

Volume pubblicato con il contributo dell'Università degli Studi di Torino,
Dipartimento di Studi Umanistici

Hanno collaborato a editing e redazione Mariella Lazzarin e Matteo
Pollone

© edizioni kaplan 2014
Via Saluzzo, 42 bis - 10125 Torino
Tel. e fax 011-7495609
info@edizionikaplan.com
www.edizionikaplan.com

ISBN 978-88-89908-86-0

a cura di
Giulia Carluccio

America oggi.
Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo

~~kaplan~~



Riccardo Fassone

Film come evento mediale.

La trilogia de Il signore degli anelli¹

Eccesso ed eccezione

In *The Frodo Franchise*, un'approfondita etnografia di quella che John Caldwell definirebbe la *production culture*² legata alla realizzazione della trilogia di *The Lords of the Rings* (*Il Signore degli Anelli*, Peter Jackson) Kristin Thompson scrive: «quite apart from what fans or detractors may think of the movie, it can fairly claim to be one of the most historically significant films ever made»³. L'opinione dell'autrice, ampiamente condivisa e rilanciata da critici e studiosi che si sono occupati dell'opera di Jackson, si è di fatto trasformata in un *truism*, una verità acclarata al punto da rendere apparentemente superflua ogni ulteriore indagine. Tuttavia, una ricerca intorno alla monumentale – se non per altro, per durata – trilogia non può che muovere da un tentativo di sistematizzazione delle ragioni di tale evidente eccezionalità, con l'intenzione di districare per quanto possibile il groviglio di ipotesi interpretative in cui i film di Jackson sembrano essere impigliati. In altre parole, se è difficile conte-

¹ Nel corso del saggio utilizzerò il titolo *Il signore degli anelli* per indicare la trilogia nella sua interezza, considerata come oggetto cinematografico sostanzialmente coerente e unitario. La trilogia è composta da *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (*Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello*, Peter Jackson, 2001), *The Lord of the Rings: The Two Towers* (*Il signore degli anelli – Le due torri*, Peter Jackson, 2002) e *The Lord of the Rings: The Return of the King* (*Il signore degli anelli – Il ritorno del re*, Peter Jackson, 2003). Per la stesura del saggio si è fatto riferimento alle versioni *extended* dei tre film.

² John Thornton Caldwell, *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Duke University Press, Durham, 2008.

³ Kristin Thompson, *The Frodo Franchise. The Lord of The Rings and Modern Hollywood*, University of California Press, Berkeley, 2007.



stare l'affermazione di Thompson, è bene chiedersi per quali motivi *Il signore degli anelli* sia un evento di tale rilevanza storica e quali metodologie di analisi consentano di condurre una ricognizione capace di rendere conto della complessità di un oggetto che, comunque lo si osservi, sembra "eccedere".

Un primo motivo di interesse rispetto alla trilogia è dunque rappresentato dalla sua tendenza a tracimare, a presentarsi al contempo come eccezionale ed eccessiva. Un film-evento che eccede a partire dalle dimensioni: oltre nove ore di durata, che diventano undici nella versione *extended*. E ancora, un incasso complessivo per i tre film che si avvicina ai quattro miliardi di dollari, ai quali vanno aggiunti gli introiti relativi alla vendita delle versioni *home video* e del *merchandising* ufficiale che, come vedremo, riveste un ruolo tutt'altro che accidentale all'interno della complessa ecologia del *franchise*. La trilogia de *Il signore degli anelli* è dunque un *monstrum* a partire dall'eccezionalità dei numeri, capaci di generare quella che Stan Jones definisce una «Frodo economy»⁴, un sistema economico virtuoso che, sfruttando il successo del film, girato interamente in Nuova Zelanda, ha favorito il rilancio della cinematografia dell'Oceania, a testimonianza dell'impatto globale dell'evento. Ma non sono solo le cifre a fare de *Il signore degli anelli* «one of the most historically significant films ever made». La straordinaria quantità di scritti critici prodotti a partire dall'uscita del primo film testimonia la capacità della trilogia di dare vita non solo a un imponente macchinario economico "reale", ma anche a una più intangibile, ma altrettanto significativa "economia interpretativa", un complesso sistema in cui diversi attori (critici, studiosi, pubblico, produttori) negoziano interpretazioni, attribuzioni, letture diverse e spesso contrastanti in quello stato di costante tensione tra legittimità e illegittimità interpretativa descritto, tra gli altri, da Henry Jenkins nel saggio *Textual Poachers*⁵. Un'intricata rete di materiali paratestuali la cui estensione caratterizza ancora una volta la trilogia de *Il signore degli anelli* come oggetto mediale dotato di singolare potere generativo; testo, si direbbe, soffocato da un'impressionante mole di paratesti. Un'esplosione di materiali laterali che, come dimostra magistralmente Martin Barker, sembra trovare radici profonde nei percorsi di attribuzione e appropriazione di cui è stato oggetto il ro-

⁴ Stan Jones, *Go Ape! The Identity of New Zealand Filmmaking Post-Rings*, «Metro Magazine: Media & Education Magazine», XXX, 148, 2006, p. 135.

⁵ Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York, 1992.



Riccardo Fassone, *Film come evento mediale. La trilogia de Il signore degli anelli*

manzo di Tolkien per oltre sessant'anni⁶. Nella prefazione alla prima edizione del romanzo, Tolkien scrive:

Io [...] detesto cordialmente l'allegoria in tutte le sue manifestazioni e l'ho sempre detestata da quando sono diventato abbastanza vecchio e attento da scoprirne la presenza. Preferisco di gran lunga la storia, vera o finta che sia, con la sua svariata applicabilità al pensiero e all'esperienza dei lettori. Penso che molti confondano "applicabilità" con "allegoria"; l'una però risiede nella libertà del lettore, e l'altra nell'intenzionale imposizione dello scrittore⁷.

