

1 Quaderni di Arda
Rivista di studi tolkieniani e mondi fantastici

Volume 4



ETEREA
EDIZIONI

EDITORIALE

leri, oggi e domani: la lunga storia delle trasposizioni tolkieniane**Roberto Arduini**

Gli appassionati di J.R.R. Tolkien di tutto il mondo sono alle prese con la serie tv ambientata nel mondo immaginario creato dallo scrittore inglese. La seconda stagione delle serie su Amazon Prime Video *The Lord of the Rings: The Rings of Power* è in via di svolgimento, mentre la prima stagione ha stracciato ogni record (25 milioni di spettatori solo nelle prime 24 ore), indispettendo però i lettori forti del Professore di Oxford. Questi hanno abbandonato in massa la visione a causa della poca fedeltà ai testi scritti e soprattutto per l'impietoso confronto con le trasposizioni di Jackson. Pur tra mille polemiche, è attualmente pianificata come una serie di cinque stagioni di otto episodi ciascuna, più uno *spin-off*. Con un budget iniziale di oltre un miliardo di dollari, è un dato di fatto che sia la serie televisiva più costosa mai realizzata. Prodotta direttamente da Amazon Studios con il supporto di Tolkien Estate, Tolkien Trust, HarperCollins e New Line Cinema, nelle strategie della multinazionale di Seattle, sarà la serie tv che lancerà definitivamente il proprio servizio di streaming online, cioè la sezione dedicata alle produzioni cinematografiche e televisive.

Per il 13 dicembre 2024 è prevista, invece, l'uscita nelle sale cinematografiche di *The Lord of the Rings: The War of the Rohirrim*, lungometraggio animato prodotto da New Line Cinema e Warner Bros. Animation. Il film è un prequel della trilogia cinematografica del *Signore degli Anelli* di Peter Jackson. Nel film è coinvolta Philippa Boyens ed è scritto da sua figlia Phoebe Gittins e dal partner Arty Papageorgiou. La Boyens è stata sceneggiatrice di entrambe le trilogie cinematografiche del *Signore degli Anelli* e dello *Hobbit*, insieme a Jackson e a Fran Walsh, moglie del regista neozelandese.

Jackson, Walsh e Boyens torneranno direttamente in campo per realizzare due nuovi film che sono già in fase di sviluppo per la produzione di questo trio delle meraviglie. Al primo nuovo film è stato dato il titolo provvisorio *The Lord of the Rings: The Hunt for Gollum* e l'uscita è prevista per il 2026, con Andy Serkis alla regia, coadiuvato da una sceneggiatura di Walsh, Boyens, Gittins e Papageorgiou. Wellington, in Nuova Zelanda, è il centro di produzione per i nuovi film del *Signore degli Anelli*.

Questa premessa rende chiaro come il 2024 sia un anno topico per la trasformazione delle opere di Tolkien in un *franchise* multimiliardario e globale in grado di sfornare ben otto produzioni televisive e cinematografiche nei prossimi anni, seguendo l'esempio di altri grandi mitologie del Novecento come *Star Wars*, *Star Trek*, *Disney*, *Avatar*, ma soprattutto Marvel. È sotto gli occhi di tutti, poi, come l'industria culturale ormai attinga a piene mani dall'immaginario di romanzi e fumetti fantasy. Se si pensa a come l'universo supereroico si è trasformato in un mostruoso agglomerato commerciale ("Marvel Entertainment") che tra fumetti, serie televisive, cinema, videogiochi, film d'animazione, sezioni di parchi di divertimento ("Marvel Super Hero Island", "The Amazing Adventures of Spider-Man", "Iron Man Experience"), applicazioni per smartphone, giocattoli e merchandising vario, popola e domina la scena del divertimento contemporaneo, ci si può fare un'idea dell'inesauribile vitalità e fecondità del genere.

