

7. *Voglia di fantasy: comunità e società al tempo di Game of Thrones*

di *Michele Marzulli*

7.1 Prologo

Dubrovnik, esterno giorno. La scena si svolge nella storica città adriatica.

L'antica Ragusa ha una storia millenaria: le sue stradine, i suoi palazzi, molti ricostruiti dopo il terremoto del 1667, raccontano soprattutto di Bisanzio, l'Impero d'Oriente e della lotta e dominazione della Serenissima Repubblica veneta. In questa città della Dalmazia, Venezia contese il dominio delle coste e dei mari ai Normanni e agli Slavi, ai Turchi e agli Ungheresi. Dubrovnik, con la sua storia di Repubblica marinara indipendente per almeno quattro secoli, non è solo la "Perla dell'Adriatico", ma anche parte del Patrimonio dell'Umanità, secondo l'UNESCO.

La storia trasuda da chiese, palazzi e fontane. Ma se un viaggiatore, superando le folle di turisti, fosse passato in tempi recenti dalla scalinata della chiesa gesuita di Sant'Ignazio avrebbe assistito a un fenomeno davvero curioso. Forse si sarebbe spaventato. Si sarebbe trovato davanti, con tutta probabilità, una folla di turisti con i sandali ai piedi e i telefoni in mano, guardare verso la scalinata e gridare in coro: «Shame! Shame!». Vergogna, vergogna.

Il mistero di questa strana rappresentazione risiede nel fatto che una città già turistica ha vissuto nell'ultimo decennio un vero e proprio boom (con relativo fenomeno di *overtourism*, cioè di sovraffollamento da turisti) perché è diventata *King's Landing* / Approdo del Re. La città capitale dei Sette Regni, adagiata sulla costa orientale di Westeros; la città della Fortezza rossa, nella cui sala principale si trova il Trono di spade, simbolo del potere.

Dubrovnik infatti è stata scelta come set per girare alcune delle più celebri scene di esterni della serie "Game of Thrones" (in italiano, il Trono di spade).

E da quel momento, assecondati dalle amministrazioni locali, frotte di turisti da tutto il mondo ma soprattutto dagli Stati Uniti, si sono riversate per le sue strade. Turisti che non scelgono di perdersi per gli antichi vicoli, ma

che cercano i luoghi individuati come set dalla produzione della serie TV, in genere con lo scopo di immortalare l'esperienza con uno scatto fotografico. Magari mentre si riproduce una celebre scena, come quella in cui la viziosa e magnifica regina Cersei I della casata Lannister vaga per le strade di Approdo del re/Dubrovnik, spogliata e umiliata, e il popolo le grida: «Shame!».

Non si tratta di un fenomeno nuovo, lo *sguardo* del turista (Urry, Larsen, 2011) è abituato a costruire paesaggi più o meno autentici, che rispondano meglio alle proprie aspettative. Ma questo testimonia del successo planetario di una serie TV, un fenomeno non così comune.

7.2 Game of Thrones: una serie di successo

La serie televisiva “Il Trono di Spade”, universalmente conosciuta con il titolo originale “Game of Thrones” (d’ora in poi, GoT), ha riscosso un successo indiscutibile, diffuso e pervasivo. Certamente globale.

In breve, si tratta di una serie televisiva di genere fantastico (*fantasy* per la precisione) prodotta da HBO, trasmessa per la prima volta nel 2011 e conclusasi nel 2019¹. È costituita da 73 episodi, divisi in otto serie, che sono iniziate come trasposizione televisiva di un ciclo di romanzi dell’autore statunitense George R. R. Martin.

Le ragioni del suo successo sono state analizzate da diversi punti di vista: in primo luogo, gli episodi presentano una struttura narrativa particolarmente articolata (la narrazione è intrinsecamente polifonica), ricca di colpi di scena capaci di mettere in discussione le certezze degli spettatori. La complessità dell’intreccio e della rappresentazione di storie personali e collettive rende GoT un campo in cui esercitare la riflessione sociologica: grazie alla «tensione tra storie e desideri, psicologia e pressioni esterne, istituzioni, norme ed eventi» GoT ha creato «ricchi arazzi di psicologia ma anche comportamenti che non erano né santi né del tutto cattivi» (Tufekci, 2019). La complessità della narrazione lo rende molto più ricco di un semplice racconto con una morale esplicita, semplice e lineare in cui il bene combatte la sua eterna lotta contro il male, permettendo allo spettatore di identificarsi anche con i personaggi «cattivi» (Ivi). E permettendo quindi di esercitare la nostra «immaginazione sociologica» cercando di capire come ci saremmo comportati in circostanze simili (Carrigan, 2019).

