

MICHELE CASTELNOVI¹

SENZA RETE. L'ASSENZA DI COORDINATE NELLA
CARTOGRAFIA DEI ROMANZI: UNA GEOGRAFIA
ODOLOGICA DA STEVENSON (1883) A TOLKIEN (1937-1955)

«Thror's map is a treasure map, with clues to the location of the secret door to the treasure written in moon-letters» (Campbell, 2007, p. 406).

Senza rete: cartografia da romanzo piratesco

Mi propongo di esaminare l'assenza della rete delle coordinate geografiche di latitudine e longitudine (da qui in avanti: la griglia) nel disegno delle mappe offerte al lettore da Stevenson e da Tolkien nei loro romanzi².

Non pretendo di essere il primo che si accorge di questa assenza. Chiunque si sia cimentato nell'identificazione della Contea di Tolkien con la campagna inglese, o in Minas Tirith con Ravenna, Roma, o Costantinopoli, ha dovuto scornarsi con l'assenza di latitudini nelle mappe allegate ai libri. Ancora a distanza di decenni ogni vago accenno ad appunti scritti a matita da Tolkien o da suoi collaboratori ottiene notevole clamore sui media. Ma nessuno mi risulta aver approfondito il tema al di là di un vago accenno, come se fosse priva di rilevanza. Anche Stefan Ekman accenna alla scarsità di «grid» e di «graticule (or web)» nelle mappe Fantasy, con una occorrenza statistica minimale nei romanzi, ma senza approfondire (Ekman, 2013, pp. 30-32).

Questo breve articolo si ancora all'idea che lo studio dell'immaginario cartografico possa essere rivendicato come ambito di ricerca storico-geografico (Dell'Agnese, 2009; Picone, 2016; Castelnovi, 2021).

Questa mia indagine non pretende di essere esaustiva, ma mi sembrava importante un paragone Stevenson e Tolkien, assente in altri studi sui classici (Drout, 2007; Arduini et al., 2015 e 2018). Altri potrebbero esaminare altre opere, scritte nei secoli, prive di cartografia sebbene i lettori moderni ne sentiranno

¹ Centro studi internazionali "Martino Martini" di Trento; michelecastelnovi@hotmail.com.

² Per brevità sarà necessario dare per scontato che il lettore di questo articolo abbia un'infarinatura di nomi e toponimi Fantasy, per non appesantire di note ogni frase. Per lo stesso motivo, da qui in avanti *The Treasure Island*, *The Hobbit* e *The Lord of the Rings* saranno abbreviati *TTI*, *TH* e *LOTR*.

un intenso bisogno: dall'*Odissea* (che ispirò così tanti tentativi di identificazione topografica dal Positivismo) alla *Storia Vera* di Luciano, fino ad Ariosto.

Inizialmente pensavo alla carta acclusa al Robinson Crusoe, onnipresente in tutte le librerie per adolescenti. Ma due elementi mi inducono ad escludere questa mappa in questo momento. Primo: non c'è nulla in questo disegno che lo distingua da quel che si vedrebbe da un'alta montagna. Secondo: la mappa non è stata disegnata dal romanziere, e nulla suggerisce che Defoe sentisse bisogno di una mappa né per agevolare i lettori, né per se stesso come strumento di scrittura per l'Autore (ad esempio, un accanito cartofilo come Umberto Eco confessava candidamente nelle interviste che le sue mappe erano disegnate per se stesso, per capire meglio i movimenti dei personaggi nello spazio: Gnoli, 2007).

Si potrebbe esser tentati di comprendere anche la carta che, già pochi mesi dopo la prima edizione del 1719 del *Robinson Crusoe* di Daniel Defoe (scrittore non molto amante delle carte), un disegnatore offriva ai lettori una grande immagine con il ritratto a volo d'uccello dei possedimenti del naufrago (Lewis-Jones e Sibley, 2019, p. 49). Secondo la critica più recente, il romanzo di Defoe presenta elementi di propaganda sul nascente capitalismo inglese e su una sua presunta vocazione alla supremazia: tramite calendari (Bickford-Smith, 2019, p. 196), efficienza, tecnologia, senso del dovere e asservimento dei nativi. L'immagine cartografica, più che una mappa della fantasia, sembra un inventario dei possedimenti accatastati. Quasi più un cabreo o *estate survey* (fig. 1) che un sogno ad occhi aperti. Con buona pace di Jean-Jacques Rousseau (Rousseau, 2009, pp. 237-238) che nel suo *Émile* per l'educazione del perfetto adolescente tramite esperienze en plein air preferiva il *Crusoe* a Plinio e Aristotele. Accenno al filosofo ginevrino per evidenziare che attribuire un ruolo pedagogico all'immaginario ed ai romanzi d'avventura non è una moda passeggera di questi ultimi decenni.

A Defoe le carte interessavano poco. Per il 1721, l'editore, viste le ottime vendite della prima edizione, commissionò a un illustratore una grande mappa con il ritratto a volo d'uccello dei possedimenti del naufrago.

La prima edizione, del 1719, conteneva un ritratto del protagonista con due fucili e il caratteristico cappello a cono (ripetuto nell'ottimo rifacimento realizzato da Politzer e Politzer, 1973, p. 63) per riparare dal sole la pallida carnagione dell'Uomo Bianco, come se una differente pigmentazione profetizzasse un diverso destino di dominio sugli autoctoni; ma senza nessuna carta.

Defoe era un esperto di racconti sui corsari e anche in questo libro annunciava ai potenziali acquirenti che una delle prime avventure di Crusoe era esser catturato dai pirati («Pyrates»); ed è noto che Stevenson nutriva molta ammirazione verso questo romanzo.

Converrà concentrarsi su Stevenson e Tolkien, sia perché entrambi hanno dichiarato esplicitamente quanto fosse importante l'influenza che le mappe ch'essi stessi disegnavano avrebbero poi avuto sulla stesura dei romanzi. Sia perché – come vedremo – nelle loro mappe autografe concorrono alcuni

elementi importanti, ai quali lo sconosciuto disegnatore della seconda edizione del *Crusoe* non aveva attribuito rilevanza. E, non ultimo, per il forte impatto che entrambi ebbero sui romanzieri successivi e sull'immaginario collettivo di molti adolescenti e adulti.

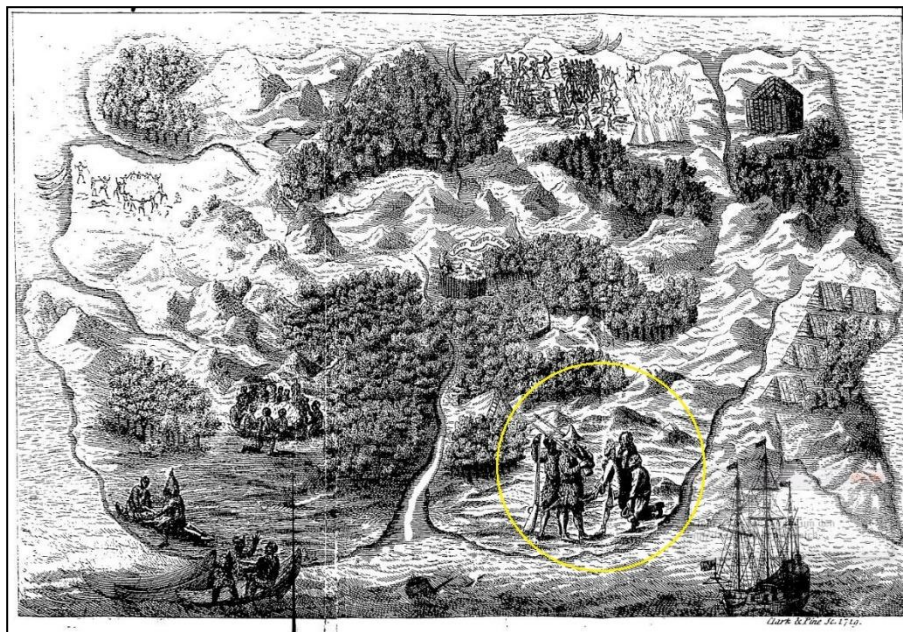


Figura 1. Immagine dell'Isola di Crusoe aggiunta dalla casa editrice nella seconda edizione (1721): il protagonista indossa un cappello conico e ha due fucili sulle spalle, come nel ritratto della prima edizione

Spazi vuoti e spazi pieni nella mappa del romanzo di Stevenson (1883)

La mappa di Stevenson ha ispirato intere generazioni di scrittori e di collezionisti di cartografia. «A otto anni [...] lessi per la prima volta *l'Isola del Tesoro* e mi resi conto che si potevano tracciare mappe di luoghi che non esistevano, e indicarvi dove fosse sepolto qualcosa di prezioso» (Pullman, 2019, p. 11). È noto che anche Tolkien aveva letto *TTI*, anche se in una intervista del 1939 (Thomas, p. 481) dichiarava che lo aveva lasciato “freddo” (cool): a volte uno scrittore può essere ispirato da dettagli di un'opera che nel complesso non lo aveva appassionato.

Resta da indagare quanta influenza abbiano avuto le mappe fantastiche sulla formazione dell'immaginario di tanti adolescenti: *l'Isola delle avventure* per eccellenza, considerata un luogo leggendario di prima grandezza, al pari di Eden e Isola di San Brandano (Eco, 2013, p. 436). D'altronde, si sa che molti esploratori e geografi si fecero ispirare dalle vere mappe e in particolare dalla

presenza di aree incognite o spazi bianchi, ciascuno facendo proprie le parole del protagonista di un romanzo di Conrad:

«quand'ero ragazzino, avevo la passione per le carte geografiche. Passavo ore a guardare l'America del Sud, o l'Africa, o l'Australia. A quei tempi c'erano molti spazi vuoti sulla carta della Terra, e quando ne vedevo qualcuno di particolarmente invitante ci puntavo il dito e dicevo "Quando sarò grande, ci andrò"» (Conrad, *Cuore di Tenebra*, citato da Lewis-Jones, 2019, p. 22).

Qui occorre osservare che gli spazi vuoti erano una particolarità della cartografia moderna. Prima, infatti, i cartografi occidentali si accontentavano di disegnare mappe delle coste e delle isole, riempiendo la parte interna con figure allegoriche o mitologiche o con enormi cartigli per una sorta di horror vacui ereditato dalla tradizione medievale: il che in parte contribuiva alla persistenza di alcuni miti geografici come i regni leggendari delle Amazzoni, di Gog e Magog o del Prete Gianni (persino in Ortelio, nel 1570).

Ma nelle mappe Fantasy, lo spazio bianco ha un altro significato. Siccome l'autore sta inventando letteralmente un mondo intero, non esiste nessuna porzione di spazio che egli non possa "conoscere" in quanto creatore.

Chi scrive romanzi storici, ambientati nel mondo reale, non avverte la medesima necessità di offrire al lettore carte (con o senza griglia). Manzoni non forniva cartografia per spiegare che Renzo emigrava fuori dai confini lombardi (nella Bergamo veneziana), e Dante dava per scontato che tutti i lettori trecenteschi fossero consapevoli che la Terra era un globo e che la Montagna del Purgatorio sorgeva agli antipodi del Mediterraneo (Scafi, 2007, p. 152), senza disegnarne uno schema, ritenuto invece indispensabile dai compilatori di sussidiari a distanza di secoli.

A volte romanzieri Fantasy scelgono di nascondere informazioni ai lettori. Alcuni esempi noti nella saga di Harry Potter, in cui Hogwarts o Azkaban sono, per definizione, "unplottable" cioè impossibili da raffigurare sulla cartografia dei babbani, anche se entrambi sono genericamente ubicate più a nord di Londra. Altri luoghi esistevano all'insaputa dei lettori: ad esempio le altre scuole di magia (chi leggesse solo il primo libro potrebbe dedurre che Hogwarts sia unica al mondo). Altri scrittori, come Miéville, sfruttano la carenza di informazioni cartografiche fornite al lettore per alimentare un senso di disorientamento: tuttavia anche nei testi miéviliani si percepisce una netta differenza tra Nord climaticamente "freddo" e Sud "caldo".

