

SUPPLEMENTI
S

La città di celluloide
tra vocazione turistica
ed esperienze creative

04

IL CAPITALE CULTURALE

Studies on the Value of Cultural Heritage

JOURNAL OF THE SECTION OF CULTURAL HERITAGE

Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Il Capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage
Supplementi 4, 2016

ISSN 2039-2362 (online)
ISBN 978-88-6056-466-5

© 2016 eum edizioni università di macerata
Registrazione al Roc n. 735551 del 14/12/2010

Direttore

Massimo Montella

Coordinatore editoriale

Francesca Coltrinari

Coordinatore tecnico

Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale

Giuseppe Capriotti, Alessio Cavicchi, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Enrico Nicosia, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Emanuela Stortoni

Comitato scientifico - Sezione di beni culturali

Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi, Valeria Merola, Susanne Adina Meyer, Massimo Montella, Umberto Moscatelli, Sabina Pavone, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Michela Scolaro, Emanuela Stortoni, Federico Valacchi, Carmen Vitale

Comitato scientifico

Michela Addis, Tommy D. Andersson, Alberto Mario Banti, Carla Barbati, Sergio Barile, Nadia Barrella, Marisa Borraccini, Rossella Caffo, Ileana Chirassi Colombo, Rosanna Cioffi, Caterina Cirelli, Alan Clarke, Claudine Cohen, Gian Luigi Corinto, Lucia Corrain, Giuseppe Cruciani, Girolamo Cusimano, Fiorella Dallari, Stefano Della Torre, Maria del Mar Gonzalez Chacon, Maurizio De Vita, Michela Di Macco, Fabio Donato, Rolando Dondarini, Andrea Emiliani, Gaetano Maria Golinelli, Xavier Greffe, Alberto Grohmann, Susan Hazan, Joel Heuillon, Emanuele Invernizzi, Lutz Klinkhammer, Federico

Marazzi, Fabio Mariano, Aldo M. Morace, Raffaella Morselli, Olena Motuzenko, Giuliano Pinto, Marco Pizzo, Edouard Pommier, Carlo Pongetti, Adriano Prospero, Angelo R. Pupino, Bernardino Quattrociochi, Mauro Renna, Orietta Rossi Pinelli, Roberto Sani, Girolamo Sciuolo, Mislav Simunic, Simonetta Stopponi, Michele Tamma, Frank Vermeulen, Stefano Vitali

Web

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>

e-mail

icc@unimc.it

Editore

eum edizioni università di macerata, Centro direzionale, via Carducci 63/a - 62100 Macerata
tel (39) 733 258 6081
fax (39) 733 258 6086
<http://eum.unimc.it>
info.ceum@unimc.it

Layout editor

Cinzia De Santis

Progetto grafico

+crocevia / studio grafico



Rivista accreditata AIDEA

Rivista riconosciuta CUNSTA

Rivista riconosciuta SISMED

Rivista indicizzata WOS

Alla mia Maestra

La città di celluloidi tra vocazione turistica ed esperienze creative

Atti della giornata di studio (Macerata, 26
marzo 2015)*

a cura di Enrico Nicosia

* Tutti i contributi di questo volume sono stati sottoposti ad una revisione tra pari (Peer Review) basata su una iniziale selezione da parte del Comitato Scientifico della Giornata di studio e su una successiva valutazione da parte di due revisori anonimi.

III sessione

Urbanscapes e cineturismo

Quando la fiction produce turismo. Due località per il cinema *fantasy* a confronto

Antonio Violante*

Abstract

Dubrovnik, capitale del mondo medievale fantasy della serie televisiva *Game of Thrones*, in cui essa è ambientata, è stata sottoposta a una “invasione” turistica non tanto per i suoi pregi in sé, quanto perché le sue strutture fungono da scenario alla fiction, da diventare proprio per questo meritevoli di visita. Si sono organizzati tour alla visita dei luoghi del set, con tanto di merchandising connesso.

L’interesse verso gli ksour tunisini utilizzati nelle riprese dei film componenti la saga fantascientifica di *Star Wars*, ha prodotto un altro caso di turismo cinematografico. Infatti, *Star Wars* ha inciso profondamente sull’immagine turistica della Tunisia, anche ad anni di distanza dalle riprese colà avvenute.

Il metodo comparativo di indagine su queste località, condotta sulla base della documentazione esistente e di una ricognizione dei luoghi, ha mirato a porre in evidenza

* Antonio Violante, Professore associato di Geografia, Università di Milano, Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali, via Festa del Perdono, 7, 20122 Milano, e-mail: antonio.violante1@unimi.it.

le contraddizioni in cui esse sono incorse; infatti, da centri celebri per i loro pregi artistici e architettonici, sono diventate poli di attrazione turistica in quanto scenari per fiction di successo.

Dubrovnik – the capital of the Medieval fantasy world of the tv show *Game of Thrones* – has been “invaded” by tourists not just because its own merits, but especially because it is the scenery of the tv fiction and therefore worthy of visiting. There have been tours to set locations and all the connected merchandising.

The interest towards the Tunisian ksours used during shooting of the movies within the sci-fi saga *Star Wars* produced another case of cinema tourism. In fact, *Star Wars* made a profound impact on Tunisia’s touristic image, despite all the years that have passed since the making of the movie.

The comparative method used to analyse these localities, based on existing documentation and first-hand visits aims to highlight the contradictions noticed: in fact, instead of being famous for their artistic and architectural values, they are now poles of touristic attraction because they are locations for successful movies.

