

IL MITO NEL CINEMA, IL CINEMA COME MITO. RIDEFINIZIONI DEL MITO CLASSICO NELLA CULTURA CONTEMPORANEA

Il presente lavoro vuole tracciare le linee essenziali di un progetto di ricerca sul rapporto tra cinema e mito classico nell'ottica della fruibilità dei testi mitografici antichi all'interno delle dinamiche della cultura contemporanea. Il progetto si inserisce nel novero, sempre più nutrito, degli studi di antichistica dedicati al cinema, ma intende anche individuare percorsi nuovi, soprattutto coniugando, a livello interdisciplinare, gli studi filologici e quelli filmologici, la storia delle culture antiche e la storia del cinema.

Nella sua prima parte il saggio contiene una breve riflessione teorica sulle analogie funzionali, strutturali e antropologiche fra i sistemi di mitopoiesi del mondo antico e il cinema in quanto potente strumento di narrazione mitopoietica del nostro tempo. Nella seconda parte sono invece indicate le strategie primarie che dovranno guidare la ricerca.

Per la natura stessa di questo saggio, che deve innanzitutto delineare un quadro di riferimento per la ricerca – quadro che inevitabilmente dovrà essere poi integrato e completato – le citazioni bibliografiche in nota sono prevalentemente a carattere generale.

1. Il cinema crea un processo di identificazione fra lo spettatore e quanto appare sullo schermo: in un certo senso è come se ciò che avviene sulla soglia che divide la sala e lo spazio della proiezione costituisca un doppio della realtà dello spettatore, la cui consistenza viene «cancellata» dal buio in sala¹. Lo spettatore vive la storia come se fosse sua, comprese le emozioni da essa suscitate, e non importa se i personaggi e le vicende appartengono all'immaginario o hanno tratti estremi e poco realistici: come nel mito classico anche storie che hanno dell'incredibile, se raccontate bene, coinvolgono il fruitore in modo quasi assoluto.

Come nel racconto mitico il cinema conduce a sé lo spettatore attraverso un processo introduttivo fatto di «soglie»² che costituiscono mondi narrativi a parte, in grado di segnalare al pubblico lo status finzionale del film, ma anche di trasportarlo all'interno di un altro mondo, la cui credibilità è data proprio dal suo essere separato rispetto alla realtà dello spettatore. C'è un rapporto bidirezionale che, già dai titoli di testa, conduce lo spettatore all'inclusione nel processo narrativo del film. Si tratta di un coinvolgimento non razionale, ma emotivo, non legato alla verisimiglianza del racconto, che non si configura più come una finestra sul reale, bensì come un mondo «altro» in sé credibile³. In questo senso il coinvolgimento dello spettatore avviene anche in modo da sollecitare la sua memoria e la sua competenza culturale, soprattutto riguardo quei testi (letterari, filmici o di altro tipo) che vengono normalmente considerati parte

¹ Cfr. MORIN 1956.

² GENETTE 1987.

³ Cfr. ELSAESSER - HAGENER 2007, pp. 34-39, INNOCENTI - RE 2004.

di un bagaglio di conoscenze acquisito. Qui il mito classico ha un ruolo decisivo, perché è uno degli elementi meglio radicati nella cultura collettiva e in quella personale dello spettatore, spesso anche in quella dello spettatore meno colto, che così viene sollecitato a interagire col film, leggendone il racconto col ricorso ad una decodifica delle manipolazioni formali e contenutistiche che la pellicola compie sui testi di riferimento⁴. Così la rinarrazione del mito può diventare la narrazione di un'altra storia, il cui senso è accresciuto e approfondito dalla continua interconnessione comparativa compiuta dallo spettatore nel momento in cui identifica l'ipotesto. Lo spettatore viene cioè sollecitato a ricostruire la *fabula* del testo filmico, attivando tutte le sue conoscenze per decodificare i rimandi interni ed esterni sui quali si impernano le riscritture che costituiscono il *plot*⁵, spesso più complesso e articolato di quanto non sembri ad una prima visione superficiale⁶. Questo implica che il testo cinematografico sia coinvolto in una rete molto articolata di rimandi a «letture» e/o testi del passato e del presente, ma anche del futuro. Per esempio *Funeral Parade of Roses* di Toshio Matsumoto (1969), di cui si parlerà ancora più avanti, è un film che sollecita lo spettatore a riconnettersi al mito di Edipo come viene narrato da Sofocle, ma anche a rivederlo in base ad una lettura freudiana su cui si fonda il suo riuso per la narrazione della storia del protagonista, a sua volta legata ad una riflessione sul Giappone di fine anni '60. Il film di Matsumoto sollecita però anche il nesso con *Hiroshima mon amour* di Alain Resnais (1959) attraverso richiami visivi e concettuali importanti, come pure, agli occhi dello spettatore di oggi, si pone in rapporto dialettico col proprio futuro, nella misura in cui rivela, attraverso scene e sequenze particolari, di essere stato testo «ispiratore» di *A Clockwork Orange* di Stanley Kubrick (1971). Anche in questo caso il film, come il mito classico, diventa parte di una catena comunicativa ininterrotta, dialogando con opere passate e future, necessitando di una continua attualizzazione e risemantizzazione sia da parte di chi lo riutilizza come ipotesto sia da parte di chi lo fruisce⁷. Dal canto suo il mito ha uno statuto mobile già nell'antichità, producendo testi multipli che ne attestano varianti anche fortemente radicali, mentre, nelle riprese di epoche successive, viene continuamente «rinnovato», fino ad assumere funzioni narrative e a veicolare contenuti che in origine gli erano completamente estranei. Il racconto mitico rimanda sempre ad una realtà «altra», inarrivabile, ma anche interiorizzabile da chiunque, perché veicola, seppure iperbolicamente, pulsioni, passioni e problemi che appartengono a tutti. Il cinema inteso come specchio⁸ ci mostra una realtà fittizia, che però riflette anche ciò che siamo noi, chiamandoci spesso in causa, direttamente o indirettamente. Superando la visione di cinema come finestra aperta sulla realtà (Bazin⁹) e quella in parte opposta di cinema come costruzione retorica che artificiosamente ri-narra il reale (scuola sovietica), la metafora dello specchio ci consente di percepire meglio la funzionalità del cinema come sistema mitopoietico in grado di inventare (o reinventare) qualsiasi mondo narrativo, rendendolo credibile e «possibile» perché visibile nello scorrere del suo tempo interno. In un

⁴ Cfr. THOMPSON 1988, KRACAUER 1960, THOMPSON 2003.