¹ All’inizio la serie è uscita prima negli USA e qualche mese dopo anche in Italia. L’ottava e ultima serie, invece, a denotarne in grande successo planetario, è stata programmata in Italia una settimana dopo l’uscita statunitense.

GoT, lontano da qualsiasi morale consolatoria quindi per un tono che possiamo definire “disincantato”, si caratterizza per l’imprevedibilità e il disorientamento che crea nello spettatore. Disorientamento “anomico”, in cui una certa disinvoltura dei costumi sessuali e dei valori morali rende il contesto decisamente privo di punti di riferimento. Sesso, soldi e sangue, la trimurti che garantisce il successo popolare di qualsiasi prodotto culturale destinato al grande pubblico. Non si può però non dire che anche uno sforzo produttivo ed economico inusuale (almeno prima di GoT), abbia contribuito a un prodotto di ottima qualità.

GoT però è interessante anche per un’altra operazione culturale: essa prende un genere letterario “minore” (il *fantasy*, trame fantastiche ambientate in un contesto medievalistico) e, in ragione di alcune sue peculiarità, lo rende più attuale, ampliandone notevolmente la *audience*.

È questo il fatto più rilevante sul piano sociologico, cioè che GoT (insieme ad altri prodotti culturali *fantasy*) può essere interpretato come indicatore di una sensibilità specifica.

Come cercheremo di mostrare nelle prossime pagine, è possibile ipotizzare che il successo globale della serie sia legato a un’aspirazione condivisa che preesiste alla serie stessa: ci riferiamo a un bisogno e a una riscoperta, quella della *comunità*, di un mondo cioè pre-moderno (con i caratteri però della «comunità immaginata» di Benedict Anderson) inteso come contrapposto alla nostra contemporaneità *societaria*.

Gli ambienti *fantasy* sono tradizionalmente e per essenza comunitari, nel senso in cui Tönnies li contrapporrebbe alla società: in essi il pubblico ritrova il focolare di cui parla anche Bauman (2001). In una sorta di revival folk, il neomedievalismo appare come una forma di narrazione delle radici premoderne, l’età dell’oro in cui bene e male, giusto e sbagliato, si presentano più “semplici” (contro la complessità anche psicologica delle metropoli simmeliana, per es.). È l’epoca in cui “Il mestiere delle armi” (Ermanno Olmi) è ancora affidato allo scontro ardimentoso tra cavalieri (cioè i protagonisti dell’Evo di mezzo) e non alla *téchne* (nichilistica, in senso heideggeriano) delle armi da fuoco (per non parlare dell’immateriale guerra coi droni contemporanea).

Il successo del *fantasy* quindi si inserisce nella più generale crisi del rapporto dei contemporanei con un mondo globalizzato, per certi versi impercettibile e privato delle sue radici (deterritorializzato, Appadurai, 2001), in cui le identità convenzionali sono perdute (Crouch, 2019). In questo contesto, emerge anche il sogno e il bisogno di autenticità, sulla cui plausibilità non è neanche troppo importante indagare.

7.3 Game of Thrones e l'apoteosi del genere fantasy

Non è semplice descrivere questa serie TV per chi non la conoscesse, ma in breve possiamo accennare al successo globale, che ne ha fatto un vero e proprio fenomeno di costume. Alcune espressioni usate nella serie sono entrate nel linguaggio comune². Il quotidiano britannico *The Guardian*, descrivendo l'ultimo episodio dell'ultima stagione, usava toni enfatici: «E così, finalmente, dopo 73 episodi, milioni di dollari e circa 200.000 uccisioni, è tutto finito – tranne le urla su Internet (dei fan disperati per la conclusione della saga, *ndr*). (...) Quando giochi al Trono di Spade, vinci o muori. Nel complesso, penso, che abbia vinto» (Mangan, 2019; *trad. mia*). Non è facile neanche descrivere la trama di questa storia e non è decisamente il tema di questo elaborato, ma alcuni elementi possono essere evidenziati. La vicenda si svolge in una terra immaginaria, popolata da umani, suddivisi in diversi regni e altre creature più o meno fantastiche: i draghi in primo luogo, ma anche delle creature “non morte” che vivono in una terra del tutto ghiacciata (e il tema degli zombie è ormai classico nella letteratura pop); individui con poteri sovrumani, che non affogano in acqua, che mutano il loro aspetto esteriore, che hanno percezioni extrasensoriali e, talvolta, risorgono dal mondo dei morti. Il “gioco” del trono è il filo conduttore, cioè una strenua lotta per la conquista del potere (rappresentato significativamente da uno scomodo trono costituito da spade affilate) che non risparmia nessun colpo di scena, tra incesti, decapitazioni e parricidi. I sentimenti sono a tinte forti: tradimento e lealtà, sesso e violenza, amore e morte. Ma lo sguardo sul potere è sempre disincantato (e in questo senso moderno, *à la Weber*).

