

GIAN MARIO ANSELMI

L'infinito narrare nel nuovo Millennio: il gioco della letteratura

In

Letteratura e Scienze

Atti delle sessioni parallele speciali del XXIII Congresso dell'ADI (Associazione degli Italianisti)

Pisa, 12-14 settembre 2019

a cura di Alberto Casadei, Francesca Fedi, Annalisa Nacinovich, Andrea Torre

Roma, Adi editore 2021

Isbn: 978-88-907905-7-7

Come citare:

<https://www.italianisti.it/pubblicazioni/atti-di-congresso/letteratura-e-scienze>
[data consultazione: gg/mm/aaaa]

GIAN MARIO ANSELMINI

L'infinito narrare nel nuovo Millennio: il gioco della letteratura

L'opera letteraria presuppone un patto finzionale tra autore e lettore: e da qui appunto si comincia a 'giocare' accettando le regole della finzione narrativa ('gioco' nel senso dell'Homo ludens di Huizinga). Tale prospettiva di narrazione infinita si è accentuata negli ultimi anni in parallelo con la gigantesca rivoluzione digitale in atto che molto sta mutando gli statuti del fare letterario stesso e del suo insegnamento.

È possibile ben dire che la 'letteratura' è in definitiva un 'gioco' e che del gioco rispetta le ancestrali e potenti regole e radici che ci sono innate come esseri 'narranti' e 'immaginativi'. Se teniamo conto di questo allora possiamo comprendere la fascinazione irresistibile di ogni narrazione ben fatta (per fare un parallelo con la «lettura ben fatta» cara a Steiner) su di noi adulti da sempre. 'Stiamo al gioco' appunto e come per il bambino anche per noi (tutti noi siamo stati bambini...) questo 'stare al gioco' è tremendamente serio e decisivo per la nostra esistenza. Siamo disposti ad accettare senza alcuno stupore che ogni finzione narrativa o scenica sia verità vissuta: l'autore addirittura spesso esibisce proprio la sua 'invenzione' forzandone la natura di 'verità'. Si pensi alle opere in cui l'autore dice che sono state scritte derivandole da manoscritti ritrovati e veritieri (da Cervantes a Manzoni...); ai romanzi epistolari che mimano le forme delle corrispondenze private; alle dichiarazioni che certe vicende messe in commedia o in novelle attingano a fatti o beffe realmente accaduti (frequentissime nelle nostre commedie del Cinquecento dalla *Mandragola* alla *Venexiana* e via discorrendo o nelle raccolte novellistiche di Boccaccio e soprattutto di Bandello); al 'libro nel libro' ovvero alle affermazioni che quanto il personaggio sta vivendo è altro rispetto ai 'libri' e quindi sembra che siamo immersi in una storia vera anziché in un romanzo. Ad esempio, ciò è eclatante in Elena Ferrante specie nel secondo volume della sua tetralogia, *Storia del nuovo cognome*, volumi, sia detto per inciso, con straordinario effetto di narrato continuo, martellante, straripante e 'verosimile' che non poco ha contribuito al successo planetario della scrittrice. La narrazione infinita che oggi ci avvolge ha radici nell'*homo ludens* di cui si diceva, nella nostra natura 'bambina' (alla Leopardi o alla Pascoli anche) impastata di reminescenze del 'gioco' e perciò di festevolezza narrativa (così gioiosamente eclatante nella lirica greca in Bacchilide rispetto alle architetture audaci e 'remote' di Pindaro): più la realtà circostante ci pare inafferrabile e al tempo stesso oppressiva, più ci affidiamo al narrare come 'gioco' serio in cui sospendiamo le nostre remore di cinici e increduli per frequentare invece i mondi dell'immaginario in un impasto tra ansia di libertà, ragione e fantastico che proprio gli illuministi per primi seppero coniugare in modo straordinario. La narrazione, la letteratura, come il gioco, e come era già chiaro a Huizinga, sono parte di una ricerca ultima di libertà che oggi (in una dimensione globale di omologazione asfissiante) ancor più è manifesta e che carica di responsabilità molto grandi, come ben aveva previsto Pasolini, arte ed autori (mai come ai nostri tempi etica ed estetica debbono convivere in un patto di 'nuovo umanesimo').

