

Paesaggi come metaspazi



La Biblioteca
dei Quattro Decumani

**Paesaggi
come
metaspazi**

Stefano Giuliano

© Società Tolkieniana Italiana

LA BIBLIOTECA DEI QUATTRO DECUMANI

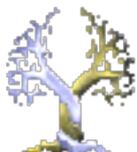
La Biblioteca dei Quattro Decumani nasce per iniziativa della Società Tolkieniana Italiana, in collaborazione con Eldalië, Tolkieniana Net e i Tolkieniani Italiani. Dal sodalizio di queste realtà scaturisce la presente collezione di testi in formato elettronico, comprendente sia inediti che brani già precedentemente pubblicati, che vengono diffusi a corredo degli articoli ospitati sui siti web dei proponenti.

La serie, aperiodica, propone approfondimenti e studi monografici dedicando ciascun numero a un argomento specifico, come invito alla lettura, alla riflessione e al confronto in merito ai temi principali che emergono dagli scritti di John Ronald Reuel Tolkien.

A cura di Gianluca Comastri

In copertina:
“Swanship”, di Maura Boldi

Società Tolkieniana Italiana
Via Regina Elena, 4
33030 Basaldella (UD)
www.tolkien.it



*Voltato l'angolo forse ancor si trova
Un ignoto portale o una strada nuova;
Spesso ho tirato oltre, ma chissà,
Finalmente il giorno giungerà,
E sarò condotto dalla fortuna
A est del Sole, ad ovest della Luna.*

J.R.R. Tolkien, Il Signore degli Anelli, Rusconi

Prefazione

Il presente saggio è già apparso in «Itinerari», Rivista di Filosofia e di Teoria delle Arti e della Letteratura, 1-2, 2005, pp. 89-108. Inoltre, in parte è andato a costituire alcuni passaggi del volume: *J.R.R. Tolkien. Tradizione e modernità ne Signore degli Anelli*, Bietti, Milano 2013. È qui ripubblicato in veste aggiornata, con alcune modifiche e qualche necessaria integrazione.



La ricchezza e la complessità dell'opera di Tolkien permette una molteplicità di approcci interpretativi. Si possono valutarne le caratteristiche più eminentemente letterarie, cioè i fattori stilistici e narratologici, ponendo in evidenza analogie e differenze con la tradizione del *romance* inglese; oppure prendere in considerazione i modelli mitici e leggendari che, sebbene fortemente rielaborati, ne costituiscono il fondamento ultimo, rilevando gli stretti rapporti con la mitologia nordica, il folklore celtico, l'*epos* cavalleresco medievale; ancora, si può rimarcare l'incidenza dell'ispirazione filologica, sottolineando l'importanza dell'invenzione linguistica nell'elaborazione dei racconti; parimenti, si può appuntare l'attenzione su alcuni dei temi portanti, indicati dallo stesso Tolkien, quali il potere, la morte, l'immortalità, la macchina, o, invece, soffermarsi sulle numerose immagini e i tanti simboli disseminati nella trama: la spada spezzata, l'anello del potere, la terra desolata, e così via, una chiave di lettura quest'ultima, ricca e stimolante per le tante possibilità di lettura testuali che offre, a dispetto di coloro che, assumendo un'ottica ristretta e pregiudizievole, la

ritengono del tutto fuorviante¹, invocando, allo stesso tempo, una sorta di diritto esclusivo nell'esegesi tolkieniana.

Qui si cercherà d'interpretare i principali luoghi descritti nel *Signore degli Anelli* come *metaspazi*, vale a dire luoghi nei quali idee e pensieri si oggettivano, si concretizzano, e si connotano fortemente in senso etico-estetico. Si tenterà, dunque, una lettura del *Signore degli Anelli* che passi per intero attraverso i paesaggi in esso descritti. Un'analisi dei luoghi – paesaggi soprattutto – che Tolkien descrive, e nei quali fa agire i propri personaggi.

Il tentativo di leggere il testo di Tolkien attraverso i paesaggi che vi sono presenti è stato suggerito da un concetto sviluppato da Enzo Cocco in un importante volume del 2003 *Etica ed estetica del giardino*. Cocco, partendo dall'analisi di *The Moralists* di Shaftesbury (1709), formula la nozione di *metaspazio*, inteso non come un semplice spazio descrittivo ma come un luogo ove idee e pensieri si materializzano e lo spazio si trasfigura. Nel testo shaftesburiano i diversi scenari (il parco, la campagna, il bosco, ecc.) che fanno da sfondo ai dialoghi tra i personaggi sono sempre in relazione ai temi trattati. Talvolta sono adeguati, conformi, agli argomenti in discussione, tal'altra, invece, ne sono lo spunto, li sollevano, li suscitano, tracciando un suggestivo e profondo legame tra paesaggio e pensiero. Lo stesso Shaftesbury parla espressamente di "*philosophical scene*"².

¹ Ad es. Wu Ming 4, il quale nel suo *Difendere la Terra di Mezzo. Scritti su J.R.R. Tolkien*, Odoya, Bologna 2013, con molta presupponenza, scrive: "laddove la ragione dorme e il simbolismo prospera, muore la letteratura" (p. 104), trascurando – *intenzionalmente* – l'importanza, a dir poco fondamentale, rivestita dal concetto di simbolo nel Novecento (*tudo è simbolo e analogia* scriveva Pessoa), rintracciandosi nella riflessione poetica e filosofica, nella ricerca storico-religiosa, nella critica letteraria, nell'indagine psicologica, nell'esperienza artistica, ecc.

² Shaftesbury, *The Moralists*, in *Characteristics of Men, Manners, Opinion, Times, etc.*, a cura di J.M. Robertson, II, p. 12 (*I moralisti in Saggi morali* a cura di P. Casini, Laterza, Roma-Bari 1962).

Siffatta rappresentazione di metaspazio rende possibile una lettura traslata dei paesaggi e, insieme ad essa, una “filosofia del *genius loci*” o, come evidenziava Diderot nel suo *La promenade du sceptique ou les Allées* del 1749, una “*philosophie locale*”, cioè un sapere instillato dalla natura, appropriato al luogo e al tempo. Nel testo dell’enciclopedista francese, che risente dell’influsso di Shaftesbury, il giardino, la fonte, la grotta, i viali, i campi coltivati facenti parte l’*enclos* del filosofo Cleobulo (uno dei protagonisti de *La promenade*) o che da esso si possono ammirare, non sono solamente degli elementi paesistici ma autentici simboli. In altre parole, sono la manifestazione di immagini concettuali, di principi e verità fondamentali con cui l’uomo può entrare in comunicazione. Essi *trasmettono conoscenza*³.