Siamo quindi a metà strada tra il fantasy e la soap opera. Ma per spiegare come possa essere apprezzato da un pubblico ampio, interclassista e internazionale un simile *melange* di stereotipi è necessario fare alcune precisazioni. Certamente una delle spiegazioni risiede nella qualità della sceneggiatura e dei romanzi originali. Prima di diventare una serie TV, le “Cronache del ghiaccio e del fuoco” erano già consolidate come un vero classico contemporaneo della letteratura di genere fantasy. Va detto infatti che essa rappresenta un fiorente ramo dell'editoria, in cui però non tutte le serie riescono a emergere e avere successo oltre la «nicchia culturale» (Griswold, 1997) da cui sono originate.

² O, quanto meno, sulla stampa: «sembra di essere nel trono di spade» si legge nei commenti sui social network o nei titoli dei giornali; «quando giochi al trono di spade o vinci o muori» è invece una delle frasi più citate.

Martin nel suo libro e gli sceneggiatori nella serie costruiscono un intreccio mai banale, in cui l'eroe a cui il pubblico si affeziona e in cui si immedesima, viene regolarmente e brutalmente eliminato alla prima occasione. Nessuna certezza in questa serie in cui bene e male si intrecciano. Non solo: il punto di vista della narrazione è costantemente dislocato, da un personaggio all'altro. Ognuno racconta le stesse vicende secondo il proprio punto di vista e il lettore/spettatore ne può comprendere le ragioni di fondo. Oltre a questo espediente narrativo, la sceneggiatura televisiva non ha lesinato immagini esplicite di violenza o di sesso. Per non parlare di quella che è ritenuta una delle scene di guerra migliore del cinema contemporaneo: la celeberrima "Battaglia dei Bastardi", una scena di lotta collettiva unanimemente considerata il definitivo passaggio di GoT dalla televisione al cinema.

La fortuna e la qualità letteraria del lavoro di Martin sono quindi da considerare una precondizione del successo della serie, per quanto non siano di per sé una garanzia. Non tutti i prodotti fantasy infatti hanno una qualità eccelsa e solitamente non escono dal circuito degli appassionati che, senza voler costruire una tipologia, possono però essere descritti come dei giovani, adolescenti, con una buona istruzione e con relazioni sociali rarefatte: quelli che in gergo viene definiti *nerd*³.

7.3.1 *Le radici di un genere*

Il fantasy è un genere letterario che fino a GoT è rimasto nella sua nicchia culturale: a parte l'antesignano letterario, cioè *Il Signore degli Anelli* (di cui diremo tra poco), possiamo ricordare alcuni grandi successi. Romanzi o interi cicli (da Marion Zimmer Bradley e Terry Brooks fino all'autore-adolescente Christopher Paolini); grandi successi cinematografici (da "Conan il barbaro", film del 1982 con un giovane e quasi imbalsamato Arnold Schwarzenegger, fino alla più recente serie di Harry Potter); e anche serie TV come l'ultimo grande successo, "The Witcher" tratta dai romanzi del polacco Andrzej Sapkowski. Cinema, letteratura, televisione, giochi di ruolo, fumetti e videogiochi: la cultura pop è il contesto grazie a cui il genere si è affermato.

Per comprendere la natura del fantasy bisogna notare che non si tratta solo di un genere di gusto adolescenziale: gli autori mostrano spesso una cultura

³ Facendo riferimento a questa sottocultura, occorre riportare alla mente un'altra celebre serie TV che in questi anni ha avuto grande successo: "Stranger things", prodotta per la piattaforma di streaming Netflix. Non è un caso che i giovanissimi protagonisti siano appassionati del gioco Dungeons & Dragons (D&D) che è l'antesignano del successo di ogni fantasy.

letteraria elevata, a partire dagli illustri esempi del passato: C.S. Lewis con le *Cronache di Narnia* e J.R.R. Tolkien con *Il Signore degli Anelli*.