Tutto ciò è veicolato da qualche anno da un sistema narrativo complesso e multiforme che è in grado proprio per le nuove e sempre più stupefacenti innovazioni informatiche e tecnologiche di ampliare a dismisura il nostro desiderio infantile e adulto al tempo stesso di 'storie', in cui il libro, tradizionalmente inteso, di romanzi o poesie è solo uno dei tanti attori in campo (il 'narrare', specie autobiografico, è alla base ad esempio del successo di molti social a partire soprattutto da Instagram che è stata in questo senso la piattaforma di lancio di tanti *influencer* dei nostri giorni, prima fra tutti

Chiara Ferragni). Il libro, infatti, come ben già mostrò Alessandro Baricco ne *I barbari* (sulla scia di famose pagine di Umberto Eco), oggi è allogato in una serie concatenata di molteplici linguaggi interconnessi (televisivi, figurativi, mediatici, ecc.) ed è lì che si giocherà la battaglia decisiva del suo futuro. Senza spingerci poi troppo indietro nella storia della televisione e dei suoi *serials* più antichi (e che però non avevano ancora il monopolio narrativo che oggi, grazie ai nuovi media e a internet, fa dilagare le serie TV ovunque), stiamo ad anni più vicini. E un dato ci balza subito all'occhio: se solo si osservano infatti le recenti migliori serie televisive americane (veri capolavori), spesso prodotte dalla HBO, si noterà che la narrativa che le costituisce va scoprendo nuovi territori, ma che tali territori riescono ad essere esplorati perché figli della narrativa romanzesca classica per un verso (l'eterno, archetipico *Conte di Montecristo*...) e per l'altro di una rinata centralità della lingua teatrale e dialogica/filosofica; così da consegnare oggi alla sceneggiatura (l'esempio è clamoroso se riferito a Nic Pizzolatto con *True detective* o a Beau Willimon con *House of cards* o ai fratelli Coen di *Fargo* o agli sceneggiatori de *Il trono di spade*) un ruolo ben più cruciale che nel passato sia filmico che televisivo, un ruolo per altro di matrice tutta 'letteraria' spesso perimetrato esplicitamente dall'ordito di grandi classici di riferimento (Dante, Machiavelli, Shakespeare, Nietzsche, Dumas, Tolstoj, Tolkien, Dick...). Il sempre più sofisticato uso, ad esempio, del 'punto di vista' nella narrativa filmica e televisiva si dipana su una gamma amplissima: in intreccio tra occhio del regista e della sua cinepresa, occhio del personaggio narrante in prima persona o dei personaggi fra di loro o direttamente con il pubblico secondo una antica prassi teatrale (come accade, ad esempio, in *House of cards*), occhio di metapersonaggi 'alla Tarantino' e così via. È difficile per queste tecniche così ben orchestrate non pensare alla lezione ineguagliabile del gioco raffinatissimo fra i punti di vista dei personaggi in *Anna Karenina* o, al polo opposto, all'unico, straordinario punto di vista del protagonista della *Recherche*. Ciò da qualche anno si sta rafforzando anche nelle produzioni italiane della Rai, con una importante riscoperta della centralità della sceneggiatura e delle radici letterarie indispensabili a ogni 'narrazione'.

