

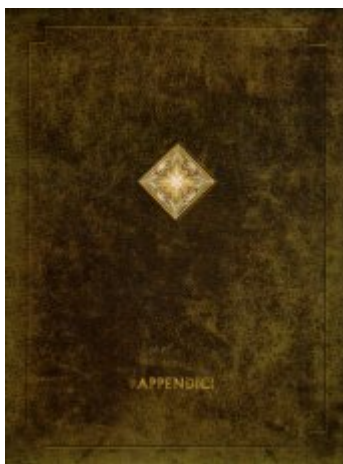


Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/speciale-dvd-il-signore-degli-anelli-dal-libro-al-sogno>

# Speciale DVD - Il Signore degli anelli - Dal libro al sogno

- RECENSIONI - HOME ENTERTAINMENT -



Date de mise en ligne : venerdì 27 dicembre 2002

---

Close-Up.it - storie della visione

---

Adottando la terminologia utilizzata nell'edizione DVD de *Il Signore degli anelli*, più che di extra, anche noi preferiamo parlare di vere e proprie appendici: una serie quasi ininterrotta di contributi multimediali di varia natura (dal puro e semplice documentario, all'album fotografico) che vorrebbero essere (nelle stesse dichiarazioni di Jackson che appare rivolgendosi direttamente allo spettatore in una brevissima introduzione generale) un corrispettivo delle lunghe e complesse appendici che lo stesso Tolkien ha voluto posporre in calce alla sua opera magna. In questo senso la stessa logica adottata nell'impaginazione grafica di tutti e quattro i DVD (e che diventa ancora più evidente proprio negli ultimi due) è proprio quella di un ricco e prezioso volume polveroso e sapientemente miniato che, nei suoi colori caldi (gialli, ocra) crea la sensazione di un buon vecchio libro che fa piacere sfogliare fumando una pipa e bevendo una buona tazza di te (alla maniera hobbit, insomma). Le tonalità adottate, del resto, sono le stesse che ritroviamo, nel film, nelle prime sequenze ambientate a Hobbiton, quando Bilbo è ancora impegnato nella stesura delle prime pagine del suo tale. Il primo capitolo presentato conduce ad un documentario (*J.R.R. Tolkien Creator of Middle-earth*: ventidue minuti) che altro non è che uno splendido omaggio storico-critico alla penna fatata di Tolkien. Vi vengono brevemente intervistati alcuni dei più importanti studiosi tolkieniani (Tom Shippey, Chris Upton, Humphrey Carpenter e Patrick Curry) che ricordano le circostanze che hanno portato all'ideazione e in seguito alla scrittura dei tre romanzi. Gli autori insistono abbondantemente sul rapporto dello scrittore con la Guerra (in trincea furono ideati i primissimi racconti ambientati nella Terra di mezzo), con la civiltà industriale (prefigurata nella splendida metafora dell'Isengard di Saruman) e con la filologia cui tanto deve la stessa concezione della trilogia romanzesca. Di fronte all'impossibilità di piegare il mondo tolkieniano ad una banalizzante lettura allegorica, il regista e le persone intervistate forniscono, comunque, una messe significativa di possibilità di lettura tanto dei libri quanto dei film che vi si sono ispirati. Il secondo capitolo/documentario (*From book to script*: 20 minuti) parte come un piccolo atto d'amore nei confronti del libro con i racconti di come i vari componenti della troupe siano entrati in contatto, per la prima volta, con il libro, e prosegue, poi, con un'analisi di tutte le scelte (sofferte) che si sono rese necessarie per rendere cinematografico il linguaggio e le situazioni ideati da Tolkien. Ne viene fuori il ritratto di una vera e propria odissea resa necessaria dall'esigenza di ristrutturare e modificare il libro per renderlo adatto al racconto per immagini. Ma, soprattutto, viene fuori il ritratto di un'anima inaspettata del film con i suoi dialoghi riscritti infinite volte (spesso il giorno prima delle stesse riprese) e con momenti di (quasi) improvvisazione all'interno di un film che, in quanto kolossal, dovrebbe rifiutare ogni idea di improvvisazione. Il terzo capitolo si apre con una prima sottosezione contenente un documentario (*Storyboards and pre-viz: Making words into images*: quattordici minuti) che ci introduce al complesso problema della previsualizzazione dello script. Vi vediamo tutti i preparativi per le varie scene, le prove che sono state compiute per garantire una perfetta organizzazione del tutto ben prima di cominciare le riprese (la quinta sottosezione del capitolo è una piccola sequenza di appena sette minuti che riprende proprio queste prove in casa di Bilbo). In questo senso, la vecchia procedura dello storyboard (pure realizzato) si è ben presto rivelata insufficiente per quelle che dovevano essere le scene più complesse e spettacolari. Necessario, allora, il ricorso a vere e proprie previsualizzazioni al computer di molte scene. Al di fuori del documentario, sempre in questo capitolo, si ha poi la possibilità di vedere, per quel che riguarda la previsualizzazione mediante storyboard: 1) un montaggio delle vignette dello storyboard che ci mostrano la prima versione della splendida sequenza di prologo 2) un montaggio delle vignette dello storyboard di una sequenza che avrebbe dovuto mostrare il tentativo di invasione di Lothlorien da parte di un'orda di orchetti (scena poi mai girata) 3) un montaggio delle vignette dello storyboard di una sequenza mai girata del viaggio della Compagnia attraverso le rapide del Grande Fiume. Mentre, per quel che riguarda la pura e semplice previsualizzazione al computer, si possono vedere: 1) La scena di Gandalf in viaggio per Orthanc 2) La spettacolare scena sulle scale di Khazad-dum. Ancora è possibile selezionare la visione del confronto tra l'animazione digitale (previsualizzazione al computer) e il film (si può scegliere se vedere la sola previsualizzazione o se vedere insieme previsualizzazione e film attraverso uno split-screen) di due scene: 1) L'attacco dei Nazgul a Brea 2) Il ponte di Khazad-dum. Il quarto capitolo porta a quattro sottosezioni. Di queste la più bella è la prima: un documentario (*Designing Middle-earth*: quarantuno minuti) che descrive, prima di tutto, l'enorme debito che l'intera produzione ha avuto nei confronti dei due disegnatori tolkieniani Alan Lee e John Howe dai cui disegni sono stati tratti molti spunti e suggestioni. La seconda (*Costume design*: dodici minuti) è meno incisiva, ma utile ad entrare nell'atmosfera del film. La terza (*Weta workshop*: quarantatre minuti) è un viaggio affascinante nel mondo dell'ideazione e della realizzazione delle molte creature che popolano il film. Una tappa imprescindibile (insieme al documentario sul design) per comprendere fino in fondo la dimensione quasi filologica che c'è dietro ogni singola inquadratura. La quarta è una galleria di disegni in due parti. La prima destinata agli abitanti della terra di