1. Dubrovnik

Le potenzialità attribuite al cinema «di incidere in modo consistente sull’immaginario turistico del pubblico [...] influenzando [...] la genesi di “desideri turistici” di viaggio e di vacanze in luoghi conosciuti attraverso lo schermo»¹, vengono ormai unanimemente accettate come una realtà consolidata, costituendo anche un ampio campo di indagine per varie discipline². La presente ricerca si propone di porre in evidenza, attraverso due casi esemplari, una sorta di “rovescio della medaglia” a cui il turismo cinematografico si accompagna, nel quale possono emergere contraddizioni e, talora, anche paradossi.

Consideriamo inizialmente, in proposito, il noto assunto di fondo di Jean Baudrillard secondo cui le immagini hanno raggiunto un tale potere omicida da assassinare la realtà³: esso risulta perfettamente applicabile al caso della città di Dubrovnik (l’antica Ragusa). Le sue mura, strade, case e palazzi vengono utilizzati per rappresentare King’s Landing, la capitale dei “sette regni” del “continente occidentale”, nella fortunata serie televisiva *Game of Thrones* tratta dall’opera di R.R. Martin ambientata in un medioevo fantasy, arrivata nel 2015 alla quinta stagione di riprese. E da allora la città ha come cessato di essere se stessa *diventando qualcosa d’altro*, come si vedrà, non solo entro la fiction sopra menzionata, ma anche al di fuori di essa.

¹ Per dirla con le parole di Lucchesi 2012, p. 210, autore di un saggio teorico su temi riguardanti anche il turismo cinematografico, che contiene una bibliografia esaustiva sull’argomento.

² Per le possibili ricadute economiche di questo fenomeno, con l’illustrazione di opportuni casi esemplificativi italiani ed esteri, si veda di Cesare, Rech 2007.

³ Baudrillard 1996.

Infatti, Dubrovnik stessa con le sue magnifiche mura, turisticamente famosa in tutto il mondo come “perla” dell’Adriatico, è diventata meta di massicci flussi di visitatori *non più per quello che essa è in realtà*, ma per la sua funzione di scenario in questa serie di successo. Le sue opere architettoniche hanno attratto generazioni di turisti; ed esse, applicandosi una prospettiva teorica di Provenzano in tema di cinema e di cineturismo, in quanto immagini soggiacciono a una perdita del loro «rapporto ontologico con la realtà»⁴. Insomma, entrano in un mondo fittizio che ha reciso le relazioni con gli eventi storici che avevano prodotto la città così com’è. Già prima di *Game of Thrones*, il centro dalmata era un’attrattiva turistica divenuta una sorta di “città museo” dalla struttura urbanistica non più adeguata alle esigenze funzionali che l’avevano determinata; piuttosto, si era uniformata alle richieste di un turismo culturale attratto da una città d’arte e dalle potenzialità anche balneari. Ma Dubrovnik pur avendo perduto le sue antiche funzioni storiche era rimasta se stessa: i turisti l’hanno visitata fino ad allora per quello che essa è stata e che è ancora nelle sue strutture. Ma con la cinematografia fantasy è diventata qualcosa di avulso dal reale, una sorta di castello fiabesco disneyano, ma già radicato nel tessuto urbano⁵ invece che parco divertimenti costruito ad hoc per il godimento del pubblico.

Secondo Provenzano è proprio la fiction televisiva che «potendo riproporre in tanti episodi gli stessi luoghi può stimolare un maggiore desiderio di verifica personale dei luoghi rappresentati»⁶. Dunque, da un lato è il medium stesso a fornire la suggestione, mentre dall’altro la serialità continua a reiterarla, innescandosi così un processo di attrazione turistica nei confronti della città croata e dei suoi dintorni. Fatto, questo, che ha reso appetibile Dubrovnik come meta di un turismo cinematografico di massa soprattutto dal 2014.

Il successo della serie è stato straordinario, se si considera che essa è risultata anche accompagnata da una crescita continua di pubblico. La sua prima puntata seguita nel 2011 da circa 3 milioni di spettatori USA dell’emittente HBO, ha visto questa cifra quasi raddoppiare nel 2014. La quinta stagione, oltre che negli USA, è stata trasmessa in contemporanea mondiale in altri 170 paesi dal 12 aprile 2015⁷, nonostante (o forse anche per questo) l’elevato tasso erotico e di violenza in molte sue scene. Essa ha stimolato anche domanda turistica da tutte le altre località oggetto delle riprese: Irlanda del Nord, Scozia, Islanda, Marocco e Malta. Nella stessa Croazia, durante la quarta stagione si sono girate scene

⁴ Provenzano 2007, p. 11.

⁵ Non diversamente dal castello di Agliè nel Torinese, utilizzato per le riprese della fiction televisiva *Elisa di Rivombrosa* nel 2004. Il successo della serie ha fatto in modo che questo «palazzo ducale, svestito della sua identità sabauda, venisse identificato nell’immaginario collettivo come il castello di Rivombrosa» (Messina 2007, p. 276).

⁶ Provenzano 2007, p. 19.

⁷ In Italia la prima serie è stata trasmessa dalla rete satellitare Sky Cinema 1 dall’11 novembre al 9 dicembre 2011 e in chiaro su RAI 4 dal 2 al 30 maggio 2013. In RAI il suo gradimento è andato al di sotto delle aspettative (circa 2% medio di share), mentre su Sky è stata un successo (dati Aiart, associazione spettatori onlus, in <<http://www.aiart.org>>, 20.03.2015).

anche a Split (Spalato) e nella quinta a Šibenik (Sebenico). Per quest'ultima stagione, per rappresentare gli ambienti esotici del regno di Dorne della casata Martell si sono utilizzati anche il palazzo dell'Alcazar di Siviglia dei califfi almohadi, l'Università di Osuna e l'Alhambra di Granada. Stando a quanto verificatosi nelle località degli altri paesi, nella regione andalusa prostrata dalla crisi con la disoccupazione al 34%, la notizia accolta come manna dal cielo ha fatto dichiarare al responsabile della Andalusia Film Commission: «Non appena le immagini della Spagna appariranno sullo schermo, non ho dubbi che avremo lo stesso effetto delle altre location»⁸.

