

**Marco Picone**

Hic sunt Hobbits.  
*La “realizzazione” di un paesaggio virtuale*

**Abstract**

Il contributo si propone di descrivere due potenti dispositivi che Tolkien ha adoperato per consolidare la sua rappresentazione della Terra di Mezzo e renderla il più possibile vicina alla realtà: le mappe e i paesaggi. Entrambi sono utilizzati come strumenti che trasformano la geografia epica e virtuale de *Il Signore degli Anelli* in una concreta rievocazione della situazione europea vissuta da Tolkien. In particolare, saranno descritte tre specifiche aree: la Contea, casa degli Hobbit e monumento al vecchio spirito di *Englishness*; Moria, il labirinto profondo e abissale; Mordor, l’infernale macchina da guerra. Attraverso l’analisi di un caso particolare, il contributo mostrerà come la Terra di Mezzo, benché inizialmente ispirata a e derivata da paesaggi europei esistenti, sia ora diventata a sua volta fonte di ispirazione per il mondo reale: un *caveat* sul potere dell’epica, anche nella nostra società (post-)moderna.

This paper aims at describing two powerful tools that Tolkien used to strengthen his representation of Middle-earth and make it as close as possible to reality: maps and landscapes. Both are used as instruments that transform the epic and virtual geography of *The Lord of the Rings* into a concrete re-enactment of the European situation that Tolkien lived. In particular, three peculiar areas will be described: the Shire, home of the Hobbits and monument to the old spirit of Englishness; Moria, the abyssal and abysmal labyrinth; and Mordor, the infernal machine of war. Through the analysis of a peculiar case, the paper will show how Middle-earth, although initially inspired and derived from existing European landscapes, has now become in its turn a source of inspiration for the real world: a *caveat* of the power of epics, even in our (post-)modern society.

1. *Una geografia epica*

Il XXI secolo incede nel suo scorrere, tracciando lo scenario del nuovo millennio. I gusti del pubblico di lettori, o di spettatori cinematografici e televisivi, sono ben diversi da quelli di cinquanta, o anche solo di dieci anni fa. Una serie televisiva come *Il Trono di Spade*, adattamento di una saga letteraria ancora in corso di scrittura, riscuote successi inattesi e costringe anche i politologi più seri a interessarsi alle sue vicende inventate e dal sapore fantastico<sup>1</sup>. Eppure, persiste ancora tenace il pregiudizio per cui Tolkien e la sua opera più celebre, *Il Signore degli Anelli*, siano adatti solo a un pubblico infantile o

<sup>1</sup> Cfr. PICONE (2014).

poco più. Non moltissimi anni orsono, ricordo bene che, durante i miei studi letterari, di Tolkien si poteva solo sussurrare timidamente tra i corridoi che conducevano da una lezione a un'altra, ma l'Accademia – almeno quella italiana – non aveva dubbi sulla sentenza da emettere per chi si dichiarava appassionato di Hobbit e draghi: “ancora affascinato da queste stupidaggini, alla tua età?”.

Sarà forse per reazione a questa boria cattedratica che ho deciso di dedicare a Tolkien diversi studi, nella convinzione che tra il mio campo di ricerca – la geografia umana – e *Il Signore degli Anelli* ci fosse un legame piuttosto saldo, come ho provato a dichiarare più volte<sup>2</sup>. Inoltre, permango convinto che *Il Signore degli Anelli*, in quanto erede dell'epica virgiliana, come altri in questo stesso volume argomentano meglio di me, possieda una forza performativa straordinaria, nella sua capacità di descrivere un mondo immaginario che per tende a diventare sempre più reale, in forme che difficilmente s'immaginerebbero.

Di seguito tenterò dunque di mostrare la portata della “subcreazione” di Tolkien sul mondo reale, considerandolo un esempio di come l'epica di ogni età storica possa agire performativamente sui luoghi del nostro pianeta. In questa disamina mi concentrerò su due strumenti sostanziali, tipicamente geografici, di cui Tolkien fa ampio uso: la carta e il paesaggio.

## 2. Cartografare la Terra di Mezzo

Il primo strumento che Tolkien utilizza per rendere reale il suo mondo inventato è la carta geografica. Durante le Giornate della Geografia del 2002, tenutesi a Bologna, Umberto Eco è intervenuto a parlare del suo rapporto con la geografia. A chi gli chiedeva quali fossero gli ingredienti fondamentali per chi vuole creare un'ambientazione per un romanzo, l'autore de *Il nome della rosa* ha risposto “i nomi e le carte geografiche”<sup>3</sup>. Questa affermazione calza a pennello anche a Tolkien e alla Terra di Mezzo.

Non mi soffermerò più di tanto sui nomi, cui sono stati già dedicati molti saggi<sup>4</sup>: basti dire che il sistema linguistico della Terra di Mezzo è sviluppato sino a un grado di complessità che lo avvicina a una lingua reale<sup>5</sup>. Concentrerò invece il mio ragionamento

<sup>2</sup> Cfr. PICONE (2009; 2010).

<sup>3</sup> L'interesse di Eco per il fantastico si è concretizzato recentemente anche nel suo volume sui luoghi leggendari: ECO (2013).

<sup>4</sup> In partic. SHIPPEY (1992) e MONDA – SIMONELLI (2002).

<sup>5</sup> Ad es., sia ne *Lo Hobbit* che nel *Signore degli Anelli* il viaggio dei protagonisti fa tappa a Gran Burrone, dove si trova la “ultima casa accogliente” prima delle selvagge terre orientali. Gran Burrone (*Rivendell* in inglese) è indicato nel *Silmarillion* come «traduzione di *Imladris*» (IS, 416), che a sua volta è un vocabolo elfico, letteralmente «Profonda Valletta del Crepaccio» (*ibid.*, 418). Per chi pensasse che il termine *Imladris* sia banale frutto di invenzione, l'appendice etimologica presente nel *Silmarillion* riporta le seguenti informazioni: il termine *lad* significa, a sé stante, «piana, vallata», mentre *imlad* è «una stretta vallata dai fianchi scoscesi» (cfr. *ibid.*, 439-452); l'ultimo elemento del nome, *ris*, significa invece «fendere», per cui *Imladris* è la vallata della fenditura. Il regno del malvagio Sauron, invece, è la terribile terra di Mordor, che significa semplicemente «la Terra Nera», come conferma la sua etimologia: *mor* «scuro», e *dor* «terra». L'etimologia è confermata anche dal nome del regno antagonista di Mordor, Gondor, che è «la Terra di Pietra» (*gond* significa infatti «pietra»).

sulle carte geografiche. In questo campo, gli studi sull’argomento sono di gran lunga inferiori, almeno per numero, a quelli etimologico-linguistici<sup>6</sup>, ma Tolkien fu sempre appassionato di carte (che tracciò egli stesso, con l’aiuto del figlio Christopher) e convinto della loro importanza. In una delle sue lettere, a proposito delle carte geografiche affermò:

Se devi scrivere una storia complicata devi partire da una carta geografica, altrimenti, dopo, non riuscirai più a farne una<sup>7</sup>.

È importante, allora, cercare di capire la funzione delle carte nell’opera di Tolkien. Che effetto ha inserire una o più carte geografiche in una storia inventata?

Il n’existe que relativement peu de mondes imaginaires cartographiés. La carte, en effet, impose au lecteur une figure définitive et réduit sa marge d’autonomie. On ne la trouvera donc guère que lorsque se manifeste une volonté systématique, démiurgique de bâtir un monde cohérent qui fasse concurrence au monde réel<sup>8</sup>.

Le carte contribuiscono ad aumentare la coerenza di una narrazione perché consentono al lettore di individuare i luoghi del racconto in maniera molto più precisa, tanto più in un racconto in cui il viaggio è una tematica fondamentale. Ma c’è di più. Nel *Signore degli Anelli* e nel *Silmarillion*, molto più che ne *Lo Hobbit*, sono presenti carte dettagliate e precise della Terra di Mezzo. In esse sono indicati luoghi mai nominati nella narrazione, oppure cui si fanno solo brevi accenni. Questi luoghi, i cui toponimi per altro derivano dal “dizionario elfico” di Tolkien, conferiscono una sensazione di profondità della Terra di Mezzo, e la avvicinano al mondo reale<sup>9</sup>.

Si confrontino per esempio la carta delle terre selvagge (*Wilderland*) de *Lo Hobbit* (**figura 1**) e la mappa della Terra di Mezzo riportata nel *Signore degli Anelli* (**figura 2**). Nella prima è presente solo la porzione della Terra di Mezzo attraversata da Bilbo per raggiungere la tana di Smaug (in alto a destra) partendo dalla Contea (fuori carta, oltre il margine sinistro). Mappe di questo tipo, cioè carte di viaggiatori, abbondano nella produzione letteraria fantastica di ogni tempo e di qualsiasi lingua, e sono una costante del fantasy contemporaneo.