Sia Miéville, sia Martin affidano la narrazione a personaggi che possiedono una visione dei fatti parziale e incoerente anche in ambito geografico; mentre Tolkien, tranne in alcuni capitoli in cui la mancanza di notizie creava suspense, tendeva a preferire il narratore onnisciente, non solo per tutte le azioni dei personaggi, ma anche per i pensieri più segreti. Un narratore onnisciente conosce la geografia tutti i luoghi: se il narratore non menziona né descrive una certa area, il lettore è indotto a dedurre che quell'area sarà insignificante ai fini della trama.

Ne consegue che la presenza di spazio bianco nelle mappe fantastiche viene interpretata dai lettori come se fosse una porzione di territorio ininfluyente, sia nell'azione vera e propria, sia negli eventi menzionati o narrati, o perfino come luogo di provenienza di oggetti o personaggi.

Le eccezioni sono rare e una è particolarmente nota. Tolkien, nella mappa in *TH* del 1937, desiderava lasciare uno spazio bianco per celare una scritta invisibile ma l'editore oppose un problema di tipo materiale, costando troppo una filigrana in argento per un libro che, almeno all'inizio, non sembrava avere le caratteristiche di un best seller (solo nell'edizione del 1979, dopo il successo mondiale del *LOTR*, pubblicheranno qualcosa di simile; Anderson, 2013, p. 64 nota 39). Non concordo con l'interpretazione di Campbell, secondo cui Tolkien avrebbe aderito a uno stile cartografico settecentesco nel quale gli spazi bianchi avrebbero dato autorevolezza agli spazi già ben conosciuti (Campbell, 2007, p. 405). Invece Martin, nelle numerose mappe che avrebbe allegato ai suoi volumi sul *Trono di Spade*, si sforzava di rappresentare il punto di vista di una particolare fazione (Castelnovi, 2021, p. 32): perciò gli spazi vuoti in Martin indicano una ignoranza parziale, che appartiene a una precisa fazione ma non all'onnisciente Autore (e talvolta anche i lettori, che conoscono Essos o la Barriera più dei personaggi contenuti nel libro).

Stevenson era il figlio di un ispettore nazionale dei fari, a sua volta figlio di un ricco inventore scozzese. La tecnologia e le mappe con griglia facevano parte del suo quotidiano. Ma nel disegnare la mappa del Tesoro, decise deliberatamente di attribuirle un aspetto estetico di tipo preindustriale (fig. 2).

Nel primo accenno all'Isola, leggiamo ch'essa assomigliava a un Grasso Drago [sic]; e sebbene il testo dichiarasse che la mappa conteneva anche latitudine e longitudine, questi due dati sono stati deliberatamente esclusi («stuck out») dal copista dell'immagine che i lettori contemplano stampata nel libro. Un dettaglio fondamentale, perché secondo il romanziere, si tratterebbe di un facsimile copiato dall'originale dal personaggio Jim Hawkins, una idea che avrà parecchia fortuna tra i suoi epigoni.

I pirati, per definizione, rappresentano il contrario della civiltà, fin dal tempo di Atene e di Cicerone (Johns, 2009, p. 35). Libertà, anarchia, assenza di regole o meglio: regole autogestite. Elementi che potevano far sognare ad occhi aperti un lettore annoiato dalla routine della vita borghese. Se fosse stato uno storico, Stevenson avrebbe dovuto riprodurre una vera mappa della metà del Settecento, con la griglia di latitudini e longitudini. Ma come romanziere, Stevenson si prende la licenza di creare dal nulla una mappa piratesca manoscritta su pergamena, basata su una impostazione odologica (cioè, sulle esperienze di viaggio dei suoi personaggi) e con piena libertà di immaginazione, senza essere vincolato a una banale griglia geometrica con qualche oggetto geografico sparso qua e là.

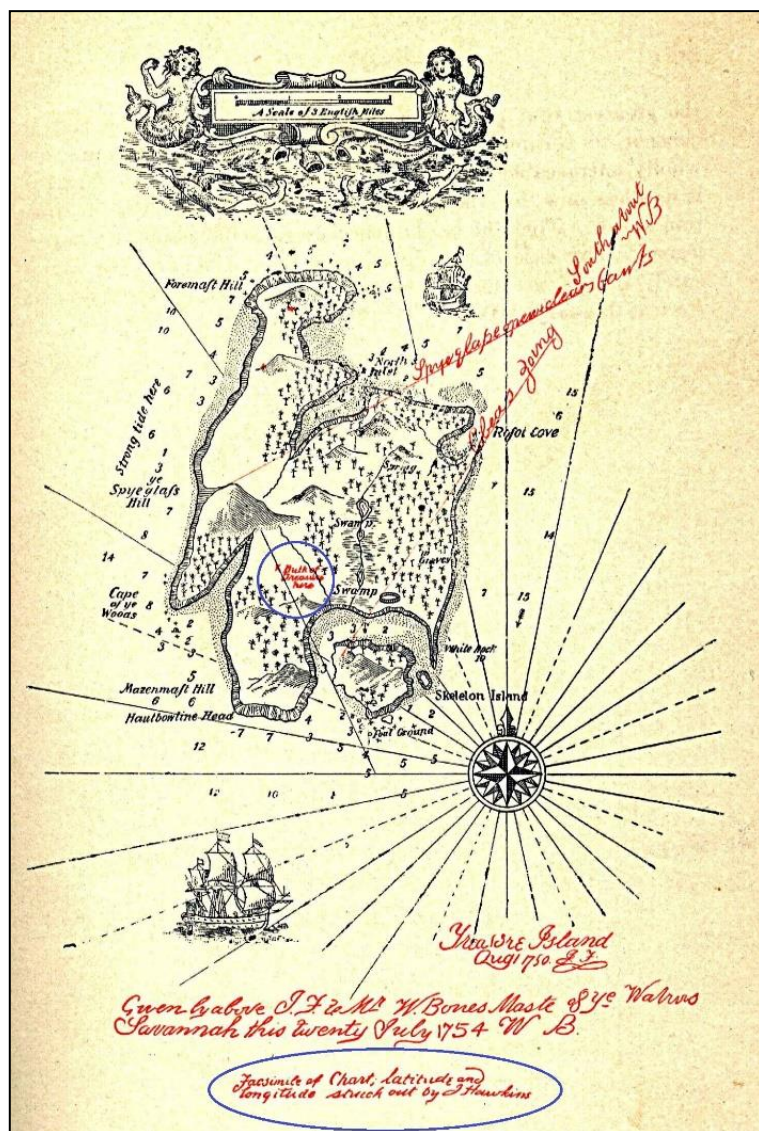


Figura 2. Mappa pubblicata in *TTI* (1893), ho evidenziato la frase «Facsimile of Chart. Latitude and longitude stuck out by J. Hawkins» e «X – bulk of Treasure here»

Stevenson dichiarava che il primo schizzo della “mappa del tesoro” nacque da un acquerello disegnato dal suo figlioccio dodicenne, durante una piovosa e noiosa vacanza in Scozia (MacFarlane, 2019, p. 95). Successivamente il romanziere (trentenne) la rielaborò per adattarla alla trama del romanzo. Era l'estate del 1881: su una mappa senza griglia lo scrittore aveva già posizionato con calligrafia elegante i luoghi più cospicui e aveva indicato con una X il posto

in cui scavare, un dettaglio che diventerà presto topico e canonico tanto da essere parodiato in numerosi film e cartoni animati.

Detto per inciso: la lettera “X” non è un simbolo casuale, ma è l’intersezione tra due linee rette, ossia la maniera più antica e più semplice di fare il punto nave grazie al riconoscimento di due punti cospicui della costa, utile ad esempio per evitare scogli e rocce semiaffioranti. Si procedeva o sull’esperienza collettiva del personale di bordo a volte insieme ai piloti autoctoni assunti in loco, oppure utilizzando cataloghi di profili verticali delle coste (sia manoscritti con gli inevitabili errori nelle copie, sia a stampa), che in Europa furono diffusi da olandesi come Lucas Janszoon Waghenaeer nel 1584 proprio per ridurre le imprecisioni, e in Italia solo a partire dal 1664 da Francesco Maria Levanto. Persino nella rielaborazione del cartone animato Disney con le astronavi (ma abiti settecenteschi), il Pianeta del tesoro è caratterizzato dalla presenza di due anelli quasi come Saturno, che, intersecandosi, formano – non accidentalmente – una “X”.

All’insaputa di tutti, la mappa si trova in un baule di una stanza di una locanda, affittata al vecchio marinaio Billy Bones. Non è chiaro perché Bones non sia tornato subito a prendere il tesoro e abbia invece scelto di trascorrere tanti anni nella locanda della madre del protagonista, Jim Hawkins. Ma è funzionale alla trama: il piccolo Jim è perfetto per consentire a qualsiasi lettore, sia pure adolescente, senza parenti pirati e senza competenze nautiche, di identificarsi nell’eroe e partire all’avventura attraverso la lettura e la contemplazione della mappa. Jim e sua madre non sono legalmente eredi del morto, ma – in base a un cavillo, analogo a quello con cui Bilbo si sottrarrà all’ultimo indovinello di Gollum – argomentano che siccome egli era debitore di alcune rate di affitto, allora essi avevano facoltà di aprire il suo baule con la sua chiave, per cercare il loro legittimo risarcimento. Prendono la chiave che Bones indossava sempre al collo: con quella, aprono il baule dov’erano conservati il diario e gli altri indizi utili alla ricerca (alla *Quest*, avrebbero detto i menestrelli del Graal e gli autori dei videogiochi). Il binomio “chiave+mappa” tornerà anche in Tolkien nel 1937.

Stevenson aveva già tracciato il profilo delle coste, disegnato puntini per indicare la presenza di secche e scogli affioranti, trapuntato il mare di numeri che indicavano la profondità scandagliata. Tutti elementi che appartenevano all’esperienza autoptica vissuta dai veri lupi di mare come testimoni oculari: tutte azioni «vegiute con gli ochi e tochte con mano», come si leggeva nei portolani medievali (non solo quello di Grazioso Benincasa: Bocchi, 2011 p. 296). Vediamo persino una rosa dei venti con una raggiera di linee che, teoricamente, potrebbero andare a formare una ragnatela di rombi, se si incrociassero con altre rose dei venti. Un giglio stilizzato indica al lettore che la mappa è orientata con il Nord in alto.

Una vera carta geografica in tutto e per tutto, utile, precisa, funzionale, ma senza la griglia. Come scrive MacFarlane (2019, p. 96), esistono due tipi di mappa: quelle con la griglia, e quelle senza. Quelle con la griglia suddividono a priori lo spazio prima ancora di conoscerlo, e poi vengono riempite dal cartografo con i dati di cui verrà a conoscenza tempo per tempo. La griglia è tipica di un approccio

teorico, quasi filosofico: il cartografo riempirà solamente le parti di cui avrà precisa contezza, solo dopo essere partito da tabula rasa, una griglia di assi cartesiani nel vuoto: come la famosa mappa completamente bianca descritta per celia nel racconto *The Hunting of the Snark* da Lewis Carroll nel 1874 (Lewis-Jones e Sibley, 2019, p. 75).

Potremmo dire che l'approccio odologico ci restituisce la geografia del passato (delle esperienze già fatte) mentre la griglia ci offre la geografia del futuro, con tutte le cose che potranno essere incasellate nelle giuste coordinate.

È la stessa differenza che passa tra “descrizione odologica” (la sottilissima, quasi puntiforme esperienza di viaggio vissuta: Castelnovi, 2011) e “cartografia areale” bidimensionale intesa come somma delle osservazioni inserite all'interno di un reticolo prestabilito (Farinelli, 2009, pp. 199-203).

