



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex D.M.  
270/2004*)

In Filologia e Letteratura italiana

Tesi di Laurea

—  
Ca' Foscari  
Dorsoduro 3246  
30123 Venezia

**Cinema, letteratura e società**

La metamorfosi dell'epica nel nuovo millennio

**Relatore**

Ch. Prof. Alessandro Cinquegrani

Correlatore:

Ch. Prof. Aldo Maria Costantini

Correlatore:

Ch. Prof.ssa Valentina Carla Re

**Laureanda**

Maria Parisi

821043

**Anno Accademico**

**2014 / 2015**

# Indice

**Introduzione** - 4 -

**I) A proposito di epica** - 6 -

- 1) Fenomeno sociale - p.7 -
- 2) Struttura del racconto - p.8 -
- 3) Età eroica - p.10 -
- 4) Figura eroica - p.13 -
- 5) Oralità - p.15 -
- 6) Tematiche e situazioni ricorrenti - p.17 -
- 7) L'Ottocento tra romanzi e recuperi - p.19 -
- 8) Dagli inizi del Novecento a *Il Signore degli anelli* - p.20 -
- 9) Non solo letteratura - p.24 -
- 10) Verso la contemporaneità - p.28 -

**II) La Terra di mezzo, dal libro al film** - 31 -

- 1) L'autore e la nascita di un genere - p.31 -
- 2) Età eroica nel libro - p.32 -
- 3) Struttura del libro - p.34 -
- 4) *Il Signore degli anelli* e *Lo hobbit* - p.34 -
- 5) Influenze e tematiche proprie dell'*epos* - p.35 -
- 6) Figura eroica nel libro - p.38 -
- 7) Compatibilità - p.41 -
- 8) Dal libro al film - p.42 -
- 9) Struttura del film - p.43 -
- 10) Età eroica nel film - p.45 -
- 11) Figura eroica nel film - p.46 -
- 12) "Stile epico" - p.47 -
- 13) Performance - p.48 -
- 14) Fenomeno sociale - oltre *Il Signore degli anelli* - p.50 -

**III) New International Epic?** - 52 -

- 1) Verso la *New Italian Epic* - p.52 -
- 2) UNO - p.56 -
- 3) *Attitudine populaire* - p.56 -
- 4) Rifiuto del tono distaccato e dello sguardo "gelidamente ironico" predominante nel romanzo postmoderno (detto la *conditio sine qua non*). - p.58 -
- 5) Sovversione nascosta di linguaggio e stile - p.59 -
- 6) Sguardo obliquo, ossia la sperimentazione di punti di vista inconsueti e inattesi. - p.61 -
- 7) Storie alternative (e ucronie potenziali) - p.62 -
- 8) Allegoria - p.63 -

- 9) Complessità narrativa - p.65 -
- 10) Transmedialità o *transmedia storytelling* - p.67 -
- 11) Comunità - p.69 -
- 12) Eroi - p.71 -

#### **IV) I mille volti dell'eroe**

**- 73 -**

- 1) L'eroe tra diversità e costanti - p.73 -
- 2) Revisione dell'eroe classico - p.75 -
- 3) Romanzo popolare e fumetti - p.77 -
- 4) Batman ibrido eroico - p.79 -
- 5) Il Batman di Tim Burton - p.80 -
- 6) I supereroi negli anni Duemila - p.85 -
- 7) Il cavaliere oscuro di Nolan - p.86 -

#### **V) Viaggio: scoperta, ritorno, ricerca**

**- 92 -**

- 1) Il ritorno e la ricerca - p.95 -
- 2) Il fato conduce il viaggio - p.99 -
- 3) Viaggio per desiderio di conoscenza - p.100 -
- 4) Ricerca per desiderio di conoscenza o *queste?* - p.105 -

#### **Conclusione**

**- 106 -**

#### **Fonti**

**- 109 -**

- 1) Filmografia - p.108 -
- 2) Bibliografia - p.114 -
- 3) Sitografia - p.119 -

---

*Grazie a Francesco Chiaro  
senza cui il primo capitolo non  
avrebbe mai preso forma ed  
Alberto Furlanetto che mi ha  
fatto fare il primo tema  
sull'argomento.*

---

*Grazie alla mia famiglia,  
Riccardo e Aurora che sono  
stati sempre pronti a darmi  
una mano e hanno visto con  
me tanti di questi film.*

## Introduzione

Nel corso della tesi di triennale mi ero interessata alla struttura mitica nascosta all'interno del cinema popolare dagli anni d'oro al contemporaneo.

All'interno delle categorie evidenziate ce n'era una che si distingueva dalle altre, poiché non era propriamente mitologia, ma di questa aveva molte caratteristiche, ossia l'epica.

Non sapevo che nel frattempo il mondo della letteratura era alla riscoperta di questo genere attraverso il movimento italiano detto *New Italian Epic*<sup>1</sup> del collettivo Wu Ming.

Wu Ming individua in questo genere che da sempre ci ha abituato a vederlo cambiare forma, attraverso media diversi, la matrice letteraria dell'ultimo decennio. Come scrivono Ruggero Eugeni nel suo saggio *Il destino dell'epos*<sup>2</sup> e Roy Menarini in *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*<sup>3</sup>, oggi, ancor più che la letteratura, l'epica ha invaso sia il cinema che la tv.

I motivi per cui l'epica possiede gli elementi giusti per rinascere proprio oggi sono da cercare nelle teorie sociologiche che trattano il rapporto tra il pubblico e i media contemporanei, come scrive Henry Jenkins,<sup>4</sup> ma anche in un periodo storico di forte crisi a partire dagli avvenimenti dell'11 Settembre.

Come i romanzi del manifesto di Wu Ming, e con qualcosa in più, l'insieme di questi film e serie tv, presenta alcuni elementi stilistici e strutturali che li accomunano: il forte realismo, la struttura narrativa complessa, l'attitudine popolare, gli elementi fantastici, un eroe combattuto e pieno di lati oscuri, e una visione sostanzialmente cupa del reale che nasconde un'esile speranza.

È sostanziale però capire se, al di là della grandiosità delle scene di massa, che l'introduzione delle migliori tecniche CGI<sup>5</sup> permettono ormai di creare quasi facilmente, ci sia del materiale proprio dell'epica occidentale tradizionale. A partire da Omero quindi, attraverso alcuni strumenti indispensabili, come i classici di Platone e Aristotele o i più moderni testi di Haimsworth o Bowra si è cercato di scoprire sia se il termine "Epico" venga usato propriamente parlando di film come: il ciclo de *Il Signore degli anelli*<sup>6</sup> di Peter Jackson, *300*<sup>7</sup> di Zack Snyder, la trilogia del *Cavaliere Oscuro*<sup>8</sup> di Nolan, sia se questi possano far parte di un macrogenere che si potrebbe chiamare *Nuova Epica Internazionale*.

---

<sup>1</sup> Wu Ming, *New italian epic : letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Einaudi, Torino 2009.

<sup>2</sup> Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos in Il cinema della convergenza : industria, racconto, pubblico*, a cura di Zecca Federico, Milano-Udine, Mimesis, 2012.

<sup>3</sup> Menarini Roy, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

<sup>4</sup> Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007

<sup>5</sup> Effetti speciali di grafica computerizzata.

<sup>6</sup> *Il Signore degli anelli-La compagnia dell'anello*, Peter Jackson, USA-NZ, 2001.- *Il Signore degli anelli-Le due torri*, Peter Jackson, USA-NZ, 2002.-*Il Signore degli anelli- il ritorno del re*, Peter Jackson, USA-NZ, 2003.

<sup>7</sup> *300*, Zack Snyder, USA 2006.

<sup>8</sup> *Batman - Il cavaliere oscuro*, Cristopher Nolan, USA, 2008.-*Batman - Il ritorno del cavaliere oscuro*, Cristopher Nolan, USA, 2012.-*Batman Begins*, Cristopher Nolan, USA, 2005.

La tesi si articola quindi a partire da un primo capitolo storico – introduttivo, alla ricerca degli elementi che definiscono l’epica, attraverso i più diversi supporti, da Omero al novecento. Se nel corso della prima metà del novecento gli esempi di letteratura epica sono ancora molti (come Ernst Junger o J.R.R. Tolkien), soprattutto nel periodo tra le due guerre, nella seconda metà è il cinema a fornire i migliori esempi.

Nel 2001, dopo cinquant’anni di attesa esce in sala la trasposizione del più noto tra i romanzi epici moderni: *Il Signore degli anelli*<sup>9</sup>. Nel secondo capitolo si analizzano quindi, in maniera comparata, gli elementi epici propri del libro e del film e come questi varino a seconda degli anni e del mezzo di diffusione.

Il film esce dopo gli attentati dell’11 Settembre, e il successo di questa saga epico fantastica, e di molte altre, viene ricondotto proprio alla reazione a questa tragedia.

La stessa data è ritenuta un momento di svolta dal collettivo di scrittori Wu Ming, come illustrato nel loro manifesto, in cui elencano le caratteristiche dell’epica degli anni duemila.

Si riscontrano le medesime caratteristiche in uno dei film d’ambientazione “epico - classica” di maggior successo degli ultimi anni: *300*, di Zack Snyder, che analizzo nel terzo capitolo.

Tra gli elementi caratterizzanti del cinema epico c’è però la figura eroica, quasi assente dai romanzi italiani. La complessità del tratteggio dei nuovi eroi viene affrontata nel quarto capitolo attraverso l’evoluzione di alcuni personaggi del cinema e della letteratura popolare, con particolare attenzione all’Uomo Pipistrello, che da Batman diventa il Cavaliere Oscuro.

Il viaggio è il modo in cui si struttura tipicamente l’avventura eroica, secondo il monomito di Joseph Campbell, cioè se il racconto epico può riguardare anche una sola battaglia, prima e dopo c’è sempre un viaggio, un’andata e un ritorno, con diverse motivazioni. È qui che si conclude il percorso attraverso film come *Inception*<sup>10</sup>, *Vahalalla Rising*<sup>11</sup> e *Into the wild*<sup>12</sup>.

---

<sup>9</sup> Tolkien J.R.R., *Il signore degli anelli*, Rusconi, Milano, 1976.

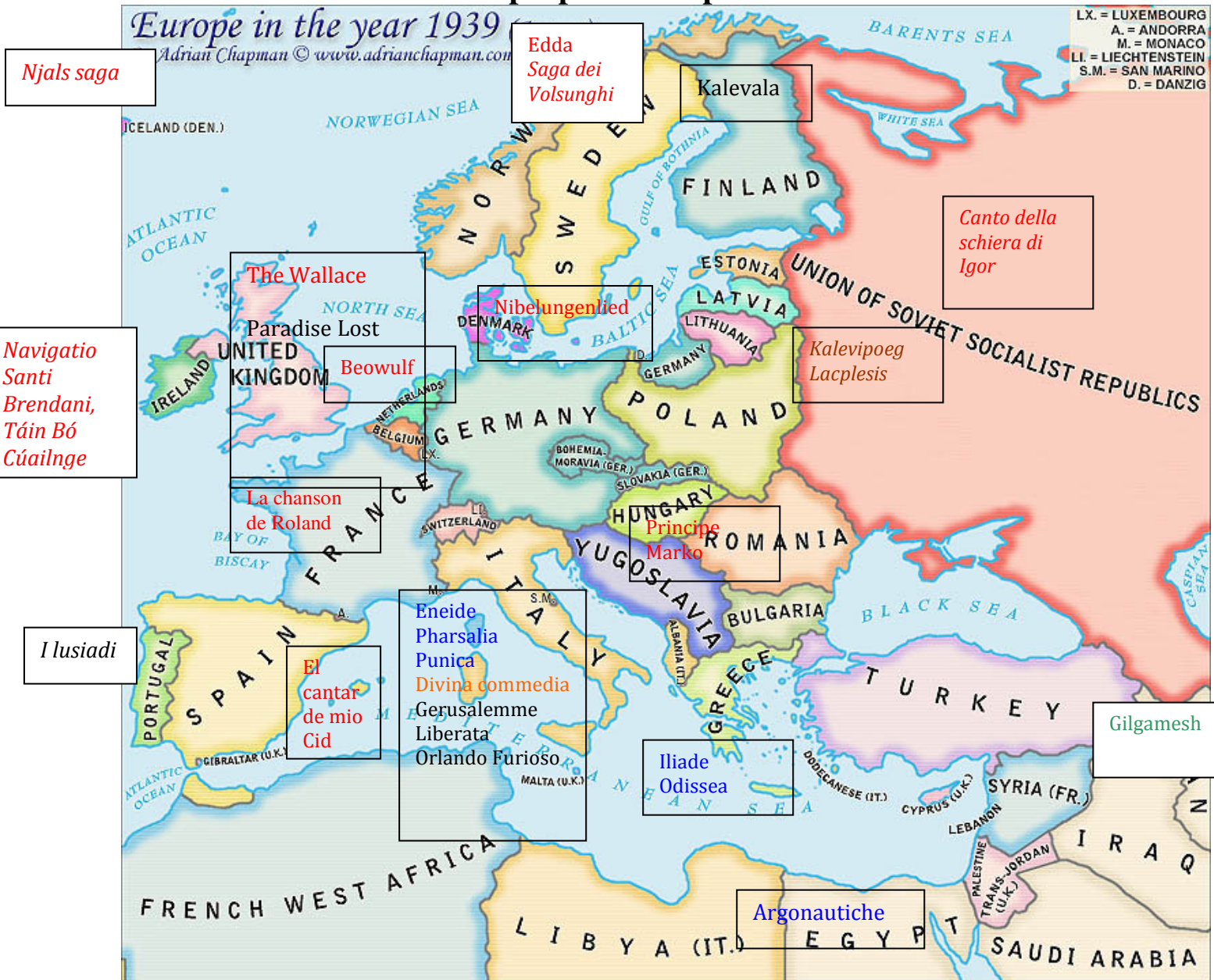
<sup>10</sup> *Inception*, Christopher, Nolan, USA 2010.

<sup>11</sup> *Vahalalla Rising*, Nicolas Winding Refn, Danimarca-GB, 2009.

<sup>12</sup> *Into the wild*, Sean Penn, USA, 2007.

# I

## A proposito di epica



Le datazioni si riferiscono alle prime redazioni scritte di cui conosciamo l'esistenza  
*Gilgamesh*, VII sec. a.C.

**Classica:** *Iliade*, *Odissea*, VI sec., *Piccola Iliade* (VII sec.?), *Argonautiche*, Apollonio Rodio, III sec. a. C., *Eneide*, Virgilio I sec. a.C., *Pharsalia*, Lucano I sec. d.C., *Punica*, Silio Italico, I sec. C.

**Medioevo:** *Beowulf*, IX sec., *Navigatio Santi Brendani*, X sec. d.C., *Chanson de Roland*, XI sec. d.C., *Táin Bó Cúailnge* XII sec., *El cantar de mio Cid* XII sec., *Saga dei Volsunghi*, XIII sec., *Il cantare dei Nibelunghi* XIII sec., *Edda*, XIII sec., *Njals saga*, XIII sec., *Divina commedia*, Dante Alighieri, XIV sec., *Il principe Marko*, XIV sec., *Canto della schiera di Igor*, XV sec., *The Wallace*, Blind Harry, XV sec.

**Età moderna:** *Età moderna:* *I Lusiadi*, Luís Vaz de Camões 1572, *Orlando Furios*, Ariosto 1532, *La Gerusalemme liberata*, Torquato Tasso 1575, *Paradise lost*, John Milton 1667.

**Redazioni ottocentesche:** *Kalevala*, *Kalevipoeg*, *Lacplesis*

## 1) Fenomeno sociale:

Secondo Maurice Bowra, uno dei maggiori esperti dell'argomento:

Un poema epico si definisce, per comune consenso, come opera narrativa di una certa lunghezza che ha per argomento fatti di una qualche grandiosità e importanza, ispirati ad esempi di vita d'azione, specialmente d'azione violenta come la guerra. Procura un piacere speciale perché gli eventi e le figure che vi sono rappresentate accrescono la nostra fede nel valore delle imprese umane, nella dignità e nella nobiltà dell'uomo.<sup>13</sup>

Inoltre «Il cantore di poemi eroici è una sola cosa con il proprio uditorio e il suo uditorio non è altro che l'intera comunità»<sup>14</sup>. Tale capacità di mimesi e il "piacere speciale" che provoca nel proprio uditorio rese l'epica, per interi secoli, il mezzo migliore di trasmissione delle tradizioni di un popolo; si trattava di vera e propria raccolta di eredità da tramandare di padre in figlio. Come dimostrano gli studi di Eric Havelock che, in *Cultura orale e civiltà della scrittura*<sup>15</sup>, descrive l'epica come il mezzo che trasmetteva la cultura, l'etica e le tecniche di una comunità.

Si diceva che a questa qualità è connessa la potenzialità mimetica; il primo a trattare approfonditamente la questione fu Platone, non a caso il titolo originale del testo di Havelock è *Preface to Plato*, poiché si tratta di un libro utile a una maggior comprensione dell'attacco che Platone rivolge all'epica nella sua *Repubblica*. L'interesse del filosofo risulta chiaro anche dal suo dialogo tra Socrate e Ione, nel quale l'epica viene descritta come un'esperienza diretta e partecipe d'emozioni tra narratore e uditorio<sup>16</sup>. Platone, pur rifiutando d'accettare l'uso dell'*epos* quale mezzo d'espressione delle regole morali e tecniche della sua Grecia, ne comprendeva perfettamente le potenzialità. L'*epos* nell'antichità aveva la stessa funzione attribuita da Denise De Rougemont in *L'Amore e l'Occidente* riguardo al mito, ossia esprimere «le regole di condotta d'un gruppo sociale e religioso»<sup>17</sup>.

*Epos* e mito sono legati indissolubilmente, poiché l'uno vive nell'altro; infatti, è nel mondo della mitologia che gli "esempi di vita" epici vengono ricollocati. Tolkien in *Albero e Foglia*<sup>18</sup> racconta che un tempo si pensava che la mitologia derivasse da miti naturali, cioè, ad esempio, che gli dei dell'Olimpo fossero personificazioni del sole, della notte, della natura, ecc. (elementi naturali); l'epica poi avrebbe umanizzato i miti ambientandoli in luoghi reali, attribuendo le gesta divine a eroi umani, ma più

---

<sup>13</sup> Cfr C.M. Bowra, *From Virgil to Milton*, St. Martin's Press, London 1967 pp. 8-9.; traduzione in J. B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997, pp. 91-131.

<sup>14</sup> Ibidem.

<sup>15</sup> A. Havelock, *Cultura orale e civiltà della scrittura : da Omero a Platone*, Laterza, Roma-Bari, 2001.

<sup>16</sup> Cfr Platone, *Ione in Filosofi e rapsodi : testo, traduzione e commento dello Ione platonico*, a cura di Carlotta Capuccino, CLUEB, Bologna, 2005.

<sup>17</sup> Denise De Rougemont, *L'Amore e l'Occidente*, Rizzoli, Milano, 1977, p. 62.

<sup>18</sup> Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 2000.



forti o valorosi di un uomo comune. Non pare strano quindi che tale vicinanza si esprima anche in questa così peculiare funzione.

La comunità a cui si rivolge può essere più o meno vasta: l'*Eneide*, ad esempio, fu scritta col proposito, riuscito, di dare un manifesto al progetto politico augusteo, un poema che ridesse pace all'impero, capace di placare definitivamente la faida che l'aveva sconvolto. L'intenzione era quindi quella di produrre un testo che incarnasse la storia e l'identità dell'intero Impero romano.

Creare o rinvigorire un'identità nazionale era anche l'intenzione di tanti intellettuali dell'Ottocento che, tra il romanticismo e l'epoca dei risorgimenti, s'adoperarono per il recupero dei testi epici<sup>19</sup>, come anche dei miti e dei racconti folklorici.

Nella Grecia delle *poleis* (si parla quindi di una comunità decisamente più ristretta) lo stesso (o forse ancor di più) valeva per la tragedia, che attingeva allo stesso bagaglio mitologico dell'epica per dare la vita però a un grande rito collettivo e "politico". Estinta la *polis* i racconti tragici rifluiscono nell'alveo del mito e della narrazione, persino quando sono rappresentati in teatro, perché il teatro che conosciamo è comunque cosa diversa dalle rappresentazioni dell'antica Grecia.

Non appare casuale allora che epica e tragedia venissero analizzate da un altro filosofo greco: Aristotele. Nella *Poetica* vengono accostate e messe a confronto. Per quanto riguarda l'epica il filosofo sofferma la propria attenzione soprattutto sul binomio *Iliade - Odissea* omerica e sulla *Piccola Iliade* (lungamente attribuita a Omero), cercando di ritrovare i tratti distintivi che definiscono l'epica, e la sua vicinanza alla tragedia:

L'Epica deve avere le stesse forme della tragedia [...] Anche le parti, eccetto la musica e la vista sono le stesse [...] l'epica però si differenzia per la lunghezza e la composizione del verso. [...]<sup>20</sup>

In sostanza ai suoi occhi differivano ben poco.

## 2) Struttura del racconto

Aristotele sembra per lo più interessato a studiare l'articolazione della narrazione epica:

In genere l'epopea è molto propensa naturalmente a estendere la dimensione. Riprodurre molte vicende che si svolgono contemporaneamente non è ammissibile nella tragedia, che presenta solo quella vicenda che è portata sulla scena dagli attori; invece nell'epopea, siccome è narrativa, è possibile presentare insieme molte vicende parziali che si stanno compiendo; e con esse, se sono appropriate, crescerà il volume della composizione poetica.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Cfr A. M. Thiesse, *La creazione delle identità nazionali in Europa*, Il mulino, Bologna, 2001.

<sup>20</sup> Aristotele, *Dell'arte poetica*, Mondadori, Milano, 1974, pp. 93-97.

<sup>21</sup> Ibidem.

Prendiamo ad esempio la composizione dell'*Iliade*, coerentemente al discorso Aristotelico. Si narra di un breve episodio di una guerra durata dieci anni, come chiarisce già l'incipit:

Cantami, o Diva, del Pelide Achille  
l'ira funesta che infiniti addusse  
lutti agli Achei.<sup>22</sup>

Achille pur essendo il motore essenziale delle azioni narrate non è certo il protagonista assoluto: egli, infatti, divide la scena con Agamennone, Ettore, Aiace, Patroclo, Elena e molti altri ancora.

Non si segue un solo punto di vista, e nemmeno un solo fronte: alcuni personaggi possono comparire per un canto e sparire nel successivo, ma nessuno, per quanto piccolo sia il suo spazio, è senza importanza.

La storia si espande e converge poiché tutti i personaggi, dei, eroi e comuni mortali, sono coinvolti nella guerra di Troia.

Tuttavia questo non basta: infatti, il narrare di così tante vicende e personaggi crea molteplici zone d'ombra, che solo continuando la narrazione si potrebbero colmare. Spetta agli altri racconti del ciclo far scoprire come e se quel determinato personaggio sia tornato a casa dopo la guerra, che cosa sia successo al figlio del suo nemico, raccontare le ragioni che generarono il conflitto.

A partire dal fulcro la narrazione può allora avanzare o regredire in molteplici direzioni.

È questo ciò che s'intende per qualità espansiva dell'epos. Si tratta di una caratteristica che rende possibile che il racconto possa essere aggiornato e arricchito attraverso i diversi secoli, a patto che si parta dalla stessa base mitologica.

Prendendo come riferimento il ciclo troiano, vediamo come nell'*Iliade* sia trattato un singolo episodio della guerra di Troia; prima di questa infatti vi sarebbero state le *Storie Ciprie*, andate perdute, che riguardavano gli antefatti della guerra; vi erano poi collegate l'*Etiopide*, *La piccola Iliade*, che va dalla spartizione delle armi di Achille alla costruzione del cavallo di Troia, e *La caduta di Ilio* (tutte perdute o frammentarie).

L'*Odissea* è il *nostos* (viaggio di ritorno) di uno dei re Achei verso la propria terra, Itaca. I *nostoi* narravano i ritorni di tutti i re achei, ma sfortunatamente, ad eccezione dell'*Odissea*, sono andati tutti perduti. Tra gli altri era compreso anche il ritorno in patria di Elena e Menelao, le cui avventure però ci sono pervenute grazie alla tragedia di Euripide, *Elena* (come si è detto infatti tragedia ed epica attingono alla stessa tradizione, pur se con scopi diversi).

Sappiamo quindi che Menelao prima di arrivare a Sparta ebbe delle avventure in Egitto, ma che arrivò in patria ben prima di Ulisse, visto che, nell'*Odissea*, Telemaco si reca da lui a cercare indizi sul padre.

---

<sup>22</sup> Omero, *Iliade*, traduzione a cura di Vincenzo Monti, Edipem, Novara 1974, p. 19 (Libro I, vv. 1-3).

La *Telegonia* (di cui ci è giunto solo un riassunto del II sec.), invece narra dell'incontro/scontro tra Ulisse e l'altro suo figlio avuto da Circe.<sup>23</sup>

Successivamente in epoca romana l'*Eneide* racconta la fuga di uno degli eroi sconfitti e quindi si tratta ancora di un viaggio, ma questa volta di uno dei comandanti avversari dei greci, non alla ricerca della patria originaria, ma per fondarne una nuova.

Si tratta quasi di un gioco a scatole cinesi che potrebbe andare avanti a lungo.<sup>24</sup>

Potremmo allora dire che la capacità espansiva interna si rivela anche esterna: i termini saga e ciclo sono infatti fortemente legati all'epica, riconoscendole così una funzione seriale.

La saga è una successione di eventi, apparentemente sempre nuovi, che interessano, a differenza della serie, il decorso "storico" di un personaggio e meglio ancora di una genealogia di personaggi. Nella saga i personaggi invecchiano, la saga è una storia di senescenza (di individui, famiglie, popoli, gruppi).

La saga può essere a linea continua (il personaggio seguito dalla nascita alla morte, poi suo figlio, poi suo nipote e così via, potenzialmente all'infinito) o ad albero (il personaggio capostipite e le varie diramazioni narrative che riguardano non solo i discendenti ma anche i collaterali e gli affini, anche qui ramificando all'infinito e magari spostando il fuoco su nuovi nodi capostipiti).<sup>25</sup>

Saga e ciclo vengono spesso confusi ma, in realtà, hanno una leggera quanto sostanziale differenza. Si definisce ciclo l'insieme di più storie legate ad un fulcro, tra loro non necessariamente collegate, mentre saga un'unica storia che appare come l'insieme di più storie.

I racconti che si diramano attorno alla corte di Re Artù fondano, ad esempio, il *Ciclo* arturiano, mentre con la *Saga dei Nibelunghi*, si attraversa l'intera storia dell'eredità del popolo dei Nibelunghi, dalle avventure di Sigfrido che trovò il loro tesoro, fino alla vendetta di sua moglie Crimilde.

Una distinzione simile è operata da Eco per dividere la saga a "linea continua" (la storia dell'eroe fino alla vecchiaia, poi di suo figlio, nipote, etc.) da quella ad "albero" (non solo i discendenti ma anche i collaterali, i compagni, gli amici, gli affini).<sup>26</sup> A differenza degli altri tipi di serialità più moderni (come la ripresa, il ricalco, la serie) nella saga i personaggi cambiano e sono immersi nella storia.

### 3) Età eroica

É ancora Aristotele a indicare un altro elemento fondamentale dell'epica:

---

<sup>23</sup> Cfr. *Antologia di autori greci vol. 1*, a cura di Vittorio Citti e Claudia Casali, Zanichelli, San Lazzaro di Savena (Bologna) 1996, pp. 8-9.

<sup>24</sup> Cfr J. B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997, p.69.

<sup>25</sup> Umberto Eco, *Sugli specchi e altri saggi*, in *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, a cura di Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, Archetipolibri, Bologna 2008.

<sup>26</sup> Umberto Eco, *La tipologia della ripetizione in L'immagine al plurale : serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, a cura di Francesco Casetti, Marsilio, Venezia, 1984.

*Bisogna preferire i fatti impossibili ma verosimili, piuttosto che quelli possibili che siano incredibili; e non comporre le trame con elementi illogici.*<sup>27</sup>

Già allora il filosofo notava ciò che in Omero oggi più ci stupisce: il rapporto tra verosimile e meraviglioso.

L'*Iliade*, infatti, narra di una guerra tra potenze realmente avvenuta in epoca micenea, secondo alcune ipotesi scaturita per il dominio commerciale dell'ala orientale del Mediterraneo (nulla esclude, in ogni caso, che all'interno della contesa non vi fosse anche il ratto di una regina). Il realismo dell'*Iliade* è tangibile nella cura di quei particolari che la rendono da principio un ottimo documento storico: pur essendoci stata tramandata nella forma linguistica dell'età del ferro, mantiene i dettagli di un'ambientazione dell'età del bronzo come l'uso delle armi, le formazioni di battaglia, le metodologie di sepoltura (comprese alcune discrepanze che rendono il testo ancor più interessante).

La presenza di elementi fantastici non rende certamente il documento storico meno valido.

Da un'analisi più approfondita del testo, tuttavia, il rapporto diviene ancora più complesso: se da un lato si riscontrano dettagli cruenti e fortemente realistici nella descrizione di momenti fantastici, dall'altro l'elemento meraviglioso è sempre coerente e razionalmente collocabile all'interno della narrazione.

Si tratta di qualcosa di diverso dalla famosa "sospensione dell'incredulità" di cui parlava Coleridge. Non si tratta di un patto narrativo per cui una volta accettate le regole del mondo della narrazione, si rimane catturati dall'intreccio della vicenda, restandone invischiati fino all'ultima parola; qui si tratta di un "fantastico credibile". «Ma l'illogico, da cui soprattutto discende il meraviglioso, più ancora si ammette nell'epopea».<sup>28</sup>

Non pare trascurabile allora affrontare la questione del rapporto tra epica, storia e mito. Infatti, come si è accennato in precedenza, è nel mito e nel racconto folklorico che l'epica estende le proprie radici.<sup>29</sup>

La sua vicinanza a questo mondo è percepibile a prima vista. Non dobbiamo però confonderci tra la realtà dell'epica e quella dei miti, delle fiabe e delle leggende; centrale all'interno della produzione epica è un avvenimento storico realmente accaduto, ma trasfigurato attraverso la dimensione fantastica.