⁵ Sul concetto di *plot* cinematografico (o meglio di *sjuzet*) vedi BORDWELL 1985, BRANIGAN 1992, BEILENHOF 2005.

⁶ In questo senso possono risultare utili le analisi post-strutturaliste del cinema di HEATH 1981, MACCABE 1985, BELLOUR 2002.

⁷ In questo caso è importante l'applicazione dei lavori di Bachtin al cinema: cfr. STAM 1985b, pp. 187-218, SIEREK 1994.

⁸ ANDREW 1984, p. 134.

⁹ BAZIN 1972.

certo senso si può pensare che il cinema recuperi la dimensione del visibile come elemento centrale della cultura moderna, rinnovando e rivitalizzando qualcosa che già prima c'era, prima dell'invenzione della stampa o meglio prima dell'intellettualizzazione dell'atto della scrittura e della lettura¹⁰. Come sostiene in modo intrigante Balázs, il cinema è, in un certo senso, il recupero di un racconto affidato ad immagine e voce che è appartenuto soprattutto alla grande cultura greca, dove il mito si incarnava in varie ipostasi testuali che ebbero il loro apice nella performance della tragedia¹¹. Così il cinema rende visibile ciò che l'uomo solo immagina e che lo rispecchia in forme eccessive, retoricamente pregnanti e perciò persistenti. Come il mito, il cinema tende alla continua ri-narrazione: le tante sfaccettature del mito di Edipo o di quello di Medea si spiegano così, altrimenti non si spiegherebbero sia i riusi filmici interni a ciascun film, i *remakes*¹² (che non hanno solo ragioni commerciali¹³), ma soprattutto il fatto che il cinema sia da sempre un sistema narrativo che «traduce» in parametri estetici diversi i testi letterari, quasi che essi abbisognino di acquisire forme, colori e voci per sopravvivere in una cultura che dal visibile è sempre più dominata¹⁴. È interessante, anche se qualche volta spinta un po' troppo oltre, la teoria di Balázs secondo la quale il cinema sarebbe un ritorno ad un'espressività che non può fare a meno del volto, del gesto, dell'accoppiamento visivo fra corpo umano e parola, che anticamente facevano parte del teatro, del mimo, ma, aggiungiamo noi, anche della performance rapsodica ove al testo poetico si aggiungevano musica e immagini dipinte¹⁵. L'uomo greco sapeva benissimo che i volti di dei ed eroi effigiati su vasi o sculture, come anche rappresentati dalle maschere teatrali, non erano veri, ma frutto dell'immaginazione di un artista; tuttavia, nel momento della fruizione, essi prendevano vita e venivano percepiti come reali. Così nel cinema sappiamo che il volto di un attore viene artificiosamente associato e sovrapposto a quello di un personaggio della storia narrata; tuttavia nel momento in cui ci immergiamo nella visione del film, in cui ci lasciamo trasportare dal flusso narrativo della sequenza di immagini, volto e corpo dell'attore «sono» volto e corpo del personaggio e ci trasmettono emozioni, trascinandoci nella realtà fittizia del racconto filmico. Dare visibilità e voce ad una storia significa operare un'ulteriore falsificazione, capace però di avvicinarla in modo più efficace alla realtà. Il cinema esaspera questa apparente contraddizione quanto più sviluppa il ricorso alle tecnologie¹⁶: i film di fantascienza ci appaiono sempre più reali (o realistici) così come i documentari risultano sempre più soggetti alle estetiche e alle retoriche del linguaggio filmico. In fondo Bazin e Ejzenštejn avrebbero potuto stringersi idealmente la mano¹⁷.

¹⁰ BALÁZS 1924.

¹¹ Cfr. MACKINNON 1986.

¹² Cfr. HORTON - MCDUGAL 1998.

¹³ Si pensi, ad esempio, al *remake* recentissimo del capolavoro coreano *Old Boy* di Park Chan-Wook (2003), da parte di Spike Lee (2013). Il film orientale ha una struttura narrativa credibile quanto paradossale, con elementi antropologici come l'incesto o la vendetta che funzionerebbero benissimo nel mito narrato nella tragedia greca. Tuttavia possiede una *facies* molto legata ai riferimenti culturali della Corea, sicché ha bisogno di essere rinarrato specchiandone la storia nell'universo visivo degli Stati Uniti. Questo dimostra che il cinema è soprattutto esperienza visiva e sonora, prima che puramente narrativa.

¹⁴ BENJAMIN 1963.

¹⁵ VETTA 1983.

¹⁶ In questo senso anche il teatro ha conosciuto, in alcune sue avanguardie, un cammino di sviluppo che lo ha portato molto oltre alle forme di rappresentazione tradizionale: cfr. MONTEVERDI 2011.

¹⁷ Cfr. ELSAESSER - HAGENER 2007, pp. 3-30.