La gigantesca complessità dell'operazione "Marvel Cinematic Universe" – che espande le proprie trame su ogni *medium* e piattaforma esistente, e che rappresenta un modello capace di scardinare le precedenti logiche di produzione e consumo costringendo buona parte dell'industria dell'intrattenimento a una radicale riconfigurazione – è solo la punta dell'iceberg dell'enorme influenza che saghe fantasy e graphic novel potranno avere sulla nostra vita immaginaria e reale.

Negli anni a venire la Terra di Mezzo entrerà ancor di più nelle nostre case e nell'immaginario collettivo, grazie a queste produzioni e a tutti gli altri progetti in sviluppo tra videogiochi, giochi da tavolo e giochi di carte collezionabili già in produzione, col prestigioso e influente marchio *Magic: The Gathering*, che pubblica espansioni da oltre un anno.

Il 29 luglio 2024 si sono celebrati i settant'anni dalla prima pubblicazione della *Compagnia dell'Anello* in Inghilterra e sembra quanto mai opportuno riflettere sul periodo appena passato e su come i romanzi di Tolkien siano adattabili ad altri *media*, lo siano stati e in che modo lo si è fatto. Per un lunghissimo periodo di tempo si è ritenuto il contrario: impossibile adattare le opere dello scrittore inglese a cinema, teatro, televisione. I pochi tentativi andati a buon fine nel corso dei decenni non erano riusciti a soddisfare i lettori di Tolkien. Poi è arrivato Peter Jackson con il suo gruppo a smentire tutti.

Forse, però, è meglio fare un passo indietro e capire una grande differenza tra la Terra di Mezzo e le altre mitologie moderne di intrattenimento. Tolkien è stato il creatore di un mondo – anzi, di un universo – espanso nello spazio e nel tempo, fornito di linguistica, mitologia, sociologia e storiografia, più dettagliato di un'immagine digitale di centinaia di gigapixel. In passato a portare sullo schermo *Il Signore degli Anelli* ci avevano già pensato – e poi hanno rinunciato – Walt Disney, Stanley Kubrick, i Beatles, David Lean, Michelangelo Antonioni, George Lucas, il papà dei Muppet e di *Labyrinth* Jim Henson. Il regista britannico John Boorman ci provò, poi optò per una cosetta più semplice: l'enorme ciclo bretone di Re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda, con il film *Excalibur*. L'animatore Ralph Bakshi ci andò vicino, realizzando un film cartoon della prima metà del *Signore degli Anelli*, ma non riuscì mai a portare a termine l'intera impresa.

L'unico ad avercela davvero fatta, finora, è stato Peter Jackson, e infatti come ci è riuscito? Facendo «una roba grossa», per citare un'intervista allo stesso regista neozelandese. Molto più grossa di qualsiasi operazione cinematografica realizzata fino a quel momento. Sono passati quasi venticinque anni da quel 2001 in cui nelle sale arrivò *Il Signore degli Anelli: La Compagnia dell'Anello*, e nel frattempo ci siamo talmente abituati a trilogie, *franchise*, universi e multiversi cinematografici, a film dal minutaggio abbondantemente sopra le due ore e mezza, a storie ambientate in vasti mondi fantastici, al punto che tutto questo inizia quasi a venirci a noia; ma all'epoca l'idea di mettere in produzione fin dal principio tre film, da distribuire a un anno di distanza l'uno dall'altro, e per giunta lunghi oltre tre ore l'uno, calati in un universo *high fantasy* ancora percepito dal grande pubblico come

“roba da nerd”... be’, era un’idea abbastanza folle e veramente “grossa”.