In un testo come l'*Iliade* sostanzialmente storico/realistico si possono così trovare elementi fantastici come il cavallo parlante Xanto o le improvvise sparizioni degli eroi dal combattimento (Paride nel mezzo del duello con Menelao).

Un discorso a parte va fatto invece per le divinità difficilmente definibili come un elemento fantastico, poiché un elemento che per noi oggi è tale, all'epoca in cui il poema fu composto, non lo era. Se ne rendeva ben conto Torquato Tasso che, nella stesura della *Gerusalemme Liberata*, sostituì le divinità pagane con presenze della religione cristiana.

---

<sup>27</sup> Aristotele, *Dell'arte poetica*, Mondadori, Milano, 1974, pp. 93-97.

<sup>28</sup> Ibidem.

<sup>29</sup> cfr. Eleazar M. Meletinskij, *Introduzione alla poetica storica dell'epos e del romanzo*, Il mulino, Bologna 1993.

Questo periodo in cui realtà e irrealtà si confondono con facilità è denominato *età eroica*. La maggior parte delle volte è identificabile attraverso una datazione più o meno precisa, in altri casi è necessario parlare di un mondo alternativo, seppur simile al nostro.

Nel caso greco, l'*età eroica* era individuabile, secondo Eratostene, intorno al 1200 a.C., ed Esiodo poneva il ciclo tebano e troiano esattamente tra l'età del bronzo e quella del ferro.<sup>30</sup> Studi recenti confermerebbero tale datazione definendo l'anno della guerra di Troia sul finire dell'età del bronzo, ossia intorno al 1200-1300 a. C..<sup>31</sup> Si tratta del periodo in cui in Grecia "regnava" la civiltà micenea, instauratasi nella penisola verso il 1900 a.C. e che tra il 1600 e il 1200 a.C. visse il suo periodo più florido, come è facilmente constatabile dai ritrovamenti archeologici.

Questa civiltà, ricca e fiorente, successivamente decadde, per cause oggi velate dal mistero, ed intorno al 1100 fu definitivamente travolta da un' invasione esterna (il popolo dei Dori). In questo periodo oscuro (che non a caso venne denominato "medioevo greco") scomparve la scrittura, che invece era in uso presso i Micenei.<sup>32</sup>

Vi erano dunque tutte le circostanze in grado di generare l'idea di una passata età eroica: una catastrofe, probabilmente l'invasione da parte di un nemico e infine la migrazione dalla madrepatria.<sup>33</sup>

Lo stesso si potrebbe dire in ambito inglese per l'invasione normanna, la cui cultura francofona sostituì quella anglosassone del *Beowulf*. L'epoca anglosassone, non essendo dominata da una tradizione scritta, entrò facilmente nei regni legendari.

Si tratta dunque di un periodo storico lontano nel tempo e fuori dalla storia, grazie anche all'assenza di documenti scritti che ne preservino la memoria, trasfigurato dalla parola e dall'essenza del racconto. Il contingente viene trasferito in un'età imperitura, che potremmo definire metastorica, la quale non permette al racconto d'invecchiare.

Come scrive Michail Bachtin in *Epos e romanzo*: "La memoria e non la conoscenza è la facoltà, e non la forza creativa, della letteratura antica."<sup>34</sup>

Il confine tra realtà e mito diventa ancora più labile nell'epica nordica con l'*Edda* o la *Saga dei Volsunghi*, dove è assai più difficile riconoscere la radice storica, per le caratteristiche precipue delle culture nordiche, quali la permanente oralità, le edificazioni prevalentemente lignee, che rendono difficili le ricerche storiche ed archeologiche. L'assenza quindi di un passato definito permette che realtà e mito si confondano perfettamente.

L'età eroica naturalmente varia a seconda della storia e delle tradizioni di ogni popolo.

Tra i più famosi e interessanti vi è il caso del ciclo arturiano, ambientato in un tempo appena successivo a forti sconvolgimenti che portarono un nuovo ordine sociale e

---

<sup>30</sup> C. M. Bowra, *La poesia eroica 1*, La Nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1979.

<sup>31</sup> J. B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997, pp. 19-20.

<sup>32</sup> *Antologia di autori greci vol. 1*, a cura di Vittorio Citti e Claudia Casali, Zanichelli, San Lazzaro di Savena (Bo) 1996, pp. 5-7.

<sup>33</sup> J. B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997, p.21.

<sup>34</sup> Michail Bachtin, *Estetica e romanzo*, Einaudi, Torino, 1997, p.457.

politico. In quest'età si uniscono eventi storici, l'eredità dell'impero romano e molteplici strati di tradizioni folkloriche provenienti dai diversi popoli invasi ed invasori.

Per quanto l'età eroica s'individui solitamente in quel momento in cui una civiltà decade facendo perdere le proprie tracce, esistono alcune eccezioni.

Ad esempio durante il III sec. a.C, un periodo storico in cui in Grecia la cultura scritta era ampiamente diffusa ed affermata e la filosofia della ragione tendeva a prevalere sulle credenze tradizionali, spicca la figura di Alessandro Magno. Questi infatti modellando la propria vita ad immagine e somiglianza degli eroi omerici (l'*Iliade* poteva essere considerato il suo testo sacro, con un culto particolare per Achille), fu in grado di andare oltre la realtà ed entrare nel mito.

Affrontando lo studio delle sue gesta, è molto difficile infatti capire cosa sia reale e cosa non lo sia: pare quasi impossibile non assecondare chi lo credeva un semidio, essendo stato capace, nel corso di pochi anni, di esplorare e conquistare quasi tutto il mondo conosciuto e sconosciuto del proprio tempo. Si rese degno di un culto eroico non solo in area occidentale, ma anche orientale, dove prese il nome d'Iskander, protagonista di miti e leggende.

Caratterizzato da un carattere instabile (passava con facilità da stati di estrema rabbia alla commozione), proprio come il suo eroe Achille, ebbe fin dalla nascita (lo si volle figlio di Zeus, e molti eventi di quella notte furono ritenuti presagi) una vita costellata da eventi eccezionali, tanto che Strabone disse in proposito «tutti coloro che scrissero di Alessandro preferirono il meraviglioso al vero»<sup>35</sup>, senza considerare che meraviglioso e vero nel suo caso erano tutt'uno, come dice Giovanni Pascoli in *Alexandros* «il sogno è l'infinita ombra del Vero»<sup>36</sup> (ed in greco sogno e meraviglioso sono la stessa parola).

Per quanto l'assenza di fonti scritte sia di grande aiuto, si può affermare che, se caratterizzato dalla presenza della figura eroica, qualsiasi periodo storico ha in sé le potenzialità per divenire un' "età eroica".

#### 4) Figura eroica

L'eroe o gli eroi sono la componente davvero costante in tutta la produzione: non esiste un poema epico senza eroe.

L'analisi della figura eroica merita ed ha ricevuto molte più attenzioni di quante se ne possano dedicare in questa sede, eppure un cenno alle sue caratteristiche distintive pare assolutamente essenziale per chiunque voglia avvicinarsi all'argomento.

Eroe è colui che per alcune caratteristiche (dalla natura semidivina, alla forza o all'astuzia) si distingue dall'uomo comune elevandosi a un rango vicino a quello degli dei (Ercole, eroe per eccellenza, diventa un dio olimpico vero e proprio).

---

<sup>35</sup> Erodoto, *Storie*, Newton Compton, Roma 1997, p. 390 (7.60.1)

<sup>36</sup> Giovanni Pascoli, *Alexandros, Poemi Conviviali*, in *Problemi e scrittori della lingua italiana vol. III- tomo II*, a cura di Aldo Giudice e Giovanni Bruni, Paravia, Torino, 1977, pp. 104-107.

Se il perfetto cavaliere medievale, com'era Sir Galvano, è alla continua ricerca di grandi imprese da compiere, l'eroe romano doveva essere un esempio di virtù civica, ossia un modello di vita da seguire. In ogni caso, che essi siano alla ricerca della gloria o del Graal, o stiano solo cercando di tornare a casa dopo un lungo viaggio le loro azioni sono sempre le più eccelse e degne d'essere tramandate.

Come scrive Maurice Bowra:

I primi filosofi greci attribuirono una posizione particolare agli uomini che vivono per l'azione e per l'onore che dall'azione deriva.[...] L'uomo che ricerca l'onore è egli stesso degno d'onore.<sup>37</sup>

La più diretta espressione della glorificazione eroica è la poesia eroica.

Esistono però alcune differenze sostanziali tra poesia eroica ed epica: la prima è una narrazione di tipo puramente celebrativo, mentre dalla complessità della seconda deriva anche la capacità di mettere in discussione ciò che si celebra.

La prima è una composizione sostanzialmente breve che né arricchisce, né amplia il proprio racconto di elementi che stimolino l'uditorio a volere ascoltare ancora ed ancora, ad andare oltre il già narrato. È questa, invece, al di là del racconto di una storia, la caratteristica dell'epica. L'evolversi dei sentimenti e la creazione dei personaggi permette un racconto in continua espansione.

L'avventura provoca un cambiamento nell'eroe, ed anche quello più apparentemente statico, in realtà affronta un mutamento.

Al riguardo, gli studi psicologici di Joseph Campbell sono davvero essenziali per la comprensione del percorso/avventura che l'eroe compie all'interno di un mito, che riassume così nell'opera *L'eroe dai mille volti*:

L'eroe mitologico, partendo dalla capanna o dal castello in cui vive è attratto, trascinato o procede di sua volontà verso la soglia dell'avventura. Qui incontra un'ombra che sta a guardia del passaggio. L'eroe può sbaragliare o placare questa potenza ed entrare vivo nel regno delle tenebre (lotta fratricida, lotta col drago; offerta, incantesimo), o essere ucciso dall'avversario e discendere morto (smembrato, crocifisso). Oltre la soglia, quindi, l'eroe si avventura in un mondo di forze sconosciute, seppur stranamente familiari, alcune delle quali lo minacciano (prove), mentre altre gli danno un aiuto magico (soccorritori). Quando giunge al nadir del cerchio mitologico, affronta la prova suprema e si guadagna il premio. Il trionfo può essere rappresentato dall'unione sessuale dell'eroe con la dea- madre del mondo (matrimonio sacro), dal riconoscimento da parte del padre creatore (riconciliazione col padre), dalla sua stessa divinizzazione (apoteosi), o anche-se le potenze gli sono state avverse- dal furto del premio che era venuto a guadagnarsi (il ratto della sposa, il furto del fuoco); intrinsecamente è un'espansione della conoscenza e quindi dell'essere (illuminazione, trasfigurazione, libertà). L'ultimo compito dell'eroe è il ritorno. Se le potenze hanno benedetto l'eroe, questi si avvia verso la loro protezione (emissario); in caso contrario, fugge ed è inseguito (fuga con trasformazioni, fuga con ostacoli). Sulla soglia del ritorno le potenze trascendenti devono fermarsi; l'eroe riemerge dal regno del terrore (ritorno, resurrezione). Il premio che reca ristora il mondo (elisir).<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> C. M. Bowra, *La poesia eroica I*, La Nuova Italia, Firenze, 1979, p.1.

<sup>38</sup> Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1958, pp. 217-218.

Il poema epico può raccontare un solo tratto di tale percorso (l'*Odissea* ad esempio tratta solo del ritorno di Ulisse) ed in questo caso il cambiamento eroico apparirà meno chiaro, almeno a chi non conosce il resto del mito; oppure può raccontarne il percorso completo, come nel caso *Beowulf*, ed in questo caso il mutamento sarà evidente.

## 5) L'oralità

Al fine di avere un quadro completo riguardo ciò che concerne l'*epos*, non si può trascurare la sua forma orale, una caratteristica peculiare della tradizione antica che ha influito fortemente anche sulla tradizione letteraria successiva. Da questo singolo elemento derivano tutte le altre caratteristiche compositive e tematiche.

La poesia epica è un prodotto artistico di molte società arcaiche e di altre, anche assai recenti, in cui si riproducono naturalmente o convenzionalmente forme sociali e modi di comunicazione propri di quelle: essa è caratterizzata soprattutto dal fatto che viene composta e comunicata oralmente.<sup>39</sup>

All'interno dell'*Odissea* stessa si può trovare la più antica testimonianza del processo di trasmissione orale dell'*epos*: Ulisse alla corte (*oikos*) dei Feaci si commuove ascoltando la propria storia (*mimesis*) cantata dall' aedo Demodoco.

[...]Convito invidiabile. L'araldo 75  
Ritorno feo, per man guidando il vate,  
Cui la Musa portava immenso amore,  
Benchè il ben gli temprasse, e il male insieme:  
Degli occhi il vedovò, ma del più dolce  
Canto arricchillo. Il banditor nel mezzo  
Sedia d'argento borchiettata a lui  
Pose, e l'affisse ad una gran colonna:  
Poi la cetra vocale a un aureo chiodo  
Gli appese sovra il capo, ed insegnògli,  
Come a staccar con mano indi l'avesse.  
Ciò fatto, un desco gli distese avanti  
Con panier sopra, e una capace tazza,  
Ond'ei, qual volta nel pungea desio,  
Del vermiglio licor scaldasse il petto.  
Come la fame rintuzzata, e spenta  
Fu la sete in ciascun, l'egregio vate,  
Che già tutta sentiasi in cor la Musa,  
DÉ forti il pregio a risonar si volse,  
Sciogliendo un canto, di cui sino al cielo  
Salse in quÉ di la fama. Era l'antica  
Tenzon d'Ulisse, e del Peliade Achille,  
[...]Si cominciava a dispiegar la tela.  
A tai memorie il Laerziade, preso  
L'ampio ad ambe le man purpureo manto,

---

<sup>39</sup> *Antologia di autori greci vol. 1*, a cura di Vittorio Citti e Claudia Casali, Zanichelli, San Lazzaro di Savena (Bologna) 1996, p.2.



Sel trasse in testa, e il nobil volto ascose,  
Vergognando, che lagrime i Feaci  
Vederserlo stillar sotto le ciglia.<sup>40</sup>

In questi versi è rappresentata perfettamente la proprietà mimetica di cui si è parlato nel primo paragrafo, come pure la “performance”, il processo e il metodo con cui il cantore si esibiva; l’aedo infatti canta di fronte alla corte dei Feaci durante un momento conviviale, accompagnando le parole con la musica<sup>41</sup>.

*Epos* di per sé vuol dire narrazione: trattando di narrazione c’è il rischio di soffermarsi più su ciò che viene narrato che sulla modalità in cui questo avviene, mentre nel caso dell’epica i due concetti sono profondamente legati.

Il poema, infatti, veniva cantato o narrato a memoria, quasi mai nella propria interezza, ad un pubblico che già conosceva perfettamente quella storia.

La questione del dover imparare il testo a memoria non è affatto trascurabile. Deriverebbe da lì la necessità della forma ritmata, accompagnata dalla musica, e così il ricorrere di formule fisse e figure retoriche. Questi stessi elementi, che servivano per far tornare alla memoria il testo al bardo, servivano anche a coinvolgere e far rammentare la storia all’uditorio, come quei motivetti, dal ritmo semplice e poco elaborato, che è impossibile dimenticare.

Essenziali in questo campo sono le ricerche di Milman Perry, il quale ha chiarito che il rapsodo disponeva di un patrimonio tradizionale, imparato durante un apprendistato. Tale patrimonio consisteva in una serie di argomenti e in una grande quantità di formule precostituite, di misura variabile.

Esistono ad esempio, nell’epica omerica, le formule-verso che occupano un intero esametro.

Un ottimo esempio di questo caso è rintracciabile in Omero: “quando apparve l’aurora mattutina con le dita di rosa” indica lo spuntar dell’alba e ritorna assiduamente sia nell’Iliade che nell’Odissea.

Alquanto ricorrenti sono anche le formule nome-epiteto: “Ettore domatore di cavalli”, “il valente Odisseo”, “Atena glaucopide”,...

Il ritmo musicale invece, attenendosi sempre al caso Omerico, era dato dalla lunghezza delle sillabe (metrica quantitativa), composte da un accostamento di sillabe lunghe e brevi tali da formare un andamento musicale costante.

Le sillabe si compongono in unità ritmiche primarie, i piedi, che a loro volta vanno a creare il verso, che nell’epica omerica è l’esametro.

Le formule ricorrenti e il metro sono due “aiuti mnemonici” strettamente legati.

I nomi-epiteto come “Atena glaucopide” implicano, infatti, un accostamento costante di quantità sillabiche essenziali per l’attacco o la conclusione di un verso (si tratta di formule explicitarie o incipitarie).

---

<sup>40</sup> Omero, *Odissea*, traduzione a cura di Ippolito Pindemonte, libro VIII, v. 8-121.

<sup>41</sup> Cfr Gregory Nagy, *Poetry as performance : Homer and beyond*, Cambridge University Press, Cambridge, 1996.- Eric A. Havelock, *Cultura orale e civiltà della scrittura : da Omero a Platone*, Laterza, Roma-Bari, 2001.

Diversamente nel *Beowulf*<sup>42</sup>, e in generale nei poemi d'origine germanica (come l'Edda), il verso è diviso in due parti (colon) da una pausa marcata.

Generalmente un periodo comincia con il colon A di un verso e si conclude con il colon B dello stesso, in modo che l'andamento linguistico e il ritmo metrico coincidano (il fenomeno è probabilmente connesso sempre alla trasmissione orale).

I due colon sono tenuti insieme dall'allitterazione. Nel *Beowulf* si trovano anche casi in cui questi due ritmi sono in contrasto, o in contrasto parziale, il che evidenzia l'avanzata maturità compositiva del poema.

L'allitterazione lega tra loro i colon, ma talvolta ricorrono anche rime interne.

Gli accenti delle parole vanno inoltre a costituire una forma ritmata, tanto che il metro si basa sul numero di accenti, ossia quattro per verso.

Non è raro poi il ricorrere dei *kenningar*, perifrasi formulari volte a indicare un oggetto specifico, come *bantu* (casa delle ossa), che vuol dire corpo.

Al giorno d'oggi in Europa cantori e aedi sono praticamente scomparsi, ad eccezione per alcune aree come i Balcani e il Galles o per qualche anziano di piccole comunità locali (vedasi l'ultimo cantore del *Kalevala* residente in Finlandia)<sup>43</sup>.

## 6) Tematiche e situazioni ricorrenti

Nell'epica si ha il ricorrere di un certo numero di scene tipiche: il sacrificio, il duello, il sogno, la discesa agli inferi, il giuramento, la preparazione dell'eroe alla guerra o alla battaglia,...

Alcune di queste scene ricorrenti si inseriscono all'interno di veri e propri cicli tematici, che vanno a fondare la struttura del racconto.

Jorge Luis Borges, trattando del mito, lo suddivide appunto in quattro cicli: l'assedio, il ritorno, la ricerca e il sacrificio<sup>45</sup>. I primi due di questi si rispecchiano nell'Iliade e nell'Odissea, il terzo nelle cronache del vello d'oro e del sacro Graal, l'ultimo nel martirio di Attis, Odino e Cristo.

Poiché la maggior parte degli esempi forniti dal noto scrittore provengono dall'epica, non dovrebbe stupire che si adattino perfettamente ad essa com'era stato per il mito. In particolare l'epica può essere divisa in due cicli tematici principali: la "guerra", e il "viaggio", poiché all'interno del viaggio si ha sia il ritorno che la ricerca.

Si tratta della divisione tematica più diffusa, ma anche della più intuitiva e facile da usare come strumento di categorizzazione.

---

<sup>42</sup> Cfr. Teresa Pàroli, *La metrica germanica in Lo spazio letterario del medioevo- 2 Il medioevo volgare, vol. I, La produzione del testo, tomo I*, a cura di Piero Boitani, Mario Mancini, Alberto Vàrvaro, p. 550-585.

<sup>43</sup> Eric A. Havelock, *Cultura orale e civiltà della scrittura: da Omero a Platone*, Laterza, Roma-Bari, 2001.- Cecil Maurice Bowra, *La poesia eroica 1*, La Nuova Italia, Firenze 1979.- *Il signore degli anelli, La compagnia dell'anello - Beyond the movie*, Tim Kelly, National Geographic, USA 2001.

<sup>44</sup> *Antologia di autori greci vol. 1*, a cura di Vittorio Citti e Claudia Casali, Zanichelli, San Lazzaro di Savena (Bologna) 1996, p. 3.

<sup>45</sup> Cfr. J. L. Borges, *L'Oro delle tigri*, Adelphi, Milano, 2004.

Già nel più antico poema epico, di cui abbiamo conoscenza scritta, il mesopotamico *Gilgamesh*, si ritrova il tema del viaggio. Mentre, successivamente ai già citati Odissea ed Argonautiche, si collocano la prima parte dell'*Eneide* (che s'ispira volutamente al modello greco), la *Navigatio Sancti Brandani*, *La divina commedia*, o persino l'*Orlando Furioso* (come dimostra perfettamente la rappresentazione teatrale per la regia di Luca Ronconi).

Talvolta si tratta di viaggi attraverso mondi ultraterreni (come l'oltretomba), altre volte la ricerca si effettua via terra o via mare.

Al ramo guerresco fanno capo la *Piccola Iliade*, la seconda parte dell'*Eneide*, la *Pharsalia* di Lucano e la *Punica* di Silvio Italico, la *Gerusalemme liberata* di Torquato Tasso, il *Beowulf* (anche se qui troviamo lo scontro tra l'eroe e il mostro che incarnano la lotta tra bene e male), l'irlandese *Táin Bó Cúailnge*, *La chanson de Roland*, *El cantar de mio Cid*, il *Canto della schiera di Igor*, *Il Wallace* e la prima parte del *Paradise lost* di Milton (considerato da Heimsworth l'ultimo poema epico in forma scritta).

Il lettone *Lacplesis* e *I Lusjadi* di Camoes si dividerebbero tra queste due tematiche, come del resto l'*Eneide*.

Riguardo la letteratura nordica (*Il cantare dei Nibelunghi*, l'*Edda*, la *Njals saga*, la *Saga dei Volsunghi* o il *Kalevipoeg*) per quanto il “viaggio” e la “guerra” rimangono le due situazioni più ricorrenti, il vero fulcro sembra essere il destino della figura eroica, attraverso lo scorrere e l'intrecciarsi delle generazioni. Ciò evidenzia quanto sia più semplice catalogare le opere di natura letteraria (si parla qui di epica riflessa) in presenza di un autore definito che, frequentemente, ha per modelli le stesse *Iliade* e *Odissea* e non opere provenienti dalla tradizione orale (epica tradizionale).<sup>46</sup>

Nel caso del testo finlandese *Kalevala* la problematica appare ancora più complessa. Questo testo ha come protagonista una figura eroica che si discosta profondamente dal canone, si parla, infatti, di epica sciamanica, il protagonista Väinämöinen assomiglia più a un mago astuto che al classico eroe. Questo perché si rifà a una tradizione diversa da quella indoeuropea, cui appartengono, invece, tutte le opere che abbiamo finora nominato (ad eccezione del *Gilgamesh*, citato per riconoscenza al suo primato).

Quindi, per quanto l'apporto del filologo Elias Lonrot che lo raccolse, lo abbia avvicinato al modello dominante e per quanto per ragioni storiche e d'influenza sulla letteratura successiva questo testo debba essere inquadrato in area Europea, non deve necessariamente corrispondere in tutto allo schema che stiamo analizzando.

Tra i testi citati ritroviamo componimenti originali o eredi di una tradizione più antica, fino a giungere alle rielaborazioni ottocentesche che hanno segnato la storia della nascita degli stati nazione.<sup>47</sup> Analizzati, però, attraverso la divisione tematica, opere d'ambiente e tempi diversi ritrovano la proprio unione di genere.

---

<sup>46</sup> Cfr *Epica* in *Enciclopedia Treccani*, [www.treccani.it](http://www.treccani.it).

<sup>47</sup> Cfr A. M. Thiesse, *La creazione delle identità nazionali in Europa*, Il mulino Bologna 2001. L'argomento verrà ripreso nell'ultimo capitolo.

## 7) L'Ottocento tra romanzi e recuperi

Dati per assodati questi elementi, si potrebbe definire l'epica come un componimento lungo, la cui storia e personaggi vivono anche in altre opere, dalle diverse forme, così da comporre quelle che vengono spesso definite saghe o cicli. Questa storia ha per protagonisti uno o più eroi, ed è ambientata in un'epoca al confine tra lo storico e il mitologico. Le avventure narrate servono a tramandare la cultura, la storia e gli insegnamenti tradizionali di un popolo; è per questo che ad ogni civiltà appartiene un suo proprio poema. I poemi più antichi nascono come orali lo dimostra il fatto che sono composti in una forma ritmica. Al loro interno si ritrovano immagini e temi ricorrenti, in particolare quello del viaggio (o ricerca) e quello della guerra.

Pur con qualche aggiunta non si è lontani da ciò che Heimsworth indicava come i tratti che definiscono l'*epos*:

Modo narrativo, uso del verso, dimensioni determinate, personaggi che incutono rispetto, presenza di una voce collettiva e quindi finalità non riducibili al poema in se stesso (alla sua funzione estetica).

Eppure per quanto tali indicazioni siano utili a un lavoro sulla materia, potrebbero essere tutte smentite, come fa lo stesso scrittore nelle righe successive:

Nessuno dei tratti sopra elencati sembra essere indispensabile. La narrazione può essere sostituita da una successione di scene. L'uso del verso può essere abbandonato in favore di una prosa elevata, o, ai giorni nostri, essere sostituito dalle immagini del cinema. Le dimensioni sono sempre un fatto relativo, e quindi possono cambiare. Il rispetto ispirato dall'audacia e dalla volontà eroiche può cedere il passo alla meraviglia che si prova di fronte all'elaborazione fantastica. Lo stile oggettivo può essere contaminato da sentimenti soggettivi, e nella voce collettiva può trasparire un punto di vista personale. Gli eroi, a loro volta, possono passare rapidamente dal mondo degli avvenimenti storici a quello del racconto folklorico. Le antiche tecniche della composizione orale persistono nell'età della scrittura. [...] una lunga storia [...] porta ogni forma a dividersi in sottogeneri. Così dai critici l'epica viene spesso qualificata come epica eroica, epica storica, epica romanzesca, epica primaria, epica letteraria.<sup>48</sup>

Quando Hainsworth, forse sulle tracce del testo di Bowra *From Virgil to Milton*<sup>49</sup>, pone come ultimo caposaldo della letteratura epica l'opera di Milton *Paradise Lost* del 1667, si ripropone di tracciare il percorso che ha intrapreso nei secoli successivi (il capitolo finale si chiama infatti *Dopo Milton*).

Disquisendo se l'uomo borghese ottocentesco sia in grado di riconoscersi in un eroe epico, ritrova l'*epos* in certi grandi romanzi dal respiro e tono epico. Nomina allora una delle maggiori opere della letteratura russa: *Guerra e pace*.

Come Omero egli possiede una visione ampia e le proporzioni della sua opera sono all'altezza della sua visione. Proporzioni e ampiezza sono possibili su ogni sfondo sociale, e non avrebbero

<sup>48</sup> J. B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997, p. 6.

<sup>49</sup> Cfr C.M. Bowra, *From Virgil to Milton*, St. Martin's Press, London, 1967.

traformato quella parte di *Guerra e pace* che è una cronaca familiare in epica (in nessun senso del termine), se l'ambientazione storica del punto cruciale dell'opera non fosse stata nel 1812 e se il romanzo non fosse finito con la scena del ballo di *Vilnius* (simbolo dell'eleganza colta), quando arriva la notizia che i francesi hanno passato il *Niemen*. Napoleone fu per la Russia ciò che Serse era stato per la Grecia, ma Tolstoj realizzò con la sua opera [...] ciò che il debole genio di Cherilo poté solo abbozzare: l'espressione artistica del mito di sopravvivenza di una nazione.<sup>50</sup>

Lo sconvolgimento napoleonico sembra aver portato una nuova linfa epica nella letteratura, e non è difficile pensare, oltre al già citato, *Guerra e pace*, a titoli come i *Miserabili*, dove attorno allo scontro tra due figure eroiche principali (seppur miserabili), si diramano le avventure di molti altri personaggi sullo sfondo degli scontri che sconvolsero la Francia. Si tratta di un romanzo che si rivolge a una nazione ricca di valori e storia da tramandare.

Entrambi i casi citati sono epopee di nazioni, popoli e famiglie, tanto che al di là della prosa è facile intravedere alcune componenti tipiche dell'epica più classica. Se poi, precedentemente, si è osservato che è la figura eroica a creare l'epica, un personaggio come Napoleone non poteva che rientrare nel mito e risvegliare questo genere.

Nel corso dello stesso secolo i tumulti nazionali portano a una riscoperta dell'epica tradizionale: i poemi dell'area baltica e scandinava, come il *Kalevala* o il *Kalevipoeg*, vedono per la prima volta la forma scritta, scatenando rivendicazioni patriottiche tali da far nascere lo stato nazione<sup>51</sup>.

Pare che siano gli eventi più tumultuosi a portare alla periodica rinascita di questa forma letteraria, sia per la sua capacità di trasmettere a livello popolare la storia e la cultura di un popolo, sia per la necessità di riconoscersi in una o più figure eroiche e nei loro valori. Se così fosse il novecento dovrebbe essere saturo di epica.