I luoghi più significativi per le riprese a Dubrovnik, oltre alle mura e a varie vie cittadine, sono il Palazzo del Rettore, residenza della massima autorità dell'antica Repubblica di Ragusa, la fortezza di Lovrijenac – Fortezza Rossa nella serie – e la torre Minčeta; quest'ultima nella fiction non si trova a King's Landing, rappresentando invece la “Casa degli Eterni” nella città di Qarth, dove la regina Daenerys – figura particolarmente amata dal pubblico televisivo – ha riscattato i suoi draghi sui quali fonda il proprio potere.

Quale risultato oggi, questa città fortificata sul mare Patrimonio dell'Unesco dal 1979, viene pubblicizzata sui portali di turismo come King's Landing della serie tivù. Vi si svolgono tour organizzati da apposite agenzie per facilitare i turisti alla visita dei luoghi della fiction, le quali propongono guide professionali assai ferrate sul tema per avere assistito alle riprese e dunque in grado di raccontare vicende legate ad esse e ai loro retroscena. Un turista può “comperare” un tour giornaliero nella città di *Game of Thrones* oppure, con una spesa superiore, un soggiorno settimanale con optional a disposizione come lezioni di falconaggio.

La produzione HBO ha tanto gradito la scelta della Croazia per le riprese, da avere reso pubblica dichiarazione il 4 luglio 2014 di volere aprire un grande studio cinematografico a Dubrovnik, al fine di riportare in Adriatico il grande cinema americano⁹. Tutto questo nonostante qualche problema avuto con la Croatian Film Commission, che per le proteste della Chiesa locale aveva rifiutato il permesso di girare riprese giudicate immorali: in particolare, quando Cersei Lannister per spiare le proprie colpe sarebbe stata costretta a uscire nuda dalla chiesa di San Nicola – tempio di Baelor nella fiction – e a percorrere poi le vie della città; grossa grana per la produzione, questa, in quanto l'atto di penitenza inflitto a Cersei costituisce un nodo fondamentale ai fini dello svolgimento della trama, e per questo considerato insopprimibile sia dalla produzione sia dall'autore George R.R. Martin. Ancora più drastica la posizione del vescovo di Šibenik Ante Ivas, rifiutatosi di permettere le immagini di tutti gli edifici appartenenti alla Chiesa non solo per scene hard, ma per qualsiasi tipo di ripresa¹⁰. Allarmismo conseguente tra gli abitanti, i quali se la

⁸ Faggionato 2014.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ Laportella 2014.

HBO fosse stata costretta a rinunciare a Šibenik, avrebbero perso le cospicue entrate che il turismo conferisce a ogni località toccata dalle riprese della serie. Si è arrivati a un compromesso in base al quale si sono messi a disposizione della produzione solo gli edifici non religiosi. Soluzione trovata, in nome degli affari, anche per Dubrovnik, nella quale nessuna chiesa è stata usata per scene di nudo, sostituita da una cornice scenografica appositamente allestita, pur con il via libera a servirsi delle strade della città anche per le immagini più scabrose.

Secondo uno studio condotto dall'Università di Venezia, a rendere la misura del legame sempre più stretto fra set cinematografici e turismo sono i social network; vi si sottolinea che in uno scatto postato su Flickr appare una foto della bionda Daenerys accompagnata da siffatta didascalia: «Così sono stato alla Spianata del Re, conosciuta anche come Dubrovnik, Croazia»¹¹. Considerando un caso come questo, il rovesciamento del rapporto fra mondo reale e mondo immaginario si è fatto completo: la realtà della fiction soppianta quella materiale, secondo una logica in base a cui solo quanto compreso nelle riprese gode del diritto di un'esistenza piena; invece il resto, pur conosciuto in tutto il mondo, nemmeno può essere più degno di esistere come luogo in sé, passando in secondo piano fino a diventare una mera realtà accessoria. Infatti, la Dubrovnik (o Ragusa) dalla storia millenaria vale ormai solo in quanto identificata come località facente da sfondo alla Regina dei Draghi, personaggio particolarmente amato dai cultori della serie. Sembra quindi confermarsi, implementato dalle tecnologie contemporanee inesistenti ai tempi di Oscar Wilde, un paradosso espresso dallo scrittore nel suo dialogo *La decadenza della menzogna*, quando uno degli interlocutori sostiene che

le cose esistono perché noi le vediamo e ciò che vediamo, e come lo vediamo, dipende dalle Arti che ci hanno influenzati. Guardare una cosa è molto diverso dal vederla. Non si vede niente finché non se ne è vista la bellezza. Allora, e solo allora, la cosa comincia a esistere. Oggi la gente vede le nebbie, non perché ci siano le nebbie, ma perché i poeti e i pittori hanno insegnato la misteriosa bellezza di tali effetti. Probabilmente ci sono state nebbie per secoli a Londra. Oso dire che ci furono. Ma nessuno le vide e così non ne sappiamo niente. Non sono esistite finché l'Arte non le ha inventate¹².

