnata, rispondendo positivamente al richiamo verso l'ignoto e l'avventura. Il personaggio di Frodo subisce una netta trasformazione, ribaltando completamente la concezione tradizionale di eroe, nel momento in cui si trova a dover distruggere l'Anello, perdendo l'occasione di segnare il corso degli eventi e portare, di conseguenza, a termine la sua missione. Un fallimento, questo, che sottende ad una *quest* al contrario, sviluppata lungo tutta la sua vicenda, dall'abbandono della Contea al ruolo di portatore dell'Anello nella Compagnia. L'eroe, pertanto, ne esce sconfitto sul piano epico, ma vittorioso su quello morale, dal momento che risponde all'intenzione di Tolkien di porre in risalto con tale evoluzione come l'animo umano possa essere facilmente messo in discussione, risultando spesso labile e corruttibile. Nonostante Frodo sia sempre accompagnato da altri personaggi che lo supportano, il lettore ne percepisce l'estrema solitudine, stato d'animo che lo accompagnerà fino al suo ritorno alla Contea. Tale solitudine non è vista, tuttavia, come un limite, ma si innesta perfettamente nel percorso di crescita interiore che nell'intero il romanzo viene tratteggiato in maniera completamente innovativa.

---

<sup>208</sup> F. OLIVARES, *La tipologia dell'eroe ne The Lord of the Rings di J.R.R. Tolkien*, cit., p. 84.

<sup>209</sup> D. COCCIA, *La formazione dell'eroe in The Lord of the Rings*, cit., pp. 19-25.

Non saranno, perciò, le straordinarie azioni a contraddistinguere l'operato di tale personaggio, ma il suo essere un eroe dei tempi moderni, privo di alcun potere magico e ben inserito nel proprio contesto sociale, disposto a rischiare la vita in favore di un ideale superiore.<sup>210</sup> Il suo unico e costante pensiero sarà il ritorno a casa, l'unico vero luogo a cui sente realmente di appartenere e che riuscirà a raggiungere nel finale del racconto. Per Frodo, tuttavia, il ritorno alla quotidianità sarà molto complesso, dal momento che il suo percorso non risulta circolare, e non porterà a un classico e atteso "lieto fine":

“Ma”, disse Sam, e le lacrime incominciarono a sgorgargli dagli occhi, “credevo che anche voi voleste godervi la Contea, per anni e anni, dopotutto quello che avete fatto”. “Anch'io lo credevo, un tempo. Ma sono stato ferito troppo profondamente, Sam. Ho tentato di salvare la Contea, ed è stata salvata, ma non per merito mio. Accade sovente così, Sam, quando le cose sono in pericolo: qualcuno deve rinunciare, perderle, affinché altri possano conservarle”.<sup>211</sup>

Con queste parole il personaggio si congeda dalla Terra di Mezzo, spinto da una presa di consapevolezza dettata dal senso di inadeguatezza per non aver compiuto completamente il suo percorso e destino; il peso della sconfitta non gli permetterà, quindi, di trovare il proprio posto nel mondo e il legittimo riconoscimento eterno. La sua dimensione eroica si scontra con la prova finale che è chiamato ad affrontare, per la quale si dimostra impreparato; la percezione di potere vissuta da Frodo per un breve momento amplifica il successivo senso di sconfitta. L'autore, attraverso questo modello, intende sottolineare come, nonostante il fallimento, ad avere maggiore rilievo e importanza sia il percorso compiuto dall'eroe, fedele agli ideali immutati, vera grande forza del personaggio. Il bagaglio di sofferenza che Frodo ha vissuto e continua a vivere una volta tornato da questa esperienza non gli permette più di essere l'Hobbit che era prima; una trasposizione letteraria della generazione di Tolkien, partita spensierata da un tranquillo villaggio inglese e ritornata trasfigurata dall'orrore della guerra.<sup>212</sup>

Fino all'istante prima di lasciare la Terra di Mezzo, Frodo rivolge l'ultimo saluto al suo amico e fedele compagno, Samwise Gamgee, personaggio fondamentale ne *Il Signore degli Anelli*, in cui la struttura della *quest* richiede che l'eroe abbia un personaggio che lo accompagni e lo supporti. Sam non funge da semplice accompagnatore per Frodo lungo il cammino, condividendone il destino verso il Monte Fato, ma racchiude in sé tutte le migliori qualità degli Hobbit: un'anima candida, pura, dotata di grande dedizione e curiosità verso le grandi storie e tutto quello che risiede al di fuori della Contea. La sua personalità viene costruita

---

<sup>210</sup> TZVETAN TODOROV, *Di fronte all'estremo. Vita e morte nei Lager e nei Gulag*, trad. it. di E. Klersy Imberciadori, Milano, Garzanti, 2016 (New York 1997) p. 54.

<sup>211</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 3179.

<sup>212</sup> J. GARTH, *Tolkien e la Grande Guerra. La soglia della Terra di Mezzo*, cit., p. 311.

anche attraverso i dialoghi, in particolare grazie all'uso di immagini concrete ed espressioni colloquiali, da cui si evince la sua ruralità. Questo non gli impedisce di elaborare profonde riflessioni anche nei momenti più bui:

“Penso agli atti coraggiosi delle antiche storie e canzoni signor Frodo, quelle ch'io chiamavo avventure. Credevo che i meravigliosi protagonisti delle leggende partissero in cerca di esse, perché le desideravano, essendo cose entusiasmanti che interrompevano la monotonia della vita, uno svago, un divertimento. Ma non accadeva così nei racconti veramente importanti, in quelli che rimangono nella mente. Improvvisamente la gente si trovava coinvolta, e quella, come dite voi, era il loro sentiero. Penso che anche essi come noi ebbero molte occasioni tornare indietro, ma non lo fecero. E se lo avessero fatto noi non lo sapremmo, perché sarebbero stati obliati. Noi sappiamo di coloro che proseguono, e non tutti verso una felice fine, badate bene; o comunque non verso quella che i protagonisti di una storia chiamano felice fine. [...] Ma probabilmente non sono quelle le migliori storie da ascoltare, pur essendo le migliori da vivere!”<sup>213</sup>

La sua fedeltà e lealtà sono i tratti distintivi che lo faranno evolvere nel racconto, lasciando la Contea insieme a Frodo per entrare nella Compagnia, comprendendo prima di tutti le intenzioni del portatore dell'Anello di proseguire da solo la sua missione.<sup>214</sup> Sam costituisce l'alter ego di Frodo, nonché la sua indispensabile risorsa nel momento in cui il loro destino si compirà. Lo stesso Anello sembra avere un effetto diverso sull'animo del personaggio, il quale ne diventa per breve tempo il nuovo portatore, compiendo un atto di grande coraggio; è il personaggio che incarna la speranza e la positività anche nei momenti in cui l'oscurità prevale. In Sam si realizza il destino dell'eroe fiabesco, unito al processo di formazione che sarebbe dovuto toccare anche a Frodo. Nell'epilogo, Sam ritorna finalmente nella Contea, liberandola dal dominio di Saruman e facendola rinascere. Sposa il suo tanto anelato amore, Rosie Cotton, ed è costretto a lasciar partire Frodo verso i Porti Grigi, consapevole della sua scelta e accettando che il cammino compiuto insieme li abbia profondamente cambiati.<sup>215</sup>

Altri due abitanti della Contea seguono Frodo e Sam nella loro impresa, Meriadoc Brandibuc e Peregrino Tuc. Spesso declinati in un personaggio unico, vista la loro profonda unione e gli schemi comportamentali simili nel racconto, i due Hobbit sono accomunati non solo da un legame di parentela, ma soprattutto da forte fratellanza e propensione all'avventura. Il primo è dotato di grande intelligenza e interesse verso le mappe e la lettura, divenendo anche il primo a scoprire di Bilbo e dell'Anello; il secondo, più giovane del primo, capelli ricci e occhi chiari, è colui che rappresenta la fanciullezza, espressa soprattutto attraverso la sua indisciplinatezza. Le azioni di Pipino, infatti, spesso mettono in pericolo se stesso e i membri della Compagnia; emblematico quanto accade nelle miniere di Moria, dove getta una pietra

---

<sup>213</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., pp. 2236-2237.

<sup>214</sup> F. OLIVARES, *La tipologia dell'eroe ne The Lord of the Rings di J.R.R. Tolkien*, cit., pp. 75-76.

<sup>215</sup> *I Popoli di Tolkien*, cit., sez. *Capitolo terzo: Gli Hobbit*.

nel pozzo del palazzo sotterraneo, o quando, preso da un'irrefrenabile curiosità, spia all'interno del Palantir.<sup>216</sup> Tuttavia, entrambi i personaggi risulteranno decisivi per le sorti della Terra di Mezzo: il loro incontro con gli Ent a Fangorn sarà come la «caduta di piccoli sassi che scatenano una valanga in alta montagna»,<sup>217</sup> facendo risvegliare in loro lo spirito battagliero che sembrava ormai sopito e perduto. L'istante in cui si vedranno obbligati alla separazione rappresenterà il loro punto di svolta nel racconto. Il giuramento ai Signori di Rohan e Gondor è un chiaro rimando all'epica medievale e al giuramento tra cavaliere e signore. Entrambi gli Hobbit saranno protagonisti di un importante percorso di crescita interiore, scandito da una costante ricerca di un proprio posto nel mondo e dalla volontà di non sottrarsi e indietreggiare di fronte agli eventi in divenire, per quanto travolgenti possano apparire. Se da un lato, al suo ritorno nella Contea, Pipino non può più dirsi un ragazzo, dal momento che la guerra e le esperienze vissute lo hanno portato ad affrontare un profondo processo di maturazione, dall'altro Merry acquista una nuova saggezza e consapevolezza del mondo. Tolkien mostra nuovamente attraverso questi personaggi come anche dalle piccole azioni si possa arrivare a determinare il destino della storia.<sup>218</sup>

Infine, Gollum è il personaggio emblema della concezione tolkieniana di Bene e Male, secondo la quale i personaggi risultano costantemente alle prese con una lotta interiore. In origine un comune Hobbit, costretto ad abbandonare il suo popolo una volta rubato l'Anello, Gollum è la figura che fondamentalemente funge da vero iniziatore della storia, protagonista di un percorso di caduta e rinascita. Un semplice abitante della Contea a cui il Male provoca un effetto devastante, soggiogandolo completamente e mutandogli perfino le fattezze fisiche. Il suo destino è legato per tutta la durata del racconto a quello dell'Anello e, inevitabilmente, si intreccia con quello di Bilbo e, successivamente, con le sorti di Frodo.<sup>219</sup> Il suo aspetto fisico è stato deformato proprio dall'Anello, trasformandosi in una creatura piccola, curva e dotata di una grande forza, adattatasi alla vita nelle profondità della terra, dove si è dovuto nascondere per custodire il suo tesoro. La sua pelle è divenuta lattea, il suo olfatto e udito ipersviluppati e i suoi grandi occhi in grado di orientarsi anche nell'oscurità, facendo di lui una creatura scaltra e totalmente votata all'oggetto magico e al suo volere. La sua caratterizzazione avviene attraverso una sofisticata modellazione linguistica, sapientemente costruita sulle peculiarità del personaggio. In Gollum, difatti, convivono due personalità in continua contrapposizione: Smeagol rappresenta i sentimenti retti e le memorie di un passato

---

<sup>216</sup> F. OLIVARES, *La tipologia dell'eroe ne The Lord of the Rings di J.R.R. Tolkien*, cit., pp.78-80.

<sup>217</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p.1582.

<sup>218</sup> *I Popoli di Tolkien*, cit., sez. *Capitolo terzo: Gli Hobbit*.

<sup>219</sup> C.W. NELSON, *From Gollum to Gandalf: The Guide Figures in J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings*, cit., pp. 47-51.

da Hobbit felice ancora conservati nella sua anima, mentre Gollum rappresenta la parte malvagia, totalmente soggiogata all'Anello e che per tutto il racconto cercherà di eliminare il suo portatore; la prima giurerà fedeltà a Frodo, mentre la seconda desidera solo rimpossessarsi del tanto bramato tesoro. Nel racconto, molto spesso il personaggio si ritrova a dialogare con le sue personalità, rivelando una creatura usurata dal male, immagine esplicitata attraverso un linguaggio poco evoluto e l'uso di parole che richiamano il sibilo e i continui gorgheggi, accompagnati dal costante uso del "noi" e le continue ripetizioni.<sup>220</sup> La rilevanza di Gollum per gli sviluppi della storia risulta cruciale; lo stesso Gandalf la sottolinea durante il concilio di Elrond, tanto da manifestarsi, alla fine, un eroe inaspettato.<sup>221</sup> La scelta di affiancare e guidare Frodo nella missione non sarà semplice, dal momento che ne comprende ben presto le reali intenzioni. I due entreranno in profonda connessione, condividendo per lunghi tratti il dolore e i pesanti effetti dell'Anello; Gollum, meglio di qualunque altro personaggio, sa leggere nell'animo di Frodo e ne comprende il peso e le sofferenze. Nel suo epilogo si rivelerà determinante per la salvezza della Terra di Mezzo, rubando l'Anello dal dito di Frodo e sprofondando con esso nelle viscere del Monte Fato. Gollum, pertanto, ritrae un eroe portatore di una grandissima ombra interiore, il cui destino si compie con la distruzione dell'oggetto amato e, al contempo, odiato. In lui, quindi, Tolkien ripropone un'immagine dell'umanità costantemente divisa tra Bene e Male, in cui a prevalere risultano le scelte personali e l'adesione ai valori collettivi.<sup>222</sup>

### III.3 Orchi, Draghi e l'Oscuro Signore

La concezione del Male, relativamente ambigua e oscillante tra ortodossia boeziana e manicanesimo, è un tema che attraversa tutte le opere di Tolkien.<sup>223</sup> Tutti i personaggi si ritrovano a doverlo fronteggiare, scegliendo da quale parte schierarsi. Il Male non è visto come una forza a sé stante o come un elemento concreto dotato di una natura propria, bensì è il risultato della totale assenza del Bene, paragonabile più a un'occasione perduta o a una degenerazione del potere. Il Male è vissuto come assenza, corruzione, ombra e distorsione. Pur rappresentando la parte più oscura delle sue opere, Tolkien arriva a tratteggiare con

---

<sup>220</sup> F. OLIVARES, *La tipologia dell'eroe ne The Lord of the Rings di J.R.R. Tolkien*, cit., pp. 88-89.

<sup>221</sup> DAVID CALLAWAY, *Gollum a misunderstood hero*, in «*Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Lewis and Mythopoetic Society*» Vol. 10, n. 3, 1984, pp. 14-22.

<sup>222</sup> ELIZABETH ARTHUR, *Above All Shadows Rides the Sun: Gollum as Hero*, in «*Mythlore, Autumn 1991*» Vol. 18, n. 1, 1991, pp. 19-27.