D’altro canto, non ogni luogo letterario può configurarsi come metaspazio. Non tutte le descrizioni artistiche oggettivano pensieri, manifestano idee, incoraggiano riflessioni e meditazioni, restando al livello di artificio narrativo. In estrema sintesi: metaspazio è solo quel “luogo (...) in cui lo spirito si oggettiva e l’oggetto si spiritualizza. Si carica di valenze metaforiche e «ideali»⁴.”

Si vedrà come *The Lord of the Rings* possa intendersi come una quasi perfetta esemplificazione di tale concetto. I principali luoghi descritti (la terra degli Hobbit, i reami degli Elfi, Mordor, e così via) sono più che meri paesaggi, profilandosi come la rappresentazione di concetti e riflessioni di natura etica e filosofica. La loro stessa molteplicità sembrerebbe confermare la validità di una tale

³ D. Diderot, *La promenade du sceptique ou les Allées*, in *Ouvre complètes, II*, a cura di H. Dieckmann e J. Deprun, II, p. 163 (*La passeggiata dello scettico. Colloqui sulla religione, la Filosofia, la Mondanità*, a cura di M. Brini Savorelli, Serra e Riva Editori, Milano 1984).

⁴ E. Cocco, *Etica ed estetica del giardino*, Guerini, Milano 2003, p. 12.

interpretazione. A ben vedere, infatti, ciascuno di essi permette di evidenziare, con grande precisione, i motivi principali del romanzo (il tema del bene come scelta individuale e del male come non essere o assenza di bene, il tema del potere corruttore e quello del potere benefico e guaritore, il tema della morte e del desiderio d'immortalità, il tema del ricorso alla tecnica e le sue possibili conseguenze, e così via) definendoli in senso etico e estetico.

Qualora si analizzino le qualità specifiche della Contea, di Lothlórien, dell'Ithilien si noterà che, tali terre possiedono, pur nella loro diversità, un comune denominatore. Sono *luoghi felici*, regioni fertili e luminose, metafore della bellezza e dell'armonia.

Ad esse si contrappongono, specularmente, Moria, Isengard e Mordor, *luoghi desolati*, terre dell'ombra, figurazioni della bruttezza e del caos, secondo quella polarità luce-bene/tenebra-male che – senza scadere in un'ottica marcatamente manicheista come talvolta, soprattutto in passato, si è erroneamente creduto –, pare sorreggere i racconti tolkieniani.

Fine ultimo sarà di ricostruire una sorta di mappa dei luoghi della Terra di Mezzo che è anche una mappa dei valori e dei concetti che i metaspazi raffigurano.

Luoghi felici e oscure presenze



"La campagna e la vita in campagna come un mondo di sogno irrimediabilmente perduto"

Una campagna "scrupolosamente ordinata e curata"⁵, con vasti poderi destinati alla coltivazione o al pascolo inframmezzati da rari mulini ad acqua, giardini e boschetti, fiumi dalle acque tranquille, fattorie e granai, piccoli villaggi collegati da sentieri, così è descritta la Contea, la dolce contrada degli Hobbit.

A prima vista, dunque, essa possiede le caratteristiche proprie della regione solare e bucolica, delineandosi come una meravigliosa terra di delizie ai margini della *Middle-earth*, non diversamente, dunque, da altri, analoghi, luoghi mitologici e letterari: dalla Colchide al paese degli Iperborei, all'isola di Avalon, e così via.

Nondimeno, a ben guardare, questa terra non è proprio così perfetta, così armoniosa, così serena e incantevole. In effetti, il paesaggio non è ovunque amabile e rassicurante: vi sono campi incolti e selvaggi, boschi intricati e labirintici, corsi d'acqua dalle sponde sdruciolevoli e disseminate di rovi. Inoltre, possono facilmente penetrarvi figure pericolose come i tremendi Cavalieri Neri.

⁵ J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, ed. it. a cura di Q. Principe, trad. it. di V. Alliata di Villafranca, traduzione riveduta e aggiornata in collaborazione con la Società Tolkieniana Italiana, Bompiani, Milano 2004, p. 29.

Per di più, sebbene gli Hobbit siano esseri “dolci come il miele”, allegri e spensierati, non sono di certo immuni da vizi e difetti, mentre la loro comunità è divisa da piccole gelosie e micro-conflitti. Si pensi, ad esempio, all’invidia ed alle dicerie che circondano Bilbo nonché all’ossessivo interesse circa il suo leggendario tesoro, oppure all’annosa rivalità tra i Baggins ed i Sackville-Baggins. Inoltre, non mancano povertà e miseria, tanto è vero che alcuni Hobbit vivono in tane “estremamente primitive”.

Ad ogni modo, la Contea e gli Hobbit, come ammise lo stesso Tolkien, paiono veicolare una certa idea dell’Inghilterra agricola e della sua popolazione, seppure alquanto trasfigurata⁶. Nel far ciò egli si ricollegava a tutta una tendenza letteraria, tipicamente britannica, che idealizzava la vita in campagna. La campagna e la vita in campagna come un mondo di sogno irrimediabilmente perduto: la *merry England* scomparsa a causa della Rivoluzione industriale – basti pensare al Wessex di Hardy ma anche allo Shropshire di Wodehouse –, e oggetto di rimpianto e nostalgia.

Ecco quindi che lo *Shire* mostra uno scenario *pre-industriale*, con alcuni elementi di modernità (illuminazione pubblica, numeri civici, ecc.), il cui dato costitutivo è la messa a coltura – vi sono canali di drenaggio, piantagioni di granturco e tabacco, vigneti e meleti, alveari, ecc. – ma senza adoperare mezzi avanzati. Una messa a coltura per così dire *leggera*, secondo un sistema che non sconvolge i ritmi naturali né produce in un’ottica di speculazione e profitto, restando circoscritta al sostentamento o poco più, tanto è vero che tenute agricole e botteghe restano immutate per generazioni.