L'invito ad astenersi da letture strettamente allegoriche dell'opera – espresso con l'atteggiamento *blasé* e un po' affettato caratteristico del Tolkien saggista – è accompagnato dal riconoscimento della generale "applicabilità" delle avventure della compagnia dell'anello; una proprietà anamorfica dell'epica tolkieniana che ha dato vita a letture e attribuzioni disparate. Baker individua in questo senso un *continuum* tra «vernacular cultures»⁸, comunità di lettori capaci di produrre interpretazioni dell'opera tolkieniana aderenti alla propria contingenza storico-politica⁹, e letture canoniche o addirittura canonizzanti come quelle raccolte nel volume curato da Harold Bloom *Modern Critical Interpretations: J.R.R. Tolkien's Lord of The Rings*¹⁰. Questa tendenza all'esegesi e all'appropriazione sembra caratterizzare anche l'adattamento cinematografico

⁶ Martin Barker, *On Being a 1960s Tolkien Reader*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 81-99.

⁷ John Ronald Reuel Tolkien, *Prefazione alla seconda edizione inglese del Signore degli anelli*, in John Ronald Reuel Tolkien, *Il signore degli anelli*, tr. it. Bompiani, Milano, 2003, pp. 21-22.

⁸ Martin Barker, *On Being a 1960s Tolkien Reader*, cit., p. 91.

⁹ A testimonianza della varietà e della complessità di tali letture, è sufficiente contrapporre l'appropriazione del romanzo operata dai movimenti contro-culturali degli Stati Uniti negli anni Sessanta – descritta dallo stesso Barker – con il fenomeno dei "campi hobbit", raduni indetti da gruppi neofascisti italiani nei tardi anni Settanta. Sull'appropriazione dell'immaginario tolkieniano da parte della destra identitaria in Italia e in Europa, cfr. Wu Ming, *Il professore, il barone e i bari. Il caso #Tolkien e le strategie interpretative della destra*, «Giap», 14 dicembre 2011, consultabile a <http://www.wumingfoundation.com/giap/?p=6365>.

¹⁰ Harold Bloom (ed.), *Modern Critical Interpretations: J.R.R. Tolkien's Lord of The Rings*, Chelsea House Publications, New York, 1999.





dell'opera tolkieniana¹¹, come se il processo di traduzione intermediale operato da Jackson avesse portato inevitabilmente con sé il riverbero dell'articolata costruzione discorsiva generatasi intorno al romanzo.

Tra questi due poli – le cifre de *Il signore degli anelli* e la sua capacità di generare processi di appropriazione e riscrittura – troviamo i film, tre episodi che ricalcano la struttura tripartita dell'opera tolkieniana e che, a loro volta, si presentano come oggetti eccezionali. L'utilizzo pervasivo di tecnologie digitali per ricreare il panorama della Terra di mezzo e le avventure dei suoi abitanti è, come vedremo, al centro di molti saggi sul film e costituisce certamente l'elemento figurativo più rilevante per gli studiosi che si sono cimentati con l'analisi dell'estetica jacksoniana. In quest'ottica, il primato delle tecnologie digitali nella trilogia de *Il signore degli anelli* sembra presupporre un'esplorazione dei confini della nozione di cinema come medium specificamente fotografico, introducendo elementi di eccesso figurativo rintracciabili per esempio nell'utilizzo di attori "virtuali".

I motivi di eccezionalità (o eccedenza) della trilogia fino qui evocati disegnano un panorama di vertiginosa complessità, che interPELLa metodologie e prospettive di ricerca varie e non sempre facilmente integrabili. In questo scritto, dunque, si procederà a partire da tre lemmi che sembrano sintetizzare efficacemente alcuni dei problemi citati, componendo un mosaico di questioni che emergono dallo studio della trilogia e alle quali si tenterà di dare risposte il più possibile ragionevoli. *Franchise, tecnologia e adattamento* saranno le chiavi attraverso le quali saranno messe in luce alcune specificità de *Il signore degli anelli*, che ne fanno un oggetto particolarmente significativo all'interno del panorama del cinema contemporaneo. L'obiettivo in questa sede non è dirimere l'intero novero di questioni sollevate dall'analisi dei film – un tentativo che Tolkien avrebbe forse accostato alla «intenzionale imposizione dell'autore» dalla quale si schermiva – ma piuttosto dimostrare come i film di Jackson impieghino e amplifichino alcuni dei modelli comunicativi più ricorrenti del cinema contemporaneo e, allo stesso tempo, come la trilogia

¹¹ Tra gli esempi più significativi, la lettura "ecologista" dei film di Sean Cubitt, *The Fading of the Elves: Eco-Catastrophe, Technopoly, and Bio-Security*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 65-80 e quella legata alla configurazione sociopolitica degli Stati Uniti post 11 settembre proposta da Ken Gelder, *Epic Fantasy and Global Terrorism*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 101-118.



de *Il signore degli anelli* costituisca un terreno di sperimentazione privilegiato per alcune teorie contemporanee relative ai media audiovisivi.

L'interfaccia

In un saggio dedicato ai *recap*, i brevi riassunti trasmessi prima di un episodio di una serie televisiva, Claudio Bioni suggerisce di considerare questo genere di testi secondari come testi-interfaccia. Nella proposta teorica di Bioni, il “riassunto delle puntate precedenti” assolve a una funzione ergonomica, poiché rende la serie televisiva complessivamente più semplice da navigare, permettendo anche al fruitore occasionale di intuire le dinamiche alla base dell’arco narrativo spesso molto ampio proprio della serialità televisiva. Secondo Bioni, insomma, il *recap* sarebbe «un’interfaccia che permette all’utente di interagire con un sistema mediale complesso da una posizione situata di accesso»¹², la chiave o, se si preferisce, il manuale di istruzioni di un oggetto mediale di alta complessità. L’osservazione di Bioni è certamente adatta a descrivere la funzione del riassunto all’interno di narrazioni di ampissimo respiro, che necessitano di molteplici punti di accesso; d’altra parte non appare forzata l’ipotesi di un utilizzo analogo di materiali di interfaccia anche all’interno del cinema contemporaneo. La *intensified continuity*¹³, il processo di intensificazione e stratificazione di strategie narrative e figurative individuato da Bordwell come caratterizzante il cinema americano contemporaneo, unita allo sfruttamento sempre più pervasivo di archi narrativi di media-lunga durata tipico dei *franchise* hollywoodiani sembra traghettare la necessità di materiali di interfaccia dalla serialità televisiva al prodotto cinematografico. Basti pensare a un film come *Inception* (*id.*, Christopher Nolan, 2010), le cui intricatezze narrative, derivanti da una serie di movimenti di metalessi e attraversamenti di piani temporali diversi, vengono ripetutamente ed esplicitamente disinnescate da veri e propri *recap* affidati ai dialoghi del personaggio di Arthur (Joseph Gordon-Levitt), che funge in questo senso da personaggio-interfaccia per lo spettatore. Ma non sono solo quelli che Warren

¹² Claudio Bioni, *Il funzionamento dei recap: dal riassunto all’interfaccia*, in Claudio Bioni, Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena, 2013, p. 150.