<sup>223</sup> T. SHIPPEY, *J.R.R. Tolkien, Author of the Century*, cit., sez. *Chapter III – Two views of evil*.

scrupolosità figure negative complesse e dense di significato, capaci di imporsi sul piano narrativo a quelle positive. Il nemico non si limita, quindi, a compiere azioni malvagie, ma è anche la chiara dimostrazione di un dualismo costante nella poetica tolkieniana: se negli Uomini, Maghi, Elfi, Nani e Hobbit le figure negative vengono bilanciate da quelle positive, le cui gesta sono al centro nel racconto, negli Orchi, Draghi e, infine, Sauron emergono con vigore le conseguenze che il Male è in grado di apportare quando libero di espandersi e perdurare.

Tolkien riprende delle figure fiabesche e mitologiche, riproponendo con una chiave di lettura completamente nuova la figura dell'Orco. Creatura che fa la sua comparsa già nell'epica classica, nello specifico in riferimento a Ade, divinità degli inferi, l'Orco viene inizialmente descritto come una creatura deforme, gigante, ricoperta di peluria e dalla folta barba. Da questa arcaica raffigurazione, il personaggio subisce un'importante evoluzione, soprattutto grazie alla mitologia norrena e al poema epico del *Beowulf*. Pur mantenendo le caratteristiche classiche, ne vengono mutati in parte la forma e il nome, assumendo sembianze maggiormente assimilabili a un troll; tuttavia, in mancanza di chiare descrizioni, molto spazio viene lasciato all'interpretazione del lettore. Con l'avvento del Cristianesimo, questa figura mantiene la sua capacità di incutere timore, non venendo più rappresentata come un essere mitologico, bensì come una creatura appartenente alla Terra. Con il passaggio alla dimensione fiabesca, invece, ne viene mutato anche l'aspetto, diverso in base al racconto di riferimento, a cui si aggiungono nuove caratteristiche specifiche. Si delinea, pertanto, una figura che, grazie alla fiaba, diventa autentico protagonista negativo, capace di suscitare timore e paura.<sup>224</sup> Tolkien, tuttavia, non si rifà alla tradizione fiabesca, ma riprende il vuoto lasciato dalla mitologia norrena, creando un soggetto letterario che influenzerà tutta la successiva narrativa fantasy. L'Orco tolkieniano è una creatura nata dal processo di corruzione della forma "umana" degli Elfi operata da parte del Male e la percezione che si ha di tali figure quali semplici esseri malvagi è alquanto riduttiva. La loro caratterizzazione avviene attraverso un linguaggio semplice, pieno di ripetizioni che esprimono odio e disprezzo verso tutto ciò che li circonda; un idioma, quindi, adoperato esclusivamente per esprimere concetti basilari ed espressioni di sottomissione, riflettendone i tratti caratteristici.<sup>225</sup> Tramite gli Orchi, Tolkien esprime una pesante critica verso il genere umano votato al progresso e alla distruzione:

Come si sa, gli Orchi sono creature malvagie e crudeli. Non fanno cose belle, però ne fanno molte di ingegnose. Possono scavare gallerie e miniere con bravura pari a quella dei Nani più abili, quando vogliono, anche se di solito sono disordinati e

---

<sup>224</sup> RICHARD ANGELO BERGEN, *A War of Horror: J.R.R. Tolkien's Sub-creations of Evil*, in «*Mythlore, Fall/Winter 2017*» Vol. 36, n. 1, 2017, pp. 103-122.

<sup>225</sup> P. CURRY, *Tolkien, mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzo*, cit., sez. 2. *La Contea: cultura, società e politica*.

sporchi. Fanno molto bene martelli, asce, spade, pugnali, tenaglie e anche strumenti di tortura, o li fanno fare in base ai loro disegni ad altra gente, prigionieri e schiavi che devono lavorare finché non muoiono per mancanza di aria e di luce. Non è improbabile che abbiano inventato alcune delle macchine destinate ad affliggere il mondo, specialmente gli ingegnosi congegni per uccidere un gran numero di persone tutte insieme, poiché ruote, ingranaggi ed esplosioni gli sono sempre piaciuti moltissimo, così come lavorare il meno possibile con le proprie mani; ma in quei giorni e in quelle contrade selvagge non avevano ancora fatto tanti progressi (come vengono chiamati).<sup>226</sup>

Gli Orchi vengono ritratti oltre la dicotomia tra Bene e Male, ma sono il risultato della complessità di quest'ultimo. In loro non dimora una piena moralità, pur mantenendo una certa conoscenza del Bene, riconoscendola e, in alcuni casi, traendo da essa beneficio; la cui debolezza, tuttavia, non permette di compiere concretamente buone azioni, in quanto a prevalere è il lato malvagio. Nonostante tra Orchi ci sia spesso lealtà, non risparmiano morte, tortura e sofferenza al nemico. La presa di Sauron è talmente forte da portarli a uno stato di totale obbedienza, non celando però l'odio che provano nei suoi confronti; la loro umanità viene totalmente annientata da un potere che li sfrutta solamente per i suoi scopi. La disumanità con cui gli Orchi vengono trattati è un altro grande tema della poetica tolkieniana, nato in seguito alla sua esperienza durante la Grande Guerra. Il modo in cui vengono raffigurati è simile a quella dei tanti giovani mandati a morire nelle fangose trincee francesi. Il lettore, in tal senso, è spinto a interrogarsi circa la natura di tali creature, per certi versi molto simili a quella dell'uomo, arrivando a provare pietà per tali figure soggiogate da un immenso potere.<sup>227</sup> Gli Orchi svolgono, quindi, un ruolo cruciale nel racconto e nel mantenere una certa dinamicità nella Terra di Mezzo. La rappresentazione del Male da loro simboleggiata permette una coerenza nella trama e nella costruzione degli eventi narrativi: non sono un semplice nemico, ma una dimostrazione di come l'universo tolkieniano sia popolato da una varietà di creature uniche nel loro genere.

Il Drago è una figura leggendaria presente in moltissime culture europee ed asiatiche. Dalla Cina al nord Europa, sono moltissime le testimonianze di draghi, declinate in varie forme e con caratteristiche di volta in volta diverse. Le origini di tali creature sono ancora oggi fonte di dibattito, vista l'importanza di questa figura nel mito e nelle leggende. Il termine deriva dal latino e indica sia la creatura leggendaria che il serpente; difatti, spesso la dualità drago/serpente ha creato intorno a questa figura un simbolismo legato al caos o al male. Sin dai miti cosmogonici, ritroviamo il Drago in lotta con gli dèi. Dalla Mesopotamia all'Antico Egitto, ha assunto un ruolo chiave in una serie di racconti leggendari per spiegare le origini

---

<sup>226</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., p. 123.

<sup>227</sup> DAVID TNEH, *Orcs and Tolkien's treatment of evil*, in «*Mallorn: The Journal of Tolkien Society, Autumn 2011*» n. 52, 2011, pp. 37-43.

del mondo. La sua rilevanza permane anche nella mitologia greca, in cui assume ulteriori tratti mitologici, divenendo sia un simbolo del caos che custode di tesori. Con l'avvento del Cristianesimo, ritorna agli originali connotati negativi in relazione con il serpente, noto simbolo del male. È però nei poemi leggendari della mitologia norrena che riacquista importante valore: nella *Saga di Völsunga*, ad esempio, il protagonista viene successivamente trasformato in un drago, mentre nel *Beowulf* viene descritto come una creatura volante, dall'aspetto mostruoso, con il corpo ricoperto di squame e la capacità di sputare fuoco, posta a difesa di un prezioso tesoro e affermando in tal modo la visione del drago come simbolo di avidità e potere.<sup>228</sup> Tolkien fu sempre affascinato dalla mitologia e dall'epica, tanto che la sua rielaborazione del Drago deve molto ai due poemi precedentemente citati, rendendola parte integrante del mondo narrativo, racchiuso tra realtà e simbologia; dotata di una personalità ben definita, questa creatura assume nel racconto diversi significati, incarnando la malizia, l'avidità e la distruzione. Per Tolkien la funzione dei Draghi era quella di mettere alla prova le abilità dell'eroe, specialmente il coraggio, reinterpretando questo personaggio, retaggio del mito e della fiaba, secondo una nuova e più sfaccettata prospettiva.<sup>229</sup> Dei Draghi ne viene fatta menzione ne *Il Silmarillion*, in cui ne vengono narrate le origini e fornita una breve descrizione, sottolineandone anche in questo caso la tensione costante tra Bene e Male. Il Drago tolkieniano è molto simile a quello del *Beowulf*, caratterizzato da debolezze come l'autocompiacimento e da un'incontenibile bramosia di ricchezza. Il più famoso è sicuramente Smaug, antagonista vero e proprio ne *Lo Hobbit*. Il suo ruolo nel racconto risulta centrale: enorme creatura dal colore purpureo, dotato di gemme incastonate nel ventre e frammenti d'oro aderenti alla corazza, ha come missione quella di custodire strenuamente il tesoro sottratto ai Nani. All'apparenza indomabile e munito di una straordinaria intelligenza, Smaug è la chiara rappresentazione della cupidigia e della superbia che lo contraddistinguono, nonostante un epilogo che lo vede vittima del suo unico punto debole. Viene caratterizzato tramite l'utilizzo di un linguaggio forbito e ricercato, che a tratti richiama l'alta aristocrazia britannica, risultando un abile e affabile conversatore, come emerge dalla conversazione intrattenuta con Bilbo una volta che quest'ultimo riesce nel suo intento di entrare nella tana del Drago. La scelta di dotare Smaug di linguaggio lo avvicina alla dimensione umana, stimolando nel lettore la sensazione di trovarsi di fronte ad una creatura dotata di straordinario acume e sottile ironia, capace allo stesso tempo di incutere un senso di profonda

---

<sup>228</sup> RUTH M. STEIN, *The Changing Styles in Dragons: from Fafnir to Smaug*, in «Elementary English» Vol. 45, n. 2, 1968, pp. 179-183.

<sup>229</sup> SARA LEGARD, *Essential Dragons Beyond Tolkien's Middle-earth*, in atti del convegno: *Mythmoot II – Back Again*, a cura di Mythgard Institute, 2013, pp. 1-15.

inquietudine.<sup>230</sup> Questa umanizzazione cambia completamente l'impianto fiabesco del racconto. L'innesto del personaggio di Smaug rappresenta per Tolkien un punto di svolta: da un lato, Bilbo si troverà a doverlo affrontare, evolvendo a figura eroica del racconto; dall'altro, l'autore si svincola dal classico modello fiabesco, proiettandosi verso la modernità, sottolineando il costante legame esistente tra umano e mostro. I Draghi successivamente spariranno dalla Terra di Mezzo, venendo ricordati solamente attraverso canzoni e leggende; con la scomparsa di Smaug, il Male muta ed evolve, assumendo nuove forme e significati.<sup>231</sup> Il Male per eccellenza nell'universo tolkieniano è rappresentato da Sauron, l'Oscuro Signore; una figura complessa che attraversa tutte le opere tolkieniane e rappresenta non solo il grande nemico da sconfiggere, ma colui che ha forgiato l'Anello e che intende piegare la Terra di Mezzo al suo volere. Le sue origini sono quelle di uno Spirito caduto, come lo stesso Tolkien ha più volte affermato, ribellatosi al suo padrone per perseguire i suoi intenti malvagi. Protagonista negativo assoluto de *Il Signore degli Anelli*, non viene mai incontrato direttamente dal lettore nel romanzo. Tolkien, tuttavia, riesce a creare un'immagine vivida di un personaggio la cui percezione avviene attraverso i discorsi, le visioni, le sensazioni e l'influenza che suscita su servitori e nemici. Non possiede un'entità fisica, tanto che nel corso dei racconti ha il potere di mutare la sua forma, prendendo le sembianze di una creatura bellissima o mostruosa.<sup>232</sup> In seguito alla sua iniziale sconfitta e alla conseguente perdita dell'Anello, appare solamente come un grande Occhio avvolto dalle fiamme, una figura proveniente dalle leggende celtiche a cui probabilmente Tolkien si è ispirato.<sup>233</sup> Sauron possiede una precisa e marcata personalità: è spietato e potentissimo, arguto conoscitore di tutti i popoli della Terra di Mezzo e abile nel dominare e traviare la mente piegandola al suo volere, capace perfino di corrompere gli Elfi per creare l'unico Anello in grado di dominare tutti gli altri. Sauron non nasce malvagio, bensì lo diventa, inizialmente spinto dal desiderio di creare un ordine sotto il suo completo controllo; non un intento, quindi, all'apparenza malvagio, ma rivolto verso il benessere e la prosperità, al fine di donare pace e stabilità alla Terra di Mezzo. Sauron simboleggia il pensiero tolkieniano del potere e dei suoi effetti devastanti qualora venga concentrato nelle mani di un solo individuo, criticando attraverso tale personaggio il modello imperialista britannico. Il dominio che Sauron esercita è la chiara trasposizione della sopraffazione dei forti sui deboli, dell'individualismo e del darwinismo

---

<sup>230</sup> *Ibidem*.

<sup>231</sup> ARMANN JAKOBSSON, *Talk to the Dragon: Tolkien as Translator*, in «*Tolkien Studies*» n. 6, 2009, pp. 27-39.

<sup>232</sup> JOE ABBOTT, *Tolkien's Monsters: Concept and Function in The Lord of the Rings, Sauron*, in «*Mythlore, Spring 1990*» Vol. 14, n. 3, 1990, pp. 51-59.

<sup>233</sup> EDWARD LENSE, *Sauron is Watching "You": The Role of the Great Eye in "The Lord of the Rings"*, in «*Mythlore, September 1976*» Vol. 4, n. 1, 1976, pp. 3-6.

sociale, nonché della cancellazione delle differenze e della biodiversità, momenti che Tolkien ha vissuto in prima persona e che donano a Sauron una chiara dimensione umana.<sup>234</sup> L'Oscurò Signore è mosso dalle stesse pulsioni dell'uomo moderno, schiavo del potere strumentale e tecnologico all'apice di un modernismo divenuto ormai incontenibile. Attraverso la caratterizzazione di un personaggio malvagio e dalle inclinazioni totalitarie, Tolkien offre uno spaccato delle debolezze dell'uomo e di un potere che mira ad andare oltre la carne.

