



Philosophy Kitchen  
— Extra

**MITO**  
**Mitologie e mitopoiesi  
nel contemporaneo**



**Philosophy**

**KITCHEN**

ANNO 3, N. EXTRA – 2016  
ISBN 978-88-941631-0-0

Gennaio 2016

Philosophy Kitchen — Rivista di filosofia contemporanea

Università degli Studi di Torino

Via Sant'Ottavio, 20 - 10124 Torino

tel: +39 011/6708236 cell: +39 348/4081498

redazione@philosophykitchen.com

ISBN: 978-88-941631-0-0

[www.philosophykitchen.com](http://www.philosophykitchen.com)

#### Redazione

Giovanni Leghissa — Direttore

Claudio Tarditi

Alberto Giustiniano

Veronica Cavedagna

Carlo Molinar Min

Nicolò Triacca

Giulio Piatti

Mauro Balestreri

#### Collaboratori

Enrico Manera

#### Progetto grafico

Gabriele Fumero

#### Comitato Scientifico

Tiziana Andina, Alberto Andronico, Giandomenica Becchio, Mauro Carbone, Michele Cometa, Martina Corgnati, Gianluca Cuzzo, Massimo De Carolis, Roberto Esposito, Arnaud François, Carlo Galli, Paolo Heritier, Jean Leclercq, Romano Madera, Giovanni Matteucci, Enrico Pasini, Giangiorgio Pasqualotto, Annamaria Rivera, Claude Romano, Rocco Ronchi, Hans Reiner Sepp, Giacomo Todeschini, Ugo Ugazio, Marta Verginella, Paolo Vignola, Ugo Volli.

**MITO**

**Mitologie e mitopoiesi  
nel contemporaneo**

A cura di Giovanni Leghissa ed Enrico Manera



**N**egli ultimi quindici anni di ricerca e insegnamento i temi e i soggetti a cui abbiamo rivolto la nostra attenzione, a partire da posizioni e con traiettorie indipendenti, hanno mostrato un denominatore comune che si può indicare nel *mito*. Ogni volta, nell'affrontare con sguardi monografici o tematici oggetti diversi e legati alla politica, alla società, all'economia, all'identità, all'immaginario, alla memoria, alla storia, alle credenze, la questione del mito – di cosa fosse, cosa sia, come si generi, come si trasformi, come agisca, cosa produca – si è posta come centrale e urgente.

A partire dal 2011 la nostra collaborazione sul tema del mito ha dato vita a una riflessione specifica che si è materializzata nella recente pubblicazione di un volume collettaneo, da noi curato e con circa trenta collaboratori: *Filosofie del mito nel Novecento*, Carocci, Roma 2015. L'impianto generale di questo numero della rivista e alcuni articoli derivano da quel cantiere di lavoro, inteso come una vasta ricognizione sul mito e sul modo di rivolgersi a esso nella cultura contemporanea. *Filosofie del mito nel Novecento*, che può essere considerato il fratello maggiore di questo numero, consiste in un percorso storico-storiografico per autori e temi, strettamente legato alle scienze umane, alla filosofia e alla storia della religione; diversamente gli articoli qui proposti, dopo un inquadramento filosofico (teoretico e politico al tempo stesso) dei curatori, prendono in considerazione alcuni snodi trasversali della *miticità* contemporanea, in ambiti diversificati come quelli dell'arte visiva, della critica letteraria, del cinema, delle scienze cognitive, della storiografia, dell'esoterismo.

Abbiamo invitato studiosi e studiose di differenti ambiti a scrivere testi relativamente brevi, a metà tra un saggio e una voce di enciclopedia, chiedendo un apporto teorico che non va inteso in senso completistico o riassuntivo. Ogni tema è dunque stato declinato mediante la scelta di un percorso o uno studio di caso, significativo ed esemplare. Nel caso di arte, letteratura e cinema, curati rispettivamente da Martina Corgnati, Giulia Boggio Marzet Tremoloso e Giampiero Frasca, si tratta, come è immaginabile, di mostrare gli aspetti estetici e poetici del mito nella cultura del Novecento, con tagli e prospettive che sono propri di ogni ambito, nel riferimento al mito come repertorio di soggetti e temi o strumento analitico, ma anche come generatori di nuova e specifica miticità. Il saggio di Gianluca Solla su Kantorowicz, nel contesto del George-Kreis e della cultura nella Repubblica di Weimar, nella sua singolarità mostra come anche la scienza storica, nella sua prassi scritturale e metodologica, possa essere strettamente intrecciata alla dimensione mitologica e si iscriva in cortocircuito tra passato e presente, che richiede anche sorveglianza.