Siamo, in un certo senso, nell'epoca della 'narrazione infinita' (categoria che forse sarebbe ben più efficace dell'ormai consunto 'postmoderno') che tutto permea e a tutto si intreccia grazie soprattutto allo sviluppo impressionante dei nuovi media e della Rete e al rimescolamento degli stessi generi nel 'gioco della letteratura' e tutto questo in palese contrasto con il dominio nella comunicazione ordinaria e denotativa della brevità e velocità fino al limite della pura enunciazione (*whatsapp, twitter*, ecc.), brevità comunicativa che nulla ha a che spartire con l'eleganza della 'forma breve' per eccellenza ovvero l'aforisma (su cui si vedano i tanti studi ed edizioni per cura di Gino Ruozzi). Le lunghe narrazioni è come se sopperissero a questo abisso di banalità abbreviata e compulsiva tipico delle modalità di fruizione di cellulari, tablet, social. Basti del resto pensare a come il 'noir' o 'thriller' o 'giallo' stessi (ovvero l'inchiesta' che dir si voglia) si articolino in storie 'lunghe' e alberghino al centro di vastissimi territori dell'immaginario ovunque nel mondo in misura senza precedenti, quasi a metafora di una confusa e inquieta ricerca di senso in un mondo che ne appare sempre più privo e dove la scoperta del Male inestirpabile (l'odio) è sempre più dolente e terribile (un vero antesignano fu Gadda col suo *Pasticciaccio*...). E, ancora, il narrare come 'latitudine espansa' delle potenzialità insite nella scrittura letteraria ha altresì trovato maestri assoluti a livello mondiale in alcuni narratori americani delle generazioni dei nostri tempi, da DeLillo a Pynchon a Foster Wallace a Franzen all'ultimo Paul Auster, solo a citare alcuni dei più noti. E non è casuale che tali narratori a loro volta esplicitamente non possano fare a meno di contaminarsi con narrazioni cinematografiche o televisive (persino sportive!) o con rilevanti filoni figurativi dell'arte

americana novecentesca a cominciare da Hopper o da Andy Warhol per pervenire alle forme più metropolitane e radicali di *street art* (Basquiat, Haring...). Né ancora è casuale che, sempre a partire dagli Stati Uniti, abbia ripreso oggi grande vigore una antica tradizione di narrazione ‘disegnata’, piena di archetipi letterari di ogni epoca, il *graphic novel* (in Italia a lungo definito ‘fumetto’ e con un implicito ed erroneo giudizio riduttivo, così come era accaduto per i ‘gialli’ o per i romanzi ‘rosa’ o per la cosiddetta ‘letteratura per l’infanzia’, alcuni dei tanti guasti di una spesso vacua e spocchiosa critica letteraria per fortuna ormai tramontata e che non aveva saputo fare proprie neppure le preziose osservazioni di Antonio Gramsci sulla letteratura popolare). A tale filone e ai loro personaggi ed eroi/eroine (ad esempio tutto l’universo Marvel) attingono a piene mani, in un gigantesco *continuum* narrativo, colossali produzioni cinematografiche e televisive specie statunitensi ricche di effetti speciali e quantità vaste di produzioni televisive giapponesi educate dalla gloriosa linea narrativa e grafica dei *manga*. E la stessa immensa galassia dei sempre più sofisticati videogiochi ha anch’essa i suoi eroi/eroine e le sue ‘narrazioni’ (*Tomb Raider...*) in bilico tra richiami a personaggi e storie delle narrazioni mitologiche classiche e medievali (il ciclo arturiano *evergreen...*) e loro ritraduzioni in produzioni cinematografiche a effetti speciali di grande successo. L’impatto di tutto ciò è così rilevante che è possibile ormai da tempo riscontrare anche il processo inverso. Ovvero molti romanzi contemporanei popolari paiono influenzati nel loro ritmo narrativo, nella loro struttura portante (*dispositio* si direbbe in retorica) e nella delineazione di certi loro personaggi dall’immenso e pervasivo mondo dei media in un inedito crogiuolo (vero *melting pot* narrativo) di linguaggi fra loro in continuo scambio. È in definitiva quanto esibisce esplicitamente e genialmente nei suoi film (o metafilm?) Quentin Tarantino.