### III.4 L'Anello

Nell'analisi dei personaggi, sono state prese in esame varie popolazioni e creature protagoniste del racconto, tra cui eroi e servitori del Male. Ogni figura presenta particolarità, quasi sempre legate a un profondo significato in linea con la poetica tolkieniana. L'autore, tuttavia, propone una grande novità nelle sue opere: oltre ai classici protagonisti, fa uso di un oggetto magico che svolge un ruolo cruciale ai fini narrativi, l'Anello. Il suo significato cambia da *Lo Hobbit* a *Il Signore degli Anelli*: se nel primo viene rappresentato in un'ottica fiabesca ("un regalo di compleanno della nonna", come afferma Gollum riferendosi all'oggetto magico con Bilbo),<sup>235</sup> meno potente rispetto alla forma che assumerà in seguito, è nel secondo romanzo che l'autore sviluppa l'idea di un Anello capace di influenzare tutti i protagonisti, compreso l'Oscurò Signore:

Si tratta di un espediente mitologico per rappresentare una verità: che la potenza (o forse meglio la potenzialità) per essere esercitata e per produrre risultati deve essere esteriorizzata e in questo modo esce (in maggiore o minor grado) dal diretto controllo della persona.<sup>236</sup>

La trasformazione da artefatto magico ritrovato da Bilbo nel fondo di una caverna all'Unico Anello porta l'autore a ribaltare completamente la trama, trasformando questo piccolo oggetto in autentico protagonista, capace di agire in maniera forte e diretta su tutti gli altri personaggi. Per comprenderne le origini, è necessario partire dalla *Poesia dell'Anello*: all'inizio furono gli Elfi a forgiare i tre Anelli del Potere, grazie alla maestria di Celebrimbor che riuscì a preservarne la bellezza, mantenendone lontano il Male; Sauron non partecipò direttamente alla forgiatura, ma ne apprese la tecnica con la quale successivamente avrebbe messo in atto

---

<sup>234</sup> WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, cit., sez. *Appendice II*.

<sup>235</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., p. 142.

<sup>236</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 295.

il suo malvagio piano. La creazione dell'Unico, forgiato nelle profondità del Monte Fato, avvenne in totale segreto, donando all'Oscuro Signore una potenza senza eguali.<sup>237</sup> Con il preciso intento di ingannare e dominare le altre Razze, vennero creati anche altri anelli, tramite i quali Sauron illuse i portatori di dividerne il potere. Nove furono dati agli Uomini e sette ai Nani, i quali, non si accorsero dell'inganno che si stava perpetrando ai loro danni. I primi divennero Nazgûl, gli Spettri dell'Anello, creature che non appartengono né al mondo dei vivi né a quello dei morti, uomini ingannati a soggiogati dal potere e dall'illusione di ricchezze e di una vita immortale. Vengono descritti come ambigui e senza una forma ben definita, a causa dell'avidità con cui hanno abusato degli Anelli corrotti da Sauron. La loro rappresentazione è molto significativa e dimostra come il potere possa logorare l'animo umano. A differenza degli Uomini, il tentativo di corrompere i Nani non ebbe gli effetti sperati: la loro resistenza al Male si dimostrò molto forte, laddove la loro bramosia d'oro e ricchezze aumentò notevolmente. L'Unico Anello conserva una propria volontà e forza, obbedendo a un unico padrone e avendo la capacità di mutare la sua forma per essere nascosto quando non desidera essere trovato; non accetta di essere controllato da altri, ma anzi ne influenza l'operato tramite l'illusione di lunga vita, arrivando a mutarne la personalità e soggiogandoli totalmente al suo volere:

Trovava l'anello splendido ed estremamente utile in ogni evenienza; se qualcosa non funzionava o gli pareva strano, pensava sempre di averne lui la colpa. Diceva che l'anello era diventato "un enorme peso" e non faceva che preoccuparsene, ma non sospettò mai che la colpa di tutto ciò fosse da attribuirsi all'anello stesso. Si era però accorto che l'oggetto doveva essere ben custodito e sorvegliato; non aveva sempre le stesse dimensioni e lo stesso peso. Si rimpiccioliva e si espandeva in maniera curiosa, e a volte scivolava all'improvviso da un dito al quale poc'anzi andava stretto.<sup>238</sup>

Bilbo per oltre sessant'anni ha custodito l'Anello senza eccessivi sospetti rispetto alla natura dell'oggetto magico, all'apparenza innocuo. La sua volontà assoluta viene esercitata anche nella determinazione con cui cambia il proprio portatore: è l'Anello in realtà a volersi fare trovare da Bilbo, nel tentativo di ricongiungersi al più presto con il suo vero padrone. Chiunque se ne impossessi perde la propria libertà e, oltre a esserne dominato, può a sua volta dominare gli altri senza essere visto: l'Anello, infatti, ha il potere di donare l'invisibilità, espressione di una diversa forma di controllo da parte di Sauron. L'Anello viene descritto come plasmato d'oro puro, all'apparenza liscio e senza alcuna incisione; non mostra segni di deterioramento o di usura e il lettore non ne percepisce immediatamente la potenza. Il vero

---

<sup>237</sup> ALEX LEWIS, *La natura degli Anelli del Potere*, in *Mitopoiesi. Fantasia e storia in Tolkien*, a cura di Franco Manni, Brescia, Grafo, 2005, pp. 155-174.

<sup>238</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 228.

obiettivo della missione della Compagnia, ovvero la sua distruzione, viene appreso dal lettore solo in seguito, quando viene esplicitato che nessun essere vivente potrà mai adoperarlo:

Non possiamo adoperare l'Anello Dominante, ed ormai lo sappiamo sin troppo bene. Appartiene a Sauron, fu forgiato unicamente da lui, ed è malvagio in tutto e per tutto. La sua forza, Boromir, è troppo grande per essere liberamente adoperata da qualcuno che non sia già di per se stesso estremamente potente; ma per costoro l'Anello cela un pericolo ancor più mortale. Il semplice desiderio di possederlo corrompe la loro anima.[...] Ed è anche questo un motivo per cui l'Anello deve essere distrutto: fin quando è nel mondo, rappresenta un pericolo anche per i Saggi. Nulla infatti è malvagio sin da principio; neppure Sauron lo era. Non ho il coraggio di prendere l'Anello per nascondere. Non voglio prendere l'Anello per adoperarlo.<sup>239</sup>

L'Anello esercita la propria volontà su chi ne è portatore, arrivando a sfruttarlo per le proprie finalità: c'è chi, come Boromir, ne resta totalmente ammaliato e si illude di poterlo utilizzare per nobili scopi, riunendo la Terra di Mezzo sotto il suo comando, sfruttando l'Arma contro il Nemico come dimostrazione di coraggio e di spirito cavalleresco; l'Uomo viene accecato dal potere e dalla gloria personale, senza comprendere l'autentica natura dell'Anello, non creato per scopi benevoli ma in funzione di un oscuro potere. Tolkien usa l'archetipo del padrone e del servo: uno che ordina e l'altro che obbedisce ed esegue, come opposizione al libero arbitrio. Gollum è il chiaro esempio di un personaggio che viene vincolato totalmente al destino dell'Anello e, per gran parte del racconto, alle sorti del suo nuovo portatore, eseguendone gli ordini e guidandolo fino alle pendici del Monte Fato.<sup>240</sup> È nell'epilogo che Tolkien evidenzia come la potenza di questo piccolo artefatto magico sia talmente grande da non concedere a Frodo la possibilità di compiere la sua missione, conferendo a all'Anello tratti umani che costituiscono un'immensa novità letteraria. Tolkien lo paragona alla macchina: una critica al potere seduttivo che il progresso esercita sull'uomo, in quanto crea un dominio illusorio di efficienza e dominio.<sup>241</sup> L'oggetto non viene dotato solo di un significato, ma manifesta sentimenti e intenzioni fortemente umani; proprio per questo motivo è assimilabile a un personaggio a tutti gli effetti, andando oltre la mera oggettività. L'Anello è, quindi, un accentratore nel racconto, trasformando e controllando i personaggi, e orientando il loro operato: l'aspetto di Gollum è il risultato dell'abuso di questo prezioso oggetto; Boromir finisce per soccombere nel tentativo di riscattarsi dall'onta di aver cercato di rubarlo al portatore; Galadriel e Gandalf si rifiutano di accettarlo in dono, così come Aragorn, elevandosi e mostrando così tutta la loro sapienza; gli Hobbit, invece, si dimostrano particolarmente resistenti al suo potere, facendo risaltare in questo modo le loro qualità

---

<sup>239</sup> Ivi, pp. 894-895

<sup>240</sup> A. LEWIS, *La natura degli Anelli del Potere*, cit., pp. 155-174.

<sup>241</sup> *The Letters of J.R.R. Tolkien*, cit., p. 99.

positive. Attraverso l'Anello, Tolkien crea un personaggio che non solo si muove lungo tutto il piano narrativo, ma arriva a influenzarlo, simboleggiando esso stesso la *quest* finale che l'eroe deve perseguire. La sua distruzione finale rappresenta il rifiuto del potere e ne ribalta completamente la prospettiva: l'oggetto che per tutto il racconto viene cercato, desiderato e inseguito viene gettato nelle stesse profondità in cui è stato creato, sottintendendo tramite questa rinuncia come vi sia, per l'uomo, l'opportunità di non scendere a compromessi con il Male.

## CAPITOLO QUARTO

### LA NARRAZIONE

#### IV.1 La storia nella storia

La narrativa fantasy poggia in gran parte sulla dicotomia tra reale e finzionale. Quando il lettore si immerge in un “mondo secondario” collabora a costruire un universo che poggia su una coerenza interna, riconoscendo quella che Eco definisce “narrativa artificiale”:

La narrativa artificiale sarebbe rappresentata dalla finzione narrativa, la quale fa soltanto finta, come si è detto, di dire la verità o assume di dire la verità nell’ambito di un universo di discorso finzionale.<sup>242</sup>

Il lettore presuppone pertanto di avere tutte le informazioni sul testo, a partire dal titolo fino alle indicazioni della copertina che riporta la dicitura “Romanzo”. Eppure, la narrativa artificiale è più complessa di quella naturale, tanto da rendere il tentativo di determinare le differenze tra le due una questione sistematica: difatti, se si assume che nella finzione narrativa un personaggio evolva da uno stato iniziale a uno finale tramite il susseguirsi di azioni compiute o subite, allora anche in riferimento a un racconto può essere determinato un andamento analogo. I segnali di finzionalità sono abbastanza espliciti, come ad esempio l’inizio della narrazione *in medias res*, l’avvio attraverso un dialogo, l’insistenza su una storia individuale anziché generale e immediati segnali di ironia.<sup>243</sup> Non tutte le opere di finzione, tuttavia, fanno chiaro richiamo a tali segnali, dal momento che in esse si mescolano riferimenti puntuali al mondo reale uniti a elementi fantastici, portando il lettore a non avere chiari punti cardinali su cui basarsi per orientarsi. Accade, perciò, che personaggi ed eventi fittizi vengano percepiti come reali, creando attorno alle opere in cui essi agiscono una specie di culto. Ciò avviene in virtù del fatto che ogni lettore manifesta la tendenza a comporre la propria vita come se fosse un racconto, collegando gli eventi mediante la memoria, sia essa collettiva o individuale. Per questo motivo, una delle grandi funzioni della finzione narrativa è quella di saper conferire ordine sia al presente che al passato; esistono nella letteratura stessa

---

<sup>242</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 6 .*Protocolli fittizi*.

<sup>243</sup> *Ibidem*.

degli espedienti letterari ricreati o reinventati in modo da poter essere inseriti in un preciso contesto nel quale realtà e finzione risultino separate da una sottile linea di demarcazione.<sup>244</sup> Il “libro fittizio” è un espediente narrativo molto frequente nella letteratura moderna, iniziando a interessare gli studiosi già dal XIX secolo. Tale concetto venne approfondito solo a inizio Novecento da Max Beerbohm, nella fattispecie attraverso un’analisi pubblicata nel suo saggio *Books within Books* nel 1914, in cui l’autore lo definisce con il termine greco “abiblia”, soffermandosi sugli effetti che tale espediente produce sul lettore e sulle strategie che il narratore mette in atto in fase di scrittura. Secondo lo studioso, il più delle volte i “libri fittizi” si articolano in raccolte di poesie che l’autore attribuisce ai suoi personaggi, per lo più giovani poeti in cerca di successo; il lettore è quindi portato a una partecipazione attiva del testo, immedesimandosi con i protagonisti. Pur limitandosi questa prima analisi strettamente alla letteratura inglese, ha avuto il pregio di fungere da precursore per lo studio del fenomeno in oggetto, venendo successivamente ripreso da Lyon Spargue De Camp. Nel 1947, infatti, l’autore pubblica l’articolo *The Unwritten Classics*, in cui ridefinisce tale espediente narrativo quale testo mai realmente scritto ma appartenente all’opera di finzione, riuscendo nonostante questo a imporsi nell’universo letterario. La prospettiva di Spargue De Camp amplia pertanto la visione dei “libri fittizi”, facendone risalire le origini all’Antico Egitto, sottolineandone la natura stabile e imperitura che da sempre appartiene alla scrittura e al genere umano. Il primo “libro fittizio” indicato sembrerebbe essere il *Libro di Thot*, un racconto egiziano successivamente tramandato in Grecia, dove parrebbe aver mutato il suo nome in *Libro di Hermes*, per poi approdare nel Medioevo sia arabo che cristiano sotto forma di testo di alchimia e di magia. Avendo mantenuto sempre lo stesso autore, per Spargue De Camp il *Libro di Thot* ha rappresentato non solo un testo dalla lunga tradizione, ma anche un precursore in grado di influenzare la letteratura fantastica contemporanea.<sup>245</sup> Conseguentemente agli studi citati, il “libro fittizio” ha trovato sempre maggior spazio nella cornice della critica letteraria, fino a vedere la creazione di veri e propri cataloghi in cui poter classificare tali espedienti. Partendo, quindi, dalla definizione di Spargue De Camp, è stato possibile definire i “libri fittizi” come testi ricreati artificialmente con il chiaro scopo di fingere l’esistenza di qualcosa che in realtà non sussiste; una sorta di “menzogna” produttiva, in grado di creare nuovo materiale laddove la realtà risulta esserne priva. Sul piano narratologico, l’adozione di questo espediente narrativo porta il testo a essere suddiviso su più livelli: difatti, l’autore reale riduce il proprio ruolo a quello di editore, agendo ai margini

---

<sup>244</sup> *Ibidem*.

