

DOSSIER

F di Fantasy

NEL REGNO
DELLE LEGGI

Nel mondo popolato di elfi, templari, cavalieri e maghi regna un ordine rassicurante: è un mondo di doveri, missioni, compiti. L'eroe sa cosa deve fare, il suo dramma casomai è come riuscire a fare quello che deve. Tutto il contrario del «reality» dove la missione è riuscire a sopravvivere

ANNA MARIA LORUSSO

BOLOGNA
annamaria.lorusso@unibo.it

In libreria, il mondo è ordinato. Storia, psicologia, informatica, arte, poesia, e poi noir, fantascienza, thriller, umorismo, poesia... In questo mondo di scaffali, lo spazio del fantasy (solitamente posizionato nei pressi dell'area ragazzi e vicino all'area fantascienza) è particolarmente individuabile: copertine mai troppo chiare, dominate da blu, bordeaux, verdi, un po' di oro, spesso dal gusto decisamente gotico, con simboli o mostri al centro, sullo sfondo di paesaggi solitamente minacciosi. Sono queste atmosfere tardo medievali, con titoli che ci parlano di elfi, spade, magie e templari, ad accogliere il lettore che si aggira da quelle parti. Ma cosa tiene insieme Terry Pratchett, Christopher Paolini, J.K. Rowling, J.R.R. Tolkien e Licia Troisi? Sono davvero così simili i loro romanzi? O forse il fantasy di oggi è cambiato e *Brisingr* è tutt'altra cosa dal *Signore degli anelli*? Di certo, limitarsi a dire che di comune c'è solo l'ambientazione in un mondo inesistente e fantasioso è riduttivo.

Sicuramente, tutti questi romanzi condividono alcuni schemi narrativi ricorrenti. Spesso sono storie di formazione, con protagonisti piccoli o giovani (i tanti «apprendisti» che popolano queste storie), che crescono in un mondo difficile, al prezzo di molte battaglie. È un mondo in cui non si può vivere in pace, quello di questi romanzi, un mondo in cui combattere è d'obbligo e crescere significa sostanzialmente *vincere*. Vincere i cattivi che ci hanno derubato di qualcosa, vincere i mostri che minacciano la nostra vita, vincere

gli umani che hanno cancellato la magia del mondo. È un mondo in cui la geografia è importante, in cui i regni sono molto definiti e la territorialità è Legge: infrangerla può essere molto rischioso. È un mondo per lo più crepuscolare, dove i tempi stanno finendo e l'Armageddon è vicino. Soprattutto, è un mondo *ordinato*, in cui Bene e Male sono molto chiaramente distinti e non si confondono mai; la Giustizia sa dov'è il discrimine. Qui il dramma dei protagonisti non è sapere cosa fare (come in ogni vortice introspettivo che si rispetti) ma *come riuscire a fare* quel che si deve. È, insomma, un mondo di doveri, missioni, compiti, il mondo del Fantasy. Certo, ci si può chiedere come possa succedere che, in un mondo in cui il fantasy

sembra aver ripreso respiro e successo, trovino altrettanto crescente consenso di pubblico forme di intrattenimento come il reality. Fantasy e Reality, l'uno accanto all'altro, suonano proprio come il diavolo e l'acqua santa (anche se forse uno dei paradigmi del fantasy - *Conan il barbaro* - non è poi così distante da alcuni protagonisti dell'*Isola dei Famosi*...). Come può essere che nello stesso mondo, e forse lo stesso pubblico, ami Tolkien, Paolini e Potter e poi guardi *Il grande fratello*?

radigmi del fantasy - *Conan il barbaro* - non è poi così distante da alcuni protagonisti dell'*Isola dei Famosi*...). Come può essere che nello stesso mondo, e forse lo stesso pubblico, ami Tolkien, Paolini e Potter e poi guardi *Il grande fratello*?

Dietro l'apparente opposizione (un genere che trasforma la finzione in realtà e l'altro che trasforma la realtà in finzione), forse c'è più di un punto in comune: il percorso di formazione, ad esempio (tutti si temprano, tanto sull'*Isola* quanto nella Terra di Mezzo); la fortissima polemizzazione della realtà (*mors tua, vita mea*, sempre); la semplificazione e l'estremizzazione delle passioni (non ci sono tante sfumature, in questi mondi); la serialità (provate a guardare lo scaffale del fantasy in una libreria: non sembra contare l'autore, piuttosto la serie, con le sue ripetizioni e variazioni sul

I numeri

Le vendite milionarie di Christopher Paolini e Licia Troisi

11 Sono le edizioni finora stampate dalla casa editrice Rizzoli per «*Brisingr*», l'ultimo romanzo di Christopher Paolini, saga di Eragon

2 milioni e 500mila sono le copie di «*Brisingr*» che sono state vendute in tutto il mondo. Si stima che l'età dei lettori di Christopher Paolini vada dai 14 ai 50 anni

1 milione. Sono le copie vendute in Italia (dati d'inizio dicembre) delle saghe scritte da Licia Troisi editi da Mondadori

10 sono i paesi in cui sono stati tradotti i romanzi di Licia Troisi (non ci sono gli Usa). Dai 16 in su è l'età dei lettori delle sue saghe

tema: il ciclo di Shannara, la saga di Darkover, il Ciclo di Death Gate, la Saga dei Belgariad...). Una cosa però è diversa: il mondo fantasy è un mondo assiologizzato (c'è il Bene e c'è il Male), quello dei reality no (tutto dipende, dal momento, dal contesto, da come le cose sono andate...). Il mondo fantasy sa cosa si deve fare, nel reality l'importante è sopravvivere. Uno è religioso insomma, l'altro è darwiniano. Uno spirito maligno, a questo punto, potrebbe dire che è per questo che uno è stato detto di destra mentre con l'altro simpatizza la sinistra... Non ascoltiamolo. A noi certi fantasy piacciono proprio. ♦