Proprio per questo ha funzionato: Jackson ha dedicato al *Signore degli Anelli* oltre un decennio di vita e le risorse di un intero Stato (la sua Nuova Zelanda, bellissima e remota, perfetta per fare da controfigura alla Terra di Mezzo); ha accelerato il progresso della tecnologia digitale per dare vita alle immense battaglie e credibilità al tormento di Gollum; ha fatto costruire interi villaggi, forgiare spade, imbastire costumi, indossare armature, “scolpire” orchi; ha filmato col respiro epico dei grandi kolossal di un tempo e con lo stesso approccio artigiano. Ha trovato e assunto solo attori giusti. Ha cambiato il cinema blockbuster e ha portato Tolkien (e con lui il fantasy, e non solo) praticamente a tutti.

Ed ecco che circa un quarto di secolo dopo (e con all’attivo un prequel, la trilogia dello *Hobbit*, fallimentare sotto diversi punti di vista), *Il Signore degli Anelli* si accinge a diventare un “Cinematic Universe”.

Ma, prima di ogni altra considerazione, sorge la domanda sul formato: la Terra di Mezzo è adatta al piccolo, spesso piccolissimo schermo? Le serie delle piattaforme streaming vengono normalmente guardate su pc, tablet e smartphone. Questi dispositivi possono restituire tutta la “grandezza” e l’afflato dell’universo tolkieniano?

Non è solo una banale questione di pollici dello schermo (aspetto comunque non trascurabile), ma anche di tono, ritmo e impostazione narrativa: Tolkien scriveva cosmogonie, racconti fiabeschi e cronache leggendarie; la tv in genere è popolata (sia detto senza alcuno snobismo, anzi) di *situation comedy*, procedurali polizieschi, documentari *true crime* e *soap opera* multiformi (in quest’ultima tipologia possiamo inserire tranquillamente “eredi” tolkieniane come *Game of Thrones* e il suo nuovissimo prequel *House of the Dragon*). Stoffe narrative un po’ diverse, ecco. Eppure, dopo aver visto le prime stagioni degli *Anelli del Potere*, molti dubbi si sciolgono: è evidente che, più di tutto, gli autori, i produttori e i registi hanno capito che, quando hanno a che fare con le opere di Tolkien, è fondamentale realizzare una cosa “grossa”. Convincere poi i fan della bontà dell’adattamento è un altro paio di maniche e faccenda ben più complicata.

Questo quarto numero dei «Quaderni di Arda» ripercorre la storia delle trasposizioni dell'opera di Tolkien sui mass media. La sezione *Focus* rappresenta la più completa panoramica in lingua italiana su questo tema, dove vengono trattate infatti non solo le trasposizioni realizzate, ma anche quelle abortite o soltanto pensate. Si va dal radiodramma della BBC tratto dal *Signore degli Anelli* a metà anni Cinquanta, fino alla già citata serie Amazon *Gli Anelli del Potere*, passando perfino per i fan movie, che ormai hanno raggiunto un numero ragguardevole. In mezzo scorrono quasi metà del Novecento e i primi vent'anni del XXI secolo, settant'anni di storia che hanno visto crescere la passione per la Terra di Mezzo e affinarsi le tecniche di trasposizione soprattutto al cinema e in tv.

I soci e le socie dell'Associazione Italiana Studi Tolkieniani, insieme ad alcuni studiosi esterni, si sono cimentati quindi nella composizione di questa straordinaria carrellata, producendo forse il numero più *pop* e divulgativo di questa rivista. La materia, del resto, si prestava. Il lavoro di squadra e lo sforzo collettivo hanno consentito di offrire una vera primizia al fandom italiano di J.R.R. Tolkien.

Nella sezione *Off* si può leggere anche l'analisi del biopic cinematografico di Dome Karukoski del 2019, nonché una riflessione sul ruolo dei personaggi femminili tolkieniani nel passaggio dalla pagina stampata allo schermo.

Infine, nella sezione *Extra*, si trovano le recensioni di due recenti uscite tolkieniane in Italia. La prima è quella del *Sir Gawain e il cavaliere verde*, opera medievale tradotta, curata e commentata da Tolkien; la seconda è quella del *Lai di Aoutru e Itroun*, curato da Verlyn Flieger.

Buona lettura.