Fin dall'antichità greco-romana, intellettuali chiusi nelle loro torri d'avorio ben lontano dalle navi e dai problemi pratici della navigazione conoscevano la griglia. La griglia, secondo le esplicite istruzioni impartite da Tolomeo (Valerio, 2012, p. 223), deve essere disegnata “prima” degli oggetti geografici che vi saranno inseriti in un secondo momento: la griglia è una astrazione, un concetto a priori. Invece, nella medesima epoca, marinai illetterati viaggiavano senza nessuna mappa, basandosi sulla propria esperienza oppure ascoltando la lettura ad alta voce di peripli testuali di origine odologica (Janni, 1984; Castelnovi, 1994).

Per inciso: l'*Itinerarium Syriacum* di Petrarca, da Genova a Gerusalemme, è un esempio di geografia odologica, con le informazioni concatenate per fasi cronologiche successive, mentre il *De Montibus* di Boccaccio è un esempio di geografia enciclopedica, con lemmi in ordine alfabetico e disordine geografico: entrambi senza mappe. Dante non ha mai lasciato mappe dell'Inferno, anche se fin dal Quattrocento esegeti e pittori hanno cercato di dare una forma geometrica alla voragine di cerchi concentrici sotterranea.

Nella Cina antica e medievale – con apogeo raggiunto già a metà del XII secolo, la griglia era il presupposto logico del sistema cosiddetto “a scaglie”, dove ogni funzionario era tenuto a riempire e aggiornare il quadratino di propria competenza, per riportare al grado superiore con un sistema di quadrati concentrici, tutti commensurabili e uniformi (Messner e Siebert, 2010, p. 877; Castelnovi, 2015, p. 102) verso il Sud. Nella stessa epoca, attorno al 1155, il cartografo islamico Idrisi offriva a Ruggero II di Sicilia una mappa delle terre conosciute all'interno di una griglia di coordinate con il Sud in alto, come in Cina.

In una fase successiva, ma con la vischiosità e i ritardi locali caratteristici di ogni rivoluzione scientifica, i cartografi iniziarono a lasciare deliberatamente vuote le porzioni di terra incognita, sia per consentire più agevoli aggiornamenti, sia perché era mutato il paradigma epistemologico. Lo spazio diventava prima di tutto una griglia e cessava di essere essenzialmente una “esperienza” personale basata sull'autorevolezza derivata dal prestigio del narratore: il viaggio che io ho fatto, il sentiero che io ho percorso, la Gallia che “veni, vidi, vici”. Non a caso nel Medioevo Cesare era considerato uno dei padri della geografia, pur non avendo mai disegnato una mappa. Meno “dato storico” (dal passato) e più “calcolo

geografico” (per il futuro). Il re di Francia se ne sarebbe lamentato coi suoi precisi agrimensori, come se gli avessero sottratto più terre di una guerra perduta.

«La mappa a griglia pone sopra lo spazio una rete astratta e geometrica, che permette di stabilire le coordinate di ogni singolo oggetto. La sua invenzione più o meno coeva allo sviluppo della scienza moderna nel Sedicesimo secolo, fornì alla cartografia un potenziale del tutto nuovo. Il potere di queste mappe è rendere possibile localizzare ogni oggetto entro una totalità spaziale astratta» (MacFarlane, 2019, p. 96).

Il testo parla di invenzione anche se più propriamente si tratta della diffusione di un’idea dell’antichità recuperata e diffusa dai cartografi rinascimentali che riscoprivano tecniche e metodi che erano state dimenticate durante il medioevo (Milanesi, 1984).

Anche Crowe (2019), identifica il modello più imitato dai romanzieri Fantasy nei cartografi del periodo tra Cinque e Seicento, dopo le Grandi scoperte ma prima della diffusione delle misurazioni geometriche dei regni inaugurate in Francia dai Cassini e almeno in parte ispirate alle notizie provenienti dal sistema di cartografie “a scaglie di pesce” descritto dai missionari tornati dalla Cina, come Martini (Messner e Siebert, 2010, p. 877; Castelnovi, 2015, pp. 101-107).

Un approccio odologico presiede le mappe senza griglia, desunte dalla somma di molte esperienze sensoriali di chi ha vissuto e veduto. Un individuo conosce solo un percorso, cento individui cento percorsi, e se ne può ricavare una mappa bidimensionale. Ciascuna persona (esploratore, capitano, viaggiatore) può contribuire a disegnare mappe di questo tipo, con il tragitto da casa a stazione, semplicemente elencando gli elementi che ha visto – come un capitano pirata che elenca gli oggetti che ha visto dall’approdo al punto dello scavo.

Queste mappe senza griglia «rappresentano uno spazio così come è stato percepito da un individuo o da una cultura che ci passava attraverso. Esse sono come il diario di uno specifico viaggio, non la descrizione di un’area entro cui innumerevoli viaggi possono avere luogo» (MacFarlane, 2019, p. 98).

Ad essere precisi, la grande novità dei testi portolanici mediterranei era costituita da ampi ventagli di opzioni di peleggi (Castelnovi, 1994) ossia di rotte alternative tra cui scegliere: da capo Corso, si poteva partire verso Marsiglia, Savona, Albenga, Genova, Levante o Massa, con l’indicazione di distanza e di direzione. Ma anche quei ventagli di opzioni erano semplicemente la somma di tanti viaggi effettivamente percorsi da qualche anonimo contributore, che aveva misurato (forse dozzine di volte) direzione e distanza.

Le mappe senza griglia sono idonee a stimolare l’identificazione tra il narratore e il viaggiatore. Intendo non quelle contemplative usate dai teologi nei monasteri (schemi universali T-in-O), che erano destinate all’accumulo e alla mediazione, ma quelle usate a bordo delle navi. I testi portolanici medievali forniscono miriadi di esempi di apostrofi al lettore per abbattere la quarta parete, con espliciti inviti alla partecipazione attiva da parte degli ascoltatori di un brano letto a voce alta. È un continuo “tu vedrai... tu toccherai... tu scenderai” e “in

quel punto noi scontrammo... in quel promontorio noi vedemmo” (esempi incisivi in secoli diversi raccolti in Bocchi, 2011), formule con cui il narratore instaura un vero e proprio dialogo con il lettore, nonostante alcuni brani siano stati semplicemente copiati o persino tradotti da lingue diverse, tra cui genovese, veneziano, turco e greco medievale (Castelnovi, 1994).

Nel testo («continued Captain Smollett: – that you have a map of an island, that there’s crosses on the map to show where treasure is, and that the island lies ***. – And then he named the latitude and longitude exactly»; Stevenson, 1883, p. 72) il lettore viene a sapere che il capitano Smollett conosce le coordinate di latitudine e longitudine dell’isola, ma vengono omesse dal romanziere, così come la griglia è omessa dalla mappa³.

Stevenson non aveva nessuna necessità di fornire dati oggettivi. Anzi. Come romanziere, faceva leva sull’immedesimazione e sulla fantasia. Forse non si può ascrivere direttamente *TTI* al genere Fantasy, perché non tratta di vera e propria magia, ma più precisamente di gesti o simboli cui pirati ignoranti attribuiscono un valore magico per superstizione. La spaventosa “Macchia Nera” (Black Spot), la voce del presunto “Fantasma” tra gli alberi, Long John Silver che spesso si comporta come uno stregone misterioso (senza dimenticare l’abbinamento “drago/tesoro”). Ma non è questo il punto dirimente. Il successo internazionale di questo romanzo come best-seller e long-seller ci conferma che da un punto di vista editoriale Stevenson fece la scelta giusta. Ne conseguirà, nei decenni successivi, una intensa attività di imitazione da parte di altri romanzieri, alcuni dei quali apertamente Fantasy per un ruolo enorme dato alla magia⁴. E persino per il già menzionato Crusoe, gli editori vorranno assecondare i lettori seguendo l’esempio di Stevenson. In una edizione stampata nell’anno 1800, troviamo la prima mappa in stile *TTI*: con un rosa dei venti, le misure nautiche dei fondali, un’elegante calligrafia settecentesca per i toponimi, ma nessuna griglia né coordinate geografiche, nonostante tutti ormai sapessero di doverla identificare con Isola Juan Fernandez (fig. 3), che, per la precisione, giace a 33° 38' 29" Sud e 78° 50' 28" Ovest ma, a quanto pare, questo genere di dettagli smorzerebbe l’effetto emotivo sul pubblico.

³ Un esempio dell’approccio opposto (zero memoria e solo una astratta informazione matematica) in un altro famoso romanzo d’avventura: *I figli del Capitano Grant* di Jules Verne (1867) il quale però si rivolgeva esplicitamente a un pubblico positivista innamorato delle tecnologie più futuristiche e che, di conseguenza, avrebbe amato il gioco delle coordinate semi cancellate. Analoga impostazione in ambito francofono nel *Tintin* del belga Hergé (prima fumetti tra 1940 e 1944, poi film del 2011).

⁴ Evitando la ricerca dell’origine assoluta, focalizzare su autori di grande diffusione è più efficace perché essi hanno influenzato tantissimi romanzieri delle generazioni successive. Ad esempio, escludo da questa breve analisi scrittori meno noti anche se nei loro libri ci sono mappe molto esplicite (e prive di griglia), come William Morris, *The Sundering Flood*, 1893: più affine al genere Fantasy rispetto a Stevenson, ma con un impatto molto minore sull’immaginario collettivo.

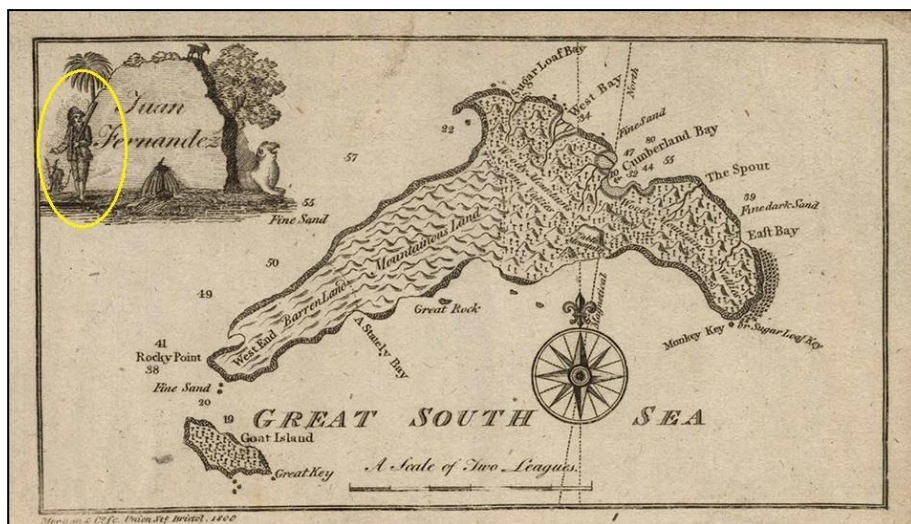


Figura 3. L'isola Juan Fernandez di Robinson in una edizione dell'anno 1800

Una breve considerazione conclusiva: forse proprio per la forza di persuasione della mappa, questo romanzo di Stevenson ha influenzato così profondamente l'immaginario onirico di tanti fanciulli e fanciulle, fissando nell'immaginario collettivo una precisa "epoca dei pirati" come ultima fase dell'età preindustriale: ossia, per definizione, anteriore alla razionalizzazione e alla standardizzazione della griglia delle coordinate. La vicenda è ambientata a metà del Settecento: armi e vestiti lo dimostrano con gli stereotipi del genere: basti pensare al capitano James Hook (Uncino) antagonista di Peter Pan (1911)⁵, tra jabot di pizzo e marsina di velluto rosso.