La carta del *Signore degli Anelli*, invece, è un esemplare di un genere ben più raro: mappe che descrivono un intero continente completamente inventato. Essa non si limita a indicare al lettore le sole tappe del viaggio che conduce Frodo e i suoi compagni verso Mordor, ma indica terre del tutto estranee al racconto delle gesta della lotta contro Sauron. Questo e altri particolari contribuiscono ad accrescere il senso di spessore della narrazione.

<sup>6</sup> La letteratura principale sull’argomento è costituita, oltre che da alcuni accenni dello stesso SHIPPEY (1992), da JOURDE (1991, in partic. 103-132) e da GULISANO (1997); si vd. anche GULISANO (1999) e l’atlante della WYNN FONSTAD (1997).

<sup>7</sup> Citato in CARPENTER (2002, 250). A proposito del ruolo delle carte geografiche nel *Signore degli Anelli* cfr. anche *Lettere* (2001, 280).

<sup>8</sup> JOURDE (1991, 103).

<sup>9</sup> Cfr. PORTEOUS (1975).



Figura 1 | Carta delle Terre selvagge (TH, 1966<sup>3</sup>).



Figura 2 | Carta della Terra di Mezzo (LoR, 1954-1955).

Non va dimenticato che le carte geografiche, di qualsiasi tipo siano, hanno un enorme potere performativo, cioè creativo<sup>10</sup>, poiché materializzano su un supporto grafico leggibile un punto di vista sul mondo. La carta è dunque uno strumento ideale di creazione, e del resto ogni carta è sempre e comunque un’invenzione, un’immagine della realtà<sup>11</sup>. Se, come in questo caso, la “realtà” di riferimento non esiste in concreto, poco importa: lo statuto della carta come immagine impone comunque il medesimo funzionamento per ogni mappa.

A riprova di quanto detto, basti pensare alle origini della cartografia e del segno cartografico: quest’ultimo non serve soltanto a rappresentare il mondo, ma anche a renderlo intellegibile. La carta di Anassimandro (la prima carta del mondo mai disegnata, secondo le fonti storiche greche antiche), ad esempio, rendeva per la prima volta possibile abbracciare il mondo intero con un unico sguardo<sup>12</sup>. Il mondo assumeva una sua forma, un suo contorno, e poco importava l’esattezza del disegno, che consentiva, grazie ai suoi schematismi, una facile memorizzazione. La schematizzazione di dati geografici complessi è un procedimento ricorrente anche in tutto il Medioevo, così come in alcune carte educative contemporanee, e ha l’obiettivo di favorire l’apprendimento.

Anche cartografare un mondo inventato è, nella sua essenza, un procedimento che tende a dominare intellettualmente. Non in tutti i racconti fantastici l’autore ha avvertito la necessità di allegare alla descrizione dei suoi mondi inventati una carta geografica, poiché tutto è affidato all’immaginazione del lettore (si pensi, ad esempio, all’universo dei mondi descritti da Asimov, dove la presenza di molti pianeti rende, su scala cosmica, quella diversità regionale che altri autori, non dediti alla fantascienza, suddividono tra i continenti del nostro mondo).

Quando, come nel caso di Tolkien, l’autore diventa anche cartografo, qual è lo statuto delle carte da lui concepite? Il fatto che rappresentino mondi non reali non sminuisce la loro veridicità. Nella società moderna si dà per scontata la capacità di riconoscere una carta che rappresenta la realtà (non immaginaria) non appena la si veda; in effetti in quei casi non si riconosce tanto l’oggetto rappresentato (la terra), quanto piuttosto l’immagine dell’oggetto (cioè il disegno cartografico). È su questo criterio di somiglianza con la propria immagine mentale che ciascuno di noi giudica la veridicità di una carta. Nell’antichità, però, non era così: nessuno avrebbe potuto riconoscere la carta di Anassimandro, poiché nessuno aveva mai visto, prima d’allora, il suo contenuto. Non avrebbe avuto alcun senso affermare che per un contemporaneo di Anassimandro la carta del filosofo non era “vera”, o che, per un uomo del Medioevo, la rappresentazione della terra, così fortemente sacralizzata, era “falsa”. Le carte di Tolkien rendono dunque più facile la memorizzazione e la concettualizzazione della Terra di Mezzo<sup>13</sup>. Allo stesso tempo, come

<sup>10</sup> Cfr. COSGROVE – DE LIMA MARTINS (2001).

<sup>11</sup> Cfr. HARLEY (1987; 1988; 1989); JACOB (1992); SÖDERSTRÖM (2000); FARINELLI (2009).

<sup>12</sup> Cfr. JACOB (1990; 1997).

<sup>13</sup> Christian Jacob afferma in proposito: «Les cartes de Tolkien sont sous-tendues par une véritable géographie parallèle, non seulement physique, mais aussi humaine, politique et linguistique», e prosegue affermando che «les cartes continentales apparaissent d’emblée comme fictives. Du moins aux yeux d’un spectateur moderne qui maîtrise le répertoire des grandes masses terrestres de notre mappemonde. Sur les

si è evidenziato, mostrano svariate somiglianze con le carte “normali”, e ricalcano talora carte dell’Europa occidentale.

Nelle carte di Tolkien la disposizione degli elementi geografici sembra seguire talora criteri simbolici. Analogamente, anche nelle carte antiche e medievali gli elementi fisici avevano un ruolo simbolico ben preciso (si pensi all’Oceano circondante il mondo, o alle isole poste intorno a Babilonia nella cosiddetta carta babilonese del mondo). Gulisano afferma in proposito:

La Terra di Mezzo, così come è descritta da Tolkien, si configura come una delle terre rappresentate negli antichi atlanti medioevali, dove lo spazio geografico è un’esibizione esemplare della Creazione, della volontà divina che in essa ha disposto anche i mezzi per attraversarla, per ricercare suo tramite i segni lasciati dal Creatore. Per gli uomini medioevali il mondo era *liber e pictura*, scrittura per mano di Dio: l’immagine del mondo era anzitutto immagine divina, trama di messaggi e segni da interpretare e decifrare. In un atlante del Medioevo è contenuto tutto il sapere: non solo quello geografico, ma anche quello storico, naturalistico, linguistico, liturgico; in esso vi è contenuto tutto il bagaglio di conoscenze indispensabili all’uomo che si accinge ad affrontare l’avventura di percorrere i sentieri della terra e dell’anima. Tolkien certo ben conosceva uno dei più famosi esempi di atlante medioevale, quella che è considerata la più compiuta *imago mundi* dell’età di mezzo: la Mappa di Hereford, dipinta in Inghilterra fra il 1276 e il 1283 da Richard di Haldingham, che riproduce il mondo allora conosciuto fondando la propria rappresentazione sulla base di nozioni storiche, bibliche, classiche, mitologiche. Con tali riferimenti davanti ai propri occhi il professore di Oxford diede vita alla propria immagine della Terra di Mezzo, sfondo e scenario per le gesta dei personaggi, ma anche luogo di simboli da cogliere, specchio di una realtà da intravedere, rete di passaggi per giungere alla vera meta<sup>14</sup>.

Osserviamo allora il mappamondo di Hereford (**figura 3**)<sup>15</sup>. Si tratta effettivamente di una delle più famose carte del medioevo europeo, basata su un modello molto in voga a quei tempi e chiamato T/O, dato che racchiudeva l’intero mondo conosciuto in un cerchio (la O) suddiviso da tre corsi d’acqua (rispettivamente Don, Nilo e Mediterraneo, che formavano una T)<sup>16</sup>. Nel margine superiore della carta è rappresentato Cristo nel giorno del Giudizio Universale, con Adamo ed Eva al di fuori delle porte del Paradiso. Al centro della carta figura la città di Gerusalemme, sopra la quale è rappresentata la crocifissione di Cristo. Gli elementi dell’orografia e dell’idrografia sono indicati con nomi, mentre le città

cartes anciennes, toutefois, le continent austral a souvent été le prétexte à des forgeries graphiques finalement guère éloignées de la géographie de Tolkien, la nomenclature et les échos légendaires en moins. De telles cartes créent une impression d’espace : véritables mondes alternatifs, on peut en esquisser l’analyse géographique, repérer les massifs montagneux, le trajet des cours d’eau, la répartition des villes et des villages, les accidents topographiques et les lieux-dits» (JACOB [1992, 371]).