In una sorta di antipodo, il saggio di Francesco Baroni illumina in termini di storia delle idee un ambito in cui il mito, nella produzione testuale di

figure come Guénon e Evola, consuma l'intero spazio del reale, della storia e del divenire fino a trasformarsi in contro-mondo antimoderno, ideologizzato e allucinato, dove la dimensione metafisica tende a sovradeterminare quella sensibile e materiale. Il saggio dedicato alle neuroscienze cognitive, scritto da Edoardo Acotto, mostra la recente (almeno per gli standard italiani) prospettiva biologica, evuzionista e “neo-trascendentale” sul mito, che fornisce una sguardo tale da mettere ulteriormente in discussione ogni teoria “classica” e metafisica sull'argomento.

Contro i fanatici rimitizzatori e per avvertire gli ingenui demitizzatori, pensiamo sia opportuno guardare al “mito” o meglio al *MITO*, nelle sue declinazioni – mitologie, miticità, mitopoiesi, mitodinamiche – per tracciarne gli slittamenti, le intermittenze e le folgorazioni, inseguendoli negli ambiti delle pratiche sociali in virtù delle quali i vincoli collettivi trovano stabilità e fondamento. Con l'idea che in questo quadro si iscriva parte significativa del modo in cui anche i moderni narrano sé stessi e definiscono portata e limiti del luogo, supposto *altro*, abitato dal mito.



# Indice

<b>Intrappolare Proteo. Miti di ieri e di oggi, scienze umane e narrazioni</b> Giovanni Leghissa ed Enrico Manera	<b>9–29</b>
<b>Tracce del mito nell'arte del Novecento</b> Martina Corgnati	<b>31–41</b>
<b>Mito e critica letteraria. Un percorso comparato</b> Giulia Boggio Marzet Tremoloso	<b>43–53</b>
<b>Cinema e mito: alcune prospettive</b> Giampiero Frasca	<b>55–65</b>
<b>Il messia di Weimar: il <i>Federico II</i> di Ernst Kantorowicz tra mito e storiografia</b> Gianluca Solla	<b>67–75</b>
<b>Mito ed esoterismo: il perennialismo in Guénon e Evola</b> Francesco Baroni	<b>77–86</b>
<b>Mito e neuroscienze cognitive. Un'introduzione</b> Edoardo Acotto	<b>89–100</b>



# Cinema e mito: alcune prospettive

— Giampiero Frasca

Cimentarsi nell'impresa di analizzare, benché sommariamente, i rapporti tra cinema e mito è tentativo mitologico in sé. Mitologico e tautologico. Perché il cinema è legato al mito in un intimo rapporto di riproduzione, costruzione e alterazione e lo è fin dalla sua nascita ufficiale, il 28 dicembre 1895, quando i Lumière mostrano nel Salon Indien del Gran Café del parigino boulevard des Capucines a un pubblico dapprima attonito, poi spaventato e infine entusiasta l'apparecchio che proietta immagini in movimento. Proporre un treno che giunge sbuffante in stazione (*L'arrivée d'un train à La Ciotat*), un annaffiatore allocco vittima di un monello (*L'arroseur arrosé*) o gli operai in placida uscita dalle fabbriche degli stessi Lumière in quel di Lione (*La sortie des usines Lumière*) significa semplicemente ritagliare un *analogon* della quotidianità e presentarlo come spettacolo della realtà. Apparentemente, siamo nel campo della pura testimonianza. Soffermandosi

sulle immagini, superando la semplice denotazione e oltrepassando una connotazione pressoché sovrapponibile, ci si trova immersi immediatamente nei territori sconfinati del mito, grazie a una replica fedele della realtà che non è altro che un doppio, archetipo universale fin dall'epoca primitiva, «visto nel riflesso, nell'ombra, sentito e indovinato nel vento e nella natura, visto ancora nei sogni» (Morin, 1982, p. 43). Immagine rigorosa di sé e delle cose che eccede la realtà determinando una dimensione differente, parallela e arricchita, in una parola: esemplare. Il cinema, imperterritito, va oltre. Si riflette nello schermo, quasi si tratti di una fase lacaniana necessaria a riconoscere se stesso (e quindi la sua duplicità), e grazie ai giochi di prestigio visivi di Georges Méliès supera i suoi confini di semplice immagine per diventare metamorfosi, trasformazione nello spazio e, successivamente, nel tempo, grazie alla pratica tutta cinematografica del montaggio. Di conseguenza, il cinema diventa un ciclo perpetuo di variazioni in continuità lungo l'asse di un tempo anch'esso alterato, perché non più scorrimento ma intreccio, frutto di una convenzione di fatto interminabile perché benjaminianamente riproducibile all'infinito, una proiezione dopo l'altra. Un circuito perpetuo di morte e risurrezione (del doppio e del criterio di trasformazione), ennesimo archetipo su cui è basata la coscienza stessa dell'esistenza dell'uomo.