## **8) Dagli inizi del Novecento a *Il Signore degli anelli***

Lungo la prima metà del secolo scorso continua la permanenza del modello proposto dal romanzo ottocentesco: storie di ampio respiro, epopee di nazioni, popoli e famiglie, come possono essere *I Buddenbrook* di Thomas Mann (1901), *La saga dei Forsyte* (cinque romanzi pubblicati tra il 1906 e il 1921) di John Galsworthy, o *Furore* (1939) di John Steinbeck.

Se poi il romanzo è in grado di diventare un fenomeno di "vissuto" collettivo avrà svolto anche la funzione più importante e difficile dell'*epos*; è questo il caso di *Via col vento* (1936) di Margareth Mitchell, considerato uno dei più importanti casi di *best-long-seller* della letteratura del Novecento. Il romanzo presenta attraverso eroi anomali, pur se grandiosi, un pezzo di storia americana, immergendo nel melodramma un mito fondativo, creando un'interessante commistione di generi.

---

<sup>50</sup> J. B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997, p. 222.

<sup>51</sup> cfr A. M. Thiesse, *La creazione delle identità nazionali in Europa*, Il mulino Bologna 2001.

Tralasciando i *sequel* letterari più o meno riconosciuti, la stessa trasposizione cinematografica divenne un capolavoro immortale, impresso nell'immaginario collettivo. Si tratta infatti del «film-fiume più famoso della storia del cinema [...] Si calcola che sia stato visto almeno una volta dal 90% dei nordamericani.»<sup>52</sup>

Presenta caratteristiche estremamente differenti invece un altro testo, considerato “epico” dalla critica, ossia *Nelle tempeste d'acciaio* di Ernst Junger, diario di guerra dello scrittore tedesco, pubblicato per la prima volta nel 1920.

Le Tempeste appartengono al genere epico per disposizione naturale: l'autore si pone di fronte alla realtà e la restituisce, conferendole un'autonomia di cui solo l'epico è capace. Il coraggio è rappresentato come una manifestazione della vitalità [...]

L'imminenza dell'incontro fatale, una luttuosa fiducia nella sorte, la risolutezza del battersi fino alla fine di considerare il proprio corpo come uno strumento della volontà, riportano alle epopee arcaiche. [...]

Più che riflettersi sulla pagina, fatti eventi e figure paiono generarsi da essa, assumere realtà in virtù della parola, dell'insieme di parole di un periodo, del ritmo di periodi una lassa, nello snodarsi delle lasse di un canto. Lo scrittore quasi ancora adolescente doppia “l'uomo prode” che trova sé stesso nell'azione, che si adempie nell'estasi e nel terrore, nella rabbia, nell'ira funesta, nel dolore elementare o nella gioia selvaggia.<sup>53</sup>

Per il critico e filologo Giorgio Zampa, autore della prefazione, le *Tempeste* sono comparabili solo all'*Iliade*, definendo le due opere “due massi erratici” tra il principio e la fine della cultura europea. Ciò che rende epico il diario è assai diverso però da quello che si è cercato e trovato fin'ora nel romanzo, eppure entrambi rispecchiano degli elementi propri dell'*epos*.

In tutti questi casi (ma se ne sarebbero potuti nominare tantissimi altri) manca tuttavia l'elemento fantastico, che, all'interno dell'analisi fornita nel primo capitolo, si era considerato più che importante.

In questi stessi anni (tra il 1910 e gli anni trenta per l'esattezza) comincia a svilupparsi un genere chiamato *heroic fantasy o S&S*, ossia *sword and sorcery*. Spada e stregoneria sono infatti due elementi essenziali all'interno di questa narrativa di genere (tale termine emblematico fu creato da uno dei suoi maggiori autori, Fritz Leiber negli anni '60).

Gli autori di questo genere si ripropongono di produrre una letteratura vicina all'epica, attraverso le ambientazioni, lo stile (spoglio e cruento), i temi ricorrenti e l'elemento fantastico.

Ciononostante la violenza, a volte al limite dello splatter, supera per dettagli macabri le migliori scene di battaglia iliadiche e lo stile, piuttosto che essere scarno e asciutto, può risultare sciatto, almeno per quanto riguarda gli scrittori della prima ondata.

Ciò che li rende più vicini all'epica è che si tratta di romanzi costruiti attorno a una figura eroica o una compagnia eroica. L'eroe fantasy è sempre pronto a gettarsi in avventure che lo glorifichino; anche se combatte i malvagi, il più delle volte non è né

---

<sup>52</sup> *Via col vento*, Victor Fleming, 1949 in *Il Morandini 2003*, a cura di Laura, Luisa e Morando Morandini, Zanichelli, Bologna, 2002.

<sup>53</sup> Giorgio Zampa, introduzione a Ernst Junger, *Nelle tempeste d'acciaio*, Guanda, Parma, 1995, pp. 9-19.

buono, né cattivo, e non è raro che abbia modi brutali ed egoistici (si tenga conto che il personaggio più famoso di queste saghe è un “barbaro”).

Le avventure degli eroi, come da tradizione, sono ambientate in luoghi e tempi fuori dalla storia, per il ciclo di Conan si parla di un’ “età eroica” dal nome di *Era Hyboriana*, situata tra la caduta di Atlantide e l’inizio delle civiltà Mediterranee. Quando i periodi storici velati dal mistero scarseggiavano, le storie venivano ambientate nello spazio (come Marte); anche questi pianeti però rivivono di suggestioni provenienti dalla storia antica, in particolare quella medievale.

Lo *Sword and Sorcery* nasce sulle riviste popolari che invadono il mercato all’inizio del Novanta<sup>0</sup>, sugli stessi giornali *Pulp*, fatti di materiale indefinito e scadente, su cui nacque il genere investigativo *Hard Boiled*, e a cui si sono rifatti autori come Tarantino. Si riconoscono come capostipiti dell’intero filone lo scrittore Edgar Rice Burroughs (creatore del ciclo di *John Carter di Marte*) ed Robert Erwin Howard (autore tra gli altri del ciclo di *Conan*).<sup>54</sup>

Si tratta per lo più di lunghi cicli di romanzi che presentano sempre lo stesso protagonista (l’eroe). Per il solo Conan si enumerano diciassette romanzi, più altri undici tra postumi ed incompleti; mentre John Carter ed il *Ciclo marziano* contano ben nove romanzi e sette racconti. La serialità, infatti, è una caratteristica tipica della letteratura popolare, propria di tutti romanzi d’appendice che uscivano a puntate sui giornali, com’anche dei fumetti (sono degli anni ’30 anche uno dei primi fumetti del fantastico *Flash Gordon*, come pure *Il principe Valiant* diretto discendente del ciclo arturiano).

Nel caso specifico dell’*heroic fantasy*, poiché si propone come erede della letteratura epica, la situazione risulta particolarmente adatta.

La letteratura della tradizione epico fantastica non rinasce solo oltreoceano, attraverso questo genere nuovo, ma raccoglie nuova linfa vitale anche in Europa.

Un caso singolare ed eccezionale nel suo genere è quello de *Il serpente Ouroboros*, romanzo del 1922, scritto dall’inglese Eric Eddison, in una lingua vicina a quella del ‘600. Il racconto è ambientato sul pianeta Mercurio, mescolando la tradizione epica norrena, l’età eroica greca e il medioevo fantastico, popolato da divinità, streghe, demoni e bestiari provenienti dalla mitologia antica. Ad eccezione di questo testo la tendenza generale, tuttavia, non è tanto quella di rielaborare la tradizione epica e mitologica creandone una nuova, bensì recuperarla attraverso liberi rifacimenti e riedizioni, dei testi tradizionali.

In Germania ritorna in voga la figura dell’eroe Sigfrido. Per quanto l’opera oggi più nota sia il film *I nibelunghi*, di Fritz Lang e Thea Von Harbou, questi s’ispirarono iconograficamente a una riedizione illustrata per ragazzi del *Nibelungenlied* edita con successo nel 1908<sup>55</sup>.

---

<sup>54</sup> Cfr Alex Voglino, *Dal Bois De Boulogne all’era Hyboriana* introduzione a *Il grande libro dell’Heroic fantasy*, Editrice Nord, Milano, 1998.

<sup>55</sup> Alessandro Zironi, *Elaborazione del mito nibelungico creazione dell’identità tedesca nel cinema di Fritz Lang: Dien Nibelungen*, p. 72 in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Il Mulino, Bologna 2011, p. 75.

Se il film, che ebbe un enorme successo di pubblico, fu ampiamente sfruttato dal governo nazista, l'operazione di riappropriazione della saga nibelungica era cominciata anni prima con il padiglione tedesco dell'Expo di Parigi, interamente dedicato a Sigfrido e alla tradizione del testo epico. Si è quindi passati da un recupero coerente a quello degli stati nazionali di fine Ottanta0, per arrivare alle porte della II guerra mondiale.

In Italia esce nel 1911 *Storie della storia del mondo. Greche e barbare* della scrittrice di origine ebraica Laura Orvieto<sup>56</sup>, che diventerà un classico della letteratura per ragazzi. Si tratta di una rielaborazione dei cicli che ruotano attorno alla guerra di Troia, primo di una serie programmata per il recupero della tradizione classica,<sup>57</sup> allo scopo di creare un'identità nazionale italiana.

Prendendo, invece, in esame il caso inglese è noto che nel periodo precedente e successivo alle due guerre mondiali vi sia stato un recupero delle figure eroiche tradizionali.<sup>58</sup>

Per quanto riguarda re Artù e Robin Hood, ad esempio, erano assai diffusi i romanzi di Howard Pyle, mentre il personaggio di Enrico V subisce una forte rivitalizzazione non solo in ambito letterario ma anche teatrale - scolastico<sup>59</sup> e cinematografico.<sup>60</sup>

La più importante ripresa della avventure di re Artù e i suoi cavalieri si ha però con T.H. White autore del ciclo del *Re eterno* a partire dal 1938 con il romanzo *La spada nella roccia*<sup>61</sup> (nel quale è presente anche Robin Hood) conclusosi, dopo vari romanzi, nel 1958 con *La candela nel vento*. Considerato il periodo storico, dominato da sconvolgimenti generali, alcuni scrittori ritengono sia loro dovere creare modelli in cui il lettore possa identificarsi, qualcosa di certo che affonda le proprie radici nel passato.

Contemporaneo a T.H. White è J.R.R. Tolkien, un autore oggi ancor più noto.

*Lo hobbit* è anch'esso un romanzo fantastico che s'ispira alla letteratura della tradizione epico medievale, pur differenziandosi fortemente dall'opera di White: Tolkien decide di non restaurare e rielaborare la narrativa tradizionale, bensì di creare una nuova tradizione, seppur affine a quella del passato. Nel 1950 viene operata un'azione analoga dal collega C.S. Lewis, autore del *Le cronache di Narnia*, romanzo ambientato in un mondo parallelo al nostro, che assomiglia in tutto e per tutto a un medioevo da fiaba.

La vera innovazione avviene però nel 1955 con *Il Signore degli anelli*. Questo romanzo viene considerato il capostipite dell'*high o epic fantasy*, che da una parte, come dice il primo nome, si distanzia dall'*S&S* per lo stile di scrittura, dall'altra

---

<sup>56</sup> Il romanzo si struttura in forma metanarrativa, la mamma Laura racconta a Leo e Lia le storie degli eroi greci, senza mai dimenticare anche la radici ebraiche della propria cultura.

<sup>57</sup> Il suo ultimo romanzo edito è la *Gloria di Roma*, 1934, quattro anni prima delle leggi razziali.

<sup>58</sup> Cfr *Adventures in Wonder Worlds - The Power of Literary Fantasy*, conferenza curata da Shaul Bassi, Laura Tosi e Peter Hunt, 6 Dicembre 2013.

<sup>59</sup> Cfr Eleonora Arena, *Henry V and Victorian boys: an analysis of performances and prose adaptations 1870-1914*, Università di Ca' Foscari, 2014.

<sup>60</sup> *The British at war*, James Chapman, I.B. Tauris, London-New York, 2011.

<sup>61</sup> Da cui è stato tratto il classico Disney: *La spada nella roccia*, Wolfgang Reitharman, USA, 1963.



invece ricrea l'epica in tutto e per tutto, rispecchiando pienamente gli elementi che finora si erano ritrovati solo parzialmente all'interno delle più svariate forme artistiche.

## 9) Non solo letteratura

Stranamente Haimsworth, per quanto riguarda il novecento, non si permette di citare alcuno scrittore ed afferma che in questo periodo storico l'epica rivive in tre autori cinematografici: John Ford (attivo tra gli anni venti e gli anni settanta), Sergej Michajlovič Ėjzenštejn (tra i venti e i cinquanta) ed Akira Kurosawa (tra gli anni quaranta e primi Novanta). Non è certo la prima volta che questi tre registi vengono associati al genere epico, ed anche solo per quanto riguarda l'epopea della conquista del West esiste un'ampia ed interessante bibliografia.<sup>62</sup>

In effetti il cinema presenta alcune caratteristiche potenzialmente adatte a ricreare l'epica, ormai forse ancor di più del romanzo.

Infatti se già Gore Vidal, autore tra l'altro della sceneggiatura di uno dei film tradizionalmente<sup>63</sup> ritenuti epici *Ben Hur*, affermò che:

*Il cinema è la lingua franca del ventesimo secolo ... Dove prima c'era la letteratura ora c'è il cinema*<sup>64</sup>.

Si può osservare che, poiché ormai l'unica forma di lettura è quella muta ed interiore, il cinema appare più vicino alla performance antica.

Si tratta di un altro mutamento dell'*epos*, che aveva già in passato aveva dimostrato di poter cambiare a seconda dei tempi. In epoca Alessandrina, ad esempio, si sarebbe potuto presupporre che l'epica fosse destinata a scomparire, poiché lontana dai gusti estetici ellenistici. A quei tempi infatti si riteneva che un grande libro fosse un grande male: era la forma più breve della poesia ad essere apprezzata, l'opera di Omero era quindi troppo estesa e ricca d'imperfezioni. Eppure anche allora l'*epos* non scomparve, ma cambiò forma, lontano dallo stile e dai temi più guerreschi dell'*Iliade*, rinacque l'epica di viaggio (come l'*Odissea*) con le avventure degli Argonauti per mano di Apollonio Rodio. Qui di certo Giasone è lontano dall'antico modello eroico, eppure molto cambia perché nulla cambi; infatti il verso, la lunghezza, il rapporto tra il meraviglioso e il verosimile, i tre tratti che aveva sottolineato Aristotele sono tutti presenti, e lo stesso vale per la nostra classificazione.

L'epica, nel corso dei secoli, pur mantenendo i punti fermi evidenziati, non solo ha continuato a cambiare forma e contenuto, ma anche supporto; si è passati dall'oralità alla scrittura, dalle tavole, alla carta. Vi sono però anche altre forme d'arte che spesso non vengono ricordate, come gli arazzi e le opere figurative (dai vasi, ai bassorilievi),

---

<sup>62</sup> Cfr *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Mulino Bologna 2011.

<sup>63</sup> Cfr Derek Elley, *The epic film : myth and history*, Routledge & Kegan Paul, London, 1984.

<sup>64</sup> Gore Vidal, conferenza del 1992 all'Università di Harvard, in Stephen Roberts, *Sono i film di Hollywood le nuove fiabe?*, Kairòs n 15 1999 in [www.rudolfsteiner.it](http://www.rudolfsteiner.it).

i quali trasmettono anch'essi le medesime storie. È difficile non riconoscere l'epica nell'arazzo di Bayeux, che illustra la conquista normanna dell'Inghilterra e la relativa sconfitta anglosassone, oppure nella colonna Traiana, che rievoca la conquista della Dacia. Ancor più eccezionali sono i casi dell'*Ara Pacis*, che insieme al contemporaneo poema Eneide (rappresentata in bassorilievo sui lati dell'*Ara*) faceva parte di un unico progetto di pacificazione messo in atto da Augusto; o il caso della scultura di Ramsund, datata all'anno mille (più antica della prima redazione scritta sia della *Saga dei Volsughi* che del *Cantare dei Nibelunghi*) che illustra la storia di Sigfrido tra la morte del drago Fafnir e quella di Regin, padre adottivo di Sigfrido.



Un altro mezzo di trasmissione dell'epica è la musica: infatti se da una parte l'elemento musicale, che era presente nelle performance tradizionali, ha perso per molto tempo rilevanza, la musica, sua volta si è evoluta e trasformata.

È proprio nell'ottocento, epoca della riscoperta dell'epica nazionale, che questa forma d'arte raggiunge il suo culmine. In questi anni è Beethoven a dedicare a Napoleone l'*Eroica* (*Sinfonia n. 3*) mentre la *Nona sinfonia* presenta elementi palesemente epici, tanto da essere stata scelta quale inno dell'Unione Europea.

Anche molte opere liriche vengono considerate epica, e una funzione epica ha certamente per la nazione italiana la musica di Verdi: esemplare è il caso del *Nabucco* in cui l'opinione pubblica del tempo lesse l'identificazione tra il popolo ebraico esiliato e l'Italia oppressa dall'Austria. La questione però diventa molto più complessa con Wagner e con la sua idea di "opera d'arte totale" (*Gesamtkunstwerk*),<sup>65</sup> non manca infatti la sua presenza nemmeno nel testo di Haimsworth.

Wagner attinge a piene mani al patrimonio epico, e lo modifica liberamente creando un'epica tutta sua: *Lohengrin*, *Tristano e Isotta*, *Tetralogia*, *Parsifal*, derivano tutti da testi medievali o alto medievali, ma assemblati liberamente. Basti pensare che la storia dell'anello dei Nibelunghi mette assieme *Il Nibelungenlied*, l'*Edda* e la *Volsunga Saga* (e persino la fiaba raccolta dai fratelli Grimm *Un uomo che se ne andò in cerca della paura*), creando una storia coerente ed autonoma.

<sup>65</sup> Un'opera d'arte in cui convergono perfettamente parola, musica, azione ed arti visive.

L'elemento più rilevante è però la sua idea che lo spettatore debba vivere lo spettacolo come un tutto unico in cui musica – parole - immagini lo debbano coinvolgere completamente.

La *Tetralogia*, ispirata all'antica mitologia germanica, costituisce il culmine dell'esperienza romantica tedesca, in senso artistico e musicale ma anche filosofico; infatti la musica, linguaggio dell'inesprimibile e dell'inconscio, concorre con le altre arti alla realizzazione di un'esperienza artistica unica, che recupera il valore del mito tornando alle fonti espressive originarie. Essa esalta la purezza germanica, annulla le differenze tra finzione e realtà. La forza delle idee wagneriane conquistò borghesi e intellettuali del tempo, esercitando una profonda influenza sulle generazioni successive.<sup>66</sup>

Sia il concetto stesso di "opera d'arte totale" che l'insistere da parte del musicista sul fatto che non si debbano vedere gli strumenti dell'orchestra, ma solo percepire il suono d'insieme e che la fisicità dei cantanti debba essere credibile per il ruolo che interpretano, ci porta molto vicini al linguaggio cinematografico moderno.

Così non resta che osservare che, come scrive Heimswoth, *l'epica è più longeva dei materiali che la supportano*<sup>67</sup>: nasce orale, diventa scritta ed infine nel nostro secolo diviene visiva.

Esistono molti esempi di epica cinematografica, a partire dai film muti fino al cinema contemporaneo; in alcuni casi si è trattato di trasposizioni, in altri casi di rielaborazioni, più o meno consapevoli, in altri ancora di vere e proprie invenzioni. Al di là del fatto che il contenuto possa corrispondere perfettamente a quello che viene richiesto a un'opera epica (dall'eroe all'età eroica), è appurato che, come il teatro, il cinema possiede una potente capacità di *mimesi* con lo spettatore ed in alcuni casi i film sono stati capaci di smuovere intere comunità rafforzando o creando identità e trasmettendo insegnamenti in cui queste si riconoscono.

Il cinema crea nuovi comportamenti e modalità relazionali, plasma soggetti collettivi indebolendo le barriere di classe e ceto, o su scala più ampia, di nazionalità o razza.<sup>68</sup>

Che i film venissero e vengano usati quali mezzi di propaganda più o meno consapevole è ben noto, alcuni tra i più noti film epici dell'epoca muta furono usati in questo senso: il già citato *I nibelunghi*<sup>69</sup>, *Cabiria*<sup>70</sup>, *Nascita di una nazione*<sup>71</sup>, ...

---

<sup>66</sup> Richard Wagner in Enciclopedia Treccani, in [www.treccani.it](http://www.treccani.it).

<sup>67</sup> J. B. Hainswoth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1997.

<sup>68</sup> Claudio Bisoni, *Il campo del popolare. Definizioni e ridefinizioni*, 2010.

<sup>69</sup> Il film diviso in due capitoli composti da *Sigfrido*<sup>69</sup> e la *Vendetta di Crimilde*<sup>69</sup> cercava nella massa, nel popolo tedesco il proprio fruitore, come evidenziano le affermazioni del regista e della moglie:

«Volevo mostrare che la Germania stava cercando un'ideale nel proprio passato [...] per contrastare lo spirito pessimistico di quel tempo, volevo girare un film sulla grande leggenda di Sigfrido cosicché la Germania potesse trarre ispirazione dal suo passato epico.»

(Fritz Lang in P. McGilligan, Fritz Lang, *The nature of Beast*, New York, 1997, p. 104 in Alessandro Zironi, *Elaborazione del mito nibelungico creazione dell'identità tedesca nel cinema di Fritz Lang: Dien Nibelungen*, p. 72 in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Il Mulino, Bologna 2011, pp. 72-73).

eppure al di là della loro strumentalizzazione è indiscusso che furono capaci di cogliere e incanalare messaggi vicini ed importanti per lo spettatore.

Si potrebbero indicare moltissimi esempi, ma, spostandosi in tempi relativamente recenti, vi è un caso particolarmente palese: *Braveheart*<sup>72</sup> di Mel Gibson, film del 1995.

Vi si racconta di eventi che affondano la propria radice nella Storia, ma vengono narrati in maniera che la Storia stessa passi in secondo piano e si possa percepirli vivi nel mondo di oggi al pari degli *exempla virorum virtutis* romani.

*Braveheart* è ispirato al poema epico *The Wallace* del cantore chiamato Blind Harry (cieco come del resto era il più famoso Omero).<sup>73</sup>

Narra le vicende dell'eroe William Wallace, che animò la resistenza Scozzese, tra la fine del 1200 e l'inizio del 1300, contro il dominio Inglese.

Se analizzato dal punto di vista storico, pur caratterizzato da una attenta ricostruzione dell'ambiente dell'epoca, non presenta i fatti seguendo una precisa linea temporale, permettendosi più di qualche licenza: è l'epopea di Wallace che prende il sopravvento sulla Storia creando l'epica. La trasformazione della sua persona da uomo comune in figura eroica, attraverso l'oralità, si palesa sullo schermo nella sequenza in cui ascoltiamo le dicerie popolari e le leggende sul suo conto che aumentano di giorno in giorno ( «William Wallace ha ucciso 50...100 uomini per placare la sua ira!» dice uno «Come Mosè ha attraversato il Mar Rosso» dice un altro). Così, mentre Wallace diventa leggenda, il suo corpo svanisce tra montagne. L'intera storia si rivela essere una celebrazione universale della lotta per la libertà («Freedom!!» È l'ultima parola dell'eroe prima del sacrificio). Il film pluripremiato è stato un successo a livello mondiale, ma ciò che più interessa è che sia stato capace di risvegliare il patriottismo scozzese, tanto da farne ricostituire il parlamento (*Scotland Act*), capovolgendo l'esito del referendum sulla *devolution*.<sup>74</sup> A tutt'oggi il film viene considerato essenziale per la cultura d'ogni Scozzese<sup>75</sup>, come si è visto anche nelle recenti votazioni, tanto che si parla persino di una fascia di votanti detta generazione *Braveheart*.<sup>76</sup>

Al di là del caso specifico, particolarmente palese, ogni volta che un film epico riesce a raccogliere un uditorio, trasmettendo valori ed insegnamenti di una certa cultura, si è svolta la prima funzione dell'epica.

---

«A questo popolo tedesco il film *Nibelungen* deve fare da cantore»  
(Thea Von Harbou, *Vom Epos zum Film*, p.8 ivi, p. 79.)

<sup>69</sup> *I Nibelunghi - Sigfrido*, Fritz Lang, Germania 1924.

<sup>69</sup> *I Nibelunghi – La vendetta di Crimilde*, Fritz Lang, Germania 1924.

<sup>70</sup> *Cabiria*, Giovanni Pastrone, Italia 1914.

<sup>71</sup> *Nascita di una nazione*, David Wa

<sup>72</sup> *Braveheart*, Mel Gibson, USA, 1995.

<sup>73</sup> *o mē orōn* è colui che non vede, la cecità nell'antichità e non solo nella tradizione greca, come prova la figura di Odino, era simbolo di doti profetiche e della capacità di vedere il mondo oltre quello terreno; molti rapsodi infatti sono rappresentati come ciechi, anche lo stesso Demodoco nell'*Odissea*.

<sup>74</sup> *Senay Boztas*, *Wallace movie 'helped Scots get devolution'*, [www.heraldscotland.com](http://www.heraldscotland.com), 31/7/ 2005.

<sup>75</sup> Claudio Masenza, *Intervista a Gerard Butler*, in "L'espertone", "Ciak", n. 4, Aprile 2011.

<sup>76</sup> *The post Braveheart Generation*, "Blighty Britain", [www.economist.com](http://www.economist.com), 12/10/2012.

Lo stesso accade per la saga di culto per eccellenza: *Guerre stellari*<sup>77</sup> di George Lucas. Qui però ci si allontana dalla storia creando un mondo alternativo, similmente al modello letterario Tolkieniano, unendo il genere fantasy con la fantascienza. La saga ispirata al ciclo arturiano, con molti elementi della mitologia cristiana e della filosofia orientale, si basa sulle teorie di Joseph Campbell i cui saggi,<sup>78</sup> sulle orme delle teorie junghiane, portarono, a partire dagli anni sessanta, a un diverso approccio rispetto alla struttura epico-mitica del racconto, con dei forti risvolti proprio in seno a quello cinematografico.<sup>79</sup>

## 10) Verso la contemporaneità

A partire dagli anni Duemila l'interesse per il genere sembra però crescere. I primi segnali si registrano proprio nel 2000 con l'uscita de *Il Gladiatore*<sup>80</sup> e de *La tigre e il drago*<sup>81</sup>, rispettivamente premio Oscar come miglior film e miglior film straniero, entrambi molto apprezzati da pubblico e critica.

Due film epici che declinano il genere in modo diverso, innovativo, suggerendo nuove direzioni d'evoluzione.

*Il gladiatore* è il primo film americano che, invece di rappresentare Roma come il male assoluto, sulla scorta della tradizione protestante calvinista, s'identifica nella cultura romana dell'Impero: Roma, infatti, pur se in parte corrotta, viene vista come una luce nell'oscurità, la civiltà e la protezione all'interno di un mondo barbaro. In molti hanno letto nel film una visione allegorica degli Stati Uniti che si rispecchiano nella Roma divisa tra la repubblica e l'impero,<sup>82</sup> assediata dai barbari oltre i confini, come nelle teorie di Edward Luttwak,<sup>83</sup> economista, politologo e consigliere dell'amministrazione Bush.

Il film, inoltre, si pone in maniera completamente differente rispetto ai soliti film d'ambientazione classica (si è lontanissimi dal *peplum* e dai "sandalonì"), si riscopre l'adesione al reale, ma ancor più al realistico e all'atmosfera della realtà storica. Si rende palese che la lontananza dall'artificio può essere più che funzionale alle storie d'invenzione, con risultati eccezionali.

nel *Gladiatore* i primi cinque minuti sono fondamentali: la battaglia tra i Romani e i Germani [...] epitomizza le battaglie degli ultimi 50 anni di cinema. La panoramica iniziale imprime nella mente

---

<sup>77</sup> *Guerre stellari*, George Lucas, USA, 1977.-*Guerre stellari- L'impero colpisce ancora*, Irvin Kershner, USA 1980-*Guerre stellari-Il ritorno dello jedi*, Richard Marquand, USA, 1983.-

<sup>78</sup> Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1958.

<sup>79</sup> Cfr Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, D. Audino, Roma, 2002.- Stephen Roberts, *Sono i film di Hollywood le nuove fiabe?*, Kairòs n 15 1999 in [www.rudolfsteiner.it](http://www.rudolfsteiner.it).

<sup>80</sup> *Il gladiatore*, Ridley Scott, USA 2000.

<sup>81</sup> *La tigre e il drago*, Ang Lee, Taiwan 2000.

<sup>82</sup> Matteo Sanfilippo, *Immagini della Roma repubblicana nella cultura nordamericana*, in [dSPACE.unitus.it](http://dSPACE.unitus.it).

<sup>83</sup> Luttwak avvicina il ruolo degli Stati Uniti a quello dell'Impero romano, s'interroga riguardo cosa rendesse le strategie romane per controllo i territori esterni ed interni a propri confini, migliori di quelle contemporanee. Edward N. Luttwak, *The Grand Strategy of the Roman Empire: From the First Century A.D. to the Third*, The Johns Hopkins University Press, 1979.

degli spettatori lo spazio complessivo e le strategie dei contendenti; quindi le riprese dal basso, ravvicinatissime e spesso rallentate, frammentano l'azione e rendono iconici ogni movimento e ogni morte. Allo stesso tempo la brutalità delle ferite e anacronismi come l'incredibile potenza di fuoco romana (il lancio di missili infuocati è un vero e proprio bombardamento) ribadiscono che la guerra è sempre un massacro<sup>84</sup>

*Il gladiatore*, a partire dalla colonna sonora Wagneriana, come l'ha definita il compositore Hans Zimmer<sup>85</sup>, sembra un tassello essenziale per capire l'“ondata epica” successiva.