⁶ J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza. Lettere 1914-1973*, a cura di H. Carpenter e C. Tolkien, trad. it. di C. De Grandis, Rusconi, Milano 1990, lettera a R. Unwin, p. 283. Il volume è stato recentemente ritradotto per la cura di L. Gammarelli (Bompiani, Milano 2017), cfr. ivi p. 397.

La stessa economia monetaria sembra svolgere una funzione modesta tra gli Hobbit. Ma questo vale per tutta la Terra di Mezzo. L'unica occasione in cui, nel *Lord of the Rings*, si fa cenno esplicitamente ad un esborso pecuniario è a Brea, e riguarda la valutazione dei pony in *silver pennies*. Restano sfumati il prezzo a cui Frodo vende casa Baggins ed il compenso per Grampasso allorché questi si offre come guida dei quattro Hobbit⁷.

Le comunità della *Middle-earth* sembrano fondarsi più sull'atto del dono che sul sistema valutario. La circolazione di beni e servizi sembra cioè stimolata dall'azione del dare e ricevere, un'azione che, come hanno dimostrato gli studi di Marcel Mauss e Alain Caillé, svolge un ruolo basilare nelle società così dette tradizionali, istituendo e rafforzando i vincoli sociali. Lo dimostrerebbero l'abitudine degli Hobbit di scambiarsi regali durante l'intero anno, con cadenza settimanale, in occasione delle ricorrenze⁸; il grande banchetto del giorno del compleanno di Bilbo e Frodo – composto di tre pasti: colazione, merenda, cena, dalle undici di mattina alle sei e mezzo di sera, e relativa consumazione di ingenti quantitativi di cibi e bevande – con elargizioni a tutti

⁷ Lo stesso ne *Lo Hobbit* dove, nell'accordo tra i Nani e Bilbo, si accenna al “pagamento in contanti (...), fino, ma non oltre, a un quattordicesimo del guadagno netto totale”, mentre, poche righe più oltre, Bilbo, nell'ansia della partenza, si ritrova fuori di casa senza cappello, senza fazzoletto e senza soldi (J.R.R. Tolkien, *Lo Hobbit*, trad. it. di C. Ciuferrì in collaborazione con P. Paron per la Società Tolkieniana Italiana, Bompiani, Milano 2012, pp. 39-40). Un altro vago riferimento concerne il pagamento di pedaggi fluviali presso la città di Pontelagolungo. D'altra parte c'è il tesoro di Smaug, ma, anche in questo caso, si parla genericamente di “cumuli di cose preziose, oro lavorato e oro grezzo, gemme e gioielli, e argento” (p. 287), non si specifica se vi sono anche delle monete.

⁸ Sul rito del dono tra gli Hobbit cfr. J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza*, cit., abbozzo di lettera a A.C. Nunn., pp. 328-330 (pp. 461-464, Bompiani 2017).

i centoquarantaquattro invitati; la profusione di doni da parte di Celeborn e Galadriel ai componenti la Compagnia: mantelli, barche, spille preziose, armi; e così via.



La seconda località del *Signore degli Anelli* su cui fermare l'attenzione è il reame elfico di Lothlórien, il Bosco d'Oro.

La regione è stretta tra i fiumi Anduin, Silverlode e Nimrodel. Nel suo nome si coniugano il termine Sindarin *Loth*, “fiore”, e il Quenya *Lórien*, “Terra di Sogno”. Ciò tradisce da subito la peculiarità del luogo incantato, la cui straordinaria bellezza è talmente insostenibile da irretire i sensi⁹.

Un tratto caratteristico del paesaggio sono le piante straordinarie che vi crescono: gli alberi, detti *mallorn* (*malt*, “oro”, *orn*, “albero”), e due specie di fiori: *elanor* (“stella del sole”) e *niphredil* (da *niphred*, “pallore”). I *mallorn* sono alti come torri e possiedono un fusto grigio e liscio, la loro principale peculiarità sta nelle foglie, le quali non cadono nella stagione autunnale ma prendono il colore dell'oro, scivolando dai rami solo in primavera per lasciare il posto alle fronde verdi. I bianchi *elanor* e gli esili *niphredil*, a loro volta, fioriscono perennemente. Infine, l'erba è odorosa, fragrante e non scolorisce.

I segni distintivi del reame di Lady Galadriel e Lord Celeborn sono quelli del luogo mitico anteriore al tempo ed

⁹ Gianluca Comastri fa giustamente notare che, nel nome Lothlórien, vi è un'ambiguità linguistica di fondo. A suo avviso, una possibile spiegazione è che si tratti di un adattamento in Sindarin del nome originario Nandorin per quelle terre: *Lórinand* “Valle d'Oro” (più propriamente “di Luce Dorata”). Altrimenti si dovrebbe pensare che Barbalbero, il quale ha conoscenza della cultura elfica sin dai primordi, nel tradurre con “Fiordisogno”, si confonda con il nome dei giardini di Irmo a Valinor (G. Comastri, *Le lingue della Terra di Mezzo. Storia e sviluppo delle lingue elfiche di Arda*, vol. I, L'Arco e la Corte, Bari 2016, p. 52, p. 166).

alla storia: intemporalità, bellezza, perfezione, capacità di guarire e risanare. Un luogo meraviglioso, senza macchia, estraneo al male, e, per questo, paragonato dalla critica al Paradiso Terrestre¹⁰.

A Lothlórien il tempo, secondo un *topos* ricorrente in tante narrazioni medievali di retaggio celtico, pare scorrere *diversamente che altrove*: così lento da sembrare sospeso, immobile – Frodo e i suoi compagni di viaggio si fermano un intero mese eppure hanno l'impressione sia passata soltanto una settimana. Lothlórien conserva, in apparenza inalterata, *la realtà del passato*. È un riparo all'inesorabilità del divenire. Qui i giorni antichi seguitano a vivere, si protraggono in apparenza senza fine : “*a corner of the Elder Days*”.

Ancora, è una terra nella quale si è realizzata una completa fusione nella natura: le dimore sembrano edificate seguendo i canoni di un'architettura integrata con l'ambiente, mentre Gli Elfi di Lórien sono a tal punto amalgamati con il paesaggio che li circonda da non essere distinguibili dai tronchi degli alberi, a meno che non si muovano assai velocemente. Lothlórien è una terra nella quale la luce e i colori sono così vividi, così intensi e penetranti, da sembrare come percepiti per la prima volta.