L'essenza del cinema è di per sé ontologicamente mitica, ma qualunque indagine provi ad addentrarsi nella specificità dell'argomento non può certo prescindere da una tripartizione (di comodo) che si preoccupi di studiare il fenomeno secondo dinamiche di rispecchiamento interno, di fabbricazione esterna e di revisione dell'esistente.

### Primo movimento: la riproduzione

Secondo Borges, i fondamenti della civiltà occidentale si esauriscono tutti in quattro grandi cicli di narrazione: la città assediata, dietro cui si cela con fin troppa evidenza l'*Illiade*, il viaggio di Ulisse, il concetto di ricerca (il Graal o il Vello d'oro) e il sacrificio di un dio (Cristo, Attis, Odino) (Borges, 2004). Qualunque racconto, per quanto possa apparire differente, elabora, altera e ritocca la sua articolazione drammatica rifacendosi a tali modelli antecedenti fissati nell'immaginario culturale.

Pur senza scomodare Borges, i rapporti tra cinema e mito possono essere illustrati attraverso un sillogismo elementare: il cinema racconta storie, gli archetipi delle storie affondano le proprie radici nella mitologia, le vicende mitologiche sono un bacino inesauribile da cui il cinema ha sempre attinto.

Storie già pronte, solo da trasporre in immagini. Storie il più delle volte già note al pubblico, il cui sforzo di comprensione degli snodi narrativi diventa in questo modo minimo, perché soggetto a una necessaria inferenza anticipatrice, soprattutto nei brevi film delle origini, nei quali un linguaggio specifico in via di definizione mostra personaggi caratterizzati sommariamente e azioni talvolta vaghe e incerte racchiuse in inquadrature d'insieme. Non è un caso che un ipotetico elenco delle produzioni cinematografiche dei primi vent'anni di esistenza del cinema si possa leggere anche come un calco di riproposte celebri tratte direttamente dal repertorio classico. Orfeo ed Euridice come immagine dell'*amour fou*, Prometeo come emblema di titanica ribellione, Venere come simbolo di fascinazione, Giove come immagine di potenza, Teseo e il Minotauro come la sfida tra bene e male.

Un contenitore inesauribile di storie utilizzato anche con l'intento di legittimarsi culturalmente. Il neonato cinema, ansioso di abbandonare il pregiudizio che lo vuole puro intrattenimento (ancora all'inizio degli anni Trenta era possibile leggere affermazioni perentorie sul cinema come «un passatempo per iloti, una distrazione per creature incolte, miserabili, esaurite dal lavoro [...]», Duhamel, 1930, p. 58), utilizza il mito come scorciatoia per ottenere un riconoscimento intellettuale e artistico. L'industria italiana si accosta al mito omerico nei primi anni Dieci con *La caduta di Troia* (Giovanni Pastrone, Luigi Romano Borgnetto, 1911) e *L'Odissea* (Francesco Bertolino, Giuseppe de Liguoro, Adolfo Padovan, 1911), i quali, attraverso una narrazione episodica (l'adattamento – piuttosto libero – de *L'Iliade* di Pastrone e Borgnetto si riduce al rapimento di Elena da parte di Paride, al caotico assedio sotto le mura, all'ingresso del cavallo nella città e alla morte dello stesso Paride), inseriscono la radice archetipica della narrazione in un impianto spettacolare a uso di un pubblico avido di dinamismo, tessendo un sottile ma resistente filo rosso in grado di giungere, pur con le ovvie differenze espressive, fino ai giorni nostri (*Troy*, Wolfgang Petersen, 2004). In quegli stessi anni, Pastrone si avvale della collaborazione di Gabriele D'Annunzio, che redige i cartelli delle didascalie del kolossal per eccellenza del muto italiano, *Cabiria* (1914), e concepisce il personaggio secondario di Maciste, ricalcato sulla figura di Ercole. Maciste diventa un autentico mitologema per buona parte della società italiana del primo dopoguerra, invocante l'uomo forte in grado di porre rimedio all'incapacità dei governanti, prodromo dell'incipiente dittatura fascista. Una visione *prêt-à-porter* e ipertrofica dell'*Übermensch* nietzschiano con cui esaltare l'esemplarità delle doti di forza, coraggio e capacità di azione che, in questo preciso periodo, si presume facciano indissolubilmente parte del corredo italiano. Maciste è protagonista di una lunga serie di film, conclusasi nel 1928 con *Gli ultimi zar* (Baldassarre Negroni) a causa delle prime avvisaglie dell'artrite reumatoide