*La tigre e il dragone* invece ha aperto la strada in Occidente ai film epici e ai *wuxia* (simile al cappa e spada, o meglio ancora allo spada e magia, *sword and sorcery*) di matrice orientale. Pur trattandosi di film che potrebbero essere considerati lontani dalla nostra sensibilità incontrano gusti del pubblico. Forse perché due decenni di cartoni giapponesi e film per ragazzi oriental filosofeggianti, oltre alla diffusione della pratica di discipline marziali orientali in tutto l'occidente, hanno “preparato” intere generazioni all'onore, al sacrificio, al senso di appartenenza a una tradizione, riempiendo un vuoto che era venuto a crearsi nella società. Nei cartoni giapponesi più diffusi e importati all'estero, si ritrova sempre un paladino della giustizia che difende i più deboli e una netta distinzione tra buoni e cattivi. Sarebbe interessante scoprire quanto tutto questo, pur se filtrato, mescolato e condensato, nel famoso calderone,<sup>86</sup> possa aver influito sui nostri gusti presenti, non solo nell'ambito dei film orientali, ma anche dei film epici “seri”. Infatti se l'ironia all'interno di questi generi da parte di noi europei, è sempre stata la regola, nel mondo orientale (pur con delle famose eccezioni) i film del filone epico avventuroso e persino i cartoni animati in questione pur raccontando di eventi magari fantastici, al limite dell'incredibile o dell'assurdo, si prendono molto sul serio (il che non vuol dire rinunciare a tutti gli spazi comici).

L'apice della crescita viene raggiunto però nel 2002, dopodiché il genere storico, fantastico e fumettistico di stampo epico, detto macrogenere fantastico secondo il saggio di Roy Menarini,<sup>87</sup> comincia a dominare le classifiche ininterrottamente fino ai giorni nostri. L'invasione riguarda sia il cinema che la televisione, la quale presenta una ancor maggiore capacità espansiva, che, come aveva profetizzato Haimsworth già nel 1991, grazie all'epica, finalmente, viene sfruttata al meglio.

Nella vastità di film e serial di materia epica, Ruggero Eugeni (professore di Semiotica dei media presso l'Università Cattolica) propone di distinguere:

*l'epos dell'eroe*

*l'epos della sfida*

*l'epos della scoperta*

*l'epos della cooperazione*

---

<sup>84</sup> Matteo Sanfilippo, *Immagini della Roma repubblicana nella cultura nordamericana*, in [dSPACE.unitus.it](http://dSPACE.unitus.it).

<sup>85</sup> Hans Zimmer e le musiche de *Il gladiatore*, *Il Gladiatore collector's edition*, 2000.

<sup>86</sup> Melting pot.

<sup>87</sup> Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

## *l'epos del carattere*<sup>88</sup>

Il primo raggruppamento (*epos dell'eroe*), coerentemente ai punti che si sono individuati<sup>89</sup>, riconosce nella figura eroica l'essenza del suo *epos*.

Nel secondo si dà maggior importanza alla struttura narrativa che s'incentra su una contesa tra soggetti differenti; può trattarsi di una contesa sportiva ( come in *Rush* di Ron Howard<sup>90</sup>) o anche guerresca. La struttura agonale è tipica della cultura greca antica, la quale legava tale caratteristica alla tradizione eroica.

L'*epos della scoperta* è l'equivalente dell'epica del *viaggio*, uno dei due macrotemi già individuati, ed è connesso all'avventura e alla scoperta dell'ignoto.

Nell'*epos della cooperazione* invece il soggetto epico si allarga e diviene gruppo, coerentemente alla funzione collettiva dell'epica, che come si è osservato è ancora una delle sue caratteristiche peculiari connessa alla tradizione orale.

Infine l'*epos del carattere* usa un tono epico per descrivere le grandi imprese di tutti i giorni, a questo filone appartengono infatti molti telefilm di ambito ospedaliero.

La divisione operata da Eugeni ben si adatta al cinema e alle serie tv che andremo ad analizzare, ma com'era per l'epica tradizionale, spesso i temi si uniscono e confondono non permettendo divisioni nette.

---

<sup>88</sup>Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos*, in *Il Cinema della convergenza*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Sesto San Giovanni (Milano), 2012, p.151-164.

<sup>89</sup> Cfr paragrafo 4.

<sup>90</sup> Rush, Ron Howard, USA 2013

## II

### La terra di mezzo, dal libro al film

Tra i film epici che invadono gli schermi tra il 2002 e oggi, spicca il caso de *Il Signore degli anelli*<sup>91</sup>, tratto dall'omonimo romanzo di J.R.R. Tolkien, ossia non solo l'opera letteraria più diffusa del novecento, ma anche quella più intenzionalmente vicina al modello antico. Il film esce al cinema diviso in tre capitoli, tra il 2001 e il 2003, diventando un modello stilistico e produttivo per tutti i successivi.

Si tratta di un esempio particolarmente significativo anche perché permette di approfondire il rapporto tra tradizione, letteratura epica e cinema contemporaneo.

#### 1) L'autore e la nascita di un genere

J.R.R. Tolkien, nato nel 1892 in Sud Africa, ma trasferitosi ben presto in Inghilterra, trascorse la sua infanzia nella campagna presso Birmingham. Divenne professore di letteratura medievale e filologia germanica in università quali Oxford. Esperto conoscitore di lingue, dal latino al finnico, aveva una vera e propria passione per la letteratura folk loric, dall'epica alla fiaba; fu infatti uno dei maggiori esperti dell'argomento, rivolse molti dei suoi anni di studi all'analisi del poema anglosassone *Beowulf*. Insieme ad altri esperti ed appassionati di letteratura come lui, fondò il club informale degli Inklings all'interno del quale, tra birre e pipe, si disquisiva di letteratura. Fu un uomo profondamente religioso, la qual cosa traspare dalle sue opere, anche se a differenza del collega C.S. Lewis (*Le Cronache di Narnia*), non usa né lo strumento dell'allegoria né quello della metafora, il che rende più difficili trovare delle chiavi di lettura in quest'ambito.<sup>92</sup>

Visse a cavallo fra le due guerre, nel pieno dell'ultima ondata di forte industrializzazione della campagna inglese. Questo come molti altri elementi della sua vita, come l'esperienza vissuta durante la prima guerra mondiale, condizionarono profondamente la creazione del suo immaginario.

È infatti proprio in trincea che nacque il primo nucleo de *I racconti perduti*, un insieme di racconti a cui lo scrittore continuò a lavorare per tutta la vita, fino a venir edito postumo col nome di *Silmarillion*; l'epica di Tolkien ha una genesi simile

---

<sup>91</sup> Comunemente conosciuto anche attraverso la sigla LOTR (Lord Of The Rings).

<sup>92</sup> Tu sei più perspicace, specialmente sotto certi aspetti, di qualsiasi altro, e hai rivelato persino a me stesso alcune cose del mio lavoro. Penso di sapere esattamente che cosa intendi con dottrina della Grazia; e naturalmente con il tuo riferimento a Nostra Signora, su cui si basa tutta la mia piccola percezione di bellezza sia come maestà sia come semplicità. Il Signore degli Anelli è fondamentalmente un'opera religiosa e cattolica; all'inizio non ne ero consapevole, lo sono diventato durante la correzione. Questo spiega perché non ho inserito, anzi ho tagliato, praticamente qualsiasi allusione a cose tipo la "religione", oppure culti e pratiche, nel mio mondo immaginario. Perché l'elemento religioso è radicato nella storia e nel simbolismo- J.R.R. Tolkien, in *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973 / J. R. R. Tolkien* ; a cura di Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, Rusconi, Milano, 1990.



all'opera epica di Junger, l'autore tedesco però usa l'*epos* aderendo al reale, mentre Tolkien usa questi stessi strumenti per allontanarsi da esso.

Il *Silmarillion*, infatti, tratta della genesi di un mondo immaginario chiamato Arda e di come si struttura. Narra le sue storie più antiche creando una vera e propria mitologia. Era questo, infatti, il proposito dello scrittore: ricreare una mitologia più propriamente inglese.

Fin dall'inizio ero costernato dalla povertà della mia amata terra: non aveva storie veramente sue (legate alla sua lingua e al suo territorio).<sup>93</sup>

Secondo lo scrittore infatti l'invasione normanna aveva reso impossibile il tramandare della mitologia inglese, lasciando spazio alla tradizione culturale francese, da cui il ciclo arturiano, ad esempio, è fortemente contaminato.

Tale problematica non sembra angustiare solo Tolkien all'epoca, ma persino Edward Morgan Forster, nel suo *Casa Howard* (1910) fa sollevare la medesima questione al personaggio di Margaret che si chiede perché l'Inghilterra non abbia una sua mitologia propria. D'altra parte si è già osservato come nel periodo tra le due guerre più di un autore avesse attuato un recupero del repertorio, come nel caso di T.H. White.

L'altro proposito che si è prefissato nel cominciare a scrivere questi romanzi, è di riuscire a ricreare il tipo di lettura che sarebbe piaciuto leggere a lui e ai suoi amici, un genere, che ancora non esisteva, composto di romanzi vicini all'epica e al folclore.

## 2) Età eroica nel libro

L'Epica, come detto in precedenza, si ambienta sempre in un periodo storico lontano nel tempo e fuori dalla storia, un'età imperitura, che non permette al racconto d'invecchiare.

Tutte le opere più famose di Tolkien sono quindi ambientate in un altro mondo, chiamato Terra di mezzo (o meglio Arda, di cui la Terra di mezzo è un continente).

La terra di mezzo non è un mondo immaginario. Il nome è la forma moderna [...] di *midden-erd/middle-erd*, l'antico nome di *oikumene*, il posto degli uomini, il mondo reale, usato proprio in contrasto con il mondo immaginario (come il paese delle fate) o con mondi invisibili (come il paradiso o l'inferno). Il teatro della mia storia è su questa terra, quella su cui noi ora viviamo, solo il periodo storico è immaginario. Ci sono tutte le caratteristiche del nostro mondo (almeno per gli abitanti dell'Europa nord-occidentale) così sembra familiare, anche se un pochino nobilitato dalla lontananza temporale.<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> J.R.R. Tolkien, in *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973 / J. R. R. Tolkien* ; a cura di Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, Rusconi, Milano, 1990, pp. 164-5.

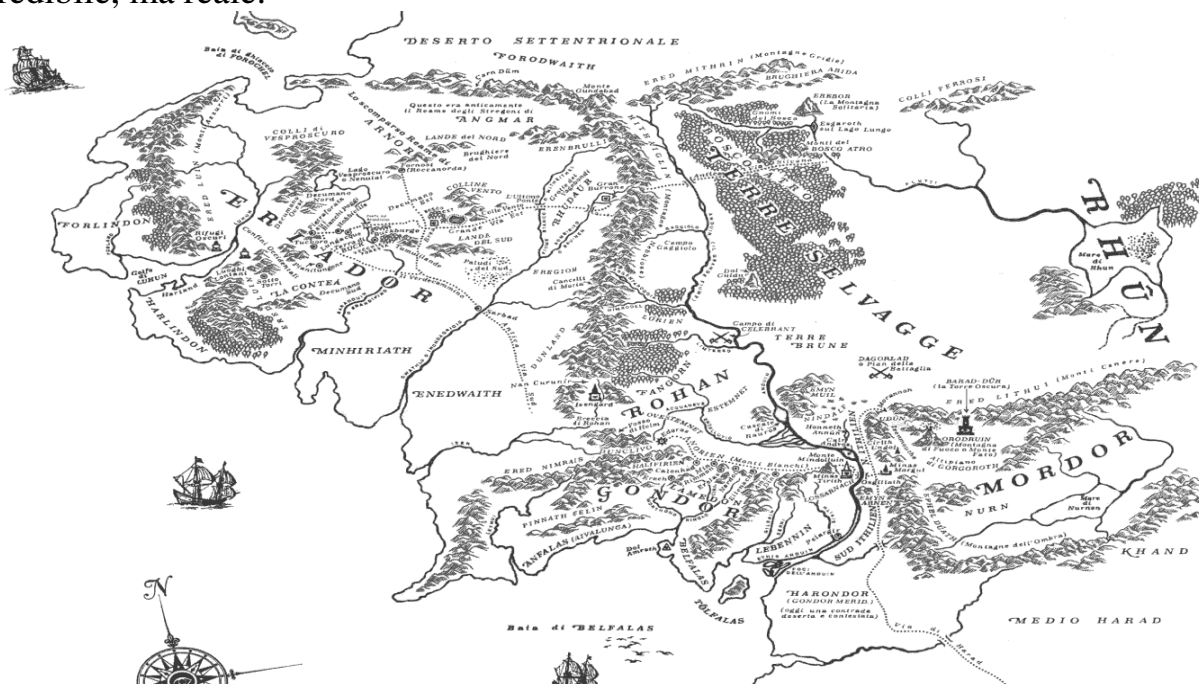
<sup>94</sup> J.R.R. Tolkien, in *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973 / J. R. R. Tolkien* ; a cura di Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, Rusconi, Milano, 1990, p. 270.

Si tratta ancora una volta di un'età eroica ossia un'unità di tempo e di luogo dotata di alcune regole strutturali intrinseche. Questo mondo in particolare assomiglia al nostro medioevo fantastico, dove gli uomini convivono con specie nate dal folklore. Tra questi vi sono gli elfi, i nani, gli orchetti, i draghi, i troll,... e gli originali *hobbit*.

Ogni specie protagonista del romanzo possiede una propria storia e tradizione orale, una propria lingua, curata nel lessico, nella grammatica e nella fonologia ed è spesso dotata di un alfabeto.

Le lingue descritte nel dettaglio nelle appendici ricorrono per bocca dei personaggi e sono scritte su oggetti e documenti, lungo tutto il romanzo. In effetti almeno due dei suoi romanzi vengono presentati come una traduzione in inglese moderno da una cronaca scritta nella lingua degli hobbit (*Lo hobbit* si chiamerebbe in realtà *Libro rosso delle terre occidentali*). Si tratterebbe di una traduzione minuziosa ed attenta a far percepire le differenze fra le diverse lingue dei popoli fantastici. L'autore, da esperto linguista, riteneva che creare delle lingue ex novo fosse un ottimo allenamento per la sua materia, tanto che avrebbe desiderato scrivere l'intero romanzo in lingue inventate. Fu infatti proprio la sua passione di linguista a dargli lo stimolo iniziale: la necessità di creare un mondo in cui quelle lingue possibili fossero parlate.

Arda è un territorio enorme studiato in ogni minimo particolare (come testimoniano le carte dettagliate che accompagnano il romanzo). In effetti, secondo la logica di quell'universo, tutto è estremamente realistico e coerente. Si tratta dunque di un'opera di "subcreazione", come la definisce Tolkien, il risultato di "Arte" e "Immaginazione" capaci di creare insieme un "mondo secondario" non solo credibile, ma reale.<sup>95</sup>



<sup>95</sup> J.R.R. Tolkien, *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 2000.

<sup>96</sup> J.R.R. Tolkien, *Il signore degli anelli*, Rusconi, Milano, 1976.

### 3) Struttura del libro

All'interno di questo universo letterario ogni personaggio possiede una genealogia che attraversa secoli e secoli. Le storie dei personaggi e della loro stirpe si diramano attraverso i numerosi libri che vanno a formare una saga. In tutto i romanzi sono ben diciannove. Cronologicamente si collegherebbero partendo da *Il Silmarillion* fino ad arrivare a *Il Signore degli anelli*, ossia si partirebbe dalle origini della Terra di Mezzo, fino all'abbandono di quest'ultima da parte di tutte le creature incantate. Si tratta del simbolico passaggio dall'età eroica, all'era degli uomini, l'origine della nostra era. L'ordine di stampa invece parte da *Lo hobbit* fino a giungere alle ultime opere edite postume (come gran parte dei romanzi ambientati nella Terra di Mezzo): *The Peoples of Middle-earth*, diviso in *The Children of Húrin (I figli di Hurin)*, *Tales from the Perilous Realm*, *La leggenda di Sigurd e Gudrún*.<sup>97</sup> Non è strano che solo pochi di questi suoi romanzi furono pubblicati quand'era in vita, infatti per la maggior parte si tratta di opere abbastanza ostiche alla lettura, che non seguono un filo lineare.

I libri sono inoltre dotati di appendici molto estese che approfondiscono le vicende narrate, fornendo cronache ed alberi genealogici dettagliati.

I personaggi, i loro avi, e successori non concludono quindi la propria storia nell'arco di qualche centinaia di pagine, ma le loro avventure si diramano e aumentano a dismisura fino a creare la mitologia desiderata.

Parlando dell'*Iliade* si era detto che questa narra un frammento di una storia più complessa. Non si segue un solo punto di vista, alcuni personaggi possono comparire per un canto e sparire nel successivo, nessuno, per quanto piccolo sia il suo spazio è senza importanza. La storia si espande e converge poiché tutti i personaggi, dei, eroi e comuni mortali, sono coinvolti nella guerra di Troia. Si osservava poi che questo permette di espandere la narrazione in tutte le direzioni, sviluppando le storie di tutti i personaggi nominati, pur rimanendo coerente alle regole del mondo d'ambientazione (ecosistema narrativo). Lo stesso vale per *Lo hobbit* e *Il Signore degli anelli*, che non sono che un frammento del ciclo della Terra di mezzo. La qualità espansiva dell'*epos* permetterebbe di portare avanti la storia fino a colmare tutte le zone d'ombra e rispondere a tutti i possibili "cosa succederebbe se ...?", "cosa è successo a?".

### 4) *Il Signore degli anelli* e *Lo hobbit*

Il romanzo più famoso dell'intero ciclo è certamente *Il Signore degli anelli*. Questo nasce come libro unico, ma poiché la casa editrice riteneva che fosse un testo troppo esteso venne pubblicato in una trilogia. Così *Il Signore degli anelli* divenne l'insieme de *La compagnia dell'anello*, *Le due torri*, *Il ritorno del re*. Non si tratta quindi di una serie di sequel, come potrebbe apparire a prima vista, ma di un'opera unica.

---

<sup>97</sup>È indicato il titolo italiano tra parentesi, solo nel caso siano stati pubblicati in Italia.

Venne pubblicato tra il 1954 ed il '55, a pochi anni dalla fine della seconda guerra mondiale, e successivamente alla pubblicazione de *Lo hobbit*.

*Il Signore degli anelli*, infatti, si presenta come la prosecuzione diretta della storia iniziata ne *Lo hobbit* (rispondendo alla domanda: cosa è successo a Bilbo Baggins e al suo anello magico?). *Lo hobbit* è un romanzo breve in confronto al *Signore degli anelli*, narra le avventure di Bilbo Baggins, hobbit della contea che, spinto dal mago Gandalf, si unisce ad una compagnia di nani che devono riconquistare il proprio regno e sconfiggere un drago.

Dopo molte avventure il protagonista torna a casa ricco e in possesso di un magico anello.

*Il Signore degli anelli* invece narra di come, una volta scoperta la natura del magico anello (che si rivela essere lo strumento di potere del signore del male), il nipote di Bilbo, Frodo Baggins debba attraversare mille peripezie per distruggerlo.

Almeno inizialmente lo accompagnano nella missione un gruppo variegata di otto personaggi (denominata *La compagnia dell'anello*, proprio come il primo romanzo), tra cui ancora il mago Gandalf, altri tre hobbit (Sam, Pipino e Marry), l'erede al trono di un regno perduto (Aragorn), un valoroso condottiero (Boromir), un elfo (Legolas) e un nano (Gimli). La compagnia però è destinata ben presto a sciogliersi: divisi in tre gruppi si seguono i protagonisti attraverso due percorsi narrativi alternati (che a volte si moltiplicano in quattro punti di vista diversi), attraverso *Le due Torri*, fino al *Ritorno del re* (ossia il ritorno di Aragorn).

Anche se *Lo hobbit* e *Il Signore degli anelli* sono strettamente legati, il primo si prospetta come un racconto avventuroso per ragazzi, il secondo, pur partendo in maniera simile, nasce con prospettive più alte: divenire il poema epico dell'Inghilterra moderna. Lo scopo è quello di fornire una gamma di valori e modelli intrinseci ad una certa cultura e destinati ad essere tramandati. Si tratta infatti di un'opera articolata di grandi dimensioni con molteplici personaggi e portatrice di valori assoluti al cui centro si trova la guerra eterna per il potere e lo scontro tra bene e male.

## 5) Influenze e tematiche proprie dell'*epos*

Come scrisse Elémire Zolla:

Il maggior studioso di letteratura anglosassone e medievale aveva scritto a sua volta un'epopea secondo le regole del genere cavalleresco, diventando il servitore appassionato delle forze stesse che aveva sentito pulsare nei versi degli uomini morti da più di un millennio. [...]

In the lord of the rings Tolkien riparla, in una lingua che ha la semplicità dell' anglosassone e del medio inglese, in paesaggi che par d'aver già amato leggendo *Beowulf* o *Sir Gawain* o *La mort Arthur*, di creature campate tra il mondo sublunare e il terzo cielo.<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> Elémire Zolla, Introduzione a J.R.R.Tolkien, *Il signore degli anelli- La compagnia dell'anello*, Rusconi, Milano, 1993.

Proprio il *Beowulf*, di cui Tolkien era uno dei massimi esperti viventi, fu una forte fonte d'ispirazione per la sua produzione. Il mondo anglosassone descritto nel poema, grazie alle sue suggestioni ambientali, si rivela una perfetta età eroica velata dal mistero.<sup>99</sup>

Proviene dal *Beowulf*, infatti, il palazzo dei Signori dei cavalli (i rohirrim), che si rispecchia perfettamente nella sala dell'Idromele del re Rothgar (il re che chiama in aiuto Beowulf contro Grendel).

Gli stessi rohirrim rispecchiano l'uomo anglosassone, con la differenza che questi possiedono i cavalli, come gli invasori normanni. Il legame tra Frodo e Sam (il giardiniere che l'accompagna nel viaggio) riprenderebbe a quello tra Beowulf e il suo vassallo Wiglaf. Anche il drago Smaug, che custodisce un tesoro e vive nella montagna al centro de *Lo hobbit*, proviene dal poema anglosassone.

D'altra parte Smaug presenta anche alcune suggestioni provenienti dall'avido Fafnir del *Nibelungenlied* e della *Volsunga saga* (pur considerando che Fafnir non è propriamente un drago, ma un gigante tramutato in un enorme serpente, *worm*). Inoltre il tesoro custodito dal drago, potrebbe provenire dalla storia di Sigfrido, come anche l'anello magico della discordia. L'anello infatti sia nella saga nordica, sia nel romanzo viene ritrovato da due amici che stanno pescando. In entrambi i casi, una volta trovato il prezioso, i due litigano per il possesso dell'oggetto fino alla morte di uno dei due. Il vincitore (che in un caso è il gigante Fafnir, e nel secondo l'essere chiamato Gollum) va a vivere in una caverna con il tesoro.

Draghi, ancora, come anche gli elfi, popolano anche le leggende inglesi, ma tante suggestioni provengono anche dall'*Edda* e dal *Kalevala*.

L'eroe sciamanico del *Kalevala* e il Merlino arturiano, infatti, risulterebbero le fonti principali per il personaggio del mago Gandalf.

Quanto al resto della storia è [...] derivata da epica, mitologia e favolistica (assorbite in precedenza); non tuttavia favolistica vittoriana [...] Beowulf è tra le mie fonti considerate; benché non l'avessi consapevolmente in mente durante la stesura, in cui l'episodio del furto deriva naturalmente (e quasi inevitabilmente) nelle circostanze.[...]

Il mio racconto non si basa intenzionalmente su altri libri, salvo uno, e questo è inedito; Il Silmarillion [...] I nomi degli gnomi e dello stregone vengono dell'Elder Edda.<sup>100</sup>

Vi ricorrono tutte le situazioni tipiche dell'epica, affrontate nel capitolo precedente, dal sogno (il sogno di Faramir) ai momenti conviviali (la festa di compleanno di Bilbo). Di conseguenza si presentano anche molte sequenze comuni alla letteratura epica classica: città assediate (Gondor, il Trombatorrione), la missione da compiere insieme a una compagnia di prodi (come nelle Argonautiche, qui c'è la compagnia dei nove), fino al ritorno a casa (*nostos*) lungo anni, e minacciato da forze malvagie

---

<sup>99</sup> Un'età eroica ancor più suggestiva in quegli anni. Infatti tra il 1937 e il 1939 viene scavato il sito *Sutton Hoo*, vicino a *Woodbridge* (*Suffolk*, Regno Unito). Durante gli scavi vennero alla luce due cimiteri anglosassoni del VI e VII secolo, uno dei quali conteneva, appunto, una nave funeraria completa di un ricco corredo, tra cui un elmo finemente decorato con un drago sulla visiera. Si tratta della maggiore testimonianza esistente del periodo anglosassone.

<sup>100</sup> J.R.R. Tolkien in *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973 / J. R. R. Tolkien* ; a cura di Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, Rusconi, Milano, 1990, p. 38.

che occupano la casa degli eroi (come quella di Odisseo era assediata dai Proci), ed infine un nuovo viaggio (quello di Frodo con l'ultima nave bianca) oltre i confini del mondo (come Ulisse della tradizione medievale).

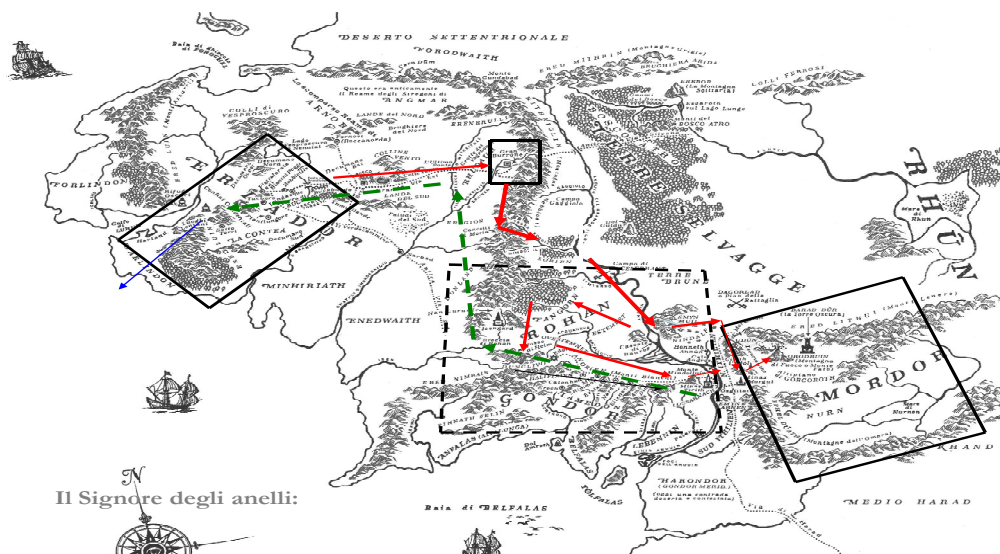
In particolare i due cicli tematici del "viaggio" e della "guerra", che abbiamo già notato essere portanti per l'*epos*, riflettono le due anime del romanzo.

Il viaggio porta gli hobbit fuori della contea ad attraversare il mondo intero, vi è un viaggio di andata e un viaggio di ritorno.

Come ricorda la canzoncina cantata dai protagonisti:

Voltato l'angolo forse ci aspetta  
Un ignoto portale o una strada stretta;  
[...] Dietro è la casa e davanti noi il mondo,  
e mille son le vie che attendon<sup>101</sup>

Per compiere la missione si attraversano boschi, paludi, deserti, si valicano montagne, si naviga per fiumi e si raggiungono regni e città pieni di meraviglie.



La storia si apre con un viaggio che si conclude, ma proprio nel finale ritroviamo un nuovo viaggio che porta su altre strade, per alcuni persino oltre l'oceano nelle terre sconosciute. Qui ancora una volta ritorna la canzoncina:

Voltato l'angolo forse ancor si trova  
Un ignoto portale o una strada nuova.<sup>103</sup>

<sup>101</sup> J.R.R. Tolkien, *Il signore degli anelli- La compagnia dell'anello*, Rusconi, Milano, 1993, p. 116.

<sup>102</sup> Il viaggio percorso dai personaggi: *L'archetipo del fantasy*, materiale 16.50.49 *Il signore degli anelli* in [www.coris.uniroma1.it](http://www.coris.uniroma1.it)

<sup>103</sup> J.R.R. Tolkien, *Il signore degli anelli- Il ritorno del re*, Rusconi, Milano, 1970, p. 327.

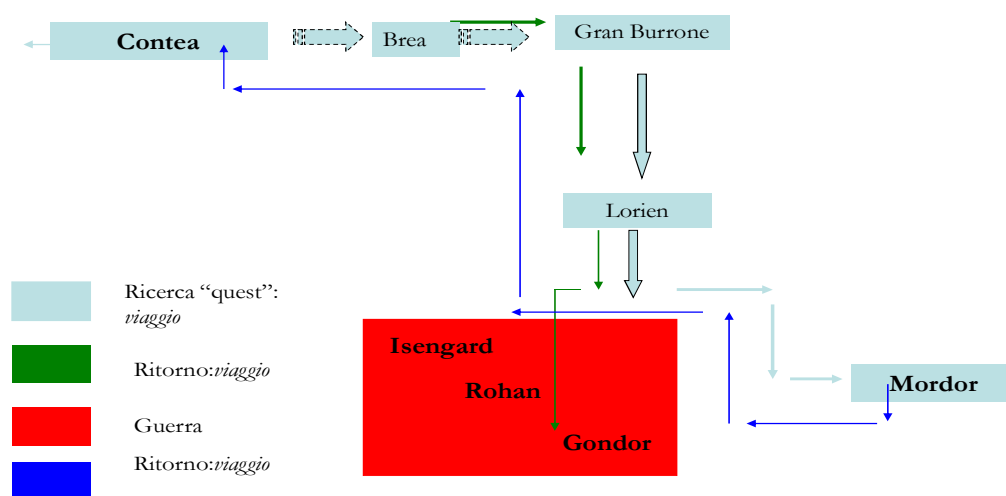
Tutti gli eroi infatti percorrono un viaggio esteriore ed interiore, che li forma. Un altro dei protagonisti, Aragorn, è un ramingo, un viaggiatore, ed è per questo soprannominato Grampasso: anch'egli percorre il lungo viaggio che gli consentirà di diventare re.