Il Bosco d'Oro è una contrada salutare e benefica. Bagnarsi nelle acque che ne segnano i confini permette di ritemperarsi dalle sofferenze e dai travagli, dimenticarsi degli affanni, guarire dalle fatiche fisiche, come in una sorta di purificazione, di rigenerazione.

D'altra parte, non mancano la cognizione del dolore, della malattia, della morte: gli Elfi sono creature immortali in un mondo transitorio il che fa sì che tutto ciò che amano e

¹⁰ G. Hood, *Il Paradiso Terrestre nel Signore degli Anelli*, trad. it. di B. Sabatini, in «Minas Tirith» n. 19, 2007, pp. 65-66; G.C. Costabile, *Oltre le mura del mondo. Immanenza e trascendenza nell'opera di J.R.R. Tolkien*, il Cerchio, Rimini 2018, pp. 144-146.

custodiscono sia fatalmente destinato a sparire. Non sottoposti, a differenza di tutte le altre creature e di ogni cosa, alla tirannia del tempo, ne subiscono, tuttavia, anche più pesantemente, la durata e le inevitabili conseguenze, ciò inducendo in loro un sentimento di struggente nostalgia, appena velato dall'allegria e letizia che paiono mostrare.

Alcuni elementi paiono fare di Lothlórien un luogo sacro. Ad esempio, il profondo rispetto dimostrato da Legolas e Aragorn; quindi l'antichità, la bellezza e la maestosità degli alberi; ancora, la presenza del Cerin Amroth¹¹, una collina o tumulo, e della fonte d'acqua da cui Galadriel attinge per scrutare gli eventi¹²; l'aspetto ieratico di Celeborn e Galadriel, i quali appaiono avvolti in vesti bianche e circumfusi di luce; infine e soprattutto, le virtù benefiche e ristoratrici e l'intemporalità.



Se la Contea è una campagna coltivata, Lothlórien è un bosco. Nell'una, sebbene sublimato, pare ritrarsi un luogo storicamente esistito ma adesso perduto – l'Inghilterra precedente l'industrializzazione –; nell'altra è invece possibile riconoscere un luogo immaginario, appartenente al mito ed al folklore.

Entrambe si pongono come regioni prospere e felici, terre nelle quali si può cogliere lo spirito della comunità che le abita. Entrambe, peraltro, presentano elementi dissonanti che, in qualche misura, ne mettono in dubbio la perfezione e l'intangibilità al male: le piccole rivalità, la meschineria e la

¹¹ Sul personaggio di Amroth si veda J.R.R. Tolkien, *Racconti incompiuti di Númenor e della Terra di Mezzo*, a cura di C. Tolkien, trad. it. di F. Saba Sardi, Bompiani, Milano 1986⁴, pp. 327-338.

¹² È appena il caso di ricordare il ruolo rivestito da colline, tumuli e fonti d'acqua nella mitologia e nel folklore nordico.

ristrettezza di vedute di almeno di una parte degli Hobbit; la malinconia e mestizia insite negli Elfi nonché la loro piena consapevolezza della potenza del negativo (nel *Quenta Silmarillion* si legge che gli Orchi si generarono e moltiplicarono dagli Elfi sedotti da Melkor¹³, d'altra parte alcuni passaggi in *Morgoth's Ring*, specificamente in “*Myths Transformed*”, spingono a ritenere che, negli ultimi anni, Tolkien pensò a una loro origine da animali antropomorfi in cui Morgoth avesse infuso qualche sorta di intelligenza, oppure da Uomini, ma tale revisione non fu mai portata a termine)¹⁴.

Da sottolineare anche la differente prospettiva temporale. Nella Contea il tempo sembra accelerato: gli eventi si susseguono piuttosto velocemente e lo scorrere di anni è riassunto in poche pagine, se non addirittura poche righe. A Lothlórien, al contrario, esso pare rallentato, quasi fermo, tanto da sfiorare l'eterno. Fatto salvo che l'immobilità temporale del reame elfico non è un fenomeno oggettivo ma una mera sensazione¹⁵, tutto ciò potrebbe spiegarsi con la vicinanza o meno all'umano e, quindi, alla morte. Gli Hobbit sono mortali e imparentati con gli uomini, partecipando della loro stessa condizione di fragilità e caducità. Gli Elfi, al contrario, ancorché soggetti a invecchiare, sono estremamente longevi tanto da essere ritenuti immortali

¹³ J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, a cura di C. Tolkien, trad. it. di F. Saba Sardi, nuova ed. it. a cura di M. Respinti riveduta e aggiornata in collaborazione con la Società Tolkieniana Italiana, Bompiani, Milano 2009²⁰, pp. 74-75, cfr. pure p. 125.

¹⁴ Ringrazio Gianluca Comastri per avermi segnalato i relativi passaggi in J.R.R. Tolkien, *Morgoth's Ring*, edited by C. Tolkien, HarperCollins, London 1994, p. 409-410.

¹⁵ Come spiega Legolas: “il tempo non indugia mai, (...) ma crescete e trasformazioni non sono uguali ovunque” (*Il Signore degli Anelli*, cit., p. 496).

dagli uomini¹⁶, per cui l'avvicinarsi delle stagioni si manifesta come incessante ritorno dell'identico.

In definitiva, l'impressione del diverso ritmo – rapido nella Contea, lento a Lothlórien –, si collegherebbe agli effetti dell'inesorabile trascorrere del divenire: per chi è sottoposto a logorare e consumarsi, il tempo sembra fuggire via; per chi è destinato a conservarsi, esso appare quasi invariabile, immobile.



Il terzo luogo che può essere preso in esame in questo *excursus* è l'Ithilien, “Terra di Luna”, nota anche con il significativo nome di “giardino di Gondor”: una fiorente e rigogliosa regione collocata tra il grande fiume Anduin e le possenti catene montuose che circondano Mordor.

La Terra di Luna è costellata di boschi, torrenti, laghetti. La sua flora è ricca e variegata ma selvatica e, almeno in parte, sconosciuta allo stesso Sam (il quale, è appena il caso di ricordarlo, è un giardiniere). Lo scenario descritto da Tolkien permette di identificarla come un *locus amoenus*. Si possono, infatti, agevolmente individuare tutti gli elementi del paesaggio ideale – il boschetto composito, le piante odorose e multicolori, i corsi d'acqua, e così via – delineati da una lunga tradizione letteraria di origine classica, che comprende Omero e Virgilio, e che attraverserà l'intero Medioevo¹⁷.