Pur accettando questo paradosso, non si può negare che la ex Repubblica di Ragusa sia esistita realmente, e neppure che non la si sia vista, data la fama tributatale di luogo di grandissimo interesse artistico. Ma all'apparire di una nuova forma di arte, quella cinematografica seriale, la città ha ricominciato a esistere solo attraverso di essa che la ha inventata di nuovo, fino quasi a confinare nell'oblio la città precedente la fiction. Insomma: per moltitudini di turisti, senza *Game of Thrones* Dubrovnik sarebbe inconcepibile e dunque "invisibile" come la nebbia londinese di Oscar Wilde.

¹¹ Università Ca' Foscari Venezia Online 2014.

¹² Wilde 2002.

Gli spazi di Dubrovnik utilizzati in *Game of Thrones* – come tutti gli altri che compaiono nelle riprese – rappresentano scenari fiabeschi in cui i visitatori amano immergersi identificandosi nei personaggi ricalcandone i passi, toccando gli stessi muri e calpestando lo stesso suolo, facendosi fotografare ripetendone le azioni e i gesti visti in tivù. Eppure tutti questi luoghi non posseggono *un valore in sé*, fungendo solo da sfondo a un'azione in cui gli elementi che li compongono non rivestono alcun ruolo funzionale alla narrazione. Sono quindi località che nella teorizzazione di Provenzano nella quale si sono utilizzati i noti concetti di fondo di Marc Augé, mancano di una identità specifica, in quanto non vissute dai personaggi né realmente partecipi delle loro azioni¹³. Insomma, nient'altro che “nonluoghi”, belli ed esotici finché si vuole, ma mere scenografie di tipo teatrale prive di uno spessore identitario. E dunque a questo punto si arriva al paradosso nel paradosso, visto che se per la narrazione si tratta soltanto di spazi funzionali solo allo svolgersi delle vicende, per i turisti invece, tanto innamorati della serie da impiegare le loro vacanze al fine di visitarli, sono diventati *i luoghi identitari per eccellenza*, immergendosi nei quali essi richiamano in vita i propri eroi o si identificano in loro.

Nel 2014 ci si è domandati se la straordinaria affluenza turistica a Dubrovnik¹⁴ – dovuta anche a *Game of Thrones* – sia veramente di vantaggio alla città, oppure costituisca una minaccia. Alquanto pessimista in proposito Slaven Tolj, fondatore dell'atelier Art Lazareti e direttore del Museo di arte moderna e contemporanea di Rijeka (Fiume), secondo il quale la città si è trasformata in un parco turistico con i problemi generati da un turismo di massa non più assorbibile dalle strutture urbane, alimentato anche dal passaggio delle navi da crociera. Dunque secondo Tolj la devastazione della città, già causata dalla guerra [del 1991-1995], continua oggi sotto altre forme¹⁵.

2. *Gli ksour della Tunisia*

Il desiderio di visitare le località in Tunisia della saga cinematografica di *Star Wars*, meno recente del turismo televisivo nella città dalmata, per alcuni

¹³ In molte fiction intere città o grandi spazi aperti di singolare maestosità possono diventare personaggi essi stessi, assumendo un ruolo centrale, e talora anche autonomo, nella narrazione. Ma non è questo il caso di *Game of Thrones*, in cui tutta l'attenzione viene concentrata sulle sole azioni dei personaggi.

¹⁴ Secondo il notiziario online “Vie dell'est” del 9 luglio 2014, per il 2014 era stato previsto per Dubrovnik un aumento di afflusso turistico superiore del 9% rispetto all'anno precedente. Inoltre per il 2013 il settore turistico, l'unico indenne dalla crisi economica nel paese, avrebbe prodotto 7,2 miliardi di euro di introiti, pari al 16% del PIL nazionale. Cfr. <<http://www.viedellest.eu/news>>, 20.03.2015

¹⁵ Intervista di Žarka Radoja, 19 settembre 2014.

aspetti vi si accosta anche se, a parere di chi scrive, a prevalere sono le differenze tra i due fenomeni. La saga di *Star Wars* consta, finora, di due cicli di tre film ciascuno sotto la direzione di George Lucas e prodotti dalla Lucas Film. I primi tre sono usciti rispettivamente nel 1977 (*Guerre Stellari / A New Hope*), 1980 (*L'impero colpisce ancora*) e 1983 (*Il ritorno dello Jedi*), mentre gli altri, apparsi nel 1999 (*La minaccia fantasma*), 2002 (*L'attacco dei cloni*) e 2005 (*La vendetta dei Sith*), in realtà costituiscono i prequel della prima serie. Per questo, nonostante la produzione successiva, i tre film più recenti hanno assunto la numerazione I, II, III, mentre la trilogia originale è numerata IV, V e VI. Le vicende si svolgono in uno scenario spaziale costituito dall'intero universo e dunque in una molteplicità di sistemi stellari. Ma la base narrativa di tutta la saga si incardina nel pianeta desertico Tatooine dove è nato il protagonista del prequel Anakin Skywalker (nonché, da adulto, antagonista “cattivo” nella serie originale) ed è cresciuto suo figlio Luke, l'eroe destinato al trionfo finale. Per le azioni che si svolgono sul pianeta, la produzione si è avvalsa di varie località scelte nella Tunisia meridionale: ambienti desertici, ksour (abitazioni e granai fortificati delle antiche popolazioni berbere locali), oltre a serie di edifici costruiti appositamente per il set cinematografico. Scene ambientate a Tatooine appaiono in ben cinque episodi della serie (esse mancano in quello del 1980), facendosi di questo pianeta una vera e propria icona della saga stessa. Ma c'è di più. Il nome Tatooine è stato scelto da G. Lucas su ispirazione di un vero abitato nella Tunisia meridionale, Tataouine; anche le tre lune orbitanti intorno al pianeta, Chenini, Guermessa e Ghomrassen, derivano il nome da tre piccoli villaggi tradizionali nella regione tra Medenine e Tataouine. Identità onomastiche, queste, che hanno contribuito a formare un legame profondo tra i film con le loro località immaginarie e i luoghi reali. Questo fenomeno, come si vedrà, si è poi amplificato fino a una possibile identificazione totale tra la saga di *Star Wars* e la Tunisia stessa.

