



TERRE REALI, Terre Immaginarie

di ROBERTO PAURA

Tra world-building e sub-creazione:
come nasce un universo fantastico di successo.

QUANDO J.R.R. TOLKIEN descriveva il processo di invenzione di un mondo immaginario come sfondo per un'opera letteraria, lo chiamava *sub-creazione*. Il prefisso che egli usava aveva più di un significato: dal punto di vista della sua fede cristiana, la creazione poetica di uno scrittore è sempre seconda a quella di Dio, unico e vero Creatore; dal punto di vista più strettamente letterario, quel 'sub' sta a intendere anche un'altra veri-

tà, e cioè che il mondo concepito dall'autore è sempre subordinato al mondo reale di cui è diretta emanazione. «*Ogni scrittore che crei un Mondo Secondario, probabilmente desidera in parte almeno essere un creatore effettivo, o almeno spera di attingere alla realtà: spera che l'essenza propria di questo Mondo Secondario (se non ogni suo particolare) derivi dalla realtà oppure a essa confluisca*»: con queste parole Tolkien spiegava in una



A WORLD BEYOND OUR WORLD

di ©GEORGE KRALLIS

georgekrallis.daportfolio.com

conferenza del 1939 all'Università di St. Andrews il suo concetto di subcreazione. Perciò, essendo il mondo immaginario figlio del mondo reale, ha più di un legame con esso e non è mai del tutto svincolato dal Creato vero e proprio. Il rapporto tra subcreato e creato, tra la terra reale e la terra immaginaria, nella letteratura fantasy, è stato del tutto ignorato dai critici tranne che in qualche studio rivolto proprio all'opera di Tolkien. Generalmente si ritiene infatti che la narrativa fantastica, immaginaria per definizione, sia del tutto priva di legami con la realtà, quando invece i punti di contatto tra i due mondi meritano di essere analizzati in profondità.

Pur rifiutando recisamente la possibilità che nella sua opera vi fossero allegorie e riferimenti al mondo reale, Tolkien inventò la sua 'Terra di Mezzo' sulla falsariga dell'Europa occidentale. Il nome stesso proviene da una precisa tradizione medievale europea: «*dall'uso del termine dell'antico inglese mid-del-erde (o erthe), modificazioni del termine dell'antico inglese middangeard: il nome per le terre abitate dagli uomini 'in mezzo al mare'*», come lo stesso Tolkien spiegava a proposito. Nella mistica medievale la Terra-di-mezzo simboleggia la brevità della vita terrena, una condizione di semplice passaggio verso quella ultraterrena. L'i-





MORDOR

di ©EDLI AKOLLI

edli.deviantart.com

Una rappresentazione della terra tenebrosa che J.R.R. Tolkien scelse come dimora per l'Oscuro Signore Sauron, dalla saga de *Il Signore degli Anelli*.



dea è ripresa in Tolkien, dove appunto gli elfi (e anche Gandalf e i 'portatori dell'Anello' Bilbo, Frodo e Sam) al termine della loro esistenza lasciano la Terra di Mezzo per giungere a Valinor, il reame beato. Sempre nello stesso passo in cui spiegava l'etimologia, Tolkien precisava: «...*benché non abbia cercato di far coincidere la forma delle montagne [...] con le ipotesi dei geologi riguardo al passato, questa 'storia' è ambientata su questo pianeta, in una certa epoca del vecchio continente...*». Un indizio delle similitudini tra i paesi della Terra di Mezzo e alcune realtà del nostro mondo ci viene dalle lingue usate da Tolkien. L'Ovestron che è la lingua cor-

rente ne *Il Signore degli Anelli*, viene 'traddotta' in inglese perché è appunto la lingua dominante. Si tratta in realtà di una forma vernacolare di lingue più arcaiche e nobili, e non stupisce che venga parlata dagli Hobbit, le cui abitudini e stili di vita riecheggiano in larga misura quelle inglesi. Così se da una parte gli Hobbit rappresentano la pingue borghesia inglese, una versione più classica della lingua Oveston è parlata invece dai popoli di Gondor, discendenti di Numenor. La loro lingua, scrive Tolkien, presenta forti influenze di quella elfica, e perciò è più pura della versione corrente. L'elfico, sia esso il Quenya o il *Sindarin*, è la lingua nobile per definizione, analogamente al greco e al latino (l'autore stesso parla di un 'elfico-latino'), ma come tale è una lingua morta, o meglio appartenente a un mondo in disfacimento. Perciò il popolo di Gondor rappresenta l'ultima e decadente incarnazione di una tradizione antichissima. Considerando l'appunto di Tolkien, che nella

