



---

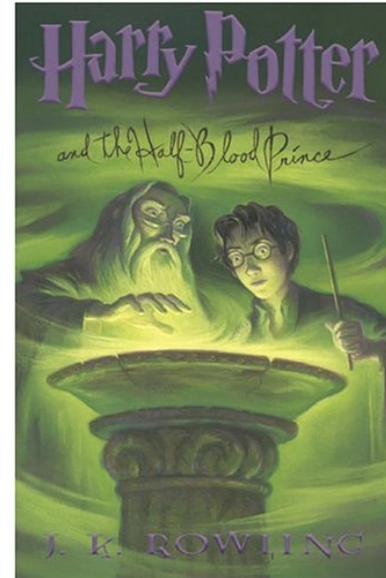
Orsetta INNOCENTI  
Aspettando Hogwarts: Harry Potter tra  
maghi e babbani

---

---

Articolo pubblicato su:  
[www.unibg.it/cav/elephantandcastle](http://www.unibg.it/cav/elephantandcastle)

---



C'è soprattutto un elemento che accomuna i cultori di Harry Potter (in attesa – conclusasi ormai da tempo la lettura del pur lungo quinto volume, *Harry Potter e l'ordine della Fenice* – del sesto e imminente *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, annunciato in uscita

per il prossimo 16 luglio) ed è la loro appartenenza, più o meno consapevole, a quella 'privilegiata' casta che, nell'orizzonte ideato dalla Rowling, distingue e protegge i maghi da coloro destinati (ahimé) a non sapere mai nulla di magia, i semplici «babbani».

Si basa su questo elementare gioco di ruolo – tanto semplice, quanto essenziale ed efficace – una dinamica del *make believe* che coinvolge i lettori sulla base di un principio che va al di là della pura identificazione di lettura. Ciò che infatti lega in maniera indissolubile i piccoli (e non più piccoli) lettori e spettatori, non è tanto (non solo) il ben noto

meccanismo del «facciamo che ero», la possibilità di *farsi* personaggio, e di entrare nel libro (nel film) al posto dell'eroe protagonista, quanto soprattutto quella di poter vivere, da pari grado (più simili in questo agli amici di sempre Ron e Hermione), accanto a Harry, le sue incredibili avventure.

Da questo punto di vista, la saga di Harry Potter incarna in maniera abbastanza chiara una delle due strade che – in maniera più evidente – è possibile tracciare all'interno delle peculiari declinazioni che assume la dinamica del *make believe* nella letteratura giovanile. Proviamo infatti a considerare due libri 'originari' come *Alice* e *Peter Pan*, fondatori di due possibili modelli di diversa, ma ugualmente intensissima, identificazione di lettura.

Da una parte, *Alice* rappresenta la canonica soglia (o, meglio ancora, lo specchio): il libro diventa il mezzo per superare la barriera del modo reale, e coinvolgere il lettore (in un'identificazione assoluta con la protagonista) nelle molteplici avventure nascoste tra le sue pagine scritte. La lettura – secondo quanto è stato suggerito da Kendall Walton – tende più che mai coincidere con la dinamica del

gioco: nella complessa interazione tra libro, lettore e personaggio si celano le regole per la creazione di un mondo alternativo e possibile, nel quale il lettore stesso, catturato dalle pagine del libro, arriva a sovrapporsi quasi integralmente (come Bastian ad Atreyu nella *Storia infinita*) all'identità dell'eroe protagonista.