Pur in stato di abbandono perché conquistato dalle armate di Sauron, l'Ithilien è un'oasi di quiete e tranquillità sfuggito, ma solo in parte, alle distruzioni della guerra. Non

¹⁶ J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza*, cit., lettera a Rhona Beare, p. 366 (p. 516, Bompiani 2017).

¹⁷ E.R. Curtius, *Letteratura europea e Medio Evo latino*, trad. it. di A. Luzzatto e M. Candela, La Nuova Italia, Firenze 2002, pp. 208-226.

mancano, infatti, i segni degli scempi: rifiuti, sporcizia, alberi tagliati, mucchi di ossa e teschi, ecc.

Sedotto dalla bellezza del paesaggio e dal buon odore che pervade l'aria, instillando gioia e contentezza, l'animo si rinfranca, consentendo di lasciarsi alle spalle angosce e tormenti. In aggiunta, la selvatichezza dell'Ithilien non risulta ostile – si confronti, all'opposto, la durezza e la pericolosità, ad esempio, della Vecchia Foresta – e, unita allo scorgersi dei segni della mano dell'uomo (resti di antichi tracciati, colonne rotte, lastre per la pavimentazione, bacini in pietra intagliata, e così via), porta alla mente i tipici giardini all'inglese. Questi ultimi, com'è noto, esaltavano la spontaneità della natura in antitesi con le rigorose composizioni geometriche dei giardini francesi e italiani. In più, presentavano elementi architettonici neoclassici e gotici, puntando, sulla scia delle concezioni estetiche del Romanticismo, a suscitare emozioni e sentimenti nei visitatori.

Come nella Contea e a Lothlórien, pure in Ithilien l'armonia non è perfetta e sussiste la discordanza. Il posto, difatti, è marchiato dalle “cicatrici delle antiche guerre” e dalle “nuove ferite inflitte dagli Orchi e dagli altri infami servitori dell'Oscuro Signore”, a significare il costante incombere della minaccia dell'ombra anche nelle terre della luce e del bene.



Le principali caratteristiche dei tre luoghi sopra descritti sono: bellezza, serenità, salubrità e fecondità. Si tratta delle caratteristiche proprie delle terre meravigliose, delle regioni beate.

Tuttavia, non mancano incrinature e discrepanze che mettono in dubbio la rappresentazione idilliaca di queste

terre, dimostrando una volta di più la complessità e difficoltà del testo di Tolkien.

Nella Contea esse sono riconoscibili in certi atteggiamenti di invidia e risentimento verso le fortune altrui nonché nelle forti diffidenze verso l'altro da sé (gli stranieri non sono i benvenuti, inoltre si dubita di Hobbit come Bilbo e Frodo, considerati strani o eccentrici nel comportamento), per non parlare di certi aspetti paesaggistici (non mancano le aree incolte e selvagge, i boschi intricati e labirintici, i rovinosi strapiombi); a Lothlórien queste appaiono nella cognizione del dolore e nella facoltà di cogliere in tutta la sua drammaticità l'enorme potere del male; in Ithilien si ravvisano nelle distruzioni apportate dai combattimenti, miracolosamente ridotte rispetto ad altri teatri di guerra della *Middle-earth*, eppure non per questo meno dolorose.

Ciò si spiega con l'idea, ampiamente diffusa nel *Signore degli Anelli*, del male come pericolosa ed assidua presenza esteriore ma anche come altrettanto dannosa e costante presenza interiore. Per meglio dire: del male come minaccia esterna, ossia come il Nemico, l'Altro (Sauron ed i suoi accoliti, il Vecchio Salice, lo Spettro del Tumulo, i misteriosi esseri che ostacolano l'ascesa del Caradhras, ecc.), e del male come parte di sé, insidia latente in ciascun essere vivente. Nel romanzo non esiste una demarcazione netta tra bene e male, un confronto predefinito tra figure totalmente positive ed impermeabili alla tentazione del negativo e figure integralmente malefiche, insensibili alla possibilità di riscatto. Tolkien, pur procedendo per concetti antitetici – luce/ombra, calore/freddo, bellezza/bruttezza, ecc. – non descrive personaggi interamente “buoni” o “cattivi” dall'origine (neppure Sauron lo era dall'inizio). Nella sua concezione il male, pur non esistendo in sé e per sé (è appena il caso di ricordare che tutti i suoi rappresentanti sono incorporei o mostruosi), costituisce un sfida concreta ed in grado di sortire conseguenze gravi sul piano materiale.

Il male, dunque, è anche qualcosa di insito nell'animo di ognuno, ed occorrono notevole forza e capacità per resistervi. Lo dimostra, in maniera assai precisa, l'esperienza dei diversi protagonisti, tutti posti davanti alla scelta di abbandonare il bene: Bilbo, Frodo, Gandalf, Galadriel, ecc., o, al contrario, di redimersi: Gollum, Saruman, Gríma, ecc. La qual cosa attesterebbe che il conflitto si configura alla stregua di una *pugna spiritualis*, intima tensione agonistica che si gioca dentro se stessi. In tal senso si chiarirebbero quegli elementi dissonanti, quelle incrinature, quelle *oscure presenze*, cui si accennava sopra, proprio là dove non ci si aspetterebbe di trovarle, cioè nei luoghi felici del romanzo, luoghi felici sì ma *solo apparentemente*.



Resta da dire che laddove la Contea è una regione tralasciata dalla storia perché situata ai margini della Terra di Mezzo, il regno elfico si è volutamente sottratto agli sguardi altrui. Ambedue appaiono, comunque, alla stregua di mondo chiusi, microcosmi separati dall'ambiente circostante, avvertito come ostile e dominato da forze distruttive. L'Ithilien, viceversa, è un crocevia, un luogo aperto spesso al centro degli eventi, d'altra parte segnato da fatti luttuosi, battaglie, scorrerie¹⁸.