carta dell'Europa attuale poneva Minas Tirith, la capitale di Gondor, all'altezza di Firenze, si intuisce che Gondor è l'Italia proprio tenendo conto che l'antico Impero romano era Numenor, la cui lingua classica derivante dal nobilissimo Quenya altro non è che il latino. Inoltre il brutale linguaggio degli orchi, il Linguaggio Nero, nella morfologia è ripreso dal tedesco e testimonia l'evidente volontà di Tolkien di identificare Mordor con la Germania nazista, e non certo con l'Unione Sovietica come qualche critico semplicistico a suo tempo concluse notando che Mordor si trovava 'a Est'.

Ad ogni modo, la spiegazione più dettagliata sulle analogie tra la Terra di Mezzo e l'Europa deriva da una lunga lettera di Tolkien del febbraio 1967 ai coniugi Plimmer, tramite la quale lo scrittore chiariva alcuni punti errati dell'intervista da lui concessa, che i Plimmer gli avevano inviato in bozza prima della pubblicazione sul Daily Telegraph Magazine. Tolkien invitava a non usare il termine 'Europa nordica' per chiarire la fonte della sua ispirazione, perché l'aggettivo «*si associa, benché di origini francesi, a teorie razziste*». Con perspicacia preferiva il termine 'setentrionale', e chiariva: «*L'azione del racconto si svolge nella parte a nord-ovest della Terra di Mezzo, che come latitudine equivale alle terre costiere dell'Europa e alle coste settentrionali del Mediterraneo. Ma quest'area non si può definire nordica. Se Hobbiton e Rivendell si trovano alla stessa latitudine di Oxford, Minas Tirith, a 600 miglia a sud, sarà pressappoco alla stessa latitudine di Firenze. Le Foci dell'Anduino e l'antica città di Pelargir si troveranno alla stessa latitudine*

dell'antica Troia». Inoltre, in una lettera di alcuni anni prima (1960) molto citata dagli studiosi, Tolkien paragonava le Paludi di Morte e 'i dintorni del Morannon' «*alla Francia settentrionale dopo la battaglia della Somme*». È questo l'unico vero indizio, peraltro molto labile, di come l'esperienza reale di vita abbia influenzato Tolkien nella realizzazione del suo mondo secondario. Va detto per inciso che, in seguito a un suo viaggio in Italia, Tolkien paragonò esplicitamente Gondor a Venezia. In realtà il riferimento non era tanto geografico (come si è detto, Minas Tirith era localizzata verso Firenze e Gondor era più o meno l'Italia intera) ma culturale: senza dubbio la particolare architettura veneziana suggeriva a Tolkien l'ideale di grandezza decaduta dei regni degli Uomini, e la conformazione della città sull'acqua doveva riecheggiare nello scrittore la vicenda dell'inondazione di Numenor. Ambientare *Il Signore degli Anelli* in un'Europa preistorica e geograficamente diversa dall'attuale, ma soprattutto in una precisa parte dell'Europa (quella settentrionale, appunto), non è in Tolkien segno di un simbolismo esplicito o latente. Proprio nell'importante lettera ai coniugi Plimmer, lo scrittore chiarisce il suo intento; per lui, diversamente da come aveva sostenuto W.H. Auden nelle sue recensioni dell'opera tolkieniana, il Nord non è un 'luogo sacro': «*Alla zona nord-ovest dell'Europa [...] sono affezionato, come ogni uomo è affezionato alla propria patria. Amo la sua atmosfera, e conosco la sua storia e le sue lingue più di quanto non conosca quelle delle altre parti del mondo; ma non è 'sacra', né esaurisce tutto il mio interesse e tut-*





LA SPADA DI SHANNARA

di ©GREG E TIM HILDEBRANDT

Una delle illustrazioni contenute nella prima edizione (1977) del romanzo di Terry Brooks.

