



ZonaLetteraria

SPORT E CONTROLLO SOCIALE

QUIDDITCH

Dalla letteratura allo stadio

IL QUIDDITCH, LA CULTURA PARTECIPATIVA
E LA POLITICA

DI ALBERTO SEBASTIANI

< 2019. Ferrara. Allenamenti presso Ferrara Boxe ASD. Foto di Luca Gavagna

117





Dal 27 giugno al 2 luglio 2018, in concomitanza con i mondiali di calcio in Russia, a Firenze si sono tenuti quelli di quidditch, la IQA Quidditch World Cup. Ventinove squadre, tra cui l'indipendentista Catalogna, dai cinque continenti. Lo sport è quello ufficiale di Hogwarts, la scuola di Harry Potter, il personaggio creato dalla scrittrice inglese J.K. Rowling. Ovviamente è un quidditch per "babbani", i non maghi, per cui non si gioca su una scopa volante, cercando di fare goal in tre alti canestri perpendicolari al terreno mentre i cercatori provano a catturare il velocissimo boccino d'oro. La versione babbana è uno sport con regole precise, stabilite dalla IQA, l'Associazione Internazionale di Quidditch. È nato nel 2005 in un college di Middlebury nel Vermont, è arrivato in Europa nel 2010 e in Italia nel 2013 è nata l'Associazione di quidditch nazionale. È un misto di pallamano, dodgeball, rugby e si gioca in un campo all'incirca delle dimensioni di quello da hockey tra due squadre di 7 giocatori, che tengono con la mano sinistra un bastone posizionato fra le gambe in luogo della scopa e cercano di far goal in tre canestri come gli originali, ma non altissimi. Il boccino è invece una palla da tennis infilata in una calza appesa alle braghetto di un ulteriore giocatore, che deve sfuggire ai cercatori.

A sentirne parlare, molti ridono. È però uno sport, ed è un fenomeno sociale da osservare con attenzione. Se siamo abituati a leggere nei romanzi descrizioni di competizioni sportive, in questo caso abbiamo uno sport nato dalla fantasia di una scrittrice e diventato reale grazie ai suoi lettori, con soluzioni pratiche per sopprimere all'assenza di magia nei babbani. Soluzioni derivate da giochi di competizione sia adulti che per l'infanzia, come la variazione su "acchiapparello" per conquistare il boccino, e con elementi di finzione (il bastone tra le gambe è il finto cavallo per fare il cowboy o la finta scopa per fare la strega). Così, divenuto giocabile, nel 2017 il quidditch è stato lemmatizzato nell'Oxford English Dictionary,¹ e ovunque i praticanti aumentano.

Sono giocatori per lo più giovani, cresciuti – in teoria – con la passione per il maghetto con la cicatrice in fronte, diventato uomo nel corso della serie e addirittura padre nell'ultimo volume, la sceneggiatura *La maledizione dell'eredità* (2016). Un personaggio cresciuto coi suoi lettori, che come canta il cantautore Vasco Brondi (Le luci della centrale elettrica) possono «crescere ma ricordare per sempre / La tua piccola cicatrice a forma di fulmine» (*A forma di fulmine*, in *Terra*, 2017). Sarebbe facile, a questo punto, scuotere la testa, parlare di "infantilizzazione" dei gusti e dei consumi, espressione della complessiva "immaturità" dei nostri tempi, e individua-



re tra le cause una formazione che avviene su romanzi per adolescenti, o classificati commercialmente come “young adult”, con storie e registri pensati per ipotetiche esigenze dei ragazzi dai 12 ai 18 anni. Romanzi che però questi lettori non abbandonerebbero più, in una dipendenza prolungata oltre l'età prevista senza generare il desiderio di letteratura “adulta”. La realtà, però, è più complessa.