Lo schermo cinematografico ci offre dunque un'immagine riflettente e riflessa assieme, una rappresentazione che va oltre la nostra personale realtà, ma, allo stesso tempo, la rispecchia: in fondo lo sfruttamento espressivo del primo piano caratterizza molto di più la narrazione filmica rispetto a quanto non accada in quella teatrale¹⁸. Vedremo come le teorie psicanalitiche che intendono il cinema come specchio dell'inconscio¹⁹ si riverberino sull'uso dell'immagine dello specchio in film come *Funeral Parade of Roses* di Matsumoto (1969), ove il problema dell'identità, intrecciato con il mito di Edipo, ha un ruolo assolutamente centrale: identità personale dell'eroe, ma anche identità collettiva e culturale del popolo giapponese nel dopoguerra²⁰. Lo schermo cinematografico è dunque specchio dello spettatore che, con un processo di travisamento dell'immagine, riconosce la propria interiorità, il proprio represso, in quanto vede nel film; ma, aggiungiamo, quando il cinema rappresenta in sé l'immagine dello specchio in cui si riflettono, trasformandosi in immagini «altre», le immagini stesse della *fiction* filmica, allora il processo diventa molto più profondo e complesso, fino a giungere alla denuncia del cinema come rappresentazione di se stesso e della propria storia. Dicevamo in precedenza che il cinema può raccontare storie appartenenti ad un universo culturale preesistente all'invenzione di questo sistema narrativo, ma anche che ciò non può accadere se non attraverso un rimando aperto e cogente alle proprie forme e alle proprie retoriche. Il film mette in primo piano il proprio linguaggio e ci parla *in primis* attraverso il richiamo più o meno esplicito ad altri film, che gli offrono base mostrativa per costruire il suo racconto. I modelli letterari, figurativi, musicali, teatrali vengono sempre in secondo piano e sono costantemente assoggettati alle esigenze e ai condizionamenti del narrare filmico²¹. Per questo il cinema, pur attingendo molto ad altri testi e sistemi espressivi, possiede una capacità importante di libera ricodifica formale e contenutistica delle storie che fa proprie. E non è un paradosso dire che proprio questa sua modernità gli consente un dialogo più intenso e creativo con ciò che è più antico, attraverso il minimo denominatore comune dell'elemento visivo/performativo. L'autoreferenzialità del testo filmico consente un approfondimento critico sulle sue forme in grado di traghettare il testo letterario di partenza verso livelli di significazione nuovi. Questo avviene attraverso vari modi di riflettere se stesso, fra i quali un ruolo notevole ha ovviamente la parodia. Quando Louis Malle in *Zazie dans le métro* (1960) deve rendere cinematograficamente lo stile parodistico di Queneau nei confronti della grande letteratura francese, mostra apertamente allo spettatore la trasposizione nel sistema linguistico filmico parodiando il cinema di animazione, il *vaudeville* e le comiche²². In questo modo il cinema ricodifica elementi narrativi, ma anche stilistici propri del testo letterario di partenza e li trasforma in un testo narrativo affatto differente seppure omologo²³. Questo è uno dei modi in cui si attiva il meccanismo fondamentale della traduzione intersemiotica²⁴, che ricostruendo radicalmente le forme espressive del testo di partenza, ne

¹⁸ Da questo punto di vista il primo piano gioca un ruolo centrale, come hanno ben sottolineato BALÁZS 1924, *passim* e DELEUZE 1983, pp. 104-118.

¹⁹ Cfr. soprattutto METZ 1975 e, più in generale, ELSAESSER - HAGENER 2007, pp. 64-84.

²⁰ DANESE 2012a.

²¹ Si tratta della cosiddetta «riflessività» del cinema, su cui si veda STAM 1985a.

²² DUSI 2003, pp. 179-212, DANESE 2010.

²³ Cfr. IAMPOLSKI 1998.

²⁴ DUSI 2003.

ridefinisce anche necessariamente le forme del contenuto. Nel trasformare in film un testo problematicamente teatrale come *Medea* di Seneca Aturo Ripstein in *Así es la vida* (2000) ricorre anche ad una esplicita ridefinizione delle forme espressive entro le quali il mito viene narrato: ove il testo senechiano si articolava attraverso le strutture canoniche della tragedia, operando sull'aspezzatura retorica della parola, il film di Ripstein impernia la sua narrazione sull'ostensione continua dell'immagine riprodotta intesa come veicolo per esprimere la profondità tragica della vicenda di Medea. Il regista messicano dice continuamente al suo spettatore che la storia di Julia/Medea il cinema la può raccontare solo attraverso un gioco di specchi, di schermi televisivi e di scoperte allusioni alla camera che opera le riprese: l'immagine riflessa, riprodotta, manipolata, come la parola sublimata attraverso figure di suono, di senso, di grammatica e di ritmo, è il vero protagonista di un racconto mitico tanto paradossale quanto coinvolgente²⁵.

Su quest'ultimo elemento, il coinvolgimento dello spettatore (o del lettore) nella vicenda narrata bisogna forse soffermarsi un poco. La recente scoperta della funzione dei neuroni specchio nella mente umana ha destato nuovo interesse per il cinema come sistema narrativo in grado di suscitare un'interazione effettiva con il suo fruitore, proprio valorizzando la funzione dello sguardo, del passaggio di informazioni ed emozioni attraverso di esso²⁶. La parola, se coniugata al gesto, alla mimica facciale, all'immagine allusiva, acquista potenzialità ulteriori, si potrebbe dire anche «diverse». Quando si «vede» ciò che le parole possono solo descrivere o far immaginare si ha un tasso di coinvolgimento automatico e quindi un'empatia maggiore: le riflessioni di Aristotele sull'interazione del testo tragico (inteso come evento sempre performativo, non necessariamente mostrativo²⁷) e pubblico teatrale²⁸ possono trovare terreno

²⁵ DANESE 2013a. Cfr. ELSAESSER - HAGENER 2007, p. 79: «lo specchio è divenuto il luogo privilegiato del disorientamento ontologico, nella misura in cui cattura in una doppia riflessione questa infondatezza dell'immagine cinematografica».

²⁶ Cfr. RIZZOLATTI - CRAIGHERO 2004, JAFFE 2007, DEI 2011, GALLESE - GUERRA 2015.