L’arco narrativo che abbiamo delineato è perciò ‘infinito’ e abbraccia tutto l’universo della produzione culturale in senso lato, dal libro alle serie TV ai film ai videogiochi, come si è visto: questa narrazione continua a perpetuare però la dicotomia antica tra *novel* e *romance* ovvero tra ‘verosimile’ (potenza inesauribile della geniale categoria aristotelica) e ‘fantastico’, amplificato quest’ultimo dagli effetti speciali delle nuove tecnologie. Tra questi poli estremi si dipana un brulicare di narrazioni a varia matrice che nutrono l’ansiosa ricerca di ‘storie’ da parte di ogni tipo di pubblico, di tutti noi in sostanza in quell’ottica di ‘gioco’ ancestrale di cui prima discorrevamo. La crisi delle ideologie tradizionali, lo scetticismo (peraltro pericoloso) verso l’agire politico e riformatore con inevitabile sfiducia nel futuro e schiacciamento sul presente (in una sorta di rilettura banalizzata del *carpe diem* oraziano) pesano molto in questo fenomeno, specie nel mondo occidentale. Il più delle volte infatti lo stesso lettore/spettatore è irresistibilmente attratto sia da storie verosimili al limite dell’iperrealismo anche duro (il libro *Gomorra* di Saviano con la connessa, fortunata serie televisiva) sia da mondi ed eroi avventurosi e fantastici che lo distolgono da una modalità di vita talora ‘insostenibile’ (il tutto è sempre ben rappresentato ancora una volta da una categoria inventata da Aristotele, sempre lui, ovvero la ‘catarsi’). Stiamo attenti a non fare facili confusioni però con vecchie etichette. Non siamo per nulla nel primo caso di fronte a un nuovo ‘neorealismo’ come taluni sostengono (e che comporterebbe una lettura tutta ideologica e politica della realtà) ma, lo ribadisco, a una ansiosa ricerca di ‘verosimile’ (si pensi all’ampia galassia *thriller*) che poco o nulla c’entra con il neorealismo e le sue poetiche e ancor meno con ideologie forti di riferimento, semmai con istanze etiche in senso ampio. Al lato opposto appunto ci si fa affascinare da *Guerre stellari* (grande riscrittura in chiave di fantascienza del ciclo arturiano..) non per mera ‘evasione’ (certo anche per quello) ma appunto per eccesso di sofferenza quotidiana, di inconoscibilità e di smarrimento di fronte alla complessità di un reale non più codificabile da

categorie note (e infatti abbondano anche gli angoscianti filoni narrativi *horror* o ‘apocalittici’ a partire da un maestro come Stephen King o dai romanzi e ‘fumetti’ di Dylan Dog del nostro Tiziano Sclavi) e da cui si vorrebbe fuggire verso altri mondi, quelli da sempre cari all’immaginario fantastico ed utopico (la lunga durata ad esempio del genere pastorale e di Arcadia i cui esiti antifrastici ancora troviamo, che so, in Zanzotto col *Galateo in bosco* o in Philip Roth con *Pastorale americana*) o verso mondi in cui ancora vi sia spazio per qualcosa davvero di ‘eroico’.