¹³ Cfr David Bordwell, *Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film*, «Film Quarterly», LV, 3, 2002, pp. 16-28.

Buckland definisce «puzzle films»¹⁴, opere che ingaggiano un vero gioco mentale con lo spettatore, a fare uso di strumenti di interfaccia.

Prima di affrontare lo studio dei film attraverso i tre lemmi citati, l'incipit de *La compagnia dell'anello* sarà utilizzato come interfaccia e punto d'accesso per la trattazione, nel tentativo di dimostrare la rilevanza di questa porzione de *Il signore degli anelli* nel definire e riassumere complessivamente alcune delle caratteristiche narrative, formali e figurative che informano la trilogia nella sua totalità. La descrizione della sequenza iniziale non ha dunque lo scopo di riassumere gli snodi narrativi che questa presenta, ma piuttosto di rintracciare in essa l'emersione di alcuni tratti che saranno discussi nel resto della trattazione. Sebbene l'opera di Jackson non possa in alcun modo essere assimilata ai *puzzle film*, il suo incipit funziona in modo peculiare da chiave d'accesso all'intero film, consegnando di fatto allo spettatore quelle che Roger Odin definisce «le istruzioni di lettura che gli permetteranno di adottare un modo di produzione di senso e di affetti adeguato»¹⁵.

I primi dieci minuti circa de *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello* non sembrano derivare univocamente da uno scritto tolkieniano preciso. Il prologo del romanzo-matrice è costituito da una serie di informazioni circa la storia dell'anello e delle popolazioni che abitano la Terra di mezzo redatte in uno stile più vicino alla (pseudo) storiografia che all'epica; inoltre, è bene ricordare che una larga parte degli eventi narrati da Tolkien sono una prosecuzione diretta di quelli contenuti ne *Lo hobbit*, il romanzo per ragazzi che il professore oxfordiano aveva pubblicato nel 1937. Da queste due fonti – l'austero prologo al romanzo e il *prequel Lo hobbit* – sembrano provenire gran parte del materiale narrativo presente nell'incipit della trilogia jacksoniana. Tuttavia, è possibile affermare che l'apertura de *La compagnia dell'anello* trascenda di proposito i propri modelli, rivedendone modalità di racconto e messa in scena, con l'intento di porsi come sunto ideale del monumentale progetto di Jackson. Sullo schermo nero, una voce fuori campo allude a tempi di cambiamenti epocali e, poco dopo, commenta le immagini che descrivono la creazione degli anelli magici e la loro distribuzione alle razze che abitano la Terra di mezzo. Questa breve introduzione lascia il posto a una lunga panoramica su una mappa in-

¹⁴ Warren Buckland, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Chichester, 2009.

¹⁵ Roger Odin, *De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, 2000 (tr. it. *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2004, p. 107).

giallita del mondo tolkieniano; l'insistenza sulla rappresentazione topografica del racconto sembra costituire quello che Eugeni definisce un «dispositivo di territorializzazione»¹⁶, una peculiare modalità narrativa del fantasy che prevede la costruzione di un «sistema-mondo»¹⁷ attraverso la messa in scena della sua coerenza topografica. La mappa ritratta nell'incipit de *Il signore degli anelli - La compagnia dell'anello* attesta un primo dato che vedremo essere fondamentale: la Terra di mezzo rappresentata nei film di Jackson è un mondo alternativo ma consistente, reale, finito. La scena successiva mostra la battaglia degli umani contro Sauron, il signore del male che si è impossessato di uno degli anelli magici. Ancora una volta, le strategie di messa in scena sembrano eccedere la loro funzione narrativa; la guerra contro Sauron è mostrata attraverso impressionanti scene di massa, realizzate tramite il software *Massive*, un *tool* di generazione di personaggi animati prodotto appositamente per il film di Jackson. È quindi possibile pensare a questa prima sequenza bellica come a una duplice dichiarazione d'intenti: da un lato la battaglia tra gli umani e Sauron sembra mettere in luce il carattere epico e spettacolare del film, in contrasto con l'incipit decisamente più pacato del testo di riferimento; dall'altro la scena in oggetto costituisce un'evidente dimostrazione di forza tecnologica, un richiamo all'eccezionalità degli strumenti utilizzati per la realizzazione delle scene di massa, e la messa a terra dei molti discorsi promozionali legati alla straordinaria qualità degli effetti digitali de *La compagnia dell'anello* circolati prima dell'uscita nelle sale. Prima di ricongiungersi con l'incipit del romanzo, il film di Jackson presenta un'ulteriore strategia di interfaccia. Nella parte conclusiva del prologo viene introdotto il personaggio di Gollum, il repellente essere che si è impadronito per caso dell'anello perduto. Gollum viene annunciato da versi ferini e, solo in

¹⁶ Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos. Racconto e forme epiche nell'era della narrazione transmediale*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano, 2012, p. 158.

¹⁷ La formula sistema-mondo è utilizzata da Franco Moretti, *Opere mondo. Saggio sulla forma epica dal "Faust" a "Cent'anni di solitudine"*, Einaudi, Torino, 1994, per indicare quegli spazi narrativi popolati da una molteplicità di storie possibili. L'ipotesi morettiana è rilanciata dal filosofo ceco Lubomír Doležel in *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1998. Va inoltre sottolineato come la costruzione di mondi alternativi sia una pratica che molti autori considerano alla base della propria attività. Tra i più raffinati "architetti" di mondi possibili c'è certamente lo scrittore americano Robert A. Heinlein, che descrive la sua pratica nell'autobiografia *Grumbles from the Grave*, Harmony Books, New York, 1990.



un secondo momento, mostrato in campo lungo accovacciato su una pietra. Tale messa in scena di un personaggio la cui rilevanza non sarà significativa fino circa alla metà del secondo film sembra ancora una volta rispondere a esigenze metanarrative. L'apparizione di Gollum, un personaggio digitale realizzato con un complesso sistema di tracciatura dei movimenti dell'attore Andy Serkis, è un vero e proprio *teaser* di questa innovativa tecnologia, percepita come uno dei veri motivi di interesse de *Il signore degli anelli*. Ancora una volta, come nel caso della scena di massa, Gollum, con il suo mostruoso corpo digitale è sia un'attrazione spettacolare che una *demo*, la dimostrazione delle potenzialità del film.