²⁷ Qui mi riferisco ad uno dei non pochi passi ambigui e/o difficili della *Poetica*: 1453b 1-14. Aristotele dice: Δεῖ γὰρ καὶ ἄνευ τοῦ ὁρᾶν οὕτω συνεστᾶναι τὸν μῦθον ὥστε τὸν ἀκούοντα τὰ πράγματα γινόμενα καὶ φρίπτειν καὶ ἔλεειν ἐν τῶν συμβαινόντων ἅπερ ἂν πάθοι τις ἀκούων τὸν τοῦ Οἰδίπου μῦθον. Τὸ δὲ διὰ τῆς ὄψεως τοῦτο παρασκευάζειν ἀτεχνότερον καὶ χορηγίας δεόμενόν ἐστιν. Οἱ δὲ μὴ τὸ φοβερόν διὰ τῆς ὄψεως ἀλλὰ τὸ τερατώδες μόνον παρασκευάζοντες οὐδὲν τραγῳδία κοινωνοῦσιν· οὐ γὰρ πᾶσαν δεῖ ζητεῖν ἡδονὴν ἀπὸ τραγῳδίας ἀλλὰ τὴν οἰκείαν. Ἐπεὶ δὲ τὴν ἀπὸ ἑλέου καὶ φόβου διὰ μιμήσεως δεῖ ἡδονὴν παρασκευάζειν τὸν ποιητὴν, φανερόν ὡς τοῦτο ἐν τοῖς πράγμασιν ἐμποιητέον («Anche senza vedere, il racconto deve essere composto in modo tale che chi ascolta i fatti che si svolgono, per effetto degli avvenimenti, sia colto da tremore e pianga, ciò che si può provare udendo il racconto di Edipo. Procurare questo effetto per mezzo della vista è invece piuttosto estrinseco all'arte e legato alla messinscena. Coloro poi che, per mezzo della vista, non procurano il pauroso, ma soltanto il mostruoso, non hanno nulla in comune con la tragedia, perché nella tragedia non si deve cercare un piacere qualsiasi, ma quello suo proprio. Poiché il poeta deve produrre il piacere che si dà grazie all'imitazione da pietà e paura, è chiaro che ciò deve essere realizzato nei fatti» [trad. LANZA 1987]). Lo Stagirita qui sembra riferirsi all'inutilità di mostrare sulla scena tragica gli eventi che devono suscitare paura nello spettatore, non all'inutilità della performance, il che avrebbe solo esaltato l'astratta efficacia della costruzione letteraria del racconto. Paura e pietà devono essere suscitate nello spettatore tramite i gesti, la voce, il canto dell'attore che sulla scena racconta, ad esempio, l'uccisione dei figli da parte di Medea oppure il suicidio di Giocasta. In questo modo Aristotele dà implicitamente grande importanza al connubio tra parola poetica e rappresentazione scenica. Le ambiguità e le incertezze interpretative, per non dire le contraddizioni contenute nella *Poetica*, non impediscono certo di rilevare che Aristotele si voglia soprattutto occupare della composizione della narrazione tragica da parte del poeta, senza entrare nelle problematiche della messinscena, che possono disturbare la riflessione teorica su questo punto. Tuttavia più volte egli sembra dare per scontato che qualsiasi forma poetica – e *in primis* la tragedia – sia inconcepibile senza la sua dimensione performativa, priva cioè della esecuzione vocale e della mostrazione di quanto il testo letterario narra. Vedi ad esempio *Poet.* 1455a 22-26: Δεῖ δὲ τοὺς μύθους συνιστᾶναι καὶ τῇ λέξει συναπεργάζεσθαι ὅτι μάλιστα πρὸ ὁμιμάτων τιθέμενον· οὕτω γὰρ ἂν ἐναργέστατα [ὁ] ὁρῶν ὥσπερ παρ' αὐτοῖς

per fertili sviluppi se rapportate ad un'estetica che esaspera fortemente l'elemento visivo/mostrativo come è quella del cinema²⁹. Nel teatro greco (e latino) il rapporto fra finzione assoluta del racconto scenico ed empatia dello spettatore, che si trova ad interagire con la vicenda rappresentata come se essa fosse reale, è mediato dalla quasi totale assenza di illusione scenica³⁰. Lo spettacolo si svolgeva in pieno giorno; gli attori potevano vedere gli spettatori e spesso rivolgevano direttamente a loro le parole che il poeta aveva scritto; l'uso delle maschere, delle parti cantate, della danza implicavano, tanto nella tragedia quanto nella commedia, un livello di straniamento importante, ma anche l'impressione che figure mitiche e straordinarie potessero essere presenti «veramente» sulla scena³¹.

Il cinema ha dunque una sua specificità assoluta³², ma condivide elementi con altre arti, specialmente la letteratura e il teatro, perché *racconta una storia*, è a suo modo un *mythos*³³.

2. Questa breve premessa teorica vuole introdurre un'idea di ricerca sul rapporto fra mito classico e cinema, ricerca che può essere fruttuosa se indaga in modo critico il loro scambio e soprattutto se si basa sulla consapevolezza che si tratta, in un certo senso, di narrazioni

γγινόμενος τοῖς πραττομένοις εὐρίσκει τὸ πρέπον καὶ ἥμισυ ἂν λανθάνοι [τὸ] τὰ ὑπεναντία («Bisogna comporre i racconti e rifinirli con il linguaggio quanto più avendoli davanti agli occhi. Potendo così vedere nel modo più chiaro come se si fosse in mezzo agli stessi fatti, si potrà trovare quel che è conveniente e sfuggiranno meno le incongruità» [trad. LANZA 1987]). Insomma la performatività è implicita nel testo tragico, ma è accessoria per la sua analisi dal punto di vista compositivo, che può benissimo avvenire anche attraverso la semplice lettura (cfr. *Poet.* 1462a 10-13). Come dice molto bene Diego Lanza (LANZA 1987, p. 94): «Quel che conta è piuttosto notare che i due codici, dell'ascolto e della vista, legati rispettivamente all'esecuzione collettiva e alla lettura individuale, non soltanto sono entrambi presenti, ma nella *Poetica* giungono abitualmente a intrecciarsi e a confondersi».

²⁸ Cfr. ad esempio *Poet.* 1448b 10.

²⁹ DANESE 2015a.

³⁰ DANESE 2013b, p. 34.