Nella realtà storica i pirati esistono da sempre: da quelli che catturarono Cesare (senza dimenticare i Popoli del Mare che afflissero gli Egizi), quelli che razziavano le coste dell'Impero cinese, quelli che oggi costeggiano la Somalia. Ma il successo del romanzo di Stevenson ha "fissato" la vicenda plurisecolare dei pirati concentrando a metà del Settecento inglese la memoria dell'immaginario

⁵ James Barrie, drammaturgo e romanziere, scrisse di Peter Pan tra il 1906 e il 1913. Le vicende di Peter e Wendy (1911) si svolgono su una Isola-che-non-c'è/Neverland in uno spazio magico, e ogni lettore/spettatore avrebbe dovuto sforzarsi di immaginare tutto ciò che non era narrato. Barrie preferiva far credere che tutti gli eventi avvenissero nella mente di un "fanciullino" scevro dalle istanze di precisione degli adulti (Cowell, 2019, p. 81). Sulla piccola isola si troverebbero a convivere animali e popoli di latitudini contraddittorie: lupi e leoni, orsi bruni e tigri, "Pellerossa" e "Cannibali africani" trascurando una tradizione di antropofagia autoctona tra i caraibici, già adombrata da Colombo, ma anche fatine (fairies) e sirene (mermaids) del folklore celtico. Solo nel 1953 gli sceneggiatori Disney ritennero utile mettere in commercio una carta dell'isola, per pubblicizzare il cartone animato. In essa compare un accenno di griglia, ma priva dei valori numerici delle coordinate, e pertanto solo decorativa.

collettivo (adolescenziale, ma non solo) in una fase storica, che, tanto per capirci, sarebbe collocabile un po' dopo *I Tre Moschettieri* e un po' prima dei cowboy del Far West (si capisce soprattutto dal tipo di pistole). Quasi come se pirati e corsari fossero stati principalmente inglesi, mentre la storiografia suggerirebbe altro. Come se anche questa "letteratura piratesca" facesse parte di una complessiva propaganda geopolitica riguardo una ineludibile vocazione inglese al dominio dei mari, un Rules Britannia che impregna gli scaffali dei libri per adolescenti. In realtà, nei Caraibi spagnoli, pirati e corsari erano soprattutto calvinisti olandesi e ugonotti francesi: ma la narrazione anglofona ha enfatizzato il ruolo di pochi personaggi particolari (Francis Drake o Henry Morgan) e il cinema statunitense ha amplificato quella scelta. Per inciso, quella tradizione non prevedeva nessun italiano.⁶ Il ligure Signore di Ventimiglia, protagonista del ciclo salgariano dedicato al *Corsaro Nero* (1898-1908) sarebbe andato dall'Europa a Tortuga in cerca di vendetta, contro un fiammingo assoldato dagli spagnoli. Sia Salgari, sia l'editore (e in definitiva anche il pubblico dell'epoca) appaiono poco interessati alle mappe, del tutto assenti, sia per Maracaibo e Tortuga, sia per Labuan e Mompracem di *Sandokan* (ancora pirati ma dall'altra parte del globo).

Per decenni la critica letteraria inglese accademica ha relegato i romanzi di Stevenson in una categoria inferiore, come se fossero prodotti di seconda classe. Solo recentemente nuovi paradigmi hanno incluso anche Stevenson tra i più profondi autori della sua era. Dal punto di vista cartografico si rischia di commettere il medesimo errore. L'assenza di griglia delle coordinate potrebbe far sembrare Stevenson un dilettante, talmente inesperto da non sapere che essa era ben nota a tutti i marinai del Settecento, e anche conosciuta dagli intellettuali almeno dall'epoca di Idrisi se non di Tolomeo. Un approccio positivista che non terrebbe conto delle esigenze del romanziere, che non scrive per i docenti ma per il pubblico. Durante i lunghi secoli dell'analfabetismo di massa, il comune consumatore di libri d'avventura si doveva accontentare di fruire come un parassita delle letture collettive di Polo o di Mandeville, e solo molto recentemente si è avventurato, fin da adolescente, nella difficile pratica della lettura individuale e nel rimuginare in silenzio (Zumthor, 1987) quelle legende sulle mappe che, come dice il nome stesso, dovrebbero essere enunciate a voce alta.

Potrebbe sembrare azzardato accomunare il Settecento e le marsine di Long John Silver con le armature medievali di Tolkien. Ma si tratta pur sempre di una unica lunghissima età preindustriale, caratterizzate da diffuso analfabetismo, forti disequilibri sociali, e tecnologie incerte e inaffidabili. Molto lontani dalla precisione (e dalla noia che può sfociare in alienazione) cui ci abitueranno i romanzi ambientati tra le fabbriche dell'Ottocento, e i romanzi sui problemi dell'incipiente urbanizzazione di Charles Dickens, Thomas Hardy e Stevenson stesso (*Jekyll e Hyde*), quasi sempre privi di mappe.

⁶ Paradossalmente, sia Colombo sia Verrazzano saranno accusati dai detrattori di non essere altro che volgari pirati.

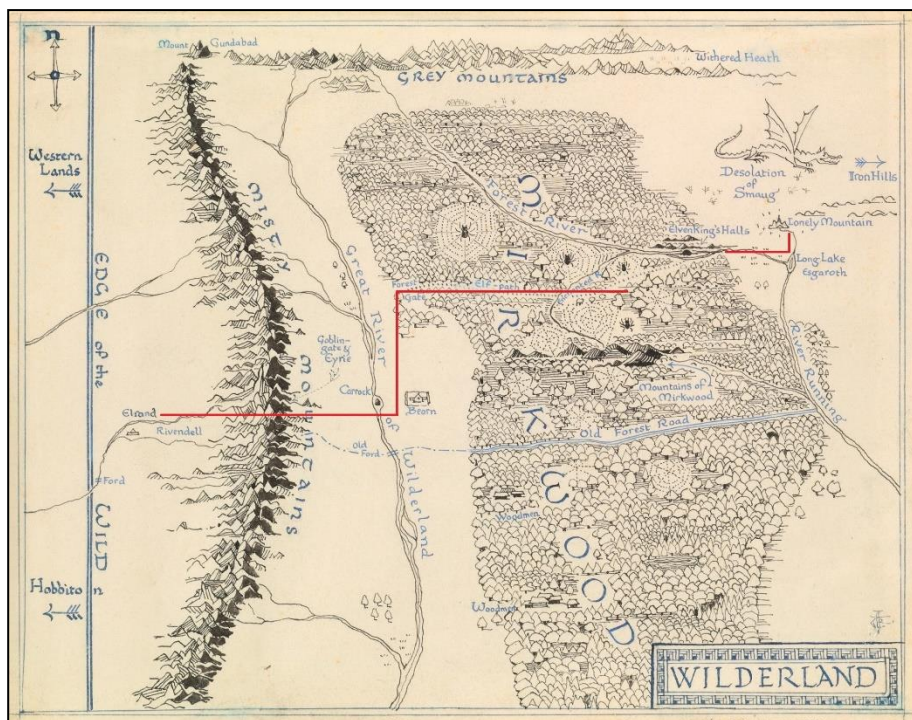


Figura 4. Mappa di Tolkien intitolata WILDERLAND (Terre Selvagge) pubblicata in TH, 1937, a disposizione dei lettori ma ignota ai personaggi. Ho aggiunto il percorso rettilineo filiforme

La cosiddetta “mappa di Thor” (1937)

Come è noto, Tolkien aveva iniziato col raccontare le avventure di Bilbo Baggins ai suoi figli, e aveva disegnato di proprio pugno la cosiddetta “mappa di Thor” circa sette anni prima di pubblicare il libro (Campbell, 2007, p. 406). Tolkien era profondamente avverso a ogni forma di modernità: al punto da preferire la luce naturale di un lampo, alla luce artificiale di un lampione. È possibile che tale avversione fosse stata acuita da esperienze traumatiche come ufficiale nelle trincee dell’esercito britannico durante la prima guerra mondiale.

È ben noto (ma raramente citato dai cartografi) l’aneddoto autobiografico, in cui Tolkien accomunava «l’ennuie [sic] esistenziale» a una lezione militare nella quale si pretendeva di insegnare (tra umidità e puzza) tutte assieme tre materie percepite come parimenti repellenti: «sulla lettura delle Carte Geografiche, sull’igiene degli accampamenti, e su come infilzare un povero diavolo senza stare a preoccuparsi (in aperta sfida a Kipling) a chi Dio avrebbe poi chiesto il conto» (Carpenter, 1981, p. 284, corsivi miei). Le mappe basate sulla griglia sono funzionali allo sfruttamento coloniale e industriale: «le pratiche di mappatura più

impressionistiche e itineranti, proprie delle culture prescientifiche, hanno in breve ceduto il passo» (Macfarlane 2019, p. 98), a questa nuova cartografia rigorosa delle griglie. Tolkien, che amava le lunghe passeggiate in campagna, preferiva senza alcun dubbio evitare le griglie, e le sue mappe ce lo dimostrano.

Esiste una profonda differenza tra le mappe storicamente date, e quelle create dai romanzieri: quelle storiche riferiscono anche elementi di cui il copista potrebbe aver dimenticato o travisato il significato (con curiose resilienze di elementi desueti anche a distanza di decenni), mentre quelle dei romanzieri contengono solo i dati utili al romanzo. Inoltre, i cartografi sono costretti a operare una selezione in base a una conoscenza inevitabilmente parziale, mentre il romanziere può creare senza limiti e, teoricamente, essere onnisciente.

In *TH*, Tolkien ottenne dall'editore che fossero stampate due mappe a favore dei lettori. Una (quella di *Thror*) è nota anche ai personaggi, l'altra invece è solo per i lettori (fig.4). Di fatto, quest'ultima rappresenta soltanto un itinerario filiforme (come quello graficamente rappresentato in *Tristram Shandy*) sebbene abbia l'apparenza di un'area bidimensionale (McIlwaine, 2018, p. 96; Lewis-Jones e Sibley, 2019, p. 72 e p. 162).

In pratica il percorso effettivamente vissuto dai compagni di Thorin occupa solo una sottile fascia dritta che dalla casa di Elrond (anzi da Hobbiton, indicata fuori mappa da una freccia dritta) arriva a Esgaroth passando attraverso Bosco Atro. L'unica deviazione, dopo la casa di Beorn (che non sorprende il lettore perché è chiaramente indicata), viene fatta ad angolo retto senza nessuna opzione bidimensionale e in sostanza si limita a individuare un sentiero più a nord rispetto a quello troppo vicino a Dol Guldur (Wynn Fonstad, 1981, p. 100). Ma anche quel sentiero, che dovrebbe essere difficile e provocare smarrimento, è disegnato come una retta. Perfino il regno segreto di Thranduil, nascosto sottoterra, è apertamente indicato. Il creatore mostra al lettore fin troppe informazioni, creando quasi «un senso di saturazione» (Calvino, 1984, p. 87).

La cosiddetta “mappa di *Thror*” (fig. 5) è l'unica mappa che i lettori hanno a disposizione al pari dei personaggi del romanzo. Per la precisione, Tolkien specifica che è una copia dell'originale disegnata da Bilbo; e anche in questo caso, anche nell'originale c'erano due grafie diverse (addirittura in due alfabeti diversi). Le somiglianze con il Jim Hawkins di Stevenson a questo punto appaiono numerose. L'arrivo di una adunata di nani a casa Baggins come avventori per cenare e dormire senza esser stati invitati dall'ospite che anzi li serve ai tavoli come un cuoco-cameriere, rende la situazione più simile a una locanda che a una abitazione. Bilbo, in quanto appassionato cartofilo (Anderson, 2013, p. 65) e sognatore di viaggi immaginari da compiere solo con la fantasia comodamente seduto in poltrona, teneva appese alcune mappe della Contea sulle pareti di salotti e corridoi per annotare le passeggiate preferite: ma anche in quel caso, si tratta di odologia individuale, non di aree bidimensionali. L'oggetto presente nelle mani dei personaggi era «una pergamena che somigliava molto a una mappa» (Ivi, p. 63).

