

SOCIOLOGIA DEL CINEMA FANTASTICO

*Il Signore degli Anelli in Italia:
audience, media, mercato*

a cura di
ALBERTO TROBIA

—k a p l a n—

© 2008 edizioni kaplan
Via Saluzzo, 42 bis
10125 Torino
tel. e fax 011-7495609

info@edizionikaplan.com
www.edizionikaplan.com

ISBN 978-88-89908-26-6

INDICE

Introduzione , di <i>Alberto Trobia</i>	7
1. Ombre e nebbia. La difficile vicenda della sociologia del cinema e il posto del fantastico , di <i>Alberto Trobia</i>	13
Premessa	13
1.1 Elementi di sociologia del cinema: meridiani e paralleli	13
1.2 Teorie dello spettatore cinematografico e <i>audience research</i>	33
1.3 Il cinema <i>fantasy</i> e il suo pubblico: uno schema di lettura sociologico	47
1.4 Conclusioni	57
2. Dalla cultura di flusso ai nuovi modelli di genere , di <i>Marco Centorrino</i>	58
Premessa	58
2.1 Il ruolo tradizionale del genere e le classificazioni	59
2.2 Quando e perché il genere fu dichiarato scomparso	61
2.3 <i>Digital era</i> : il trionfo della tematizzazione	66
2.4 Fantastico, anzi iperreale	70
3. Al di là della realtà: <i>fantasy</i> e mondo del fantastico , di <i>Alice Caminita</i>	74
Premessa	74
3.1 Teorie e definizioni del fantastico	74
3.2 I sottogeneri del fantastico: <i>horror</i> e fantascienza	76
3.3 La <i>fantasy</i> e le sue peculiarità	77
3.4 Le origini della <i>fantasy</i> : mito, fiaba e <i>romance</i>	79
3.5 La <i>fantasy</i> al cinema	82
4. La “traduzione digitale” del <i>Ritorno del Re</i> , di <i>Sarah Siciliano</i>	84
Premessa	84
4.1 La storia	85
4.2 La traduzione in diversi linguaggi	86
4.3 La compresenza di diverse dimensioni temporali e spaziali	88
4.4 <i>Glocal</i> , ovvero “risignificazione continua”	92

5. Una ricerca sul fantastico, di Martin Barker	94
Premessa	94
5.1 Le ragioni del progetto	95
5.2 I risultati del progetto	101
5.3 Riflessioni conclusive	105
6. Il pubblico del <i>Ritorno del Re</i> in Italia: risultati dell'indagine campionaria, di Alberto Trobia, Serena Scianna, Sonia Mendola e Marco Panzica	107
Premessa	107
6.1 I dati descrittivi	108
6.2 La segmentazione dell' <i>audience</i> : tipi ideali di spettatore	121
6.3 Le rappresentazioni del RDR	126
6.4 Una comparazione con i risultati degli altri Paesi	133
6.5 Nota metodologica	137
7. Nella rete del Re. La <i>network analysis</i> per lo studio dei <i>multiple-response items</i>, di Veronica Milia	139
Premessa	139
7.1 La codifica delle risposte multiple: un problema irrisolto	140
7.2 Il sociogramma e le statistiche descrittive	143
7.3 Centralità e gerarchie nella rete	145
7.4 Nella rete del Re, tra eventi soprannaturali ed effetti speciali	147
7.5 La <i>network analysis</i> applicata allo studio dei <i>multiple-response items</i> : un bilancio metodologico	150
8. Il Signore degli Anelli fra simbologia e quotidianità nella stampa italiana, di Serena Quarta	153
Premessa	153
8.1 La costruzione dell'attesa	154
8.2 Simbologia e quotidianità nel <i>Ritorno del Re</i>	154
8.3 Conclusioni	163
9. Un evento "glocale". Analisi del contenuto etnografica di alcuni quotidiani italiani, di Giuseppe Gaballo	165
Premessa	165
9.1 Analisi diacronica dell'atteggiamento mediatico: le due facce del fenomeno	166
9.2 Aspetti globali e disegni locali di un prodotto cinematografico	170
9.3 Conclusione	181
10. Il Ritorno del Re nella stampa italiana. Un'analisi quali-quantitativa, di Alberto Trobia	183
Premessa	183
10.1 I temi trattati, la loro rilevanza, le dimensioni di senso	184
10.2 Le identità dei periodici. Il mondano, il letterario, il cinematografico	193