³¹ Forse bisognerebbe tornare a riflettere sulle parole di Mercurio nel prologo dell'*Amphitruo* plautino, una *pièce* dove l'elemento mitologico e quello comico si fondono perfettamente. Il dio parla al pubblico dell'interesse che suo padre Giove ha per gli spettacoli teatrali e, in particolar modo, per gli attori, scavalcando idealmente la soglia che separa lo spazio dell'illusione scenica da quello del teatro come luogo deputato per la finzione attoriale (vv. 86-87: *mirari nolim uos quapropter Iuppiter / nunc histriones curet* [«non vorrei che vi stupiste che Giove si preoccupi degli attori»]). Quindi afferma, abbastanza sorprendentemente per noi moderni (v. 88): *ipse hanc acturust Iuppiter comoediam* («Lo stesso Giove reciterà in questa commedia»). E poi insiste su questo punto (vv. 89-93): *quasi uero nouom / nunc proferatur Iouem facere histrioniam; / etiam, histriones anno quom in proscaenio hic / Iouem inuocarunt, uenit, auxilio is fuit / praeterea certo prodit in tragoedia* («Come se fosse strano veder Giove che recita: ci fu un anno in cui gli attori dal proscenio invocarono Giove e Giove arrivò in loro aiuto. E, a parte questo, è normale che lui arrivi in scena in una tragedia»). Infine anch'egli, insieme a Giove, si attribuisce lo statuto ibrido di dio/personaggio/attore (vv. 94-95): *hanc fabulam, inquam, hic Iuppiter hodie ipse aget / et ego una cum illo* («Nella storia che andrà in scena oggi, ve lo ripeto, reciterà proprio Giove e io reciterò con lui»). È ovvio che chi recitava sulla scena antica questi versi era un attore che, indossando la maschera di Mercurio, ne interpretava il ruolo, fingendo di essere il dio. Ma forse fingere di essere un dio (o qualsiasi altro personaggio) sulla scena significava per gli antichi divenirne l'ipostasi e quindi «essere» il dio che recita la propria parte nella vicenda inventata dal poeta. Prestare la voce a un personaggio era finzione, ma anche un modo di dar vita e verità a quel personaggio in un contesto artificioso quando effettivamente interattivo con la realtà (vedi BETTINI - SPINA 2013/2014). Questo potrebbe spiegare quanto poco pesi per il teatro antico il nostro concetto di «illusione scenica» e, conseguentemente, quello di «rottura dell'illusione scenica»: gli antichi non si illudevano di nulla quando andavano a teatro. Sapevano e vedevano benissimo che quello che avveniva in scena era un mirabile artificio, ma parimenti riuscivano a sentire su di sé la «verità» di quanto veniva raccontato dall'azione scenica.

³² MUKAŘOVSKÝ 1966, p. 320: «Il cinema ha già avuto intimi rapporti con alcune arti: il dramma, la letteratura epica, la pittura, la musica. Ciò avvenne però in tempi in cui esso non dominava ancora pienamente il proprio materiale, e si trattò perciò più di una ricerca di appoggi che di un momento del processo immanente della struttura filmica. Lo sforzo di dominare il materiale è legato alla tendenza verso la filmicità pura».

³³ MUKAŘOVSKÝ 1966, pp. 332-333, IZOD 2001.

congeneri. Uno studio di questo tipo può supportare allora efficacemente studi più ampi sui sistemi di mitopoiesi della cultura contemporanea, oltre che, come è ovvio, sulla sopravvivenza dell'antico³⁴.

Per questo motivo riteniamo utile lavorare su rielaborazioni filmiche del mito classico che non tentino di riprodurlo in modo emulativo, cercando cioè di ricrearne una *facies* antica. Gli studi su adattamenti cinematografici di testi e miti antichi «in costume», più o meno storicamente credibili, sono già molto avanti e assai diffusi soprattutto fra gli antichisti, ma soffrono un poco del pregiudizio di aderenza e/o di fedeltà al dettato testuale originario, creando un rapporto di subordinazione del testo filmico a quello letterario. Crediamo invece che il territorio della cinematografia che usa i paradigmi mitologici classici per narrare storie del nostro tempo, spesso ambientate nel nostro tempo, sia in gran parte inesplorato. Tuttavia dobbiamo essere attenti a non cadere nella suggestione di vedere ipotesti classici ovunque, anche in film che non hanno un rapporto diretto e documentabile o dichiarato con l'immaginario del mondo greco e romano. Per questo abbiamo scelto di considerare solo quei prodotti cinematografici che abbiano un nesso chiaro e definito, filologicamente accertabile, con l'antico. Non sarà inutile fare alcuni esempi.

Marco Ferreri ha lavorato sul *Simposio* di Platone, realizzando nel 1988 un film per la televisione francese intitolato *Le banquet*, ove riesce a dare una credibile ed efficace rappresentazione cinematografica del dialogo filosofico. È innegabile che la struttura di questo film richiami molto da vicino, con scarti e rovesciamenti, quella del più noto film ferreriano *La grande abbuffata* del 1973. Ciò implica che il regista, pur non dichiarando la dipendenza de *La grande abbuffata* dal *Simposio* platonico, ne abbia tuttavia qui utilizzato la struttura narrativa di base. Un gruppo di amici si ritrova in un luogo chiuso ed esclusivo per una tragica riflessione sulla vita compiuta attraverso la convivialità. Si tratta di un convito esclusivamente maschile, dal quale le donne (in questo caso prostitute), vengono, come in Platone, progressivamente escluse. Fa eccezione soltanto una figura femminile, quella di colei che sarà la guida «spirituale» del loro percorso verso la rinuncia alla vita, Andrea, il cui personaggio ha molti punti di contatto con la Diotima platonica (e ferreriana nel *Banchetto*, dove è interpretata da una magnifica Irene Papas). Bastano questi pochi punti per capire come anche *La grande abbuffata*, che apparentemente non ha nulla a che vedere con il *Simposio*, appartenga invece ad una lunga riflessione del regista su questo dialogo e sui miti in esso contemplati, riflessione culminata nel 1988 appunto con un film esplicitamente dedicato all'opera platonica.

In *Deutschland im Erbst*, film collettivo ad episodi prodotto in Germania nel 1978, si parla della terribile esperienza della Germania Ovest nel momento della più drammatica esplosione della lotta terroristica, con ampi squarci documentaristici sugli eventi che hanno segnato quegli anni. Come viene esplicitato nel quattordicesimo episodio, diretto da Volker Schlöndorff, il tema della lotta di alcuni uomini contro il loro paese e il conseguente rifiuto perfino della sepoltura dei loro cadaveri in terra patria è narrato attraverso il riuso politico e fortemente attualizzato del mito di Antigone così come è rappresentato nell'omonima tragedia di Sofocle. Lo stesso, con un

³⁴ Cfr. VOYTILLA 1999.

approccio culturalmente e stilisticamente diverso, può dirsi dell'immaginario e apocalittica Milano degli anni di piombo ritratta da Liliana Cavani ne *I cannibali* del 1970³⁵.