Un discorso a parte, nell’ambito della narrativa fantastica, merita oggi l’ambientazione medievale o medioevaleggiante di romanzi, film, serie televisive con un successo crescente e travolgente. La cosa è singolare, se pensiamo che il moderno romanzo storico, con pretese sì immaginarie ma ancorate a una sicura e documentata ricerca storica, nasce col Romanticismo, con le opere di Walter Scott e così si dipana in tutta Europa con Stendhal, fra i tanti, fino al rigore storiografico del nostro Manzoni (dell’*Adelchi* e degli scritti sulla storia longobarda in particolare), avendo al centro appunto il Medioevo, un Medioevo di cui il narratore si sforzava di non stravolgere la fisionomia documentabile del suo sfondo autentico (secondo appunto la poetica del romanzo storico verosimile). Vero è che già molte suggestioni romantiche, il ricco filone inglese del ‘romanzo gotico’, la gran parte dei maggiori melodrammi italiani così come la tradizione favolistica europea avevano colto le possibilità inesauribili fornite a mistero, sentimento e immaginario da una ambientazione genericamente e acronicamente ‘medievale’. Ma ancora aveva campo il primato della ‘veridicità’ di massima pretesa dal genere principe ovvero dal ‘romanzo storico’. Nel Novecento del resto con la grande, rivoluzionaria, rigorosa ‘riscrittura’ storiografica del Medioevo, operata dagli storici delle «Annales», di nuovo vengono portati al centro della ricerca storica come ‘modello’ di analisi i secoli medievali e la medievistica assume un primato indiscusso negli studi storici ovunque, influenzando l’insegnamento della storia ben oltre le Università. Il Medioevo è così ancora al centro dell’attenzione generale dopo il Romanticismo. E a partire dal secondo Novecento e dal Terzo millennio la ‘valanga’ del Medioevo tutto travolge e dovunque si accampa, dalla storiografia più rigorosa all’immaginario più sfrenato alle feste di piazza: il Medioevo si tramuta, per tutte le forme narrative popolari, in un serbatoio mitico cui attingere storie, favole, avventure, una sorta di *melting pot* di cui non interessa più ciò che veramente vi accadde nella sua storia ma le ‘storie’ che quel mondo aveva partorito, a cominciare dai grandi cicli cavallereschi e in particolare da quello arturiano dei cavalieri della Tavola Rotonda e della ricerca del Sacro Graal. Siamo al trionfo del ‘patto finzionale’, della ‘sospensione dell’incredulità’ di cui si diceva! E in tali procedure si va innestando la ripresa forte di tutta la mitologia celtica e germanica medievale che di fatto era stata resuscitata nell’Ottocento dalle grandi opere di Wagner (il Medioevo è per eccellenza allogato infatti in tutte le narrazioni nei misteriosi e gelidi Regni del Nord con le loro foreste così come ad esempio li fonda sulla scorta di tante suggestioni leggendarie nordiche e germaniche il fortunatissimo ciclo letterario e poi filmico del *Signore degli anelli* di Tolkien).

Nel 1977 *Guerre stellari* di Lucas traduce in chiave di fantascienza i protocolli fondamentali del ciclo arturiano e dei suoi eroi, mescolandoli a forme del Medioevo giapponese (armature, spade/spade laser, arti marziali, massime zen dei Samurai/Maestri Jedi) in una delle saghe più fortunate dell’età contemporanea. La fantascienza paradossalmente ‘sdogana’ definitivamente il Medioevo in chiave *romance* come il luogo per eccellenza, fuori del tempo, di ogni possibile immaginario, dell’‘altrove’ coesistente della nostra identità, del nostro ‘fantastico’ fin da bambini (si pensi ai paesi, ai castelli, agli animali e oggetti parlanti e fantastici di molte storie ‘medievali’ disneyane). Nel 1980 Umberto Eco col suo fortunatissimo *Il nome della rosa* decide di collocarsi sul