<sup>14</sup> GULISANO (1997, 7).

<sup>15</sup> Sul mappamondo di Hereford si vd. WOODWARD (1987, 309-12).

<sup>16</sup> *Ibid.*, 296 ss.



Figura 3 | Il mappamondo di Hereford (XIII secolo).

sono segnalate con castelli o piccole fortificazioni. La carta rappresenta anche una discreta quantità di animali, esistenti e fantastici (grifoni, elefanti, tigri, pappagalli, manticores, draghi, unicorni, coccodrilli) e alcune popolazioni di umani mostruosi.



Figura 4 | La carta della Gran Bretagna di Matthew Paris (ca 1250).

Se paragonato alla carta del *Signore degli Anelli*, il mappamondo di Hereford presenta dunque un apparato figurativo e immaginifico molto ricco e simbolico. Più che alla mappa del *Signore degli Anelli*, alcuni aspetti lo avvicinano al simbolismo delle mappe di *Lo Hobbit*.

Non credo, dunque, di poter sostenere l’interpretazione di Gulisano, poiché troppe sembrano le differenze nella figurazione tra la carta del *Signore degli Anelli* e il mappamondo di Hereford. È vero, tuttavia, che Tolkien si è ispirato alla cartografia antica per le sue carte: lo dimostrano i simboli grafici utilizzati per rappresentare le catene montuose, ad esempio, che sono ben diversi dalle isoipse utilizzate nella cartografia moderna. Una carta medievale che mi sembra più vicina a quella del *Signore degli Anelli* è la rappresentazione della Gran Bretagna a cura di Matthew Paris (figura 4)<sup>17</sup>. Si tratta di una rappresentazione regionale risalente all’incirca al 1250, nella quale la scelta del corredo figurativo è ridotta quasi esclusivamente ai tratti di geografia fisica, e non compaiono riferimenti espliciti alla religione o alla zoologia fantastica. Ciononostante, l’imprecisione delle linee di costa (soprattutto nella zona settentrionale dell’isola), l’uso abbondante dei testi esplicativi e la generica sensazione di vetustà del disegno avranno probabilmente colpito l’immaginazione di Tolkien. Con ciò non intendo dire che Tolkien prendesse sicuramente

<sup>17</sup> Questa carta è stata analizzata in partic. da JACOB (1992, 148 e 282).



a modello proprio la carta di Matthew Paris, o che la conoscesse direttamente; tuttavia, siamo di fronte a una possibile fonte di ispirazione per chi intendeva rappresentare l'Europa nord-occidentale in un tempo alternativo, possibile ma non concreto. Probabilmente, la mappa della Gran Bretagna era un perfetto punto di partenza per immaginare la Terra di Mezzo, e per avvicinare la *scena* dell'*opus* tolkieniano alla realtà europea.

### 3. Paesaggi virtuali

La società contemporanea considera il paesaggio come un elemento complesso e forse addirittura inintelligibile per la sua complessità<sup>18</sup>. Giuseppe Dematteis ha definito utile il paesaggio quando ci costringe a «guardare le cose con occhi nuovi», a «pensare l'impensabile»<sup>19</sup>.

Nell'annoso dibattito sul postmoderno che ha attraversato le scienze sociali a cavallo tra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo, storici, architetti, filosofi e geografi hanno preconizzato l'inizio di una nuova era<sup>20</sup>, nella quale il concetto di paesaggio avrebbe giocato un ruolo fondamentale. Secondo Adalberto Vallega, per esempio, ci sono molte differenze tra il modo moderno e il modo postmoderno di studiare il paesaggio:

Appare evidente come i campi di interesse comuni alla geografia su basi moderniste e alla geografia su basi postmoderniste siano molto diversi. Il solo campo che abbiano in comune è quello del paesaggio, il quale si rivela dunque significativo per comprendere quanto differiscano le due rappresentazioni, modernista e postmodernista, quando si misurino su uno stesso tema. Il geografo incline a produrre rappresentazioni moderniste si preoccupa sostanzialmente di mettere a fuoco le relazioni tra le strutture, naturali e umane, del territorio e le forme attraverso cui esse si esprimono. Il geografo ispirato al postmodernismo concentra l'attenzione sul rapporto tra forma e condizione sociale, andando alla ricerca degli elementi del paesaggio che la rappresentazione modernista, a causa dei condizionamenti ideologici di cui risente, tende a nascondere (ricerca del *taken for granted*), e discute sui significati culturali dei segni impressi sul territorio e sui valori estetici che li sottendono<sup>21</sup>.

Benché oggi si possa asserire che la netta distinzione tra moderno e postmoderno sia un'idea scartata dalla maggior parte degli scienziati sociali, di seguito sposterò un approccio postmodernista, soffermandomi su un particolare tipo di paesaggio che la critica postmoderna ha discusso: il paesaggio virtuale. Vincenzo Guarrasi, in un breve testo programmatico, ha scritto che:

<sup>18</sup> Si vd. a questo proposito l'interessante articolo di SERENO (2001).

<sup>19</sup> DEMATTEIS (1999, 164).

<sup>20</sup> Sul concetto di postmoderno nella geografia italiana si rimanda a MINCA (2001a e 2001b); VALLEGA (2002).

<sup>21</sup> VALLEGA (2002, 16-17).

Il paesaggio (non) è un luogo. Il paesaggio (non) è una porzione visibile del territorio. Il paesaggio (non) è un costrutto della mente. Il paesaggio non è... Non solo, ma anche. Il paesaggio è un dispositivo della complessità. Il paesaggio è la soglia della modernità. Un paesaggio virtuale non si contrappone a un luogo reale. Esso eleva a potenza luoghi, eventi, situazioni. Apre nuovi orizzonti, dimensioni<sup>22</sup>.

Il paesaggio non è un «dispositivo» intuitivo, banale, la cui esistenza può essere data per scontata. Addirittura, secondo Augustin Berque (1994 e 1995), il paesaggio è uno strumento cognitivo che non è stato adottato da tutte le società o culture, ma solamente da alcune, e in particolare quella cinese prima e quella europea poi (dal periodo rinascimentale)<sup>23</sup>. Se si accorda fiducia a Berque e si ritiene di non poter parlare di paesaggio a proposito di alcune culture, occorre valutare con attenzione il peso di uno strumento così esclusivo e potente, tanto potente da aver trasformato tutto il mondo contemporaneo. Per questo stesso motivo si afferma che il paesaggio è la “soglia della modernità”: è stato sicuramente una delle conquiste intellettuali più profonde e durature dell’età moderna europea. Una soglia, però, serve anche a uscire da un luogo, e il paesaggio potrebbe, forse, segnalare anche il termine della modernità e l’inizio di un’era postmoderna.

Il testo di Guarrasi introduce anche il concetto fondamentale di paesaggio virtuale. Su questo si rischia di fare confusione, dato che con il termine virtualità di solito ci si riferisce alle nuove tecnologie informatiche. Il riferimento, invece, è a quanto afferma Pierre Lévy:

Il virtuale non è affatto il contrario del reale, ma un modo anzi di essere fecondo e possente, che concede margine ai processi di creazione, schiude prospettive future, scava pozzi di senso al di sotto della piattezza della presenza fisica immediata<sup>24</sup>.

Virtuale, dunque, nel senso di “possibile”. Con questa affermazione si sposta l’attenzione ai cosiddetti mondi possibili, cui spesso fa riferimento anche la filosofia contemporanea. In quanto sfera del possibile, il virtuale è paragonabile alla domanda, mentre

<sup>22</sup> GUARRASI (2001, 91). Mediante l’uso delle parentesi, Guarrasi intende che il paesaggio è e contemporaneamente non è un luogo, una porzione visibile di territorio e un costrutto della mente.

<sup>23</sup> Secondo lo studioso francese, infatti, esistono civiltà «paysagères» e civiltà «non paysagères»: «le paysage est une modalité particulière du rapport des sociétés à leur environnement, modalité propre à certaines médiances mais non à d’autres» (BERQUE [1995, 61]). I criteri che Berque individua per sostenere queste affermazioni sono i seguenti: «Quant à moi, j’ai empiriquement adopté les quatre critères suivants, pour distinguer les civilisations paysagères de celles qui ne le sont pas: 1. usage d’un ou plusieurs mots pour dire “paysage”; 2. une littérature (orale ou écrite) décrivant des paysages ou chantant leur beauté; 3. des représentations picturales de paysages; 4. des jardins d’agrément. C’est le premier de ces critères qui est le plus discriminant, et l’histoire montre qu’effectivement il implique les trois autres. De très nombreuses cultures ne présentent ou n’ont présenté aucun des quatre critères. Les grandes civilisations ont toutes présenté au moins l’un des trois derniers. Seules deux d’entre elles, dans l’histoire de l’humanité, ont présenté l’ensemble des quatre critères et notamment le premier: la Chine à partir du IV<sup>e</sup> siècle de notre ère, et, mille deux cents ans plus tard, l’Europe à partir du XVI<sup>e</sup> siècle» (BERQUE [1994, 16]).

