

DOPPIOZERO

The Game of Thrones: come funziona

Antonio Lucci

31 Maggio 2016

L'articolo contiene informazioni sul finale della puntata trasmessa dalle reti italiane in prima visione il 30 maggio 2016.

Kill them all

The Game of Thrones, in italiano *Il trono di spade* (scompare quindi nel titolo tradotto il riferimento al gioco, presente nell'originale, e fondamentale per capire la machiavellica costruzione della narrazione), è una serie televisiva che ha introdotto un elemento del tutto nuovo nelle narrazioni popolari contemporanee.

Se già serie come *The Walking Dead*, *Breaking Bad* e, forse in misura ancora maggiore, *Sons of Anarchy* avevano cominciato a utilizzare lo strumento della morte di un personaggio principale come effetto scenico scioccante e inaspettato, che crea una sensazione di insicurezza nello spettatore, di solito abituato a dare per scontata la presenza dei protagonisti per l'intera durata dello show, *The Game of Thrones* eleva questo espediente a sistema. Viene presentata una serie lunga (e a tratti quasi stucchevole) di protagonisti, divisi geograficamente, per lignaggio, per ascendenza e per ruolo. Lo spettatore, all'inizio, è quasi confuso dal proliferare delle casate e delle ambientazioni, dai nomi altisonanti e dalle genealogie familiari complesse. Lo sfondo su cui si intrecciano le storie è eminentemente politico: malgrado ci siano delle concessioni al fantastico ed è quasi un paradosso, visto che la serie è ascrivibile al genere *fantasy* siamo molto lontani dall'archetipo di Tolkien. È una brutalissima realtà quella di *Westeros*, il mondo in cui le vicende vengono narrate. La violenza e l'intrigo politico, l'assassinio, la guerra, il tradimento sono le componenti basali che regolano la vita (e la morte) dei protagonisti, tutti legati più o meno a doppio filo ad una delle casate che si dividono il potere nel mondo ideato da George R. R. Martin nella sua serie di romanzi *A Song of Ice and Fire*.

In *The Game of Thrones*, infatti, la morte dei protagonisti, spesso dei personaggi più amati dal pubblico, è una costante: la struttura decentrata della narrazione, per cui non c'è una figura accentrata di eroe, ma un pluriverso di azioni, attori e territori, rende possibile l'identificazione con una serie di protagonisti. Ed è questo il punto in cui Martin e i registi della serie colpiscono: proprio perché la serie si basa su un mondo in cui le storie parallele sono molte e fitte è possibile eliminare, con dei colpi di scena notevoli, uno o più dei protagonisti senza ledere la narrazione.

Vengono annientate intere famiglie, distrutte casate, linee di discendenza, figure (apparentemente) centrali, come succede nell'episodio emblematico *The Rains of Castamere* (episodio 9, stagione 3) in cui viene massacrata quasi per intero la famiglia Stark (per comprendere l'emozione dei colpi di scena è interessante guardare i video che riportano le reazioni di fan della serie alle scene più sconvolgenti degli episodi, come il [seguito](#)).

Ma forse la cosa piÃ¹ interessante â?? da un punto di vista â??filosoficoâ?• â?? Ã¨ lâ??incertezza esistenziale che la serie trasmette allo spettatore: viene rotta la linearitÃ della narrazione, viene messa in questione la rassicurante identificabilitÃ con i protagonisti: con la loro esistenza viene messa in pericolo anche la nostra. Non esistono compiti ineludibili, eroi che non possono essere sacrificati nella logica narrativa del â??gioco dei troniâ?•: i protagonisti sono marionette di un caso â?? o meglio della necessitÃ terribile e schiacciante â?? di una vita fin troppo realistica, date le precondizioni â??fantasticheâ?• della narrazione.

Questa assurditÃ e al contempo (paradossale) verosimiglianza â??mortalisticaâ?• della serie (se si esclude la recente resurrezione di uno dei protagonisti) viene esemplificata in maniera magistrale da un [monologo](#) di Tyrion Lannister, il nano geniale e anticonformista interpretato da Peter Dinklage, sul cugino â??un po' tardoâ?• Orson Lannister, che dopo aver â??picchiato la testaâ?• non faceva altro che schiacciare insetti con una pietra grugnendo â??kuhâ?•.

Tyrion racconta questo aneddoto al fratello Jamie, andato a trovarlo nella cella, poco prima della sua programmata esecuzione. All'obiezione del fratello, che sostiene che gli insetti schiacciati da un pazzo non significano di certo molto di fronte alle migliaia di uomini, donne e bambini uccisi ogni giorno, diventa palese che in realtÃ il significato Ã¨ â?? al contrario â?? lo stesso: come senza significato â??l'orologiaio ciecoâ?• Orson decide secondo il suo disegno imperscrutabile della vita e della morte degli insetti, cosÃ¬ la vita lo fa con noi, e cosÃ¬ i narratori fanno con i protagonisti de *The Game of Thrones*.