Tolkien a proposito del viaggio diceva:

Molti uomini fanno dei viaggi. Che siano lunghi o corti, con un obiettivo o semplicemente di andata e ritorno non ha alcuna importanza. Come ho cercato di dire nella Canzone per camminare di Bilbo, anche una passeggiata serale può avere conseguenze importanti. [...] Perché se c'è qualcosa in un viaggio di qualsiasi durata, per me è questo: lo scuotersi da una situazione vegetale di sofferenza passiva e senza scampo, un esercizio per quanto piccolo di forza di volontà e mobilità-e di curiosità senza la quale una mente razionale si cristallizza.<sup>104</sup>

In questo viaggio ci sono anche i compagni di viaggio, partecipi all'avventura, poiché all'eccezionalità del singolo si preferisce il lavoro di gruppo: all'inizio si tratta di una piccola brigata di amici, poi una vera Compagnia di ventura.

Come il primo romanzo si dedica quasi esclusivamente al viaggio, il secondo e l'ultimo sono pieni di scontri, assedi e immense battaglie.



105

## 6) Figura eroica nel libro

Si sono nominati più volte degli strani personaggi chiamati *Hobbit*, che danno il nome al titolo del *Lo hobbit* e che popolano *Il Signore degli anelli*. Infatti il prologo di quest'ultimo si chiama proprio *A proposito di hobbit* ed inizia con la frase "Questo libro riguarda principalmente gli hobbit".

<sup>104</sup> J.R.R. Tolkien in *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973 / J. R. R. Tolkien* ; a cura di Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, Rusconi, Milano, 1990, p. 270.

<sup>105</sup> Integrazione a *L'archetipo del fantasy*, materiale 16.50.49 *Il signore degli anelli* in [www.coris.uniroma1.it](http://www.coris.uniroma1.it)

Si tratta di esseri simili agli umani ma più piccoli, e con i piedi grandi e pelosi. Sono essenzialmente bucolici: amano mangiare, bere e fumare, la cosa più importante per loro è vivere tranquilli e indisturbati nella loro Contea (Shire).

Il popolo hobbit è discreto e modesto [...] amante della pace, della calma e della terra ben coltivata, il suo asilo preferito era una campagna scrupolosamente ordinata e curata.<sup>106</sup>

Hanno i gusti e le usanze del classico uomo inglese di campagna, farebbero di tutto per non essere coinvolti negli affari del mondo al di fuori della contea, ma sfortunatamente (o fortunatamente a seconda dei punti di vista) per alcuni di loro non sarà così. Una volta immersi nell'avventura sfoderano il proprio coraggio e si rivelano molto più grandi della loro piccola statura.

D'altra parte lungo il racconto si scopre che, per quanto un eroe possa essere valoroso, sono la solidarietà e l'unione delle forze a decretare la riuscita di una missione.

Vi è una netta divisione tra i buoni che collaborano in maniera paritaria, facendo "gioco di squadra", e i malvagi (Sauron e Saruman) che comandano autoritariamente delle masse.

L'hobbit<sup>107</sup>, la figura eroica centrale del romanzo, si allontana quindi dall'idea più comune di eroe, come uomo fuori dal comune. Si possono comunque trovare molti esempi di eroi di tipo "classico" rappresentati da cavalieri, elfi e re valorosi. In particolare il personaggio di Aragorn è il protagonista che meglio rappresenta l'ideale eroico epico. Un principe valoroso che cerca di riunire e rifondare il proprio regno potrebbe provenire da moltissime storie epiche e folkloriche (da re Artù ad Enea). Si dà quindi spazio sia alla figura tradizionale dell'eroe, sia a questo uomo-eroe comune. Si tratta di quel qualcuno che si potrebbe intravedere nella vita di tutti i giorni, un uomo che, proprio perché semplice, è in grado di compiere imprese ancor più grandi degli altri.

Si era detto che secondo *Il viaggio dell'eroe* di Campbell:

L'eroe mitologico, partendo dalla capanna o dal castello in cui vive è attratto, trascinato o procede di sua volontà verso la soglia dell'avventura.

Sia Bilbo che Frodo partono infatti dalla Contea, ossia dalla loro casa. Il primo viene trascinato da una lieta compagnia ma, in fondo, dal proprio desiderio d'avventura. Il secondo è costretto dagli eventi e dalla missione che deve compiere.

Qui incontra un'ombra che sta a guardia del passaggio. L'eroe può sbaragliare o placare questa potenza ed entrare vivo nel regno delle tenebre (lotta fratricida, lotta col drago; offerta, incantesimo), o essere ucciso dall'avversario e discendere morto (smembrato, crocifisso).

---

<sup>106</sup> J.R.R. Tolkien, *Il signore degli anelli- La compagnia dell'anello*, Rusconi, Milano, 1993.

<sup>107</sup> I quattro hobbit protagonisti de *Il Signore degli anelli*, sono Frodo, figlio adottivo di Bilbo, Sam, il suo fedelissimo giardiniere, Pipino e Merry, giovani cugini di Frodo.



I cavalieri neri sono le prime ombre ( lo sono anche fisicamente) che si trovano lungo la strada di Frodo. I meno spaventosi e pericolosi troll sono, invece, il primo ostacolo di Bilbo.

Oltre la soglia, quindi, l'eroe si avventura in un mondo di forze sconosciute, seppur stranamente familiari, alcune delle quali lo minacciano (prove), mentre altre gli danno un aiuto magico (soccorritori).

Tantissime sono le prove e i soccorritori, che aiutano Frodo e i suoi compagni a riuscire nella missione. L'esempio perfetto è Galadriel<sup>108</sup>, regina degli elfi, che dona degli oggetti magici ai viaggiatori, i quali si riveleranno utili lungo il percorso, nei modi più inaspettati. Altri personaggi che hanno il ruolo di aiutanti sono gli ent (pastori di alberi), Tom Bombadil, Faramir, ... infine, ancora una volta, che uno dei messaggi intrinseci al romanzo è che un eroe non riesce mai da solo nelle prove, deve contare sull'aiuto degli amici e compagni.

Quando giunge al nadir del cerchio mitologico, affronta la prova suprema e si guadagna il premio. Il trionfo può essere rappresentato dall'unione sessuale dell'eroe con la dea-madre del mondo (matrimonio sacro), dal riconoscimento da parte del padre creatore (riconciliazione col padre), dalla sua stessa divinizzazione (apoteosi), o anche-se le potenze gli sono state avverse- dal furto del premio che era venuto a guadagnarsi (il ratto della sposa, il furto del fuoco); intrinsecamente è un'espansione della conoscenza e quindi dell'essere (illuminazione, trasfigurazione, libertà).

Se il matrimonio sacro non spetta a Frodo bensì ad Aragorn, Frodo raggiunge una maggiore conoscenza e consapevolezza tanto da rimanere profondamente mutato nello spirito.

L'ultimo compito dell'eroe è il ritorno.

Il ritorno alla contea riempie molte pagine dell'ultimo romanzo ( i capitoli *Verso casa e Percorrendo la Contea*) ed in effetti neanche questo è privo di ostacoli, poiché il male, mentre gli eroi erano lontani, ha invaso anche quella terra pacifica.

Il percorso o viaggio provoca in ogni caso nel soggetto un forte cambiamento, così avviene anche per gli hobbit sia esteriormente (tornano arricchiti e talvolta più alti) che interiormente.

*Il premio che reca ristora il mondo (elisir)*<sup>109</sup>

Questo compito invece spetta a un altro degli eroi l' hobbit Sam che, con il dono di Galadriel, fa rifiorire il proprio giardino e l'intera contea, diventandone il sindaco.<sup>110</sup>

---

<sup>108</sup> Riguardo gli eroi, in particolare quelli femminili ne *Il signore degli anelli* cfr Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano, 2010.

<sup>109</sup> Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1958, pp. 217-218.

<sup>110</sup> Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano, 2010, p.79.

## 7) Compatibilità

La guerra che si combatte ne *Il Signore degli anelli* coinvolge tutti i popoli della terra di mezzo. Da una parte è schierato il male assoluto, dall'altra dovrebbe crearsi un fronte unito, composto dai popoli liberi, ma le discordie di vecchia data, gli egoismi dei singoli popoli e l'assenza di un vero leader rendono impossibile l'alleanza.

L'unico popolo che non è coinvolto nel conflitto è la Contea (Shire), i cui abitanti non sanno nemmeno cosa si trovi oltre la tranquillità dei loro confini.

In molti hanno voluto leggere in questo conflitto una visione allegorica delle Guerre mondiali, ove la Contea rifletterebbe la condizione inglese nei confronti dell'Europa, attraverso gli occhi di un uomo comune di campagna. Conseguentemente, secondo tale visione, la partenza degli hobbit sarebbe una rilettura della chiamata alle armi inglese. Il rapporto che s'instaura tra Frodo e Sam, riprenderebbe al rapporto che si creava tra il nobiluomo (ufficiale) e il suo attendente sul fronte.

Tolkien però riconosceva solo nell'episodio delle paludi morte una suggestione derivante dalla sua esperienza di guerra (la battaglia della Somme nello specifico). Le paludi morte sono una distesa paludosa dove si sono svolte molte battaglie, i cadaveri dei soldati giacciono negli specchi d'acqua pronti a trascinare gli ignari viaggiatori.

Questo singolo esempio non può dimostrare che Tolkien intendesse fare un'opera allegorica, ma è indubbio che possa considerarsi "compatibile" con gli eventi storici.

Tolkien infatti rifiutava proprio il termine allegoria pretendendo che venisse sostituito con compatibilità, in quanto riteneva che con il termine allegoria si esprimesse soltanto il richiamo a un singolo evento, per quanto epocale. Mentre *Il Signore degli anelli*, come il suo modello *Beowulf*<sup>111</sup>, doveva permanere al di là della tempo in cui era stato scritto.

Un'opera epica, infatti, nasce per allontanarsi dal contingente, per tramandare valori e storie immortali, modelli per le generazioni future.

Proprio il fatto che non fosse un'allegoria ha reso il suo romanzo fruibile ed apprezzabile in tutto il mondo e in diversi contesti storici senza rimanere legato al dopoguerra. L'idea di creare una mitologia che entrasse nell'immaginario collettivo a cui tutti potessero attingere e contribuire con canzoni, racconti, col passare degli anni si realizzò veramente. *Il Signore degli anelli* divenne il romanzo più venduto nel corso del Novecento, provocando un vero e proprio fenomeno di culto in tutto il mondo. Proprio la sua capacità di essere compatibile lo rese adatto a diventare manifesto di movimenti del più vario genere, nel corso degli ultimi sessant'anni.

Come s'era prospettato e aveva sperato l'autore, i lettori si appropriarono della sua mitologia, contribuendovi: dal suo universo narrativo nacquero canzoni, fumetti, giochi da tavolo, di ruolo e strategia, fumetti, ... La *Tolkien society* nacque in Inghilterra nel 1969 e può considerarsi il primo fan club ufficiale del romanzo, il primo dei molti che dagli anni '70 si moltiplicarono in tutta Europa.

---

<sup>111</sup> Cfr *Il cacciatore di mostri*, Siegmund Ginzberg in "Il foglio quotidiano", anno X n.24, p.1, sabato 29 Gennaio 2005.

## 8) Dal libro al film

Non passò molto tempo dalla pubblicazione che si cominciò a parlare di un film tratto dai romanzi de *Il Signore degli anelli* e *Lo hobbit*. Nonostante alcuni dubbi riguardo la “filmabilità” della propria opera Tolkien vendette i diritti alla casa di produzione United Artist nel 1969 (diritti ceduti nel '76 alla Saul Zaentz Company).<sup>112</sup>

È proprio di questi anni il progetto, inconcluso, che vede coinvolti i Beatles, con la regia affidata a Stanley Kubrick.<sup>113</sup> Mentre nel decennio successivo si ha la sceneggiatura scritta dal regista John Boorman. Questa si discosta molto dal testo originale e pur essendo la riduzione dei tre libri in un solo film, richiede un budget troppo costoso rispetto a quello stabilito dalla casa di produzione. Una volta abbandonato il progetto Boorman<sup>114</sup> sfrutta parte del materiale elaborato (come anche gli studi per le location) per il film *Excalibur*<sup>115</sup>, tratto dal ciclo arturiano, una delle fonti di Tolkien.

Con l'eccezione di due film privi di *copyright*<sup>116</sup>, rispettivamente una produzione russa degli anni Ottanta e una finlandese dei Novanta, gli *unici* progetti ad essere realizzati sono dei film a cartoni animati, fra questi il più famoso è quello di Ralph Bakshi<sup>117</sup> che unisce la tecnica d'animazione tradizionale a quella del rotoscopio (che disegna ricalcando scene live filmate in precedenza), ma i risultati non sono soddisfacenti.

In particolare *Il Signore degli anelli* entra così a far parte della lista dei best seller letterari cosiddetti *unfilmable*.<sup>118</sup>

Solo sul finire degli anni Novanta si comincia a parlare di un film tratto da quest'ultimo, uno dei progetti cinematografici più immensi e acclamati dell'ultimo decennio: un film, e non un cartone animato.

Se da una parte finalmente la tecnologia e gli effetti speciali sono arrivati a un livello degno dell'immaginazione del grande scrittore, anche la passione dei creatori, la location e l'impiego di una troupe quasi completamente locale svolgono un grande ruolo in questo immenso lavoro.

Fedelissimo nello spirito e al testo del romanzo, il film è girato, sceneggiato, o meglio plasmato dal regista neozelandese Peter Jackson.

---

<sup>112</sup> Voltattorni Claudia, *Un popolo di hobbit, elfi e mostri invaderà l'Italia*, in “Il corriere della sera”, 18 Gennaio 2004, in <http://archiviostorico.corriere.it/>.

<sup>113</sup> *Beatles plan for rings film*, in [cnn.com entertainment](http://cnn.com/entertainment), March 28, 2002 in [edition.cnn.com](http://edition.cnn.com)

<sup>114</sup> *Three Rings for Hollywood: Scripts for The Lord of the Rings by Zimmerman, Boorman, and Beagle*, Janet Brennan Croft, University of Oklahoma, Popular Culture Association / Southwest-Texas Popular Culture Association Annual Conference, San Antonio, Aprile 2004, in [faculty-staff.ou.edu](http://faculty-staff.ou.edu)

<sup>115</sup> *Excalibur*, John Boorman, GB 1981.

<sup>116</sup> Cfr "The Hobbit": Russian Soviet Version Is Cheap & Delightful, in [www.huffingtonpost.com](http://www.huffingtonpost.com), e *Hobbit* in [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

<sup>117</sup> *Il signore degli anelli*, Ralph Bakshi, GB 1978.

<sup>118</sup> Andrew Johnson, *Cameras in pursuit of the unfilmable: Hollywood's impossible dreams*, The independent, domenica 6Giugno 2010, in <http://www.independent.co.uk/>

Grazie all'enorme successo di questi film, le porte si aprono anche alla realizzazione dei possibili sequel e prequel. Viene così alla luce un nuovo film tratto dal romanzo più lineare e quindi più "filmabile" dell'autore, ossia *Lo hobbit*. Ancor più che per quanto riguarda i due romanzi, i film, pur avendo la stessa regia, si differenziano a tal punto da non consentire d'essere messi nelle medesima analisi. Ciononostante, essendo legati dal punto di vista strutturale, sono inevitabili alcuni riferimenti e riflessioni all'interno del paragrafo.

## 9) Struttura del film

*Il Signore degli anelli* è diviso in tre capitoli, coerente alla struttura e alla genealogia originale del romanzo. Inoltre sono stati girati tutti nello stesso lasso di tempo come fossero un'opera unica, il che, pur essendo dovuto in parte a questioni di budget, risulta ancora coerente sia con la genesi, che con la struttura del romanzo (che si ricorda diviso solo per una questione editoriale). Il film viene quindi girato sempre dallo stesso regista in un arco di tempo (poco più di un anno) simile a quello impiegato dai protagonisti per fare il loro viaggio, eliminando sgradevoli inconvenienti come l'invecchiamento degli attori o il cambiamento di stile dell'autore.

La sceneggiatura risulta fedele al romanzo, anche se, soprattutto per quanto riguarda l'ultimo capitolo, a volte è compito dello spettatore/lettore cogliere accenni di mancati sviluppi, o tagli, a volte colmati nella versione estesa<sup>119</sup>, costringendolo quindi a cercare nelle pagine la soluzione ad alcuni misteri (Perché Faramir e Eowin alla fine sono sposati, pur non essendosi mai incontrati prima?).

Mentre alcuni personaggi vengono del tutto eliminati perché non aderenti al filo narrativo principale (Tom Bombadil), altri vengono costruiti sfruttando gli ampi sviluppi forniti dalle appendici, all'interno del volume *Il ritorno del re*. È questo il caso di Arwen (principessa degli elfi), alla cui storia sono dedicate moltissime pagine in appendice, le quali vengono introdotte nel film attraverso numerosi *flashback* e *flashforward*.

Le appendici al *Signore degli anelli* sono infatti una grande fonte d'apertura per molte possibili espansioni della storia. Se per questi tre film vengono sfruttate solo in piccola parte per dar più spazio un personaggio essenziale all'interno del racconto, ma poco presente nelle pagine principali, risultano invece molto più presenti nel prequel de *Il Signore degli anelli*, *Lo hobbit*. Come s'era già notato per quanto riguarda i romanzi, di tutto il ciclo della Terra di mezzo, queste sono le due opere più strettamente legate e vicine nel tempo: vi ricorrono, in parte, gli stessi personaggi, e le azioni del primo protagonista, Bilbo ricadono sul secondo, Frodo. Inevitabilmente, già nel film LOTR ci sono riferimenti all'avventura di Bilbo.

Una volta concluso *Il Signore degli anelli* la storia di Bilbo è lo sviluppo narrativo che è più logico intraprendere, anche se si tratta del procedimento esattamente

---

<sup>119</sup> All'edizione in dvd del film uscito nelle sale ne segue una cofanetto, estesa di lunghezza variabile tra i 30' e i 60'.

contrario rispetto a quello operato dallo scrittore, che pubblicò prima *Lo hobbit* e poi *LOTR*.

*Lo hobbit*, il film, è tratto sì dal primo romanzo pubblicato dal famoso scrittore, ma vi fonde tutti gli avvenimenti narrati nei diversi libri (dalle famose *Appendici* ai *Racconti inconpiuti*), legati da uno sviluppo cronologico in parallelo. Se per il primo film si era osservato che si era sfruttata poco la potenzialità espansiva dell'epica tolkieniana<sup>120</sup>, in *Lo hobbit* viene fatto esattamente il contrario, colmando tantissime possibili domande che lo spettatore può essersi posto anche durante il primo film (Come è risorto Sauron?, Da dove proviene Legolas?,...).

Per quanto *Lo hobbit*, seguendo queste tracce narrative laterali, si espanda a tal punto da raggiungere la durata di tre film (*Lo Hobbit-Il viaggio inaspettato*, *Lo Hobbit -La desolazione di Smaug*, *Lo Hobbit - Racconto di un ritorno*), l'universo Tolkieniano permetterebbe la creazione di moltissimi altri.

Com'era stato per la fonte letteraria, l'insieme di queste opere, tende a prendere la struttura a "ciclo" o come direbbe Eco<sup>121</sup> della saga ad albero, i personaggi quindi si evolvono, cambiano, e vengono sostituiti da altri. D'altra parte ritroviamo un fortissimo "dialogismo intertestuale"<sup>122</sup> non solo in riferimento al romanzo, ma anche ai diversi capitoli, facilitato dal fatto che dietro si cela un unico autore (Peter Jackson).

*Il Signore degli anelli*, come l'epica tradizionale, è entrato a far parte dell'immaginario collettivo, così non è strano che gli stessi fan contribuiscano all'evolversi della storia con plurime creazioni di *fan fiction*. Sono tantissimi i titoli di *fanfilm*<sup>123</sup> già usciti, o in cantiere, che s'ispirano direttamente alle opere dell'autore: *Born of hope*<sup>124</sup> di Kate Madison e tratto dalle *Appendici*, mentre il progetto *Arda – A World is Rising* è tratto dalle pagine del *Silmarillion*. Altri come l'italiano *I diari della terza era*<sup>125</sup> sfruttano il mondo d'ambientazione per creare qualcosa di nuovo, mentre film come *Hunt of Gollum*<sup>126</sup> declinano le storie e i personaggi già conosciuti attraverso nuove possibili/impossibili trame.

Così tantissime opere apocrife, il cui nome dell'autore scade spesso nell'anonimato, vanno ad aggiungersi alla saga principale, anche se, non essendo più ai tempi della cultura orale, può succedere che, causa diritti d'autore, blocchino questi progetti, interrompendo il naturale corso di evoluzione del racconto.<sup>127</sup>

---

<sup>120</sup> Colin B. Harvey, *Storie universali - transemedia storytelling, memoria "sfocata" e il dominio del fantasy*, p. 165 in *Il Cinema della convergenza*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Sesto San Giovanni (Milano), 2012.

<sup>121</sup> Umberto Eco, La tipologia della ripetizione in *L'immagine al plurale : serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, a cura di Francesco Casetti, Marsilio, Venezia, 1984.

<sup>122</sup> Ibidem

<sup>123</sup> Film creati dai fan, spesso attraverso raccolte fondi, non a scopo di lucro

<sup>124</sup> *Born of hope*, Kate Madison, GB, 2009.

<sup>125</sup> *I diari della terza era*, Claudio Ripalti, Italia, 2013.

<sup>126</sup> *Hunt of Gollum*, Chris Bruchard, GB, 2009.

<sup>127</sup> È il caso del progetto *The Storm of Gondolin*, riguardo le multiformi opere dei fan immerse nell'universo di Arda cfr [www.jrrtolkien.it](http://www.jrrtolkien.it).

## 10) Età eroica nel film

Per “subcreare” la Terra di mezzo si sono ricostruiti interi set in ambienti naturali perfetti: la location prescelta infatti è la Nuova Zelanda, un’isola dell’Oceania geologicamente e geograficamente vicina ai paesaggi europei.

Jackson, as a young lad, was reading the books while on a train in New Zealand, and how, passing through the different landscapes, he could not help noticing the striking similarities between the book’s descriptions and the views outside, imagining himself really inside Middle-earth.<sup>128</sup>

La scelta risulta particolarmente adatta poiché l’obiettivo era quello di ricreare un mondo, che pur rifacendosi all’Europa antica, non le dovesse corrispondere perfettamente. Ai paesaggi naturali si aggiungono scenografie incredibilmente evocative e suggestive, per lo più ricostruite in loco, ed ispirate alle illustrazioni dei più importanti disegnatori Tolkieniani, come Alan Lee. La decisione poi di ricostruire in studio il meno possibile rende il mondo fantastico ancora più vero e tangibile.

«Jackson’s claim that he wanted a realistic Middle-earth<sup>129</sup>»

Lo stesso effetto viene dato dall’uso della computer grafica all’avanguardia, la quale, per lo più, supplisce il girato reale e l’uso dei modelli in scala, rendendo più grandiosa la messinscena.

Allo stesso modo, almeno finché questo è possibile, è il trucco a trasformare le comparse in esseri mostruosi. Coerentemente, nel caso di un personaggio mostruoso come Gollum, impossibile da rendere col trucco, è stata usata la tecnica della *motion capture*, quasi assimilabile a una sorta di trucco digitale, poiché si tratta di un personaggio costruito con degli *special effect*, che ricalcano movenze e tratti di un attore reale.

Il fatto che gli effetti speciali, pur se immensi e spettacolari, suppliscano e non sostituiscano le ambientazioni, riduce nettamente l’effetto di distacco dal reale, coerentemente all’idea di età eroica proposta dallo scrittore.

Gli studi svolti per più di un anno dal sociologo del cinema e della televisione Martin Barker riguardo la percezione della Nuova Zelanda da parte degli spettatori hanno riscontrato che la scelta della location è stata talmente riuscita che, su un campione di persone provenienti da tantissimi paesi diversi, alla domanda dove sia la terra di mezzo, questi rispondevano in “Nuova Zelanda centinaia di anni fa”.<sup>130</sup>

L’altro elemento interessante emerso da questi studi è che lo spettatore identifica la contea come casa propria (sia essa in Norvegia o negli Stati Uniti), immedesimandosi

---

<sup>128</sup> Martin Barker and Ernest Mathijs, *SEEING THE PROMISED LAND FROM AFAR-The Perception of New Zealand by Overseas The Lord of the Rings Audiences*, 2007 in [cadair.aber.ac.uk](http://cadair.aber.ac.uk).

<sup>129</sup> Ibidem

<sup>130</sup> Martin Barker and Ernest Mathijs, *SEEING THE PROMISED LAND FROM AFAR-The Perception of New Zealand by Overseas The Lord of the Rings Audiences*, 2007 in [cadair.aber.ac.uk](http://cadair.aber.ac.uk).

negli hobbit e nel loro viaggio. La nuova Zelanda rappresenta quindi il luogo lontano, misterioso ed avventuroso (il mondo esterno), la Contea, il luogo sicuro che si conosce bene, ciò che per lo scrittore era la campagna inglese.

L'importanza del viaggio, del raggiungere un luogo lontano sconosciuto e pericoloso, è quindi un tema chiave del film, altamente compatibile con la visione dello spettatore. Si potrebbe parlare allora, seguendo le divisioni proposte da Eugeni, di un *epos della scoperta*.

## 11) Figura eroica nel film

Come nel romanzo, nel film s'incontrano molteplici modelli d'eroe, in cui lo spettatore si può rispecchiare. Con lo scopo di rammodernare il testo originale gli sceneggiatori (lo stesso Jackson, Fran Walsh e Philippa Boyens ) hanno pensato anche di aggiungere una componente femminile, rappresentata da Arwen, all'interno della compagnia dei nove. È ben noto infatti che, all'interno del romanzo, vi sono solo tre personaggi femminili e l'unico ad avere grande spazio (Eowin) compare solo nel secondo libro: un vero problema per un film che voleva rivolgersi a un pubblico di entrambi i sessi. Alla fine si è scelto (anche a causa delle proteste dei fan) di rimanere fedeli alla fonte; all'interno della cerchia dei protagonisti vi sono infatti solo due personaggi ad aver subito un mutamento, uno di questi è Frodo. L'hobbit nel romanzo è descritto come un adulto, maggiore per età e saggezza rispetto ai suoi compagni, mentre nel film è un "ragazzo". Il fatto che Frodo sia così giovane aumenta la difficoltà del suo percorso formativo, ed abbassa ancor di più la figura eroica, che passa da essere un uomo qualunque, a poco più di un adolescente qualunque alle prese con qualcosa di molto più grande di lui.

L'altro personaggio a mutare è Faramir. Il cavaliere figlio del governatore di Gondor è il personaggio più puro e tragico di tutto *Il Signore degli anelli*.

Compare anch'egli nel secondo romanzo, dove fornisce un piccolo, ma essenziale aiuto a Frodo, per poi divenire nel terzo libro un personaggio chiave. Il fatto che sia una personalità unica, talmente positiva da non venir attratta dal potere dell'anello, rendeva difficile trasportarlo sullo schermo<sup>131</sup>. La scelta discussa, fatta dagli sceneggiatori, è stata quella di trasformarlo da aiutante ad antagonista nel secondo capitolo, e comunque di ridurne l'importanza.

Un cambiamento, anche se non così palese, come negli altri due casi, viene operato sulla personalità di Aragorn, più dubbioso e insicuro rispetto al modello letterario.

L'eroe senza macchia non sembra nelle corde del nostro tempo, o forse non è ritenuto adatto a far scattare un fenomeno d'identificazione.<sup>132</sup>

A questo proposito, all'uscita del terzo film, il progetto internazionale diretto Martin Barker<sup>133</sup> in venti paesi diversi si è occupato proprio di studiare l'attuazione o meno

<sup>131</sup> *La compagnia dell'anello- Appendici, Dal libro al sogno- Dal libro alla sceneggiatura*, New Line, 2001.

<sup>132</sup> L'argomento viene approfondito nel capitolo IV.

<sup>133</sup> Martin J. Barker, *Research Note: The Lord of the Rings and 'Identification' A Critical Encounter*, European Journal of Communication, 20:3, 2005, pp. 353-78.

di un processo d'identificazione da parte dello spettatore e, in caso positivo, con quale personaggio e perché.

Ne è derivato che i personaggi in cui il pubblico s'identifica di più sono Frodo, Aragorn ed Eowin.

Per quanto riguarda Frodo il pubblico ha risposto:

A small being, brave in the face of his terrors and suffering, who sacrifices himself. He has limits and cannot succeed on his own. He succeeds despite the cost to himself. What is interesting is how often these very human limitations are made into figurative qualities – it is his very limitations that enable him to become noble, tragic, heroic. And the Personal references are, typically, that he is an example to us all, a model, something I hope I could be. Sidenotes – marked here precisely because they are unusual – are references to him as an especially spiritual figure, and to his being an ordinary Englishman in the guise of a Hobbit.

**Aragorn:**

A true leader because he is reluctant to be one, masterful, showing integrity, humility and resilience, a fantasy hero. He is searching for what he is – he is on a quest for himself, and he gradually discovers and assumes his destiny

**Eowin:**

Showing courage and determination, overcoming personal pain and heartache, being selfless and strong of heart, facing up to fear. More than anything, she embodies being a woman (even more than she is a character within the film). This links with her being seen as a representative for all women, who have to fight for their place.<sup>134</sup>

Ciò che emerge da questo studio sul campo è che un eroe deve rispecchiare da una parte il bisogno di un modello in cui identificarsi, ma anche avere delle caratteristiche e delle debolezze che l'avvicinano allo spettatore.