‘crinale’ delle due possibili letture del Medioevo giocando, con magistrale abilità di consumato professore esperto di Medioevo e di brillante scrittore attratto da sempre dalle forme molteplici della cultura *pop*, una chiave audace: da una parte tener conto del favore del pubblico per un Medioevo ‘convenzionale’ di fantasia, avventuroso, misterioso, sanguinario e spirituale al tempo stesso (e vi aggiunge il di più di un *plot* poliziesco come trama portante del romanzo, ovvero mescola due generi fortunatissimi, il ‘giallo’ e il ‘romanzo storico medievale’). Dall’altra parte egli inserisce nella trama continue digressioni (attraverso i dialoghi dei protagonisti soprattutto) storiche, filosofiche, teologiche assolutamente attendibili e aggiornate agli ultimi studi, mescolando fantastico medievale e verosimile storico. Questa miscela ‘postmoderna’ di voluto *bricolage* è detonante e godrà di enorme successo (grazie anche alla trasposizione cinematografica) ma non avrà particolare seguito: il miracoloso equilibrio riuscito ad Eco sul crinale di due diversi approcci alla storia medievale non riuscirà più di fatto e prenderanno piede in breve tempo solo il *romance*, le storie medievali sfacciatamente ‘fantastiche’ e in grado di veicolare definitivamente un Medioevo come metafora di complessità, mistero, sesso, avventura, scontri titanici tra Bene e Male con i rispettivi eroi, confusione di razze e di fedi, draghi, maghi, fate e streghe, nani astuti e potenti, poteri occulti e sovrumane forze (spesso non cristiane ma ispirate vagamente alle credenze celtiche e germaniche), in un certo senso tutto ciò di ‘medievale’ contro cui si erano battuti gli illuministi come Voltaire. Una spiegazione ancora condivisibile di questo fenomeno la diede alcuni anni addietro proprio un grande filologo dei testi medievali, rigoroso esperto di quella cultura, fra i maggiori di sempre, Claudio Leonardi: egli in sostanza affermava che la fortuna contemporaneo del Medioevo stava proprio nel suo essere stato un’epoca lunghissima, niente affatto compatta e ricchissima di contraddizioni di ogni genere e di ogni genere di leggende e contaminazioni da cui noi, spaesati in questa nostra epoca confusa e lacerata, visionaria e violenta, curiosa e irrazionale al tempo stesso, siamo irresistibilmente attratti. Come proprio a partire dal 2011 dimostra il successo planetario e senza precedenti (ovvero *tutto* il mondo è preso da questo nostro europeo Medioevo di fantasia) della serie televisiva più vista di sempre, *Il trono di spade*, *A Game of Thrones*, giunto alla sua settima edizione e che non pare conoscere alcuna flessione nel gradimento, anzi: questa serie è proprio il condensato di tutto quel che dicevamo prima intorno alle caratteristiche del “medioevo fantastico” che così ci attrae, ben oltre le stesse trame complicate e visionarie di Tolkien e dei film che se ne derivarono. Non dimentichiamo, per inciso, a proposito di quel che si diceva, che la traduzione letterale della serie è *Gioco dei troni* (*Game/gioco* in inglese appunto), dove gli autori in modo esplicito richiamano come indispensabili il ‘patto finzionale’ con lo spettatore e la necessità di ‘stare al gioco’ della più rocambolesca e fantasiosa serie TV di tutti i tempi. Il soggetto è tratto dalla già fortunata serie di romanzi *Cronache del ghiaccio e del fuoco* di G. R. Martin e la sceneggiatura, accuratissima (come del resto sono accurati regia, attori, recitazione e straordinari effetti speciali), è opera principalmente di fatto di scrittori di razza come D. Benioff e D.B. Weiss, creatori della serie TV. C’è qualcosa di nuovo però in questo ‘Medioevo’ al tempo stesso inglese, americano e globale, immaginario e fantastico, collocato in una temporalità acronica e in una ‘spazialità’ indefinita (nessun riferimento a Romani, Greci, cristiani, musulmani o a civiltà ‘riconoscibili’): innanzitutto la sua ‘geografia’ spazia da Occidente a Oriente, dal Regno del Nord a plaghe del Sud dal sapore mediterraneo fino a regni di popoli nomadi e fieri che richiamano quelli antichi dell’Asia centrale; il tutto però orchestrato in un certo senso come in Boiardo ed Ariosto ovvero nella migliore tradizione epica italiana rinascimentale, che per prima aveva introdotto, nella modernità, appunto la ripresa fantastica e immaginifica del Medioevo (in una sua ‘trasposizione’ ispirata, molto alla lontana, dall’epoca