Harry Potter appartiene al territorio del fantastico, è un ciclo di sette libri pubblicati tra il 1997 e il 2007 (in italiano: *Harry Potter e la pietra filosofale*, *Harry Potter e la camera dei segreti*, *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, *Harry Potter e il calice di fuoco*, *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, *Harry Potter e il principe mezzosangue*, *Harry Potter e i Doni della Morte*), cui sono seguiti i corrispettivi film e l'opera teatrale da cui la sceneggiatura edita nel 2016, oltre a numerosi spin off e una notevole produzione del fandom. Un successo mondiale di milioni di copie, che ha attratto l'attenzione (e le critiche) di molti.³ Harold Bloom ha parlato di cliché ed escapismo, chiedendosi «perché leggere, se ciò che leggi non arricchisce lo spirito, la mente o la personalità?».⁴ *Harry Potter* sarebbe un racconto schematico, ricco di luoghi comuni e di debiti da capisaldi della letteratura fantastica come *Il Signore degli Anelli*. Eppure Stefano Bartezzaghi nella sua *Nota alla nuova edizione* per Salani (2011) ha evidenziato una scrittura che presenta continui dialoghi tra i libri, personaggi che si modificano nel tempo e via via più complessi (come – aggiungiamo noi, sulla scorta di nomi che vanno da Umberto Eco a Steven Johnson – ormai di consuetudine nelle narrazioni della cultura *popular*), comportando problemi per la traduzione, che è stata rivista radicalmente al termine del ciclo. E Roberto Denti, pur non individuandovi una particolare complessità, ha più volte lodato *Harry Potter*, e affermato che in fondo ha risposto al bisogno di magia dei ragazzi, ma anche affrontato «i problemi della crescita di un individuo dall'infanzia all'adolescenza, i difficili rapporti con gli adulti, i momenti di horror, i problematici rapporti coi coetanei e gli insegnanti».⁵ Il problema, semmai, starebbe nella nutrita schiera di epigoni che ne ha rincorso il successo. E se a questo, anche per Denti, si affianca il problema della lettura per moda, per emulazione, la serie della Rowling, anche se brandizzata,⁶ ha avuto almeno il merito di far avvicinare alla lettura molti ragazzi, arrivando a interessare i genitori, e a farli dialogare coi figli su dei libri (mio figlio

Giocare in questo caso significa non imitare qualcosa, ma crearla e praticarla. Istituito però aspetti anche culturalmente e politicamente rilevanti, in particolare l'inclusività e l'apertura sociale.



2019. Ferrara. Allenamenti presso Ferrara Boxe ASD. Foto di Luca Gavagna

Enrico, dieci anni, potteriano, ha di fatto lavorato con me alla stesura di questo articolo). Il fatto però che molti adulti siano lettori di *Harry Potter* ha fatto riflettere ad esempio la critica Antonia Susan Byatt, che ancora nel 2003 da un lato vi leggeva un fenomeno di regressione, dall'altro sosteneva che la Rowling parlasse «to an adult generation that hasn't known, and doesn't care about, mystery». ⁷ E di fronte a questo processo di (ri)scoperta del mystery c'è chi, come Isabelle Cani, non vi vede un'infantilizzazione, ma al contrario un percorso che stimoli non a restare chiusi nell'infanzia, bensì a uscirne, in contrasto a una società di eterni Peter Pan. ⁸ Una letteratura di disincanto, quindi, e non di evasione.

Sembra che le letture possibili siano davvero molte, e contrastanti. Il che, in fondo, ne mostra le potenzialità, ma non spiega come e perché sia nato uno sport ormai popolare. L'irruzione di un gioco fantasy nella realtà non è un fatto consueto, se non come videogame o gioco di ruolo o da tavolo. Si racconta che la troupe di *Rollerball*, il celebre film fantascientifico del 1975 scritto da William Harrison e diretto





da Norman Jewison, avesse provato a giocare una partita di Rollerball durante le riprese, ma l'esperienza non ha avuto seguito. Invece il quidditch per babbani ha successo, e la ragione è da cercare nell'ambito della cultura partecipativa.

Henry Jenkins, in *Convergence culture* (2006), ricorda la vicenda di Heather Lawver,⁹ giovane lettrice di Harry Potter che fonda il giornale on line dell'immaginaria scuola di Hogwarts, "The Daily Prophet", cui collaborano adolescenti da ovunque, che creano i loro profili legati al mondo della Rowling, mediando così difficoltà personali, desiderio di fuga e reinserimento, fino a generare «una creazione collettiva di fantasia, a metà strada tra un gioco di ruolo e una *fan fiction*», in cui una comunità nasce e interagisce tramite i suoi personaggi. Sono passati vent'anni da allora, si sono moltiplicati i siti di fan e fan fiction dedicati a Potter, con comunità che si aiutano a migliorare la qualità dei propri prodotti.¹⁰ I libri della Rowling sono stati letteralmente messi al rogo più volte e anche per questo si sono svolte battaglie in loro difesa, per la loro entrata nelle scuole e nella didattica. I lettori sono cresciuti, i fratelli e le sorelle minori si sono affiancati/e o sostituiti/e ai maggiori, e senz'altro anche qualche figlio si è affacciato a questo mondo. Il coinvolgimento di adulti ha aperto un dialogo intergenerazionale e le battaglie citate e quelle sul copyright contro la Warner Bros. per l'uso delle figure potteriane hanno portato ad alleanze internazionali di ragazzi e adulti. Non che ciò legittimi le entusiaste prospettive di chi vi vede nuovi modi positivi di aggregazione politica, né tanto meno che tutto ciò avvenga danneggiando interessi economici della società dello spettacolo, anzi, ma di fatto dalla comunità virtuale e dalla fantasia ci si è spostati nella dimensione reale.