Come nel romanzo, spiccano quindi delle figure eroiche forti in cui lo spettatore si riconosce maggiormente per cui, seguendo i raggruppamenti forniti da Eugeni, si potrebbe definire l'intero film come un caso di *epos dell'eroe*.

Eppure, proprio come nella fonte, è sempre solo la collaborazione di “squadra” a rendere riuscita la missione e pertanto si può definire anche come un caso di *epos della cooperazione*. La presenza di diverse tipologie di epos a cui può essere ricondotto è dovuto proprio al fatto che s'ispira direttamente alla tradizione epica, che come abbiamo visto, prevede al suo interno questi raggruppamenti tematici in maniera così diffusa da essere spesso compresenti.

## 12) Lo “stile epico”

---

<sup>134</sup> Martin J. Barker, *Research Note: The Lord of the Rings and 'Identification', A Critical Encounter*, in [cadair.aber.ac.uk](http://cadair.aber.ac.uk).



Visivamente il film si avvicina alla letteratura epica non solo per l'impressionante grandiosità delle scene, in grado rendere piena giustizia al testo scritto, ma anche per la sua aderenza al reale.

Il male non è mai stato così denso e melmoso, così terragno e pulsante, così aspro e primordiale come nel film diretto con follia visionaria dal Neozelandese Peter Jackson.<sup>135</sup>

Il film infatti risulta sporco, talvolta cruento, oscuro, sempre realistico e curato in ogni minimo particolare, pur se immerso in un mondo fantastico altamente spettacolare. Come si è detto per il testo iliadico, non si perde la connessione con la realtà, il che, in un mondo "subcreato", risultava ancora più difficoltoso.

La storia dell'Unico Anello è raccontata con un linguaggio estremamente moderno, con movimenti di macchina assolutamente anti classici.

Talvolta il particolare violento ed "horrorifico" diventa preponderante, manifestando da una parte l'origine del regista proveniente dal genere splatter a basso costo (*Splatter-Schizzacervelli*, 1992), dall'altra dimostra come, nel corso degli anni, vi sia stata una forte contaminazione tra i due generi, il fantasy alto e lo S&S, nettamente divisi fino alla prima metà del novecento.

Il film adatta quindi un testo degli anni cinquanta ai gusti e ai modi d'espressione contemporanei, che lungo gli anni Ottanta e Novanta sono stati influenzati da questi modelli di scrittura nati negli anni '30.

Si differenzia dalla maggior parte della produzione fantasy cinematografica precedente poiché, pur contenendo scene comico-ironiche, racconta una storia seria, talvolta triste, spesso molto cupa. Si evita quindi il facile sillogismo fantastico: opera infantile, o comunque "non seria", come era stato per tutti gli anni Ottanta e Novanta, con pochissime eccezioni (come *Conan, il barbaro*<sup>136</sup>, o il già citato *Excalibur* di John Boorman).<sup>137</sup>

Il risultato totale è stato definito un'"epica d'autore che rapisce lo sguardo e il cuore"<sup>138</sup>.

### 13) Performance

Un'importanza essenziale nella costruzione della narrazione cinematografica è svolta dalla colonna sonora. Come afferma Peter Jackson la musica "guida le emozioni di chi guarda il film, ha un grande potere evocativo" serve a "stabilire un legame emotivo con il pubblico e coinvolgerlo"<sup>139</sup>.

---

<sup>135</sup> Piera Detassis, *Colpo di fulmine*, "Ciak", 1- gennaio 2004, p.8-9.

<sup>136</sup> *Conan*, John Milius, USA 1982.

<sup>137</sup> *Il grande cinema fantasy : l'heroic fantasy dai primordi a Conan, fino al Signore degli anelli*, Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo, Michele Tetro, Gremese, Roma, 2004.

<sup>138</sup> Piera Detassis, *Colpo di fulmine*, Ciak, gennaio 1, 2004, p.8-9.

<sup>139</sup> Peter Jackson, in *La compagnia dell'anello- Appendici, Dal sogno alla realtà- Le musiche*, New Line, 2001.

La musica della narrazione orale faceva sì che l'ascoltatore fosse immerso in una certa atmosfera, il ritmo doveva essere incalzante per rapirlo. La musica in un film fa questo ed altro esprimendo i sentimenti e le impressioni dei protagonisti, una certa atmosfera,... Esempio nel film è l'episodio della morte di Gandalf, dove una musica triste sostituisce le urla e i pianti, oppure si può considerare la musica che si sente all'entrata del regno di Lothlorien, volta ad esprimere una "strana sensazione per la presenza di qualcosa di pacifico e potente".

Si tratta di un'esperienza totalizzante che riporta al concetto d'opera d'arte totale e all'epos come performance. L'opera d'arte totale, elaborata sul finire dell'Ottanta, rivive dall'unione delle diverse forme artistiche. Alle origini della cultura ciò che vi era di più simile era proprio la performance del bardo.

Già Tolkien, rifacendosi alla tradizione orale, aveva inserito nel libro molte canzoni e ballate, alcune sono state trasposte nel tessuto del film, come la *Canzone di Beren e Luthien* o la stessa canzone del viaggio citata in precedenza, che nell'ultimo capitolo si trasforma in *In to the west* di Annie Lennox.

La colonna sonora della trilogia si avvicina ancor di più a un'altra forma d'arte legatissima all'epica, di cui si è trattato nel capitolo precedente. Si tratta, infatti, di una vera e propria "opera lirica", come la descrive il compositore Howard Shore:

*Se si compone un'opera non si pensa in termini di battute, ma le si dà una struttura ampia, deve avere una certa coesione.*<sup>140</sup>

Secondo i propositi del compositore da ogni libro/film nascerebbe un atto, i cui temi musicali, associati a personaggi ed eventi, si declinano lungo la trilogia (come il tema della compagnia, che varia leggermente dal primo al secondo film poiché il gruppo dei viaggiatori è cambiato).

L'attore inglese Ian Holm (che nel film interpreta Bilbo), parlando de *Il Signore degli anelli*, ha detto che sembrava di essere all'interno della saga di Fritz Lang, *I Nibelunghi*,<sup>141</sup> e che questo vecchio film è ancora un modello per chi si voglia cimentare con l'epica al cinema.

*Il Signore degli anelli* (diviso in tre parti) è un romanzo che ricalca l'epica antica, da cui è stata tratta una trilogia, che aspira ad essere un'opera lirica, mentre il film *I nibelunghi* è un film diviso in due capitoli ed è tratto dal *Die Nibelungenlied*, passato attraverso la tetralogia di Wagner composta da *L'oro del Reno*, *La Valchiria*, *Sigfrido*, *Il crepuscolo degli dei*.

La vicinanza tra queste due opere appare più significativa poiché *I nibelunghi* è stato presentato come un ottimo esempio di epica tra le due guerre, al pari dell'opera originale Tolkieniana.

Eppure è il sonoro a permettere di sfruttare un elemento proprio dell'epica delle origini, ossia l'uso della voce narrante, capace di riproporre qualcosa di vicino alla performance del bardo. In questo caso si ha la presenza della voce roca ed ipnotica di

<sup>140</sup> Howard Shore, in *La compagnia dell'anello- Appendici, Dal sogno alla realtà- Le musiche*, New Line, 2001.

<sup>141</sup> Cfr Brian Sibley, *Il signore degli anelli, La trilogia cinematografica*, RCS, Milano, 2002.

Galadriel (Cate Blanchet), posta in apertura, prima dello scorrere del titolo. Essa rammenta allo spettatore il processo di trasformazione da storia a leggenda: “Molto di ciò che era si è perduto, perché ora non vive nessuno che lo ricorda.”

Il rapporto tra il pubblico e il bardo, come si è osservato, non consisteva solo nell'ascolto, nell'esperienza, la *mimesis*, ma anche in una vera e propria partecipazione. Gli ascoltatori contribuivano attivamente facendo sì che la storia acquisisse piccole variazioni a seconda delle loro reazioni.

Oggi giorno i mezzi partecipativi, grazie ad internet, si sono talmente amplificati da permettere qualcosa di simile. Attraverso i social network, i forum, le chat, si creano comunità di scambio e canali di discussione diretti o semidiretti tra creatori e consumatori, luoghi in cui il cantore e il pubblico s'incontrano.

Anche nel caso de *Il Signore degli anelli* l'interazione con il pubblico ha portato alcuni cambiamenti nella creazione dell'opera. Si è detto che l'intenzione era di inserire Arwen nella compagnia dei nove, ma che alla fine il regista ha optato per una maggiore aderenza al testo originale; questo è avvenuto proprio a causa delle proteste dei fan, attraverso i forum, che rifiutavano l'idea di un Arwen guerriera, tanto lontana dal modello letterario. I fan così reagendo hanno dimostrato di essere pronti ad accettare non solo un personaggio più complesso, ma anche una struttura narrativa più complicata: l' Arwen del film vive attraverso sogni e salti temporali, per mezzo d'immagini tratte da altri filoni narrativi, come le appendici.

#### **14) Fenomeno sociale- oltre *Il Signore degli anelli***

Il fatto che venisse visto al cinema da milioni di persone, accompagnato da fenomeni di *fandom* via via maggiori rispetto alla base già forte del libro, ha portato molti esperti a cercare di dare una lettura sociologica all'interno di questo fenomeno mondiale<sup>142</sup>. Così alcuni hanno voluto vedere in questa immensa lotta tra bene e male, ambientata in un mondo fantastico, dove chiunque ne abbia la volontà può diventare un eroe, una reazione agli avvenimenti della storia contemporanea.<sup>143</sup>

La domanda che in molti si sono posti è se gli avvenimenti delle Torri Gemelle, accaduti a ridosso dell'uscita del primo film, con la conseguente paura e malessere connesso anche al successivo stato di guerra, possano aver creato il terreno perché la mitologia tolkieniana attecchisse profondamente.

Come l'occidente, la Contea, infatti, si presenta quale un luogo di apparente benessere e sicurezza. Anche qui però gli emissari senza volto, dall'identità sconosciuta e intangibile, minacciano la quiete. Le forze della Terra di mezzo fanno fronte comune per fermare il male. In questa storia non vi sono eroi invincibili, ma persone comuni che si ritrovano di fronte a qualcosa di più grande di loro.

Come riporta quest'articolo di Stefan Lovgren:

---

<sup>142</sup> Cfr *Sociologia del cinema fantastico : il Signore degli Anelli in Italia: audience, media, mercato*, a cura di Alberto Trobia, Kaplan, Torino, 2008.

<sup>143</sup> Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

This occurred to me most strongly after [the terrorist attacks of] 9/11, Hobbits are like firemen, policemen, and rescue workers; they are ordinary people with extraordinary qualities and potentials that come out only under the most dire and urgent circumstances.<sup>144</sup>

Ancora una volta la storia della Terra di mezzo rivela la propria “compatibilità” universale ed storica, a seconda dei bisogni e dei pensieri di chi ne è spettatore o lettore, attraverso un messaggio di speranza e fiducia nell’uomo valido sempre, anche nei momenti più bui.

Spiegazioni simili vengono proposte per molti altri film e serie di successo di questi ultimi anni.<sup>145</sup> *Il Signore degli anelli*, infatti, è solo un esempio di molte saghe e figure eroiche che si sono avvicinate dal 2000 in poi, di cui la massima esponente è la saga di Harry Potter,<sup>146</sup> tratta dai bestseller di J.K. Rowling,<sup>147</sup> considerata l’epopea per eccellenza del 2000, iniziata nel 2001 e conclusasi nel 2011<sup>148</sup>.

Come scrive Roy Menarini in *Il cinema dopo il cinema* il filone epico fantastico, definito come “macrogenere fantastico”, è una costante della produzione americana dal 2001 ad oggi ed è facile riconoscerci un desiderio di evasione da un decennio drammatico, oltre alla ricerca di una rassicurazione “simbolica”.<sup>149</sup>

---

<sup>144</sup> Stephan Lovegren, *The Lord of the Rings Honors Humble Heroism, Historian Says*, National Geographic News, December 5, 2003, in news.nationalgeographic.com

<sup>145</sup> Andrea Fontana, *Il cinema americano dopo l'11 settembre*, Morpheo, Rottofreno, 2008. - *Ventuno per undici : fare cinema dopo l'11 settembre*, a cura di Leonardo Gandini e Andrea Bellavita, Le Mani, Recco, 2008.-

Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

<sup>146</sup> *Harry Potter e i Doni della Morte - Parte 1*, David Yates, USA - UK, 2010. - *Harry Potter e i Doni della Morte - Parte 2*, David Yates, USA - UK, 2011.- *Harry Potter e il calice di fuoco*, MikeNewell, USA - UK, 2005. - *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, Alfonso Cuarón, USA - UK, 2004. - *Harry Potter e il principe mezzosangue*, David Yates, USA - UK, 2009.- *Harry Potter e la camera dei segreti*, Chris Columbus USA - UK, 2002. - *Harry Potter e la pietra filosofale*, Chris Columbus, USA - UK, 2001. - *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, David Yates, USA - UK, 2007.

<sup>147</sup> Rowling J. K., *Harry Potter e i Doni della Morte*, Salani, Milano, 2007. - Rowling J. K., *Harry Potter e il calice di fuoco*, Salani, Milano, 2001. - Rowling J. K., *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, Salani, Milano, 2000. - Rowling J. K., *Harry Potter e il principe mezzosangue*, Salani, Milano, 2005. - Rowling J. K., *Harry Potter e la camera dei segreti*, Salani, Milano, 1999. - Rowling J. K., *Harry Potter e la pietra filosofale*, Salani, Milano, 1997. - Rowling J. K., *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, Salani, Milano, 2003.

<sup>148</sup> Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

<sup>149</sup> Ibidem.

### III)

## New International Epic?

### 1) Verso la *New Italian Epic*

Dopo gli avvenimenti dell'11 Settembre non sono solo gli spettatori a recepire i prodotti artistici sotto l'influenza degli avvenimenti contemporanei, ma anche gli stessi autori a sentirsi investiti di un compito, una missione in questo senso.

La necessità di vivere, vedere, prendere una posizione, esprimere dei sentimenti forti, scrivere, si diffonde tra gli intellettuali di tutto l'occidente. È quello che fanno ben presto scrittori come John Le Carrè e Don DeLillo. Il saggista Slavoj Zizek, nel suo famoso articolo-saggio *Benvenuti nel deserto del reale*<sup>150</sup>, afferma che negli anni passati, all'interno della nostra società, si era persa ogni connessione con il reale ed il postmodernismo ne è la prova. Esso rispecchia l'esigenza interiore di provare il dolore di una sensazione vera esternandosi nel gusto per gli atti catastrofici o malsanamente iperrealistici. La realtà si manifesta attraverso il contatto fisico, nella lotta corpo a corpo che sta scomparendo nelle guerre moderne.

A partire dal titolo, l'autore erige *Matrix*<sup>151</sup> ad allegoria del contemporaneo: come nel film ci troveremmo in un mondo in sfacelo coperto da un velo d'illusioni. *Matrix*, infatti, narra di un futuro apocalittico in cui l'umanità vive soggiogata dalle macchine che sfruttano l'uomo come forma di energia. L'uomo però non sa e non percepisce questa realtà perché la sua mente è immersa in una dimensione virtuale. Tale dimensione non è che una replica degli anni Novanta, identificato dalle macchine come il periodo migliore per la specie umana, quello di maggior benessere.

Protagonista della storia è un uomo che nella vita si divide tra l'attività di hacker con il nome di Neo e quella d'impiegato col nome di Thomas Anderson, due identità che lo portano da una parte a omologarsi, dall'altra a distinguersi dal sistema.

Una pillola offertagli da un'oscura organizzazione gli permette di squarciare l'illusione e vedere il «deserto del reale»: un mondo senza sole, senza vita e con città diroccate.

Secondo Zizek gli attentati potrebbero essersi rivelati la pillola, che permetterebbe di vedere il reale malessere del mondo. D'altra parte proprio il fatto che un attentato, una catastrofe come quella di New York si fosse già vista in tanti film (*Independence day*<sup>152</sup>, *Fuga da New York*<sup>153</sup>) ha anche suscitato nell'uomo comune una sensazione di *déjà vu*, come se si stesse vivendo in un mondo virtuale, com'è quello del cinema.

---

<sup>150</sup> Slavoj Zizek, *Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002.

<sup>151</sup> *Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999.

<sup>152</sup> *Independence day*, Roland Emmerich, USA 1996.

<sup>153</sup> *1997: Fuga da New York*, GB-USA, 1981.

Proprio in *Matrix*, infatti, le ripetizioni, il già visto, non sono altro che spie della falsità delle percezioni in cui sono immersi i protagonisti, trattandosi di alterazioni o errori di programmazione del mondo virtuale.

Scriva Zizek:

Quel che invece avremmo dovuto chiederci mentre fissavamo lo schermo televisivo l'11 settembre è semplicemente: dove abbiamo già visto questa scena? Il fatto che l'attacco dell'11 settembre fosse oggetto di fantasie di massa molto prima di avvenire veramente ci fornisce tuttavia un altro esempio della logica distorta dei sogni.

Siamo arrivati alla conclusione provvisoria che si può comprendere l'impatto sconvolgente dell'assalto dell'11 settembre solamente ponendolo sullo sfondo della linea di confine che oggi separa il Primo Mondo digitalizzato dal Terzo Mondo «deserto del Reale». È la consapevolezza di vivere in un universo isolato artificialmente a generare l'idea che qualche agente infausto stia continuamente minacciando di distruggerci. Entro questa prospettiva paranoica i terroristi vengono trasformati in un ente astratto e irrazionale (astratto in senso hegeliano, cioè sottratto alla rete socio-ideologica concreta che l'ha generato).<sup>154</sup>

Nel frattempo, in un'Italia da allarme attentato, scoppia il fenomeno letterario *La rabbia e l'orgoglio*<sup>155</sup> che la giornalista Oriana Fallaci scrive direttamente dal suo appartamento di fronte alle Torri, prima sotto forma di articolo, poi come libello vero e proprio. L'orgoglio è quello di appartenere ad una tradizione culturale specifica, quella "occidentale", e la rabbia («Arrabbiata d'una rabbia fredda, lucida, razionale. Una rabbia che elimina ogni distacco, ogni indulgenza.»<sup>156</sup>), invece, è quella che prova dopo i fatti dell'11 settembre. I due sentimenti forti, potenti ed impetuosi, accostati al desiderio di riscoprire le radici culturali, incuriosiscono, vanno incontro alle richieste dei lettori, con un successo straordinario.

Il 24 Novembre 2001 un folto gruppo di scrittori italiani, che comprende alcune delle voci più autorevoli in quel momento sul campo, Tiziano Scarpa, Antonio Moresco, Mauro Covacich o Helena Janeczek per citarne alcuni, si riunisce in un incontro dal nome particolarmente evocativo "Scrivere sul fronte occidentale"<sup>157</sup>, per domandarsi se gli eventi recenti debbano portare un cambiamento di approccio, d'impegno, di scrittura. Se uno scrittore in stato di guerra debba o non debba "impegnarsi". Non tutti sono d'accordo, alcuni sostengono che nulla è cambiato e che, in realtà, non essendo americani, trattandosi quindi di fatti che non toccano veramente l'Italia, continueranno a scrivere come sempre. Ciononostante tutti si pongono il problema, e questo vuol dire che il turbamento, sotto la superficie, esiste e nessuno ne è escluso. Colpiscono in particolare alcuni interventi come quello di Covacich che richiama a una nuova scrittura che possa essere di fiction o realistica, ma che dovrà porsi comunque in modo nuovo, perché la *Nuova sincerità* deve portare a una *Nuova partecipazione*<sup>158</sup>, attenta a tutti i problemi del reale. Anche Moresco auspica un

---

<sup>154</sup> *Passioni per il Reale, passioni per l'apparenza* in Slavoj Zizek, *Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002, p. 6-7.

<sup>155</sup> Oriana Fallaci, *La rabbia e l'orgoglio*, Rizzoli, Milano, 2001.

<sup>156</sup> Oriana Fallaci, *La rabbia e l'orgoglio*, Corriere Della Sera, Sabato 29 Settembre, 2001.

<sup>157</sup> *Scrivere sul fronte occidentale*, a cura di Antonio Moresco e Dario Voltolini, Feltrinelli, Milano, 2002.

<sup>158</sup> Mauro Covacich, *Il grande orecchio* in *Scrivere sul fronte occidentale*, a cura di Antonio Moresco e Dario Voltolini, Feltrinelli, Milano, 2002, p.88.

pieno coinvolgimento dello scrittore nella vita reale, indicando la necessità di prendere decisioni forti e vivere pienamente.

In molti dicono che si tratti della fine dell'epoca dell'ironia e del relativismo:

In seguito i commenti del tipo «ecco la fine dell'epoca dell'ironia» hanno avuto largo spazio sui nostri mezzi di comunicazione, forzando la convinzione che l'era postmoderna dello slittamento decostruttivo del significato sia giunta alla fine e che abbiamo di nuovo bisogno di prese di posizione chiare e forti.<sup>159</sup>

Nel 2008, poi, scoppia il fenomeno *New Italian Epic* (NIE), il manifesto letterario di una nuova corrente di scrittura italiana, che si apre proprio sull'inizio di questi tragici avvenimenti:

Nel pomeriggio dell'11 Settembre 2001 lavoravamo a casa di Wu Ming 2. [...] Credevamo di aver fatto il pieno [...], di “eventi –chiave”, “punti di svolta” e altri dispositivi per una riproduzione di frasi fatte e invece...un Sms, non ricordo spedito da chi, fratello di milioni di Sms che in quei minuti attraversarono l'etere, arrivò sui cellulari di tutti e cinque. Diceva soltanto: “Accendi la tv”.<sup>160</sup>

Il termine *New Italian Epic* nasce per la prima volta durante un'esposizione dello scrittore italiano Wu Ming 1, all'interno di un seminario sulla letteratura italiana contemporanea, tenutosi all'Università McGill di Montreal. Nei giorni successivi lo stesso lo ripete in altri college nordamericani, tra cui il Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, nell'ambito di un programma di studi comparativi tra mass-media, diretto dall'esperto di comunicazioni Henry Jenkins. Una volta arrivato in Italia l'argomento ha subito generato incontri e forti discussioni. L'interessante teoria esposta dallo scrittore sfocia in un libro manifesto: *New Italian Epic*<sup>161</sup>. Il termine sta a indicare un “movimento” o meglio l'insieme di alcuni termini comuni alla narrativa italiana contemporanea, tra thriller, gialli e romanzi storici.

Per il collettivo di scrittori la consapevolezza che il benessere, la superficie e lo splendore degli anni Novanta fossero solo un inganno, conduce a un nuovo ritorno alle origini, non solo attraverso contenuti più “reali e profondi”, ma con una nuova scrittura capace di fondere l'antico e il postmoderno.

I romanzi descritti in *New Italian Epic* sono analoghi per struttura narrativa, per l'approccio fortemente realistico accostato anche a situazioni irreali, la serietà, la compatibilità, il porsi come risposta a un'esigenza sociale contemporanea.

Si tratta di qualcosa di italiano, epico e nuovo, come aveva auspicato Covacich, qualcosa che si vuole distinguere dalla letteratura immediatamente precedente:

Queste narrazioni sono epiche perché riguardano imprese storiche o mitiche, eroiche o comunque avventurose: guerre, anabasi, viaggi iniziatici, lotte per la sopravvivenza, sempre all'interno di conflitti più vasti che decidono le sorti di classi, popoli, nazioni o addirittura dell'intera umanità, sugli sfondi di crisi storiche catastrofi, formazioni sociali al collasso. Spesso il racconto fonde

---

<sup>159</sup> *Riappropriazioni: la lezione del mullah Omar in Slavoj Žižek, Benvenuti nel deserto del reale: cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002, p.17.

<sup>160</sup> Wu Ming, *New italian epic*, Einaudi, Torino, 2009, p. 1.

<sup>161</sup> Ivi, p.22.

elementi storici e leggendari, quando non sconfinano nel soprannaturale. [...] Inoltre, queste narrazioni sono epiche perché grandi, ambiziose, “a lunga gittata”, “di ampio respiro” e tutte le espressioni che vengono in mente. Sono epiche le dimensioni dei problemi da risolvere per scrivere questi libri, compito che di solito richiede diversi anni, e ancor più quando l’opera è destinata a trascendere misura e confini della forma-romanzo, come nel caso di narrazioni transmediali che proseguono in diversi contesti.<sup>162</sup>

Le altre caratteristiche precipue della *New Italian Epic* devono essere:

- il rifiuto del tono distaccato e dello sguardo "gelidamente ironico" predominante nel romanzo postmoderno (detto la *conditio sine qua non*)
- lo sguardo obliquo, ossia la sperimentazione di punti di vista inconsueti e inattesi
- la complessità narrativa ed attitudine *populaire*
- la sovversione nascosta di linguaggio e stile
- le storie alternative e le ucronie potenziali
- l’allegoria
- comunità e transmedialità

Si tratta di oggetti narrativi non identificati (UNO), indefinibili attraverso i classici schemi di genere.

Inoltre nel paragrafo chiamato “Accadde in letteratura” viene evidenziata un’altra caratteristica che già si è definita come propria dell’epica. Tra più scrittori e molti, moltissimi, lettori può stabilirsi qualcosa che somiglia a una forza storica che in realtà è un’onda telepatica. Nella Francia del XIX secolo lo strabordante successo di romanzi d’appendice in cui si descrivevano le condizioni di vita dei poveri (come *I Misteri di Parigi* di Eugène Sue) evocò immagini che riempiono le teste di tutti, si affermarono nel discorso pubblico e sottoposero la classe politica a una forte pressione.

Gli scrittori del *New Italian Epic* hanno una grande fiducia nel potere maieutico e telepatico della parola, e nella sua capacità di stabilire legami.<sup>163</sup> Tali romanzi si propongono quindi di entrare profondamente nei propri lettori scuotendoli e riuscendo ad esprimere le loro stesse esigenze attraverso la parola scritta.

Essendo opere transmediali gli esempi di Wu Ming spaziano dalla letteratura, al cinema, passando per il web. Stranamente, poi, il collettivo, pur presentando il movimento come un caso prettamente e distintamente italiano, non solo fornisce anche molti esempi e riferimenti stranieri (come lo stesso Tolkien, Philip K. Dick o Robert Harris), ma afferma anche che una delle loro maggiori fonti d’ispirazione è il film *The prestige* di Christopher Nolan<sup>164</sup>, tanto che più di qualcuno si è chiesto se non sarebbe più giusto parlare *New International Epic*, piuttosto che *Italian*. Così accanto a *Gomorra* di Roberto Saviano, *Romanzo Criminale* di Di Cataldo, *Medium*

---

<sup>162</sup> Wu Ming, *New italian epic*, Einaudi, Torino, 2009, pp. 14-15.

<sup>163</sup> Ivi, p.22.

<sup>164</sup> *Intervista con Wu Ming sul New Italian Epic*, 23/1/09 in [cultura.panorama.it](http://cultura.panorama.it).



di Giuseppe Genna o *54* dello stesso collettivo, spicca tra gli esempi esteri *300*<sup>165</sup> di Zack Snyder, nel quale Wu Ming trova la perfetta allegoria.<sup>166</sup>

*300* è uno dei film più citati per quanto riguarda il cinema americano post 11 Settembre<sup>167</sup>, si tratta di un caso veramente interessante per uno studio sull'epica cinematografica dopo gli anni Duemila, che rispecchia tutte le caratteristiche del movimento letterario italiano.

## 2) UNO

Il macrogenere caratteristico della cinematografia dell'ultimo decennio, detto fantastico-epico, al suo interno unisce film epico storici, sull'onda del successo de *Il gladiatore*, come *Troy*<sup>168</sup> di Wolfgang Petersen o *Alexander*<sup>169</sup> di Oliver Stone, dall'altra i fantasy come *Il Signore degli anelli* e *Harry Potter*. Nello stesso insieme si trovano i film supereroici e le interessanti contaminazioni tra fantasy ed altri generi, come il cappa e spada (ad esempio *Pirati dei caraibi*<sup>170</sup>), la fantascienza (*Avatar*<sup>171</sup>),...<sup>172</sup>

Un rappresentante di questa commistione di generi è *300* di Zack Snyder, film del 2007, un incrocio tra il peplum (si tratta di un film in costume d'epoca classica), il fumetto (è tratto da una graphic novel, a cui è estremamente fedele), il fantasy (la storia si fonde all'interno di un'ambientazione ricca di elementi fantastici), ma soprattutto il pulp (vi è un'esposizione palese, seppur fumettistica, di situazioni macabre ed estremamente violente).

In pratica si tratta un film indefinibile se non attraverso molti generi diversi, che contamina elementi storico realistici con il genere fantastico; si tratta quindi di un *UNO* (unidentified narrative objects).

## 3) Attitudine *populaire*

Per capire cosa intenda Wu Ming per "cultura popolare - pop" conviene riferirsi alla sua definizione:

In Italia per "cultura popolare" si intende di norma quella folk, preindustriale o comunque sopravvissuta all'industrialismo. "Cultura popolare" sono i cantores sardi o la tarantella.

---

<sup>165</sup> *300*, Zack Snyder, USA 2006.

<sup>166</sup> Wu Ming 1, *Allegoria in Guerra*, [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com)

<sup>167</sup> Cfr Roy Menarini, *Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010. *Ventuno per undici, fare cinema dopo l'11 Settembre*, a cura di Leonardo Gandini e Andrea Bellavita, Le Mani, Recco, 2008.

<sup>168</sup> *Troy*, Wolfgang Petersen, USA 2004.

<sup>169</sup> *Alexander*, Oliver Stone, USA GB 2004.