10.3 Conclusione	197
10.4 Nota metodologica	197
11. Il Signore del piccolo schermo. Nella scatola magica tra realtà e fantasia, di <i>Alessia Mandato</i>	200
Premessa. Oltre il genere televisivo	200
11.1 La metodologia	201
11.2 Non solo <i>format</i> : i contenitori del <i>quotidiano</i>	202
11.3 L'informazione contaminata	206
11.4 Tra promozione e narrazione: <i>promo</i> e programmi specialistici	211
11.5 Conclusioni	213
12. La moltiplicazione della Terra di Mezzo. Analisi del <i>forum del Signore degli Anelli</i>, di <i>Carla Izzi</i>	215
Premessa	215
12.1 La Terra di Mezzo e la sua quotidianizzazione	216
12.2 Conclusioni	225
13. L'“identificazione di secondo grado”: lo spettatore diventa personaggio. Il caso dei giochi di ruolo, di <i>Alice Caminita</i>	227
Premessa	227
13.1 Il concetto d'identità e le identità multiple dell'età postmoderna	228
13.2 I processi di identificazione e il cinema	230
13.3 Il concetto di ruolo dal punto di vista sociologico	231
13.4 I giochi di ruolo	233
13.5 Girsà: il Gioco di Ruolo del <i>Signore degli Anelli</i>	239
13.6 La parola ai giocatori: focus group con un <i>party</i> di <i>player</i> di Girsà	243
14. Rappresentazioni del viaggio nella Terra di Mezzo, di <i>Giovanni Frazzica</i>	248
14.1 Viaggi e turismo tra mutamento sociale e rappresentazioni mediatiche	248
14.2 Le rappresentazioni della Terra di Mezzo	252
14.3 Conclusioni	263
Appendice 1. Lo spettatore cinematografico italiano: alcuni dati statistici, di <i>Serena Scianna</i> e <i>Alice Caminita</i>	265
1. Lo spettatore cinematografico italiano: 1999-2002	265
2. Lo spettatore cinematografico italiano. I dati Istat più recenti	271
Appendice 2. L'intervista strutturata utilizzata per la <i>survey</i>	276
Appendice 3. I risultati della <i>survey</i> italiana e mondiale	278
Riferimenti bibliografici	288

Introduzione

di *Alberto Trobia*

È piuttosto sorprendente rilevare come la sociologia del cinema, in Italia come all'estero, non sia riuscita a consolidarsi. Nascendo con la modernità, la riflessione sociologica avrebbe dovuto rivolgere un interesse costante al cinema, che è espressione della modernità per antonomasia, cioè di un periodo storico caratterizzato dall'affermazione del capitalismo, dell'industrialismo e di una società di massa urbanizzata. Eppure, ciò non è avvenuto. Soprattutto, è mancata una riflessione organica e puntuale sul pubblico e sullo spettatore: snodi teorici fondamentali nel rapporto tra cinema e società. Le ragioni di questa occasione perduta sono numerose e vengono discusse nel primo capitolo di questo libro, in cui si cercano al contempo di riassumere i principali filoni di studio comunque emersi nella difficile vicenda della sociologia del cinema.