▲ *ti il mio affetto».* Non a caso, continua Tolkien, nel Nord ci sono le fortezze del Male (quelle del Regno di Angband, dove Morgoth aveva ne *Il Silmarillion* la sua base sulla terra). Più del Nord, è l'Ovest, l'Occidente, ciò che sta a cuore a Tolkien, ma ancora una volta non come insieme di valori contrapposti all'Oriente malvagio, ma come patria in cui Tolkien ha vissuto, di cui conosce e apprezza la storia e la cultura. Il suo primo e ultimo intento era quello di creare una finta mitologia per l'Inghilterra, di cui la Contea pur nella sua piccolezza rappresenta l'intima essenza. L'idea che la terra immaginaria che fa da sfondo alla narrazione non sia altro che una trasfigurazione del nostro stesso

mondo viene ripresa dal principale erede della fantasy tolkieniana, Terry Brooks. Le Quattro Terre della saga di Shannara sono fin da subito pensate non come parte di un mondo alternativo – che è la soluzione adottata per esempio nel ciclo di Landover (ispirato però in parte a *Il Mago di Oz*, dove l'idea di una terra alternativa viene per la prima volta sfruttata appieno per ovviare al problema della spazialità fisica del mondo fantastico) – ma come parte del nostro stesso mondo. La differenza con la Terra di Mezzo consiste nel fatto che, mentre quest'ultima rappresentava per stessa ammissione di Tolkien un'Europa preistorica attraverso la quale la vicenda veniva proiettata nel remoto passato della nostra Storia, le Quattro Terre sono invece un'evoluzione futura del mondo attuale, e quindi trasferiscono la vicenda nel remoto futuro. Già ne *La Spada di Shannara*, Allanon racconta

a Shea (benché solo per accenni) delle Grandi Guerre che distrussero e modificarono l'assetto del vecchio mondo. Guerre che sprigionarono una forza immensa, di natura termonucleare: *“La potenza profusa in quei pochi minuti di battaglia non solo riuscì a cancellare migliaia di anni di crescita umana, ma diede anche l'avvio a una serie di esplosioni e sommovimenti che alterarono completamente la superficie della terra [...] spaccando i continenti, prosciugando gli oceani, rendendo terre e mari inabitabili per centinaia di anni”*, raccolta Allanon al suo discepolo.

Sempre nel suo primo romanzo, Terry Brooks mostra alcune vestigia dell'antica civiltà, in cui la compagnia guidata da Allanon s'imbatte. Nelle profondità di una foresta appaiono le rovine di una grande città sopravvissuta alle Grandi Guerre: quel che resta di un alto palazzo spunta dalla vegetazione con l'aspetto di *“una serie di travi, rugginose”*. Come sostiene Menion Leah, la civiltà di cui le rovine sono testimoni ha ben poco da offrire al nuovo mondo: *“Niente di più che qualche trave arrugginita”*. Nel corso della saga, Brooks affronta più in dettaglio il passato delle Grandi Guerre. Ne *Il Druido di Shannara* buona parte della vicenda è ambientata a Eldwist, una grande metropoli le cui rovine sono state perfettamente conservate grazie dall'azione di Uhl Belck e del suo mostruoso figlio, il Maw Grint,

capace di mutare tutto ciò che tocca in pietra. I protagonisti descrivono a loro modo le carcasse delle automobili, i grattacieli dai ventri squarciati, il vetro e il cemento, le enormi fognature. Ancora, ne *Il Labirinto di Shannara* l'azione è ambientata in un'altra grande città al di là dello Spartiacque Azzurro (probabilmente l'oceano atlantico, quindi in Europa laddove le Quattro Terre, come si apprenderà poi, sono ciò che resta dell'America del Nord). Castledown, così si chiama l'antica fortezza (il nome è mantenuto in inglese, la vecchia lingua dei suoi costruttori), rappresenta l'apice della creazione tecnologica del Vecchio Mondo poco prima della sua distruzione. L'enorme labirinto di sale sotterране, creato per ospitare tutta la conoscenza umana, è protetto da una potente intelligenza artificiale, Antrax, che difende quella conoscenza con