<sup>24</sup> LÉVY (1997, 2).

l'attuale (il suo contrario) è rapportabile alla risposta, perché una domanda lascia il campo aperto a varie risposte alternative; la risposta, invece, è generalmente una e una sola.

Mondi possibili, dunque. Il virtuale schiude nuove possibilità, apre nuove porte verso possibilità diverse e non contemplate. Consente di esplorare nuove dimensioni. Esistono vari tipi di paesaggi virtuali: da quelli prodotti dall'informatica, alla realtà aumentata, al museo (che accomunerei ad altre *eterotopie* foucaultiane). Tuttavia, in questo testo farò riferimento a quei cosiddetti paesaggi inesistenti, immaginari, fittizi, di cui abbonda la letteratura di ogni epoca. Si tratta di paesaggi che non esistono *in atto*, ma solo *in potenza*, e che ciononostante (o magari proprio per questo) hanno tutto il diritto di essere considerati virtuali.

Non c'è bisogno di considerare la Terra di Mezzo tolkieniana come unico *specimen* di paesaggio virtuale. Penso ai racconti di terre lontane e/o inesplorate (i romanzi di Verne, la Malesia di Salgari, l'Isola del giorno dopo di Eco, ecc.); spesso, in questi casi, gli autori di tali opere non avevano mai visto i luoghi in cui ambientavano le loro storie. Ciò non toglie che i paesaggi descritti in questi libri abbiano ammaliato e influenzato l'immaginario collettivo di intere generazioni di lettori. Qui si pone una questione di critica importanza: vale più la descrizione reale di un luogo, oppure l'immagine che di esso si forma nel pubblico di lettori o spettatori? Occorre soppesare con estrema attenzione il ruolo che le immagini giocano sugli esseri umani, magari sposando l'idea di Jean Baudrillard (2008) sulla precessione dei simulacri: è la mappa che precede il territorio, è la mappa che genera il territorio. Se questo criterio vale per le descrizioni di luoghi come la già citata Malesia di Sandokan, il concetto può anche essere esteso per abbracciare paesi, città, mondi inesistenti ma chiaramente derivati da una modificazione della realtà: la terra di Oz, il Paese delle meraviglie di Alice e le biblioteche immaginarie descritte da Borges. Si tratta di luoghi che non esistono nelle nostre carte geografiche, eppure talora alcuni di questi paesaggi immaginari sono cartografati e delineati *come se fossero* reali a tutti gli effetti.

Basandomi su queste premesse, cercherò di seguito di mostrare come *Il Signore degli Anelli* descriva paesaggi virtuali di straordinaria importanza, poiché fondativi di un'idea di *Englishness* e di epica contemporanea. In altre parole, proverò a evidenziare che l'opera di Tolkien produce due effetti spaventosamente potenti: innanzitutto non si arresta al piano narrativo, ma, in accordo con i principi della subcreazione<sup>25</sup>, crea un mondo verosimile. Inoltre, e qui forse sta il passaggio più delicato, assistiamo a un'inversione clamorosa: non è solo il paesaggio virtuale di Tolkien a conformarsi alla realtà, ma è il mondo reale che oggi tende a somigliare sempre di più alla Terra di Mezzo. Vediamo in che senso, attraverso una serie di luoghi presenti nel *Signore degli Anelli* ed esemplificativi del ragionamento.

<sup>25</sup> Il riferimento è alla teoria della “subcreazione”, compiutamente esposta nel saggio *Sulle fiabe*. Sintetizzando al massimo, si può dire che secondo il cattolico Tolkien solo Dio può essere considerato «creatore», mentre l'uomo è capace di inventare esclusivamente creazioni artistiche che si ispirano alla creazione divina. Ecco il perché della «subcreazione».

#### 4. La Contea, l’Inghilterra virtuale

All’inizio erano passati attraverso le terre abitate dagli Hobbit, una vasta e rispettabile contrada abitata da gente per bene, con strade buone, una o due locande e di quando in quando un nano o un fattore in giro per affari.<sup>26</sup>

Ecco l’essenza della Contea, la terra degli Hobbit: una contrada rispettabile, abitata da gente tranquilla e seria. Al ritorno dalle sue imprese, Bilbo canta alcune strofe che esprimono la gioia del rivedere la sua patria:

*Sempre, sempre le strade vanno avanti  
su rocce e sotto piante, a costeggiare  
antri che di ogni luce son mancanti,  
lungo ruscelli che non vanno al mare,  
sopra la neve che d’inverno cade,  
in mezzo ai fior felici dell’estate,  
sopra la pietra e prati di rugiade,  
sotto montagne di luna inondate.*

*Sempre, sempre le strade vanno avanti,  
sotto le nubi e la volta stellata,  
ma i piedi incerti, nel cammino erranti,  
volgono infine alla dimora amata.  
Gli occhi che han visto spade e fiamme ardenti  
ed in sale di pietra orrori ignoti,  
guardano infine i pascoli ridenti  
e gli alberi ed i colli tanto noti!<sup>27</sup>*

Pascoli ridenti, alberi e colli tanto noti. Si legga quanto afferma in proposito Porteous:

In *The Hobbit* the Shire appears as an agrarian country with a well-established social hierarchy, involving a rich, but apparently beloved, bourgeoisie and a contented peasantry. Few Hobbits venture outside the Shire, and are apt to compare “hobbit-lands, a wide respectable country inhabited by decent folk, with good roads, and an inn or two,” with the outer “Lonelands, where there are no people left, no inns, and the roads grow steadily worse...”<sup>28</sup>.

Nella Contea, un clima temperato consente la coltivazione di uva e tabacco, oltre a grano, fragole, prugne e orzo. Un ordinamento politico stabile, anche se del tutto ignaro di

<sup>26</sup> LH, 44.

<sup>27</sup> *Ibid.*, 336-37.

<sup>28</sup> PORTEOUS (1975, 35).

quanto accade nel mondo esterno, governa la Contea suddividendola in quattro Decumani<sup>29</sup>. Al centro geografico e politico di questa regione si trova, naturalmente, il villaggio di Hobbiville, terra natale di quasi tutti gli Hobbit presenti nei romanzi di Tolkien.

Nel *Signore degli Anelli*, anche all’interno della Contea il paesaggio assume tratti sempre più strani, contorti e paurosi man mano che ci si allontana da Hobbiville. Gli scenari notturni, in particolare, sembrano piuttosto inquietanti:

La notte era chiara, fresca e stellata, ma spirali di nebbia salivano dai ruscelli e dagli umidi prati, simili a fumo, arrampicandosi lungo le falde dei colli. Le betulle semi-spoglie si dondolavano sulle loro teste a un debole venticello, stagliandosi come una rete nera contro il cielo sbiadito<sup>30</sup>.

Ciononostante, la Contea rimane sempre un *locus amoenus*, pieno di alberi (che per Tolkien avevano un valore profondamente positivo, di contro alle macchine infernali prodotte dalle industrie), prati e ruscelletti<sup>31</sup>. Durante le loro avventure tra terre sconosciute, i protagonisti ripenseranno spesso alla loro patria in termini di luogo accogliente e tranquillo. Tutt’al più, diverrà evidente che l’isolamento volontario in cui si rinchiodano gli abitanti della Contea è miope e poco accorto, e che alla fine il mondo finisce per forzare anche le barriere apparentemente più invalicabili, facendo capolino tra i campi e gli alberi cari ai mezz’uomini.

Se è vero che non è opportuno calcare troppo le analogie tra la Terra di Mezzo e il mondo reale, non si può però negare che i paesaggi della Contea costituiscano chiaramente un modello positivo per Tolkien, modello facilmente riscontrabile nei prati e nei campi frequentati dall’autore durante la sua infanzia, a Sarehole, nel Warwickshire. Per ammissione dello stesso Tolkien, infatti, la Contea è esplicitamente ispirata al West Midland, cioè alla regione dell’Inghilterra in cui il professore di Oxford era nato e cresciuto, in una fase storica precedente all’industrializzazione selvaggia dei primi decenni del XX secolo. Ecco quanto dichiarò lo stesso Tolkien in proposito:

[...] Se lasciamo stare per un attimo la finzione di aver ambientato la storia molto tempo fa, la Contea si basa sull’Inghilterra rurale e non su un altro paese del mondo. [...] Il toponimo della Contea, per prendere il primo nome della lista, è una “parodia” di quello dell’Inghilterra rurale. [...] Dopo tutto il libro è inglese, scritto da un inglese<sup>32</sup>.