Amplificazione del respiro epico, costruzione di un mondo autosufficiente, insistenza sull'eccezionalità tecnologica. Questi tre processi sembrano coesistere nell'incipit della trilogia e costituire una cellula sineddolica del film, un terzetto di caratteri dominanti che si replicherà lungo le undici ore dell'opera jacksoniana e da cui non sembra possibile prescindere.

Canone ed espansione. Il franchise

Lo studio dei cosiddetti *media franchise* è uno dei terreni di indagine più fertili per i *film studies* nell'ultimo decennio. Da un lato, la configurazione economica dell'industria hollywoodiana, in larga parte legata a enormi conglomerati mediali, favorisce dinamiche per le quali «i film di successo vengono [...] tramutati in *franchise* mondiali dell'intrattenimento in grado di generare profitti da record e di essere “sfruttati” dalle miriadi di altre divisioni appartenenti ai medesimi *media conglomerates*»¹⁸; dall'altro la popolarità di teorie che propongono un approccio olistico allo studio dei media audiovisivi ha favorito un interesse crescente nei confronti di quei fenomeni non riducibili alla semplice dimensione cinematografica. Il celeberrimo studio della trilogia di *Matrix* (Andy & Lana Wachowski, 1999-2003) affrontato da Henry Jenkins nel suo volume più popolare, *Cultura convergente*¹⁹, sembra indicare – al netto di una certa acritica euforia dell'autore – una tendenza evidente alla dispersione delle tracce narrative e all'espansione del prodotto mediale attraverso testi integrativi come *webisodes*, fumetti, videogiochi e altri mate-

¹⁸ Thomas Schatz, *Conglomerate Hollywood. Blockbuster, franchise e convergenza dei media*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza*, cit., p. 39.

¹⁹ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006 (tr. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).



riali che favoriscono una circolazione transmediale del racconto. In un saggio successivo, Jenkins raffina la propria nozione di transmedialità, introducendo l'idea di «spreadability», la peculiare “pervasività” dei contenuti medialità prodotti in seno all'industria dell'*entertainment*, il cui obiettivo è la viralità, la capacità di “spalmarsi” su piattaforme diverse e in contesti diversi. Lo slogan Jenkinsiano, «if it doesn't spread, it's dead»²⁰, sembra fare riferimento a un preciso design dell'esperienza mediale, percepita come sempre più mobile e sempre meno legata a luoghi, tempi e contesti di fruizione istituzionalizzati.

In che modo è possibile applicare questa esperienza teorica alla trilogia di Jackson? *Il signore degli anelli* è certamente un prodotto nato in seno all'industria dei conglomerati medialità descritta da Schatz e Jenkins, ma, pur non rifiutando la proposta teorica degli studiosi americani, è bene soffermarsi sulle specificità del *franchise* in oggetto. Le strategie di diffusione dei contenuti ed espansione transmediale operate all'interno del *franchise* de *Il signore degli anelli* sembrano, infatti, strette tra due fuochi. Da un lato, la mappa che abbiamo incontrato nel prologo. Se è vero che l'insistenza sulla topografia della Terra di mezzo raggiunge lo scopo di proiettare l'immagine di un mondo coerente e concluso, questa «territorializzazione» ha anche l'effetto di costituire un riferimento canonico. Se il mondo del jenkinsiano *Matrix* era in fondo aperto e perennemente espandibile, la Terra di mezzo esiste su una mappa, un oggetto che assume valenza canonizzatrice o, come suggerisce Tom Conley, addirittura religiosa. La mappa della Terra di mezzo è «a sacred tablet, attesting to the spatial laws of the narrative»²¹. La prima forza in campo è dunque quella di un doppio canone: il romanzo come *urtext* solo parzialmente eludibile – pena la decadenza del “quarto di nobiltà” acquisito dall'adattare un'opera tanto significativa nella cultura del XX secolo – e la mappa mostrata in testa alla trilogia come attestazione della finitezza del mondo rappresentato. D'altra parte, l'opera jacksoniana non si sottrae ad alcune delle più elementari regole seguite da molti *media franchise*. *Il signore degli anelli* ha generato a partire dalla sua prima apparizione nelle sale una mole notevole di testi secondari ed espansioni di vario tipo: dai videogiochi al merchandise, l'esplosione paratestuale generata dal successo della saga è certamente paragonabile a quella di altri blockbuster,

²⁰ Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York, 2013, p. 1.

²¹ Tom Conley, *The Lord of the Rings and the Fellowship of the Map*, in Ernest Matijis, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., p. 216.



tanto da fare dell'opera di Jackson un oggetto di studio privilegiato all'interno del volume sui paratesti di Jonathan Gray *Show Sold Separately*²².