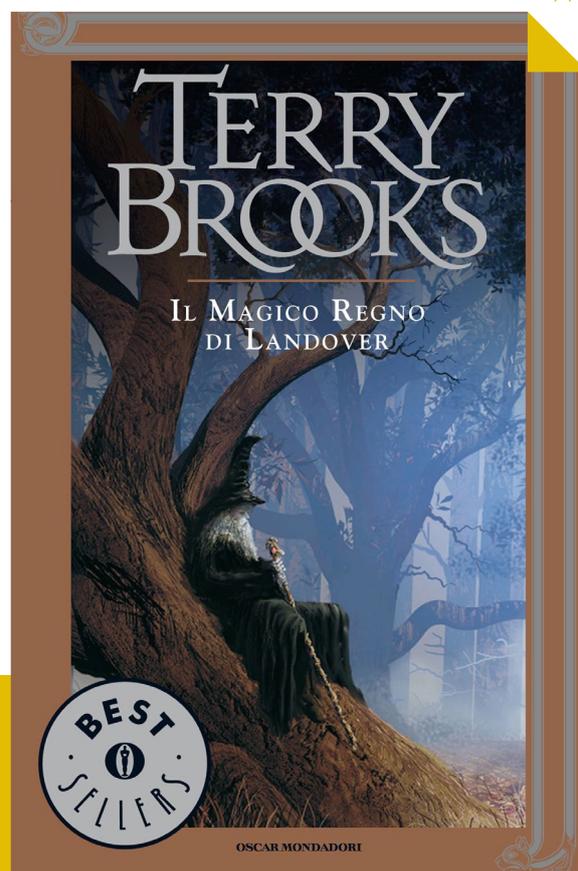


IL MAGICO REGNO DI LANDOVER

(*Magic Kingdom for Sale - Sold!*, 1986)

MONDADORI, edizione 1993

ISBN: 9788804376491





DISTURBER OF THE PEACE

di ©BEN WOOTTEN / WETA WORKSHOP

benwootten.daportfolio.com

www.wetanz.com

Una splendida ricostruzione della Contea (the Shire), la pacifica patria degli Hobbit come concepita da Tolkien.

le armi più avanzate e distruttive.

La morfologia delle Quattro Terre viene gradualmente rivelata nella saga 'La Genesi di Shannara'. L'ambientazione è la nostra Terra, ancora geograficamente e topograficamente riconoscibile, nell'epoca delle Grandi Guerre. L'azione si concentra nelle rovine di Seattle, una delle ultime metropoli ancora libere dall'invasione dei demoni. Il grosso dell'esercito degli uomini si è abbarbicato nelle Fortezze, di cui Castledown costituiva l'antesignano letterario. Si scopre così che le future Quattro Terre, che morfologicamente richiamano in modo prepotente l'Europa occidentale, non sono altro che l'America settentrionale trasformata dalle mutazioni continentali. Infatti molti dei luoghi presenti nella saga di Shannara si ritrovano qui: il reame degli Elfi e la loro capitale, Arborlon, sono situati nella foresta di Cintra, nell'Oregon, così come le remote montagne dove è custodita la Pietra Nera; il Fiume Argento non è altro che il fiume Columbia; le Quattro Terre risultano molto più ristrette geograficamente di quanto previsto, e si limitano alla parte orientale degli Stati Uniti. Le terre dove, ne *La Regina degli Elfi di Shannara*, si rifugiano gli Elfi in esilio sono verosimilmente poste in quel che resta del Centro America, considerando il



clima tropicale e la presenza di un grande vulcano. In sostanza la ragione della scelta di Brooks di ambientare le vicende di Shannara nel nostro mondo va rintracciata nel messaggio etico che l'intera produzione dello scrittore vuole veicolare. In alcuni passi de *La Spada di Shannara* s'intravede una forte critica allo sviluppo tecnologico scriteriato, ma Brooks in realtà non si scaglia contro la scienza e la tecnologia quanto contro la sconsideratezza umana. La saga del Verbo e del Vuoto e soprattutto la trilogia de 'La Genesi di Shannara' approfondiscono questo tema. La trasformazione del nostro mondo in quello selvaggio e pericoloso delle Quattro Terre simboleggia l'inevitabile rivincita della natura sulla tecnologia. Il Regno del Fiume Argento, una sorta di Eden nell'universo di Shannara, è l'ideale meta del viaggio che le varie razze del mondo



devono compiere per purificarsi dalle colpe accumulate con le Grandi Guerre, le successive Guerre delle Razze e i tanti errori generati dalla brama di potere (lo spietato dominio della Federazione, l'avvento degli Ombrati causato degli Elfi...). L'interazione tra mondo reale e immaginario diventa completa nella saga di Harry Potter di J.K. Rowling. Il mondo dei maghi elaborato dall'autrice fin nei minimi dettagli non è localizzato in un vago altrove né in una dimensione parallela alla nostra, ma nel nostro stesso mondo di cui condivide gli spazi. La scuola di Hogwarts è in Scozia; la strada dove vive Harry, Privet Drive, dal nome del tutto anonimo, è immaginata come parte di uno dei tanti sobborghi metropolitani inglesi, non molto lontano da Londra. E proprio a Londra si sviluppano molte vicende: qui ha sede il Ministero della Magia, l'Ospedale di