che colpisce Bartolomeo Pagano, il gigantesco camallo di Genova interprete del ruolo fin dalla sua comparsa.

Con le necessarie sfumature differenti, Maciste ricompare all'inizio degli anni Sessanta, in piena fioritura del *peplum*, il genere storico-mitologico, soppiantato nell'equivalenza funzionale e nel gradimento del pubblico dal personaggio di Ercole, la figura che ne aveva ispirato la creazione. Fin dalla sua comparsa, nel film *Le fatiche di Ercole* (Francisci, 1958), un autentico pot-pourri di figure mitologiche (tra i personaggi, un'*all stars* formata da Ulisse, Giasone e gli Argonauti, Antea, la regina delle Amazzoni, Orfeo), si delinea un «uso pubblico e politico della figura di Ercole negli anni della guerra fredda» (Brunetta, 2011, p. 19) che si conferma costante ideologica in tutto l'arco di sfruttamento del corposo filone. A livello strutturale e simbolico, la spettacolarità delle imprese dell'eroe appare politicamente rassicurante per il pubblico che affolla le sale: Ercole si batte contro le forze del male rappresentate da tiranni spietati e oppressivi. Da un lato, la memoria ancora fresca del fascismo; dall'altro, non meno inquietantemente evocate, le spire del pericolo comunista, incline a impossessarsi dell'intero Occidente, come da propaganda democristiana dell'epoca. Nonostante le differenze nell'intreccio delle varie pellicole, il finale riafferma sempre i valori della cultura democratica, grazie soprattutto alla prova di coraggio decisiva, spesso ricalcata sul modello delle dodici fatiche.

La riproduzione del mito classico diventa funzionale anche nel cinema americano, soprattutto quando entra in relazione con i meccanismi drammatici del tragico. Si prenda il western, genere che più degli altri ha contribuito alla formazione mitopoietica di una precisa ed esportabile identità nazionale, e si osservi il filone urbano, quello dell'instaurazione della legge in una situazione ancora dominata dal disordine. Il modello evocato appartiene certamente al mito, ma i suoi risultati sono eminentemente tragici: «la conquista è terminata, tornato Agamennone, si tratta di far trionfare la legge politica (Oreste e gli dei apollinei) sull'antico legame di sangue diventato violenza, *hýbris* distruttrice (Clitennestra e le figlie della notte)» (Glucksmann, 1973, p. 78). La tragedia è tutta nell'esclusione dell'eroe dal contesto redento e ordinato che ha contribuito a creare con la sconfitta delle forze del caos e dell'anarchia. Tali conseguenze, tuttavia, appaiono ancora più tragiche in funzione del periodo storico e sociale in cui le pellicole sono prodotte, il che dimostra, una volta di più, come l'utilizzo del mito, soprattutto nel cinema, arte del doppio rispecchiamento (*nella società e sulla società*), sia pratica adattabile e in perenne mutamento: il filone urbano nei western realizzati dopo la Seconda guerra mondiale, per esempio, presenta eroi mesti e disincantati, impensabili nel periodo precedente (come in *Mezzogiorno di fuoco*, del 1952).