La tensione tra forze canonizzanti e spinte all'espansione transmediale sembra essere equilibrata da un elemento raramente analizzato dagli studiosi della convergenza: l'aderenza della trilogia al genere del fantasy. Secondo Colin B. Harvey «[l]a fantascienza e il fantasy rappresentano i “modi” privilegiati della narrazione transmediale»²³. Sebbene l'autore si riferisca specificamente al cinema, possiamo pensare che l'affermazione sia vera anche in senso diacronico e in riferimento ad altri media. È infatti possibile pensare al romanzo tolkieniano come a un'opera proto-transmediale, un oggetto che, anche in virtù della propria appartenenza al genere fantasy, ebbe a confrontarsi, sessant'anni prima dell'uscita dei film di Jackson con la medesima frizione tra canone ed espansione del canone. Lo stesso Tolkien fa della Terra di mezzo l'oggetto di una serie di narrazioni transmediali: romanzi come *Lo hobbit*, testi di pseudo-storia come *Il Silmarillion*²⁴, e raccolte di poesie come *Le avventure di Tom Bombadil*²⁵ afferiscono al medesimo universo finzionale rappresentato dalle vicende del mondo immaginario costruito da Tolkien. Non solo: la produzione di materiale paratestuale a partire dai romanzi di Tolkien negli Stati Uniti negli anni Sessanta e Settanta è una pratica ampiamente documentata. Dalle t-shirt recanti la scritta “Frodo Lives” indossate dai sostenitori dei movimenti giovanili nella California degli anni Sessanta²⁶ ai calendari illustrati ispirati alle vicende della Terra di mezzo, l'opera tolkieniana diede vita a un'importante mole di oggetti e testi secondari. Dunque: il fantasy come genere al contempo topografico, canonizzante, generatore di mondi conclusi ed espandibile, riconfigurabile e rimodellabile. Da cosa deriva tale resilienza rispetto a un paradosso apparentemente clamoroso? Colin B. Harvey fornisce una risposta che sembra soddisfacente: i *franchise* fantasy “resistono” alle diverse espansioni e appropriazioni perché i mondi che

²² Jonathan Gray, *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and other Media Paratexts*, New York University Press, New York, 2010.

²³ Colin B. Harvey, *Storie universali. Transmedia storytelling, memoria “sfocata” e il dominio del fantasy*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza*, cit., p. 165.

²⁴ John Ronald Reuel Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 2004.

²⁵ John Ronald Reuel Tolkien, *Le avventure di Tom Bombadil*, Bompiani, Milano, 2000.

²⁶ La pratica è descritta in Theodore Roszak, *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*, University of California Press, Berkeley, 1969.



costruiscono, pur conclusi, sono «fuzzy»²⁷, sfocati, geograficamente individuabili ma potenzialmente popolabili. In questa prospettiva, *Il signore degli anelli* risolve la contraddizione tra canone ed espansione presentando una Terra di mezzo dai confini definiti, all'interno dei quali è possibile tuttavia avviare processi di costruzione narrativa *a latere* rispetto al testo canonico principale; archi narrativi compiuti o, più semplicemente, materiali iconografici capaci di attivare «inneschi memoriali che permettano di collegare un determinato materiale agli altri elementi del *franchise*» attivando le nozioni dello spettatore circa il film e, in senso più ampio, il genere di riferimento. Ecco dunque una spiegazione dell'utilizzo deliberato di elementi di mappatura e individuazione topografica all'interno del film: un doppio movimento di individuazione dei confini e di identificazione dello spazio in essi contenuto come spazio potenziale e generativo. Nei *franchise* legati al fantasy, come *Il signore degli anelli*, ogni canone è anche un invito all'espansione.

Una questione di corpi. Tecnologia

Come detto, una significativa porzione della letteratura dedicata alla trilogia de *Il signore degli anelli* affronta questioni legate all'utilizzo di tecnologie digitali, analizzando le ricadute estetiche e narrative di tale massiccia intrusione di immagini non direttamente fotografiche nel contesto del cinema contemporaneo. Tuttavia, saggi e interventi provenienti dall'ambito dei film studies, come quelli di Kristen Whissel²⁸, Kirsten Moana Thompson²⁹ e Jerry Mosher³⁰, non esauriscono la letteratura legata agli effetti speciali del film. Proprio a causa della straordinaria promiscuità tra cinema e industria dell'animazione digitale realizzata ne *Il signore degli anelli*, la trilogia di Jackson è stato posta al vaglio di critici e studiosi come Barbara Robertson, che analizza *Il ritorno del re* a partire dalla sua componente tecnologica e dai protocolli di

²⁷ Harvey deriva la propria nozione di «fuzzy sets», insiemi sfocati, da Lotfi A. Zadeh, *Fuzzy Sets*, «Information and Control», VII, 3, June 1965.

²⁸ Kirsten Whissel, *The Digital Multitude*, «Cinema Journal», IV, 49, 4, Summer 2010, pp. 90-110.

²⁹ Kirsten Moana Thompson, *Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in The Lord of The Rings*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 283-299.

³⁰ Jerry Mosher, *Morphing Sean Astin. "Playing Fat" in the Age of Digital Animation*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 301-318.

utilizzo del software *Massive* impiegati nella realizzazione di alcune sequenze³¹. Entrambi gli approcci, però, sembrano riconoscere una qualità decisiva degli effetti speciali digitali all'opera ne *Il signore degli anelli*: ciò che viene trasformato, moltiplicato, deformato dall'intervento della computer grafica è il corpo umano. Che si tratti della creazione di masse di uomini belligeranti o della costruzione ex novo di un corpo mostruoso a cui associare la voce e le movenze di un attore, come nel caso di Gollum, i risultati più spettacolari e più ampiamente discussi dell'utilizzo di strumenti digitali derivano dalla capacità di questi dispositivi di costruire immagini illusorie del corpo umano.

Per dimostrare l'utilizzo pervasivo e cosciente di immagini tecnologizzate del corpo umano realizzato dalla trilogia, saranno utilizzate due sequenze tratte da *Il signore degli anelli – Le due torri*. Nella prima, posta a pochi minuti dall'inizio del film, Gollum attacca Frodo (Elijah Wood) e Sam (Sean Astin) mentre stanno riposando per rubare loro l'anello. Jackson dedica a Gollum una lunga scena, in cui è ripreso utilizzando due campi differenti. L'omuncolo è inquadrato da una prospettiva aerea che ne mette in evidenza la schiena, mentre successivamente è ripreso dal basso verso l'alto. Questo peculiare campo/controcampo dedicato a Gollum sembra rivestire un ruolo determinante nella definizione estetica del personaggio, che compare qui per la prima volta nel film. La macchina da presa posizionata alle spalle di Gollum ne mette in luce la muscolatura, le vene bluastre, la colonna vertebrale sporgente, le articolazioni. L'inquadratura dal basso, al contrario, evidenzia i tratti del viso, l'ondeggiare dei capelli radi, l'espressività degli occhi. Il film dedica all'ingresso in scena di Gollum tramite questo duplice piano circa un minuto, durante il quale l'attenzione dello spettatore è diretta verso il corpo dell'essere mostruoso, mostrato nei suoi dettagli anatomici. Accortisi della presenza del nemico, Frodo e Sam ingaggiano una breve lotta con Gollum; ancora una volta, corpi. Questa volta, però, è la coreografia del combattimento a evidenziare il corpo digitale, che viene equiparato, confrontato e messo in contatto con i corpi reali degli attori. L'apparizione di Gollum segue dunque un processo di mostrazione e attivazione del corpo virtuale; l'attore digitale è prima mostrato nella sua anatomia, e poi confrontato nel movimento con attori reali, con l'evidente intento di preservare l'illusione della tangibilità di Gollum anche durante la sua compresenza con la realtà dei corpi di Wood e Astin. Le tecnologie di riproduzione digitale