<sup>245</sup> DANIELE RAFFINI, *Il libro fittizio: storia e funzioni di un espediente letterario*, in «*Écho des études romanes*» Vol. XIII, n. 2, 2017, pp. 301-313.

del lavoro svolto dall'autore fittizio. La finzione narrativa risulta in tal modo verosimile, portando il lettore a credere che la fonte da cui l'autore fittizio ha attinto sia non solo maggiormente credibile, ma cronologicamente e geograficamente affidabile. Nel momento in cui l'opera viene fruita dal lettore, l'autore reale dichiara, solitamente nella prefazione, le circostanze in cui è stato ritrovato il testo in oggetto, come esso sia stato modificato ai fini narrativi e le motivazioni per cui l'abbia ritenuto fondamentale in vista della stesura finale dell'opera.<sup>246</sup>

Nella letteratura moderna, il filone maggiormente utilizzato è stato quello del manoscritto ritrovato, una delle declinazioni del "libro fittizio" che con più vigore ha riproposto la dicotomia tra reale e finzionale, autentico e artificioso. Molte, infatti, sono le opere che impiegano questo espediente narrativo: dal suo primo utilizzo da parte di Antonio Diogene nel romanzo alessandrino del I secolo a.C. *Le incredibili avventure al di là di Thule*, al romanzo cortese medievale, arrivando a una revisione nel romanzo moderno del *Don Chisciotte* di Miguel de Cervantes. Nel suo celebre scritto, Cervantes mette in scena sin dal prologo un dialogo con un interlocutore fittizio, convincendo il lettore che quanto narrato sia fondato su una fonte nota; tuttavia, successivamente questa si interrompe, forzando l'autore alla ricerca di un nuovo manoscritto grazie al quale poter proseguire nella narrazione. Una modalità, quella adottata da Cervantes, del tutto innovativa di fare uso di questo *topos* letterario, portando l'autore a concepire e falsificare le sue fonti con lo scopo di dare autorevolezza e veridicità all'opera, pur risultando quest'ultima a tratti ironica, rispondendo così a una funzione satirica.<sup>247</sup> L'opera letteraria italiana più famosa in cui si ritrova l'uso di questo espediente è *I Promessi Sposi* di Alessandro Manzoni. Il racconto parte dal ritrovamento di un manoscritto di un autore anonimo, permettendo a Manzoni non solo di intrecciare storia e finzione letteraria, ma di staccarsi apertamente dalla narrazione, ponendosi al di sopra di essa, così da pronunciarsi e sentenziare sui personaggi e le loro azioni. L'Anonimo acquista sempre più spessore nella progressione del romanzo, valicando il confine di mera fonte scritta e divenendone un protagonista a tutti gli effetti.<sup>248</sup> La messa in scena di un realismo documentale non solo getta le basi del romanzo storico, ma arriva anche a farsi spazio nella tradizione letteraria italiana, venendo ripresa da autori quali Umberto Eco nel suo celebre *Il nome della rosa*. A tal proposito, all'inizio del romanzo l'autore inserisce volutamente un

---

<sup>246</sup> MONICA FARNETTI, *Il manoscritto ritrovato. Storia letteraria di una finzione letteraria*, Firenze, Società Editrice Fiorentina, 2005, pp. 20-24.

<sup>247</sup> Ivi, pp. 93-103.

<sup>248</sup> Ivi, pp. 159-174.

manoscritto ritrovato, fornendo al lettore gli elementi di una storia fittizia da riconoscere con il proseguire della narrazione.<sup>249</sup>

Tuttavia, la letteratura inglese ha dato un grande sviluppo alla diffusione di questo espediente letterario; il manoscritto ritrovato compare in testi quali *Pamela* e in *Clarissa* di Samuel Richardson, nel celebre *Ivanhoe* di Walter Scott, nel *Circolo Pickwick* di Charles Dickens e nel *Castello di Otranto* di Horace Walpole, divenendo un punto cardine della letteratura anglosassone, riadattato durante il Novecento secondo i nuovi linguaggi nascenti.<sup>250</sup> Nella narrativa fantastica e, successivamente, nel fantasy, il manoscritto ritrovato diviene funzionale nel processo di subcreazione: difatti, non viene solamente riproposto il ritrovamento di un antico testo o simulata la sua esistenza, ma tale elemento entra attivamente a far parte del processo di creazione di un mondo secondario. La dimensione finzionale viene quindi esaltata in un universo narrativo in cui al lettore è chiesto di andare oltre la realtà. H.P. Lovecraft, ad esempio, inventa un libro di magia nera chiamato *Necronomicon*, mentre Michael Ende ne *La Storia Infinita* usa l'espedito del "libro nel libro". È tuttavia nella narrativa tolkieniana che questo *topos* letterario viene reinventato in maniera del tutto originale. Durante la sua lunga carriera accademica, Tolkien si specializzò in filologia classica, arrivando a una piena conoscenza della critica testuale e dei principi maasiani. Queste influenze si sono riversate nella sua produzione narrativa, in cui l'uso del manoscritto ritrovato è stato plasmato con il fine di riunire e rendere credibile l'intero universo da lui creato, lavorando a ritroso per fare in modo che tutte le storie, scritte in un vastissimo arco temporale, avessero un unico filo conduttore. Le storie ambientate nella Terra di Mezzo, infatti, partivano da *Lo Hobbit* e si inserivano in una cornice talmente ampia da aver bisogno di essere riordinate; l'autore, pertanto, veste in tal sede i panni dell'editore, traducendo e riadattando i racconti ereditati in un inglese moderno, pur rispettando il linguaggio finzionale di provenienza.<sup>251</sup> Dopo il successo della prima avventura di Bilbo Baggins, nella successiva pubblicazione de *Il Signore degli Anelli* Tolkien si vide costretto ad apportare sostanziali modifiche al fine di far risultare coerenti i due romanzi: per fare ciò, dovette riscrivere il quinto capitolo de *Lo Hobbit*, inserendo il ritrovamento dell'Anello e la trasformazione di Gollum in un personaggio dalle sfumature più insidiose. L'aggiunta di tale episodio cruciale poneva l'autore di fronte a un bivio: considerare la prima edizione come un errore oppure sfruttare l'esistenza di due versioni difformi.<sup>252</sup> A prevalere fu la seconda, unitamente alla

---

<sup>249</sup> D. RAFFINI, *Il libro fittizio: storia e funzioni di un espediente letterario*, cit., pp. 306-308.

<sup>250</sup> MATTEO STEFANI, *Il Libro Rosso della Marca Occidentale: l'uso narrativo della critica testuale in J.R.R. Tolkien*, in «*Classico Contemporaneo*» n. 6, 2020, p. 46.

<sup>251</sup> Ivi, pp. 49-50.

<sup>252</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., pp. 129-152.

volontà di adottare la soluzione del manoscritto ritrovato: il lettore, quindi, scopre che l'intera vicenda de *Lo Hobbit* non è stata creata dall'immaginazione dell'autore, bensì è il prodotto della riscrittura degli eventi narrati da Bilbo in persona, abbozzando una prima versione di quello che poi diventerà il *Libro Rosso della Marca Occidentale*, autentica cronaca dei fatti che Bilbo narra a Gandalf e ricca di tutti i dettagli sul ritrovamento dell'Anello. Con l'uscita de *Il Signore degli Anelli*, il *Libro Rosso* venne citato già nella premessa dall'autore:

Questo racconto [...] è per la gran parte tratto dalle memorie dei rinomati hobbit Bilbo e Frodo, come sono preservate nel Libro Rosso della Marca Occidentale. Questo sommo monumento della tradizione hobbit è così chiamato perché venne compilato, ripetutamente copiato, e arricchito e tramandato nella famiglia Bellinfante della Marca Occidentale, discesa da mastro Samplicio, di cui questo racconto ha molto da dire. Io ho integrato il resoconto del Libro Rosso, in alcuni punti, con informazioni tratte dai documenti sopravvissuti di Gondor, principalmente il Libro dei Re; ma in generale, pur avendo tralasciato molto materiale, in questo racconto ho seguito le autentiche parole e la narrazione del mio originale con maggior scrupolo che nella precedente sezione dal Libro Rosso, *Lo Hobbit*. Quell'opera è stata tratta dai primi capitoli, originariamente composti da Bilbo in persona. Se 'composti' è la parola adatta. Bilbo non era un narratore diligente, né ordinato, e il suo resoconto è involuto e divagante, e talvolta confuso: difetti che ancora compaiono nel Libro Rosso, dal momento che i copisti furono rispettosi e attenti e alterarono davvero poco.<sup>253</sup>

Tolkien cita immediatamente fonti fittizie da cui la sua opera sarebbe tratta, facendo quindi credere al lettore che quanto sta leggendo in realtà sia una rielaborazione di ciò che è realmente accaduto. Altre tracce del "libro fittizio" si trovano anche nel prologo e ne *Il Ritorno del Re*, terzo e ultimo volume dell'opera, nonché nelle appendici finali; nell'Appendice A, Tolkien approfondisce ulteriormente le fonti da lui ritrovate, dando prova di come nella prima edizione de *Il Signore degli Anelli* l'uso di questo espediente letterario fosse divenuto molto più complesso e articolato rispetto a quanto accaduto con il romanzo precedente.<sup>254</sup> Tolkien riunisce nel *Libro Rosso* tutte le memorie di Bilbo e, successivamente, di Frodo, arrivando a giustificare le due versioni del suo primo romanzo rileggendole come copie corrette e riscritte da parte dell'hobbit più anziano. A questo si aggiungono in seguito ulteriori fonti fittizie sparse per la Terra di Mezzo, contenenti i racconti dei cinque hobbit protagonisti di entrambi i romanzi. Tolkien, pertanto, non solo sfrutta appieno l'accorgimento del manoscritto ritrovato ma riesce a rimaneggiarlo in maniera del tutto innovativa, conferendo ulteriore credibilità a tutte le informazioni riguardo il suo universo. Questa operazione rientra anche nella sua volontà di dotare l'Inghilterra di una propria mitologia, giustificata attraverso

---

<sup>253</sup> W. G. HAMMOND, C. SCULL, *The Lord of the Rings. A reader's companion*, cit., p. LXVIII.

<sup>254</sup> M. STEFANI, *Il Libro Rosso della Marca Occidentale: l'uso narrativo della critica testuale in J.R.R. Tolkien*, cit., 52-54.

l'uso di questo espediente letterario che permetteva, inoltre, di conferire continuità nella narrazione tra i due testi.<sup>255</sup>

Nella seconda edizione de *Il Signore degli Anelli*, una nuova premessa sostituì la precedente e parte delle Appendici venne spostata nel prologo, mutando in “*Nota sulla documentazione della Contea*”; il *Libro Rosso* rimase citato solamente in due riferimenti, guadagnando coerenza nel contesto narrativo. Tolkien diede prova in tal modo della sua vasta conoscenza filologica, decidendo di utilizzare gli strumenti teorici della critica testuale così come erano stati teorizzati da Karl Lachmann dimostrando, nell’aggiunta delle fonti della storia della Terra di Mezzo, di saper adattare al contesto narrativo i principali fondamenti teorici della disciplina.<sup>256</sup> Vide così la luce la versione definitiva del *Libro Rosso della Marca Occidentale*, in cui venne immediatamente esplicitato il riferimento derivante dal colore della rilegatura, un chiaro rimando ai codici medievali, nonché al luogo in cui dimorava l’ultima famiglia hobbit erede del manoscritto. Inoltre, venne tracciata la storia ufficiale del libro, con la possibilità per il lettore di ridurla in forma di *stemma codicum*, in modo da avere un quadro generale e completo dell’opera. La prima versione del *Libro Rosso* era rappresentata da un unico volume contenente le avventure di Bilbo ne *Lo Hobbit*, composto in parte nella Contea e in parte a Gran Burrone, dove l’hobbit si era ritirato. Una volta ritornato Frodo e finita la Guerra dell’Anello, il libro passò nelle sue mani, nel frattempo arricchito di ulteriori tre volumi, le *Traduzioni dall’Elenco*. In compagnia di Sam, il giovane hobbit vi riporta tutte le avventure de *Il Signore degli Anelli*, aggiungendo le loro memorie e ritoccando le parti già esistenti con note e la versione del ritrovamento dell’Anello raccontata da Bilbo.<sup>257</sup> Dopo la partenza di Frodo dai Porti Grigi, il libro passa nelle mani di Sam e della sua famiglia, venendo nel corso degli anni perduto e dimenticato. Come per i manoscritti medievali, anche in questo caso vengono redatte una serie di copie parziali, soprattutto del primo libro che maggiormente interessava il popolo hobbit, una finzione che Tolkien aggiunge proprio per richiamare i codici reali. Una di queste copie parziali è la versione con cui Tolkien inizia la prima edizione de *Lo Hobbit*, senza ulteriori seguiti. Solo tramite questa parziale documentazione, la storia della Terra di Mezzo sarebbe rimasta incompleta; fu l’abilità di Peregrino Tuc nel redigere cinque ulteriori copie, prima che il *Libro Rosso* lasciasse definitivamente la Contea, su richiesta di Aragorn una volta divenuto Re di Gondor, a garantirne una continuità narrativa. Questa nuova versione prende il nome di *Libro del Conte*, titolo con cui Pipino era conosciuto a Gondor, e si amplia di ulteriori racconti, come la caduta del Regno di Númenor e la biografia

---

<sup>255</sup> Ivi, pp. 55-58.

<sup>256</sup> Ivi, pp. 58-60.

<sup>257</sup> Ivi, pp. 63-65.

di Re Aragorn, approdando a una seconda edizione contenente i materiali dell'Appendice A della prima edizione de *Il Signore degli Anelli*. Il libro redatto da Pipino, dopo un'iniziale scomparsa, viene riportato nella Contea da uno dei suoi nipoti, il quale si fa consegnare una copia del libro comprendente i cinque volumi originali della terza versione del *Libro Rosso* e ulteriori materiali provenienti da Gondor.<sup>258</sup> In quest'ultima versione viene ricreata la firma autografa del copista a certificare la precisa data dello scritto:

Findegil, Scrittore del Re, conclude il suo lavoro nell'anno 172 della Quarta Era. È la copia dettagliata e precisa del Libro del Conte che si trova a Minas Tirith. E questo a sua volta è la copia fatta su richiesta del Re Elessar, del Libro Rosso di Periannath. Quest'ultimo era stato portato al Re dal Conte Peregrino nel 64 della Quarta Era (anno del suo ritorno a Gondor).<sup>259</sup>

Tolkien completa quindi il suo lavoro fingendo di aver tratto tutti i racconti delle sue opere proprio da questa ultima copia autografata, immaginando di dare una continuità alla tradizione del manoscritto da lui stesso inventata nel rispetto della critica testuale. Il processo con cui Tolkien mette in atto una finzione narrativa rappresenta l'inizio di uno degli aspetti cruciali della sua narrativa: lui stesso ben conosceva il lungo viaggio che i testi erano destinati ad intraprendere, grazie ad anonimi copisti e autori, per giungere nel presente; anche attraverso l'opera di finzione, le storie narrate si sono dimostrate talmente reali da dissolversi nel mito, venendo alla fine ritrovate per essere rievocate nuovamente.