A complicare le cose, l'oggetto dei contributi contenuti in questo libro è ancora più periferico. Si è, infatti, tentato di delineare una sociologia del cinema fantastico, prendendo a pretesto il lancio e la ricezione in Italia della trilogia del *Signore degli Anelli* di Peter Jackson. Tale perifericità, tuttavia, è solo apparente, poiché il cinema è, per così dire, "ontologicamente" legato alla dimensione del fantastico sin dalle sue origini (il riferimento a Méliès è d'obbligo), e ci è ritornato, benché sotto mutate condizioni, con l'affermarsi della condizione postmoderna. Oggi, infatti, studiare il cinema significa occuparsene, non solo come fonte di significato, ma anche come fonte di piacere ed emozioni [Turner, 2006, p. 61], capaci di allontanare una realtà che è diventata (in)guardabile in molti sensi. I temi del fantastico, a loro volta, rimandano a questioni fondamentali per la sociologia: la centralità dello spettatore nel complesso rapporto tra cinema e società; le rappresentazioni sullo schermo di una società in continuo mutamento, e i problemi, le ansie, le paure che questa determina (vedi la fantascienza); le visioni dell'alterità nelle sue varie forme; la nozione di genere cinematografico e, di conseguenza, il tema-problema della *popular culture*. In altri termini, attraverso una riflessione sul fantastico, il sociologo può rintracciare delle linee teoriche fondamentali e preziose per lo studio della società *tout court* [cfr. Brancato, 2000].

La nostra riflessione su cinema e società, in cui viene esplicitamente (e faticosamente) ricercata una via specifica della sociologia, si muove lungo tre direttrici:

- 1) la ricezione del film in una dimensione allargata, che – per effetto della sua natura intertestuale e "intramediale" [Abruzzese, 1974, 1979] – non si ferma al solo momento della proiezione in sala, ma è influenzata da numerosi altri fattori

- contestuali, anche di tipo extracinematografico, oltre che dai materiali promozionali (manifesti, locandine, *trailer*, recensioni);
- 2) il conseguente ruolo che i vari *media* (romanzi, quotidiani, riviste, televisione, Internet, videogiochi ecc.) svolgono nella definizione della complessa fenomenologia cinematografica;
 - 3) il mercato come luogo geometrico d'incontro, scontro e negoziazione delle numerose forze in campo nell'ambito dell'industria culturale.

Accanto a questa importante tensione teorica, il libro affianca numerosi contributi empirici ed una preminente (e, in alcuni casi, esclusiva) vocazione metodologica. Esso, infatti, prende spunto da una vasta ricerca internazionale sull'*audience* del film *Il Ritorno del Re* (*The Return of the King*, 2003) di Peter Jackson, terza ed ultima parte della trilogia tratta dal *Signore degli Anelli* di Tolkien. L'indagine, che ha coinvolto numerosi Paesi in tutto il mondo, è stata coordinata da Martin Barker dell'Università di Aberystwyth, nel Galles, tra la fine del 2003 e l'inizio del 2004, ed ha consegnato i suoi esiti principali in due volumi pubblicati di recente [Mathijs (a cura di), 2006 e Barker e Mathijs (a cura di), 2008]. Il presente lavoro ne è l'ideale completamento, presentando i risultati delle ricerche condotte dall'unità italiana, formata da studiosi dell'Università di Palermo, del Salento e di Messina.

La ricerca di Barker ha difeso una posizione metodologica ormai diffusa sia nel campo dei *film studies*, sia nel più ampio settore della ricerca sociale [cfr., ad esempio, Bergman, 2008], ispirandosi al principio della "triangolazione" tra approcci qualitativi e quantitativi, e fra dati, tecniche e ricercatori diversi [Stempel, 2001; Kuhn, 2002; Fanchi e Mosconi (a cura di), 2002; Barker, Mathijs e Trobia, 2008]. Con Brancato [2001, p. 69], si può affermare che il problema del cinema, per quanto riguarda i tradizionali approcci sociologici, risieda proprio nel difficile ed irrisolto rapporto tra qualità e quantità. Nel campo della sociologia del cinema, l'approccio più adeguato dovrebbe consistere nel far convivere fra loro modelli e metodiche, purché adeguatamente organizzate all'interno di un percorso conoscitivo dotato di rigore scientifico [*ibid.*, p. 70]. Poiché questo, nella stessa sociologia, è avvenuto con molta difficoltà [Trobia, 2001, 2005], in ciò potrebbe risiedere una delle ragioni del ritardo della sociologia del cinema, e allo stesso tempo un motivo di rilevanza di questo lavoro, tenuto conto della prospettiva qui adottata.