Questo movimento è proprio anche del fenomeno cosplayer, ovvero l'identificazione con un personaggio e/o una serie vissuta nella quotidianità, non necessariamente in ambiti stabiliti (convention, festival...). Nel caso del quidditch per babbani il gioco non è stato tanto trasposto, quanto inventato da una cultura partecipativa. In effetti, nei passaggi dei romanzi in cui sono raccontate le partite, abbiamo poche descrizioni. Sappiamo che la divisa dei Grifondoro è scarlatta, verde per i Sempreverde, conosciamo i nomi delle scope (Nimbus Duemila, Tornado Sette, Comet Duecentosessanta, Firebolt), i nomi dei ruoli dei giocatori (portiere, battitori, cercatori e cacciatore), e quelli delle palle (pluffa, bolide e boccino), che ci sono un cronista e i tifosi sugli spalti, e poco di più. Nei film, poi, vediamo le tribune e le torri dello stadio, i canestri perpendicolari, il campo ovale, le divise con mantelle, pantaloni, guanti e protezioni. E sappiamo da entrambi che è un gioco violento: i battitori cercano di abbattere gli avversari con i bolidi, e pur di fermarli li si attacca scorrettamente, colpendoli per fare male. Non siamo lontani da quanto accade in *Rollerball*,





dove il goal si segna in un analogo canestro perpendicolare e ci si muove non su scope volanti ma su pattini in una pista ovale.

Il quidditch per babbani però non è imitativo nei costumi. Non è fare cosplay come le band del wizard rock,¹¹ che negli anni zero avevano nomi, canzoni e abiti legati alla serie o ai personaggi. Il quidditch viene praticato da persone che sono se stesse. Non è giocare a un personaggio, ma a uno sport, competitivo ma non violento come nei libri e nei film. Come ha illustrato Alena Brunner,¹² la topica potteriana è superata dall'interesse per la pratica sportiva, è una forma di emancipazione e, per quanto incredibile a convinzioni preconcepite, non è necessario essere fan per giocare.

Giocare in questo caso significa non imitare qualcosa, ma crearla e praticarla. Istituito però aspetti anche culturalmente e politicamente rilevanti, in particolare l'inclusività e l'apertura sociale. È infatti uno sport "gender-integrated": «Male and female players compete against and work with one another in Quidditch matches, unlike many other gender-segregated collegiate sports».¹³ Ciò è conforme ai romanzi, fin dal discorso che Wood dei Grifondoro tiene negli spogliatoi alla prima partita: inizia dicendo «Allora, ragazzi...» ma subito Angelina Johnson aggiunge «...e ragazze».¹⁴ Il regolamento della IAQ¹⁵ stabilisce infatti che in ogni squadra possano esserci fino a un massimo di quattro giocatori dello stesso genere in campo, e il genere è quello identificato dal giocatore, non dal sesso. Siamo quindi di fronte a qualcosa di più di un patteggiamento tra mondo fantastico e reale. E a qualcosa di non infantile. Che poi questo sport riesca, di fronte al successo e all'aumento di praticanti, a mantenere questa scelta politica è tutto da vedere. Ma lo sport è una sfida, sempre.

1. Cfr. <https://en.oxforddictionaries.com/definition/quidditch>.

2. Tra questi va ricordato *Il Quidditch attraverso i secoli* (2002), ricostruzione fantastica della storia dello sport e delle sue regole. Il libro è citato in *Harry Potter e la pietra filosofale* nel cap. 11, *Il quidditch*: Hermione lo presta a Harry in vista della sua prima partita.