Per comprendere le origini di questo genere, bisogna tenere conto che Lewis e Tolkien furono affermati docenti di letteratura inglese in università prestigiose come Oxford, oltre che amici tra loro. Il successo delle loro opere, scritte tra gli anni Trenta e Cinquanta del Novecento, trae origine oltre che da precedenti specifici (autori di epoca romantica come George MacDonald e William Morris) anche dalla tradizione epica. Le saghe nordiche, i cicli cavallereschi, ma anche Shakespeare e Jonathan Swift o la letteratura romantica di ambientazione medievale, sono una premessa indispensabile per comprendere i tratti comuni della letteratura fantasy.

In considerazione del riconoscimento planetario e perdurante⁴, ci soffermeremo su alcune caratteristiche dell'universo letterario tolkieniano, ipotizzando che senza il successo cinematografico della trasposizione del *Signore degli anelli* da parte di Peter Jackson, difficilmente sarebbe nata una vera e propria scommessa produttiva come GoT.

Considerando la finalità sociologica di questo contributo, non ci soffermeremo sulle qualità letterarie, ma sull'universo immaginifico che viene costruito nelle opere di Tolkien e sulla loro *fortuna*. In questo senso, esse condividono il destino dei *Miti d'oggi* (Barthes, 1974), diventare cioè un prodotto culturale interclassista, che annulla la differenziazione sociale e la prospettiva storica. La funzione ideologica del mito è appunto quella di eliminare ogni dialettica socio-politica, per esempio il conflitto tra borghesia e piccola borghesia, deresponsabilizzando la prima rispetto alla costruzione dei rapporti di classe (Gallerani, 2013). Può essere questa la chiave di lettura di un successo che supera le classi e le generazioni, oltre che i generi.

Tolkien, così come l'amico C. S. Lewis, è un professore di letteratura inglese antica, medievista, cattolico. Occorre aggiungere che ha vissuto la Prima Guerra mondiale nelle trincee francesi: questa esperienza segnò in profondità il futuro scrittore (Garth, 2003), tanto che qualcuno lo accomuna agli scrittori «traumatizzati» come Kurt Vonnegut (Shippey, 1982)⁵, un altro autore di culto che ha creato universi immaginari particolarmente fantasiosi. In una prefazione al suo libro più famoso Tolkien scrisse che nel 1918 tutti i suoi amici più intimi erano stati uccisi: uno ogni cinque dei giovani arruolati

⁴ Thomas Alan Shippey, docente di letteratura inglese medioevale, ha definito Tolkien come «autore del secolo» (2000).

⁵ Su questo aspetto, che rende Tolkien incompatibile con la lettura "evoliana" che dell'autore è stata fatta in Italia, si segnala l'interpretazione di Wu Ming 4 in un saggio (2013) ma anche in una opera di finzione, *Stella del mattino* (2008), in cui emerge quanto fragile sia la teoria di un Tolkien tradizionalista e simbolista ma inconsapevole.

nelle *public school* inglesi, come Oxford e Cambridge, era morto nelle trincee del continente (Garth, 2003).

L'immensa tragedia rappresentata dalla Grande Guerra e le sue conseguenze psicosociali sono oggetto di studio da tempo: secondo alcuni è il vero inizio storico del Novecento (Hobsbawn, 1997), secondo altri spiega l'abisso della ragione che porterà al totalitarismo (Canetti, 1974). La "guerra totale" si rivelerà una "catastrofe" umana e politica. L'interpretazione che quindi è possibile dare è che questa esperienza fece maturare in Tolkien un atteggiamento che possiamo definire come disincantato o semplicemente *critico* nei confronti della modernità.