³¹ Barbara Robertson, *The Fellowship of the Ring*, «CGW», II, 12, 2001.

del corpo, dunque, come strumenti illusionistici offerti a uno spettatore che con ogni probabilità è al corrente della natura virtuale del corpo di Gollum ma che, proprio in virtù di questa consapevolezza, è disposto a partecipare al gioco extradiegetico proposto dal film: distinguere il vero dal falso, il corpo reale da quello illusorio. In un saggio dedicato al film, Tom Gunning inserisce le modalità di presentazione del corpo di Gollum in un *continuum* storico “parallelo” rispetto al mito baziniano del cinema come riproduzione minuta della realtà. Secondo lo studioso, il cinema da cui discende *Il signore degli anelli* «focuses less on the recreation of the world than on reproducing the human figure, the simulacrum of a total human being»³². L'ipotesi storiografica avanzata da Gunning – che costruisce legami convincenti tra il mito dell'*automaton*, la cronofotografia di Marey, e la tecnica del *motion capture* utilizzata per la realizzazione di Gollum – può essere integrata in questa sede da una microstoria, forse meno ambiziosa ma più direttamente legata a *Il signore degli anelli*. In *Bad Taste* (*Fuori di testa*, Peter Jackson, 1987), esordio alla regia di Peter Jackson, ricorre una scena piuttosto raccapricciante: lo scienziato Derek (Peter Jackson), parzialmente decapitato da un attacco alieno, tenta più volte durante il film di reinserire il proprio cervello all'interno della scatola cranica. L'effetto è quello un po' puerile della gag ripetuta (è il caso di dirlo) alla nausea, ma allo stesso tempo i maldestri tentativi di Derek sembrano ingaggiare una sfida con lo spettatore: un effetto speciale, truculento e grossolano, ripetuto più volte, perfettamente visibile, addirittura amplificato dai frequenti dettagli, offerto allo spettatore affinché ne scovi l'artificialità. Quella del giovane Jackson, è insomma, una provocazione: mostrare un effetto speciale con tanta evidenza da costringere lo spettatore a cercarne i difetti, a denunciarlo come posticcio. L'esempio di *Fuori di testa* sembra suggerire una continuità autoriale nelle opere di Jackson, che è forse rintracciabile nel sincretismo con il cinema horror spesso esibito da *Il signore degli anelli*, ma vuole in realtà sottolineare una più ampia tendenza nel cinema fantastico a utilizzare il mostruoso come elemento di interpellazione spettatoriale. Dalle celebri trasformazioni “in macchina” di Barbara Steele in *La maschera del demone* (Mario Bava, 1960) fino all'insistenza sui dettagli della creatura realizzata con la tecnica dell'*animatronic* in *The Howling*, (*L'ululato*, Joe Dante, 1981), rappresentare tramite effetti speciali il corpo mostruoso significa anche

³² Tom Gunning, *Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., p. 325.

invitare lo spettatore a individuare i limiti della messa in scena, a confrontarsi con la promiscuità tra reale e virtuale che permea il cinema fantastico.

Il signore degli anelli – Le due torri contiene un'altra sequenza sulla quale è necessario soffermarsi in questo contesto. L'ultima grande battaglia del film è lo scontro del fosso di Helm, in cui umani, elfi e nani, asserragliati, si difendono dall'attacco dell'esercito di Sauron. La sequenza cita esplicitamente la battaglia messa in scena nel prologo della trilogia a partire dall'utilizzo di masse di guerrieri creati tramite il software Massive. Se, nel caso di Gollum, ci trovavamo di fronte all'esaltazione di un singolo corpo mostruoso, qui gli effetti digitali sembrano perseguire l'obiettivo della moltiplicazione grottesca dei corpi. L'esercito del male è una moltitudine che si muove all'unisono, «[a] multiplicity that functions as one»³³, a tutti gli effetti un personaggio generato dall'interazione coreografata di migliaia di corpi digitali. L'esaltazione della scena di battaglia – un *tropo* del cinema epico, avventuroso e bellico sin da *Intolerance* (David Wark Griffith, 1916) – e la sua trasformazione in un elemento di attrazione e messa in scena dell'eccezionalità tecnologica del film sembra rispondere a due esigenze. Da un lato, la strategia spettacolare de *Il signore degli anelli*, che ne *Il signore degli anelli – Le due torri* ha per altro il suo capitolo più ricco di azione, sembra dipendere in modo significativo dall'utilizzo di Jackson di una struttura bipartita – individuata da Geoff King come tipica del cinema d'azione Hollywoodiano contemporaneo³⁴ – tra sequenze di attrazione spettacolare, veri e propri *set piece* di notevole impatto visivo e figurativo, e momenti di costruzione dei personaggi affidati ad azioni triviali e quotidiane. In questo senso, l'esaltazione delle scene di massa sembra coerente con il carattere epico del film, che trova nella battaglia del fosso di Helm la sua cellula spettacolare più compiuta. La studiosa Kristen Whissel avanza, però, un'ulteriore ipotesi, sulla quale è utile riflettere. Secondo Whissel:

Films featuring digital multitudes derive much of their dramatic force from using swarms, hordes, and armadas to spatialize time. They accomplish the latter through the consistent deployment of shot structures that make possible the visual, enframed articulation of temporal/historical concepts through the multitude's reorganization of film space. Coupled

³³ Kirsten Whissel, *The Digital Multitude*, cit., p. 103.

³⁴ Geoff King, *Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I.B. Tauris, London, 2000.

with its implied (and actual) destruction of built and natural environments, the multitude's radical visual transformation of space in these films often signals the imminence of totalizing historical transformation³⁵.