3. La discussione sui libri della Rowling si è sviluppata in ambiti diversi, noi ci concentriamo su quella letteraria. In ambito filosofico in Italia molto si è speso Simone REGAZZONI, che ha sostenuto la complessità del mondo narrativo della serie (cfr. *La filosofia di Harry Potter. Vivere e pensare con un classico contemporaneo*, Milano, Ponte alle Grazie, 2017; *Harry Potter e la filosofia. Fenomenologia di un mito pop*, Genova, Il melangolo, 2008) e il saggio di Laura Anna MACOR *Filosofando con Harry Potter. Corpo a corpo con la morte* (Milano-Udine, Mimesis, 2011) la ha affrontata in relazione al tema della morte. La discussione religiosa, su come *Harry Potter* minacci una formazione cristiana, ha visto coinvolti nel 2005 la saggista tedesca Gariele Kuby e addirittura Joseph Ratzinger (cfr. Marco POLITI, *Ratzinger contro Harry Potter. "Una saga che corrompe i giovani"*, "la Repubblica", 14 luglio 2005, www.repubblica.it/2005/g/sezioni/spettacoli_e_cultura/harrypotter/harrypotter/harrypotter.html), mentre l'onorevole e docente di filosofia Rocco Buttiglione nel 2011 si è chiesto se Potter sia «una figura cristica» (https://www.avvenire.it/agma/pagine/la-teologia-di-harry-potter_201107141022409800000).





4. Cfr. Harold BLOOM, *Can 35 Million Book Buyers Be Wrong? Yes*, "The Wall Street Journal", 11 luglio 2000 (<https://www.wsj.com/articles/SB963270836801555352>).
5. Cfr. l'intervista a Roberto Denti di Roberta Casali del 2006 (https://www.raccontareancora.org/wp-content/uploads/2015/05/IntervistaRobertoDenti.incr_.pdf) La psicologa Rita RICCI, in *Harry Potter. L'avventura di crescere. Psicologia dell'adolescenza e magia della fiaba* (Roma, EDUP, 2002) affronta questo aspetto in particolare, e il valore del ciclo come rito iniziatico per il giovane lettore.
6. Cfr. Susan GUNELIUS, *Harry Potter. Come creare un business da favola*, ed. it. a cura di Paola DUBINI, Milano, Egea, 2008.
7. Cfr. Antonia Susan BYATT, *Harry Potter and the Childish Adult*, "The New York Times", 7 luglio 2003, <https://www.nytimes.com/2003/07/07/opinion/harry-potter-and-the-childish-adult.html>.
8. Cfr. Isabelle CANI, *Harry Potter o l'anti Peter Pan. La magia della lettura*, trad. it. Ximena RODRIGUEZ B., Milano, B. Mondadori, 2008.
9. Cfr. Henry JENKINS, *Cultura convergente*, trad. it. Vincenzo SUSCA, Maddalena PAPACCHIOLI, Milano, Apogeo, 2007, pp. 179-221.
10. I linguaggi del fandom vanno dalla narrativa al giornalismo, dalla pittura alla musica e molto altro (cfr. Francesca COPPA, *Writing Bodies in Space: Media Fan Fiction as Theatrical Performance*, in *The Fan Fiction Studies Reader*, eds. Karen HELLEKSON, Kristina BUSSE, University of Iowa Press, 2014, pp. 234-235).
11. Cfr. Paul A. THOMAS, *I Wanna Wrock! The World of Harry Potter-Inspired "Wizard Rock" and Its Fandom*, McFarland & Company, 2018.
12. Cfr. Alena BRUNNER, *Magic Goes Muggles. Inclusiveness in Quidditch as a "Spin-Off" Practice*, in *Harry Potter and Convergence Culture. Essays on Fandom and the Expanding Potterverse*, eds. Amanda FIRESTONE, Leisa A. CLARK, McFarland & Company, Incorporated Publishers, 2018, pp. 44-54.
13. Cfr. <https://mugglequidditch.wordpress.com/quidditch-and-fan-culture/>.
14. Cfr. J.K. ROWLING, *Harry Potter e la pietra filosofale*, trad. it. Marina ASTROLOGO, Milano, Salani, 2017, p. 183.
15. Cfr. <http://iqasport.org/wp-content/uploads/2019/02/IQA-Rulebook-2018-20.pdf>.