Questa unica mappa appena consegnata da Gandalf non servirebbe a nulla, se Thorin non avesse ereditato l'unica chiave che aprirà la porta segreta per

accedere al tesoro sotterraneo. Tolkien ripete l'abbinamento “chiave+mappa” di Stevenson: e anche in questo caso – come in *TTT* – il piccolo protagonista vede entrambi gli oggetti irrompere nella tranquillità della propria casa, dalla quale dovrà uscire per gettarsi nell'avventura. Un altro abbinamento già in Stevenson è “tesoro+drago”, considerando la forma ch'egli attribuiva alla sua isola. Detto per inciso: il longilineo Gandalf “il Grigio” detto Mithrandir (argento magico) spesso si comporta come Long John Silver cioè Argento, nascondendo informazioni per i propri progetti e scomparendo nei momenti più inattesi (e non va dimenticato che uno dei pirati più sfrontati e insubordinati dell'ammutinamento di Stevenson si chiamava “George Merry”: cognome, che Tolkien sceglierà nel 1955 per dare nome al personaggio spavaldo che guiderà due insurrezioni: prima contro Frodo e poi contro Saruman).

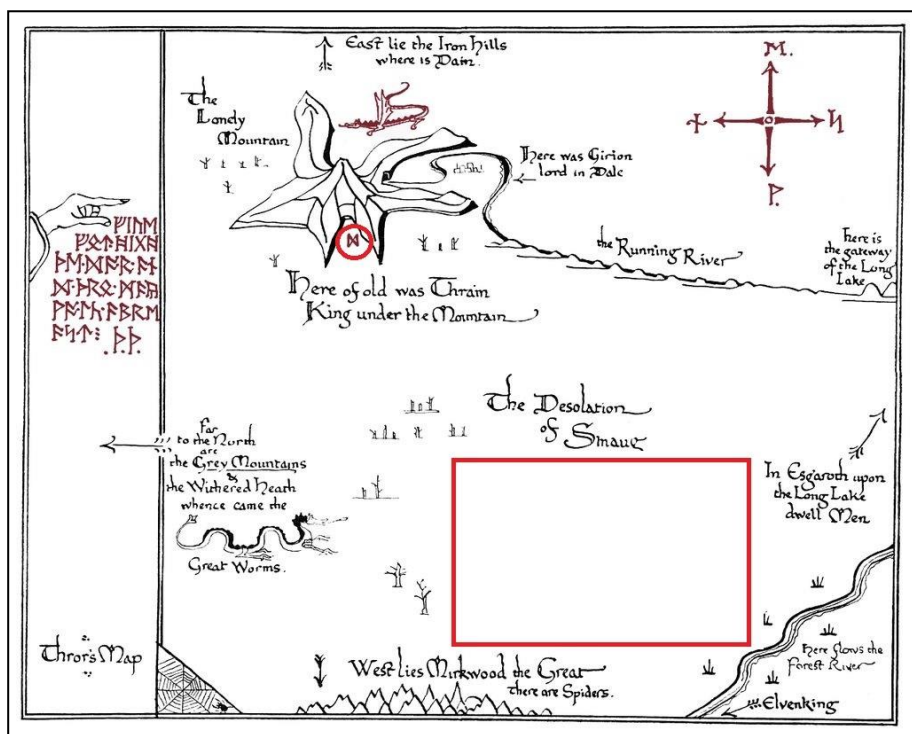


Figura 5. La mappa di Thorin nella copia realizzata da Bilbo (Tolkien, 1937); ho evidenziato con un cerchio la runa a forma di X sul fianco della montagna, indicata dalla mano a sinistra; e, in basso, con un rettangolo una ampia porzione di spazio lasciato bianco, nella quale i lettori vedono subito le rune invisibili ai personaggi

Inizialmente, persino Thorin, pur essendo esponente della più alta élite nobiliare con la più profonda istruzione nanica, tende a minimizzare il valore della mappa, sostenendo che lui stesso, come anche alcuni dei suoi compagni, preferisce affidarsi alla propria memoria odologica. E il più saggio tra i nani, Balin,

ironizza sul fatto che sia disegnato un drago, come se non fossero tutti coscienti che sarà inevitabile incontrarlo (qualora fosse ancora in vita; Tolkien, 1937, p. 32). Ma proprio Gandalf fa osservare a Thorin e agli altri nani un dettaglio cartografico inatteso: con una runa, vi è segnata una porta segreta, ovvero, per usare il gergo dei pirati di Stevenson, “X marks the spot”. Si noti, che la runa nanica/scandinava scelta da Tolkien per questo scopo assomiglia, non a caso, proprio a una “|X|” (sarebbe una “D”, l’iniziale del “Durin’s Day” e di “Dwarves”; Anderson, 2013, p. 397).

L’obiezione dei superstiti permette di focalizzare sulle motivazioni per cui la mappa è stata consegnata alle generazioni, come una preziosa eredità. La mappa, infatti, non serve al cartografo, ma ai suoi lettori: che (come il Khan del Marco Polo calviniano) talvolta non conoscono i luoghi descritti in generale, oppure ignorano un dettaglio particolare. È lo stesso motivo per cui i pirati disegnerebbero una mappa del tesoro: non per se stessi, ma per un erede, un figlio (proprio o dei gestori della locanda) che non era presente quando il tesoro è stato sepolto.

Da notare che, come nel Medioevo, la mappa viene maneggiata e letta ad alta voce solo da figure di alto lignaggio: Gandalf, Thorin e poi Elrond. Un personaggio meno aristocratico, come Bilbo nel suo ruolo di “scassinatore”, potrà tenere in mano la preziosa carta geografica solo parecchio tempo dopo, quando la sottrarrà di nascosto per rimuginare in silenzio (Tolkien, 1937, p. 275) come nei secoli avrebbe potuto fare solo un lettore moderno o un medievale particolarmente raffinato, come Sant’Ambrogio che tanto meravigliò Sant’Agostino (Zumthor, 1987; Manguel, 1997, 52). In senso stretto, sulle mappe le “*legendae*” sono verbi al gerundio: “cose che devono essere lette a voce alta” a beneficio degli altri: alcuni forse sono analfabeti, oppure non parlano la lingua delle parole scritte (nel film, almeno uno dei nani non comprende il linguaggio comune).

Nel disegnare questa mappa Tolkien ha inserito un gran numero di dettagli prettamente medievali, anche se in generale l’estetica è più “settecentesca” (Ekman, 2013); in particolare, la netta assenza di strade (vedi *infra*). La mappa ha l’Est in alto, come molte carte di allora. Sul lato sinistro, una “*manucula*” indica il Drago sopra la Montagna, come nelle mappaemundi la mano di un angelo indicava i popoli apocalittici di Gog e Magog, come nella “Sawley Map” del XII secolo conservata a Cambridge (Scafi, 2007, p. 118): è improbabile che Tolkien non la conoscesse. Freccie divergenti riferiscono notizie antiche e nuove (Ekman, 2013, sottolinea che in queste mappe gli elementi più cruciali sono “al di fuori” della mappa). Da nord vennero in passato i grandi draghi, a ovest ci sono “ragni” (non precisa la taglia, ma i monstrea sembrano sempre enormi nelle mappe medievali), a sud un breve tratto di fiume collega il Regno degli Elfi nella Foresta al borgo mercantile degli Uomini su Lagolungo. Infine una freccia apparentemente innocua segnala ad est la presenza di “Dain nei Colli Ferrosi”, senza specificare ch’egli sia cugino di Thorin e re di un esercito di nani con corazze e asce. Notizie riportate, ma che sorprenderanno il lettore negli ultimi capitoli.

Nelle bozze originali la Montagna era rappresentata con un sistema semplificato di isoipse (vedi *infra*) ma nella prima edizione si preferì un profilo della montagna vista dal basso (Anderson, 2013, p. 65).

Il lettore esperto coglierà al volo tutto ciò che i personaggi sembrano non capire (o comunque, preferiscono tenere per sé senza spiegarlo né a Bilbo né ai lettori). Gli antichi draghi – nominati da Balin alla vista del drago rosso disegnato a Nord: ogni mappa innesca la memoria collettiva – non sono più un problema, i moderni ragni invece sì, e se l'informazione è ripetuta anche nell'altra mappa (con tanto di ragnatele visibili nella Foresta) si può dedurre che parteciperanno alla trama presto o tardi. La posizione dei tre popoli, ovest, sud ed est, prelude a tensioni e divergenze.

L'elemento dall'apparenza meno “medievale” è una vasta porzione di mappa lasciata intenzionalmente vuota, sotto le parole “De-solazione di Smaug”, con garbato gioco di parole tra la disperazione dei nani espropriati, e l'assenza di piante sul suolo. Ovviamente – senza essere Sherlock Holmes – il lettore avrebbe cercato parole scritte con un qualche inchiostro invisibile: i personaggi invece non ci pensano affatto, quasi come gli apparisse normale che il cartografo avesse sprecato tanti centimetri quadrati senza aggiungere qualche frase sui corvi o sul vino.

Secondo Ekman, gli spazi bianchi nelle mappe Fantasy indicherebbero porzioni di territorio che il romanziere considerava ininfluenti (Ekman 2013, p. 66; cfr. anche Crowe, 2013). Non necessariamente luogo di qualche “azione”: se posso fare due esempi di immaginario onirico attribuito ai personaggi, diciamo che Umbar e i Colli Ferrosi devono essere indicati per consentire al lettore più paziente di dare un'ubicazione sia agli incubi sia alle speranze. Mescolando il presente con diversi “passati” e soprattutto diversi “futuri alternativi”, in un costante anacronismo deliberato (Crowe, 2019), come nelle mappe medievali.

Orientare la “Mappa della Terra di Mezzog”: Est e Ovest

Nella prefazione a *TH* Tolkien finge che la mappa di *Thror* sia stata realizzata dai nani, che per tradizione culturale mettono l'est in alto, come nella tradizione delle mappaemundi teologiche del Medioevo cristiano, a loro volta influenzate dalla cultura ebraica (Swain, 2007, p. 314; Scafi, 2008, p. 193). L'Antico Testamento offre molti esempi di pratica odologica dello spazio, affidata alla memoria collettiva, ma nessun esempio di carte geografiche ma solo frasi generiche su Gerusalemme al centro dell'Ecumene fra “i quattro angoli” della Terra. Analogamente Thorin antepone la memoria alla mappa.

Per i teologi della Scolastica era conveniente posizionare i tre continenti in modo da mostrare una “T” (greco tau, associato alla croce non solo dai francescani) all'interno di una “O” circolare, come una croce in una aureola; inoltre, si otteneva di associare l'Eden con il volto di Gesù, e l'Europa e la Penisola Iberica con i piedi crocifissi, in segno di umiltà e di vicinanza alla fine del mondo (sia come *Finis Terrae*, sia come *Apocalisse* prossima ventura).

Concetti che dopo le scoperte vennero rifiutati da alcuni cortigiani portoghesi, che preferivano mappe orientate con l'Ovest in alto: sollevando i sovrani di Lisbona nella parte più alta e più luminosa del disegno. La bussola, in sé, non implica una preferenza verso il Nord: l'ago infatti segna anche il Sud, e cinesi e arabi spesso orientano le mappe con il Mezzogiorno in alto. Invece, l'anarchica disposizione di ritratti e legende sulle carte portolaniche mediterranee suggerisce ch'esse non avessero nessun orientamento prestabilito: come la vita vera, come l'esperienza odologica.

Sempre Tolkien, ma solo nella *Appendice E* posta in calce al terzo volume del *LOTR* (Tolkien, 1957, p. 401), fa sapere ai lettori che invece gli elfi, razza superiore e prediletta, orientano le loro mappe con l'Ovest in alto:

«A similar, but less cartographically explicit, comment is made in Appendix E of *The Return of the King* regarding Elvish compass directions: These letters [of the Tengwar] commonly indicated the points W, S, E, N even in languages that used quite different terms. They were, in the West-lands, named in this order, beginning with and facing west» (Danielson, 2018, p. 10).

Significativamente, in una autorevole enciclopedia tolkieniana sono assenti Ovest e Nord; e i brevi lemmi relativi a Est e Sud non esaminano le implicazioni cartografiche (Maghoun, 2007, pp. 139-140, e 622-623). Un vago accenno ai quattro punti cardinali in Garth (2021, p. 33).