Dall'altra, invece, l'identificazione cercata da *Peter Pan* – con i suoi tratti non esclusivamente letterari – passa attraverso la sovrapposizione letteratura/vita: il ruolo del lettore – più che con Peter – coincide con quello dei bambini Darling, e le

avventure narrate nelle pagine del libro non sono altro che un esempio qualsiasi di quelle che ciascuno di noi potrà vivere (o ha già vissuto), almeno una notte, al posto di Wendy, John, e Michael, a Neverland, in compagnia di Peter Pan. In questo caso, insomma, il mondo possibile rivela una mappa dai confini più labili e incerti, una soglia meno chiara e meno netta (ogni notte, in un luogo diverso, ciascuno di noi può assistere allo scontro tra Peter e la sua ombra in camera da letto), così come potenzialmente infinita e diversa (tanti quante sono le specifiche esigenze di ogni singolo lettore e 'comprimario') è la gamma di avventure e personaggi.

In qualche modo, dunque, se le avventure à la Alice conoscono una fine irrimediabile una volta chiuso il libro, quelle costruite sul modello della *camaraderie* con Peter Pan postulano un'ideale continuazione nell'orizzonte, realistico, del quotidiano (che dovrebbe rivelarsi, allo sguardo attento di un lettore oramai scaltro, assai meno quotidiano di quanto all'apparenza può sembrare, perché in ogni dettaglio – come ci ricorda molto opportunamente un film come *Hook* di

Spielberg – si cela l'indizio, o il ricordo, della nostra vicinanza a Neverland).



All'interno di un'articolazione di questo tipo, allora, in maniera abbastanza prevedibile, il ruolo di Harry Potter coincide con quello di Peter Pan, l'essere prescelto e eccezionale, che non chiama su di sé identificazione, ma, viceversa, invita tutti noi bambini Darling (o, in questo caso, Ron e Hermione) a seguirlo nelle varie vicende della sua vita di magia. La Rowling (ma con lei anche la casa editrice Bloomsbury, e la Warner cinematografica) riesce così a

ricreare i confini di un mondo di lettori, che, per il solo fatto di condividere, tutti insieme, la lettura e la passione per l'orizzonte di Harry Potter, possono a buon diritto fregiarsi di qualche titolo di mago – a fronte dello scetticismo, dell'incomprensione, o della semplice indifferenza dei babbani.

Che questo meccanismo semplicissimo stia alla base dell'intero *fictional world* costruito dalla Rowling non desta poi così impressione: come accennavo in precedenza, siamo comunque di fronte a una variazione su uno dei più classici motivi che governano i principi di produzione e consumo nella letteratura giovanile. Nello stesso tempo, però, l'intensità e l'ampiezza con cui questo stesso artificio si è diffuso all'intero sistema del fenomeno Harry Potter diventano un po' più significative. Basta infatti anche solo un rapidissimo sguardo in rete per accorgersi di come tutti i siti più accreditati e più famosi – a partire dai due imprescindibili [www.jkrowling.com](http://www.jkrowling.com) (sito ufficiale di Joan Rowling) e [www.harrypotter.com](http://www.harrypotter.com) (gestito dalla Warner) – giochino a calcare la mano sull'idea di comunità privilegiata che

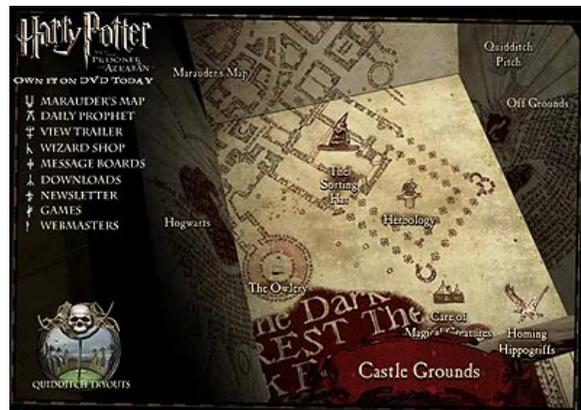
accomuna, in un colpo di mouse, i frequentatori di forum di internet ai lettori di *Harry Potter*.