<sup>170</sup> *Pirati dei caraibi-La maledizione della prima luna*, Gore Verbinski, USA 2003. - *Pirati dei caraibi-La maledizione del forziere fantasma*, Gore Verbinski, USA 2006. - *Pirati dei caraibi-Ai confini del mondo* Gore Verbinski, USA 2007, *Pirati dei caraibi-Oltre i confini del mare*, Rob Marshall, USA 2011.

<sup>171</sup> *Avatar*, James Cameron, USA 2009.

<sup>172</sup> Roy Menarini, *Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

Chi usa l'espressione in un contesto differente, di solito si riferisce a quella che in inglese si chiama "popular culture". Qui da noi siamo soliti definirla "cultura di massa".<sup>173</sup>

Tra il termine cultura di massa e cultura popolare esiste poi una sfumatura di significato che non sempre viene colta, ossia:

*Cultura di massa* indica come viene trasmessa questa cultura, vale a dire attraverso i mass media; *cultura popolare* pone l'accento su chi la recepisce e se ne appropria. Di solito, quando si parla del posto che la tale canzone o il tale film ha nella vita delle persone ("La senti? È la nostra canzone!"), o di come il tale libro o il tale fumetto ha influenzato la sua epoca, si usa l'espressione "popular culture".<sup>174</sup>

In proposito è d'obbligo citare il più famoso testo italiano sull'argomento: *Apocalittici e integrati* di Umberto Eco<sup>175</sup>. Già negli anni sessanta, infatti, si comincia a parlare di cultura di massa con una divisione tra pro e contro, fra bene e male. Eco si pone di fronte al problema in maniera diversa: una volta riconosciuto che la cultura di massa è propria di regimi democratici, con un'istruzione diffusa e un'ampia rete comunicativa, si chiede ...

“dal momento che la presente situazione di una società industriale rende ineliminabile quel tipo di rapporto comunicativo noto come insieme di mezzi di massa, quale azione culturale è possibile per far sì che questi mezzi di massa possano veicolare valori culturali?”<sup>176</sup>

La *new epic* si pone proprio in questo senso nei confronti della cultura popolare, superando il conflitto e rivelandosi integrata, ma non per questo in posizione passiva, rispetto alla domanda del consumatore-fruitor.

Gli autori del movimento, oltre a indirizzarsi verso una diffusione e ricezione popolare, prelevano a piene mani dalla stessa cultura pop, riconoscendola come fonte di stimolo continuo a partire dall'immaginario collettivo. Fumetti, televisione, romanzi gialli (moltissimi dei romanzi *new epic* sono gialli e noir), di fantascienza, e fantasy. Gli spunti di ricerca forniti da Eco sono ormai immagazzinati dall'operatore culturale, anche grazie a una precedente presenza di autori che già erano orientati in questo senso dagli anni Ottanta.

300 è tratto dall'omonimo albo di Frank Miller e Lynn Varley del 1998 edito dalla casa editrice *Dark horse*, specializzata in fumetti per "adulti" e di nicchia e famosa per aver introdotto sul mercato i fumetti tratti dai film (come *Star Wars*). La *graphic novel* 300 narra la storia della battaglia delle Termopili e della guerra persiana, ma la sua prima fonte d'ispirazione non sono tanto i libri di storia bensì il tipico peplum anni sessanta *L'eroe di Sparta*<sup>177</sup> (*The 300 Spartans*), di Rudolph Matè. Tra l'altro l'albo si presenta già con un taglio cinematografico usando il formato cinematografico 16:9, wide screen.

<sup>173</sup> Wu Ming, Introduzione a Henry Jenkins, *Cultura convergente* in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com)

<sup>174</sup> Ibidem.

<sup>175</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 2013.

<sup>176</sup> Ivi, p.47.

<sup>177</sup> *L'eroe di Sparta*, Rudolph Matè, USA, 1962.

Si tratta quindi di un film che si propone come possibile best seller<sup>178</sup>, tratto da un fumetto di successo, a sua volta ispirato ad un film popolare.

*300* però, fin dall'anteprima alla cinquantasettesima Berlinale<sup>179</sup>, si indirizza anche un pubblico colto, grazie ad un'accurata ricerca storica, alla visionarietà delle immagini e alla perizia della tecnica, capaci di scuotere qualsiasi spettatore:

film che scaraventa l'immaginario oltre l'ostacolo, esattamente come si fa con il cuore in cerca di coraggio... Zack Snyder è un calligrafo della dinamica dei corpi e *300* ne è la prova in vitro: spazio e tempo del racconto e della visione si traducono in un concetto puramente grafico, la realtà di scenari, corpi, luci, gesti, colori è manipolata a priori, non come effetto speciale, ma come norma espressiva. Siamo al di là della performance di *Sin City*, perché qui la tensione figurativa non rimanda alle geometrie delle chine, ma ridonda in scenari di una pura e semplice visionarietà, dove sfondi e figure vengono manipolati nel loro stesso destino di astanti. La portata è notevole, va detto, ma anche interlocutoria: sostituisce la materia all'immaginario, cerca una collocazione nello spazio e nel tempo della nostra esperienza estetica, ambisce a un contatto con la parte bassa della nostra percezione e attinge alla trasparenza del digitale. *300* è cinema fuori di sé, probabilmente ancora inconoscibile, dunque intoccabile.<sup>180</sup>

Si tratta quindi di un tipo di cinema nuovo "fuori di sé", ancora un oggetto indefinito (UNO) e degno di studio.

#### **4) Rifiuto del tono distaccato e dello sguardo "gelidamente ironico" predominante nel romanzo postmoderno (detto la *conditio sine qua non*).**

L'opera di Miller si è rivelata una fonte essenziale per il cinema degli ultimi anni<sup>181</sup>: *Daredevil* di Mark Steven Johnson (2003), la trilogia del *Batman* di Nolan (2005, 2008, 2012), *Sin City* (Robert Rodriguez 2005, con un secondo capitolo annunciato per 2014), e *300* appunto. Si tratta di un autore che tra i propri propositi ha quello di scavare nell'ancestrale rintracciando la struttura mitica nel fumetto americano, e trova una forma narrativa potente nel monologo-voce off (che abbiamo già riconosciuto come strumento epico e straniante).

La forza della narrazione si mescola quindi con lo spettacolo visivo, il che lo rende perfetto per il cinema. La violenza, talvolta al limite dello splatter, e le atmosfere dark si adattano all'esigenza di un realismo contemporaneo, sporco ed inquieto che, già notato nell'elaborazione de *Il Signore degli anelli*, qui si rivela con una forza ancora più estrema avvicinandolo al pulp anni Novanta, ma mortalmente serio, del tutto privo dell'ironia postmoderna. Si tratta di qualcosa di più vicino al *pulp*, l'*hard boiled* e l'*S&S* delle riviste americane viste nella prima metà del novecento.

Le atmosfere cupe, la violenza e la messa in discussione dei valori moderni, con lo scopo di riformulare quelli più antichi, sono un carattere tipico del fumetto

<sup>178</sup> *300* può essere considerato un *best seller* essendo uno dei maggiori successi del 2007 cfr [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

<sup>179</sup> *300* in archivio 57th Berlinale 2007 [www.berlinale.de](http://www.berlinale.de)

<sup>180</sup> Massimo Causo, *BERLINALE 57 "300" Zack Snyder (Fuori Concorso)*, in

[www.sentieriselvaggi.it](http://www.sentieriselvaggi.it)

<sup>181</sup> cfr Gianluca Aicardi, *Sin cinema : il genio di Frank Miller da Daredevil e Batman a Sin City*, Tunué, Latina, 2005.

“revisionista” degli anni Ottanta i cui autori più famosi sono proprio Frank Miller ed Alan Moore, anch’egli ampiamente sfruttato dal cinema contemporaneo: *From Hell* (Albert ed Allen Hughes, 2001), *La leggenda degli uomini straordinari* (Stephen Norrington, 2003), *V per vendetta* (James McTeigue, scritto dai fratelli Wachowski, 2005), *Constantine* (Francis Lawrence, 2005), *Watchman* (Zack Snyder, 2009) ed ancora la trilogia di Nolan. Pur presentando atmosfere e suggestioni simili, gli autori differiscono per temi e idee: in Miller le tematiche più ricorrenti sono la guerra e il sacrificio di sé stessi come limite ultimo della libertà individuale dell’eroe. Tali tematiche pur essendo onnipresenti nella sua opera, raggiungono le estreme conseguenze nel caso *300*.<sup>182</sup>

Protagonista assoluto del fumetto è Leonida, quel re di Sparta che tenne con 300 opliti (la sua guardia personale) il passo delle Termopili.

Il testo-fonte si presenta così come manifesto della figura eroica mitologica ideale e primigenia, la cui storia viene narrata dalla nascita alla morte attraverso i valori preannunciati dai capitoli: onore, dovere, gloria, insieme a battaglia e vittoria.

Tranne che per l’omissione della divisione in capitoli, il film, che si avvale della collaborazione dello stesso fumettista, non effettua nessun’altra variazione né nel linguaggio, né nello stile. Rispecchia quindi l’estrema seriosità dell’impostazione milleriana, attraverso dialoghi composti da un’insieme di frasi lapidarie e laconiche, al servizio di una storia che mette in scena la netta divisione tra forze del bene (minoritarie) e del male (la maggioranza), un male tra l’altro senza alcuna possibilità di riscatto.

Viene mantenuto (ed amplificato) anche il gusto per la violenza esplicita e diretta, dei combattimenti corpo a corpo (come accennato nel primo paragrafo secondo Zizek queste caratteristiche sono indizi di un’invasione del reale<sup>183</sup>) dove è il corpo ad essere celebrato per la sua perfezione e reso manifesto nella quasi completa nudità.

## 5) Sovversione nascosta di linguaggio e stile

Il film risulta fedelissimo alla *graphic novel*, persino dal punto di vista visivo, infatti (similmente, ma ancor più, al predecessore *Sin city* di Robert Rodriguez) appare come una tavola a fumetti cinematografica, o meglio come un vero e proprio quadro vivente.<sup>184</sup>

L’effetto è ottenuto attraverso una fortissima desaturazione dei colori, tale da distruggere la normale percezione delle ombre e della luce, portando quindi alle estreme conseguenze, il cosiddetto effetto *bleach by pass* tipico dei film di guerra contemporanei, a partire da *Salvate il soldato Ryan*.<sup>185</sup> La corrispondenza con le

<sup>182</sup> cfr Federico Pagello, *Grattacieli e superuomini : l'immagine della metropoli tra cinema e fumetto*, Le mani, Recco (Ge), 2010.

<sup>183</sup> Slavoj Zizek, *Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002.

<sup>184</sup> David E. Williams, *Few against many, director of photography Larry Fong revisits the Battle of Thermopylae for action-packed 300*, *American Cinematographer*, Aprile 2007, vol.88 n. 4. - Piero Polidoro, *L'uso dell'iconografia cristiana in 300 di Zack Snyder* in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com).

<sup>185</sup>

tavole originali risalta poi nella scelta dei colori preponderanti: tutto appare scolorito tranne il rosso del sangue (più che abbondante) e dei mantelli spartani, mentre il nero regna sulle armate nemiche. Un uso dei colori perfetto per trasmettere la ripugnanza greca verso i barbari.

Le ambientazioni sono tutte ricostruite in computergrafica, attraverso l'uso del *blue screen*, con le più moderne tecnologie digitali 3d, sempre allo scopo di dare un effetto simile quello dei fumetti. Si tratta di una "funzione derealizzante dello scenario digitale e riduzione tridimensionale alle sole due dimensioni" volto "a mimare esplicitamente una tavola"<sup>186</sup>.

Una scelta che risalta ancor di più nell'uso degli schizzi di sangue in 2d, più simili all'inchiostro che al vero sangue, schizzi che come negli splatter talvolta vanno anche a sporcare il vetro della telecamera.

Non manca poi naturalmente l'utilizzo del *ralenti*, e della messa a fuoco solo dei primi piani, effetti tipici proprio del fumetto.

All'innovazione e commistione visiva viene accostata una colonna sonora anch'essa molto varia e straniante che, grazie alla voce della cantante iraniana Azam Ali, alterna alla musica elettronica e rock, toni etnici, brani cosiddetti "epici" orchestrali e corali più tipici dei film in costume, puntando, in particolare, sull'intensità della parte più bassa delle percussioni, capaci di scatenare l'inquietudine e la carica emotiva dell'uditorio.

Se il modello preponderante pare essere la colonna sonora di un interessante esperimento degli anni Novanta, *Titus*<sup>187</sup>, si nota anche un'influenza da parte dell'opera del compositore Hans Zimmer in particolare per quanto riguarda *Black Hawk down*<sup>188</sup> e *Il Gladiatore*, non solo per l'uso della voce femminile "etnica", ma anche per interi brani come "The council chamber" o "Glory". Si tratta di una citazione che appare consapevole considerati gli altri omaggi a *Il gladiatore* presenti nella pellicola (il campo di grano dove il protagonista incontra la sua famiglia), mentre è meno scontata la somiglianza con *Battlestar Galactica*<sup>189</sup> o *Il Signore degli anelli*, nell'uso delle parti corali. Si tratta in ogni caso di opere considerate epiche, quasi contemporanee, mentre l'uso dell'elettronica nel genere epico fantastico è una moda che nasce degli anni Ottanta<sup>190</sup> rielaborata solo recentemente con diverse modulazioni.<sup>191</sup>

Accostati a questi elementi moderni si trova una profonda cura per i particolari della tradizione iconografica classica. Ciò che più spicca è l'assoluta perfezione dei corpi scultorei, messi in completa evidenza, come voleva il gusto neoclassico del David o la tradizione vascolare greca. Così come nel fumetto, ad eccezione degli elmi corinzi, vengono completamente eliminate le armature di bronzo tipiche dell'esercito spartano.

---

<sup>186</sup> *Ventuno per undici : fare cinema dopo l'11 settembre*, a cura di Leonardo Gandini e Andrea Bellavita, Rocco, Le Mani, 2008.

<sup>187</sup> *Titus*, Julie Taymor, GB-Italia-USA, 1999.

<sup>188</sup> *Black Hawk Down*, Ridley Scott, USA, 2001.

<sup>189</sup> *Battlestar Galactica*, USA, 2004-2009.

<sup>190</sup> cfr *Ladyhawke*, Andrew Powell, *Legend*, Tangerine dream.

<sup>191</sup> *Album, 300* in [www.soundtrack.net](http://www.soundtrack.net).

Tra i vari rimandi alle gigantomachie e tauromachie dei fregi del Partenone, ancor più interessante risulta la ripresa della scultura raffigurante una *Menade danzante* di Skopas, perfettamente riconoscibile nell'oracolo. Si tratta di una scena davvero particolare girata in acqua, rallentata ed accelerata successivamente, dando l'idea di una statua ebra dai movimenti frenetici, proprio come l'originale. Persino il fatto che Serse sia alto il doppio di un uomo normale, vestito con un costume tra l'effeminato e il fetish, rimanda ai bassorilievi dell'antica Grecia, come quello di Maratona dove l'imperatore persiano è rappresentato altissimo e con un ombrello parasole (simbolo di effeminatezza presso i Greci, ma di regalità presso i Persiani), mentre i riferimenti alla sottomissione sessuale tra i due eserciti paiono provenire sempre dalle pitture vascolari.<sup>192</sup>

Il legame tra moderno e antico e la cura del dettaglio traspaiono anche dai dialoghi che ricalcano pedissequamente frasi della tradizione Erodotea, di Plutarco e Simonide:

«Spartano ritorna con il tuo scudo, o su di esso» (Gorgo- Lena Headey), «Perché solo le donne spartane partoriscono uomini veri»<sup>193</sup> (Gorgo), «Le nostre frecce oscureranno il sole!» «Allora combatteremo nell'ombra»<sup>194</sup> (Comandante Persiano e Stelios-Michael Fassbender), o le battute finali del film, le stesse della stele commemorativa delle Termopili.<sup>195</sup>

Ma ciò che più spicca è un'intonazione da epica "antica", come se si trattasse di un prodotto creato per un pubblico spartano del 400 a.C (o almeno come noi ce lo potremmo immaginare), mutuata anch'essa dal fumetto originario, infatti:

L'epica è [...] legata alla *connotazione*: è il risultato di un lavoro sul tono, sui sensi figurati, sugli attributi affettivi delle parole, sul vasto e multiforme riverberare dei significati, *tutti i significati del racconto*. [...] Come un vocabolo (per esempio, "luna") ha allo stesso tempo denotazione (l'unico satellite naturale in orbita intorno alla terra) e connotazioni (innumerevoli sensi figurati echeggianti nel folklore, nella poesia, nelle canzoni pop), così un'opera può essere realistica e al tempo stesso epica, oppure epica e del tutto fantasiosa, oppure combinazioni di entrambi i tratti. "Realismo", poi è una dimensione relativa: i western di Sam Penckinpah sono considerati più "realistici" di quelli di John Ford, ma non per questo sono meno epici: lo sono in modi diversi, in quanto esiti di approcci diversi.<sup>196</sup>

## **6) Sguardo obliquo ossia la sperimentazione di punti di vista inconsueti e inattesi.**

*300* (come molti fumetti di Miller) presenta pochissimi dialoghi ridotti all'essenziale, viene lasciato enorme spazio alle immagini, accompagnate da una didascalia che ha lo stesso ruolo della "voce fuoricampo" cinematografica ( un'elemento fortemente

<sup>192</sup> Carmine Catenacci, *I 300 e il mito delle Termopile in Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta Mulino, Bologna, 2011, immagine 24. *Oinochoe* ( ca. 460 a. C. ).

<sup>193</sup> Plutarco, *Detti degli spartani*, 227E. cfr Carmine Catenacci, *I 300 e il mito delle Termopile in Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta Mulino, Bologna, 2011, p.313.

<sup>194</sup> Erodoto, *Storie*, Newton Compton, Roma, 1997, p.438: 7, 226. cfr Ibidem.

<sup>195</sup> *Straniero annuncia agli spartani che noi qui giacciamo ubbidienti alle loro leggi*, Erodoto, 7, 228, 2, cfr Ibidem.

<sup>196</sup> Wu Ming, *New italian epic*, Einaudi, Torino, 2009, p. 69.

epicizzante come s'osservava ne *Il Signore degli anelli*). Si tratta di un flusso di pensieri interiori a un personaggio, non sempre partecipe all'azione e talvolta assente dalle vignette, che accompagna e spiega le immagini. Una voce che in *300* è giustificata dalla presenza di un narratore intradiegetico.

Come il fumetto la storia quindi viene narrata da un aedo guerriero, Dilios (un interessante unione tra la figura reale di Aristodemo il sopravvissuto delle Termopili, Pausania, comandante spartano a Platea e il poeta Simonide), che è sia voce interna che off, davanti al fuoco del campo di battaglia. Più che narrare la storia questi ha il compito di commentare le immagini che scorrono sullo schermo, far intendere la reazione spartana davanti agli avvenimenti, dandone una visione parziale e non assoluta. Si trasforma così il punto di vista, scoprendo come sarebbe quella storia se la raccontasse un personaggio minore, in questo caso il personaggio fa anche parte di una minoranza, è uno spartano il che permette che l'intera storia sia raccontata dal punto di vista di quel popolo, con una percezione assai diversa della vita, della gloria dell'onore e del valore di un guerriero. Si entra quindi nella loro visione del mondo, quello di una città che, come ci è stato tramandato dagli storici antichi come Erodoto o Plutarco, si distingueva nettamente dal resto della Grecia.

Fondamentale nel finale è il passaggio di consegne tra Dilios e il pubblico, questi recita la frase «ricorda chi eravamo, ricorda perché siamo morti», prima rivolto all'assemblea spartana, poi in camera, direttamente allo spettatore, e conclude rivolgendosi alle truppe di Platea, citando l'epitaffio delle Termopili.

Come in tutta l'epica il tema della memoria e della tradizione diventa essenziale, e viene reso esplicitamente all'interno della narrazione. Non viene trascurato nemmeno un dato fisicamente importante nella raffigurazione di Dilios che è cieco da un occhio, richiamando quindi alla mente Omero e la tradizione rapsodica. La cecità parziale inoltre funge da monito ricordando che quella che vediamo non è la realtà, bensì solo una parte di questa, perché i cantastorie sanno rimaneggiare il reale allo scopo di creare una buona storia. Infine Odino è cieco da un occhio, se ne è privato per poter accedere alla realtà profonda del mondo.

## **7) Storie alternative (e ucronie potenziali)**

È attraverso la visione parziale e potenzialmente alternativa creata dall'aedo, che il racconto viene arricchito di elementi fantastici, ma coerenti alla tradizione mitologica, come nel caso delle gigantomachie, proprie della tradizione mitologica e dell'età eroica. In questo caso si tratta di un'età eroica immersa nelle pagine dei fumetti.

Per storie alternative e ucronie potenziali Wu Ming intende l'eredità della letteratura di fantascienza (fa l'esempio di Philip K. Dick), e fantasy (ancora *Il Signore degli anelli*, di cui tra l'altro Wu Ming 4 è un esperto) presente nei romanzi del manifesto. Questi, pur essendo, per lo più, storie d'ambientazione storica o realistica possiedono

sempre una possibile diversa soluzione rispetto alla realtà, facendosi la domanda: “what if”?

Si è detto però che in *300* la vicenda in sé non si discosta molto dalla storia originale ed è ricca di particolari storici, ma soprattutto capace di rievocare perfettamente lo spirito e sentimento greco rispetto alla vicenda.

La sostanziale aderenza alla vicenda storica, l'intransigente codice d'onore spartano e la bella morte, l'originale contributo delle donne spartane all'ideologia civica, l'organizzazione della falange oplitica, le pratiche eugenetiche e il duro percorso formativo (*agogè*) dei ragazzi spartani, l'obbedienza assoluta alla legge (*nomos*), come in Erodoto (7, 101 ss.).<sup>197</sup>

Per quanto irrealistico, ambientato, com'è, in un mondo a fumetti, in un dipinto, non si può parlare quindi di una storia alternativa, semmai di una visione alternativa della storia.

## 8) Allegoria

Questo strano rapporto tra la realtà e la finzione viene ben evidenziato dalla funzione allegorica. L'allegoria è infatti un espediente retorico che permette di parlare di qualcosa trattando, in realtà, di altro. Nel caso de *Il Signore degli anelli* si era parlato dell'opposizione tra allegoria e compatibilità, la seconda era un' allegoria capace di acquisire un carattere universale, che non si limita a una singolarità ma è adattabile a tempi e luoghi diversi. Entrambi i termini spesso sottendono un legame fra quello che i lettori vedono nell'opera e ciò che l'autore aveva intenzione di far vedere.

*The 300 Spartans* di Rudolph Matè esce in sala negli anni, in piena guerra fredda, ispirando visioni metaforiche nelle quali la Grecia è l'Europa si oppone al comunismo, e gli spartani non sono altro che gli Stati Uniti.<sup>198</sup>

Quando uscì per la prima volta il fumetto *300*, fu interpretato come un simbolo esasperato e provocatorio dell'esaltazione individuale, il protagonista Leonida rifiutava ogni controllo sulla propria libertà, contro la società burocratica contemporanea, simbolo del fallimento del sogno americano.

Assai diversa è l'interpretazione data al film alla luce degli avvenimenti successivi all'11 Settembre 2001. Sparta sono gli Stati Uniti, la Grecia è l'Occidente moderno, l'Impero persiano è il pericolo Medio orientale. C'è chi poi è voluto andar ancor più nel particolare ritrovando in Atene, l'Europa, e negli efori il Congresso USA.<sup>199</sup>

Gli eventi dell'11 Settembre avevano reso compatibile *300* con un qualcosa di diverso dall'interpretazione iniziale.

---

<sup>197</sup> Carmine Catenacci, *I 300 e il mito delle Termopile* in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta Mulino, Bologna, 2011, p. 312.

<sup>198</sup> Cfr Carmine Catenacci, *I 300 e il mito delle Termopile* in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta Mulino, Bologna, 2011, p. 306 cfr D.S. Levene, *Xerxes Goes to Hollywood*, Oxford University Press, 2007.

<sup>199</sup> Wu Ming, *Allegoria e guerra in 300*, in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com).



La discussione sull'interpretazione da dare a questo film coinvolse tutti i paesi in cui approdò scatenando anche reazioni di voci autorevoli, come Slavoj Žižek, completamente contrarie che vedevano, invece, nella piccola Grecia il mondo islamico e nei persiani gli Stati Uniti imperialisti<sup>200</sup>:

It is the story a small and poor country (Greece) invaded by the army of a much larger state (Persia), at that point much more developed, and with a much more developed military technology - are the Persian elephants, giants and large fire arrows not the ancient version of high-tech arms? When the last surviving group of the Spartans and their king Leonidas are killed by the thousands of arrows, are they not in a way bombed to death by techno-soldiers operating sophisticated weapons from a safe distance, like today's US soldiers who push the rocket buttons from the warships safely away in the Persian Gulf? Furthermore, Xerxes's words when he attempts to convince Leonidas to accept the Persian domination, definitely do not sound as the words of a fanatic Muslim fundamentalist: he tries to seduce Leonidas into subjection by promising him peace and sensual pleasures if he rejoins the Persian global empire. All he asks from him is a formal gesture of kneeling down, of recognizing the Persian supremacy - if the Spartans do this, they will be given supreme authority over the entire Greece. Is this not the same as what President Reagan demanded from Nicaraguan Sandinista government? They should just say "Hey uncle!" to the US... And is Xerxes's court not depicted as a kind of multiculturalist different-lifestyles paradise? Everyone participates in orgies there, different races, lesbians and gays, cripples, etc.? Are, then, Spartans, with their discipline and spirit of sacrifice, not much closer to something like the Taliban defending Afghanistan against the US occupation (or, as a matter of fact, the elite unit of the Iranian Revolutionary Guard ready to sacrifice itself in the case of an American invasion)?<sup>201</sup>

Se l'interpretazione che vede negli spartani gli USA viene supportata dalle dichiarazioni di Frank Miller, il regista, invece, non la riconosce ed afferma che entrambe possono essere veritiere a seconda dei punti di vista (compatibilità). Ammette, invece, che il film possa avere un'interpretazione a più livelli, da una parte di puro intrattenimento, dall'altra quello che vuole scuotere lo spettatore e indurlo a prendere una posizione forte, ad avere delle reazioni anche rispetto al contesto in cui vive (il che ci riporta alle dichiarazioni di *Scrivere sul fronte occidentale*<sup>202</sup>).

Sicuramente si tratta di uno scontro per la libertà, contro la tirannide, adatto a molti luoghi e a molte epoche, diversi contesti, ed è proprio questa "compatibilità", come direbbe Tolkien, originaria a fare della Storia un mito.

L'epopea dei 300 è un episodio storico, che assume il significato del mito, nel senso di racconto tradizionale, che svolge funzione paradigmatica di valori, comportamenti e aspirazioni di rilievo collettivo. Nella cultura occidentale il sacrificio delle Termopili è stato variamente celebrato come modello eroico di chi combatta e immoli la vita per la libertà della propria comunità e per amore della gloria<sup>203</sup>.

Negli opliti spartani che si sacrificano per non lasciar sottomettere la Grecia alla tirannide, è tramandato un momento sottratto per sempre al percorso della storia pur essendone parte integrante. La storia diviene epica, i fatti raccontati divengono fondativi di un immaginario e di una

---

<sup>200</sup> Cfr Slavoj Žižek, *The true Hollywood left* in [www.lacan.com](http://www.lacan.com).

<sup>201</sup> Ibidem

<sup>202</sup> Zack Snyder e Gerard Butler conferenza stampa *300* in Berlinale 2007, [www.youtube.com](http://www.youtube.com).

<sup>203</sup> Carmine Catenacci, *I 300 e il "mito" delle Termopile* in *Metamorfosi del mito classico attraverso il cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Il Mulino, Bologna, 2011, p. 301.

cosmogonia di valori. "Spartani questo giorno è vostro per sempre", ricorda Leonida ai suoi opliti. La battaglia delle Termopili è un momento in cui trovare strumenti con cui spiegare la vita. Capirla. Sintetizzarla.<sup>204</sup>

La Storia non è che una narrazione di storie, e ricava il suo senso dal contesto culturale di chi narra e di chi ascolta. Se è vero che il contesto culturale profondo è il mito, allora quanto più la narrazione è vicina al mito, tanto più varrà nel tempo. Al contrario quanto più sarà contestualizzata, tanto più rapidamente perderà di senso, come afferma Tolkien, sempre in *Albero e foglia*:

Il lampione elettrico può essere in effetti ignorato, per la semplice ragione che è così insignificante e transitorio. E comunque è certo che le fiabe hanno molte cose più permanenti e fondamentali di cui parlare. Il lampo per esempio.<sup>205</sup>

I fatti delle Termopili a seconda di come li affrontiamo possono essere un *lampione* o un *lampo*, ma solo nel secondo caso avranno vita eterna.

Quando un racconto diventa epico si comincia a parlare quindi di una storia alternativa”, ossia un equilibrio tra questi due elementi (storia e mito).

## 9) Complessità narrativa

Pur narrando una vicenda di per sé semplice, ossia la storia di un piccolo esercito che decide di bloccare un passo, combatte e resiste per un po' di tempo ma infine soccombe, la struttura si rivela più complessa: tra flashback, due trame in parallelo, e un ultimo salto temporale nel finale. Le due storie parallele in questione si svolgono tra le Termopili e Sparta seguendo quelli che sono i due protagonisti della vicenda: Leonida e sua moglie Gorgo. Se la prima si conclude con la morte del protagonista, la seconda si conclude con l'entrata in guerra di Sparta, la storia di Leonida si chiude, ma quella di Gorgo richiederebbe di essere ancora sviluppata. Infine il film, come il fumetto si conclude con la definitiva battaglia di Platea, ad un anno di distanza dalla battaglia delle Termopili. Il sequel *300, L'alba di un impero*<sup>206</sup> si propone di coprire quell'anno non narrato, e continuare la struttura in parallelo già iniziata da *300*. S'interessa quindi a quello che è considerato il fronte marino delle Termopili, la battaglia di Capo Artemisio, ma narra anche della battaglia di Maratona, delle origini della seconda guerra persiana e si conclude con la decisiva battaglia di Salamina; non si tratta quindi né di un vero e proprio sequel, né di un prequel. Maggiore spazio viene dato ai personaggi persiani, infatti il progetto è inizialmente passato attraverso due titoli provvisori *Xerxes*, dal nome del fumetto a cui è ispirato, e *The battle of Artemisia*, un gioco di parole tra la battaglia di Capo Artemisio e la figura, cruciale nel nuovo film, della regina Artemisia. La regina di Caria è un'interessante

---

<sup>204</sup> Roberto Saviano, *Spartani di George Bush*, L'Espresso, n. 12, 29 marzo 2007.