In altre parole, l'utilizzo di masse umane digitalizzate non agirebbe soltanto come strumento di attrazione spettacolare, ma anche come dispositivo narrativo volto a riportare sullo schermo il senso di trasformazione storica che permea il racconto a partire dal suo incipit³⁶. In quest'ottica, anziché rappresentare un tradimento del materiale di partenza, l'utilizzo delle scene di massa come strumento di costruzione dell'epico, può essere interpretato come un tentativo di sintetizzare quella lotta dell'individuo contro un destino nefasto incipiente che, secondo la studiosa Jane Chance caratterizza la poetica tolkieniana³⁷. Questa spiegazione sembra convincente anche alla luce della giustapposizione tra la massa senza identità dell'esercito del male e i frequenti primi piani degli individui che combattono per difendere il fosso di Helm messa in scena da Jackson. La vertiginosa alternanza tra l'enorme e il minuto, tra il campo lunghissimo e il dettaglio sembra ancora una volta rimandare allusivamente alla lotta tra i piccoli hobbit e le forze del male attorno alla quale sono costruiti il romanzo e film di Jackson.

Adattamento e adattamenti

Per scrivere dei processi di adattamento che legano un'opera ponderosa come quella di Tolkien ai film di Jackson non sarebbe sufficiente lo spazio di questo intero saggio. E, anche pensando di condurre una ricerca filologica in questo senso, si rischierebbe di sottovalutare o dimenticare specificità mediali, mutati contesti di ricezione e, più in generale, il lavoro della storia³⁸. In questo

³⁵ Kirsten Whissel, *The Digital Multitude*, cit., p. 96.

³⁶ Significative in questo senso le parole pronunciate dalla voce fuori campo nell'incipit de *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello*: «The world has changed. I feel it in the water, I feel it in the earth, I smell it in the air. Much of what once was is now lost».

³⁷ Jane Chance, *Lord of The Rings: The Mythology of Power*, University Press of Kentucky, Lexington, 2000.

³⁸ Un interessante tentativo di questo tipo è quello avanzato da Chance nell'articolo *Is There a Text in This Hobbit? Peter Jackson's Fellowship of the Ring*, «Literature/Film Quarterly», XXX, 2, 2002, pp. 79-85. La studiosa ricostruisce una serie di «tradimenti» operati da Jackson ai danni dell'opera originale, ma sembra ignorare in modo più o meno deliberato l'utilizzo fatto in fase di sceneggiatura di alcuni dettagli concernenti la storia



paragrafo, anziché affrontare i mutamenti strutturali apportati da Jackson rispetto al lavoro di Tolkien, analizzerò una singola sequenza, la cui sostanziale riscrittura in fase di sceneggiatura sembra legittimare l'ipotesi secondo cui anziché darsi come adattamento di un romanzo, la trilogia cinematografica de *Il signore degli anelli* costituisca il nodo di una serie di adattamenti.

Nel primo dei tre libri che compongono *Il signore degli anelli*, la compagnia dell'anello si trova a dover entrare nelle miniere di Moria, uno dei luoghi di maggiore suggestione dell'intera saga tolkieniana. Superato il portale delle miniere, gli avventurieri devono confrontarsi con l'apparizione di un inatteso mostro lacustre. Tolkien descrive così la scena:

Frodo si sentì afferrare una caviglia, e cadde con un grido. Bill il pony nitrì selvaggiamente di terrore e, fatta una giravolta, fuggì a rotta di collo lungo la riva del lago per scomparire nell'oscurità. Sam si lanciò all'inseguimento, ma udendo l'urlo di Frodo, tornò correndo sui propri passi, profondendosi in pianti e imprecazioni. Gli altri, voltatisi d'un tratto, videro ribollire le acque del lago come se una marea di serpenti giungesse nuotando dall'estremità sud.

Dallo stagno era strisciato fuori un lungo e sinuoso tentacolo; era verde pallido, luminoso e bagnato. La sua punta ramificata teneva stretto il piede di Frodo, e lo trascinava nell'acqua. Sam inginocchiato lì accanto lo stava ora pugnalandolo.

Il braccio lasciò la presa, e Sam tirò via Frodo, chiamando aiuto. Venti altri tentacoli emersero dalle onde. Le scure acque bollirono ed emanarono un fetido tanfo.

“Nel cancello! Su per le scale! Presto!”, gridò Gandalf, e con un balzo tornò indietro. Destandoli dall'orrore che sembrava aver paralizzato tutti eccetto Sam nel punto ove si trovavano, li spinse avanti³⁹.

della circolazione sociale del testo di partenza dopo la sua pubblicazione. Per esempio, Chance critica Jackson per l'utilizzo del termine «weed» in una sequenza, un'«erba» da fumare che viene definita da Gandalf «unusually good». Sebbene questo esplicito riferimento alla marijuana, stigmatizzato da Chance, non avrebbe trovato posto per ovvi motivi nell'opera tolkieniana, possiamo immaginare che la circolazione del romanzo negli ambienti della controcultura universitaria autorizzi questo genere di allusione e, anzi, denoti un'intelligenza dei percorsi di viralizzazione del testo tolkieniano piuttosto fine.

³⁹ John Ronald Reuel Tolkien, *Il signore degli anelli*, cit., p. 399.



La scena dell'ingresso alle miniere sembra rivestire per Tolkien un doppio significato. Da un lato, ribadisce la fedeltà di Sam a Frodo – uno dei temi portanti del romanzo – mostrando il giovane hobbit come immune alla paura che colpisce gli altri avventurieri, poiché impegnato a tentare di salvare il proprio amico. Dall'altro, sottolinea la capacità della compagnia dell'anello di sottrarsi agli scontri violenti e proseguire per la propria strada quando questo sia possibile. Il mago Gandalf, infatti, torna sui propri passi per condurre gli avventurieri all'interno delle miniere, lontani dal pericolo costituito dal mostro emerso dal lago. Nel primo film della trilogia Jacksoniana, la scena assume una rilevanza decisamente maggiore e un significato diverso rispetto alla controparte presente nel romanzo. Ne *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello*, infatti il mostro emerge dalle acque, rivelando un'orribile bocca dentata e una serie di occhi e, catturato Frodo, lo fa oscillare a mezz'aria. Gli avventurieri, allora, attaccano il mostro con frecce e pugnali, liberando Frodo, ma provocando l'ira dell'orribile creatura, che li inseguirà per un breve tratto nelle miniere. Se la descrizione della scena realizzata da Tolkien è, in fondo, quella di un incontro certamente spaventoso, ma piuttosto innocuo, il film di Jackson trasforma l'ingresso nelle miniere di Moria in una sequenza spettacolare che adotta alcune convenzioni del *monster movie*, dalla soggettiva della creatura che emerge dall'acqua, ai dettagli dell'orribile bocca fitta di denti. A cosa si deve, dunque, questa espansione di un evento tutt'altro che memorabile?