I primi due luoghi sono abitati da creature meravigliose: gli Hobbit e gli Elfi. Gli uni simili agli esseri umani, di piccola statura e con grandi piedi che li mettono a stretto contatto con la terra, pacifici, gioviali e bonari; gli altri soprannaturali, alti e bellissimi, ad un tempo gai e tristi, gioiosi e seri. Il terzo luogo considerato, una volta frequentato dagli uomini, ossia da coloro che *la triste morte*

¹⁸ J.R.R. Tolkien, *Racconti incompiuti*, cit., pp. 386-387, pp. 390-395.

attende, è ormai disabilitato e soggetto alle irruzioni di eserciti contrapposti.

Tecnica e ambiente: la “waste land”



"Brama di ricchezza e sete di conoscenza sono alla base del mutamento in peggio"

In netto contrasto con le regioni felici si pongono i luoghi desolati, contraddistinti dalle tenebre, l'atmosfera angosciante, la presenza di esseri minacciosi e d'aspetto aberrante. I maggiori tra questi sono: Moria, Isengard, Mordor. Si può anticipare che anch'essi non sono semplici luoghi, ossia semplici scenari per l'azione narrativa, ma spazi dotati di qualità metaforiche, spazi nei quali immagini e simboli acquistano una propria realtà e pregnanza.



Moria, “Nero Abisso”, in elfico; Khazad-dûm, “Palazzi dei Nani”¹⁹, in lingua nanica Khuzdul, detto anche il Nanosterro, oppure il Pozzo Nero, si trova nelle profondità delle Montagne Nebbiose. Già il suo discendere verso il basso, nelle viscere della terra, assume un particolare significato, collegandosi a una simbologia ambivalente, se non prettamente negativa. Spingersi in uno spazio sotterraneo vuol dire penetrare un mondo altro, oscuro, pericoloso,

¹⁹ Dûm è un plurale che ha varie accezioni: “scavi, aule, dimore” (J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, cit., pp. 413-414).

abitato da defunti, divinità ctonie e creature ignote, per violarne arcani e enigmi²⁰.

Qui, una volta, dominavano i Nani, che ne avevano fatto il più importante e ricco tra i loro regni. Alla collocazione ipogea, e dunque, per lo più, tradizionalmente sfavorevole, si annette una componente, almeno in apparenza, positiva: il passato glorioso e prospero. Il rapporto tra posizione nel sottosuolo e fasto di un tempo è tutt'altro che incongruente: l'estrazione di minerali permette di arricchirsi, ma si tratta di una opulenza conseguita in maniera dubbia, ambigua. Questo perché ottenuta introducendosi in un luogo gravato di valenze avverse, ed utilizzando tecniche e processi artificiali (basta pensare all'uso di fornaci per accelerare le cadenze di produzione e lavorazione, alterando, artificialmente, i ritmi naturali).

Quanto precede sembra provare che per Tolkien quando, spinti dalla cupidigia, si mira alla ricchezza (o al potere), oltretutto facendo ricorso a tecniche sofisticate, si è destinati alla perdita. Difatti, la rovina delle Miniere di Moria è apertamente attribuita al desiderio di trovare nuovi filoni da sfruttare – soprattutto il preziosissimo *mithril* –, atto che provoca il risveglio del terribile Balrog e la fine del regno²¹.

Da contrada ricca e potente, affollata da una popolazione attiva e operosa, composta da fabbri, minatori, guerrieri e menestrelli, Moria si è trasformata in una località letale, infestata da esseri aggressivi, crudeli, dalle fattezze spaventose.

La struttura labirintica, composta di gallerie e numerose ramificazioni che conducono ai vari livelli; il percorso

²⁰ Cfr. M. Eliade, *Arti del metallo e alchimia*, trad. it. di F. Sircana, Bollati Boringhieri, Torino 1993.

²¹ J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 410. Il nesso tra l'avidità dei Nani e la rovina del loro reame è confermato più volte nel testo, *ibidem*, p. 318, p. 1295.

impervio, cosparso di buchi e trappole; le voragini infuocate e i profondi baratri; le imponenti arcate, i saloni bui e cavernosi, le interminabili scalinate; il ponte stretto e privo di ringhiere al di sotto del quale c'è un abisso, la presenza di esseri mostruosi, ecc., fa pensare ad una rappresentazione degli inferi. In quest'ottica si possono interpretare anche il laghetto antistante l'entrata, dalle acque limacciose e malsane, nel quale vive una misteriosa creatura tentacolare; i ruscelli avvelenati; l'aria calda e pesante; il buio fitto e angosciante; nonché l'udirsi in lontananza del fragore di acque spumeggianti – “come se una grande ruota di mulino stesse girando nelle profondità” –, tutti elementi tipici degli scenari oltretombali.



Un altro esempio che permette di cogliere l'essenza dei luoghi desolati nel *Lord of the Rings* è Isengard, indicata anche come Nan Curunír (“Valle di Saruman”), o, significativamente, Angrenost (“Fortezza di Ferro”).

Segni distintivi di Isengard sono la torre di Orthanc, un altissimo pilastro poligonale di roccia nera, ed il cerchio esterno di rocce che la circonda. Essa è situata tra le propaggini meridionali dei Monti Nebbiosi ed i versanti nord dei Monti Bianchi.

Molto tempo prima era stata una terra prospera e verdeggiante, attraversata da numerosi torrenti, ricca di viali alberati e di frutteti. Divenuta la dimora di Saruman si è lentamente mutata in una landa desolata, spoglia, impoverita a causa delle ricerche e degli esperimenti dello Stregone.

L'intera zona è ora percorsa da tunnel e passaggi interni brulicanti di Orchi. Vasti ambienti nel sottosuolo accolgono la moltitudine di operai, servitori, schiavi, soldati, sottoposti al potere dello Stregone, giganteschi depositi per

immagazzinare derrate e custodire armi. Ancora, vi sono pozzi e fucine e grandi fornaci mentre ruote e macchinari, perpetuamente in funzione, fanno tremare la terra, ed emissioni nocive ammorbano l'aria.

Orthanc si distingue per il colore nero della pietra da cui è stata ricavata, l'altezza elevata ed i pinnacoli, affilati come spade. Essa ispira insieme stupore ed orrore, apparendo come non eretta da mano umana ma “bensì un pezzo delle ossa della terra staccatosi durante una immemorabile tortura dei colli”. Per di più, arcani segni sono incisi sulla sua cima. In un lontano passato era stata sede di grandi signori e guerrieri e serviva ai saggi da osservatorio da cui studiare le stelle. Orthanc custodiva numerosi segreti²², ponendosi come importante centro di sapere. Adesso è ridotta ad una copia di Barad-dûr, la torre di Sauron.