Pur non trattandosi – come nel caso precedente – di una fiction televisiva su decine di episodi, la serialità di *Star Wars* ha contribuito ugualmente a reiterare la suggestione nei confronti dei luoghi delle riprese, stimolando tra gli appassionati il desiderio di visitarli, per “viverli” come esperienza diretta.

Tra le località di *Star Wars* in Tunisia, comunque, a differenza di quelle di *Game of Thrones* tutte già in possesso di un'identità originaria, ve ne sono alcune allestite appositamente come set cinematografici. I luoghi principali “autentici” sono Ksar Hedada¹⁶, Ksar Medenine e Ksar Oueld Soltane situati nei dintorni di Tataouine, magnifici ksour secolari e rimasti in uso fino agli inizi del Novecento in parte come abitazioni e in parte come granai fortificati. Essi, già mete turistiche prima dell'avvento di *Star Wars*, nella saga fantascientifica

¹⁶ Si tratta dell'unico set cinematografico tunisino della saga a presentare, nel 2014, un cartello esplicativo in arabo, francese e inglese a proposito dell'utilizzazione dello ksar per le riprese di *Star Wars*.

fungono da alloggi per gli schiavi. Ma a conseguenza del cineturismo che li ha resi centri di grande attrattività, hanno perso la loro identità precedente riconosciuta sia dagli abitanti locali sia dai turisti “tradizionali”, diventando località dall’identità fittizia, meri scenari delle riprese. Infatti, solo in virtù di questa caratteristica si sono organizzati tour di appassionati giunti in Tunisia allo scopo specifico non solo di vedere, ma anche *vivere personalmente* quei luoghi. Per il turista di *Star Wars* non si tratta più di antichi insediamenti di interesse storico, *ma delle città del pianeta Tatooine*, secondo un capovolgimento di valori simile a quello già menzionato nel caso di *Game of Thrones*.

Un caso a sé il ruolo dell’hotel Sidi Driss nel villaggio di Matmata, utilizzato nelle riprese di *Star Wars* come interno di casa Lars, mentre i relativi esterni si trovano nel Chott el-Jerid a 35 km da Tozeur, in un luogo in mezzo al niente, sperduto in quel lago salato. L’albergo invece, in pieno centro abitato, è in attività al 2015 e aperto tutto l’anno. Costituito da caverne scavate nella roccia, può contenere 145 persone in 20 stanze, raggruppate in 4 caverne separate, mentre una quinta che è stata la stanza da pranzo dei Lars, è adibita a ristorante. Dopo le riprese del primo film del 1977 (ma quarto considerando l’ordine narrativo della serie), il fenomeno del turismo ai set della saga non si era ancora sviluppato, tanto che nell’albergo caduto in un relativo oblio, i proprietari avevano rimosso gli affreschi e gli arredi comparsi nelle riprese. Ma nel 2000, in vista del secondo prequel *L’attacco dei cloni* del 2002, l’intero ambiente era stato rimesso in sesto e conservato a beneficio dei turisti, che possono vivere l’emozione di mangiare dove Luke Skywalker era cresciuto con la sua famiglia adottiva. Sidi Driss è il solo set di *Star Wars* a disporre di un sistema di visita a pagamento – alquanto modesto sia a prezzo sia a materiale esposto – gestito dagli stessi proprietari. Si tratta dell’unico luogo cineturistico in cui le due realtà, quella della vita quotidiana e quella fittizia del mondo fantasy, possono coesistere non solo senza disturbarsi, ma anzi implementandosi vicendevolmente. Infatti, il fan di *Star Wars* non entra soltanto nel mondo immaginario dei suoi eroi ripetendone i gesti e le pose, immortalando poi il tutto in qualche fotografia o filmato, ma può anche mangiare – e dormire – dove Luke e famiglia hanno vissuto. Sidi Driss quale edificio trogloditico non ha perso la propria identità come capitato invece alle mura e ai palazzi di Dubrovnik, identificati ormai come gli scenari di *Game of Thrones*; esso invece continua a fungere da alloggio a da luogo di ristoro, con una sovrapposizione piena tra i due mondi, quello reale e quello della fiction. La casa dei Lars, insomma, non annulla la percezione preesistente di quel luogo, che resta lo stesso, generalmente, anche per i fans della serie. Ma questo non accade sempre. Possono verificarsi, infatti, potenziali contrasti tra i visitatori di Sidi Driss quale luogo culturale e i turisti di *Star Wars* più motivati, poco disposti ad accettare la doppia funzione del posto. In particolare, questi ultimi possono imputare ai visitatori “normali” uno scarso rispetto per il luogo, considerato quasi “sacro” trattandosi dell’abitazione del protagonista. In altre parole, per loro Sidi Driss è *soltanto* l’interno di casa Lars e pertanto esso non

può essere profanato.