Kristin Thompson attribuisce l'ipertrofia di elementi spettacolari all'interno della trilogia jacksoniana alla volontà di attirare la fascia di pubblico giovanile e caratterizzare *Il signore degli anelli* come un *franchise* dedicato ai giovani che può piacere anche agli adulti, anziché viceversa. Secondo Thompson «Jackson's film was made in an age of adolescent tastes, and he has given us a film for the current generation»⁴⁰. L'ipotesi dell'autrice deriva da una più generale considerazione circa la mutazione del pubblico cinematografico a partire dagli anni Ottanta. Con l'avvento dei grandi *franchise* e dei blockbuster seriali il pubblico di riferimento del cinema di genere sono diventati i teenager: «teenagers and young adults (...) have since the 1980s been the demographic sector of greatest interest to Hollywood studios because they had the highest moviegoing frequency and considerable disposable income»⁴¹.

⁴⁰ Kristin Thompson, *Fantasy, Franchises and Frodo Baggins: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*, «Velvet Light Trap», IV, 52, 2003, p. 48.

⁴¹ Ivi, p. 45.

Questa considerazione sembra però dimenticare un'altra pratica industriale particolarmente rilevante nel cinema americano contemporaneo: quella della realizzazione di *tie-in*, prodotti secondari (videogiochi, giochi da tavola ecc.) derivanti dal film. Analizzando, per esempio, il videogioco *The Lord of The Rings: The Third Age* (EA Games, 2004), è possibile intuire uno dei motivi dell'espansione della sequenza dell'attacco del mostro acquatico. I giocatori, infatti, si trovano a controllare la compagnia di avventurieri e, all'ingresso delle miniere di Moria, devono sconfiggere un mostro simile a un'enorme piovra pressoché identico a quello presente nel film. È dunque all'opera un adattamento intermediale di secondo grado: l'espansione di un evento presente nel romanzo operata dal film si riflette nell'adattamento videoludico, all'interno del quale lo scontro tra la compagnia dell'anello e il mostro presente ne *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello* diventa una sequenza giocabile. Il cambiamento di segno e di rilevanza all'interno dell'economia narrativa del film dell'ingresso alle miniere di Moria sembra dunque favorire un processo di "estraibilità" dei materiali narrativi. L'aggiunta di sequenze di azione e l'espansione di alcuni eventi narrati nel libro non sarebbero in questo senso soltanto una concessione al mercato degli adolescenti, ma anche (e soprattutto) il vettore di un adattamento di secondo livello, la costruzione di materiale adatto a un trasferimento in un contesto mediale diverso.

Conclusioni

Il confronto con un prodotto complesso e multiforme come la trilogia de *Il signore degli anelli* obbliga lo studioso ad applicare un criterio di selettività. In questo saggio si è tentato di individuare dei nodi problematici attraverso l'uso di tre concetti chiave attorno ai quali ruotano molte riflessioni sul cinema contemporaneo. Non potendo, per ragioni di spazio e di competenze, affrontare l'opera nella sua interezza, se ne sono evidenziate le parti in cui è parso di poter trovare gli echi di strategie narrative, estetiche e comunicative che percorrono i film della trilogia nella loro interezza. *Il signore degli anelli*, insomma, è stato trattato come un oggetto almeno parzialmente frattale, all'interno del quale alcuni tratti dominanti si replicano e sono riconoscibili a diverse risoluzioni. L'utilizzo di una pratica di campionamento simile, pur rischiando di presentare un quadro frammentario dell'opera in oggetto, sembra imporsi come metodo di analisi privilegiato per chi si trovi a riflettere su

oggetti mediali le cui dimensioni per molti versi eccedono quelle alle quali sono più adatti gli strumenti tradizionali dell'analisi filmica.

L'emergere di *franchise* transmediali di lunga durata, le cui singole istanze testuali si inseriscono in una più complessa ecologia narrativa che deve essere analizzata al contempo a partire dai suoi aspetti sistemici e dai suoi elementi costitutivi di scala più ridotta. In questo saggio si è tentato, in quest'ottica, di applicare un doppio paradigma: da un lato la lettura de *Il signore degli anelli* come "ecosistema" complesso⁴², aperto a integrazioni, ridefinizioni, espansioni e riduzioni. Tale analisi si applica, in particolare a quegli aspetti di diffusione e posizionamento del brand che definiscono la *Frodo franchise*. D'altra parte, si è tentato di individuare quelle che il filosofo Ian Bogost definisce le *unit operation*⁴³ all'opera nella trilogia di Jackson. La nozione di *unit operation*, che Bogost prende a prestito dall'ingegneria, descrive quelle operazioni configurative presenti all'interno di un testo che si reiterano e si riproducono frattalmente nell'economia complessiva dell'opera. Nel caso de *Il signore degli anelli*, per esempio, l'insistenza sul corpo virtuale come "dimostrazione di forza" tecnologica sembra rappresentare una cellula ricorrente all'interno della trilogia.

Con il presente saggio si è dunque tentato di dimostrare come la sinergia tra una lettura sistemica e interventi mirati su elementi significativi di dimensioni più ridotte possa costituire una strategia efficace per la discussione di opere multiformi e, per certi versi, mostruose come l'adattamento filmico de *Il signore degli anelli*.

⁴² Sulla nozione di ecosistema applicata ai *media studies* si veda Claudio Bisoni, Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione*, in Claudio Bisoni, Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena, 2013, pp. 11-26.

⁴³ Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, 2006.