carolingia e dai Paladini cristiani e Saraceni) reso volutamente indeterminato e favoloso, insieme vicino e remoto. Ma le suggestioni nate dal tocco 'leggero' (ed incurante di ogni verosimiglianza col Medioevo storico) di Boiardo ed Ariosto, pur decisive, si fermano qui: il nucleo narrativo de *Il trono di spade* è fatto di ben altra e ben più cruda materia. Le lotte per il potere delle famiglie regali in lotta sono brutali; il popolo ne subisce pesanti conseguenze e le violenze sono esibite nella loro efferata e sanguinaria durezza; l'amore è sovente consumazione avida di sesso quasi primitivo; i pochi veri guerrieri leali e coraggiosi soddisfano la desolante assenza di eroico dei nostri tempi ma sono spesso circondati da spietati e cinici traditori. Da un mondo remoto, feroce e misterioso a Nord tra i ghiacci, presidiato in un avamposto sperduto da un manipolo di guerrieri, sembra sempre in procinto di giungere (e infine giunge) insieme al Grande Inverno un terribile pericolo (l'atmosfera di attesa gravida di tensione e senza tempo che già magistralmente aveva creato il nostro Dino Buzzati col suo geniale *Deserto dei Tartari*) e gli esseri che emergono dal fondo misterioso dei tempi non sono né benevoli, né rassicuranti (gli 'Estranei') ma feroci e brutali (come gli alieni di tanti film di fantascienza), sono i 'morti/non morti' (i morti viventi, i *revenant* di tanta letteratura e cinematografia). In definitiva rappresentano un fondo oscuro cui attingiamo le nostre misteriose origini come lo sono del resto le creature animali indomabili (meta-lupi, draghi) che solo pochi eroi virtuosi o una Regina, madre di draghi, sanno ammansire e comandare. Il fantastico anche avventuroso non può in altre parole nascondere la violenza delle 'origini' e dell'eterna lotta tra la Vita e la Morte (una sorta di ritrascrizione in chiave medievale, feroce e avida del ritratto dell'umanità 'primitiva' che nel Settecento aveva delineato il nostro Vico o del biblico Caino che ci coabita da sempre). È evidente, in queste serie a forte impronta americana e anglosassone, che la 'funzione Shakespeare' la fa da padrona: è lui il grande modello di queste sceneggiature e dei loro personaggi. Il sangue, il potere, la crudeltà, le avventure, le insane passioni amorose, gli incesti, le gelosie e le invidie, i personaggi tragici che segnano la storia dei Regni inglesi passati come dell'antica Roma o dell'Italia medievale sono il gigantesco apparato che Shakespeare ci ha consegnato con una varietà di linguaggi e stili impressionanti (e fra loro sempre 'mescolati' come spesso già era accaduto in Dante, altro essenziale referente culturale per l'odierna produzione di immaginario) e senza del quale non sarebbero mai nate molte delle migliori saghe contemporanee. Le radici umanistiche e letterarie sono quindi dovunque, la storia è inestricabilmente intrecciata con le 'storie' di poeti e narratori di ogni epoca. Tasso ad esempio è il maestro indiscusso di ogni futuro intreccio amoroso, sia a fine lieto che tragico (Rinaldo e Armida e Tancredi e Clorinda), fra innamorati schierati in campi avversi e innamorati oltre le loro stesse identità religiose, sociali e ideologiche che li dovrebbero dividere; egli fonda gli archetipi sempre ricorrenti di ogni storia d'amore anche dei nostri tempi che sia imperniata sugli eterni, avvincenti 'contrastati' e 'diversità' che alla fine solo Amore può dipanare (di là dalla consapevolezza che gli autori contemporanei possano avere di questa origine tassiana). La *Liberata* è infatti al tempo stesso un poema eroico/storico, un romanzo psicologico e amoroso/patetico, un melodramma, un inno al primato di amore su morte, divisioni e guerre ovvero è la modernità dei generi 'sentimentali' che ci attraversano anche oggi e come tale, non a caso, fu ben compresa in epoca romantica: tra Sette e Ottocento gli autori romantici e i grandi autori di melodrammi rilanciarono definitivamente i suoi nuclei inventivi che ancora oggi dominano le 'storie d'amore' nei loro archetipi fondativi e ricorrenti.