Un altro centro importante di attrazione per il turismo di *Star Wars* è Mos Espa. La città, pur ispirata allo stile urbanistico e architettonico degli ksour tunisini, non si è incardinata su uno ksar tradizionale, ma è stata costruita interamente ex novo nel deserto nei pressi dell'oasi di Nefta. Non si tratta della Mos Espa originale del film del 1977, per la quale si è utilizzato Ksar Hedada. La si è allestita invece poco prima del 1999 per le riprese del primo dei prequel (*La minaccia fantasma*), data la necessità di maggiore spazio per contenere lo spazioporto e permettere la corsa degli 'sgusci' vinta dal piccolo Anakyn Skywalker. La "nuova" città consta di una ventina di edifici costruiti con materiali deperibili sostenuti sul retro da impalcature lignee, naturalmente invisibili nelle immagini filmate. Negli anni successivi alla sua utilizzazione come set, sarebbe andata in rovina sepolta sotto le sabbie del deserto, se gli abitanti locali non l'avessero conservata a uso turistico. E infatti costituisce una tra le maggiori attrazioni del paese riguardo a *Star Wars*. Gli appassionati possono ritrovare gli edifici pressoché intatti, oltre ai "vaporizzatori" che infondono tanta atmosfera fantascientifica, fino a costumi da Jedi e da Lord Fener a noleggio nei quali farsi immortalare in fotografia. Soprattutto da Mos Espa, molti visitatori hanno asportato per ricordo personale piccoli oggetti utilizzati per le riprese e una volta terminati questi, anche pezzi di roccia e sabbia del luogo. I souvenir dal set, secondo una interpretazione pienamente condivisibile, «simbolizzano la connessione tra le componenti reale e immaginaria e motivano il pellegrinaggio a una location venerata, rendendolo un'esperienza tangibile»¹⁷. In altre parole, per il fan di *Star Wars* una manciata di sabbia raccolta da Mos Espa non è sabbia della Tunisia, ma proviene dal pianeta Tatooine; e dunque si tratta di una reliquia da conservare con venerazione, non diversamente da come un fedele considererebbe un oggetto sacro proveniente da un pellegrinaggio a Lourdes.

Un libro illustrato sulle location tunisine di *Star Wars* edito nel 2011, riporta che camminare tra le strade di questa Mos Espa piena di turisti provenienti da tutto il mondo, ricrea l'atmosfera da "melting pot" del film, vista la copresenza in esso delle molteplici razze umane, e non solo, della galassia¹⁸. Ma l'esperienza personale dello stesso luogo, visitato da chi scrive verso la fine del 2014, è risultata nettamente diversa. Assai pochi i turisti di *Star Wars*, nonostante fosse una giornata di sole intorno a Natale. Numerosi invece i bambini locali con in braccio ciascuno un fennec¹⁹ tenuto al laccio, a importunare con aggressiva insistenza gli scarsi visitatori affinché dietro compenso fotografassero quei piccoli animali. Tali povere bestiole in cattività, in realtà appartengono a una

¹⁷ Roesch 2009, pos. 3167-3253 [t.d.a.].

¹⁸ Walters 2011, p. 50.

¹⁹ Canide predatore dalle lunghe orecchie molto simile a una volpe. Vive nel deserto rintanato sotto terra durante il giorno, per uscire la notte a caccia soprattutto di piccoli roditori.

specie protetta di cui è vietato lo sfruttamento a fini di lucro, per cui colà si praticava un'iniziativa palesemente illegale, pur alla luce del sole. Situazione particolarmente penosa perché in quegli animaletti, tra l'altro, si poteva leggere in faccia più ancora che la paura, una grande tristezza per il destino toccatogli. Ricordo che per togliermi di torno quei bambini importuni, avevo elargito una mancia a un adulto del posto perché li facesse sparire alla vista. E così costoro, messisi al riparo dietro a uno di quegli ksour di cartapesta, si erano dati al divertimento di fare azzuffare i fennec fra loro. Quanto al resto maggiormente in tema con la saga fantascientifica, scarso il merchandising di oggetti relativi, a parte un logoro costume da Lord Fener da indossarsi per le fotografie. Ma forse le due Mos Espa – quella della fiction e quella rimasta oggi sul terreno – in fondo si assomigliano, anche se non per il motivo enunciato nella monografia del 2011. Le accomuna, piuttosto, la prevaricazione praticata colà dai più forti nei confronti dei deboli ben percepibile in quel luogo; ma essa, nonostante l'oppressione della schiavitù nella Mos Espa fantascientifica, risulta ancora più pesante in quella reale, dove un gruppo di bambini senza dubbio sfruttati da adulti sopra di loro, si rifà a sua volta verso chi si trova ancora più in basso nella scala gerarchica del luogo. Questa piccola città artificiale è diventata un modesto polo turistico in cui si noleggiavano cammelli per brevi giri nei dintorni, nonché luogo di raccolta per veicoli 4x4 carichi di turisti in cerca di emozioni tra le dune circostanti. Insomma, forse senza che lo si percepisca consapevolmente, l'atmosfera della Mos Espa turistica non si discosta più di tanto da quella suggerita attraverso le scene di *Star Wars*: desolazione in un centro abbandonato a se stesso, gravato da un'aura decadente sul tipo di quella di certe cittadine in altri film ambientati in un futuro post apocalittico. Tutte località, la Mos Espa reale e le città da “medioevo prossimo venturo”, all'apparenza in attesa di venire riassorbite dal deserto.