Alla luce di quanto detto, assumono dunque un significato ancor più importante le immagini che lo stesso Tolkien disegnò, a corredo de *Lo Hobbit*, per rappresentare la Contea (**figura 5**). Il luogo idillico, la prevalenza del verde e la stessa forma circolare del-

<sup>29</sup> *SdA*, 34-35.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 108.

<sup>31</sup> Cfr. *Ibid.*, 110, 129, 140 ss.

<sup>32</sup> *Lettere* (2001, 283).



Figura 5 | Hobbiville, nella Contea (TH, 1966<sup>3</sup>).



**Figura 6 | Hobbiville nel film di Peter Jackson.**

le case hobbit conferiscono un senso di sicurezza, riparo e protezione<sup>33</sup>. Il mulino ad acqua, come tutte le altre costruzioni, rappresenta un’integrazione moderata e non violenta con la natura, nel rispetto del verde; il paesaggio che ne risulta è quello di un ecosistema profondamente antropizzato ma semplice, non aggressivo (cioè non industriale).

Al momento di ricreare le atmosfere della Contea nella sua trilogia cinematografica<sup>34</sup>, Peter Jackson ha seguito quasi alla lettera le descrizioni di Tolkien. Come è evidente (**figura 6**), nella Hobbiville di Jackson la presenza umana è ben chiara: il mulino ad acqua, i campi coltivati, le strade affollate di Hobbit e animali sono indizi della stessa integrazione di cui parlavamo poc’anzi.

Dal punto di vista paesaggistico, l’impressione che si ricava dalle prime scene del film è di un contesto rigoglioso e ben curato, tipicamente inglese nel complesso, e di cui gli Hobbit vanno fieri. L’organizzazione dei campi richiama distintamente il *bocage* fran-

<sup>33</sup> In antropologia è ben noto che il cerchio è la forma che simboleggia appunto la protezione. Per questo motivo, probabilmente, le prime città erano di forma circolare (cfr. PIEROTTI, 1993, 3-4).

<sup>34</sup> Nel 1995 Peter Jackson, regista allora pressoché sconosciuto e di origine neozelandese, diede inizio alla progettazione di tre film corrispondenti ai tre libri del *Signore degli Anelli*, il primo dei quali, *La Compagnia dell’Anello*, è uscito nelle sale nel 2001. La trasposizione di Jackson è risultata piuttosto fedele all’originale, diversamente da quanto è più recentemente accaduto con la trilogia dedicata, sempre dal regista neozelandese, a *Lo Hobbit*. Cfr. PICONE (2009, 148 ss.).

cese, o meglio ancora le *enclosures* inglesi, organizzazione in cui ogni campo è curato in maniera intensiva dal coltivatore, e si segue un sistema misto di colture e allevamento<sup>35</sup>.

In queste immagini non è tanto la predominanza del verde, quanto soprattutto la perfetta interrelazione uomo-natura a conferire valori positivi alla Contea. Lo spettatore viene persuaso, senza grosse difficoltà, che questa è veramente una terra perfetta, da difendere a tutti i costi dal Male e dai suoi agenti, e in questo modo si immedesima negli Hobbit, in maniera analoga a quanto avviene per il lettore del *Signore degli Anelli*. Si consideri inoltre che la profusione di piante, campi e altri bucolici elementi naturali non può che affascinare l'osservatore, portato a rimpiangere una fantomatica *aurea aetas* di virgiliana memoria, quasi che Bilbo, Frodo e i loro compagni fossero novelli Tiro e Melibeo.

Quest'operazione retorica di *captatio benevolentiae* esprime bene l'amore di Tolkien per la natura e per i paesaggi verdeggianti. Per Tolkien non è necessario escludere radicalmente gli esseri umani dal paesaggio, se si vuole ottenere un quadro positivo: è sufficiente accettare di vivere una vita che proceda secondo i ritmi della natura, aborrendo il febbrile, frenetico e indiavolato tempo dettato dalle macchine. La positività degli Hobbit, secondo l'autore del *Signore degli Anelli*, sta proprio nel sapersi godere la vita in maniera semplice: ancora una volta non siamo lontani dai pastori e dai contadini virgiliani.

Si tratta dunque soltanto di un *topos* letterario che si riscontra tanto nella poesia bucolica quanto nell'epica contemporanea (intendendo il *Signore degli Anelli* come epica novecentesca) o c'è comunque anche un riferimento concreto a un luogo del mondo reale? Analizzando il paesaggio della Contea, il riferimento è ovviamente all'Inghilterra pre-industriale, la terra degli Hobbit rende bene il senso della *Englishness*, o *inglesità*, di cui ha parlato Gillian Rose. Le analogie tra la Contea e le descrizioni che Rose propone dell'immagine dell'Inghilterra tra il XIX e la metà del XX secolo sono impressionanti:

Il modo in cui il territorio britannico è stato immaginato come Inghilterra è variato storicamente, ma coll'avanzare del XIX secolo, l'Inghilterra è stata raffigurata sempre più in termini di un paesaggio che ha risonanza simbolica ancor oggi: un paesaggio di verdi ondulate colline, di angoli ombrosi, boschi cedui, viottoli serpeggianti e ascosi villaggi dai tetti di paglia. Questo era il paesaggio dipinto da Constable, e fu alla fine dell'Ottocento che le sue tele divennero popolari; fu a quest'epoca che lo *Haywain* (carro di fieno, n.d.t.) e la casetta rustica di Willy Lott divennero il simbolo di tutto ciò che era degno di lode e decoroso in Inghilterra<sup>36</sup>.

Come afferma Gillian Rose, il senso dell'Inghilterra, cioè appunto la *Englishness*, è stato rafforzato proprio nel periodo durante le due guerre (quello in cui Tolkien scriveva *Il Signore degli Anelli*), «tanto che nel 1939 i soldati tornavano a marciare verso la guerra cantando: *There'll always be an England / While there's a country lane / As long as there's a cottage small / Beside a field of grain*»<sup>37</sup>.

<sup>35</sup> Cfr. CALDO (1996, 380 ss.).

<sup>36</sup> ROSE (2001, 86).

<sup>37</sup> ROSE (2001, 88).



L’immagine della Contea, dunque, rispecchia perfettamente quella dell’Inghilterra più diffusa negli anni Trenta e Quaranta del XX secolo.

Tolkien ha voluto creare un luogo connotato in maniera del tutto positiva, e l’esame iconologico della Contea ci restituisce proprio questo senso di positività. È chiaro quale Inghilterra (e quale Europa) Tolkien amasse: non la grande città (Londra) e il suo trambusto, ma il tranquillo villaggio di campagna. Che poi l’esistenza (o la persistenza) di queste realtà rurali incontaminate fosse un’utopia, è un altro discorso: fatto sta che molti, nel periodo in cui visse Tolkien, sognavano di poter vivere in un mondo lontano dai bombardamenti e dai clacson delle automobili. La Contea è una realtà che rischia di dissolversi, proprio come l’Inghilterra (e l’Europa), sotto i colpi assordanti del cosiddetto progresso.

### 5. *Moria, il labirinto abissale*

Nella lingua dei suoi abitanti, Moria si chiama Khazad-Dûm, cioè “Casa dei Nani”. Eppure, significativamente, il suo appellativo più comune è una parola elfica che significa “il nero abisso”. Si tratta di un enorme regno scavato sotto le montagne, in principio con lo scopo di scavare il *mithril*, il “vero argento”, un metallo estremamente prezioso. La Compagnia dell’Anello si trova a un certo punto costretta ad attraversare le antiche miniere dei Nani, ma l’impressione è di una rovina decadente. Gli aggettivi più ricorrenti nelle descrizioni delle miniere di Moria sono tetro, vuoto, nero, oscuro. Ecco un esempio significativo:

[Gandalf] alzò il suo bastone, e per un breve istante vi fu una vampata simile ad un lampo. Delle grandi ombre spiccarono il volo, e per un secondo essi scorsero un ampio soffitto sulle loro teste, sostenuto da molte possenti colonne di pietra. Avanti a loro e da ambedue le parti, si estendeva un immenso salone vuoto; le pareti nere, lucide e lisce come vetro, scintillarono e lampeggiarono. Videro tre altri ingressi, cupi archi neri: uno dritto innanzi a loro ad oriente, gli altri sulle pareti laterali. Poi la luce si spense. [...] La Compagnia passò la notte nel grande salone cavernoso, accoccolata in un angolo per sfuggire alla corrente: pareva che un flusso continuo di aria gelida giungesse dall’arco rivolto a oriente. Tutt’intorno a loro, sdraiati lì per terra, pesava l’oscurità, vuota ed immensa, ed essi si sentivano oppressi dalla solitudine e dall’ampiezza delle caverne scavate nella roccia, delle scale e dei corridoi diramati senza fine<sup>38</sup>.