José Saramago, per sua stessa ammissione, ha riutilizzato il tema del doppio così come veniva trattato nell'*Anfitrione* di Plauto (e, per molti versi, anche nei *Menecmi*, aggiungiamo noi) in uno dei suoi romanzi più inquietanti, *L'uomo duplicato* del 2002, ambientato nella Lisbona contemporanea. Da questo libro il regista Denis Villeneuve ha tratto nel 2013 il film *Enemy*, che sviluppa in modo differente e anche originale il tema del doppio di ascendenza plautina, rileggendolo come introspezione psicologica e scissione dell'io e quindi richiamandosi a quella dimensione perturbante che Massimo Fusillo ci ha insegnato a riconoscere fin dall'*Elena* di Euripide³⁶.

Come si vede, si tratta di casi in cui è perfettamente documentabile, al netto di ogni fantasiosa suggestione, il rapporto con il mito classico in film che non raccontano storie ambientate nell'antichità o il cui scopo non è quello di parlare *in primis* della cultura e della storia della Grecia e di Roma antica³⁷: così avviene anche nel succitato *Funeral Parade of Roses* di Toshio Matsumoto (1969), in *Tiresia* di Bertrand Bonello (2003)³⁸, in *Así es la vida* di Arturo Ripstein (2000), in *O Brother Where Art Thou?* dei fratelli Coen (2000)³⁹ o in *Nostos* di Franco Piavoli (1989)⁴⁰.

Questo è il tipo di materiale su cui la ricerca intende indagare.

Il primo scopo sarà dunque rintracciare un gruppo consistente, se non completo, di film che rispondano a queste caratteristiche.

In secondo luogo si dovranno analizzare i processi narrativi che, dal punto di vista squisitamente cinematografico, vengono sviluppati in ciascuno di questi film, in relazione ai contesti culturali e storici in cui i film stessi sono stati prodotti. Solo successivamente si procederà allo studio del rapporto con gli ipotesti classici e con i miti in essi narrati. Quindi si valuterà come il mito classico venga riscritto e modificato, in relazione tanto ai presupposti tematici del film quanto alle sue peculiarità stilistiche. Infine si definirà, in un quadro complessivo, la valenza di ogni narrazione mitologica classica nella cultura contemporanea in relazione alla rimodulazione che essa riceve grazie alla traduzione in linguaggio filmico.

Abbiamo proposto questo tipo di scansione del lavoro per un importante problema relativo all'approccio metodico, che costituisce il fulcro della nostra ricerca. Credo infatti che limitarci a constatare quanto dei testi originali sia stato conservato nella narrazione filmica e quanto invece sia stato modificato, magari interrogandoci sui motivi che hanno determinato questo tipo di scelte, non esaurisca tutti gli aspetti della questione. Posto che, come si diceva sopra, il cinema è un sistema narrativo ancorato *in primis* al proprio linguaggio e fortemente referenziale alla propria storia, ci sembra imprescindibile il ricorso privilegiato ad un'analisi filmologica che metta in luce come le strategie narrative proprie del racconto filmico, nonché gli inevitabili riferimenti interfilmici, condizionino non poco il riuso dei miti classici. In altre

³⁵ FORNARO 2012, pp. 141-170.

³⁶ Cfr. FUSILLO 2012, pp. 53-70 e *passim*.

³⁷ PAUL 2013.

³⁸ DANESE 2012b.

³⁹ FLENSTED-JENSEN 2002, GOLDHILL 2007, DANESE 2010.

⁴⁰ DANESE 2015b.

parole, la ri-narrazione filmica del mito deve essere inquadrata non solo in una strategia ideologica e tematica, ma anche – e direi soprattutto – in un sistema di per sé mitopoietico, la cui peculiarità è data in primo luogo dall'essere cinema (in senso linguistico, tecnico e tecnologico) poi dall'essere racconto. Si vedrà allora che talune scelte registiche che vanno a modificare o ad arricchire i testi mitologici di partenza sono dettate dal dialogo che l'autore imposta coi generi cinematografici (ad esempio rinarrare il mito di Eracle in un *peplum*⁴¹ significa per forza adattarlo alle contaminazioni a-storiche proprie del genere⁴², agli stilemi dell'*action-movie* pseudo-storico⁴³ oppure dell'*horror*⁴⁴ o anche del *fantasy*⁴⁵ o della parodia⁴⁶), dai percorsi imposti dal processo di traduzione intersemiotica⁴⁷ e dalle citazioni interfilmiche più condizionanti⁴⁸.

Indagare da questo punto di vista il rapporto forte tra cinema in quanto mito e mito classico ci sembra un percorso di ricerca nuovo e affascinante, utile a ribadire come l'immaginazione mitopoietica sia una componente irrinunciabile della cultura contemporanea, importante perché di essa abbiamo sempre bisogno per spiegare e raccontare il mondo in cui viviamo, perché l'invenzione epica ci è necessaria per poter descrivere le realtà che non possiamo conoscere, ma che condizionano la nostra vita.

Per sottolineare questo punto, mi piace chiudere dedicando qualche considerazione a uno dei libri più interessanti sui sistemi di mitopoiesi del nostro tempo: *L'enigma del lago rosso* di Frank Westermann⁴⁹. Westermann, indagando sul mistero della tragedia del lago Nyos in Camerun, che nel 1986 portò alla misteriosa soppressione di ogni forma di vita umana e animale in quei luoghi, ci mostra come tutti, dagli scienziati ai giornalisti ai missionari agli stregoni locali ai cantastorie, abbiano cercato di spiegare l'inspiegabile raccontandolo ognuno a modo suo: anche i vulcanologi più accreditati hanno costruito narrazioni che oscuravano sotto la coerenza argomentativa le falle delle loro ricerche. E allora che differenza c'è fra i servizi giornalistici spesso tendenziosi, i resoconti astiosi dei vulcanologi rivali, i documentari, le storie sulla vendetta del dio serpente nascosto nel lago, le predicazioni dei missionari che hanno convertito i pochi sopravvissuti alla tragedia? Nessuno è mai riuscito a dimostrare perché sul lago Nyos quel giorno tanti persero la vita, ma tutti, ci dice Westerman, a modo loro l'hanno spiegato. E

⁴¹ AZIZA 1998, AZIZA 2009.