Già la mappa delle Terre Selvagge presentata ai lettori nel 1937 (fig. 4) aveva sottolineato questa contrapposizione, tra un Occidente idilliaco e senza pericoli (la Contea) e un Oriente pullulante di pericoli come nelle più allegoriche delle mappe medievali. In quella mappa, Tolkien traccia persino un “meridiano” discriminante, che lui chiama «Edge of the Wild» e che ai cultori di geografia storica ricorderà la Raya del 1494.

Non per caso, Elrond vive a ovest delle Montagne, e il principe umano maggiormente imparentato con gli elfi è Imrahil, signore della città più occidentale di tutte. Lorien fronteggia da Ovest l'orientale Dol Guldur. E quando fu consentito a Saruman di installarsi a ovest, egli era considerato ancora il più saggio fra gli Stregoni. L'abbinamento “elfi/Ovest” contribuisce a spiegare il senso di disprezzo che essi nutrono verso Mordor e tutto ciò che è verso Est (cioè: moralmente basso) mentre i Porti Grigi, che sono nell'estremità occidentale come Finisterre o le coste irlandesi, puntano dritti verso i Campi Elisi o altre isole della tradizione celtica (da Merlino e Morgana, a San Brandano⁷) – in definitiva, verso il Tramonto e verso il Paradiso (Wynn Fonstad, 1981, p. 174). In una lettera del 1968, Tolkien ricusava che per lui il Nord fosse importante: «Wystan Hugh Auden has asserted that for me “the North is a sacred direction”. That is not

⁷ Tolkien scrisse in diverse occasioni che purtroppo la fantasia dei britannici medievali era stata danneggiata dalla presenza dell'America: «non esistono più isole magiche nel mare occidentale» (Garth, 2021, p. 68).

true. The North-west of Europe, where I (and most of my ancestors) have lived, has my affection» (Carpenter, 1981, p. 309).

Noi lettori, invece, essendo umani (e nemmeno dunedain) siamo capaci soltanto di orientare la mappa verso Nord, perdendo tutti i profondi significati morali sottintesi dagli elfi. Ma Aragorn “gemma elfica” si rivolge sempre ai “popoli liberi dell’Ovest” (non del Nord), la Contea è scevra da corruzione perché si trova a Ovest (ma già nell’orientale Brea circolano persone strane), Monte Fato e il nido di Smaug erano malvagi perché erano a Est, e via elencando.

Nella mappa di Thrór non era segnata nessuna strada; nella mappa del 1937 offerta ai lettori erano rappresentate alcuni percorsi molto rettilinei (fig. 4), tra cui la Strada della Vecchia Foresta e il Sentiero degli elfi, tratteggiato. Invece nella mappa allegata al libro del 1955 sono presenti molte strade: quasi come se il cartografo non fosse affatto medievale, ma del primo Settecento, tenendo conto delle osservazioni di Farinelli sulla rarità della rappresentazione delle strade, con occorrenze quasi di eccezione: e uno dei primi esempi di mappe stradali risale proprio alla campagna inglese ritratta da John Ogilby nel 1675 (Farinelli, 2009, pp. 47 e 69).

Nel *LOTR* sono presenti numerosi bivi, metaforicamente simboleggiando le possibili opzioni alternative, ma l’unico quadrivio su cui Tolkien insisteva molto (sia nel testo sia negli schizzi cartografici: McIlwaine, p. 128) è quello vicino a Minas Morgul, anticamente realizzato dagli uomini con uno stile che ricorda gli antichi romani. Qui, vicino alla statua di un antico sovrano, Frodo e Sam devono prendere la decisione verso quale direzione procedere, dopo esser stati liberati da Faramir (Tolkien, 1954, II, settimo capitolo intitolato *Journey to the Cross-Roads*) il sostantivo inglese “croce delle strade” mantiene il significato cristiano che il latino non veicola. Pagine ricche di indicazioni cardinali, est, sud, est sud, fino a che non arrivano nel punto dove si incrociano tutti i destini e tutte le opzioni di scelta. Il crocevia, in sé, è già una “X”: e tutti i personaggi fanno riferimento a quel preciso dieci marzo (dieci: in latino, “X”) come «Dawnless Day» (il Giorno senza Alba), riproponendo l’allitterazione della “D” già vista nel *TH* (e la runa nanica sarebbe di nuovo “|X|”).

Eppure, nonostante l’enfasi attribuita al crocevia persino nel titolo del capitolo, l’itinerario di Frodo e Sam non è rilevante (Wynn Fonstad, 2002, p. 168); potrebbe essere rappresentato da una linea come quella di Tristram Shandy (Farinelli, 2009, p. 199); e non ha nessun bisogno di una mappa bidimensionale e in effetti i personaggi non ne hanno: strano, per essere partiti dalla casa di Elrond.

Il momento in cui la bidimensionalità della mappa diventa veramente importante ai fini della trama sarà quando Aragorn deciderà, suo malgrado, di giocare il tutto per tutto. Sia mostrando il proprio volto a Sauron con un palantir, sia separando la propria strada da quella dell’esercito dei rohirrim. Nel momento più cruciale, trenta guerrieri d’élite Dunedan consegnano ad Aragorn un messaggio: «ricordati del Sentiero dei Morti» (Tolkien, 1955, p. 19). Nessuna mappa, solo memoria collettiva. Ma anche in questo caso, c’è un simbolo da cercare: una Pietra Nera, presso la quale, secondo una profezia, al suono delle

trombe al di là di un Cancelli Nero, nella miglior tradizione apocalittica di Gog e Magog⁸, si radunerà un esercito di Spettri nella valle di Erech (fig. 6). Il toponimo creato da Tolkien ha una forte assonanza con la *Valle di Enoch*, sede di scene apocalittiche, secondo il testo apocrifo attribuito al profeta Enoch.

«Uriel, uno degli angeli santi che era con me, rispose e disse: “Questa valle maledetta è per coloro che sono dannati per sempre: qui saranno raccolti tutti gli empi che hanno offeso la gloria del Signore pronunciando con le loro bocche parole dure ed oscene. Qui dovranno essere riuniti, e qui sarà il luogo del loro giudizio. Negli ultimi giorni lo spettacolo della sentenza dei giusti sarà sopra di loro, ed essi staranno in loro presenza in eterno: qui risplenderà la grazia misericordiosa del Signore della gloria, il Re eterno”» (*Libro di Enoch*, cap. 27 versetti 2-3, traduzione Sacchi, 1981, p. 422, corsivi miei).

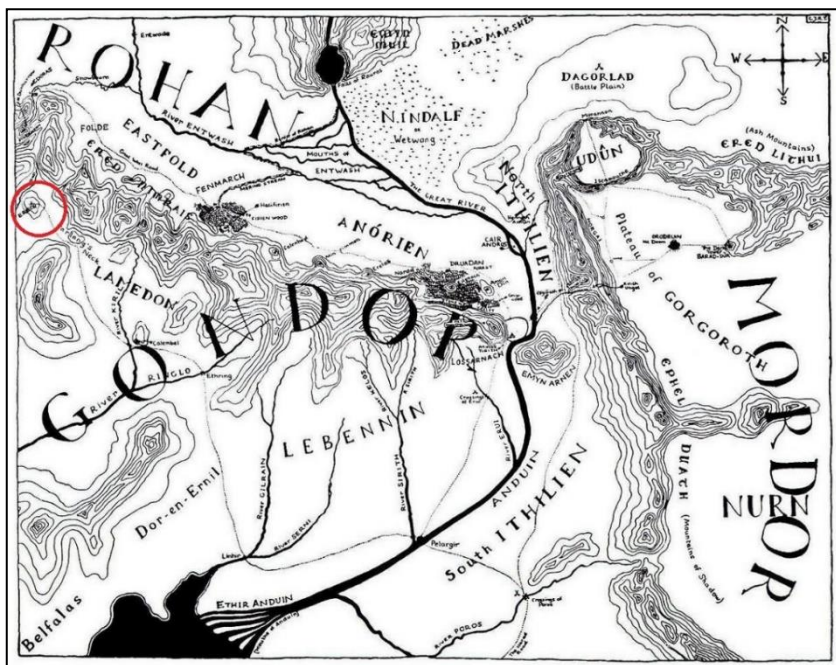


Fig. 6. Mappa del territorio Gondor disegnata dal figlio di Tolkien per la stampa nel 1956; da notare le isoipse di gusto settecentesco. Ho evidenziato la valle di Erech (seguendo il fiume a Ovest si raggiunge il porto di Dol Amroth)

Il percorso sotterraneo fa perdere il senso dello spazio e del tempo, sia ai personaggi, sia ai lettori. Ma, mentre nessuno dei personaggi ha una mappa della zona, invece il lettore ne è fornito: la valle di Erech si vede chiaramente al di là

⁸ Confesso che questo passaggio mi è sfuggito, nella mia precedente elencazione (Castelnovi, 2021) dei riferimenti a Gog e Magog presenti in Tolkien.

del versante sud delle Montagne Bianche (Wynn Fonstad, 2002, p. 168). Per agevolare i lettori meno cartofili, il romanziere mette in bocca al meno esperto tra i viaggiatori presenti (il nano Gimli⁹) la più stereotipata domanda «Dove siamo?» (Tolkien, 1955, p. 54). Gli risponde uno dei figli di Elrond, forse particolarmente istruito o esperto di cartografia, suggerendo all'ignaro nano e al lettore distratto che il gruppo si trovava alle sorgenti del fiume Morthond, che sfocia appunto al Dol Amroth: la mappa, corredata di settecentesche isoipse che rappresentano l'orografia con curve di livello (sconosciute alla cartografia medievale), conferma che essi hanno attraversato il crinale e da lì fino al mare è tutta discesa, com'era già successo a Moria dopo il percorso ctonio («un nome che rimbomba»: Farinelli, 2003, p. 7).

Da lì in poi, il romanziere deliberatamente tiene il lettore all'oscuro degli avvenimenti che coinvolgeranno questi personaggi, fino a quando, nel sesto capitolo, la vista di vele nere susciterà reazioni di terrore tra i difensori del Bene, come avvenne per Teseo e per Tristano;¹⁰ mentre i corsari che stanno arrivando, una volta tanto, sono “buoni” (come Francis Drake per conto di Elisabetta I).

In piccolo, la mappa di Thrór rispecchiava già questo schema: gli elfi di Mirkwood sono indicati da una freccia verso Ovest (che per i nani è il basso), mentre i nani guidati da re Dain arriveranno per aiutare dalle colline a Est (cioè: un aiuto dall'alto). Da sud verranno gli uomini, da nord prima il drago e poi gli orchi, anche se questa sarà una sorpresa che sulla mappa non era stata ancora disegnata al momento dell'Apocalisse, come i popoli di Gog e Magog (Castelnovi, 2021).

Orientando la mappa della Terra di Mezzo verso Ovest¹¹, si capisce che per Tolkien il viaggio di Frodo è sostanzialmente una lunga “discesa” agli inferi, con molti riferimenti all'*Inferno* di Dante: Virgilio/Samwise come energica guida (nel XXIV canto, vv. 27-30, il mantovano solleva di peso il fiorentino da una roccia e gli dà istruzioni su come arrampicarsi), la apparizione di Beatrice/Galadriel, il continuo appesantimento più ci si avvicina al “basso”, gli orchetti come diavoli di basso livello, volgari e armati – solo a Mordor – anche di fruste. Un Frodo cinquantenne nel mezzo del cammin di nostra vita.

⁹ Sia in *TH* sia in *LOTR* il narratore spesso si avvicina al punto di vista dei piccoli hobbit, sia per coinvolgere maggiormente i lettori, sia per potergli far chiedere di spiegare ciò che i personaggi “grandi” e adulti sapevano benissimo, a beneficio del personaggio ma anche dei lettori (come Watson che chiede spiegazioni a Holmes). Quindi i rari capitoli in cui non è presente nessun hobbit, sono descritti dal punto di vista “basso” del nano Gimli, quasi mettendo tra parentesi che normalmente egli sia descritto come un eroe adulto, esperto di battaglie e di sotterranei.

¹⁰ Nel romanzo la tensione è al culmine. Nel film, purtroppo, si vede solo che gli spettri approdano a Minas Tirith, perdendo tutta la simbologia delle vele nere già nel mito antico e medievale.

