

Le suggestioni del non-tempo

Tutto ha luogo in una palude fluviatile dove scivola silenziosa una piroga, sospinta dalla voga energica e misurata della bellissima passeggera. Il suo abbigliamento potrebbe contraddistinguerla come ballerina da night, ma l'arma fantascientifica che le pende dal fianco e il carico che trasporta ci rimanda a nuove suggestioni: una cacciatrice di pellicce, quelle più pregiate, quelle sintetiche dei cyborg-castori.

È da scenari come questi, da casuali impatti di pubblico con generi letterari e cinematografici ritenuti minori, quasi contraddittori, che cominciano a delinearsi gli stilemi del genere "fantasy", retti dall'unico principio di commistione di generi, incrociando con coraggio e spregiudicatezza leggende e personaggi letterari e creando perfino dei sottogeneri che spaziano da scenari postatomici a saghe pseudo medievali.

In un autentico guazzabuglio di situazioni e di personaggi in cui legioni di cattivissimi, armati di tremendi fucili al plasma, vengono sgominati da eroi seminudi che brandiscono uno spadone così mostruosamente freudiano da mandare in tilt anche i più scettici detrattori della psicanalisi, sono riconoscibili alcuni codici di base che suggeriscono qualche riflessione.

La labilità del tempo è senza dubbio la caratteristica emergente, che si palesa non solo nella voluta collocazione temporale, ma anche nelle aperte contraddizioni "scenografiche", che vedono convivere assurdi storici in fatto di armi, quale quello accennato, di costumi, ragazze e uomini in décolleté pressoché adamitico che percorrono universi glaciali e di riscontri scientifici, dove isolotti abitati galleggiano tranquillamente nello spazio a dispetto di ogni legge di gravità.

Tutti questi elementi tendono ad identificare una realtà fuori dal tempo, senza tuttavia astrarla da esso, tutt'al più cercando di sintetizzarla: prefigurando, in qualche modo, la storia dell'umanità come un gigantesco cerchio in cui l'inizio e la fine fatalmente coincidono. Non solo, ma ogni momento del racconto può

diventare a propria volta principio e fine, per cui ogni storia, ogni racconto e ogni attimo della fantasy tende ad esaurire il cosmo narrativo dell'eroe.

Di qui la necessità di affrontare temi e situazioni globali, dove ogni duello o lotta hanno come posta in gioco la salvezza della terra o la supremazia del bene o del male. L'uomo della fantasy in qualsiasi universo viva, parallelo o virtuale che sia, si sente sintesi della storia dalle sue origini al suo epilogo. Dalle sue azioni e dalla riuscita delle sue gesta dipendono le sorti dell'umanità.

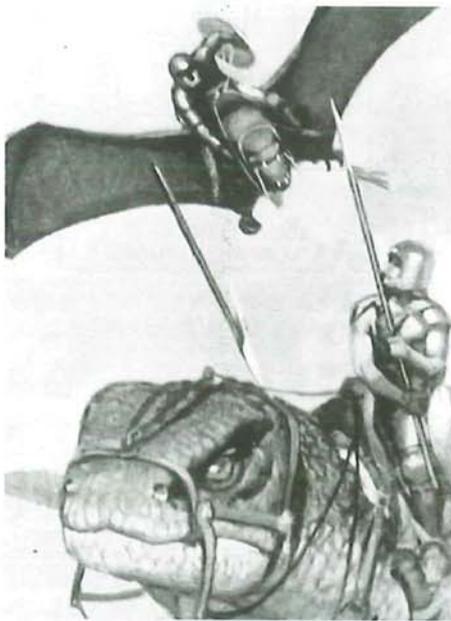
Ciò è forse il sintomo di un desi-

derio di semplificazione, che l'immaginario popolare richiede alla propria esistenza, semplificazione confermata anche dalla mancata introspezione dei personaggi che, rifuggendo qualsiasi complessità, risultano sempre stoicamente coerenti, sia nel bene che nel male.

Per una sorta di transfert la complessità della vita si estrinseca nella variegata tipologia di situazioni e ambienti, percorsa da mastodontici bruchi, coleotteri cibernetici e tecondroidi con poteri magici. Un po' simili ai mostriciattoli che tanto diletano i bambini, desiderosi di esorcizzare i mali del mondo. La magia, poi, quasi per paradosso, viene letta in chiave razionale, come una specie di arma in mano a chi detiene particolari poteri, pericolosa ma non invincibile. E se la perversione del male si avvale di poteri magici ammazza-sette, esiste sempre un talismano o un antidoto in grado di esorcizzarne i poteri.

Il destinatario della fantasy è ricondotto ad un vissuto infantile, dove i sentimenti e le suggestioni evocate sono le pulsioni primordiali dell'esistenza, che si proiettano, ibernandosi in una situazione volutamente non caratterizzata, lungo tutto il corso del tempo: non a caso una delle figure ricorrenti della fantasy è un cavaliere di pterodattili.

Giova ricordare che questo genere trasversale nasce spontaneamente da un gusto popolare, che solo parzialmente è guidato da interessi commerciali, e che, nella sua goffa e posticcia ricostruzione scenica, risulta mille volte più autentica e immediata dei mirabolanti effetti speciali, che il nostro mondo ci offre, fuori e dentro il cinema.



*Nel sottobosco dei generi 'fantasy'
dove sembra finito il mito dell'origine*

di ALESSANDRO CASADIO