⁴² Vedi, ad esempio, *Ercole alla conquista di Atlantide* di Vittorio Cottafavi (1961).

⁴³ Un esempio chiarissimo è il celebre e archetipale *Le fatiche di Ercole* di Pietro Francisci (1958), ma si può citare anche il discutibile e recente *The Legend of Hercules* di Renny Harlin (2014), dove, tra gli altri, i riferimenti interfilmici a *Gladiator* di Ridley Scott (2000) si sprecano.

⁴⁴ In questo caso non si può non citare *Ercole al centro della terra* di Mario Bava (1961), dove spicca la non casuale scelta di Christopher Lee nel ruolo del malvagio e infernale Lico.

⁴⁵ Questo accostamento di genere avviene soprattutto nel cinema più recente: vedi, ad esempio, *Hercules* di Brett Ratner (2014), realizzato attraverso la mediazione del *graphic novel* omonimo di Steve Moore (2008-2009).

⁴⁶ Due titoli su tutti: *Maciste contro Ercole nella valle dei guai* di Mario Mattoli (1961) e *Hercules in New York* di Arthur A. Seidelman (1969) con un acerbo Arnold Schwarzenegger. Cfr. GEHRING 1999, HARRIES 2000, BONNSTETTER 2008.

⁴⁷ Su questo punto è indispensabile DUSI 2003.

⁴⁸ Vedi, ad esempio, il lavoro fatto da Matsumoto su *Hiroshima mon amour* di Alain Resnais (1959) per costruire la sua attualizzante lettura sofoclea in *Funeral Parade of Roses* oppure la miriade di citazioni interfilmiche in *O Brother Where Art Thou?* dei Coen, dove l'*Odissea* è filtrata attraverso le memorie allusive al grande cinema americano, a partire da Griffith e da Preston Sturges, dal cui magnifico *Sullivan's Travels* (1941) i Coen hanno ricavato il criptico titolo del film. Cfr. BIGUENET 1998.

⁴⁹ WESTERMAN 2013.

per farlo servivano storie che spiegassero l'inspiegabile, storie un po' false e un po' vere a cui credere, cioè miti, quei miti che anche gli scienziati talvolta creano e alimentano. Ma questo non deve stupirci, perché siamo uomini e l'uomo ha sempre bisogno di avere una storia che dia un senso al mondo in cui vive. Dalla tragedia greca al cinema, dall'articolo scientifico al *reportage* giornalistico, tutto porta su di sé la polvere antica del mito. Sì anche la scienza, perché quello che osserviamo e comprendiamo prima o poi dobbiamo raccontarlo: e nessun racconto può sfuggire all'immaginazione.

Roberto M. Danese

Università degli Studi di Urbino Carlo Bo
e-mail: roberto.danese@uniurb.it

BIBLIOGRAFIA

ANDREW 1984: D. Andrew, *Concepts in Film Theory*, Oxford-New York 1984.

AZIZA 1998: C. Aziza, *Le péplum: l'antiquité au cinéma*, Paris 1998.

AZIZA 2009: C. Aziza, *Le péplum: un mauvais genre*, Paris 2009.

BALÁZS 1924: B. Balázs, *L'uomo visibile* (ed. or. *Der Sichtbare mensch oder die Kultur des Films*, Wien 1924), trad. it. Torino 2008.

BAZIN 1972: A. Bazin, *Che cosa è il cinema?* (ed. or. *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris 1958-1962), Milano 1972.

BEILENHOF 2005: W. Beilenhoff, *Poetika Kino. Theorie und Praxis des Film im russischen Formalismus*, Frankfurt am Main 2005.

BELLOUR 2002: R. Bellour, *L'analisi del film* (ed. or. *The Analysis of Film*, Bloomington 2002), trad. it. Torino 2005.

BENJAMIN 1963: W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (ed. or. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Frankfurt an Main 1963), trad. it. Torino 1966.

BETTINI - SPINA 2013/2014: *Prestare la voce*, Atti del Convegno, Siena, 21 e 22 febbraio 2014, «I Quaderni del Ramo d'Oro on-line» 6 (2013/2014) – Prima parte, pp. i-77 (<http://www.qro.unisi.it/frontend/> [consultato il 16/12/2015]).

BIGUENET 1998: J. Biguenet, *Double Takes: The Role of Allusion in Cinema*, in HORTON - MCDUGAL 1998, pp. 131-143.

BONNSTETTER 2008: B. Bonnstetter, *Of Structures, Stories, and Spaceballs: Parody as Criticism of Genre Film and Myth*, in J.R. Perlich, D. Whitt (eds), *Sith, Slayers, Stargates & Cyborgs: Modern Mythology in the New Millennium*, New York 2008, pp. 190-210.

BORDWELL 1985: D. Bordwell, *Narration in the Fiction Film*, London 1985.

BRANIGAN 1992: E. Branigan, *Narrative Comprehension and Film*, London-New York 1992.

DANESE 2010: R.M. Danese, *Sliding Doors. 'Letture' intersemiotiche fra letteratura e cinema*, in «Griseldaonline» 9 (2010) (<http://www.griseldaonline.it/temi/verita-e-immaginazione/sliding-doors-danese.html> [consultato il 16/12/2015]).