San Mungo e soprattutto Diagon Alley, il rione dei maghi il cui accesso si trova sul retro del pub 'Il Paiolo Magico', invisibile ai normali 'babbani' ma posto su Charing Cross Road, una delle strade principali di Londra. Il binario 9 e $\frac{3}{4}$, da dove parte l'Espresso per Hogwarts ogni primo settembre, viene collocato dalla scrittrice nella stazione londinese di King's Cross. La sua fama è tale che i dirigenti della stazione hanno negli ultimi anni realizzato proprio lì un angolo dedicato agli appassionati di Harry Potter con la dicitura 'binario 9 e $\frac{3}{4}$ '. Il nome stesso sintetizza un po' la filosofia alla base della convivenza tra i due mondi – babbano e magico – secondo la Rowling: il binario 9 e $\frac{3}{4}$ è una simbolica 'terra di nessuno', o meglio una Terra di Mezzo tra due realtà fisiche (i binari 9 e 10). Tra questi due blocchi del mondo reale c'è lo spazio per inserire un mondo



immaginario che, quindi, non necessariamente cozza con quello conosciuto dai babbani. Quando Harry per la prima volta giunge al numero 12 di Grimmauld Place, a Londra, dove l'Ordine della Fenice ha posto il suo quartier generale, si stupisce che questo numero civico non sia visibile tra le case che danno sulla piazza: ma im-

provvisamente il numero 11 e il numero 13 si scostano consentendo l'emersione per magia di una piccola porta con tanto di numero 12. Ecco un altro caso di luogo immaginario che occupa le interruzioni di continuità del mondo reale. L'Ospedale San Mungo, dove i maghi inglesi vengono ricoverati, si trova anch'esso a Londra e corrisponde fisicamente a un grande magazzino abbandonato da decenni, con tanto di insegna 'Purge & Dowse Ltd'.

Il pericolo, con la soluzione trovata dalla Rowling, è che il lettore finisca coll'individuare tra le righe della vicenda fittizia più riferimenti del voluto al mondo reale. Questo rischio naturalmente è presente in ogni romanzo, ma risulta maggiore nel momento in cui s'innesta un gioco di parallelismi tra un mondo reale e un mondo immaginario coesistenti. Il sesto volume della serie, *Harry Potter e Il Principe Mezzosangue*, si apre con un preludio ambientato nello studio del Primo Ministro inglese. Questi si trova a barcamenarsi tra i resoconti di diverse disgrazie che hanno colpito il Paese nei precedenti mesi, che il lettore sa essere dovuti all'azione di Voldemort e dei suoi Mangiamorte. Il critico più smaliziato cercherà di estrarre da quel breve ma intenso capitolo eventuali riferimenti della Rowling alla situazione politica contemporanea: il primo ministro dipinto dalla Rowling potrebbe essere Tony Blair, considerata la battuta nel testo (fat-



IL MAGO DI OZ

(*The Wizard of Oz*, 1939)

Il film diretto da Victor Fleming e interpretato da Judy Garland ha riproposto al cinema con enorme successo il mondo fantastico creato da L. Frank Baum.



DIAGON ALLEY

foto di ©CHESKA FLAHERTY

[cheska1992.deviantart.com](https://www.deviantart.com/cheska1992)

La lunga via 'di Londra' dove Harry Potter e i suoi colleghi maghi effettuano i loro acquisti. È ricostruita a Orlando (Florida), all'interno del **The Wizarding World of Harry Potter**, l'area tematica della Universal Pictures dedicata alla saga di J.K. Rowling.

ta da un suo avversario politico) sul 'clima sinistro' calato sulla nazione, ma, tenendo conto della cronologia che si evince dai romanzi, ci troviamo nell'estate 1996 e per pochi mesi ancora a capo del gabinetto britannico sarà il conservatore John Major. Ancora, alcuni critici hanno letto nella scelta della Rowling di ubicare in Albania il nascondiglio segreto di Voldemort, negli anni precedenti la sua risurrezione, come un'eventuale spiegazione 'alternativa' agli sconvolgimenti politici che proprio in quegli anni hanno scosso il Paese balcano. La Rowling trova un modo per allontanare il rischio di poter scorgere nelle sue opere relazioni col mondo reale anche laddove non esistano: semina nel testo riferimenti deliberatamente errati,

per sottolineare che i due piani della realtà – quella primaria e quella secondaria – restano sfalsati e non sovrapposti. Un esempio compare nel quarto romanzo, cronologicamente ambientato nel 1994, dove Dudley viene descritto giocare con una Playstation, cosa 'impossibile' essendo (nella realtà) la console sbarcata in Europa nell'autunno del 1995.