¹¹ Il miglior esempio disponibile ad oggi mi sembra la mappa proposta da Danielson (2018, <https://scholar.valpo.edu/journaloftolkienresearch/vol6/iss1>) che propone una prospettiva completamente nuova.

map with a one-hundred-mile square grid to aid in calculating distances for each daily journey of ten to seventeen miles» (Campbell, 2007, p. 406).

Nel 1969 i romanzi di Tolkien avevano già molti fan¹² e l'editore incaricò una illustratrice molto nota, Pauline Baynes, di realizzare un poster (MacIlwaine, 2020, p. 136). Nella più classica tradizione dei planisferi, le si chiedeva di incorniciare la carta geografica con ritratti dei nove cavalieri cattivi in basso, e dei nove eroi buoni in alto. Inoltre, alla illustratrice fu chiesto di disegnare una rosa dei venti coronata di foglie di edera, e dieci “ritratti di città” o di altri elementi geografici rilevanti. L'incarico diede inizio a una fitta corrispondenza tra la Baynes e i Tolkien (padre e figlio). In uno degli appunti che Tolkien aveva scritto di proprio pugno (ma che rimasero riservati per decenni, negli archivi personali¹³). Negli appunti che Tolkien aveva scritto di proprio pugno per l'illustratrice Pauline Baynes, era precisate la latitudine di Hobbiton (la stessa di Oxford; Campbell, 2007, p. 405), Minas Tirith (pari a Ravenna, ma a una longitudine molto più orientale, vicino a Belgrado), Umbar e la Città dei Corsari (circa i paralleli di Cipro) e il bordo della mappa simile alla latitudine di Gerusalemme (www.tolkienociety.org/app/uploads/2015/11/transcribed-map.jpg).

Il grande assente dalle due mappe pubblicate nelle pagine del *Lo Hobbit* è il mare; perfino l'unico fiume cui si accenna, non sfocia nell'oceano ma in un mare interno denominato “Rhûn”, come avrebbe potuto essere in una mappa medievale il Mar Morto o il Mar Caspio.

Nella mappa che Tolkien fece disegnare a suo figlio Christopher affinché fosse stampata assieme al primo volume della trilogia, nel 1955, il mare occupa una porzione notevole dello spazio complessivo.

¹² Sul Fandom tolkieniano Burdge e Burke (2007, pp. 191-196). Hunnewell (2010) offre un censimento delle prime manifestazioni del Fandom sia negli USA sia in Europa: i primi cosplayer nel 1958, le prime fanzine, cui partecipava frequentemente una giovane Marion Zimmer Bradley parecchi anni prima di pubblicare *Le Nebbie di Avalon* (1982: senza carte geografiche). «The triumph of the Ents over Saruman could be read as a victory of nature over the military-industrial complex» (Foster, 2007, p. 14) in modo così efficace da far dimenticare che era solo una citazione letteraria, dal Macbeth (Croft, 2007, p. 604). Foster (2007, p. 15), sottolinea la “anglofilia” che pervase il pubblico americano tra il 1964 e il 1968, attraverso i film di 007, le canzoni dei Beatles e la minigonna di Mary Quant, cui veniva ad aggiungersi un Frodo pacifista riluttante ma resiliente nonostante le pressioni e la guerra.

¹³ È noto che Tolkien rispondeva garbatamente alle lettere dei fan (Burdge e Burke, 2007, p. 191) ma quando gli chiedevano indicazioni sull'ubicazione delle città non forniva indicazioni coerenti e costanti; ad esempio in una lettera del 1968 l'autore scriveva che Minas Tirith era all'incirca alla latitudine di Firenze (Carpenter, 1981, p. 309). Questa indicazione all'illustratrice fu resa pubblica solo nel 2015, suscitando molto scalpore nel Fandom (ormai centuplicato dal successo dei film), con articoli in prima pagina sui quotidiani di tutto il mondo: cito solo a titolo di esempio Flood (2015).

Nessuno degli eventi importanti descritti in *LOTR* avviene in mare. Tuttavia alcuni elementi mi inducono a ipotizzare che i pericolosi pirati di Stevenson, così ostili al quieto vivere della buona borghesia inglese, non fossero completamente alieni all'immaginario di Tolkien (limitandosi a *TH* e *LOTR*; ma più in generale; Garth ricorda che una delle prime rappresentazioni dell'ecumene disegnate da Tolkien era un drakkar di pirati vichinghi, 2021, p. 68).

Tra tante definizioni possibili, difficilmente qualcuno avrà censito le vicende del *Signore degli Anelli* come un romanzo piratesco¹⁴, sembra piuttosto una lunga passeggiata tra foreste, montagne e prati. Eppure i corsari vi esistono, come perenne minaccia e spada di Damocle. Essi sono il motivo per cui pochi rinforzi raggiungono la capitale dal porto di Dol Amroth, troppo esposto alle scorrerie. La mappa stessa lo suggerisce al lettore: «Havens of Umbar – City of Corsairs» (una sorta di capitale del saccheggio, come Algeri o Tortuga) e negli appunti scritti nel 1970 da Tolkien per l'illustratrice Pauline Baynes si legge che nella Baia di Belfalas avrebbe dovuto disegnare «Vessels of varying sizes from 3 Masted to single» (simili alle caravelle di Colombo; a lungo ritenuto anch'egli un pirata) e che «Corsairs had red sails with black star or eye», nella consolidata tradizione preindustriale di affollare il mare di immagini spaventose. Senza le esagerazioni rutilanti di alcune mappe medievali straboccanti simboli: come osserva, Tolkien sceglie uno stile pulito, quasi settecentesco, che, a mio parere, somiglia molto a quello di Stevenson dal punto di vista grafico ed estetico (Campbell, 2007, p. 405).

Il lettore può illudersi che la battaglia del Pelennor sia stata vinta dai gesti eroici di Merry e di Eowyn, ma come nella Waterloo descritta da Victor Hugo, la mossa più importante consisteva nell'interrompere ai nemici il flusso dei rinforzi (la caratteristica attenzione alla "logistica" delle legioni romane, e prima ancora nei trattati di Sun Tzu). Aragorn ci è riuscito tramite un'operazione piratesca sconfiggendo sulle coste occidentali i corsari di Umbar, anche se nel testo del romanzo l'impresa viene minimizzata in poche righe, in una breve narrazione riassunta da Gimli nel nono capitolo (Tolkien, 1955, p. 157).

Il tesoro sepolto, anche in questo caso, è una eredità: Aragorn rivendicava il diritto di fruire dell'appoggio degli spettri contro i corsari (Walsh, 2007, p. 124). Forse non vediamo una metaforica "X" sulla mappa, ma il personaggio sapeva perfettamente in quale punto della catena montuosa avrebbe trovato l'accesso alla catabasi verso il mondo sotterraneo dei morti (come Ulisse, Enea e Dante). Analogamente, anche Erebor e Moria erano evidenziare con frecce sulle mappe

¹⁴ Più legato al mondo dei bucanieri Conan il Barbaro, che in racconti e romanzi spesso incontrava corsari e piratesse (tra cui Valeria). Le mappe a lui dedicate da Robert E. Howard e dai suoi epigoni fin dal 1936 mostravano navi e rose dei venti, ma mai una griglia. Per un pubblico diverso, è senza griglia anche la mappa del Bosco dei Cento Acri disegnata nel 1926 da Alan A. Milne ed Ernest H. Shepard per Winnie the Pooh: anch'essa influenzata dalle avventure dei pirati, dato che appena fuori dalla mappa troviamo il nome Galleon Lap per un luogo incantato.

(McIlwaine, 2018, p. 92 e p. 120); erano rivendicate come eredità sottoterra; e avrebbero fruttato tesori notevoli, come l'Arkengemina e la resurrezione di Gandalf.

Conclusione: tutti possono diventare cartografi (per una sera)

Fermo restando che per il viaggio dell'eroe Tolkien si è ispirato a miti e leggende antichissimi (che però spesso erano privi di cartografia, al di là di qualche schizzo dell'ecumene; Janni, 1984), invece, limitatamente alle mappe, si possono constatare alcune somiglianze con la mappa di Stevenson: l'assenza della griglia, l'evidenziazione dei luoghi importanti (anche tramite la X per il punto da scavare), l'approccio più spesso odologico e raramente bidimensionale.

A loro volta, le mappe di Tolkien hanno influenzato profondamente la produzione dei suoi epigoni, a cominciare dal più esplicito manierista ossia lo statunitense Terry Brooks che negli anni Settanta diede inizio a una tradizione di mappe senza griglia, che immediatamente divenne canonica. La mappa all'inizio dei volumi serve quasi per rassicurare il lettore sull'appartenenza al genere Fantasy, e sulla comprensibilità di toponimi e coronimi inventati che, in assenza di una mappa, non sapremmo dove collocare: giacché ogni lettore di romanzo storico, come *Guerra e pace*, sa dove siano Mosca e Parigi perché sono sempre esistite, mentre un lettore di Fantasy potrebbe non sapere se Edoras e Orthanc siano vicine o lontane, perché sono pura invenzione del romanziere.

Nelle statistiche pubblicate da Ekman (2013) leggiamo che circa il 25% dei romanzi fantasy offre ai lettori una carta per districarsi meglio nel mondo di fantasia. Un quarto potrebbe sembrare poco, rispetto alle aspettative, ma è comunque una quantità molto più alta di quel che si vede in romanzi di altro genere: i gialli (solo interni dei palazzi in stile Cluedo), i rosa (completamente spogli), i fantascientifici (solo planimetrie di basi spaziali o di astronavi).¹⁵

Quasi tutte queste mappe in stile fantasy condividono un elemento geografico: sono prive della griglia. È come se autori, editori e pubblico rifiutassero la griglia convinti che la sua semplice presenza possa impoverire la poesia e la mitopoiesi.

Romanzieri ed editori mettono la mappa quasi sempre all'inizio del libro per agevolare i lettori a seguire le vicende. E persino nei titoli di testa di film e telefilm, spesso i produttori scelgono di proiettare le mappe (non solo nella sigla di *Game of Thrones*, ma anche nei DVD del *Signore degli Anelli*), come se essi fossero consapevoli che le mappe sono il vero protagonista, ben oltre i volti di attori e attrici sia pur belli e famosi.

¹⁵ Farebbe eccezione Frank Herbert, *Dune*, 1965, che fin dalla prima edizione offriva una mappa (senza griglia) del pianeta Arrakis. Ma la scarsa attenzione alla tecnologia e l'ossessivo riferimento a magia e spiritualità potrebbero indurre a etichettarlo come un Fantasy con le astronavi.

La ricerca di un tesoro sotto terra è la chiave di volta del gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*, commercializzato nel 1973 e ispirato fortemente all'universo tolkieniano (una variante esplicitamente giocata nella Terra di Mezzo è il MERP – Middle Earth Role Playing, lanciato nel 1982; Burdge, 2007, p. 229). Nelle regole, si chiede ai giocatori (almeno una persona, promossa “mapmaker” sul campo) di tener traccia dello spazio esplorato, su una mappa fatta di quadrati su carta millimetrata che all'inizio della sessione sono tutti bianchi, cioè, vuoti (Grossman, 2019, p. 209). I giocatori vedono solamente la porzione di spazio di cui hanno vissuto esperienza odologica (un corridoio, una sala, un sentiero) mentre il supervisore – o *Dungeon Master* – come un romanziere o un demiurgo, vede già anche tutto ciò che i personaggi ancora non hanno scoperto: armeria, guarnigione, palude, sala del trono, laboratorio alchemico e tana del drago. I giocatori, senza remore morali, cercano avidamente di impossessarsi di un bottino: come i pirati di Stevenson. Questa forma di esperienza odologica è stata poi traslata con successo anche nel mondo videoludico, in cui non solo le simulazioni di dungeon, ma anche i giochi strategici (da *Age of Empires* a *Europa Universalis*) rivelano ai giocatori una mappa via via più completa solo dopo aver esplorato il territorio e aver diradato la cosiddetta “Fog of War” (nebbia della guerra). Ciascuno di questi giochi alimenta un proprio Fandom di “esperti di cartografia storica” che esibiscono la propria profonda conoscenza sui social network.