I saggi contenuti nel volume intendono fornire un ulteriore contributo rispetto alla triangolazione, così come viene suggerito dalla più recente letteratura. Il libro tuttavia è rivolto, più in generale, a studiosi di sociologia che intendano approfondire il rapporto tra cinema e società, non rinunciando ad impegnarsi in un percorso metodologico eclettico, in alcuni casi innovativo, ma assolutamente rigoroso. Esso, inoltre, può risultare utile agli studiosi di cinema, che vogliano conoscere gli strumenti e le "fantastiche" potenzialità della ricerca sociale.

I primi quattro capitoli costituiscono, messi assieme, una riflessione propedeutica alla lettura dei contributi successivi. Rappresentano dei materiali teorici necessari a guardare più in profondità i dati emersi dalle numerose analisi empiriche presentate nel resto del volume.

Il primo capitolo, curato da chi scrive, illustra sinteticamente lo stato dell'arte degli studi sociologici sul cinema e sullo spettatore, fungendo da strumento di orientamento in una letteratura che – come detto – risulta episodica e disorganica. Il capitolo si conclude col tentativo di rintracciare alcuni snodi teorici rilevanti per una sociologia del cinema fantastico, anche attraverso una rilettura di riferimenti classici ed un richiamo agli studi culturali. È stato dedicato uno sforzo particolare nel cercare di evitare riferimenti che non fossero di derivazione (o almeno rilevanza) esplicitamente sociologica, con l'obiettivo di chiarire il posto della sociologia in questo affollato campo di studi, in cui essa – salvo qualche eccezione – ha quasi sempre avuto (se lo ha avuto) un ruolo ancillare.

Il secondo capitolo, di Marco Centorrino, è una riflessione sulla nozione di “genere” e sulle sue sorti nell'età postmoderna; sorti che sono strettamente collegate con l'evoluzione e le trasformazioni tecnologiche dei mezzi di comunicazione di massa. In questo scenario, l'autore cerca di definire il ruolo peculiare del fantastico, e la sua ridefinizione e ricollocazione nei cangianti contesti mediali contemporanei.

Il terzo capitolo, di Alice Caminita, cerca di riassumere il dibattito sulla nozione di fantastico e di *fantasy*, con una particolare attenzione al suo sfruttamento in ambito cinematografico. L'obiettivo principale è quello di mettere meglio a fuoco l'oggetto di studio del libro. Alla fine del capitolo, viene proposta una definizione inedita di *fantasy*.

Nel quarto capitolo, Sarah Siciliano si occupa della “traduzione” multimediale del *Signore degli Anelli*. Viene esaminato il modo in cui il romanzo di Tolkien è stato adattato a vari *media*, sia diventando un vero e proprio spazio di sperimentazione, senza luogo e senza tempo; sia ricomponendo, come in un gioco, in modo nuovo, alcune fratture fondamentali come quella fra tradizione e modernizzazione, o tra globale e locale. Oggetto di riflessione è anche il modo in cui cambiano l'“abitare” e il sentire il testo con la traduzione mass-mediale, elettronica del romanzo.

I capitoli successivi del libro sono dedicati alle ricerche empiriche, fra le quali ha rivestito un posto centrale la *survey* internazionale coordinata presso l'Università di Aberystwyth.

Nel quinto capitolo, Martin Barker presenta il *Lord of the Rings Project*, attraverso un atipico, ma coinvolgente ed esplicativo, taglio autobiografico. Ci parla dei motivi della sua genesi, delle sfide alle quali intendeva dare una risposta, dei principi metodologici ai quali si è ispirata, di alcuni importanti risultati conseguiti, e infine dei limiti che l'hanno caratterizzata.