## IV.2 Il sistema Tolkien

Addentrarsi in un bosco narrativo concede al lettore la possibilità di intraprendere numerose strade, comprendendo più a fondo come esso sia sviluppato. Uno dei percorsi possibili si rivolge a un "lettore modello di primo livello", desideroso di conoscere gli esiti della storia; un secondo percorso, invece, si rivolge a un "lettore modello di secondo livello", il quale si interroga su che tipo di lettore quel testo gli chieda di diventare. Riconoscere "l'autore modello" richiede una lettura approfondita del racconto, nonché una piena collaborazione del "lettore di secondo livello"; a quest'ultimo verrà richiesto di comprendere la strategia attuata dal primo per costruire il Lettore Modello, individuando i meccanismi narrativi circoscritti al testo.<sup>260</sup>

---

<sup>258</sup> Ivi, pp. 65-69.

<sup>259</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 137.

<sup>260</sup> U. ECO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, cit., sez. 6. *I Protocolli fittizi*.

La presa di distanza dalle tendenze letterarie del suo tempo ha fatto sì che Tolkien sviluppasse un proprio “sistema” narrativo, in grado di mettere in risalto la sua poetica. Per comprendere meglio questo “sistema” è necessario analizzare le differenze nella struttura narrativa dei due principali testi. *Lo Hobbit* nasce come una storia per bambini e solo successivamente viene inserito in una mitologia più ampia. Il testo presenta una struttura circolare che sfrutta il *topos* del viaggio per far evolvere il protagonista, trasformandolo in eroe. La storia inizia e finisce con la partenza e il ritorno di Bilbo, sviluppandosi da un lato attraverso una *quest* esterna, comprendente il recupero del tesoro nella Montagna Solitaria, dall’altro tramite una *quest* interna, con la piena metamorfosi del protagonista.<sup>261</sup> Il racconto assume i tratti della fiaba popolare, evocata grazie all’uso di toni allegri e spensierati, la presenza di animali antropomorfi e figure quali i Nani, Draghi e Orchi. Non vi è una mera distinzione tra Bene e Male, ma la trama si snoda attraverso le progressive difficoltà che devono affrontare Bilbo e i suoi compagni. In parte nel quinto capitolo e, successivamente, nella Battaglia dei Cinque Eserciti lo stile narrativo cambia e inizia ad anticipare il romanzo successivo.<sup>262</sup>

*Il Signore degli Anelli* inizia non discostandosi eccessivamente dal precedente, seguendone le orme nei capitoli iniziali; infatti, le vicende di un altro giovane Hobbit e il destino dell’Anello sono gli elementi che legano i due racconti. Con il progredire della vicenda emerge, tuttavia, un nuovo stile narrativo, maggiormente serio e solenne: nonostante la struttura ciclica sia simile al romanzo precedente, l’intensità e lo spessore con cui vengono raccontate le vicissitudini di Frodo porta la narrativa tolkieniana verso una strada completamente diversa.<sup>263</sup> La missione dell’Hobbit, volta alla distruzione dell’Anello, si fonde con il destino di altri personaggi, sullo sfondo di una guerra contro gli eserciti di Sauron. Epica cavalleresca, fiaba e mito si intrecciano per dare vita a un racconto che cresce nel racconto, sviluppato su più livelli, portando *Il Signore degli Anelli* a farsi ambasciatore di una grande riflessione sull’essenza stessa di una storia:

“E noi non saremmo qui, se avessimo avuto le idee un po’ più chiare prima di partire. Ma suppongo che accada spesso. Penso agli atti coraggiosi delle antiche storie e canzoni, signor Frodo, quelle ch’io chiamavo avventure. Credevo che i meravigliosi protagonisti delle leggende partissero in cerca di esse, perché le desideravano, essendo cose entusiasmanti che interrompevano la monotonia della vita, uno svago, un divertimento. Ma non accadeva così nei racconti veramente importanti, in quelli che rimangono nella mente. Improvvisamente la gente si trovava coinvolta, e quello, come dite voi, era il loro sentiero. Penso che anche essi come noi ebbero molte occasioni di tornare indietro, ma non lo fecero. E se lo avessero fatto noi non lo sapremmo, perché

<sup>261</sup> JAUME ALBERTO POVEDA, *Narrative models in Tolkien’s stories of Middle-Earth*, in «*Journal of English Studies*» Vol. 4, 2003-2003, pp. 7-22.

<sup>262</sup> *Ibidem*.

<sup>263</sup> NICHOLAS BIRNS, “*You have grown very much*”: *The Scouring of the Shire and the novelistic aspects of the Lord of the Rings*, in «*Journal of the Fantastic in the Arts*» Vol. 23, n 1, 2012, pp. 82-101.

sarebbero stati obliati. Noi sappiamo di coloro che proseguirono, e non tutti verso una felice fine, badate bene; o comunque non verso quella che i protagonisti di una storia chiamano una felice fine. Capite quel che intendo dire: tornare a casa e trovare tutto a posto, anche se un po' cambiato.... come il vecchio signor Bilbo. Ma probabilmente non sono quelle le migliori storie da ascoltare, pur essendo le migliori da vivere! Chissà in quale tipo di vicenda siamo piombati!" "Chissà!", disse Frodo. "Io lo ignoro. E così accade per ogni storia vera. Prendine una qualsiasi fra quelle che ami. Tu potresti sapere o indovinare di che genere di storia si tratta, se finisce bene o male, ma la gente che la vive non lo sa, e tu non vuoi che lo sappia". [...] "Pensandoci bene, apparteniamo anche noi alla medesima storia, che continua attraverso i secoli! Non hanno dunque una fine i grandi racconti?". "No, non terminano mai i racconti", disse Frodo. "Sono i personaggi che vengono e se ne vanno, quando è terminata la loro parte. La nostra finirà più tardi... o fra breve".<sup>264</sup>

Nel dialogo riportato, Tolkien si sofferma su un'importante riflessione circa il ruolo e il valore delle storie narrate attraverso i personaggi stessi. Sam, nella fattispecie, si chiede quali siano le avventure che rimangano veramente impresse e quali, invece, risultino facilmente dimenticabili. In questa discussione viene posto l'accento sull'aspetto metanarrativo dell'opera tolkieniana, come lo stesso autore ha affermato più volte. Frodo e Sam espongono uno dei concetti principali che Tolkien aveva già espresso nel saggio *Sulle fiabe*.<sup>265</sup> Il professore di Oxford sembra convinto del fatto che non esista un vero e proprio finale fiabesco, ma che ogni storia conservi un certo grado di continuità. La narrativa tolkieniana affonda le sue radici proprio sulla rievocazione nel lettore di una sensazione di continuo legame con il passato, pur essendo inserita in una cornice ben più ampia. Tolkien non elabora un finale completo e incontrovertibile; non si ritrova, infatti, un lieto fine alle vicende narrate, ma la storia si perpetua e si estende anche alle Appendici del secondo romanzo. Sam, pertanto, prende coscienza di come le avventure che loro stessi stanno vivendo siano in realtà la continuazione di ciò che era iniziato in un lontano passato. La maggior parte delle storie ambientate nella Terra di Mezzo si inserisce in una cornice immaginaria, pur mantenendo un forte legame con il reale, grazie all'abilità di un narratore implicito che racconta una storia ponendo come unico vincolo al lettore quello di accettarla come tale. Difatti, una delle grandi abilità di Tolkien è proprio quella di indurre il lettore a credere di essere egli stesso uno dei personaggi delle canzoni o dei racconti narrati, accordandogli la percezione che le storie in qualche modo riguardino anche il mondo reale. Le poesie e le canzoni inserite nel racconto servono proprio a rimarcare l'importanza delle storie del passato che si riflettono sul presente dei protagonisti. La storia d'amore tra Aragorn e Arwen, ad esempio, è posta come la prosecuzione di quella leggendaria tra Beren e Luthien, esemplificando le tipiche sfumature che si creano attraverso

---

<sup>264</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 2236-2239.

<sup>265</sup> MARY R. BOWMAN, *The Story Was Already Written: Narrative Theory in The Lord of the Rings*, in «Narrative, October 2006» Vol. 14, n. 3, 2006, pp. 272-293.

la metanarrazione. L'esito di tale operazione porta alla perpetuazione di una costante connessione tra storia e leggenda, portando il lettore a servirsi dell'opera letteraria come mezzo grazie al quale arrivare a leggere sé stesso.<sup>266</sup>

Ne *Il Signore degli Anelli* sono i personaggi stessi a porre l'attenzione sul sottile confine tra l'essere i fruitori di una storia e l'esserne, al contrario, parte integrante. Il "sistema Tolkien" si sofferma, pertanto, sulle aspettative che una narrazione genera nel lettore e sull'esperienza che ne viene tratta. A tal fine, vengono sfruttate due strategie; la prima è quella di creare una discreta distanza tra personaggio e lettore tramite l'intreccio narrativo, suscitando in questo modo una lontananza "ironica" tra i due, come indicato anche da Shippey, data dal divario tra ciò che viene compiuto dai personaggi e ciò che viene concretamente attuato dal lettore.<sup>267</sup> Tuttavia, Tolkien riesce in concomitanza di numerosi snodi narrativi a farli apparire entrambi all'oscuro delle fasi successive della vicenda; tale effetto sembra rafforzato dall'innesto di eventi narrati al di fuori dello schema cronologico. Uno dei migliori esempi è la cattura di Gandalf da parte di Saruman, laddove questa non viene descritta direttamente, bensì riportata in occasione dell'incontro tra Gandalf e Frodo a Gran Burrone. Il lettore che ha viaggiato con gli Hobbit fino alla casa di Elrond non è a conoscenza degli eventi avvenuti altrove, subendo pertanto la stessa percezione di estraneità ai fatti sperimentata da Frodo. La narrazione, quindi, guida il lettore nell'atto di valutare ciò che accade, così come le azioni dei personaggi. Gli unici a venire esclusi da questo intreccio ironico sono gli Hobbit, immuni da qualsiasi tipo di giudizio in quanto figure intermedie grazie alle quali poter comprendere il "sistema Tolkien", nonché incarnazione dei valori che l'autore attribuisce all'opera stessa. La seconda strategia, al contrario, risiede nella riduzione della distanza tra lettore e personaggi, riflettendosi proprio sugli Hobbit e sul loro operato. La storia, infatti, è raccontata dal loro punto di vista, acquisendo una prospettiva in terza persona, tramite la quale si arriva a influenzare il lettore fino al compimento finale. Tale scelta è in linea non solo con la poetica dell'autore, ma arriva a sottolineare con forza l'importanza che gli Hobbit rivestono in tutto il racconto.<sup>268</sup>

Il "sistema Tolkien", perciò, traduce agli occhi del lettore l'opera come un sistema coerente che possa risultare credibile anche al di fuori del mondo finzionale. Tolkien non contravviene mai alla verosimiglianza, ma riesce a operare a un livello metanarrativo che preserva la storicità degli eventi e l'integrità dell'impianto narrativo, riuscendo nell'intento di far riflettere

---

<sup>266</sup> *Ibidem*.

<sup>267</sup> T. SHIPPEY, *The Road to Middle-Earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology*, cit., sez. *Chapter 5: Interlacements and the ring*.

<sup>268</sup> M.R. BOWMAN, *The Story Was Already Written: Narrative Theory in The Lord of the Rings*, cit., 272-293.

il lettore sulla natura del racconto e sull'esperienza della lettura. La forma assunta dalla sua produzione è proiettata verso la contemporaneità, pur preservando una struttura all'apparenza classica.

### IV.3 Passeggiando nella Terra di Mezzo

L'analisi del "sistema Tolkien" pone l'attenzione sul ruolo che il narratore svolge in questo intricato sistema narrativo. Il narratore è colui che parla direttamente al lettore; le modalità attraverso cui ciò avviene sono varie, pur conservando tre caratteristiche identificabili: la prima rimanda all'atto di rivelare, ovvero fornire informazioni al lettore; la seconda all'atto di interpretare le informazioni, offrendo opinioni, giudizi o valutazioni; la terza richiama l'autocoscienza, nel momento in cui il narratore risulta consapevole del proprio ruolo nella narrazione. Ogni narratore può esplicitare o meno le tre caratteristiche, pur risultando in alcuni casi invadenti e arrivando a interrompere la trama per fornire spunti e commenti; tale scelta spetta all'autore e viene chiarita in base a ciò che intende raccontare e a come decide di farlo.<sup>269</sup> Nella narrativa tolkieniana il narratore appare come "onnisciente", in quanto libero di muoversi nel tempo, nello spazio e nei pensieri dei personaggi. «In un buco del terreno viveva uno hobbit»:<sup>270</sup> con questa asserzione ha inizio il viaggio narrativo proposto da *Lo Hobbit*, ponendo immediatamente il narratore in dialogo diretto con il lettore, al fine di guidarlo nella comprensione degli eventi e dell'universo finzionale. I commenti forniti dal narratore risultano brevi e funzionali a dare enfasi ad alcuni punti della storia, come ad esempio quando Bilbo scopre l'Anello, sottolineando come avrebbe cambiato la sua vita, oppure quando si appresta a entrare nella tana di Smaug, rimarcandone il pericolo. Il narratore funge, pertanto, da guida per il lettore e la sua interpretazione delle vicende, fornendo anche giudizi diretti sulle azioni dei personaggi attraverso il suo unico punto di vista, spesso sostituendosi ad essi.<sup>271</sup>

Il narratore appare per lunghi tratti del racconto come una voce fuori campo, mettendo la sua conoscenza al servizio della storia, come ad esempio quando si chiede cosa siano gli Hobbit e quale sia la loro natura, oppure quando viene introdotta la figura di Gandalf, creando con una lieve ironia una sorta di pettegolezzo in merito allo stregone. Tale gestione risulta in linea con una parziale sovrapposizione della figura del narratore e le opinioni di

---

<sup>269</sup> WAYNE BOOTH, *The Rhetoric of Fiction*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1983, ebook, sez. Part II: *The Author's Voice in Fiction*.

<sup>270</sup> J.R.R. TOLKIEN, *Lo Hobbit annotato*, cit., p. 43.

<sup>271</sup> PAUL EDMUND THOMAS, *Some of Tolkien's Narrators*, in *Tolkien's Legendarium: Essays on The History of Middle-earth*, a cura di Verlyn Flieger e Carl F. Hostetter, Westport, Greenwood Press, 2000, pp. 161-182.