Moria non è sempre stata un luogo tetro e pericoloso. Un tempo era la fastosa dimora dei Nani, e il re Durin regnava saggio e felice. Una sorta di età dell’oro ormai trascorsa, come racconta la canzone intonata da Gimli, il nano della Compagnia:

*[Durin] era re su di un trono intarsiato  
fra saloni dal gran colonnato;*

<sup>38</sup> SdA, 393-94.

*sul suo capo i soffitti d'argento,  
sul porte le rune del potere, e d'oro il pavimento.  
Di sole, luna e stelle il bagliore infocato  
nei lampadari lucidi di cristallo molato,  
che sempre splendidi e imponenti brillavano,  
e che mai nubi ed ombre di notte offuscavano.  
Ivi colpiva l'incudine il martello,  
ivi l'incisor scrivea, ed oprava lo scalpello;  
ivi forgiata la lama ed all'elsa unita,  
ivi minator scavava e murator costruiva con fatica.  
Ivi gemme, perle ed opale iridescente,  
e metallo lavorato come maglie di rete incandescente.  
Ivi scudi e corazze, asce, spade e pugnali,  
e fiammanti speroni come non se ne fabbricano d'uguali.  
Il popolo di Durin mai non si stancava;  
sotto le montagne la musica suonava:  
fremevano le arpe, cantavano i menestrelli,  
e le trombe squillavano ai cancelli.  
Il mondo è grigio, e le montagne anziane,  
nelle fucine, le fredde ceneri sono del fuoco un ricordo lontano.  
Nessun'arpa vibrante, nessun ritmo di martelli.  
regna l'oscurità su miniere e castelli;  
sulla tomba di Durin incombe fosca l'ombra,  
a Moria, a Khazad-Dûm<sup>39</sup>.*

Più volte alla Compagnia capita di perdersi o di rimanere incerti sulla strada da seguire. Moria è piena di passaggi, svolte, diramazioni, e tutto è avvolto dal buio. Il ricordo di un tempo in cui i Nani forgiavano i metalli si perde tra le ombre. Si tratta dunque di un labirinto, in cui si rischia di restare intrappolati in eterno<sup>40</sup>, e per di più di un labirinto sotterraneo. Abbiamo allora due elementi di cui tener conto: il labirinto come percorso erratico e la vicinanza alle viscere della terra.

Per quanto riguarda il ruolo del labirinto in un romanzo come il *Signore degli Anelli*, esso è simbolo di un (dis)ordine incomprensibile, di un contesto in cui l'uomo non è in grado di controllare l'ambiente che lo circonda. Il labirinto è il luogo in cui le mappe non hanno alcuna utilità, o, secondo alcuni, non è neanche concepibile tracciare una mappa del labirinto. Al suo centro si nasconde l'Altro assoluto<sup>41</sup>. A confermare il fatto che Moria è un vero e proprio dedalo, al suo interno si nasconde infatti il “nemico sovrano”,

<sup>39</sup> *Ibid.*, 395.

<sup>40</sup> L'idea che le miniere siano un labirinto è molto frequente in ogni genere letterario, come dimostra l'esempio di *Rosso Malpelo*, in cui perdere il sentiero all'interno delle zolfatare significa essere costretti a vagare per sempre (anche oltre la morte) tra cunicoli irricognoscibili.

<sup>41</sup> Cfr. JOURDE (1991, 133 ss.).



Figura 7 | Le miniere di Moria e l'apparizione del Balrog.

uno dei pochissimi mostri presenti nel *Signore degli Anelli*: il Balrog<sup>42</sup>. L'analogia con il Minotauro che si trova al centro del labirinto cretese è sorprendente (e anche in quel caso si trattava di una creatura solo lontanamente umana). Neppure Gandalf, che fino ad allora si era dimostrato l'ago della bilancia per l'esito dell'impresa, riuscirà a opporsi efficacemente al demone di fuoco; come in uno scontro tra titani, il mago e il Balrog precipiteranno entrambi negli abissi.

Quest'ultimo fattore ci riporta alla dimensione ctonia e abissale: Moria è piena di baratri, e sembra comunicare direttamente con le viscere della terra. Il Balrog, in effetti, pare quasi simboleggiare il flusso magmatico delle profondità del mondo. Negli abissi di Moria i colori predominanti sono il nero più cupo e il rosso del fuoco che avvampa improvviso (**figura 7**). L'architettura, invece, è imponente e sembra torreggiare minacciosa sui viandanti:

Guardarono oltre l'arco. Innanzi a loro si estendeva un altro salone cavernoso. Era più alto e molto più lungo di quello ove avevano dormito. Si trovavano ora vicino alla parete orientale. Nel mezzo si ergeva una doppia fila di imponenti colonne. Erano

<sup>42</sup> Il *Signore degli Anelli* è pieno di Orchi, goblin, troll e così via, ma si tratta in sostanza di versioni “geneticamente modificate”, diremmo, delle razze più comuni: Elfi, Uomini e Nani. Anche Gollum, creatura viscosa e infida, non è altro che un Hobbit corrotto dal Male. Certo, esistono i draghi, ma nel *Signore degli Anelli* non sono presenti né attivi. Gli ent, alberi parlanti di Fangorn, sono poco più che i millenari protettori della foresta. Il Balrog, di contro, è un *monstrum* in senso etimologico: un prodigio incredibile, una creatura di fuoco con ali da demone, incarnazione del fuoco divoratore. Un prodigio della natura, ben diverso dalle creature umanoidi cui ci ha abituati Tolkien. Persino le sue fattezze sono indistinguibili a causa del fuoco che avvolge le sue membra.

scolpite come tronchi di alberi maestosi i cui rami sostenevano il soffitto con la loro ramificata rete di pietra. I fusti erano lisci e neri, ma un bagliore rosso si rispecchiava oscuramente nei loro fianchi. Da una parte all'altra del pavimento, vicino ai piedi di due immensi pilastri, si apriva una grande voragine. Irradiava una violenta luce rossa, e di tanto in tanto delle fiamme lambivano il bordo, attorcigliandosi intorno alla base delle colonne. Spirali di fumo scuro vibravano nell'aria calda<sup>43</sup>.

Moria è dunque una porta spalancata verso un inferno di fuoco. I Nani hanno osato scavare troppo in profondità, e hanno così risvegliato le forze della natura (il Balrog). Gli esseri viventi (Nani o Uomini, poco importa) hanno cercato di sfidare la natura, per raggiungere dimensioni a loro inaccessibili.

Oltre a ciò, va anche evidenziato che Moria è sempre stato un reame ostile ai rapporti con l'esterno. Le sue enormi porte chiuse indicano il tentativo di rinchiudersi in un piccolo luogo sicuro, cercando di lasciare fuori i problemi del mondo esterno. Nella follia di questa impresa, però, i Nani non si rendono conto che il mondo riesce comunque a penetrare all'interno della loro fortezza, questa volta dal basso, lungo una direttrice verticale che si rivelerà ancor più pericolosa e rovinosa di quella orizzontale (che stabilisce il contatto con le altre razze che vivono sulla superficie).

In sostanza, quindi, Moria è condannata alla rovina perché i suoi abitanti hanno osato sfidare le leggi della natura (quel che la letteratura classica definirebbe un *nefas*), non cercando l'alleanza e l'aiuto reciproco con le altre razze, ma mirando a prosciugare dei suoi metalli preziosi la terra, finché questa non ha deciso di vendicarsi. Una grande civiltà, al culmine del suo splendore, ha così incontrato il suo destino a causa dell'avidità.

Se si volesse provare a indicare uno stato europeo dal destino analogo a quello di Moria, forse si potrebbe considerare il caso della Svizzera dei tempi di Tolkien, una nazione estremamente ricca e gloriosa ma minacciata dal “male” (in questo caso Hitler e il suo culto della razza ariana). Moria è l'esempio di uno stato “impazzito”, corrotto dall'avidità e trasformatosi in un labirinto (privo quindi di un ordine razionale) che rischia di sprofondare negli abissi della terra. Se queste osservazioni confermano e avvalorano l'ipotesi svizzera, date le analogie con quanto accadde in quella nazione negli anni Trenta, occorre comunque considerare il monito tolkieniano a tutti gli stati: la brama di ricchezze, l'avidità, lo sfruttamento eccessivo delle risorse della terra, lo sviluppo di macchinari che nulla hanno a che fare con la natura possono condurre una società dal nobile passato alla rovina. Un monito che, nel periodo immediatamente precedente alla seconda guerra mondiale, si adattava perfettamente a molte nazioni europee.