Paradossalmente, mappe senza griglia hanno ispirato simulazioni con griglia. Forse perché i giocatori giocano in uno spazio misurabile e limitato, mentre i lettori – per definizione – possono fantasticare all'infinito.

BIBLIOGRAFIA

- Douglas A. Anderson, *Tolkien: Lo Hobbit annotato. Edizione rivista, ampliata e annotata da D.A. Anderson*, Milano, Bompiani, 2013.
- Roberto Arduini, Cecilia Barella, Giampaolo Canzonieri e Claudio Antonio Testi (a cura di), *Tolkien e i Classici*, Cantalupa (TO), Effatà Edizioni, 2015, I.
- Ead. (a cura di), *Tolkien e i Classici*, Roma, Eterea Edizioni, 2018, II.
- Coralie Bickford-Smith, *Simboli e segni: Crusoe e gli altri*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), *Le Terre Immaginate. Un Atlante di Viaggi Letterari*, Milano, Salani, 2019, pp. 192-197.
- Andrea Bocchi, *Per "peleio" e per "estarea". Su una recente edizione del "Compasso de navigare"*, in «Lingua e stile», XLVI (2011), pp. 267-298.
- Anthony Burdge, *Gaming*, in Michael D.C. Drout, (a cura di), *The J. R. R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, New York, Routledge, 2007, pp. 228-230.
- Anthony Burdge, Jessica Burke, *Fandom*, in Drout, 2007, pp. 191-196.
- Janet Brennan Croft, *Shakespeare*, in Drout, 2007, pp. 603-604.
- Italo Calvino, *Collezione di sabbia*, Milano, Garzanti, 1984.
- Alice Campbell, *Maps*, in Michael D.C. Drout, 2007, pp. 405-408.
- Humphrey Carpenter, *The Letters of J.R.R. Tolkien*, Londra, Allen & Unwin, 1981.
- Michele Castelnovi, *I portolani del Mediterraneo tra XIII e XVII secolo*, in «Miscellanea di Storia delle Esplorazioni» XIX (1994), pp. 33-80.
- Joseph Conrad, *Cuore di Tenebra*, Milano, Bompiani, 2013.
- Cressida Cowell, *Primi passi: le nostre Isole Che Non Ci Sono*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), 2019, pp. 80-93.
- Id., *Ultra Atlantem*, in Elena Dai Prà (a cura di), *La storia della cartografia e Martino Martini*, Milano, FrancoAngeli, 2015, pp. 83-118.
- Id., *Gog e Magog nel Fantasy: dal Signore degli Anelli a Trono di Spade*, in «Geostorie», XXIX (2021), 1, pp. 19-41.
- Jonathan Crowe, *Here Be Blank Spaces: Vaguely Medieval Fantasy Maps*, in «The New York Review of Science Fiction», 2013, pp. 14-16.
- Id., *Where Do Fantasy Maps Come From?*, in «The Room Map – blog», 23 settembre 2019; <https://www.tor.com/2019/09/23/where-do-fantasy-maps-come-from/>.
- Stentor Danielson, *Re-reading the Map of Middle-earth: Fan Cartography's Engagement with Tolkien's Legendarium*, in «Journal of Tolkien Research», 6 (2018), 1, pp. 1-18.
- Daniel Defoe, *The Life and Strange Surprising Adventures of Robinson Crusoe of York, Mariner*, Londra, Taylor, 1719.
- Elena Dell'Agnese, *Paesaggi ed eroi. Cinema, nazione, geopolitica*, Torino, UTET, 2009.
- Michael D.C. Drout (a cura di), *The J.R.R. Tolkien Encyclopedia: Scholarship and Critical Assessment*, New York, Routledge, 2007.
- Umberto Eco, *Storia dei Luoghi Leggendarî*, Milano, Bompiani, 2013.
- Stefan Ekman, *Here be dragons: exploring fantasy maps and settings*, Middletown (CT), Wesleyan University Press, 2013.
- Franco Farinelli, *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Torino, Einaudi, 2003.
- Id., *I segni del Mondo*, Città di Castello, Academia Universal Press, 2009.
- Alison Flood, *Tolkien's annotated map of Middle-Earth discovered inside copy of Lord of the Rings*, in «The Guardian», 23 ottobre 2015, p. 1.
- Mike Foster, *America in the 1960s: reception of Tolkien*, in Drout, 2007, pp. 14-15.
- John Gart, *I mondi di J.R.R. Tolkien*, Milano, Mondadori, 2021.
- Antonio Gnoli, *Eco: "così ho dato il nome alla rosa"*, in «La Repubblica», 9-6-2007, pp. 41-45.

- Lev Grossman, *Fantasy straniera: Dungeons & Dragons*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), *Le Terre Immaginate. Un Atlante di Viaggi Letterari*, Milano, Salani, 2019, pp. 208-213.
- Adrian Johns, *Piracy: the intellectual property wars from Gutenberg to Gates*, Chicago, Chicago University Press, 2009.
- Sumner Gary Hunnewell, *Tolkien Fandom Review: from its beginnings to 1964*, Arnold (Missouri), New England Tolkien Society, pp. 1-20.
- Huw Lewis-Jones (a cura di), *Le Terre Immaginate. Un Atlante di Viaggi Letterari*, Milano, Salani, 2019.
- Huw Lewis-Jones e Brian Sibley, *In Terre Fiabesche: geografie letterarie*, in Huw Lewis-Jones, 2019, pp. 39-77.
- John F.G. Maghoun, *East, The*; e *South, The*, in Michael D. C. Drout, 2007, pp. 139-140 e 622-623.
- Catherine McIlwaine, *Tolkien: i tesori*, Milano, Mondadori, 2020.
- Alberto Manguel, *Una storia della lettura*, Milano, Mondadori, 1997.
- David Mitchell, *Cartografia immaginaria: da Mordor alla Mappa Mundi*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), 2019, pp. 119-125.
- Angelica C. Messner e Martina Siebert, *Scienza e tecnologia*, in Maurizio Scarpari (a cura di), *La Cina. II. L'età imperiale dai Tre Regni ai Qing*, Torino, Einaudi, 2010, pp. 867-946.
- China Tom Miéville, *Perdido Street Station*, Milano, Fanucci, 2003.
- Marica Milanesi, *Tolomeo sostituito*, Milano, Unicopli, 1984.
- Marco Picone, *Hic sunt Hobbits. La "realizzazione" di un paesaggio virtuale*, in Giusto Picone e Lavinia Scolari (a cura di), J.R.R. Tolkien: *Viaggio ed Eroismo ne Il Signore degli Anelli*, Palermo, La Casa Gialla, 2016, pp. 31-57.
- Id., *Il nome della mappa. Traduzioni cartografiche del mondo di Tolkien*, in «I Quaderni di Arda (Associazione Italiana Studi Tolkieniani)», 2 (2021), pp. 111-124.
- Anie Politzer e Michel Politzer, *Robinson Crusoe: la mia raccolta di schizzi*, Milano, Vallecchi, 1973.
- Thijs Porck, *The Medieval in Middle-Earth: Thrór's Map*, in «dutchanglosaxonist.com»; <https://dutchanglosaxonist.com/tag/cotton-world-map/> [19.11.2015].
- Philip Pullman, *Una possibilità plausibile*, in Huw Lewis-Jones (a cura di), 2019, pp. 9-12.
- Jean-Jacques Rousseau, *Émile o dell'educazione*, Milano, BUR, 2009.
- Paolo Sacchi (a cura di), *Apocrifi dell'Antico Testamento*, Torino, UTET, 1981, vol. 1.
- Alessandro Scafi, *Il paradiso in terra*, Milano, Bruno Mondadori, 2007.
- Robert Louis Stevenson, *The Treasure Island*, Londra, Cassell, 1883.
- John Ronald Reuel Tolkien, *The Hobbit*, Londra, Unwin and Allen, 1937 (seconda edizione ampliata e corretta, 1951).
- Id., *The Lord of the Rings, I: The Fellowship of the Rings*, Londra, Unwin & Allen, 1954, I.
- Id., *The Lord of the Rings, II: The Two Towers*, 1954, II.
- Id., *The Lord of the Rings, III: The Return of the King*, 1955.
- Id., *The Monsters and the Critics and Other Essays (edited by Ch. Tolkien)*, Allen & Unwin, 1983 (trad. it. *Il Medioevo e il fantastico*, Milano, Luni editrice, 2000).
- Paul Edmund Thomas, "On Fairy Stories", in Drout, 2007, pp. 479-482.
- John Walsh, *Descent*, in Michael D.C. Drout, 2007, pp. 123-124.
- Vladimiro Valerio, *La Geografia di Tolomeo e la nascita della moderna rappresentazione dello spazio*, in Vanna Maraglino (a cura di), *Scienza antica in età moderna. Teoria e immagini*, Bari, Cacucci, 2012, pp. 215-232.
- Karen Wynn Fonstad, *L'atlante della Terra-di-mezzo di Tolkien*, Milano, Bompiani, 2002.
- Paul Zumthor, *La lettre et la voix ou De la "littérature" médiévale*, Parigi, Colin, 1987.

SENZA RETE. L'ASSENZA DI COORDINATE NELLA CARTOGRAFIA DEI ROMANZI: UNA GEOGRAFIA ODOLOGICA DA STEVENSON (1883) A TOLKIEN (1937-1955) – Sia Stevenson, sia Tolkien disegnarono carte geografiche per scrivere i propri romanzi ed entrambi imposero agli editori di pubblicarle per illustrare ai lettori le vicende narrate. L'esigenza di fornire un supporto cartografico era motivata anche dal fatto che l'azione si svolgeva in luoghi immaginari, che avrebbero potuto confondere il lettore. Entrambi ebbero un notevole successo presso la audience internazionale e hanno influenzato molti scrittori appartenenti al genere Fantasy. Questo articolo confronta alcuni elementi contenuti in alcuni romanzi di Stevenson e di Tolkien, incominciando proprio dal *modus operandi* basato sulla loro cartografia. In particolare, si focalizza sulla assenza della rete delle coordinate, che avvicina queste mappe fantastiche alla cartografia medievale di origine odologica, espressa anche attraverso itineraria e portolani. Questo stile cartografico tipicamente preindustriale appare più coinvolgente, a causa dell'appello diretto alla partecipazione del lettore all'esperienza dei personaggi che viaggiano. Altre osservazioni riguardano le scelte relative all'orientamento delle carte, la ripetizione del binomio “carta e chiave”, e l'evidenziazione di spazi “vuoti” volutamente lasciati in bianco sulle carte assieme a luoghi speciali contrassegnati con una “X”.

WITHOUT A NET. THE LACK OF COORDINATES IN NOVELS' MAPS: AN ODOLOGICAL GEOGRAPHY FROM STEVENSON (1883) TO TOLKIEN (1937-1955) – Both Stevenson and Tolkien drew maps to write their novels and both required publishers to publish them to illustrate the events narrated to readers. The need to provide cartographic support was also motivated as the action took place in imaginary places, which could confuse the reader. Both were very successful with international audiences and influenced many writers in the Fantasy genre. This article compares several elements contained in some of Stevenson's and Tolkien's novels, starting with the *modus operandi* based on their cartography. In particular, it focuses on the absence of the coordinate network, which brings these fantasy maps closer to medieval cartography of odological origin, also expressed through itineraria and portolans. This typically pre-industrial cartographic style appears more engaging because of the direct appeal to the reader's participation in the experience of the travelling characters. Other observations concern the choices regarding the orientation of the maps, the repetition of the binomial “map and key”, and the highlighting of empty spaces deliberately left blank on maps, together with special places marked with one “X”.

Parole chiave: Geografia immaginaria; Fantasy; Cartografia medievale; Rete delle coordinate geografiche.

Keywords: Imaginary Geography; Fantasy; Medieval Cartography; Grid of geographic coordinates.