Tolkien stesso, un dualismo che viene riproposto con costanza nel romanzo. Per gran parte de *Lo Hobbit*, i pensieri di Bilbo sembrano fondersi con quelli del narratore stesso, pur disattendendo saltuariamente questo schema, focalizzandosi su ciò che pensano altri personaggi; è il caso dell'iniziale incontro tra Bilbo e Gandalf, la cui focalizzazione passa da un protagonista dall'altro, cambiandone di volta in volta il punto di vista. Ciò avviene molto spesso quando vengono introdotti nuovi personaggi, come nel caso della presentazione della figura di Gollum nel quinto capitolo, in cui il punto di vista iniziale è incentrato sui pensieri di Bilbo, passando subito a quelli della creatura descritta non appena questa entra in scena. A tal proposito, risulta interessante come durante la sfida degli indovinelli il narratore torni a essere imparziale, riportando solamente gli scambi intercettati tra i due protagonisti, omettendo in questa sede commenti o giudizi e anticipando così il cambio di ruolo che avviene nel romanzo successivo. Solo nel quattordicesimo capitolo il punto di vista del protagonista non è presente.<sup>272</sup> Il narratore ne *Lo Hobbit* con interventi ironici crea un effetto di divertimento in chi legge, evocando una sorta di richiamo alla realtà nella cornice di un universo fantastico. Lo stile narrativo si adatta, pertanto, al tipo di lettore a cui Tolkien si rivolge, venendo riproposto in parte anche nei primi passi de *Il Signore degli Anelli*: il primo capitolo è una sorta di continuazione del romanzo precedente, in cui il compleanno di Bilbo viene raccontato come una storia per "gente del posto", in linea con la tendenza degli *Hobbit* a creare pettegolezzi e dare giudizi. Il narratore si sofferma molto inizialmente sui racconti delle vicende pubbliche e private degli *Hobbit*, continuando a mantenere un registro ironico e a tratti spensierato, fondendolo con il discorso diretto e la tecnica dell'impersonalità, in grado di donare ulteriore realismo alla narrazione. La scoperta dell'Anello, tuttavia, cambia completamente il registro della narrazione; per la prima volta il narratore si sofferma sul Male e sui suoi effetti, scegliendo di pronunciarsi attraverso un lungo dialogo tra Gandalf e Frodo. Questa rivelazione traccia il punto di svolta del racconto, marcando allo stesso tempo il deciso cambiamento nello stile del narratore.

Ogni capitolo de *Il Signore degli Anelli* introduce un tipo diverso di narrazione, espressa proprio dal cambio dal narratore, il quale abbandona le reminiscenze de *Lo Hobbit* e guida il lettore tra le vicende di un romanzo epico. La vera novità introdotta da Tolkien è proprio quella di fare apparire il narratore come ignaro di tutto quello che accadrà successivamente, apprendendo i fatti a poco a poco insieme al lettore. Le canzoni e le poesie rappresentano i momenti in cui la vicenda viene rallentata, in corrispondenza dei quali il narratore cede il posto a momenti di riflessioni che, come visto in precedenza, ricordano gesta ed eventi

---

<sup>272</sup> *Ibidem*.

passati. Il lettore, quindi, risulta molto spesso tenuto in sospenso, laddove il suo giudizio si avvicina frequentemente a quello dei protagonisti.<sup>273</sup> Il Consiglio di Elrond è un esempio centrale in cui si assiste a questo particolare schema narrativo in riferimento al destino dell'Anello, riportando una cronaca senza cadere in alcun tipo di giudizio. Infatti, dopo aver abbandonato la Contea, la voce narrante non interviene commentando ciò che sta accadendo ma si limita a fornirne una semplice e puntuale cronaca. Nonostante mantenga sempre un ruolo esterno alla vicenda, il narratore in alcuni casi cambia la propria prospettiva, decidendo di approfondire alcuni eventi o personaggi a discapito di altri (come, ad esempio, il rapporto tra Legolas e Gimli, oppure le vicende di Merry e Pipino).<sup>274</sup> Lo scioglimento della Compagnia segna non solo la fine del primo testo, ma anche una svolta narrativa in cui il narratore, attraverso vasti archi temporali, racconta le parallele vicende di tutti i protagonisti. Gran parte degli eventi che riguardano Frodo vengono fatti percepire dalla prospettiva di Sam, evidenziando in tal modo l'importanza cruciale della sua figura, mentre le sorti di Aragorn, Legolas e Gimli vengono raccontate come fossero una cronaca di guerra, descritte con grande dovizia di particolari e attraverso un punto di vista totalmente esterno.<sup>275</sup>

Il narratore de *Il Signore degli Anelli* non risponde, pertanto, a un'unica fisionomia, bensì cambia durante lo sviluppo delle vicende narrate, evolvendosi con esse. L'abilità di Tolkien è stata quella di aver saputo tessere le fila di una storia immane, le cui diramazioni si fanno sempre più profonde. Il viaggio che viene compiuto fino alla distruzione dell'Anello è solamente il filo conduttore a cui si agganciano non solo il destino dei personaggi, ma anche molti luoghi della Terra di Mezzo. Il bosco narrativo creato da Tolkien risulta intricato ma denso di significati; il modo con cui questa grande storia viene raccontata riflette non solo le abilità dell'autore, ma soprattutto la rilevanza che ogni storia riveste nel contesto narrativo. Pur riadattando schemi narrativi classici, fondendo mito ed epica, Tolkien invita il lettore a vivere la propria avventura, indugiando per un attimo nel suo universo narrativo.<sup>276</sup>

---

<sup>273</sup> *Ibidem.*

<sup>274</sup> T. SHIPPEY, J.R.R. Tolkien, *Author of the Century*, cit., sez. *Chapter II- The Lord of the Rings: Mapping out a plot.*

<sup>275</sup> *Ibidem.*

<sup>276</sup> P.E. THOMAS, *Some of Tolkien's Narrators*, cit., 161-182.

#### IV.4 L'adattamento del testo allo schermo

Cinema e letteratura non sono due mondi separati; entrambi concorrono a narrare storie in cui risultano essenziali una serie di caratteristiche principali: eventi che si susseguono, personaggi che interagiscono attraverso i dialoghi, un bilanciato rapporto tra realtà e finzione, nonché una congrua gestione del tempo narrativo e un adeguato utilizzo delle tecniche di narrazione.

Uno degli aspetti che maggiormente unisce il cinema alla letteratura è il cosiddetto “adattamento”, ovvero la trasposizione audiovisiva di un’opera letteraria. Numerosi sono gli studiosi che si sono dedicati a questo argomento; Dwight V. Swain, ad esempio, ha ripreso le teorie di Dudley Andrew, secondo cui esisterebbero tre forme di adattamento: la prima maggiormente fedele all’opera letteraria, da cui tenta di discostarsi il meno possibile; la seconda focalizzata solo su alcuni momenti chiave del romanzo di riferimento, da cui partire per la costruzione del film; la terza orientata a una rielaborazione di una sceneggiatura originale partendo solo da alcuni elementi che il testo fornisce.<sup>277</sup> Nel panorama italiano, Gianfranco Bettini sostiene che l’atto di tradurre uno scritto in pellicola cinematografica implichi la necessità di ricreare i processi comunicativi che il testo a monte possiede. Non risulta sufficiente una semplice traduzione da un linguaggio veicolare all’altro, bensì si assiste a una vera e propria opera di riscrittura e reinterpretazione, in grado di rievocare coerentemente il testo di partenza. Anche Umberto Eco si è occupato di adattamento dalla letteratura al cinema, riprendendo in parte quanto affermato da Bettini; secondo l’autore, ogni adattamento aggiunge un nuovo significato alla narrazione, definita di conseguenza “trasmutazione”. Durante il processo vengono aggiunte o eliminate parti dal testo originale, concetti e personaggi subiscono una reinterpretazione, potendo assumere un ruolo completamente diverso nella vicenda.<sup>278</sup> L’adattamento viene calibrato a partire dall’idea iniziale circa l’ipotetico sviluppo del film, tenendo in considerazione in particolar modo quanto lo sceneggiatore intenda tagliare dal testo di partenza. Un romanzo solitamente risulta ricco di nuclei argomentativi, descrizioni e personaggi, ponendo la questione di quali scelte operare al fine di valorizzare determinati aspetti dell’opera letteraria. A un’iniziale sottrazione, spesso seguono numerose aggiunte, plasmate al fine di arricchire le vicende messe in scena. Centrale risulta il ruolo del narratore, di cui è necessario comprendere fin da subito la funzione nella storia, discernendo il punto di vista da cui la storia è narrata dal giudizio su

---

<sup>277</sup> SARA CORTELLAZZO, DARIO TOMASI, *Letteratura e cinema*, Bari, Laterza, 2015, ebook, sez. 1. *Dal romanzo al film, dal film al romanzo: l’adattamento*.

<sup>278</sup> ARMANDO FUMAGALLI, *L’adattamento da letteratura a cinema. Volume I*, Roma, Dino Arduino, 2020, pp. 88-93.

ciò che accade. Se, da un lato, tale operazione può sembrare scontata nel romanzo, dall'altro nella trasposizione cinematografica si incorre nel rischio di confondere lo spettatore.<sup>279</sup> Inoltre, se lo stile rimane quasi sempre del tutto invariato grazie alla capacità del cinema di risultare realistico, i dialoghi invece possono essere riproposti fedelmente oppure riadattati, mantenendo in entrambi i casi coerenza. Il cinema è in grado di trasformare in immagini i luoghi descritti nel testo, specialmente nel caso degli universi finzionali, la cui ricreazione attraverso l'uso di una serie di effetti speciali risulta uno dei grandi vantaggi e successi dell'arte visiva. Altri due principi rivestono un ruolo fondamentale nel processo di adattamento: il primo è quello della "condensazione", in cui alcuni avvenimenti, sviluppati scrupolosamente e in molte pagine nel testo, vengono ridotti a poche immagini per ragioni cinematografiche; il secondo è quello dell'"espansione", in cui si assiste a uno svolgimento esattamente contrario, laddove partendo da un piccolo dettaglio dell'opera si arrivano a costruire scene o a inventare personaggi che in realtà erano stati menzionati solo marginalmente. Solitamente a questi due principi se ne aggiungono altri due, quello della "variazione", riguardante ad esempio i personaggi e le loro caratteristiche, e quello dello "spostamento", che consiste nel cambiare l'intreccio ai fini della miglior riuscita del film.<sup>280</sup> Il cinema ha avuto il grande merito di inscenare numerosissimi celebri romanzi, dando un senso di continuità alle storie e donando loro maggiore potenza comunicativa attraverso il mezzo audiovisivo.

Fin dai primi successi delle opere tolkieniane, molti furono i registi che tentarono di tradurle cinematograficamente. Adattare un romanzo come *Il Signore degli Anelli*, così ampio e denso di dettagli, rappresentava una delle maggiori sfide per chiunque tentasse di dar vita alla Terra di Mezzo. Riproporre sullo schermo gli intrecci presenti nel romanzo, rispettando al contempo i tempi cinematografici, poneva problemi sia temporali che di sceneggiatura rilevanti, con il rischio di dover operare tagli eccessivamente drastici. Inoltre, l'industria cinematografica non disponeva ancora delle adeguate tecnologie per ricreare un universo finzionale così vasto. Tuttavia, tra il 1977 e il 1978 venne messo in scena un primo tentativo tramite due versioni animate de *Lo Hobbit* e de *Il Signore degli Anelli*. Entrambe presentavano evidenti limiti: il primo era l'adozione di una forma animata rivolta soprattutto a un pubblico non adulto, il secondo era legato ai pesanti tagli operati dagli sceneggiatori sia a livello di trama che di personaggi. Alla fine degli anni Novanta, con lo sviluppo di nuove tecniche cinematografiche e l'avanzamento tecnologico del settore, il regista neozelandese Peter Jackson decise di riprendere in mano il progetto di un film basato sul più famoso romanzo

---

<sup>279</sup> S. CORTELLAZZO, D. TOMASI, *Letteratura e cinema*, cit., sez. 1. *Dal romanzo al film, dal film al romanzo: l'adattamento*.

<sup>280</sup> A. FUMAGALLI, *L'adattamento da letteratura a cinema. Volume I*, cit., pp. 107-134.

di Tolkien. Appassionato fin dall'infanzia di cinema e di letteratura fantastica, Jackson lesse per la prima volta *Il Signore degli Anelli* all'età di diciassette anni, restandone subito folgorato. Dopo una serie di film da esordiente, decise di dar vita a uno dei romanzi che maggiormente lo avevano influenzato durante la sua adolescenza.<sup>281</sup> L'obiettivo principale del suo progetto era convincere lo spettatore che il "mondo secondario" creato dal professore di Oxford fosse reale; la ricerca di questo realismo ha caratterizzato tutta la progettazione e la successiva realizzazione delle pellicole cinematografiche. La Terra di Mezzo è stata considerata parte del mondo reale e le vicende che vi si svolgevano trattate come eventi realmente accaduti nel passato. Pur essendo il linguaggio del cinema divergente da quello della letteratura, Peter Jackson e gli altri sceneggiatori hanno cercato di rielaborare l'opera senza snaturarla, tentando di restare quanto più possibile fedeli all'originale, portando in scena l'essenza della scrittura di Tolkien. Non un semplice lavoro di riscrittura, passando attraverso una semplificazione del linguaggio affinché potesse essere fruibile da un pubblico moderno e variegato, ma una vera e propria riproduzione delle atmosfere presenti nei romanzi.<sup>282</sup> Il riadattamento ha comportato inevitabilmente alcuni tagli: alcune scene hanno subito modifiche o spostamenti per ricreare una maggiore drammaticità nella narrazione cinematografica. La narrazione tolkieniana, abbondante di descrizioni e ricca di minuzia di particolari, non era congeniale a una traduzione nel linguaggio cinematografico. Jackson dovette intervenire sulla velocità del racconto, portando la maggior parte della storia dell'Anello all'inizio del film, garantendo in tal modo fin da subito una panoramica generale di quello che sarebbe accaduto successivamente. Le modifiche della trama hanno toccato anche momenti cruciali: come il Consiglio di Elrond, spogliato di gran parte del dibattito presente nel testo e ridotto ad una mera riunione sulle sorti dell'Anello e la battaglia del Fosso di Helm in cui Peter Jackson inserisce l'aiuto di un esercito di Elfi nel momento di maggior crisi per il popolo di Rohan.<sup>283</sup> I dialoghi sono stati in gran parte attinti dal testo stesso; laddove si sia reso necessario riscriverli, gli sceneggiatori hanno cercato di mantenere uno stile che fosse il più possibile conforme a quello tolkieniano. Non tutti i personaggi del romanzo hanno trovato posto nella pellicola, tra cui Tom Bombadil; tuttavia, è stato riservato maggiore spazio alle figure femminili, i cui ruoli hanno assunto importanza e rilievo. Alcuni personaggi hanno subito delle vere e proprie modifiche, portando alla luce aspetti che nel testo risultavano minori e cambiando le caratteristiche di alcuni protagonisti, come nel caso di Faramir: nel film, infatti,

---

<sup>281</sup> BRIAN SIBLEY, *Il Signore degli Anelli. La guida ufficiale al film*, Milano, Bompiani, 2001, pp. 10-12.