Nel sesto capitolo, che ho scritto con Serena Scianna, Marco Panzica e Sonia Mendola, vengono riassunti e commentati i dati italiani della ricerca internazionale

sull'*audience* del *Ritorno del Re*, attraverso un esplicito percorso quali-quantitativo e comparativo.

Nel settimo capitolo, Veronica Milia propone una soluzione metodologicamente innovativa per analizzare le risposte multiple di un questionario, tema sul quale la letteratura è pressoché inesistente. Sfruttando la matrice dati italiana della ricerca sul *Ritorno del Re*, l'autrice illustra le reti di associazioni prodotte dagli intervistati con riferimento al tipo di storia cui questi ultimi hanno pensato nel vedere il film, utilizzando le interessanti potenzialità delle tecniche di *network analysis*.

I capitoli 8, 9 e 10 affrontano, da angolazioni diverse, sia riguardo ai contenuti, sia riguardo alle tecniche di analisi utilizzate, il modo in cui sono stati rappresentati i film del *Signore degli Anelli* nella stampa italiana. Giuseppe Gaballo ha analizzato tutti gli articoli che si sono occupati del *Signore degli Anelli* pubblicati su alcuni quotidiani nazionali, nei tre anni in cui sono usciti i film, utilizzando l'analisi del contenuto etnografica di Altheide [1996]. Egli ha così scoperto due precisi *pattern* discorsivi, in corrispondenza dei periodi vicini all'uscita del film e di quelli più distanti, evidenziando una maggiore caratterizzazione politico-ideologica nel secondo caso. Serena Quarta, rifacendosi ancora ad Altheide, ha, invece, effettuato un'analisi della stampa solo in corrispondenza dell'uscita del terzo film della trilogia: *Il Ritorno del Re*, con lo scopo di esplorarne i contenuti simbolici, evidenziando la tendenza a tradurre il fantastico nel quotidiano. Il simbolo si declina in valore, vale a dire in orientamento dell'azione, e in quanto tale viene presentato sulla stampa come strumento per ripristinare l'ordine sociale costantemente minacciato dalla contemporaneità. Chi scrive, infine, si è dedicato ad un'analisi quali-quantitativa degli articoli riguardanti *Il Ritorno del Re*, con l'intento: 1) di verificare alcuni degli spunti emersi dalle precedenti analisi; 2) di stabilire il tipo e il peso dei diversi temi trattati; 3) di fornire un ritratto tipologico delle varie testate esaminate.

Nell'undicesimo capitolo, Alessia Mandato si occupa del *Signore degli Anelli* in televisione, seguendo un approccio di ricerca di tipo qualitativo. Il filo conduttore è la trasposizione del film nella quotidianità degli spettatori, come a voler proporre una realtà cinematografica "a portata di mano". Secondo l'autrice, l'aggancio con i diversi pubblici è organizzato linguisticamente, scenograficamente e strategicamente in modo da spingere l'immaginario degli individui oltre la linea di confine della rappresentazione di un passato fantastico. In definitiva, il mondo narrato da Tolkien e rappresentato da Jackson è ricostruibile, alla portata di tutti e non solo dei tolkieniani, ed è possibile riviverlo e contestualizzarlo percorrendo un ponte virtuale di ricongiunzione dal Medioevo ai nostri giorni.

Nel dodicesimo capitolo, Carla Izzi si occupa del *forum* ospitato dal sito ufficiale del film. Lo scopo del suo saggio è quello di mostrare le modalità in cui l'evento cinematografico del *Signore degli Anelli* è entrato nella quotidianità dei frequentatori del *forum*. Attraverso una tecnica quali-quantitativa di analisi del contenuto e l'utilizzo del *software* Alceste, la Izzi individua nella tolkieniana Terra di Mezzo un luogo virtuale

di costruzione e ri-costruzione di identità, di comunità e di esperienze possibili, declinato lungo quattro dimensioni lessicali latenti: emozioni, identità, incontro e confronto.