Ecce Hodor

Nel 1888 Friedrich Nietzsche scrive a Torino, in pochissimi giorni di scrittura incandescente, uno dei capolavori inarrivati del genere autobiografico: *Ecce Homo*.

Non vorrei, nÃ© sarebbe possibile analizzare in questo contesto il libro, per cui basti limitarsi a una delle interpretazioni possibili del sottotitolo, apparentemente paradossale: *come si diventa ciÃ² che si Ã©*.

Come si puÃ² diventare ciÃ² che giÃ si Ã©?

In realtÃ non si puÃ² fare altro, e ci vuole tutta una vita, ci dice Nietzsche.

Ci vuole una vita intera per realizzare quello che fin dall'inizio siamo, per rendere atto quel determinato *quantum* di potenza individuale che la natura, il caso e la necessitÃ ci hanno assegnato. Non esistono vite incomplete, progetti irrealizzati, vite che non dicono tutto il loro potenziale: il potenziale coincide con la vita, senza riserve, e bisogna viverla tutta, affinchÃ© esso si realizzi, senza che ne possa avanzare alcunchÃ©.

In *The Game of Thrones*, uno dei personaggi che fin dall'inizio ha ispirato piÃ¹ simpatia nel pubblico Ã¨ sicuramente il mezzo gigante Hodor, interpretato dal DJ nordirlandese Kristian Nairn. Fin dalla prima stagione Hodor Ã¨ un buffo aiutante della casa Stark: enorme, innocente, forte e goffo, che si esprime solo attraverso la parola apparentemente priva di significato Hodor. Qualsiasi sia la gamma emozionale, la finalitÃ o la situazione che Hodor deve esprimere, sarÃ Hodor la parola che verrÃ scelta per portarla a verbalizzazione.

Hodor assumerÃ anche un ruolo fondamentale nel salvare e trasportare uno dei figli del defunto Eddard Stark, Bran, nell'estremo Nord, salvandolo dalla persecuzione di cui la sua famiglia Ã¨ oggetto e da molti altri pericoli.

Bran svilupperÃ nel corso della narrazione le sue doti di veggente, sviluppando la capacitÃ di viaggiare estaticamente nel passato, di vederlo, e persino di viverlo.

Quello che perÃ Bran, nel suo apprendistato sciamanico ad opera dell'immortale attore-feticcio di Ingmar Bergman, Max von Sydow, imparerÃ che la presenza nel passato non Ã¨ scevra di pericoli. Non solo chi guarda troppo spesso il passato rischia di restarne intrappolato, ma rischia anche di essere visto, udito, percepito dagli attori delle vicende trascorse, alterando cosÃ la linea temporale.

In una di queste situazioni, in cui Bran si sofferma troppo a lungo nella sua casa natia del passato prima che gli eventi tragici all'inizio della serie ne portassero al radicale e drammatico cambiamento, compare il giovane Hodor, che ancora parla e non ha preso il nome derivato dal suo curioso monolinguismo. Proprio mentre Bran ha la visione di questo passato idillico, il luogo in cui il suo corpo privo di coscienza Ã¨ rinchiuso viene attaccato da un'orda di mostruosi non morti, gli Estranei, e Hodor e la sua altra compagna di viaggio Meera Reed devono fuggire, portando Bran ancora privo di coscienza sulle spalle, fuori dal rifugio.

I non morti incalzano, Bran non riprende coscienza (ed inoltre Ã¨ paralizzato nella parte inferiore del corpo), la fine del tunnel che conduce all'esterno della grotta in cui erano accampati Ã¨ vicina, ma Hodor capisce che solo chiudendola dall'esterno e tenendola ferma con la sua forza e la sua imponente mole potrÃ dare il tempo a Meera di portare Bran in salvo.

Meera grida disperata ad Hodor: *Hold the door!* (*Tieni la porta!*), e quel grido, tramite la coscienza di Bran ancora presente nel passato giunge fino alle orecchie del giovane Wylis, il futuro Hodor, che cade a terra in preda alle convulsioni, ripetendo ecolalicamente *Hold the door!* fino allo sfinimento, storpiando quelle tre parole decisive, mischiandole, sovrapponendole, fino a fare di *Hold the door!* *Hodor!*

Il destino di Hodor si compie in quel preciso istante, sia nel passato che nel futuro: nel futuro Hodor morirÃ per tenere chiusa la porta da cui i non-morti vorrebbero uscire, mentre nel passato Wylis perde la sua identitÃ , la sua possibilitÃ di esprimersi, in virtÃ proprio di quel compimento futuro. Wylis era fin dallâ??inizio Hodor, ed Hodor, fin dallâ??inizio sarebbe stato colui che avrebbe tenuto chiusa la porta di fronte agli orrori e alla morte che minacciavano Bran Stark.

Nel momento del compimento del suo destino Hodor incarna il suo nome, diventa â??colui che tiene chiusa la portaâ?• e si consegna con un gesto eroico al paradiso dellâ??immaginazione (pop) collettiva, diventando ciÃ² che, giÃ da sempre, Ã.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio Ã grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