Se infatti nel sito ufficiale della Rowling un'enorme (e disordinatissima) scrivania si offre all'attenzione curiosa dei visitatori (che condividono – va da sé – con la Rowling aspettative, segreti e interessi), in quello dei film della Warner il gioco del *Sorting Hat* (ripreso dal cappello parlante che assegna ogni studente del primo anno alla sua casa di appartenenza) accoglie i giocatori/utenti, piccoli maghi potenziali che arrivano a sottoporsi alle forche caudine del cappello dopo aver ricevuto la tanto sospirata lettera di

ammissione alla scuola di magia (e quindi la prova inconfutabile del loro *non* essere semplici babbani).

Terminato il rito del sorteggio (durante il quale, certo, è abbastanza facile rispondere alle domande del cappello in modo da essere assegnati a Grifondoro, ma che garantisce comunque una pluralità di appartenenze che smentisce, una volta di più, un'equivalenza necessaria tra il lettore e Harry Potter), il nuovo alunno (dotato anche di apposito *nickname*) può finalmente cominciare l'esplorazione di Hogwarts. E qui, girovagando nelle stanze, è possibile affrontare una partita di Quidditch, una lezione di Erborologia, e persino sottoporsi a una delle terribili letture di *tea-leaves* da parte di Sibilla Cooman.



Ancora una volta, identificazione, lettura e gioco si fondono in un autentico *role play*, che trasforma il sito in un luogo interattivo che collega (e forse persino aspira a completare) la parola scritta e le immagini dei film. Del resto, come non ricordare che questa comunità insieme privilegiata e mediatica ritrova nella stessa idea di link – quel collegamento ‘magico’ che permette di passare da un luogo (virtuale) all’altro in maniera pressoché istantanea – il principio strutturante di uno strumento imprescindibile nel mondo magico di ‘Potterland’ come le “passaporta”?

Alla base di tutto, come ho già accennato, sta quella capacità di unire il destino di Harry e quello del lettore/spettatore/giocatore, che, dagli undici anni in poi – proprio come in una vera (ed elitaria) educazione inglese – vivono insieme, crescono insieme, frequentano la stessa scuola. E acquisiscono, progressivamente insieme, le stesse esperienze – tanto è vero che l'accresciuta maturità di Harry (che porta a complicare, e a rendere più dure e più crudeli le sue inevitabili avventure) si traduce nella scrittura di scene

forti e cupe che, con la stessa consapevolezza ineluttabile, vengono offerte all'attenzione dei lettori.

Pensiamo per esempio al momento – feroce e inaspettato – della morte di Cedric Diggory, freddamente decretata da Voldemort alla fine del *Calice di fuoco*.

Da molto lontano sopra di lui, una voce fredda e acuta disse: «Uccidi l'altro».

Un sibilo e una seconda voce urlò le parole nella notte: «*Avada Kedavra!*»

Un lampo di luce verde saettò attraverso le palpebre di Harry, e senti qualcosa di pesante cadere a terra accanto a lui; il dolore alla cicatrice raggiunse un tale picco che fu preso da un conato di vomito, e poi diminuì; terrorizzato dall'idea di ciò che stava per vedere, aprì gli occhi che gli bruciavano. Cedric era disteso a terra sul suo fianco, a braccia aperte. Era morto.

Harry Potter si trova per la prima volta faccia a faccia con la morte – un'esperienza che gli farà cambiare necessariamente il suo (e con il suo quello del lettore, che lo ha fedelmente accompagnato anche oltre questo punto di apparente non ritorno) modo di percepire l'esistenza. È

proprio qui, anzi, potremmo aggiungere, che – in una prospettiva di teoria dei generi – la saga di Harry Potter porta a termine la sua decisiva metamorfosi, nel passaggio (del resto annunciato, e progressivamente, acutamente, messo in atto a partire dal *Prigioniero di Azkaban*) da *story school* a *fantasy*. Se infatti i primi due volumi della serie riscrivono in chiave magica e postmoderna una delle sette trame base» delle tradizionali storie, più o meno addomesticate, della letteratura giovanile (e in particolare si rivelano figli di tutta la grande tradizione della letteratura di scuole e di collegio, da Kipling a Erich Kästner), il passaggio cruciale del terzo libro inizia



a mettere in campo elementi e motivi di un genere assai diverso (e che rimanda in maniera esplicita al modello del *fantasy* reintrodotta in maniera perentoria nella letteratura giovanile a partire dal *Signore degli anelli*).