Questo è un punto essenziale e va chiarito: non tutta la letteratura fantasy può essere semplicemente tacciata di "tradizionalismo" o di nostalgia per il passato. Ma è evidente che essa manifesta, tra le altre cose, una lettura critica della modernità e dei suoi effetti. Per esempio, quelli ambientali: per il lettore o lo spettatore di "Le due torri" sarà facile ricordare come uno dei protagonisti negativi della vicenda narrata sia un costruttore di macchine e di armi da fuoco e, contemporaneamente, un distruttore di foreste. È possibile ipotizzare che questo spirito "antimoderno" fosse una delle ragioni dello scarso successo di Tolkien nel suo tempo, quando le élite culturali reputavano il suo lavoro come letteratura per ragazzi, ma anche di scarso valore. Edmund Wilson, campione del modernismo letterario, lo definì nel 1956 come spazzatura, «juvenile trash» (Curry, 2004, 6). Come spiega Patrick Curry, questa interpretazione è alla base della leggenda nera di un Tolkien «paternalista, reazionario... razzista, fascista» (*Ibidem*). E ha dato agio ad alcuni per strumentalizzarne il successo⁶. Ma nello stesso tempo si tratta di letture riduzioniste che trascurano molti aspetti (Ivi, 7). La «terra di mezzo» di Tolkien è certamente un'età dell'oro (e dell'acciaio), immersa in un'Inghilterra rurale, idilliaca per certi versi e certamente premoderna, con espliciti richiami all'epica medievale (uno dei protagonisti principali è chiaramente ispirato al Merlino del ciclo arturiano). Non è un caso che il lavoro di Tolkien sia addirittura assunto a medium per studiare la letteratura medievale (Lee and Solopova, 2005).

D'altra parte, questa è proprio una delle caratteristiche del fantasy e ciò che lo differenzia da un'altra forma di letteratura di genere, che ha avuto e continua a godere di grande successo: la fantascienza.

⁶ Basta ricordare che organizzazioni postfasciste italiane hanno tratto ispirazione dal mondo del fantasy, usando denominazioni tratte da Tolkien (hobbit) o da altri noti fantasy (come Atrèiu, *Storia infinita*). Per non parlare del "mondo di mezzo" della cronaca nera romana.

Quest'ultima, proprio in quanto *science fiction*, è caratterizzata dall'intreccio di racconti favolistici come il fantasy, che però solitamente si svolgono nel futuro e prevedono tematiche di carattere scientifico e tecnologico. Nonostante qualche eccezione e qualche esperienza di contaminazione, il fantasy è certamente rivolto al passato (anche un passato immaginato oppure un futuro in cui però le tecnologie siano state dimenticate per sempre) mentre la fantascienza guarda al futuro con speranza. Una delle serie TV fantascientifiche più celebri e longeve, "Star Trek", nasce nella temperie culturale dell'anelito alla conquista della Luna (lo spazio come epica "ultima frontiera"). Un'epoca in cui si sognava che nel 1999 gli umani sarebbero vissuti su astronavi che viaggiavano tra i pianeti della galassia (per citare un'altra serie: "Spazio 1999").

In estrema sintesi, quindi, ci permettiamo di avanzare questo parallelismo. Come la cultura degli anni Sessanta, con il suo spirito rivolto al futuro, ha decretato il successo della fantascienza come genere; così, il successo del fantasy nella nostra epoca, può essere interpretato come un segno di un tempo in cui la fiducia nel futuro è incrinata e in cui la nostalgia del passato si affaccia in molti contesti. Il successo che Tolkien non poteva avere negli anni Sessanta, lo sta raccogliendo GoT oggi. In un tempo in cui almeno una parte della società, sente il desiderio di un mondo *semplice*, in cui non prevalga la logica utilitaristica, economica o la potenza della tecnica, ma il valore dei sentimenti e di un cuore puro. Un mondo antico, fatto di legami di sangue, di focolari domestici e valori tradizionali. Quando "Il mestiere delle armi"⁷ era ancora affidato al coraggio dei cavalieri e non alla brutalità della *téchne*, rappresentata dalle armi da fuoco.

Un medioevo immaginato, che rappresenta una comunità perduta, in contrapposizione alla modernità societaria. E si badi che non si tratta di un medioevo storico: non c'è nulla di filologico nella nostalgia per il tempo andato. In queste ricostruzioni *hollywoodiane*, il medioevo non è il tempo storico, è un «immaginario medievale» stereotipato (Benvenuti e Gagliardi, 2007) che si nutre di un revival al limite del folkloristico, in cui si muovono personaggi iperrealistici come l'ipermuscoloso Conan il Barbaro o la mascelluta Xena, Principessa guerriera.