Forte del suo imperialismo culturale, il cinema americano ha spesso sviluppato una complessa ibridazione nel tentativo di esportare a ogni latitudine una nuova mitologia, il cui risultato è andato ben oltre il record d'incassi per approdare a una sorta di religione laica in cui gli appassionati si sono trasformati quasi in adepti. È il caso di *Guerre stellari* (Lucas, 1977), nel quale gli archetipi classici entrano in relazione con le saghe nordiche, i cicli medievali e le novelle orientali, in una sintesi estrema di cui non sempre appare facile rintracciare le singole origini. Il successo globale del film impone una riflessione sulla possibilità che la creazione di una nuova mitologia risponda a un'esigenza profonda e recondita, svincolata dalle latitudini, universale perché in grado di attecchire su tacite aspettative collettive, con riferimento diretto al principio junghiano secondo cui la memoria primigenia è attiva sul piano simbolico, pronta ad attivarsi di fronte a una determinata sollecitazione (Jung, 2000). Sposando le tesi junghiane, Joseph Campbell, studioso di mitologia comparata, nota la ricorrenza nelle religioni e nei miti di alcuni elementi, i quali, con opportune variazioni derivanti dall'etica della società di appartenenza e dalle diverse epoche di riferimento, originano gli stessi modelli, seguiti all'infinito – più o meno consapevolmente – dalla narrativa e, successivamente, dal cinema (attraverso il filtro operato da Christopher Vogler). Tutte le storie nelle quali domina l'azione possono essere lette sotto forma di Viaggio dell'eroe, poiché in ogni vicenda con criteri narrativi fondati su successive trasformazioni strutturali si pone al protagonista un obiettivo da raggiungere, che sia un tesoro da trovare, la donna amata da conquistare, un'ingiustizia a cui porre rimedio, un ordine da ripristinare o un sogno da realizzare (Campbell, 2000). I desideri inconsci presenti in ogni cultura e a ogni latitudine sono così letti attraverso una descrizione simbolica, in virtù della quale la mitologia non sarebbe altro che un'immagine narrativa delle tensioni e delle angosce dell'uomo che nel mondo contemporaneo dovrebbero essere di pertinenza della psicologia. Il risultato, sul piano del racconto, è una scansione progressiva di punti di svolta, i *turning point*, «gli eventi che imprimono alla storia un movimento in avanti impedendo ogni possibile ritorno» (Vogler, 1998, p. 97), fino al raggiungimento dello scopo finale, situazione che si riscontra soprattutto nelle narrazioni con base avventurosa (l'avventura vera e propria, i western del periodo classico di Hollywood, la fantascienza ecc.) e nei racconti di formazione, tipologie che dimostrano come anche lo stesso schema strutturale delle storie per il cinema possa avere una genesi mitologica.

## Secondo movimento: la creazione

Il cinema nasce verso la fine dell'epoca positivista. Ne è forse il corollario e sicuramente uno dei testimoni più attendibili, grazie alla possibilità di registrare e conservare le immagini. Se i Lumière esaltano nella maggior parte delle loro riprese l'esemplarità della vita quotidiana rubata dalle strade urbane osservandone il loro brulicare, certo non ignorano le grandi conquiste che la società contemporanea ha raggiunto nel corso dell'Ottocento. Il catalogo Lumière ha al proprio interno alcuni cortometraggi a soggetto, ma prolifera di riprese realizzate in strada, ponendo la cinepresa in un punto e approntandosi a catturare la realtà urbana, il movimento degli individui che di quella stessa realtà fanno parte, il flusso naturale del tempo che coincide con lo scorrimento delle immagini sullo schermo. La registrazione su pellicola dissipa l'*hic et nunc* dell'opera d'arte auspicato da Benjamin, perché il soggetto della rappresentazione si esfolia in un perenne passato prossimo dovuto ai tempi differiti in cui l'immagine si anima sullo schermo e alla sua riproduzione meccanica potenzialmente infinita (Benjamin, 2011). Il paradosso risiede proprio in questa prospettiva: nello stesso momento in cui il cinema, nutrendosi di realtà, pare negare a se stesso le possibilità di ascendere alla dignità dell'arte (o perlomeno ne rende criticabile l'approdo, inaugurando una lunga *querelle* mai veramente sopitasi), afferma se stesso come certificazione dei prodigi raggiunti dal progresso. Nella sua doppia natura di nuovo mezzo di comunicazione e di testimone fedele, attraverso le immagini, del mutamento in atto. In particolare, due dei film presentati la celebre sera del 28 dicembre 1895 mostrano aspetti precisi di una modernità tecnologica che ormai è entrata a far parte di quella stessa realtà che i Lumière propongono come lo spettacolo essenziale della loro invenzione. *La sortie des usines Lumière* è una ripresa realizzata nell'azienda di famiglia a Lione, con la cinepresa posta davanti ai cancelli tesa a immortalare i lavoratori all'uscita dalla loro giornata di lavoro, in procinto di raggiungere le proprie abitazioni. Si può discutere sulla valenza documentaria del breve film (i vestiti eleganti dei lavoratori fanno pensare a uno spettacolo allestito più che a un'autentica *tranche de vie*), ma le immagini mostrano inequivocabilmente un emblema del progresso - la fabbrica - inscritto nelle dinamiche della quotidianità. Ancora più indicativa appare la presenza del treno sbuffante in *L'arrivée d'un train à La Ciotat*, simbolo di potenza tecnologica, di velocità come motivo dominante delle immagini proposte e di fascinazione meccanica, se perlomeno si considera vera la leggenda che vuole gli spettatori della prima proiezione sconvolti dal sopraggiungere del treno sullo schermo al punto da alzarsi dalle proprie seggiole per