Comunque, il turismo in Tunisia incentrato su *Star Wars* costituisce ancora al 2015 un punto fermo dell'offerta turistica del paese, malgrado l'ultimo film della serie non sia posteriore al 2005. Infatti, dopo questa data il Ministero del Turismo della Tunisia aveva convinto la produzione Lucas Film a non smantellare i set, nella prospettiva di incrementare il turismo mediante le visite alle location delle riprese. Tuttavia l'industria turistica tunisina ha dato poi scarso seguito a tali intenzioni, trascurando la gestione del marketing dei set, affidato a tour operator che non ne hanno sfruttato pienamente le potenzialità²⁰. Significativo, in proposito, che la visita ai siti di *Star Wars* abbia riscontrato un grande incremento non in seguito a iniziative locali, bensì da quando la guida *Lonely Planet* della Tunisia, nell'edizione 2004 ha cominciato a proporre i set di *Star Wars* come potenziali luoghi di visita; sono state soprattutto questa pubblicazione, insieme al “passaparola” subito seguito, a “disvelare” l'ubicazione in Tunisia del pianeta Tatooine, i cui set in precedenza

²⁰ Roesch 2009, pos. 961.

non erano stati ancora bene individuati dal grande pubblico. Il turista di *Star Wars*, non diversamente da quello di *Game of Thrones*, misura il grado di soddisfazione delle proprie visite anche dalla competenza delle sue guide, perché esse rappresentano il legame tra il luogo reale e la sua interfaccia fantasy nel film. Infatti, solo quando si riesce a portare l'immaginario nel mondo reale, l'esperienza può risultare veramente soddisfacente²¹. Al contrario si riscontra la tendenza, tra i visitatori dei siti cinematografici, di restare delusi quando non si vede esattamente quanto rappresentato sulla scena. Per loro questo costituisce un'esperienza "inautentica", incompatibile rispetto alla "realtà" che essi volevano rivivere²².

3. Conclusioni

I luoghi del cinema fantasy possono diventare, con varie sfumature, merce vendibile di cui viene snaturata l'identità originaria. Proprio questo distingue i siti di tale categoria cinematografica da quelli relativi a produzioni di storie vere e verosimili (o quasi). Se si utilizzano piazza San Marco e i canali di Venezia per ambientare un film nella città lagunare, essa – pur nella finzione – resta sempre se stessa, anche in opere piuttosto avulse dalla realtà come i film di James Bond, nei quali le ambientazioni veneziane non mancano²³. Invece nelle serie fantasy qui esaminate, i luoghi non rappresentano se stessi ma fungono da scenario anonimo – con tanto di nome inventato – della narrazione, con relativa perdita di identità originaria. Fenomeno pienamente riscontrabile in *Game of Thrones* nel quale, per esempio, il Palazzo del Rettore di Dubrovnik non è più tale, ma assume il ruolo a cui la produzione lo ha destinato. In parte diverso il caso di *Star Wars* dove, si è visto, la toponomastica della storia è ispirata a quella locale; una caratteristica non insignificante questa, visto che contribuisce a mantenere una relazione fra luogo immaginario e luogo reale. Anche i set cinematografici non sempre hanno perso i riferimenti col mondo tangibile, se si considera che alcune località sono alberghi tuttora in esercizio e visitabili sia come ksour sia come siti di *Star Wars* (Ksar Hedada e Sidi Driss). Inoltre nella saga di George Lucas vi sono set costruiti in mezzo al niente solo per le riprese

²¹ Ivi, pos. 1075.

²² Beeton 2005, pos. 2467.

²³ Basti considerare, tra le tante nella città lagunare, le scene girate in Piazza San Marco e tra le calli, oltre alla visita bondiana all'hotel Gritti Palace (*Dalla Russia con amore; Moonraker, Operazione spazio*). Sul tema, Scanner 1997, pp. 68-73. Inoltre, come ha puntualizzato Privitera 2015, nelle scene bondiane girate a Venezia si riprende solo quello che la città possiede già di suo; infatti, nemmeno con le azioni rocambolesche dell'agente segreto più famoso del mondo si aggiunge qualcosa all'immagine di Venezia, neppure nell'ultimo film bondiano *Casino Royale* del 2006, interpretato da Daniel Craig.

e che dopo di esse hanno acquisito una vitalità – e dunque anche un'identità, se vogliamo – propria grazie alle potenzialità turistiche che ad anni di distanza dall'uscita dei film ancora esercitano. Mos Espa vicino a Nefta costituisce il caso più significativo in proposito, ma è non il solo.

Le ambientazioni di Tatoonine del VII episodio della serie (*Il risveglio della forza*) a luglio 2015 non ancora uscito nelle sale, vengono girate ad Abu Dhabi. La produzione ha preso questa decisione sia per l'instabilità politica nella Tunisia post Primavera araba del 2011 sia per ragioni finanziarie: infatti, il Dipartimento di Stato USA ha messo in guardia i viaggiatori su potenziali rischi alla sicurezza in Tunisia²⁴, mentre la Film Commission di Abu Dhabi ha offerto alla Lucas Film un forte sconto sulle spese, oltre ad allettanti riduzioni fiscali. Dunque, tra il 2014 e il 2015 *Star Wars* ha abbandonato la Tunisia, anche se in questo paese la serie *continua a vivere* ugualmente. I fans hanno restaurato di propria iniziativa alcuni set altrimenti destinati al degrado²⁵, mentre lo stesso Ufficio Nazionale Tunisino del Turismo ha colto l'interesse che la serie suscita ancora, per rivitalizzare il settore turistico dopo che il Nord Africa non viene percepito più come regione sicura dal turismo internazionale. L'istituzione tunisina in collaborazione con le associazioni degli appassionati ha organizzato campagne mediatiche, manifestazioni in costume e persino un video lanciato su You Tube, allo scopo di conservare e rilanciare l'uso turistico dei set, definiti unici al mondo e parte dell'identità del paese africano²⁶.

Riferimenti bibliografici / References

- Baudrillard G. (1995), *Le crime parfait*, Paris: Galilée; trad. it. *Il delitto perfetto: la televisione ha ucciso la realtà?*, Milano: Raffaello Cortina, 1996.
- Beeton S. (2005), *Aspects of Tourism. Film-Induced Tourism*, Clevedon – Buffalo – Toronto: Channel View Publications.
- Brown E. (2014a), *Though 'Star wars' Has Moved On, Tunisia Still Cashing in On Franchise*, «International Business Times», 1° maggio, <<http://www.ibtimes.com/though-star-wars-has-moved-tunisia-still-cashing-franchise>>, 20.03.2015.