Ma è solo riconnettendo questo immaginario (il revival neomedievale di cui parla Franco Cardini) al gusto del pubblico contemporaneo che ne possiamo comprendere il successo. Ma per fare questo occorre chiarire alcune

⁷ Il riferimento è a un film del 2001 di Ermanno Olmi, dedicato alle vicende del condottiero Giovanni delle Bande Nere.

“parole chiave” che sono state evocate e che meritano una più ampia trattazione. Moderno, premoderno e postmoderno. Comunità e società. Concetti importanti per la storia della sociologia che meritano un adeguato approfondimento.

7.4 Comunità e società

Il termine *comunità* in sociologia è definito solitamente per differenza rispetto a *società*. All’origine di questa dicotomia, si trova un testo classico che ha avuto una grande influenza sulla nascita stessa della disciplina. Il testo di Ferdinand Tönnies (2011), pubblicato originariamente alla fine dell’Ottocento, rimane un punto di riferimento per la sua capacità icastica di fissare in una contrapposizione il lungo e complesso processo che portò alla nascita della società moderna come la conosciamo oggi. Anche se ogni antitesi netta e apodittica tra comunità e società risulta semplicistica, possiamo affermare che la lettura dicotomica del testo di Tönnies divenne subito un “classico” della sociologia, pur non essendo un testo essenzialmente o esclusivamente sociologico. Non solo Max Weber lo caratterizzò come tale, ma è evidente l’assonanza con la distinzione tra solidarietà meccanica e solidarietà organica effettuata da Durkheim. Addirittura, secondo Luhmann, allievo di Parsons, quest’ultimo avrebbe plasmato le sue “variabili strutturali” (*pattern variables*) proprio a partire da quella distinzione. In questo senso, il particolarismo rappresenterebbe il coté comunitario dell’universalismo societario; così come l’affettività sarebbe il tratto caratteristico della comunità, contro la neutralità affettiva della società.

Che cosa dice di così interessante questo “classico”: in sintesi, sostiene che la società è un aggregato (sociale) di tipo artificiale, in cui gli individui restano comunque separati. Per contrasto, la comunità è caratterizzata per essere un aggregato “naturale”. Anche se si tratta di una semplificazione, si può affermare che questa distinzione diviene cogente nel momento storico e nella misura in cui la società diviene un oggetto di studio *sui generis*. Cioè quando nasce e si afferma la sociologia come “scienza della società”. Aver affermato che la società è un costrutto distinto e originale rispetto alla comunità, cioè alla storia passata dell’umanità, costituisce la spiegazione della *fortuna* di *Comunità e società*. La società, infatti, è descritta da Tönnies come una costruzione astratta e impersonale che si costituisce per volontà degli individui (non è quindi naturale), che coinvolge l’universalità dei suoi membri (universalismo *versus* particolarismo) e che è regolata secondo un sistema

razionale fondato sull'uguaglianza. La società così descritta quindi può essere facilmente sovrapposta all'ideale della modernità figlia della doppia Rivoluzione, industriale e politica (cioè la Rivoluzione Francese e Americana).

È in questo contesto che la stessa espressione “moderno” diviene qualificazione di novità e progresso. Un'idea essenzialmente illuministica di un mondo regolato dalla ragione e destinato al continuo miglioramento (questa l'accezione comunemente accettata di “progresso”).

La modernità è però anche il periodo in cui avviene il processo che Weber definisce di secolarizzazione, in cui lo Stato e la società si differenziano, e il potere politico si affranca da quello religioso. È il periodo del *disincantamento* del mondo: cioè dello scioglimento del legame magico-simbolico di Dio con la nostra quotidianità borghese e urbana. È in questo senso che troviamo suggestivo pensare che la dimensione fiabesca, incantata, per quanto a livello simbolico, diventi una delle “vittime” del progresso. La cronaca, arida, si sostituisce a un mondo (immaginato e immaginario) dominato da creature magiche: non solo il mondo cristiano tradizionale ma anche quello delle fiabe popolato da fate e draghi, nani ed elfi.

Si torni allora agli studenti delle *public school* inglesi dei primi del Novecento: una generazione di persone con una fede ottimistica nel progresso, nella scienza e in un futuro dell'umanità lontano dalle guerre e dalla barbarie della società pre-moderna. Su questa generazione, il flagello della Prima Guerra mondiale produsse un trauma indelebile. Il trauma raccontato dai poeti-soldati come Robert Graves in Inghilterra e Giuseppe Ungaretti in Italia. Ma il suo effetto non fu solo individuale, mise piuttosto in crisi le “magnifiche sorti e progressive” dell'umanità, su cui già Leopardi aveva anticipato poeticamente il dubbio. L'ottimismo sulla capacità dell'uomo di usare la ragione per condurre la sua vita in società venne meno.