## 6. *Mordor, la macchina infernale*

L'ultimo paesaggio che analizzerò in questo rapido *excursus* sulla Terra di Mezzo è la landa da cui proviene il Male: Mordor, il regno di Sauron, l'Oscuro Signore. Già l'avvicinamento a Mordor viene descritto come un percorso terribile:

<sup>43</sup> *SdA*, 409.



**Figura 8** | Mordor, una terra desolata.

Le propaggini occidentali di Mordor, ai piedi delle montagne, erano una terra moribonda, ma non ancora morta. Vi crescevano ancora piante dure, contorte, amare, che lottavano disperatamente per sopravvivere. Sulle pendici del Morgai, dall'altro lato della valle, piccoli alberi scarni si avvinghiavano alla roccia, grigi ciuffi d'erba dura e legnosa lottavano contro le pietre, sulle quali strisciavano licheni appassiti: e dappertutto, i penetranti e nodosi rovi. Alcuni avevano lunghe spine pungenti, altri, aculei arcuati che laceravano come pugnali. Le tristi foglie avvizzite dell'anno precedente vi erano ancora appese, e fruscavano nell'aria tetra, ma i boccioli divorati dai vermi stavano appena aprendosi. Mosche scure, grigie o nere, segnate come gli Orchetti da una macchia a forma di occhio rosso, ronzavano e pungevano; e sopra i cesugli danzavano e ondeggiavano nuvole di moscerini affamati<sup>44</sup>.

Al centro di Mordor si trova Barad-dûr, la torre fortezza di Sauron, e Monte Fato, nel quale fu forgiato l'Anello. Il monte sovrasta imperioso su tutto il paesaggio desolato, che ricorda le Wastelands di Eliot (**figura 8**):

Col mattino tornò una luce grigia, perché nelle alte regioni soffiava il Vento dell'Ovest, ma in basso, sulle pietre dietro il recinto della Terra Nera, l'aria sembrava morta, gelida eppure soffocante. Sam sbirciò fuori dal buco. Tutt'intorno la terra era tetra, piatta e priva di colore. Sulle vie adesso non vi era anima viva; ma Sam temeva gli occhi vigili sulle mura dell'Isenmouthe, distante non più di un paio di centinaia di metri. A sud-est, lontana come una cupa ombra verticale, si ergeva la Montagna. Fumi abbondanti si sprigionavano da essa, mentre quelli che s'innalzavano in cielo venivano sospinti verso est, e grandi nubi scivolavano lungo i suoi pendii spargen-

<sup>44</sup> *Ibid.*, 1101.



**Figura 9 | Le distese infernali di Mordor.**

dosi sul paese. A poche miglia a nord-est si ergevano i Monti Cenere come fantasmi grigi, e dietro di essi le brumose alture settentrionali s’innalzavano come distanti nubi appena più scure del cielo<sup>45</sup>.

Ora, Mordor è in realtà la trasposizione in chiave fantastica della civiltà industriale, che con la sua follia ha distrutto la natura. A conferma di ciò, cito un ultimo passo del *Signore degli Anelli*:

[Sam] era giunto nel cuore del regno di Sauron, alle fucine della sua antica potenza, le più grandi della Terra di Mezzo; ogni altro potere veniva qui sopraffatto. Fece alcuni passi incerti e timorosi nell’oscurità, e ad un tratto balenò un lampo rosso, infrangendosi contro il tetto nero. Sam vide allora che si trovava in una lunga caverna o galleria che penetrava nel cono fumoso della Montagna. Poco più avanti il pavimento e i muri da ambedue i lati erano attraversati da una grande fessura dalla quale si sprigionava il rosso bagliore, a volte avvampando, a volte spegnendosi nell’oscurità; dagli abissi venivano rumori e boati come di grandi macchine sbuffanti e rombanti<sup>46</sup>.

Anche nel film di Jackson la fortezza di Sauron viene rappresentata come una macchina infernale (**figura 9**). Per chiarire in cosa consistesse la macchina infernale, sarà utile leggere un estratto da una lettera che Tolkien scrisse al figlio partito per la guerra:

<sup>45</sup> *Ibid.*, 1114.

<sup>46</sup> *Ibid.*, 1128.

Ma è così corta la memoria degli uomini e sono così evanescenti le generazioni che fra poco più di trent’anni ci sarà pochissima gente o addirittura nessuno che abbia un’esperienza diretta della guerra, l’unica che colpisca veramente al cuore. Solo scottandosi si impara a conoscere il fuoco. A volte mi spavento al pensiero della quantità di miseria umana che esiste in tutto il mondo in questo momento: i milioni di persone divise, angosciate, che sprecano giornate inutilmente – senza contare la tortura, il dolore, la morte, le perdite, l’ingiustizia. Se l’angoscia si potesse vedere, quasi tutto questo mondo ottenebrato sarebbe avvolto in una nuvola densa di vapore scuro<sup>47</sup>.

La «nuvola densa di vapore scuro» sembra proprio richiamare il paesaggio di Mordor. Ma oltre alla contrapposizione guerra/pace, per Tolkien vale anche quella tecnica/arte:

A differenza dell’arte che si accontenta di creare nella mente un mondo nuovo, la tecnica cerca di realizzare i desideri, e così di creare potere in questo mondo; e questo non può in realtà essere fatto con qualche soddisfazione. Le macchine che risparmiano la fatica creano solamente fatica peggiore e senza fine. E in aggiunta a questa sostanziale incapacità di creare, c’è la Caduta, che fa sì che i nostri aggeggi non solo falliscano i loro obiettivi, ma diano vita ad altre cose malefiche e orribili. Così inevitabilmente da Dedalo e Icaro arriviamo al bombardiere gigante. Non è certo un passo avanti sulla strada della saggezza!<sup>48</sup>

È evidente allora quale sia la reale essenza di Mordor: si tratta del supremo atto di orgoglio umano, che coincide con la sfida contro Dio e la natura, con l’uso sfrenato e bellico della tecnologia, con l’abbandono del cammino della saggezza. E, per Tolkien, Mordor rappresenta tutto ciò che di negativo reca la guerra, la stoltezza umana. Rappresenta sicuramente Hitler e il nazismo, ma anche la tecnologia (altrettanto pericolosa e distruttiva) degli Alleati, e il futuro che si prospetta per l’Europa. Se Moria rappresentava la minaccia del *nefas*, Mordor rappresenta lo sfacelo della caduta irredimibile.

### 7. La Terra di Mezzo è tra noi

Come ho fin qui tentato di dimostrare, le carte geografiche e i paesaggi servono a Tolkien per rendere concrete le sue descrizioni, per trasformare luoghi immaginari come la Contea in simulacri di realtà. Tuttavia, il meccanismo a mio parere più interessante è il sovvertimento del processo mimetico della realtà. In altri termini, non solo Tolkien “imita” (o forse, più correttamente, riscrive) i luoghi reali, ma oggi i luoghi immaginari da lui creati stanno, in un paradosso che mescola audacemente fatto e finzione, condizionando la realtà stessa, plasmandola a loro immagine. La letteratura geografica ha dibattuto lungamente sui processi che portano a creare luoghi, a “realizzare” (rendere reali) idee immaginarie di divertimento. Si pensi a Las Vegas e Dubai, monumenti di un

<sup>47</sup> *Lettere* (2001, 88).

<sup>48</sup> *Ibid.*, 102.

nulla fantasmagorico e affascinante, o alle mille Disneyland che si affastellano nei paesi più ricchi. In che modo, dunque, *Il Signore degli Anelli* ha condizionato i luoghi reali del nostro mondo?