²⁴ Preoccupazioni non proprio infondate, alla luce delle due terribili stragi perpetrate da fanatici islamisti nel 2015 per affossare il turismo tunisino: al museo del Bardo di Tunisi il 28 marzo e presso un resort di Sousse il 26 giugno, costate la vita di più di sessanta persone, turisti stranieri per la maggior parte.

²⁵ Brown 2014b.

²⁶ Brown 2014a, <<http://www.ibtimes.com/though-star-wars-has-moved-tunisia-still-cashing-franchise>>, 20.03.2015. Il video, prodotto da Farrel Williams nel marzo 2014 e scaricabile dal sito sopra menzionato, è intitolato *We are from Tatoonine*; raffigura i personaggi di *Star Wars* mentre mostrano i set cinematografici e ha ottenuto 1.800.000 visite a meno di due mesi dalla sua apparizione.

- Brown E. (2014b), *'Star Wars: Episode VII' Filming: Tatoonine Moves From Tunisia*, «International Business Times», 22 maggio, <<http://www.ibitimes.com/star-wars-episode-vii-filming>>, 20-03-2015.
- di Cesare F., Rech G. (2007), *Le produzioni cinematografiche, il turismo, il territorio*, Roma: Carocci.
- Faggionato G. (2014), *Game of Thrones, le vacanze nelle location delle serie tivù. I set del Trono di Spade fanno la fortuna dei tour operator*, «Lettera 43», Quotidiano Online Indipendente, 4 agosto, <<http://www.lettera43.it>>, 20.03.2015.
- Laportella L. (2014), *Trono di Spade: rischio di censura per la scena di nudo che tutti si aspettano*, 27 agosto, <<http://www.blogdicultura.it>>, 20.03.2015.
- Lucchesi F. (2012), *Sviluppi teorici e tematiche di indagine negli studi di geografia umanistica: i paesaggi letterari e quelli cinematografici*, «Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Milano», 45, n. 2, pp. 193-219.
- Messina E. (2007), *I casi italiani*, in *Al cinema con la valigia. I film di viaggio e il cineturismo*, a cura di R.C. Provenzano, Milano: Franco Angeli, pp. 256-281.
- Privitera D. (2016), *Attrattività delle città di celluloidi. A Venezia tra cinema "avventura" e turismo*, in *La città di celluloidi tra vocazione turistica ed esperienze creative*, Atti del convegno, (Macerata, 26 marzo 2015), «Il Capitale Culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», Supplemento 4, pp. 117-127.
- Provenzano R.C. (2007), *Introduzione*, in *Al cinema con la valigia. I film di viaggio e il cineturismo*, a cura di R.C. Provenzano, Milano: Franco Angeli, pp. 9-19.
- Radoja Ž. (2014), *Dubrovnik: la città cannibalizzata dai turisti*, 19 settembre, <<http://www.balcanicaucaso.org>>, 20.03.2015.
- Roesch S. (2009), *The Experiences of Film Locations Tourists*, Bristol – Buffalo – Toronto: Channel View Publications.
- Scanner I. (1997), *In viaggio con James Bond*, Milano: Il Minotauro.
- Università Ca' Foscari Venezia Online (2014), *Quando il set cinematografico fa da traino al turismo: dalla Dubrovnik del Trono di spade alla Sicilia di Montalbano*, 5 marzo, <<http://www.unive.it>>, 20.03.2015.
- «Vie dell'est» (2014), notiziario online, *Croazia ancora da record, i primi sei mesi del turismo 2014*, 9 luglio.
- Walters B. (2011), *Stars of the desert. A journey across the dunes of Tunisia to discover lost "Tatoonine"*, Santa Monica (CA – USA): Set of Drifters.
- Wilde O. (2002), *The Decay of Lying – An observation*, London, 1899; trad. it. di M.C. Gargini, sett. 2002, <http://www.profbellini.it/public/documenti/wilde_menzogna.pdf>, 18.04.2015.

JOURNAL OF THE SECTION OF CULTURAL HERITAGE
Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Direttore / Editor
Massimo Montella

Texts by

Valentina Albanese, Fabio Amato, Rocío Liáñez Andrades,
Alessandro Arangio, Tiziana Banini, Angelo Bencivenga,
Mara Cerquetti, Livio Chairullo, Caterina Cirelli, Francesco Citarella,
Delio Colangelo, Gian Luigi Corinto, Angela Cresta, Marco Cucco,
Elena Di Blasi, Francesco di Cesare, Claudio Gambino, Sonia Gambino,
Valentina Garavaglia, Katia Giusepponi, Teresa Graziano, Ilaria Greco,
Anthony La Salandra, Giulia Lavarone, Marisa Malvasi, Stefan Marchioro,
Eleonora Mastropietro, Leonardo Mercatanti, Franca Miani,
Enrico Migliaccio, Giuseppe Muti, Enrico Nicosia, Maria Laura Pappalardo,
Astrid Pellicano, Lidia Piccioni, Carmelo Maria Porto, Donatella Privitera,
María del Carmen Puche Ruiz, Sandro Savino, Massimo Scaglioni,
Rosy Scarlata, Francesca Sorrentini, Monica Storini, Michele Vigilante,
Antonio Violante, Alessandro Vitale

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/index>

eum edizioni università di macerata



ISSN 2039-2362
ISBN 978-88-6056-466-5