La Grande Guerra, le epidemie, i rivolgimenti sociali e politici, furono tutti elementi che misero in crisi quella che oggi definiremmo la “narrazione” della modernità come epoca di razionalità e progresso. Mise in dubbio che la *società*, come configurazione sociale, fosse il gradino più elevato del cammino dell'umanità.

Ed è proprio nei momenti di crisi del paradigma della modernità che si fa strada un'idea diversa e opposta, cioè di un'epoca felice, un'età dell'oro, che si trova nel passato. Nella *comunità*, cioè nel luogo che rappresenta l'*opposto* della società.

Si noti che la vastissima letteratura sulla comunità ha ormai chiarito come si sia rivelata fallace la profezia secondo cui essa avrebbe dovuto scomparire con l'affermarsi della società (Marzulli, 2017). Il ritorno della comunità non è solo certificato a livello accademico da autorevoli studiosi (per es. Nisbet,

2004), ma anche dal proliferare delle community virtuali e non nella nostra contemporaneità, che secondo Castells (2004) si configurano come vere e proprie identità resistenti alla globalizzazione dominante.

In questo contesto, il regno di fantasia che Tolkien ricostruisce nella sua “terra di mezzo” conosce un successo proprio in questi momenti fortemente “identitari”, come anche gli ultimi decenni. Infatti, dopo un’altra scommessa, la trasposizione cinematografica del *Signore degli anelli*, che costituisce un precedente necessario per spiegare l’investimento produttivo in GoT, il fantasy conosce una rinascita e un riscatto recenti grazie anche a opere pregevoli come GoT o la già citata *The Witcher*.

7.5 Conclusione: fantasia o illusione? Una risposta alla paura della globalizzazione

Nel descrivere il desiderio dei contemporanei di un mondo perduto, quella che definì «voglia di comunità», il sociologo Zygmunt Bauman spiega che «la comunità ci manca perché ci manca la sicurezza, elemento fondamentale per una vita felice» (2001). Secondo Bauman quella lanciata da Tönnies è una vera e propria crociata per il ritorno alla comunità. Ma è anche destinata a rimanere un sogno. Ricostruire la comunità è semplicemente una fatica di Tantalo, un supplizio. In un contesto societario differenziato, in cui la diversità irrompe e disorienta, la nostalgia che si prova è per un «cerchio caldo» (Ivi, 11 e ss.). Un mondo solidale in cui non domina la logica economica dell’utile, un mondo naturale in cui i rapporti sociali sono dominati dall’immediatezza e non dalle finzioni della società in cui ogni giorno bisogna preoccuparsi di «salvare la faccia», per citare Goffman.

Ma se quella dello scrittore tedesco di fine Ottocento poteva essere interpretata come una forma di nostalgia, il desiderio contemporaneo di comunità è anche altro. Come osserva Hobsbawm, in un mondo in perenne movimento, in cui non esiste nulla di sicuro e fermo, tutti cercano un gruppo (un piccolo gruppo, una comunità) di cui fare parte. E quando non ne esiste uno, la comunità politica può anche crearlo: esattamente come si possono *inventare* (quasi) dal nulla le tradizioni (Hobsbawm e Ranger, 2002).

La selezione di un particolare periodo del passato riveste il ruolo di costruire una continuità ideale (e identitaria) specialmente nei momenti di crisi, di rapido cambiamento sociale, in cui è necessario fronteggiare una situazione di cui non si comprendono fino in fondo le coordinate spazio-tempo-

rali. Costruire un immaginario premoderno ha la funzione di assicurare perché, per quanto violento, bellicoso, sprezzante dei diritti degli individui, appare oggi come facilmente decifrabile.

Si tratta di una sensibilità contemporanea che è molto diffusa: come ricorda Colin Crouch, l'opposizione alla globalizzazione e il ritorno all'idea moderna di sovranità nazionale è oggi forse l'ideologia politica di maggior successo (2019). Anche se si tratta di un sogno impossibile, che per Crouch avrebbe anche esiti negativi, l'idea di tornare al passato costituisce un fortissimo movente sul piano *emotivo* come risarcimento per una realtà disorientante e anche priva di reali prospettive.