- DANESE 2012a: R.M. Danese, *Edipo al funerale delle rose. L'Edipo re di Sofocle nel cinema di Toshio Matsumoto*, in F. Citti - A. Iannucci (curr.), *Edipo classico e contemporaneo*, Hildesheim 2012, pp. 309-342.
- DANESE 2012b: R.M. Danese, *L'estetica dell'androgino e il buio della profezia. Rifrazioni filmiche del mito classico in Tiresia di Bertrand Bonello*, in «Dionysus ex machina» 3 (2012), pp. 323-356 (<http://dionysusexmachina.it/?cmd=articolo&id=102> [consultato il 16/12/2015]).
- DANESE 2013a: R.M. Danese, *La Medea di Seneca di fronte allo specchio cinematografico. Así es la vida di Arturo Ripstein*, in T.J. Moore, W. Polleichtner (Hrsg.), *Form und Bedeutung im Lateinischen Drama*, Trier 2013, pp. 131-162.
- DANESE 2013b: R.M. Danese, *Lo Pseudolus e la costruzione 'perfetta' della drammaturgia plautina*, in R. Raffaelli, A. Tontini (curr.), *Lecturae Sarsinates XVI. Pseudolus*, Urbino 2013, pp. 15-52.
- DANESE 2015a: R.M. Danese, *Plauto sul palcoscenico della contemporaneità. Appunti per una palliata italiana: Asinaria e Miles gloriosus*, «PAN» n. s. 3 (2015), pp. 149-168.
- DANESE 2015b: R.M. Danese, *Nostos. Il ritorno di Franco Piavoli. Il mito come intermediazione fra uomo e natura*, «Rivista di cultura classica e medioevale» 57 (2015), pp. 409-432.
- DEI 2011: P. Dei (cur.), *Neuroni specchio. Cinematerapia del lutto fra Venezia Roma e Walt Disney*, San Nicolò di Ruda 2011.
- DELEUZE 1983: G. Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1* (ed. or. *Image-mouvement: cinéma I*, Paris 1983), trad. it. Milano 1984.
- DUSI 2003: N. Dusi, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Torino 2003.
- ELSAESSER - HAGENER 2007: T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del film. Un'introduzione* (ed. or. *Filmtheorie. Zur Einführung*, Hamburg 2007), trad. it. Torino 2009.
- FLENSTED-JENSEN 2002: P. Flensted-Jensen, *Something Old, Something New, Something Borrowed: The Odyssey and O Brother Where Art Thou?*, «Classica et Mediaevalia» 53 (2002), pp. 13-30.
- FORNARO 2012: S. Fornaro, *L'ora di Antigone dal nazismo agli 'anni di piombo'*, Tübingen 2012.
- FUSILLO 2012: M. Fusillo, *L'altro e lo stesso. Teoria e storia del doppio*, Modena 2012.
- GALLESE - GUERRA 2015: V. Gallese - M. Guerra, *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Milano 2015.
- GEHRING 1999: W.D. Gehring, *Parody of Film Genre: 'Never Give a Saga an Even Break'*, Westport Conn. 1999.
- GENETTE 1987: G. Genette, *Soglie. I dintorni del testo* (ed. or. *Seuils*, Paris 1987), trad. it. Torino 1989.
- GOLDHILL 2007: S. Goldhill, *Naked and O Brother Where Art Thou? The Politics and Poetics of Epic Cinema*, in B. Graziosi, E. Greenwood (eds), *Homer in Twentieth Century: Between World Literature and the Western Canon*, Oxford 2007, pp. 245-267.
- HARRIES 2000: D. Harries, *Film Parody*, London 2000.
- HEATH 1981: S. Heath, *Questions of cinema*, London-Bloomington 1981.
- HORTON - MCDUGAL 1998: A. Horton, S.Y. McDougal (eds), *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*, Berkeley 1998.
- IAMPOLSKI 1998: M. Iampolski, *The Memory of Tiresias: Intertextuality and Film*, Berkeley 1998.
- INNOCENTI - RE 2004: V. Innocenti, V. Re (curr.), *Limina. Le soglie del film / Film's Thresholds*, Udine 2004.
- IZOD 2001: J. Izod, *Myth, Mind and the Screen: Understanding the Heroes of our Time*, Cambridge 2001.
- JAFFE 2007: E. Jaffe, *Reel to Real: Psychology goes to Movies*, «Association for Psychological Science Observer» 20. 3 (2007) (<https://www.psychologicalscience.org/index.php/publications/observer/2007/march-07/reel-to-real-psychology-goes-to-the-movies.html> [consultato il 25/04/2014]).

- KRACAUER 1960: S. Kracauer, *Teoria del film* (ed. or. *Theory of Film*, New York 1960), trad. it. Milano 1995.
- LANZA 1987: Aristotele, *Poetica*, Milano 1987.
- MACCABE 1985: C. Maccabe, *Tracking the Signifier. Theoretical Essays: Film, Linguistics, Literature*, Minneapolis 1985.
- MACKINNON 1986: K. Mackinnon, *Greek Tragedy into Film*, Beckenham 1986.
- METZ 1975: C. Metz, *Cinema e psicoanalisi. Il significante immaginario* (ed. or. *Le signifiant imaginaire: psychanalyse et cinéma*, Paris 1975), trad. it. Venezia 1980.
- MONTEVERDI 2011: A.M. Monteverdi, *Nuovi media, nuovo teatro. Teorie e pratiche tra teatro e digitalità*, Milano 2011.
- MORIN 1956: E. Morin, *Il cinema e l'uomo immaginario* (ed. or. *Le Cinéma ou l'Homme imaginaire*, Paris 1956), trad. it. Milano 1982.
- MUKAŘOVSKÝ 1966: J. Mukařovský, *Il significato dell'estetica* (ed. or. *Studie z estetiky*, Praha 1966), trad. it. Torino 1973.
- PAUL 2013: J. Paul, *Film and the Classical Epic Tradition*, Oxford 2013.
- RIZZOLATTI - CRAIGHERO 2004: G. Rizzolatti, L. Craighero (eds), *The Mirror-neuron System*, «Annual Review of Neuroscience» 27 (2004), pp. 169-192.
- SIEREK 1994: K. Sieriek, *Ophüls: Bachtin. Versuch mit Film zu reden*, Basel-Frankfurt an Main 1994.
- STAM 1985a: R. Stam, *Reflexivity in Film and Literature*, Ann Arbor 1985.
- STAM 1985b: R. Stam, *Subversive Pleasure. Bakhtin, Cultural Criticism and Film*, Baltimore 1985.
- THOMPSON 1988: K. Thompson, *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, Princeton N.J. 1988.
- THOMPSON 2003: K. Thompson, *Neoformalistische Filmanalyse*, in F.-J. Albersmeier (Hrsg.), *Texte zur Theorie des Films*, Stuttgart 2003³, pp. 427-464.
- VETTA 1983: M. Vetta (cur.), *Poesia e simposio nella Grecia antica: guida storica e critica*, Roma-Bari 1983.
- VOYTILLA 1999: S. Voytilla, *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*, Studio City, Calif. 1999.
- WESTERMAN 2013: F. Westerman, *L'enigma del lago rosso* (ed. or. *Stikvallei*, Amsterdam 2013), trad. it. Milano 2015.