I due *loca horrida* sopra descritti denotano un indicativo tratto comune: il passaggio da uno stato felice, prospero e luminoso ad uno infelice, desolato e oscuro. Moria e Isengard si sono infatti trasformate in luoghi orrendi, tetri e sterili. Nel primo caso, la trasformazione è avvenuta in maniera violenta e tragica – a causa del risveglio del Balrog e l'assalto degli Orchi –, nel secondo, più lentamente, ma con esiti altrettanto deleteri: i disboscamenti e gli scavi realizzati da Saruman. Brama di ricchezza e sete di conoscenza sono alla base del mutamento in peggio: i Nani intendevano ricavare nuovi filoni argentiferi; Saruman perseverare nelle proprie ricerche per conoscere di più e avere, così, sempre maggior potere (lo Stregone sembra condensare in sé il celebre aforisma attribuito a Bacone: “*Scientia potentia est*”).

²² J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, cit., p. 338, p. 696.

Da segnalare che mentre non è raccontato cosa accade di Moria dopo la sconfitta di Sauron, si sa che Isengard è attaccata dagli Ent, i quali deviano le acque dell'Isen per sommergerla e cancellare le installazioni di Saruman. Episodio che sembrerebbe simboleggiare la reazione della natura nei confronti di chi la viola.



Il più rappresentativo tra i luoghi negativi del *Signore degli Anelli* è però Mordor.

Mordor (in antico inglese “assassinio, morte violenta, supplizio”), detta anche la Terra Innominata o la Terra Nera, si estende nella zona orientale della *Middle-earth* ed è delimitata da possenti massicci montuosi, quali i minacciosi Ephel Dúath e gli spogli e frastagliati Ered Lithui.

È una terra deturpata e sofferente: l'aria è appestata da effluvi e miasmi ed invasa da sciame di insetti, l'acqua contaminata e malsana, il cielo perennemente scuro, la vegetazione scarsa e secca. Una terra che provoca nausea e disgusto, marchiata dall'asprezza e dalla violenza.

La caratterizzazione negativa della *Black Land* è confermata dalla sua stessa toponomastica: la “Montagna di Fuoco Ardente”, l’“Altipiano del Terrore”, la “Piana di Cenere”, ecc. Un aspetto ribadito dai nomi assegnati alle tante fortezze e roccaforti: oltre la “Torre Oscura”, vi sono Durthang (“Oscura Oppressione”), Carchost (“Forte Zanna”), Carach Angren (“Fauci di Ferro”).

Il paesaggio devastato, tipico delle regioni vulcaniche; gli emblematici nomi di torri e castelli; l'atmosfera oppressiva e angosciante; la presenza di mostri e creature demoniache (Sauron, i Nazgûl, gli Orchi, ecc.), permettono di considerare Mordor come una sede infera.

Del resto, il suo stesso ingresso riecheggia la tradizionale iconografia medievale dell'inferno, alludendo a denti pronti

ad azzannare e divorare: “all’imboccatura si ergevano due rupi scarne e nere, sulle quali s’innalzavano i Denti di Mordor, due possenti e imponenti torri. (...) Nessuno poteva oltrepassare i Denti di Mordor senza sentirne il morso”.

Eppure Mordor non sono è solo la terra dei morti, l’Aldilà.

La rappresentazione panottica di Sauron come un Occhio continuamente vigile, le numerose fortezze (poste per evitare la fuga anziché impedire l’accesso) e le prigioni sotterranee, il depauperamento dei beni naturali, l’inquinamento idrico, atmosferico e terrestre, le masse di lavoratori-schiavi, ecc. – checché se ne pensi –, non possono non richiamare i più cupi e alienanti scenari contemporanei.



Se Moria è una miniera scavata nelle profondità di tre alte montagne ed Isengard una valle fra le pendici meridionali delle Montagne Nebbiose, Mordor è un vasto territorio situato a est, circondato da catene montuose e che comprende molte cose (montagne, altipiani, laghi, ecc.). La prima si allunga nelle cavità della terra ed ha una configurazione labirintica; la seconda si estende sia verso l’alto, mediante la torre di Orthanc, sia verso il basso, tramite gli ampi locali sotterranei (magazzini, arsenali, pozzi, fonderie, ecc.); la terza si dilata in senso orizzontale, comprendendo un vasto territorio, ma anche in altezza, grazie alla torre di Barad-dûr e a Monte Fato, ed in profondità, con le prigioni sotterranee ed i saloni abissali.

Il desiderio di ricchezza, che spinge i Nani a scavare sempre più in profondità; *il desiderio di sapere*, che muove Saruman, inducendolo a scrutare il cielo e sondare la terra per carpirne i segreti e sfruttarli per il proprio tornaconto; *il desiderio di egemonia*, che alimenta la brama di Sauron, paiono riflettersi nelle differenti caratteristiche geografiche dei tre luoghi presi in esame.

L'ubicazione ctonia di Moria, come detto, sembra offrirsi già di per sé come un fattore avverso, denotando nel suo andamento in discesa la propria raffigurazione negativa. Anche lo svettare verso il cielo dei pinnacoli di Orthanc e Barad-dûr non rinvia ad una valenza positiva: la loro imponenza rovescia l'associazione tra slancio verso l'alto ed elevatezza spirituale, esplicitandosi, invece, come *hybris*, tensione titanica ad oltrepassare i limiti.

Moria e Isengard tratteggiano l'immagine del luogo andato in rovina a causa del perseguimento di interessi materiali: in ambedue i casi si sottolinea l'eccezionale bellezza perduta ed il mutamento in peggio per smania di ricchezza e di sapere. Viceversa, Mordor, data la sua natura di regione vulcanica, sembra essere stata una terra dura e spietata da sempre.