mezzo, la seconda ai suoi regni. Curioso in quinto capitolo con una mappa della terra di mezzo che segna il tracciato del viaggio della Compagnia e che ripropone, per ogni tappa significativa, una serie di scene tratte dal film. Infinitamente navigabile (con un po' di manualità sui tasti del telecomando) e ottimamente resa dal punto di vista grafico. Infine, l'ultimo capitolo (*La Nuova Zelanda come la Terra di Mezzo*) ci guida in un interessante viaggio in tutte le location neozelandesi che hanno ospitato le sontuose scene del film.

### **Appendici disco primo:**

#### **Dal libro al sogno**

Capitolo 1: J.R.R. Tolkien -Il creatore della Terra di mezzo

Capitolo 2: Dal libro alla sceneggiatura

Capitolo 3: Visualizzare la storia 3.1 Disegni e previsualizzazione: tradurre le parole in immagini 3.2 I primi disegni 3.3 Pre visualizzazione animata 3.4 Confronto tra animazione e film 3.5 Prove sul set

Capitolo 4: Disegnare e costruire la Terra di Mezzo 4.1 I disegni della Terra di Mezzo 4.2 Creare i costumi 4.3 Weta Workshop 4.4 Galleria dei disegni

Capitolo 5: Atlante della Terra di mezzo: I viaggi della compagnia

Capitolo 6: La Nuova Zelanda come la Terra di mezzo 6.1 Hobbville 6.2 Colle vento 6.3 Il Guado di Rombirivo 6.4 Gran Burrone 6.5 Lothlorien 6.6 Anduin -Il grande fiume 6.7 Amon Hen

[dicembre 2002]