Viene da chiedersi come mai tanti intrecci tra fonti letterarie anche classiche/umanistiche e narrativa romanzesca popolare, filmica e televisiva conoscano oggi un così eclatante e formidabile sviluppo. In realtà l'inesauribile patrimonio delle letterature e del loro 'gioco' ben si presta a un

pubblico affamato di 'storie lunghe' simile per molti versi ai pubblici dell'Ottocento in ansiosa attesa dei 'romanzi a puntate' dei periodici o 'd'appendice' che dir si voglia (e come ben si sa vi concorsero una infinità di scrittori anche di alto livello come Balzac, Dumas, Stevenson). La 'durata breve' sia al cinema che in Tv è in crisi. Si amano le serie con molte puntate e articolate in *sequel* o *prequel* che durano anche anni (l'esempio del *Trono di spade* è solo uno dei tanti che si potrebbe fare). I generi delle 'lunghe storie' sono molteplici: la stessa letteratura (e non solo quella popolare) si va adeguando. La narrativa di 'romanzi lunghi' è di gran lunga prevalente, quasi in competizione con film e Tv. Si pensi ai romanzi *thriller* dei grandi scrittori scandinavi (Mankell in testa); si pensi per la narrativa italiana (nel Novecento spesso refrattaria al 'romanzo lungo') ai romanzi precorritori (allora attaccati da avanguardie tanto autoreferenziali quanto arroganti, romanzi oggi invece quasi 'di culto') di Elsa Morante; oppure si guardi al fortunatissimo ciclo (a livello mondiale) della nostra Elena Ferrante col romanzo in quattro volumi (o quattro romanzi che dir si voglia) *L'amica geniale* o appunto ai narratori di romanzi storici (Valerio Massimo Manfredi) o alle prove volutamente a maglie 'ampie' di Cognetti, Gazzola, al Lucarelli de *L'ottava vibrazione* e così via. Tutto ruota intorno al fascino indistruttibile del 'gioco della letteratura': la radice letteraria/umanistica sa soddisfare l'incredibile aspettativa di *storytelling* del nostro ansioso presente pronto sempre a sospendere, nel nome delle 'storie', la sua incredulità. Ecco perché forse i nostri tempi tormentati dovrebbero essere decifrati attraverso questa loro ricerca quasi ossessiva di 'narrazione infinita', cui i romanzi popolari e la narrazione televisiva/cinematografica danno oggi una gamma ampia di risposte ma che ha radici sempre e comunque in una consapevole commistione con i modelli letterari e le tradizioni umanistiche più consolidati. Anche in Italia, paese da sempre refrattario alla lettura di massa, assistiamo del resto a fenomeni di romanzi popolari a vastissima risonanza, ben connotati da consolidati *topoi* della tradizione letteraria classica, da Saviano a Camilleri a Lucarelli a Elena Ferrante fino a quelli con successo inarrestabile di Fabio Volo, di cui sarebbe bene che la critica, dismesse le insofferenze snob, dovrebbe ad esempio cominciare ad occuparsi. Tutte queste procedure insomma continuamente attingono in realtà voce da umanesimo e *humanities*, dove le tradizioni narrative *in primis* certo ma anche le stesse voci poetanti, la stessa poesia (si pensi al vastissimo e crescente influsso che la poesia esercita in tutto il mondo sui testi migliori delle canzoni nella complicata galassia dei generi musicali pop, melo, indi, rock, rap, ecc.), ovvero la letteratura tutta, il 'gioco della letteratura' trovano una sorta di nuova significazione, di straordinaria rinominazione del loro statuto e del loro senso ultimo. Guardare ai territori di ieri raffrontati all'oggi (la vera lezione di Calvino e Pasolini...) non vuol dire perciò essere nostalgici né profetici. Vuol dire riprendere l'apprendistato di conoscenza del mondo che si radica tra Umanesimo, Illuminismo ed epoca romantica nello straordinario nesso tra ragione e immaginario. Vuol dire riprendere con orgoglio il dovere della 'critica', la necessità anzi di riassumersi pienamente il compito di rifondare una critica come ineludibile tassello per stare nel mondo, una critica non fine a se stessa, autoreferenziale e compiaciuta (come purtroppo è stata tanta critica letteraria degli ultimi decenni) ma di nuovo 'militante' in forme e curiosità nuove ma sempre attenta a cooperare nel discernimento del mondo: e sarà lì che sapremo incrociare, nella realtà che muta vorticosamente e drammaticamente, con tono nuovo la letteratura con le sue opere.