L'esempio più straordinario, a mio avviso, si è avuto sinora non in Inghilterra, dove ci aspetteremmo, ma all'altro capo del mondo, in Nuova Zelanda<sup>49</sup>. Proprio nella terra del regista Peter Jackson sono state girate la maggior parte delle riprese dei film ispirati da Tolkien, ed ecco all'improvviso apparire online una proposta di giro turistico tra i paesaggi della Terra di Mezzo:

La Nuova Zelanda è la sede della Terra di Mezzo. E non c'è modo migliore di provarla che con i Tour di Edoras – *Signore degli Anelli* della Hassle-free Tours! Il tour dura un giorno intero, e parte ogni giorno alle 9 da Cristchurch per tornare alle 18. Si può salire a ogni fermata ed è operativo tutto l'anno. Non c'è bisogno che siate fan del Signore degli Anelli per godervi questo tour emozionante. Grazie ai numeri ridotti e alle simpatiche e informate guide Kiwi, questo è un tour adatto a tutti, e potrete sperimentare ben più dei paesaggi mozzafiato. A bordo di una 4 ruote motrici tra questi spettacolari luoghi, giungerete a una delle location più spettacolari del *Signore degli Anelli*: Edoras, la capitale della gente di Rohan. Immergetevi in un'avventura di *sight-seeing*, e osservate in prima persona perché questa location è stata scelta per la trilogia epica. Mentre siete qui, godetevi uno spettacolare pranzo a base di champagne, che renderà questa una delle esperienze turistiche più memorabili della vostra vita ([www.hasslefree.co.nz/pages/18/lord-of-the-rings-tour.htm](http://www.hasslefree.co.nz/pages/18/lord-of-the-rings-tour.htm)).

L'operazione è semplice ma allo stesso tempo geniale: dove si trova la Contea oggi? Non certo in Inghilterra, laddove il progresso e l'industria hanno spazzato via i residui di *Englishness*, ma in un angolo remoto e periferico del nostro pianeta, in una realtà incontaminata (?) e idillica. Chissà che anche Titiro e Melibeo non abbiano comprato un biglietto per Cristchurch, trasferendosi in un simpatico cottage a fianco della casa hobbit di Bilbo e Frodo, intenti a sorseggiare champagne insieme alle guide Kiwi... Nel frattempo, il simulacro epico della Terra di Mezzo vive tra noi, in un amalgama postmoderno di fantasia e realtà.

### Riferimenti bibliografici

BAUDRILLARD 2008

J. Baudrillard, *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Roma.

BERQUE 1994

A. Berque (ed.), *Cinq propositions pour une théorie du paysage*, Paris.

<sup>49</sup> Cfr. PICONE (2011, 212 ss.).



BERQUE 1995

A. Berque, *Les raisons du paysage. De la Chine antique aux environnements de synthèse*, Paris.

CALDO 1996

C. Caldo, *Geografia umana*, Palermo.

CARPENTER 2002

H. Carpenter, *J.R.R. Tolkien. La biografia*, Roma 2002.

COSGROVE – DE LIMA MARTINS 2001

D. Cosgrove, L. de Lima Martins, *Millennial Geographics*, in C. Minca C. (ed.), *Postmodern Geography: Theory and Praxis*, London, 169-95.

DEMATTEIS 1999

G. Dematteis, *Una geografia mentale, come il paesaggio*, in G. Cusimano (a cura di), *La costruzione del paesaggio siciliano: geografi e scrittori a confronto*, Palermo, 155-64.

ECO 2013

U. Eco, *Storia delle terre e dei luoghi leggendari*, Milano.

FARINELLI 2009

F. Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Torino.

GUARRASI 2001

V. Guarrasi, *Una geografia virtuale come paesaggio*, in P. Bonora (a cura di), *Comcities. Geografie della comunicazione*, Bologna, 91-101.

GULISANO 1997

P. Gulisano, *La mappa della Terra di Mezzo di Tolkien*, Milano.

GULISANO 1999

P. Gulisano, *La mappa del Silmarillion di Tolkien*, Milano.

HARLEY 1987

J.B. Harley, *The Map and the Development of the History of Cartography*, in J.B. Harley – D. Woodward (eds.), *The History of Cartography. Vol. I: Cartography in Prehistoric, Ancient and Medieval Europe and the Mediterranean*, Chicago and London, 1-42.

HARLEY 1988

J.B. Harley, *Maps, Knowledge and Power*, in D. Cosgrove, S. Daniels (eds.), *The iconography of landscape. Essays on the symbolic representation, design and use of past environments*, Cambridge (MA), 277-311.

HARLEY 1989

J.B. Harley, *Deconstructing the map*, «Cartographica» XXVI, 1-20.

*Il Signore degli Anelli*

J.R.R. Tolkien, *Il Signore degli Anelli*, Milano 1991<sup>24</sup>.

*Il Silmarillion*

J.R.R. Tolkien, *Il Silmarillion*, Milano 1997<sup>14</sup>.

JACOB 1990

C. Jacob, *Carte greche*, in F. Prontera (a cura di), *Geografia e geografi nel mondo antico. Guida storica e critica*, Roma-Bari, 47-67.

JACOB 1992

C. Jacob, *L'empire des cartes. Approche théorique de la cartographie à travers l'histoire*, Paris.

JACOB 1997

C. Jacob, *Premières Géographies. Poésie, cartes et périégèse en Grèce (VIII<sup>e</sup>-fin du VI<sup>e</sup> s.)*, in Aa. Vv., *Dès Sumériens aux Romains d'Orient. La perception géographique du monde*, Paris, 157-76.

JOURDE 1991

P. Jourde, *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de mondes au XX<sup>e</sup> siècle. Gracq, Borges, Michaux, Tolkien*, Paris.

Lettere 2001

J.R.R. Tolkien, *La realtà in trasparenza. Lettere 1914-1973*, Milano.

LÉVY 1997

P. Lévy, *Il virtuale*, Milano.

*Lo Hobbit*

J.R.R. Tolkien, *Lo Hobbit o la Riconquista del Tesoro*, Milano 1992<sup>4</sup>.

MINCA 2001a

C. Minca (a cura di), *Introduzione alla geografia postmoderna*, Padova.

MINCA 2001b

C. Minca (ed.), *Postmodern Geography. Theory and Praxis*, Malden.

MONDA – SIMONELLI 2002

A. Monda, S. Simonelli, *Tolkien. Il signore della fantasia*, Milano.

PICONE 2009

M. Picone, *Immagini per... una guerra*, in C. Copeta (a cura di), *Cartografie immagini metafore*, Ravenna, 147-59.

PICONE 2010

M. Picone, *Geografie del contatto culturale nel Signore degli Anelli*, in G. Cusimano (a cura di), *Spazi contesi spazi condivisi. Geografie dell'interculturalità*, Bologna, 157-64.

PICONE 2011

M. Picone, *L'albero e l'anello. Natura e geografia nel Signore degli Anelli*, in E. dell'Agnese, A. Rondinone (a cura di), *Cinema, ambiente e territorio*, Milano, 191-215.

PICONE 2014

M. Picone, *Il trono di spade. Geopolitica e ombra del potere nel fantasy*, in F. Amato, E. dell'Agnese (a cura di), *Schermi americani. Geografia e geopolitica degli Stati Uniti nelle serie televisive*, Milano, 27-38.

PIEROTTI 1993

P. Pierotti, *La città nella storia*, in B. Cori, G. Corna Pellegrini, G. Dematteis, P. Pierotti, *Geografia urbana*, Torino, 3-45.

PORTEOUS 1975

J.D. Porteous, *A preliminary Landscape Analysis of Middle-Earth during its Third Age*, «Landscape» XIX, 33-38.

ROSE 2001

G. Rose, *Luogo e identità: un senso del luogo*, in D. Massey, P. Jess (eds.), *Luoghi, culture e globalizzazione*, Torino, 65-95.

SERENO 2001

P. Sereno, *Il paesaggio: "Bene culturale complesso"*, in M. Mautone (a cura di), *I beni culturali. Risorse per l'organizzazione del territorio*, Bologna, 129-38.

SHIPPEY 1992

T. Shippey, *The road to Middle-Earth. How J.R.R. Tolkien created a new mythology*, London.

SÖDERSTRÖM 2000

O. Söderström, *Des images pour agir. Le visuel en urbanisme*, Lausanne.

*The Hobbit*

J.R.R. Tolkien, *The Hobbit or There and Back Again*, London 1966<sup>3</sup>.

*The Lord of the Rings*

J.R.R. Tolkien, *The Lord of the Rings*, London 1954-1955.

*The Silmarillion*

J.R.R. Tolkien, *The Silmarillion*, London 1977.

VALLEGA 2002

A. Vallega, *Postmoderno, postmodernismo, postmodernità. Teoria e prassi in geografia*, «Bollettino della Società Geografica» XII/VI, 1-44.

WOODWARD 1987

D. Woodward, *Medieval Mappaemundi*, in J.B. Harley, D. Woodward (eds.), *The History of Cartography. Vol. I: Cartography in Prehistoric, Ancient and Medieval Europe and the Mediterranean*, Chicago and London, 286-370.

WYNN FONSTAD 1997

K. Wynn Fonstad, *L'Atlante della Terra di Mezzo*, Milano.