Si può aggiungere che nei luoghi desolati tutto appare conforme al segno negativo. Non si trovano cioè quei tratti di diversificazione, quelle note dissonanti dalla caratterizzazione generale che si è creduto di poter individuare nelle regioni positive. Ciò potrebbe suggerire che mentre il bene può avere in sé i germi del male, più difficile, anche se non impossibile, che accada il contrario, ossia che il male contenga particelle di bene. Del resto, laddove i personaggi positivi del *Lord of the Rings* sono posti davanti al dilemma dell'Anello e devono scegliere tra desiderio e rinuncia (così è per Bilbo, Gandalf, Galadriel, Boromir, Frodo), non vi sono figure di autentici redenti tra i personaggi negativi, nessun tentativo di ravvedimento da parte di chi è stato corrotto da Sauron (è il caso non solo degli Orchi ma anche, ad esempio, di Saruman e di Gríma). Il solo Gollum ha una qual certa sfaccettatura, e a un certo punto della storia parrebbe quasi sul punto di riscattarsi, ma ciò non avviene e, in ogni caso, il suo gesto a Monte Fato è dettato esclusivamente dalla volontà egoistica di recuperare

l'Anello, e solo per un'eterogenesi dei fini quest'azione
malvagia volge al bene.

Armonia senza tecnica e tecnica senza armonia



"I luoghi de Il Signore degli Anelli sembrano porre in termini forti il problema della tecnica e del suo rapporto col mondo e la natura"

Tanto la Contea che Lothlórien e l'Ithilien si distinguono per la bellezza e la varietà del paesaggio, ponendosi come tre differenti manifestazioni della pienezza e del vigore della natura. Una natura nella quale coloro che vi abitano s'identificano in maniera completa ed armoniosa.

Nelle terre degli Hobbit ci si serve della potenza della natura ma senza avvalersi di strumenti tecnici che la stravolgano: aratura, seminazione, pascolo, raccolta, ecc., sono effettuate seguendo quelli che sono le cadenze naturali, evitando di modificarle ed alterarle. Come se non bastasse, la coltivazione non va oltre la produzione di beni di sussistenza. In altre parole, risulta ignota l'ottica della pianificazione a scopi di lucro – e difatti questa sarà successivamente introdotta da Saruman insieme all'urbanistica razionale ma con esiti a dir poco nefasti.

Nel bosco degli Elfi la natura è curata e custodita ma non sono descritti né scenari agricoli né procedimenti di messa a coltura, tanto da indurre a ritenere che frutti e prodotti della terra crescano spontaneamente ed in abbondanza. Nel giardino degli Uomini, infine, la natura è libera, selvaggia, visibile in tutta la sua forza e, come per Lothlórien, non vi sono tracce di piantagioni. Inoltre, gli interventi umani sono

stati limitati e, al tempo della vicenda, ormai in stato di abbandono: la natura è l'assoluta dominatrice.

All'opposto, Moria, Isengard, Mordor si qualificano per la bruttura e l'uniformità degli scenari. Si tratta di località ostili, che producono malessere e sofferenza in chi è costretto ad entrarvi, e nelle quali la natura è stata violata e soggiogata per ottenerne il massimo rendimento.

Nel regno dei Nani sono state impiegate metodologie minerarie come esplorazione e traforazione della roccia, estrazione e trattamento dei minerali, tracciamento di tunnel e vie di asporto, ecc. Tutto ciò allo scopo di individuare giacimenti di metalli pregiati. Ma la voglia di nuovi filoni da far fruttare ha condotto a incunearsi sempre più in profondità nella terra per saccheggiarne i tesori nascosti, provocando altresì distruzione e rovina.

Nella valle di Saruman sono state messe in pratica le conoscenze acquisite per trarne vantaggi materiali, ma per far ciò sono stati abbattuti alberi, prosciugati corsi d'acqua, sventrata la terra, ecc. La ricerca del sapere si è tradotta in un pesante sconvolgimento del territorio.

Nel paese di Sauron tutto è utilizzato allo stremo per sostenere l'autorità del *Dark Lord* e lo sforzo bellico della sua guerra di conquista: dall'energia del vulcano (al suo interno si odono "rumori e boati come di grandi macchine sbuffanti e rombanti"), ai campi agricoli nei quali lavorano migliaia di schiavi per fornire derrate alimentari, alle miniere e fucine destinate a produrre armi e materiali per i numerosi eserciti. La volontà di potere ha accentuato e perpetuato la durezza di una regione già di per sé brulla e selvaggia, rendendola un'immensa e lugubre prigione consegnata a un'economia di guerra e conquista.

Da quanto sopra emerge che i luoghi del *Signore degli Anelli* sembrano porre in termini forti il problema della tecnica e del suo rapporto col mondo e la natura.

Effettivamente, vi sono luoghi nei quali la tecnica è presente solo in forme secondarie, semplici, o quanto meno non invasive, per cui il paesaggio resta essenzialmente immutato, la natura addomesticata ma in maniera dolce: è così nella Contea, a Lothlórien, in Ithilien. Parimenti, vi sono altri luoghi in cui la tecnica svolge un ruolo decisivo, ed è manifestamente all'opera nelle sue forme più radicali, determinando gravi cambiamenti all'ambiente, per cui la natura è stravolta per essere asservita: è così a Moria, a Isengard, a Mordor.

L'opposizione tra paesaggi naturali e paesaggi industriali pare avanzare una visione del mondo in cui le categorie su cui si è retta gran parte della cultura occidentale paiono decisamente riscritte. In questa prospettiva, il progresso scientifico, le innovazioni tecnologiche, l'applicazione pratica della conoscenza, le politiche di sviluppo sembrano acquistare una connotazione per lo meno ambigua se non nettamente sfavorevole, perdendo quell'alone di validità universale loro accreditato in epoca moderna, ed assumendo le sembianze di una nuova e più terribile metamorfosi del male.

Ecco, quindi, perché i luoghi descritti nel romanzo, più che semplici località atte a fare da sfondo alla narrazione, possono essere intesi come veri e propri *metaspazi*.

Indice

Prefazione	5
Luoghi felici e oscure presenze	9
Tecnica e ambiente: la “waste land”	21
Armonia senza tecnica e tecnica senza armonia	29
Informazioni sull'autore	34

Informazioni sull'autore

Stefano Giuliano ha collaborato con la cattedra di Storia delle Religioni de «L'Orientale» di Napoli. Presso la stessa Università ha conseguito il dottorato di ricerca in «Filosofie, religioni e teorie di salvezza». È responsabile di redazione di «Minas Tirith», rivista della Società Tolkieniana Italiana. Ha partecipato a libri collettanei e pubblicato numerosi articoli su Tolkien.