Nel tredicesimo capitolo, Alice Caminita ci propone un'analisi, attraverso lo strumento del *focus group*, della comunità dei giocatori di ruolo palermitani di Girsà (acronimo che sta per Gioco di Ruolo del *Signore degli Anelli*), offrendoci una descrizione unica di questo tipo di comunità interpretante.

Giovanni Frazzica, infine, nel capitolo 14, dopo aver analizzato le risposte aperte sui luoghi e l'epoca in cui si svolgono, secondo gli intervistati, gli eventi della Terra di Mezzo, cerca di interpretarli nella chiave di una possibile destinazione turistica, adottando un approccio metodologico che prevede l'uso di strumenti quali-quantitativi di analisi dei testi.

Questo volume è il frutto di uno sforzo collettivo, ed è doveroso qui ringraziare tutte le persone che in un modo o nell'altro hanno contribuito alla sua genesi e pubblicazione. Ringrazio, anzitutto, Marco Centorrino, che mi ha messo in contatto con Martin Barker ed ha tenuto i rapporti con l'Università di Aberystwyth nei primi mesi della ricerca. Marco è stato generosissimo nel sedersi al computer, per "regalarmi" un articolo in tempi strettissimi e "marini". Martin Barker, a sua volta, è stato uno splendido ospite nella tenuta di Gregynog, in Galles, ed uno straordinario sostegno durante tutto lo svolgimento della ricerca internazionale, offrendomi la grande opportunità di consegnare le mie riflessioni metodologiche nel libro che egli ha curato insieme ad Ernest Mathijs. Ringrazio, poi, Mariano Longo e i suoi collaboratori: Giuseppe Galallo, Carla Izzi, Alessia Mandato, Serena Quarta e Sarah Siciliano, per la pazienza, la competenza e la puntualità con la quale hanno contribuito a questo volume e collaborato alla ricerca. Per vari motivi, Mariano non è riuscito a partecipare al libro con un suo scritto, come ci eravamo ripromessi nel corso delle nostre lunghe ma piacevoli chiacchierate gallesi. Voglio, però, sottolineare il suo prezioso apporto alla ricerca, in tutte le sue fasi, e segnalare il saggio sul videogioco del *Signore degli Anelli* che egli ha curato per uno dei due volumi internazionali del progetto [Longo, 2006]. Ringrazio, poi, tutti i rilevatori che ci hanno aiutato a pubblicizzare la ricerca su Internet e a raccogliere i dati nei cinema: Alice Caminita, Fabrizio Costantino, Rosaria Di Benedetto, Francesco Galante, Sonia Mendola, Marco Panzica, Valentina Ricciardo e Serena Scianna, alcuni dei quali hanno poi scritto dei contributi per questo volume. A molte persone debbo stima, sensibilità, attenzioni, affetto, sincerità, consigli e aiuto: si tratta (in rigoroso ordine alfabetico) di Gianna Cappello, Paolo Di Betta, Vanessa Dioguardi, Anna Fici, Giovanni Frazzica, Fabio Lo Verde, Veronica Milia e Vincenzo Pepe. Sono preziosi compagni di viaggio (la mia "Compagnia dell'anello"...), colleghi competenti e amici fidati. Non ultimo, in ordine d'importanza, desidero poi ringraziare Simone Arcagni, amabile e divertito complice di varie "amenità" musicali e cinematografiche, che mi ha inseguito per i corridoi del Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università di Palermo, persuadendomi circa l'interesse di questo lavoro, interessandosi costantemente dello "stato dei lavori" e favorendo i contatti con la casa editrice. Ovviamente, desidero ringraziare

Simone soprattutto per la sua competenza nel fornirmi continui suggerimenti e riferimenti indispensabili. Spero di poter ricambiare presto questa sua inestimabile disponibilità.

Chiedo, infine, scusa a Irene, per averle sacrificato le mie ore migliori, e alla piccola Giulia, per non aver giocato a fare l'“elefante peloso” (per i più curiosi, Manfred dell'*Era Glaciale*) tutte le volte che voleva, a causa di quell'altro universo fantastico al quale papà ha dovuto dedicare un po' del suo tempo.