raggiungere in fretta e furia una via di fuga. Il mito del progresso s'incarna nella sua valenza metonimica, la velocità, riflesso dinamico della potenza, rappresentabile sullo schermo soltanto in un periodo successivo, quando la raggiunta sensibilità nelle pratiche di montaggio permetterà la giustapposizione di piani differenti (ruote motrici e bielle stantuffanti, vapore denso in uscita, binari fagocitati, elementi sfrecciati del paesaggio), il cui legame, modulato dalla durata variabile di ogni inquadratura, fornirà l'energia dell'impressione (gli incipit di *Berlino - Sinfonia di una grande città*, film del 1927 di Walter Ruttmann, e *L'angelo del male*, realizzato da Jean Renoir nel 1938, a tal proposito rappresentano indubbiamente dei modelli). In un momento in cui il dinamismo sembra catalizzare maggiormente l'attenzione di un pubblico ancora ingenuo rispetto all'interpretazione coerente delle immagini, la rapidità incarnata dal treno e dalle prime automobili diventa un archetipo cui il cinema farà costante riferimento nel corso della sua storia, a partire da visioni anomale ed estemporanee, come gli Hale's Tour d'inizio '900, proiezioni in una sala arredata come un vagone ferroviario in cui si mostra un flusso continuo di immagini ripreso dalla piattaforma di una locomotiva, fino a proposte che si radicano immediatamente, come gli inseguimenti, che utilizzano automobili pronte a confluire nel medesimo punto (quello generalmente della salvezza) tramite il montaggio di serie differenti basate sull'alternanza tra inseguitore e inseguito (quello che comunemente prende il nome di montaggio alternato).

La tecnica, il progresso e la loro illustrazione cinetica appartengono a una mitologia positivista che accompagna la nascita stessa del nuovo mezzo, ne amplia le possibilità narrative e spettacolari e ne attraversa tutta la storia, quasi come un mito fondativo. Esiste tuttavia un aspetto creato appositamente dall'industria cinematografica, soprattutto da quella americana, per affascinare il pubblico e garantire il successo delle pellicole: il fenomeno del divismo. Il divo è il mito generato all'interno di un Olimpo fittizio fatto di lustrini, paillettes e bagliori che poco hanno a che vedere con la realtà e molto con l'abilità dei *press agent*, ingaggiati dagli Studios americani per fabbricare notizie e alimentare leggende. Autentica pratica devozionale per un periodo di almeno quarant'anni – dagli anni Venti agli anni Sessanta – il divismo risponde a un bisogno affettivo da parte dell'audience che l'ideologia hollywoodiana asseconda ed esalta, nutrendolo con un'organizzazione propagandistica iperbolica e spesso millantatoria: «La star è una divinità creata dal pubblico. Ma lo star-system la prepara, la allestisce, la foggia, la propone, la costruisce» (Morin, 1963, p. 103). Il divo, nei casi più celebri (e celebrati), è il fulcro di un sistema eliocentrico attorno al quale ruotano la sceneggiatura del film (l'ingresso in scena del divo deve

essere perfettamente calibrato per incuriosire nell'attesa senza smarrire la necessaria tensione del racconto; il finale ben ponderato e positivo, per non incorrere nel rifiuto da parte del pubblico), l'intero cast e la propaganda per il lancio della pellicola. Il divo presenta tuttavia una deriva archetipica, a causa del sistema industriale della produzione hollywoodiana: egli fornisce la garanzia di uno sviluppo determinato delle vicende narrate e offre un campionario stabilito di atteggiamenti tipici. Un divo travalica il suo ruolo all'interno del film per reinterpretare all'infinito se stesso: ciò che si svolge davanti agli occhi dello spettatore è una sorta di *ierofania* che sancisce un patto tra film e spettatore, generando orizzonti di attesa determinati che si traducono in un rigido sistema di categorizzazione (il sistema dei generi) nel quale il divo diventa motore nella trasformazione del racconto e depositario dei valori di una cultura.