L'operazione GoT è particolarmente interessante, allora, perché deve il suo successo a una manovra articolata e non banale: presenta un mondo di cui distinguiamo i caratteri (il bene e il male sono disegnati comunque in modo chiaro), quindi rassicurante; ma allo stesso tempo, si tratta di un mondo che è credibile agli occhi dello spettatore post-moderno perché non semplicistico. Le psicologie sono complesse, approfondite, ogni personaggio è portatore di una sua verità che pertanto rende le ragioni e i torti equamente distribuite. Si tratta quindi di una operazione (postmoderna) di rivalutazione della comunità premoderna, letta però secondo lo spirito dei tempi. Dei nostri tempi, in cui tutto è complesso e in cui trovare ragioni e torti, giusto e sbagliato appare difficile. GoT costruisce quindi, a ben vedere, sotto le false spoglie di un mondo antico, la nostra realtà quotidiana. Ed è per questo che risulta più convincente. Ancora una volta, la realtà quotidiana e borghese, si impone e il passato agognato rimane nella dimensione del sogno e della favola, quella in cui i torti e le ragioni, dopo tante tribolazioni, saranno retribuiti e il trono dei sette Regni troverà un nuovo ordine, più giusto ed equo.

Riferimenti bibliografici

- Anderson B. (2018), *Comunità immaginate. Origini e fortuna dei nazionalismi*, Laterza, Roma-Bari.
- Appadurai A. (2001), *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma.
- Barthes R. (1974), *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino.
- Bauman Z. (2001), *Voglia di comunità*, Laterza, Roma-Bari.
- Benvenuti A., Gagliardi I. (2007), *Il Medioevo nella percezione contemporanea: alcuni spunti per una riflessione*, «Babel» 15, 2007.
- Canetti E. (1974), *Potere e sopravvivenza*. Saggi, Adelphi, Milano.
- Castells M. (2004), *The Power of Identity*, 2nd Edition, Malden, MA, Blackwell Publishing.

- Crouch C. (2019), *Identità perdute. Globalizzazione e nazionalismo*, Laterza, Roma-Bari.
- Currihan M. (2019), *Game of Thrones: from sociological to psychological storytelling*, <https://markcarrigan.net/2019/06/01/game-of-thrones-from-sociological-to-psychological-storytelling/>
- Curry P. (2004), *Defending Middle-Earth. Tolkien: Myth and Modernity*, Houghton Mifflin Co., Boston-New York.
- Gallerani G.M. (2013), *Roland Barthes e la tentazione del romanzo*, Morellini, Milano.
- Garth J. (2003), *Tolkien and the Great War: The Threshold of Middle-Earth*, Houghton Mifflin Co., Boston-New York.
- Hobsbawm E.J. (1997), *Il Secolo breve*, Rizzoli, Milano.
- Hobsbawm E.J., Ranger T. (a cura di) (2002), *L'invenzione della tradizione*, Einaudi, Torino.
- Lee S.D., Solopova E. (2005), *The Keys of Middle-earth. Discovering Medieval Literature through the Fiction of J. R. R. Tolkien*, Palgrave-MacMillan, New York.
- Mangan L. (2019), *Game of Thrones review – epic final episode corrects some major wrongs*, The Guardian [online], 20th may, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/may/20/game-of-thrones-final-episode-season-eight-finale-review-the-iron-throne>.
- Marzulli M. (2017), “Community”, in L. Lombi, M. Marzulli (eds.), *Theorising sociology in the digital society*, FrancoAngeli, Milano, pp. 13-26.
- Nisbet R. (2004), *The Sociological Tradition*, Transaction Publishers, New Brunswick-London.
- Shippey T. (2000), *J.R.R. Tolkien: Author of the Century*, Harper Collins, New York.
- Tönnies F. (2011), *Comunità e società*, Laterza, Roma-Bari.
- Tufekci Z. (2019), *The Real Reason Fans Hate the Last Season of Game of Thrones*. Scientific American: Observations. May 2019. <https://blogs.scientificamerican.com/observations/the-real-reason-fans-hate-the-last-season-of-game-of-thrones/>
- Urry J., Larsen J. (2011), *The Tourist Gaze 3.0*, SAGE, London.
- Wu Ming 4 (2013), *Difendere la Terra di Mezzo. Scritti su J.R.R. Tolkien*, Odoia, Città di Castello.