<sup>282</sup> EMILY E. AUGER, "The Lord of the Rings" *Interlace: The Adaptation to film*, in «*Mythlore, Fall/Winter*» Vol. 30, n. 1/2, 2011, pp. 143-162.

<sup>283</sup> *Ibidem*.

non si dimostra così integerrimo alla tentazione dell'Unico e molte sfumature presenti nel romanzo vengono adattate alle esigenze cinematografiche oppure la scelta di modificare totalmente la morte di Saruman omettendo la sua iniziale conquista della Contea.

Le scelte operate da Peter Jackson si sono mostrate in linea con l'iniziale idea di realizzare tre pellicole coerenti e di buona qualità, piuttosto di optare per una traduzione totalmente fedele del testo; il regista ha cercato di non deludere i tanti amanti del romanzo, non trascurando nessun particolare fondamentale e trattando il film più come un'opera letteraria che come un semplice prodotto cinematografico.<sup>284</sup>

La trilogia di Peter Jackson ebbe immediatamente un enorme successo, avvicinando sempre più lettori ai romanzi di Tolkien. Non un prodotto che li sostituisse, ma che li affiancasse, fornendo al lettore/spettatore una visione della Terra di Mezzo che potesse stimolarne ulteriormente la fantasia. Lo stesso Tom Shippey ha affermato che Tolkien non avrebbe avuto nulla in contrario a una trasposizione cinematografica, pur essendo pienamente conscio che il riadattamento avrebbe comportato modifiche sostanziali rispetto al testo originale, dichiarandosi favorevole a tagli netti piuttosto che incorrere nel rischio di creare un riassunto poco comprensibile per lo spettatore.<sup>285</sup> Peter Jackson ha brillantemente ricreato il "mondo secondario" tolkieniano: portare sullo schermo le ambientazioni di un universo finzionale è stato uno dei maggiori meriti della trilogia cinematografica. La Terra di Mezzo è stata interamente ricreata scegliendo la Nuova Zelanda, la terra natia del regista; pur lontana migliaia di chilometri dalle ambientazioni a cui Tolkien si era ispirato, offriva una varietà di paesaggi incontaminati in cui poter ricreare una sensazione di terra mitica e fantastica. Con l'aiuto della tecnologia e il contributo di due artisti che avevano contribuito a dar vita all'universo tolkieniano attraverso le loro illustrazioni, Alan Lee e John Howe, la Terra di Mezzo ha potuto finalmente prendere vita. Il risultato è stato in grado di valicare i confini cinematografici ed entrare nell'immaginario collettivo, non ultimo grazie alla colonna sonora composta da Howard Shore. Anche attraverso la musica, il compositore canadese è riuscito a cogliere l'essenza del testo originale, creando un collegamento diretto tra suoni e letteratura.<sup>286</sup>

La trilogia di Peter Jackson è riuscita a mantenere il nucleo portante della narrativa tolkieniana, riproducendo temi quali l'eroismo, il coraggio e la pietà, la lotta dei protagonisti

---

<sup>284</sup> TOM SHIPPEY, *From page to screen: J.R.R. Tolkien and Peter Jackson*, in «*World Literature Today*» Vol. 77, n. 2, 2003, pp. 69-72.

<sup>285</sup> T. SHIPPEY, J.R.R. Tolkien, *Author of the Century*, cit., sez. *Appendix C – Peter Jackson's film versions*.

<sup>286</sup> E.E. AUGER, "The Lord of the Rings" *Interlace: The Adaptation to film*, cit., pp. 143-162.

tra il Bene e il Male, rispettando il finale con il proprio carico di tristezza e le sfumature dolci amare.

Lo stesso Jackson, pur con minore fortuna, ha messo in scena dieci anni dopo *Lo Hobbit*, un riadattamento in cui la trama è stata mantenuta, ma a cui sono stati aggiunti personaggi e particolari in modo da poterla trasformare in un prodotto maggiormente fruibile dal punto di vista commerciale.<sup>287288</sup> Sicuramente il tentativo ha permesso di mantenere accesa l'attenzione sulla Terra di Mezzo, sottolineando come tuttora le storie prodotte dalla penna di Tolkien sembrino non tramontare mai, riscuotendo grande successo sapendosi adattare ai continui cambiamenti della contemporaneità.

---

<sup>287</sup> MAREK OZIEWICZ, *Peter Jackson's The Hobbit: A Beautiful Disaster*, in «*Journal of the Fantastic in the Arts*» Vol. 27, n. 2, 2016, pp. 248-269.

<sup>288</sup> Nell'adattamento cinematografico de *Lo Hobbit*, il personaggio di Bard viene notevolmente ampliato e modificato rispetto al libro. Tolkien lo descrive come fiero e giusto, mentre Peter Jackson ne tratteggia un'immagine molto più in linea con gli standard cinematografici statunitensi. Anche la scena dell'uccisione di Smaug viene riadattata: la freccia non è guidata da un uccello, come nel testo, ma è il figlio di Bard ad aiutarlo nell'eroica impresa. Peter Jackson si lascia andare anche ad alcune aggiunte non in linea con il racconto originale, come la storia d'amore tra l'Elfa Tauriel e il Nano Kili, la presenza del Mago Radagast oppure la presenza di Legolas, che segna una sorta di continuazione con la trilogia precedente. Collegamento che viene successivamente reso ancora più marcato da numerosi riferimenti all'Oscuro Signore che non provengono da *Lo Hobbit*, ma che sono il risultato di un miscuglio di informazioni da altri testi tolkieniani. Infine, l'epilogo di Thorin viene totalmente adattato al prodotto cinematografico: se da una parte il regista mostra come lo stesso protagonista riesca a sconfiggere la sua pazzia, dall'altra il duello finale con Azog restituisce allo spettatore l'immagine dell'eroe classico e convenzionale, non adatta allo stile e alla poetica di Tolkien.

## CONCLUSIONI

La vasta eredità che Tolkien ha lasciato è ancora oggi viva e presente in milioni di lettori che ogni giorno si avvicinano alle sue opere. L'interesse verso il professore di Oxford sembra non essersi mai esaurito, tanto da far resistere le vicende degli Hobbit ai continui mutamenti sociali e politici della società contemporanea. Le numerose ristampe dei suoi romanzi, con aggiornamenti della traduzione e l'uscita di una recente serie televisiva dal successo mondiale, hanno fatto sì che l'attenzione sulla Terra di Mezzo restasse immutata.

Ogni volta che un lettore si addentra nell'universo tolkieniano intraprende un viaggio letterario capace non solo di catturarne l'attenzione, ma anche di emozionarlo in quanto Tolkien ha saputo riproporre gli archetipi appartenenti al mito e alla letteratura, traslandoli nella modernità. Il fenomeno letterario non sembra voler cessare: milioni di lettori si sono avvicinati alla Terra di Mezzo e ancora oggi il suo fascino non sembra diminuire.

Nel finale de *Il Signore degli Anelli*, Frodo accetta di non essere completamente tornato se stesso; la sua debolezza diventa la sua forza ed è questo uno dei messaggi più importanti della poetica tolkieniana. Solo attraverso la perdita c'è possibilità di rinnovamento e le grandi azioni non sono compiute dai grandi eroi, ma da persone all'apparenza "piccole", che meglio di chiunque altro si sono assunte la responsabilità e il destino della Terra di Mezzo. Tolkien invita il lettore a trovare una propria *quest* per dare un senso alla sua esistenza e mettersi alla prova, intraprendendo un viaggio verso l'ignoto per riscrivere ogni volta la propria versione del racconto.

Ancora oggi il professore di Oxford è considerato uno degli autori più influenti del XXI secolo e, nonostante la contemporaneità, c'è sempre un buon motivo per intraprendere una nuova avventura partendo da Casa Baggins.

## BIBLIOGRAFIA GENERALE

BARELLA, CECILIA, *All'inseguimento del coniglio bianco per un concetto di fiaba*, in «*Divus Thomas*», vol. 117, n.1, 2014.

BARTHES, ROLAND, *Miti d'oggi*, trad. it. di Lidia Lonzi, Torino, Einaudi, 2016 (Paris 1970).

BASILE, GIOVANNI, *Il mito uno strumento per la conoscenza del mondo. Saggio introduttivo attorno all'ermeneutica mitica*, Milano, Mimesi Edizioni, 2013.

BLACK, SHARON, *The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy*, in «*Children's Literature in Education*» n. 34, 2003.

BLANCHOT, MAURICE, *Lo spazio letterario*, trad. it. di Fulvia Ardenghi, Milano, Il Saggiatore, 2018 (Paris 1955).

BOOTH, WAYNE, *The Rethoric of Fiction*, Chicago & London, The University of Chicago Press, 1983.

CALVINO, ITALO, *Fiabe italiane*. Milano, Mondadori 2023.

CAMINITA, ALICE, *Al di là della realtà: fantasy e mondo del fantastico*, in *Sociologia del cinema fantastico: Il Signore degli Anelli in Italia: audience, media, mercato*, a cura di Alberto Trobia, Torino, Edizioni Kaplan, 2008.

CARTWRIGHT, ANTHONY, *Iron Towns. Città di Ferro*, Roma, 66thand2nd, 2017 (London 2016).

CECIL, HUGH, *The flower of battle*, London, Secker & Warburg, 1995.

CESERANI, REMO, *Il fantastico*, Bologna, Il Mulino, 1996.

CHATMAN, SEYMOUR, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, New York, Cornell University Press, 1978.

CORTELLAZZO, SARA, TOMASI, DARIO, *Letteratura e cinema*, Bari, Laterza, 2015.

DAL LAGO, ALESSANDRO, *Eroi e mostri. Il fantasy come macchina mitologica*, Bologna, Il Mulino, 2017.

DEBENEDETTI, GIACOMO, *Personaggi e destino. La metamorfosi del romanzo contemporaneo*, a cura di Franco Brioschi, Milano, il Saggiatore, 1977.

ECO, UMBERTO, *Sei passeggiate nei boschi narrativi*, Milano, La nave di Teseo, 2018.

—, *I limiti dell'interpretazione*, Milano, La Nave di Teseo, 2016.

—, *Il Nome della Rosa*, Milano, Bompiani 2007.

—, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani 2010.

EINAUDI, GIULIO, *Frammenti di memoria*, Milano, Nottetempo, 2009.

ELIADE, MIRCEA, *Mito e realtà*, trad. it. di Giovanni Cantoni, Torino, Borla editore,  
1966 (New York 1966).

FARNETTI, MONICA, *Il manoscritto ritrovato. Storia letteraria di una finzione letteraria*, Firenze,  
Società Editrice Fiorentina, 2005.

FERRARI, FULVIO, *Beowulf sulle strade del fantasy in Medioevi Moderni-Modernità del Medioevo*  
a cura di Marina Buzzoni, Maria Grazia Cammarota, Marusca Francini, Venezia,  
Edizioni Ca' Foscari, 2013.

FRYE, NORTHROP, *Anatomia della critica. Teoria dei modi, dei simboli, dei miti e dei generi letterari*, trad. Paola Rosa-Clot e Sandro Stratta, Torino, Einaudi 1969 (Princeton 1957).

FUMAGALLI, ARMANDO, *L'adattamento da letteratura a cinema. Volume I*, Roma, Dino Arduino, 2020.

GRANDI, WILLIAM, *Infanzia e mondi fantastici*, Bologna, Bonomia University Press, 2007.

GROSSER, HERMANN, *Narrativa*, Milano, Principato, 1995.

LANDI, SANDRA, *C'è bisogno di magia... a partire dalla fiaba*, in *La magia nella fiaba. Itinerari e riflessioni*. a cura di Franco Cambi, Sandra Landi, Gaetana Rossi, Roma, Armando Editore, 2010.

LE GUIN, K. URSULA, *Il linguaggio della notte. Saggi di fantasy e fantascienza*, trad. it. di Anna Scacchi, Roma, Editori Riuniti, 1986 (New York 1979).

LÉVI-STRAUSS, CLAUDE, *Mito e significato. Cinque conversazioni*, Milano, Il Saggiatore, 2016 (Toronto 1978).

LLOYD, ALEXANDER, *High fantasy and heroic romance*, in «*Horn Book*», vol. 47, n. 6, 1971.

MAVIGLIA, DANIELE, *Legami fra medioevo, immaginario fantasy e GDR*, in atti del convegno, Viguzzolo, 2005.

PERGAMENO, SANDRO, *Fantasy*, Milano, Editrice Nord, 1996.

PROPP, J.A. VLADIMIR, *Morfologia della fiaba*, a cura di Gian Luigi Bravo, Torino, Einaudi, 2000 (Mosca 1928).

RAFFINI, DANIELE, *Il libro fittizio: storia e funzioni di un espediente letterario*, in «*Écho des études romanes*» Vol. XIII, n. 2, 2017.

ROMANELLO, ELENA, *Storia del fantasy. Dall'Odissea a Game of Thrones*, Sossano, Anguana Edizioni, 2016.

STOCCHI, CHRISTIAN, *Dizionario della fiaba antica*, Milano, Rizzoli, 2012.

TESTA, ENRICO, *Eroi e figuranti. Il personaggio nel romanzo*, Torino, Einaudi, 2009.

TODOROV, CVETAN, *La letteratura fantastica*, trad. it. di Elina Klersy Imberciadori, Milano, Garzanti, 1977 (Paris 1970).

—, *Di fronte all'estremo. Vita e morte nei Lager e nei Gulag*, trad. it. di E. Klersy Imberciadori,  
Milano, Garzanti, 2016 (New York 1997).

WESTPHAL, BERTRAND, *Geocritica, Reale, finzione e spazio*, a cura di Marina Guglielmi,  
Roma, Armando editore, 2018 (Paris 2007).

WU MING 4, *L'eroe imperfetto*, Milano, Bompiani, 2022.

## BIBLIOGRAFIA CRITICA SU J.R.R. TOLKIEN

ABBOTT, JOE, *Tolkien's Monsters: Concept and Function in The Lord of the Rings, Sauron*, in «*Mythlore, Spring 1990*» Vol. 14, n. 3, 1990.

ALDRICH, KEVIN, *The Sense of Time in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, in «*Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature*», vol. 15, n. 1, 1988.

ARTHUR, ELIZABETH, *Above All Shadows Rides the Sun: Gollum as Hero*, in «*Mythlore, Autumn 1991*» Vol. 18, n. 1, 1991.

AUGER, E. EMILY, «*The Lord of the Rings*» *Interlace: The Adaptation to film*, in «*Mythlore, Fall/Winter*» Vol. 30, n. 1/2, 2011.

BASSHAM, GREGORY, BRONSON ERIC, *Lo Hobbit e la filosofia. Qualche spunto per non smarrire la via, lo stregone e i nani*, trad. it. di Simone Buttazzi, Milano, Bompiani, 2018 (Hoboken 2012).