### Terzo movimento: l'alterazione

Nel finale de *L'uomo che uccise Liberty Valance* (Ford, 1962), il direttore del giornale cittadino, dopo aver appreso la prosaica verità dei fatti circa la morte di un celebre fuorilegge, non ucciso in duello da un futuro senatore degli Stati Uniti - come si crede -, bensì da un oscuro pistolero di cui si è smarrita la memoria, afferma di rinunciare a pubblicare l'intervista che avrebbe rivelato una realtà differente da quella attesa. «This is the West, sir. When the legend becomes fact, print the legend». Il concetto illustrato da Ford per il western è in realtà estendibile a tutto il cinema americano, che più delle altre cinematografie, a causa della sua struttura finanziaria, ha mostrato nel corso degli anni la vocazione a diffondere globalmente il suo dominio commerciale e culturale. La Storia è continuamente sacrificata alla sua creazione mitopoietica per polverizzare la correttezza filologica ed esaltare l'archetipo fondativo. Il mito trae origine dalla Storia solo come comune referenza culturale, ma la trascende per adottare una neonata mitologia come sistema fattuale. «Il mito si costituisce attraverso la dispersione della qualità storica delle cose: le cose vi perdono il ricordo della loro fabbricazione» (Barthes, 1974, p. 223). L'oblio dell'atto germinativo genera una dimensione parallela sostitutiva in cui, attraverso la persistente e reiterata percezione del pubblico, si determinano i modelli di un preciso riferimento culturale. Con un inquietante riflesso: nell'esiguità di una vicenda nazionale relativamente giovane, il compito di creare riferimenti collettivi spetta, proprio per la sua capacità di radicamento di massa, anche (talvolta soprattutto) al cinema. Il principio dell'individualismo, che nella cultura americana compare fin dalla Dichiarazione d'indipendenza in

virtù dell'esortazione a perseguire la felicità come traslato ideologico del funzionamento democratico, nel cinema si traduce nella presenza costante di un protagonista/eroe. Prerogativa certo non esclusiva del cinema americano, ma che solo lungo tutto lo sviluppo di tale cinematografia fornisce una sorta di legittimazione ideologica di una concezione storica e sociale. La figura dell'eroe oltrepassa le varie situazioni e attraversa trasversalmente i generi, proponendo una lettura differente di se stessa, ma sempre volta a magnificare le sue virtù individuali, immagine di una celebrazione sociale più vasta dell'uomo americano. Parafrasando il celebre lavoro di Campbell, "un eroe dai mille volti", tutti indirizzati ad affermare la stessa funzione in seno alla collettività, in una parabola fatta di circostanze e determinazioni complesse e molteplici che parte dalla seconda metà degli anni Dieci e giunge fino a oggi. Nel western classico, il genere in cui gli Stati Uniti rileggono la loro stessa esistenza rettificandone alcuni tratti (il genocidio dei nativi, tendenzialmente cancellato fino agli anni Settanta o giustificato dalle necessità della conquista) e millantando crediti (un universo eccessivamente selvaggio e privo di morale), l'eroe è un personaggio epico, l'*homo faber* che si colloca nell'immensità dello spazio per conquistarlo disponendosi poi a regolarne lo sviluppo urbano con il suo innato senso della giustizia. L'individualismo dell'eroe, tuttavia, è tratto che contrassegna ogni tipo di narrazione, anche quelle che, diversamente dal western, non hanno nell'azione la motivazione primaria allo sviluppo del racconto: nelle commedie, produzione di largo consumo a Hollywood, il protagonista lotta per conquistare la sua amata (nella *romantic comedy*) o per assicurarsi il suo posto in società; nel thriller à la Hitchcock s'impegna per stornare da sé i sospetti, sopravvivere e consegnare il vero colpevole alla giustizia; nell'horror, dopo essere scampato miracolosamente a una miriade di pericoli inspiegabili, deve garantire la vittoria contro le forze del male, così come accade nella fantascienza, in cui i popoli alieni sono un'allegoria per rappresentare sotto altra forma i nemici del momento (per esempio, i sovietici nelle produzioni degli anni Cinquanta e, in parte, dei Sessanta). La figura mitologica dell'eroe del cinema americano ha carattere cangiante e multiforme: esso incarna il bisogno dell'audience di coagularsi intorno a un'idea rassicurante di forza e stabilità pur rappresentando una sorta di flusso carsico affiorante in stretta relazione alle contingenze storiche. Infatti, agli eroi epici responsabili del mito della fondazione e agli eroi quotidiani, veicoli propagandistici di una risolutezza esportabile a ogni latitudine, in periodi di profonda riflessione critica sui valori si sostituiscono i protagonisti perdenti e tormentati che evidenziano una significativa crisi d'identità del paese e la cui immagine cinematografica è rappresentata dai drammi individuali dei *losers* dei noir del secondo dopoguerra o dalla disillusione