A nulla serve dunque che il lettore si accanisca nel cercare sulla mappa la possibile ubicazione di Hogwarts e Hogsmeade, di Beauxbatons e Durmstrang: esattamente come il babbano che si avventura nelle vicinanze di Hogwarts e non scorge altro che un vuoto terreno recintato, il lettore non può pensare di penetrare i misteri del mondo immaginario di Harry Potter affidandosi alle nozioni del mondo reale. C. S. Lewis fa del Regno di Narnia un mondo parallelo al nostro, ma dove non mancano i passaggi dimensionali che permettono l'interazione tra le due realtà: un vecchio armadio in una stanza dimenticata, un grande quadro raffigurante un veliero, un portone abbandonato che dà sull'esterno di una scuola... Nel prelude al ciclo, *Il Nipote del Mago*, i protagonisti





THE NEVERENDING STORY

di ©ROB REY

www.robreyart.com

robreyart.blogspot.com

Nel romanzo *La Storia Infinita*, di Michael Ende, il protagonista Bastiano (Bastian) riesce a entrare nel regno di Fantasia attraverso la lettura di un volume sottratto dal negozio di antiquariato del signor Coriandoli (Koreander).

si trovano in una grande e antica foresta che è una sorta di 'porto d'imbarco' per altri mondi, e nei tanti stagni che vi si trovano c'è una porta per un universo completamente 'alieno': l'apparente assenza di confini fisici e temporali della foresta simboleggia l'infinitezza dell'immaginazione, quella stessa immaginazione che è alla base dell'elaborazione di ogni creato-





LE CRONACHE DI NARNIA

Nella saga ideata da C. S. Lewis, la piccola Lucy scopre casualmente all'interno di un armadio il passaggio che conduce dal mondo reale al mondo fiabesco di Narnia.

re di mondi. Il rapporto tra mondo reale e immaginario è qui sfasato: Narnia è un luogo 'altro' non solo in termini spaziali ma anche temporali: ogni giorno sulla Terra corrisponde quasi a un anno nel tempo di Narnia, cosicché i protagonisti del ciclo vedono l'alba e il tramonto di un mondo intero nel corso della loro vita.

Il senso di infinitezza si ritrova ne *La Storia Infinita* di Michael Ende. Il regno di Fantasia non ha confini fisici e non ha una precisa estensione geografica: la sua infinita estensione è però messa a rischio dal Nulla, che rappresenta la perdita d'immaginazione. Se infatti è la fantasia (intesa come immaginazione) a permettere l'esistenza di quel mondo, allora solo il Nulla lo può distruggere, perché esso è appunto il contrario dell'immaginazione,

è l'assenza di ogni cosa immaginabile, innanzitutto di sogni e desideri. In un passo del libro si legge la seguente, fondamentale affermazione: *"Tutto ciò che accade, tu lo scrivi. Tutto ciò che io scrivo accade"*. La frase sintetizza il pensiero di Ende: tutto ciò che l'immaginazione crea, esiste. Per uno scrittore quest'affermazione è una sorta di Credo: ciò che egli inventa nella sua mente diviene immediatamente reale se trasmesso ad altri attraverso la scrittura; così il mondo immaginario diventa in qualche modo parte della realtà. Fantasia, frutto dell'immaginazione degli uomini, può esistere solo finché c'è fantasia. Questo spiega il senso dell'enigmatica risposta di Mork, l'inviato del Nulla, alla domanda di Atréiu sul perché egli voglia distruggere Fantasia: *"Voi avete avuto un mondo vostro, e io no"*. Ende esplora così il concetto di subcreazione ancor più di quanto abbia fatto Tolkien. Entrambi i mondi esistono se esiste Fantasia, altrimenti ci sarà solo il Nulla, il non-luogo. ■