D'altra parte, come ci insegna lo stesso Barrie al termine della storia di Peter Pan e Wendy, sia Harry, sia (soprattutto) i suoi lettori crescono, e iniziano a desiderare altri tipi di giochi (altri tipi di libri). Così, mentre James Barrie, a fronte del rifiuto a crescere di Peter, aveva dovuto optare per una progressiva ereditarietà delle avventure (da Wendy a sua figlia, e a sua nipote), la soluzione ideata dalla Rowling – ancora una volta basata sul modello inglese forte del gruppo di amici e della vita di collegio – è insieme semplice e perfetta. Harry e i suoi amici (e i suoi lettori), crescono insieme, insieme scoprono nuovi pezzi della loro formazione (da tarda infanzia ad adolescenza), insieme inventano e si appassionano a giochi diversi (insieme leggono e si appassionano a diverse avventure). Per arrivare addirittura alla rappresentazione di un evento apparentemente indicibile e traumatico come la morte di un amico.

Del resto, la stessa Rowling è consapevole dell'importanza di questa scena anche all'interno della sua costruzione del mondo magico di Harry, se proprio su di essa si basa la sua percezione di figure magiche e inquietanti come i Thestral,

creature volanti che trasportano le carrozze degli allievi in direzione Hogwarts (e destinati a ricoprire un ruolo non banale nel quinto, e finora ultimo, volume della serie). Sono cavalli con «qualcosa del rettile [...] completamente privi di carne», con teste di drago e «occhi senza pupille completamente bianchi e sgranati», con «vaste ali nere della consistenza del cuoio, come di pipistrelli giganti». Come Harry apprenderà durante una lezione di Cura delle creature magiche, «solo le persone che hanno visto la morte» possono vedere i Thestral. E il lettore che, alla fine del *Calice di fuoco*, con e come Harry (leggendo le sue avventure e seguendolo ovunque, come il più fedele degli amici), ha assistito all'assassinio di Cedric, può finalmente vederli insieme a lui.

Lettura e formazione si intrecciano allora in una singolare mescolanza, che si articola e si complica anche negli ulteriori rispecchiamenti di film e (video)giochi. Nella scelta di coinvolgere in maniera diretta i suoi lettori nella progressiva crescita cui 'è condannato' Harry, la Rowling riesce così a superare l'*impasse* che era stato dello stesso Sir James Barrie, costretto – come abbiamo visto – ad affibbiare alla

sua Wendy troppo cresciuta (al cospetto dell'eterno ragazzo Peter Pan) una serie – potenzialmente infinita – di figlie, nipoti, e bisnipoti. Nel mondo di Harry Potter, viceversa, non è necessario che nessun *little child* cresca; o, per meglio dire, la crescita avviene senza (eccessivi) traumi, perché il lettore vede il proprio compagno di giochi preferito diventare grande insieme a lui. Basta imparare a ritrovare dentro di sé la consapevolezza della propria identità di mago, e la lettura, come per incanto, appunto, dispiegherà – potenzialmente a tutti – i suoi tratti di *role play*.

In altre parole, insomma, le porte di Hogwarts sono destinate ad aprirsi anche per noi: qualsiasi lettore (o spettatore) può (e deve) aspettarsi, mentre è immerso nelle pagine del libro (o catturato dalle immagini dei film), il lieve fruscio di un gufo che arriva all'improvviso – tra le zampe la sospirata lettera di ammissione alla più prestigiosa delle scuole: sapremo essere degni del miglior sorteggio che ci può offrire il *sorting hat*?