scorata degli *outcasts* dei primi anni Settanta.

In questa prospettiva di necessità sociale va anche intesa l'intensa proliferazione di pellicole dedicate ai supereroi seguita al trauma dell'attentato delle Twin Towers nel 2001: di fronte a una tragedia mai patita in precedenza e a un drastico ridimensionamento delle certezze sulla presunta inviolabilità nazionale, l'industria rende iperbolico il potere degli eroi per fronteggiare l'emergenza e garantire idealmente l'opportuna salvaguardia della popolazione. Alla presenza dei vari Spider Man, Batman, Superman e X-Men, l'eroismo quotidiano limita il suo apporto a un appoggio esterno, mostrando una coraggiosa resistenza ai drammatici eventi e sublimando se stesso nel simbolo di un'energica solidarietà (nei film realizzati dopo l'11 settembre, sono numerose le scene in cui la popolazione cittadina si erge compatta a difesa del supereroe minacciato dal malvagio). L'elaborazione è solo un'altra forma di alterazione che s'insinua nel fluire della storia, ne modifica eventi e conseguenze per creare una mitologia orchestrata come l'intreccio di una sceneggiatura.

## Bibliografia

- Barthes, R. (1974). *Miti d'oggi*. Torino: Einaudi (ed. or. 1957).
- Benjamin, W. (2011). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi (ed. or. 1936).
- Borges, J. L. (2004). *L'oro delle tigri*. Milano: Adelphi (ed. or. 1972).
- Brunetta, G. P. (Ed.) (2011). *Metamorfosi del mito classico nel cinema*. Bologna: il Mulino.
- Campbell, J. (2000). *L'eroe dai mille volti*. Parma: Guanda (ed. or. 1949).
- Duhamel, G. (1930). *Scènes de la vie future*. Paris: Mercure de France.
- Dyer, R. (2004). *Star*. Torino: Kaplan (ed. or. 1979).
- Glucksmann, A. (1973). *Le avventure della tragedia*. In R. Bellour (Ed.), *Il western, fonti, forme, miti, registi, attori, filmografia* (pp. 75-91). Milano: Feltrinelli Milano (ed. or. 1966).
- Invitto, G. (Ed.) (2006). *Fenomenologia del mito. La narrazione tra cinema, filosofia, psicoanalisi*. San Cesario di Lecce: Manni.
- Jandelli, C. (2007). *Breve storia del divismo cinematografico*. Venezia: Marsilio.
- Jung, C.G. (2000). *Gli archetipi e l'inconscio collettivo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Maisetti, M. - Mazzei, F. - Vitalone, L. (Ed.) (2005). *Il mito: immagini dall'inconscio*. Milano: Arti Grafiche Bianca & Volta.
- Manciotti, M. - Bertini F. (Ed.) (1997). *Il mito classico e il cinema*. Genova: Darficlet.
- Morin, E. (1963). *I divi*. Milano: Mondadori (ed. or. 1957).
- Id. (1982). *Il cinema o l'uomo immaginario*. Milano: Feltrinelli (ed. or. 1956).
- Socci, S. (2001). *Miti ed eroi nel cinema*. Firenze: Le Lettere.
- Vogler, C. (1998). *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*. Roma: Dino Audino (ed. or. 1992).
- Winkler, M.M. (Ed.) (2001). *Classical Myth and Culture in the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.

Gennaio 2016

Philosophy Kitchen — Rivista di filosofia contemporanea

Università degli Studi di Torino

Via Sant'Ottavio, 20 - 10124 Torino

tel: +39 011/6708236 cell: +39 348/4081498

[redazione@philosophykitchen.com](mailto:redazione@philosophykitchen.com)

[www.philosophykitchen.com](http://www.philosophykitchen.com)