BERGEN, ANGELO RICHARD, *A War of Horror: J.R.R. Tolkien's Sub-creations of Evil*, in «*Mythlore, Fall/Winter 2017*» Vol. 36, n. 1, 2017.

BIRNS, NICHOLAS, "You have grown very much": *The Scouring of the Shire and the novelistic aspects of the Lord of the Rings*, in «*Journal of the Fantastic in the Arts*» Vol. 23, n 1, 2012.

BOWMAN, R. MARY, *The Story Was Already Written: Narrative Theory in The Lord of the Rings*, in «*Narrative, October 2006*» Vol. 14, n. 3, 2006.

BURNS, MARJORIE, *Gandalf and Odin*, in *Tolkien's Legendarium: Essays on The History of Middle Earth* a cura di Verlyn Flieger, Carl F. Hostetter, Westport, Greenwood Press, 2000.

CALLAHAN, J. PATRICK, *Tolkien's Dwarves & the Eddas*, in «*Tolkien Journal, Summer 1972*» Special Issue in honor of J.R.R. Tolkien's 80<sup>th</sup> Birthday, 1972.

CALLAWAY, DAVID, *Gollum a misunderstood hero*, in «*Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Lewis and Mythopoetic Society*» Vol. 10, n. 3, 1984.

CARPENTER, HUMPHREY, J.R.R. *Tolkien. La biografia*, trad. it. di Franca Malagò e Paolo Pagni, Roma, Fanucci editore, 2002 (London 1977).

—, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, London, George Allen & Unwin, 1981.

CARTER, BRETT STEVEN, *Faramir and the Heroic Ideal of The Twentieth Century: or How Aragorn Died at the Somme*, in «*Mythlore, Spring/Summer 2012*» Vol. 30 n. 3/4, 2012.

CILLI, ORONZO, *Guida completa al mondo di J.R.R. Tolkien*, Milano, Antonio Vallardi Editore, 2022.

COCCIA, DANIELE, *La formazione dell'eroe in The Lord of the Ring di J.R.R Tolkien*, Tesi di laurea in Lettere e Filosofia, Università La Sapienza di Roma, AA. 2003/2004.

COLUCCI, BEATRICE, *Dante, Tolkien e il viaggio*, in «Eldalië, Tutto su Tolkien e la Terra di Mezzog dal 1966», 2004, <http://www.eldalie.com/saggi/DanTolk.htm>.

CURRY, PATRICK, *Tolkien, mito e modernità. In difesa della Terra di Mezzog*, trad. it. di Paolo Palmieri, Milano, Bompiani, 2018 (Lewisville 1997).

DE TURRIS, GIANFRANCO, *Albero di Tolkien. Come il signore degli anelli ha segnato la cultura del nostro tempo*, Milano, Bompiani, 2007.

FITZSIMMONS, PHILIP, *Tales of Anti-Heroes in the Work of J.R.R. Tolkien*, in «Mythlore, Fall/Winter 2015» Vol. 34 n. 1, 2015.

FLIEGER, VERLYN, *A Question of Time*, in «Mythlore: A Journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and Mythopoeic Literature» vol. 16, n 3, 1990.

—, *Splintered Light. Logos and language in Tolkien's World*, Kent, The Kent State University Press, 2002.

—, *There Would Always Be a Fairy Tale*, Kent, The Kent State University Press, 2017.

GARTH, JOHN, *Tolkien e la Grande Guerra. La soglia della Terra di Mezzo*, trad. it. di Roberto Arduini, Giampaolo Canzonieri, Lorenzo Gammarelli e Alberto Ladavas, Bologna, Marietti 1820, 2007 (London 2003).

—, *I mondi di J.R.R Tolkien. I luoghi che hanno ispirato la Terra di Mezzo*, trad. it. di Stefano Giorgianni, Milano, Mondadori, 2021 (London 2020).

GIULIANO, STEFANO, *Paesaggi come metaspazi*, in, «*Itinerari, Rivista di Filosofia e di Teoria delle Arti e Letteratura*», n. 1-2, 2005.

JAKOBSSON, ARMANN, *Talk to the Dragon: Tolkien as Translator*, in «*Tolkien Studies*» n. 6, 2009.

KULLMANN, THOMAS, SIEPMANN, DIRK, *Tolkien as a Literary Artis. Exploring Rhetoric, Language and Style in The Lord of the Rings*, London, Palgrave Macmillan, 2021.

LAKOWSKI, ROMUALD IAN, *The Fall and Repentance of Galadriel*, in «*Mythlore, Spring/Summer 2007*» Vol. 25, n. 3/4, 2007.

LARCHER, FABIO, *Il "Sarumanesimo"*, in «*Endóre, La rivista della Terra di Mezzog*» n. 6, 2003.

LEGARD, SARA, *Essential Dragons Beyond Tolkien's Middle-earth*, in atti del convegno: *Mythmoot II – Back Again*, a cura di Mythgard Institute, 2013.

LENSE, EDWARD, *Sauron is Watching "You": The Role of the Great Eye in "The Lord of the Rings"*, in «*Mythlore, September 1976*» Vol. 4, n. 1, 1976.

LEWIS, ALEX, *La natura degli Anelli del Potere*, in *Mitopoiesi. Fantasia e storia in Tolkien*, a cura di Franco Manni, Brescia, Grafo, 2005.

LODIGIANI, EMILIA, *Invito alla lettura di Tolkien*, Milano, Mursia, 1982.

MADSEN, CATHERINE, *A Woman of valour: Éowyn in War and Peace*, in «*Mallorn: The Journal of the Tolkien Society, Autumn 2011*» n. 52, 2011.

MCCRORY HATCHER, MELISSA, *Finding Woman's Role in "The Lord of the Rings"*, in «*Mythlore, Spring/Summer 2007*» Vol. 25, n. 3/4, 2007.

MEGALE, ILINE, SUNARDI, DONO, *The Development of Bilbo Baggins character through leadership in J.R.R. Tolkien's The Hobbit*, in «*Journal of Language and Literature*», vol. 17, n. 2, 2017.

MONDA, ANDREA, SIMONELLI, SAVERIO, *Tolkien: il signore della fantasia*, Milano, Frassinelli, 2002.

NELSON, W. CHARLES, *From Gollum to Gandalf: The Guide Figures in J.R.R. Tolkien's Lord of the Rings*, in «*Journal of Fantastic in the Arts*» Vol. 13, n. 1, 2002.

OLIVARES, FEDERICO, *La tipologia dell'eroe ne The Lord of the Rings di J.R.R. Tolkien*, Tesi di laurea in Lingue e Letterature Straniere, Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, AA. 2001/2002. <https://www.tolkien.it/tesi/la-tipologia-delleroe-ne-the-lord-of-the-rings-di-j-r-r-tolkien/>.

OZIEWICZ, MAREK, *Peter Jackson's The Hobbit: A Beautiful Disaster*, in «*Journal of the Fantastic in the Arts*» Vol. 27, n. 2, 2016.

PAGETTI, CARLO, (a cura di), *La lotta col drago. L'universo fantastico inglese da Beowulf a Tolkien*, Milano, Mondadori, 1989.

PARON, PAOLO, (a cura di), *I popoli di Tolkien*, Milano, RCS Libri, 2005.

POVEDA, ALBERTO JAUME, *Narrative models in Tolkien's stories of Middle-Earth*, in «*Journal of English Studies*» Vol. 4, 2003-2003.

- RATELIFF, D. JOHN, *The History of the Hobbit*, London, HarperCollins, 2011.
- RIGA, P. FRANK, *Gandalf and Merlin: J.R.R. Tolkien's Adoption and Transformation of Literary Tradition*, in «*Mythlore, Fall/Winter 2008*» Vol. 27, n. 1/2, 2008.
- RUTH, H.S. NOEL, *La mitologia di Tolkien. I miti antichi nel mondo fantastico della Terra di mezzo*, Milano, Ghibli, 2021 (London 1977).
- SAGUARO, SHELLEY, COGAN THACKER, DEBORAH, Thacker, *Tolkien and Trees*, in J.R.R. Tolkien. *New Casebook*, London, Palgrave Macmillan, 2013.
- SCOLARI, LAVINIA, *Home is behind. L'esilio, il viaggio e il ritorno tra Tolkien e Virgilio*, in atti del convegno: *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, a cura di Giusto Picone, Lavina Scolari, Palermo, Palumbo, 2016,
- SHIPPEY, TOM, J.R.R. Tolkien, *Author of the Century*, London, HarperCollins, 2000.
- , *From page to screen: J.R.R. Tolkien and Peter Jackson*, in «*World Literature Today*» Vol. 77, n. 2, 2003.
- , *The Road to Middle-Earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology*, London, HarperCollins, 2012.

- SIBLEY, BRIAN, *Il Signore degli Anelli. La guida ufficiale al film*, Milano, Bompiani, 2001.
- , *Peter Jackson: A Film-maker's Journey*, London, HarperCollins, 2006.
- SPINA, NORBERT, *I Nani nel mito e nel fantastico*, in *C'era una volta...Lo Hobbit. Alle origini del Signore degli Anelli* a cura di Roberto Arduini, Alberto Ladavas, Saverio Simonelli, Genova-Milano, Marietti 1820, 2012.
- STEFANI, MATTEO, *Il Libro Rosso della Marca Occidentale: l'uso narrativo della critica testuale in J.R.R. Tolkien*, in «*ClassicoContemporaneo*» n. 6, 2020.
- STEIN, M. RUTH, *The Changing Styles in Dragons: from Fafnir to Smaug*, in «*Elementary English*» Vol. 45, n. 2, 1968.
- STREET, C. SARAH, *Fair to See, Soon to Fall: The Classic Heroine and Tolkien's "Unmortal" Women*, Bachelor of Arts Thesis, University of Pittsburgh, 2021.
- THOMAS, EDMUND PAUL, *Some of Tolkien's Narrators*, in *Tolkien's Legendarium: Essays on The History of Middle-earth*, a cura di Verlyn Flieger e Carl F. Hostetter, Westport, Greenwood Press, 2000.
- TNEH, DAVID, *Orcs and Tolkien's treatment of evil*, in «*Mallorn: The Journal of Tolkien Society*, Autumn 2011» n. 52, 2011.

WINN BELL, JUDY, *The Language of J.R.R. Tolkien* in «*The Lord of the Rings*," *Mythcon Proceedings*, vol. 1, n. 2, 1971.

WU MING 4, *Difendere la Terra di Mezzo*, Milano, Bompiani, 2023.

—, *Aragorn il re che ritorna: il viaggio di un eroe moderno*, in atti del convegno *J.R.R. Tolkien: Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, a cura di Giusto Picone, Lavina Scolari, Palermo, Palumbo, 2016.

## BIBLIOGRAFIA DI J.R.R. TOLKIEN

TOLKIEN, JOHN RONALD REULD, *Il Signore degli Anelli*, a cura di Quirino Principe, trad. it di Vittoria Alliata di Villafranca, Milano Bompiani, 2002 (London 1955).

—, *A Secret Vice, Tolkien on invented languages*, a cura di Dimitra Fini e Andrew Higgins, Londra, HarperCollins, 2016.

—, *Albero e foglia*, trad. it. di Francesco Saba, Milano, Bompiani, 2005 (London 1964).

—, *Beowulf. The monsters and the critics and other essays*, London, HarperCollins, 2007.

—, *Beren e Lúthien*, a cura di Christopher Tolkien, trad. it. di Luca Manni e Simone Buttazzi, Milano, Bompiani, 2017 (London 2017).

—, *Il medioevo e il fantastico*, a cura di Christopher Tolkien e Gianfranco De Turrís, trad. it. di Carlo Donà, Milano, Bompiani, 2020 (London 1983)

—, *Il Silmarillion*, trad. it. di Francesco Saba Sardi, Milano, Bompiani 2013 (London 1977).

—, *La caduta di Gondolin*, a cura di Christopher Tolkien, trad. it. di Luca Manni, Milano, Bompiani, 2018 (London 2018).

—, *Lo Hobbit annotato*, a cura di Douglas A. Anderson, trad. it. di Caterina Ciufferi e Paolo Paron, Milano, Bompiani, 2012 (London 2002).

—, *Lo Hobbit*, trad. it. di Caterina Ciufferi e Paolo Paron, Milano, Bompiani, 2012 (London 1937).

—, *Racconti Incompiuti*, a cura di Christopher Tolkien, trad. it. di Francesco Saba Sardi, Milano, Bompiani, 2013 (London 1980).

## FILMOGRAFIA

BAKSHI, RALPH, *Il Signore degli Anelli*, Stati Uniti Regno Unito e Spagna, Fantasy Films e Saul Zaentz Production Company, 1978, 132 min.

JACKSON, PETER, *Il Signore degli Anelli – La Compagnia dell’Anello*, Nuova Zelanda e Stati Uniti, New Line Cinema, 2001, 228 min (versione estesa).

—, *Il Signore degli Anelli – Le Due Torri*, Nuova Zelanda e Stati Uniti, New Line Cinema, 2002, 235 min (versione estesa).

—, *Il Signore degli Anelli – Il Ritorno del Re* Nuova Zelanda e Stati Uniti, New Line Cinema, 2003, 263 min (versione estesa).

—, *Lo Hobbit – Un Viaggio Inaspettato*, Nuova Zelanda e Stati Uniti, New Line Cinema, 2012, 182 min (versione estesa).

*Lo Hobbit – La Desolazione di Smaug*, Nuova Zelanda e Stati Uniti, New Line Cinema, 2013, 186 min (versione estesa).

*Lo Hobbit – La Battaglia delle Cinque Armate*, Nuova Zelanda e Stati Uniti, New Line Cinema, 2014, 163 min (versione estesa).

PAYNE, J. D., MCKAY, PATRICK, *Il Signore degli Anelli – Gli Anelli del Potere*, Stati Uniti, Amazon Studios, 2022, 1 stagione, 8 episodi, 65-72 min.

VITALI, LAURA, SFERRA, ENZO, *J.R.R. Tolkien: Il professore, l'anello e il tesoro*, Italia, 2023, 58 min.

## RINGRAZIAMENTI

Per concludere, ci tenevo a fare alcuni ringraziamenti. Un sentito grazie al professor Alberto Zava, non solo per aver accettato e incoraggiato questo mio lavoro di ricerca, ma anche per la sua grande disponibilità e il prezioso aiuto fornitomi, nonché per gli spunti interessanti e stimolanti che hanno contribuito ad arricchire questo elaborato.

Ringrazio la mia famiglia per avermi permesso di completare gli studi universitari e, infine, un ringraziamento particolare va alla mia fidanzata Azzurra, che con tanto amore e pazienza mi ha sempre supportato sia nella mia carriera universitaria che in questo mio progetto, standomi sempre a fianco anche nei momenti più difficili. Non sarei mai arrivato a questo risultato senza di lei