<sup>205</sup> J.R.R. Tolkien, *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 2000.

<sup>206</sup>

personaggio realmente esistito, alleata di Serse combattè guidando le sue triremi nelle battaglie di capo Artemisio e di Salamina. Il rapporto tra lei e Serse era già al centro de *Il re di Sparta* di Matè, prima fonte d'ispirazione di Miller, ma era assente in *300*. Il legame con il *peplum* continua quindi anche nel secondo capitolo permettendo l'espansione della storia. Una base pop che si concilia con l'idea dei produttori è quella di creare una saga epica a partire da questi episodi storici che vanno dalla prima alla seconda guerra persiana, già trasfigurati dal tempo ed entrati nella mitologia.<sup>207</sup>

Se il progetto dei produttori andasse in porto *300*, *L'alba di un impero* sarebbe solo il primo di una serie enorme di diramazioni:

La mitologia greca è così complessa anche perché al fascino delle storie principali si univa la frustrazione per dettagli non chiariti, personaggi secondari troppo sacrificati, diramazioni possibili ma appena accennate. Ebbene, un mondo nuovo affascina ma è sempre imperfetto, incompiuto, dunque genera la frustrazione benefica che spinge a integrarlo e spesso a renderlo migliore.<sup>208</sup>

In questo senso riguardo al fantasy (che abbiamo definito erede dell'epica) si è pronunciato Colin B. Harvey<sup>209</sup> chiamandolo un genere sfuocato. Gli universi di questi mondi, anche quando sono assai complessi e ben strutturati (*Il Signore degli anelli*, *Harry Potter*), lasciano sempre tantissime zone da coprire con la domanda *what if*, il che li rende perfetti per i contributi partecipativi attraverso i diversi media. Epica e fantasy presentano le stesse caratteristiche poiché l'una discende dall'altra, entrambe si compongono di storie divise in più capitoli, l'epica infatti:

Ha un carattere plurale e policentrico. La versione più celebre di ciascun episodio coesiste e s'incrocia con tante versioni alternative, sviluppatasi ciascuna in una delle molte comunità del mondo greco cantate e tramandate dagli aedi locali. Aedi che non sono una casta chiusa a differenza di quanto avviene nelle civiltà più a oriente: i rapsodi greci non sono detentori esclusivi della facoltà di raccontare e tramandare, né selezionatori-autorizzati da un potere centrale- delle versioni "ufficiali" di ciascuna storia. Nella civiltà che si riorganizza dopo il crollo del mondo miceneo (è letteralmente un arcipelago di città stato) il potere è frammentato e non può garantire l'unitarietà del sapere né condensare l'immaginario a proprio uso e consumo. Le storie iniziano a cambiare e divergere, intrecciarsi. [...] Quasi ogni personaggio dei miti greci (e sono migliaia) si muove in un grande gioco di rimandi. Inoltre, dall'Iliade partiva un grande ciclo epico: oltre all'Odissea esistevano altri *nostoi* [...]. Dei dell'olimpico e reduci di Ilio erano protagonisti di tanti altri episodi, che con ogni probabilità incrociavano e perturbavano altre storie. Già così i dizionari di mitologia classica sono vorticosi ipertesti [...] un precedente che aiuta ad allontanare e capire meglio il "transmedia storytelling" alimentato dalla rete. Lo scrittore Giuseppe Genna [...] propone di considerare le loro narrazioni *nostoi* di un grande ciclo epico.<sup>210</sup>

Il primo film può quindi essere sì una storia in sé compiuta: un esempio di virtù eroica e civica, il mito archetipo del luogo assediato difeso da pochi uomini

---

<sup>207</sup> *300- Story*, in [www.300themovie.com](http://www.300themovie.com).

<sup>208</sup> Wu Ming 1, 2, *Mitologia, epica e creazione pop al tempo della Rete*, 29 Gennaio 2007 in [www.carmillaonline.com](http://www.carmillaonline.com)

<sup>209</sup> Colin B. Harvey, *Storie universali in Il cinema della convergenza*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Milano, 2012, pp.151-164.

<sup>210</sup> Wu Ming 1, 2, *Mitologia, epica e creazione pop al tempo della Rete*, 29 Gennaio 2007 in [www.carmillaonline.com](http://www.carmillaonline.com)

coraggiosi<sup>211</sup>, da quindi la possibilità di più proseguimenti narrativi poiché spiega poco o nulla di ciò che sta accadendo al di fuori della battaglia delle Termopili. Diversamente il secondo capitolo accenna (ma non li porta a compimento) a moltissimi eventi legati alla vicenda moltiplicando i possibili sviluppi narrativi.

## 10) Transmedialità o *transmedia storytelling*

300 possiede un'ampia letteratura alle spalle, oltre al fumetto di Miller e il film di Matè, tra storiografi e tragediografi questo evento chiave dell'epoca classica apre sviluppi in moltissime direzioni, attraverso mezzi diversi. Come osserva Heimsworth nel suo saggio<sup>212</sup> per secoli si è pensato che quest'episodio storico fosse il soggetto perfetto per un grande poema epico mai realizzato. Questo simbolo eterno della libertà ha attraversato le rappresentazioni più diverse: dalla poesia moderna di Kavafis, alla pittura surrealista di De Chirico, passando per quella neoclassica di David, per arrivare alla narrativa contemporanea: dal fantasy *Il leone di Macedonia* di Harry Turtledove, al romanzo storico *I cancelli di fuoco* di Steven Pressfield (progetto cinematografico in cantiere ormai da tempo).

Se le saghe antiche che s'articolarono attraverso diversi materiali, come i bassorilievi, gli arazzi, la pagine scritte, l'epica contemporanea non è da meno, pur usando strumenti diversi.

Il fatto che nel film convivano molte forme artistiche figurative dell'epoca classica ed e del fumetto contemporaneo, potrebbe essere interpretato già come una forma di transmedialità, essendo un oggetto narrativo che tiene presente la tradizione e la incorpora.

Per transmediale (termine coniato da Henry Jenkins) in particolare s'intende una narrazione che si articola attraverso diversi mezzi e piattaforme, che possono essere film, videogiochi fumetti, romanzi, cartoni animati,... si differenzia dal *franchise* essendo un'operazione strutturata e non meramente commerciale, volta a coinvolgere pienamente lo spettatore, che può contribuire alla catena con il suo apporto particolare.

Per capire cosa s'intenda per transmediale bisogna anche tenere conto della definizione di convergente:

La collisione tra diversi media, vecchi e nuovi, sia più un bisogno culturale che una scelta tecnologica. Computer e cellulari hanno accorpato molteplici funzioni e si sono trasformati in telefono, televisione, stereo, fotocamera, tutto-in-uno. Eppure nessuno di questi agglomerati ha sterminato i singoli avversari. Piuttosto sono i contenuti della comunicazione che vengono declinati in ogni formato, per potersi spostare da un mezzo all'altro e ricevere così un distribuzione sempre più capillare e pervasiva. La stessa canzone trasmessa in radio diventa *jingle* pubblicitario in televisione, file da condividere sul computer, colonna sonora al cinema, videoclip su YouTube, suoneria del cellulare, slogan su una maglietta. Non c'è un singolo attrattore, computer o cellulare

---

<sup>211</sup> cfr Carmine Catenacci, *I 300 e il mito delle Termopile* in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta Mulino, Bologna, 2011, p.91.

<sup>212</sup> Cfr. J.B. Hainsworth, *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Fi), 1997, p. 222.

che sia, capace di trasformare ogni idea in un *unico* prodotto, fatto di immagine, suono, testo, relazione. Al contrario ogni idea è capace di molte facce, per attirare su di sé strumenti diversi e attraversarli tutti.<sup>213</sup>

Se confrontato con la tradizione epica il trans media storytelling non è quindi qualcosa di nuovo, ma un ritorno alle origini.

La saga di *Matrix*, iniziata nel 1999, è considerata il primo esempio di pieno sviluppo del concetto di transmediale. A partire dal primo capitolo cinematografico la storia si sviluppa all'interno di un gruppo di *anime* chiamato *Animatrix*,<sup>214</sup> dove s'incrociano prequel, sequel, e storie che si sviluppano contemporaneamente a *Matrix*. In particolare il capitolo *L'ultimo volo di Osiris* si rivela indispensabile, essendo il collegamento tra *Matrix*, il videogioco *Enter the Matrix*,<sup>215</sup> *Matrix Reloaded*<sup>216</sup> e *Matrix Revolution*<sup>217</sup>. La storia continua in *The Matrix online* (videogioco) e *The Matrix comics*, nati originariamente come web-comics<sup>218</sup>.

Pur se in maniera più arcaica, meno complessa e omogenea, la saga di George Lucas (*Guerre Stellari*) aveva da sempre avuto una doppia articolazione tra libri e film; esistono, in realtà, molti più romanzi che episodi cinematografici. Qui, ad esempio, si possono scoprire le avventure di Han Solo prima d'incontrare Luke Skywalker (*Han Solo, guerriero stellare*, di Brian Daley 1979). Esistono storie a fumetti (sempre della casa editrice *Dark Horse*), videogiochi, cartoni animati. Entrano a pieno diritto in questo discorso, anche i frutti della partecipazione comunitaria, le opere dei fan, come tanti *fanmovie* entrati a pieno diritto all'interno di quell'universo.<sup>219</sup>

Per quanto riguarda il *300-L'alba di un impero*,<sup>220</sup> si è cercato di applicare un progetto che unisse media differenti in contemporanea. Infatti questo s'ispira alla sceneggiatura e i disegni preparatori di un'altra graphic novel di Frank Miller, *Xerxes*, un fumetto inedito che sarebbe dovuto essere pubblicato in contemporanea con il film. Da un certo punto di vista si tratta di un'operazione simile a quella fatta per la serie tv *Heroes*,<sup>221</sup> dove ogni episodio tv era accompagnato da un webcomic. Questi inoltre venivano utilizzati come fumetti interni alla narrazione, integrati alle immagini filmiche.<sup>222</sup>

Film e fumetto sono quindi convissuti nella loro formazione, purtroppo però il fumetto risulta ancora incompiuto, mentre il film è uscito da poco in sala. Si tratta quindi di un'operazione transmediale non completamente compiuta, del tutto agli antipodi di *300*, poiché se il primo riprende fotogramma per fotogramma le tavole, il

---

<sup>213</sup> Wu Ming, Introduzione a Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007, in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com)

<sup>214</sup> *Animatrix*, Mahiro Maeda, Takeshi Koike, Yoshiaki Kawajiri, Peter Chung, Koji Morimoto, Shinichirō Watanabe, Andrew R. Jones, USA 2003.

<sup>215</sup> *Enter the Matrix*, 2003.

<sup>216</sup> *Matrix reloaded*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 2003.

<sup>217</sup> *Matrix revolution*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 2003.

<sup>218</sup> I materiali erano reperibili presso il sito ufficiale del film.

<sup>219</sup> cfr cap. II, *La Terra di mezzo dal libro al film*.

<sup>220</sup> *300-L'alba di un impero*, Noam Murro, USA 2014.

<sup>221</sup> *Heroes*, USA, 2006-2010.

<sup>222</sup> In effetti i creatori della serie tenevano in alta considerazione le teorie di Jenkins: cfr *nbc's heroes: "appointment tv" to "engagement tv"?*, 2007 in [web.mit.edu](http://web.mit.edu) (Massachusetts Institute of Technology).

secondo può solo immaginarle, ed avendo il ruolo di anticipatore, può anche legittimamente allontanarsi dal romanzo (sia visivamente che nei contenuti).

## 11) Comunità

Come i prodotti *New Italian Epic* anche *300* è attorniato da una nube di omaggi, spin-off e narrazioni laterali, fumetti, disegni e illustrazioni, siti web, performance, film, canzoni, giochi virtuali o da tavolo, talvolta creati dai loro stessi fruitori, il che sottende una vera e propria appropriazione dell'opera da parte del fruitore.

Queste caratteristiche riportano sempre alle teorie di Henry Jenkins, docente al Massachusetts Institute of Technology e già nominato come il coordinatore di una delle prime conferenze in cui si sentì il termine *NIE*. Il termine cultura convergente nasce nel 2006 e viene sviluppato pienamente nel saggio omonimo<sup>223</sup>, per spiegare le peculiarità dello scenario dei nuovi media, e dei loro fruitori. Otto elementi, in particolare, vanno a comporre la cultura convergente:

1. Innovativo
2. Convergente
3. Quotidiano
4. Interattivo
5. Partecipativo
6. Globale
7. Generazionale
8. Ineguale

Di questi otto elementi molti si adattano all'*epos*, come la funzione interattiva e partecipativa, già presenti nella cultura orale. I due termini si toccano ed interagiscono vicendevolmente creando un *unicum*.

Per "interattivo" s'intende che grazie ai nuovi media, possiamo interagire più in profondità con suoni, immagini, informazioni. Possiamo determinarne il flusso, scegliere in ogni momento cosa vedere o ascoltare; possiamo archiviare contenuti, usarli in contesti nuovi, modificarli. [...] Jenkins mostra come l'abitudine a (ri)appropriarsi di contenuti abbia riportato alla luce un magma di produzioni amatoriali e creatività diffusa, forme di vita tipiche della "vecchia" cultura popolare, che erano andate in esilio sotto terra con l'avvento dei mezzi di comunicazione di massa.<sup>224</sup>

Per quanto riguarda il "partecipativo", come nel precedente anche qui si tratta di un ritorno alle origini attraverso nuovi mezzi infatti:

Fino a vent'anni fa la grande maggioranza del *pubblico* era soltanto *audience* e l'unico messaggio che poteva emettere si riduceva a una scelta binaria: ascolto/non ascolto, consumo/non consumo.

---

<sup>223</sup> Henry Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano, 2007.

<sup>224</sup> Wu Ming, Introduzione a Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007, in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com)

Oggi abbiamo a disposizione diversi canali per far conoscere le nostre idee a una platea molto ampia.<sup>225</sup>

All'epoca del racconto orale si è già notato come la partecipazione, e l'apporto del pubblico fossero essenziali. Il primo rapporto si creava grazie alla *mimesis*.

Ciò, infatti, che più identifica *300* con l'epica è effetto che suscita nello spettatore, ossia la stessa *mimesis* che disturbava fortemente Platone. Viene ben resa da uno dei maggiori rappresentanti della *New Epic*, Roberto Saviano, nel già citato articolo comparso sull'Espresso, *Gli spartani di George Bush*:

E non sai se sono stati gli effetti speciali, o i racconti che ti hanno formato da bambino, ma alla fine del film ti sale una voglia strana. Ti va di andare da tuo figlio, se ce l'hai. O di raccogliere per strada un ragazzino qualsiasi, prenderlo per un braccio e portarlo in qualche angolo dove l'Italia è ancora Magna Grecia, davanti al tempio di Poseidon a Paestum, o a Pozzuoli al tempio di Serapide, o dinanzi all'orizzonte marino del tempio di Selinunte in Sicilia, e raccontargli delle Termopili e di come 300 spartani, 300 uomini liberi, hanno resistito contro un'immensa armata di soldati-schiavi. E ti viene voglia di prendergli la testa fra le mani e urlargli affinché non se ne dimentichi mai le parole di Leonida: "Il mondo saprà che degli uomini liberi si sono opposti a un tiranno, che pochi si sono opposti a molti e che, persino un dio-re può sanguinare".<sup>226</sup>

Poi il pubblico creava discussione, comunità, interveniva sceglieva e modificava il prodotto, se fosse altrimenti non avremmo tante diverse versioni della stessa fiaba. Nella tradizione orale questi interventi sono particolarmente palesi, ma lo stesso vale per tutta la cultura popolare:

L'audience della cultura popolare non è mai stata passiva. Non lo era ai tempi del *feuilleton*, figuriamoci adesso. Una storia complessa è sempre ricca di sfumature e potenzialità, aspetti affascinanti e deludenti: difficile che possa addormentare la ragione, piuttosto spinge a criticare, a raccontare ancora a reagire in maniera creativa.<sup>227</sup>

Come anticipato riguardo *Il Signore degli anelli*, i mezzi partecipativi oggi, grazie ad internet, si sono amplificati: si passa dalle attività di blogging, commenti, partecipazione ai forum, al *fansubbing*<sup>228</sup>, la *fanart*, la fan fiction, con relativa produzione di remix audiovisivi, *fanmade trailer*, fan video, *vidding*<sup>229</sup>, *spoof*<sup>230</sup>. Si parla ormai non più di *prosumer* (*producer-consumer*), bensì di *produser* (*producer/user*): si tratta di fruitori, provenienti dalla cultura di massa, che contribuiscono producendo anch'essi.<sup>231</sup>

Esiste un'amplissima produzione di fanart, fan fiction e spoof relativi a *300*, rintracciabili facilmente attraverso una ricerca su internet, dove si uniscono le comunità di fan del fumetto e quelle del film. Non è quindi così strano che, per il

---

<sup>225</sup> Ibidem

<sup>226</sup> Roberto Saviano, *Spartani di George Bush*, *L'Espresso*, n 12, 29 marzo 2007.

<sup>227</sup> Wu Ming, *New italian epic*, Einaudi, Torino, 2009, p. 138.

<sup>228</sup> sottotitolatura

<sup>229</sup> assemblaggio d'immagini provenienti da film su un brano musicale.

<sup>230</sup> video amatoriali recitati per presa in giro.

<sup>231</sup> Cfr *Il cinema della convergenza*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Milano, 2012.

lancio del secondo film, sia la stessa casa di produzione ad indire un contest di fan art:<sup>232</sup>

Social network, forum, chat, permettono di creare comunità di scambio e canali di discussione diretti o semidiretti tra creatori e consumatori.

Se adesso per *L'alba di un impero* esiste un profilo e facebook e twitter ricco di fan e seguaci ereditati dal primo episodio, *300* nel 2007 dovette l'inizio del proprio successo al passaparola di una comunità, ormai poco frequentata, come myspace.<sup>233</sup>

Le pagine di fan che si creano sul web sono capaci d'influenzare le scelte riguardo un film, sul destino e la creazione di un personaggio, o la sua stessa realizzazione.<sup>234</sup>

Anche se ormai richiedere l'opinione di appassionati esterni è diventata una consuetudine per molti film Hollywoodiani, *300* non è uno di questi. Ha contribuito a questa scelta la fiducia riposta dai fan nella figura di Frank Miller, consulente creativo del progetto.

## 12) Eroi

*300*, pur essendo un film americano, potrebbe essere un perfetto esempio della NIE epica, per tutti i motivi elencati, a dimostrazione che la lettera I potrebbe indicare non solo italiana, ma anche internazionale. Eppure questo film differisce dalla produzione della *New Italian Epic*, poiché presenta un modello eroico. Non a caso per Eugeni si tratta di un ottimo esempio di *Epos dell'eroe*<sup>235</sup>.

Sia Leonida, che Gorgo sono due modelli di figura eroica l'una al maschile, l'altra al femminile, risultano superiori all'uomo comune perché capaci di prevaricare le ingiustizie, difendendo la libertà del proprio popolo.

Due personaggi forti, il primo è un uomo attorniato da un'aura leggendaria e mitologica (come dimostra definitivamente l'iconografia della morte), la seconda risulta anche essere un personaggio femminile moderno, forte, completo, ma anche molto coerente alla tradizione come tramandata da Plutarco (*Vita di Licurgo*, *Vita di Agide*) ed Erodoto (*Storie*).

Secondo *Time* è proprio la figura di Gorgo, uno dei punti che più hanno qualificato il successo del film di Snyder:

The movie's major difference from the book is in its portrait of Leonidas' queen, Gorgo [...]. Miller, mesmerized by battle and honor, had little interest in the queen; she appears in just a few panels. The movie, true to the actual Spartan tradition of emancipated womanhood, promotes Gorgo [...] to a co-starring role, allowing her to take fatal revenge on a wicked politician who had sodomized her.

---

<sup>232</sup> *Fan art contest- 300 rise o fan empire*, in [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

*300, fanfiction* in [www.efpfanfic.net](http://www.efpfanfic.net)

*300, fanfiction* in [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net)

<sup>233</sup> Richard Corliss, *7 Reasons Why 300 Is a Huge Hit*, in *Time*, Mar. 14, 2007.

<sup>234</sup> Cfr Come si è detto per il caso di Arwen ne *Il signore degli anelli*, cap. II, *La terra di mezzo dal libro al film*.

<sup>235</sup> Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos. Racconto e forme epiche nell'era della narrazione transmediale, Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Milano, 2012.



In the book, Leonidas thought Sparta was always an ideal worth dying for. In the movie, Gorgo's beauty, strength and courage give him something to live for.

Still, the movie Gorgo's parting words to her husband aren't exactly "Get home safe, honey." Instead, a severe Spartette to the end, she says: "Come back with your shield. Or on it."<sup>236</sup>

Il personaggio della regina Gorgo risulta essenziale per rendere umano Leonida, il quale, altrimenti, risulterebbe un personaggio talmente superiore da impedire qualsiasi identificazione. Come era stato per *Il Signore degli anelli* la sceneggiatura fa un'operazione di abbassamento del livello eroico rispetto alla fonte, ma che Leonida sia l'eroe della situazione rimane palese.

Nei romanzi *New Italian Epic*, invece, non esistono forti figure eroiche, spesso sono i malvagi ad essere assunti a protagonisti, quando esistono dei protagonisti, ed i pochi "buoni" sono sempre degli antieroi.

I due testi più famosi e più riusciti ( nel senso che tutte le caratteristiche elencate dal saggio possono essere loro riconosciute) della NIE sono *Gomorra* di Roberto Saviano (più volte citato come estimatore di *300*) e *Romanzo Criminale* di Giancarlo Di Cataldo. Si tratta in ambedue i casi di testi sulla criminalità organizzata.<sup>237</sup>

Il problema non è trascurabile poiché la figura eroica è essenziale per poter definire un'opera epica. Infatti la ricerca di un nuovo modello eroico, attraverso un'operazione di ammodernamento e recupero dei modelli storici, sembra essere uno dei punti cruciali del cinema degli ultimi anni.

---

<sup>236</sup> Richard Corliss, *7 Reasons Why 300 Is a Huge Hit*, in *Time*, Mar. 14, 2007.

<sup>237</sup> Malavita che è stata tra l'altro oggetto di lunghissime narrazioni televisive come *La piovra*, 1990-2003.

## IV

### I mille volti dell'eroe

#### 1) L'eroe tra diversità e costanti

L'elemento più importante che caratterizza l'epica è l'eroe. Si tratta di un personaggio che per alcune doti specifiche si distingue dalla gente comune. Può essere che questa qualità sia la forza straordinaria, la nobiltà e il coraggio, il senso giustizia, la sua natura divina ... Ha quindi, come scrive Jung, «Un carattere umano potenziato fino al limite del soprannaturale».<sup>238</sup>

Spesso l'eroe va in cerca, per sua volontà, d'avventura o di gloria (Sir Galvano), a volte invece compie queste imprese perché dettategli dal dovere (Beowulf), oppure è il fato a condurlo (Sigfrido). Non è un essere perfetto, infatti, compie errori, talvolta fatali per sé e i suoi compagni (Ulisse, Sigfrido), ed è dotato di caratteristiche e sentimenti terreni. Non è raro poi che un personaggio storicamente esistito assuma connotati eroici, come nel caso di Alessandro Magno,<sup>239</sup> William Wallace, Enrico V o lo sceriffo Wyatt Earp. Non si tratta sempre di figure positive, esistono eroi negativi (Macbeth), o che all'epoca della loro nascita erano considerati positivi e che oggi giorno ci appaiono quasi il contrario (Achille).

Contrapposto all'eroe è l'antagonista, il quale può essere egli stesso un eroe. Tra i due s'instaura un rapporto agonale ed è a quel punto che la sfida diventa il vero fulcro del racconto (*epos della sfida*<sup>240</sup>), il duello, infatti, è un *topos* ricorrente del genere, e rappresenta la migliore esemplificazione della sfida eroica.

Nell'immaginario collettivo la figura più comune di eroe è quella di un uomo solitario, modellata sull'immagine dei cavalieri della tradizione romantica medievale, e portata avanti dai cowboy del cinema western.

Spesso però l'eroe ha degli aiutanti e può essere persino il membro di una squadra. Quando l'importanza del singolo diminuisce a favore della forza del gruppo, si parla di *epos della cooperazione*,<sup>241</sup> è questo il caso delle vicende del Vello d'oro, e degli Argonauti.

Le caratteristiche eroiche cambiano a seconda della cultura e del periodo storico in cui si sviluppano, per i romani l'eroe era un esempio di virtù civica e di autocontrollo, mentre gli eroi della Grecia arcaica erano spesso eccessivi e travolti dalle passioni. Già si è detto poi di come, pur rimanendo all'interno dell'Europa, sia enorme la

---

<sup>238</sup> Carl J. Jung, *Psicologia dell'archetipo «fanciullo»*, in Carl G. Jung e Károly Kerényi, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino, 1972, p.128.

<sup>239</sup> Matteo Vercesi, *Alessandro Magno*, in *Il mito nella letteratura italiana V/2*, a cura di Alessandro Cinquegrani, Morcelliana, Brescia 2009.

<sup>240</sup> Cfr Ruggero Eugeni, *Feeling together. A Semiotic Analysis of Star Trek* (J.J. Abrahams, Usa, 2009), intervento in Film in the post media age - XIII International film and mediastudies conference in Transylvania, 22- 23 Ottobre 2010 in [www.docenti.unicatt.it](http://www.docenti.unicatt.it)

<sup>241</sup> Ibidem

differenza che corre tra l'eroe sciamanico del *Kalevala* finlandese e il tipico eroe indoeuropeo.

Come scrive l'autore di *The epic hero*<sup>242</sup> Alcuni elementi della vita eroica sono però ricorrenti in tutte tradizioni.

#### 1) Infanzia:

L'eroe nasce con genitori in parte divini (Achille, Enea, Ercole) o di alto lignaggio. A causa della morte dei genitori o a causa di alcuni avvenimenti viene spesso allevato da un genitore sostitutivo rispetto a quello divino (Ercole), lontano dalla patria, o dalla corte che gli spetta (Sigfrido, Paride, Artù), i genitori adottivi possono essere umani, fantastici o animali (Romolo, Edipo), non è raro quindi che egli non sappia nulla delle proprie origini. Può essere figlio unico (Enea, Sigfrido) o avere alcuni fratelli dalle caratteristiche riconoscibili (Romolo e Remo). Il rapporto con il padre naturale poi può essere conflittuale o assente ed è allora che la figura sostitutiva di uno zio acquisisce una forte importanza (Tristano e re Mark). L'eroe inoltre è precoce nel manifestare le sue doti eccezionali (Ercole).

#### 2) I compagni di avventure:

Animali gli fanno anche da compagno (Perseo e Pegaso), solitamente si tratta di cavalli, cani o lupi, ma anche di uccelli rapaci, felini, draghi. Si tratta di esseri con i quali l'eroe entra in simbiosi e che diventano simbolo dell'eroe stesso. Quando parte per l'avventura, talvolta è solo (Perceval), ma può partire anche insieme ad un compagno o anche una compagna (Erec e sua moglie Enide).

#### 3) L'amore:

Pur essendoci gli eroi solitari, la maggior parte di loro ha molte avventure amorose (Sir Galvano, Ercole) e quasi tutti prima o poi si sposano, o comunque incontrano un unico personaggio femminile dominante lungo la loro vita (Tristano e Isotta).

#### 4) La morte:

La morte dell'eroe è sempre un capitolo importante, è raro che avvenga in maniera naturale, è per lo più improvvisa, causata da una forza esterna (Achille). Altrimenti è l'eroe che si sacrifica in un'ultima grandiosa azione (Beowulf).

Come già accennato nel primo capitolo<sup>243</sup>, inoltre, lo psicanalista junghiano Joseph Campbell ha identificato nel "Viaggio dell'eroe", o monomito, il ciclo di vita eroico caratterizzato da molti elementi ricorrenti.<sup>244</sup>

Per quanto ci siano delle costanti l'eroe non solo è diverso a seconda della cultura in cui viene concepito, ma se la sua fortuna è più duratura della cultura in cui è stato

---

<sup>242</sup> Dean A. Miller, *The epic hero*, Johns Hopkins University Press, Baltimore-London, 2000.

<sup>243</sup> Cfr *La figura eroica*, p. 14.

<sup>244</sup> Le teorie psicanalitiche di Joseph Campbell espresse a partire da *L'eroe dai mille volti*, influenzano il cinema a partire dagli anni Ottanta, contribuisce a tale interesse il testo-manuale per sceneggiatori di Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2002. -Joseph Campbell, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1984.

concepito egli muta e si trasforma nel corso del tempo. Esempio è il caso di Ulisse, l'eroe *polutropon* (dai mille volti, dai molti aspetti) attraverso la tradizione arcaica, classica, cristiana medievale, romantica e contemporanea.

Se nell'*Iliade* e l'*Odissea* è tratteggiato come un eroe scaltro e saggio, per Sofocle, Euripide e Virgilio diviene perfido spietato e ingrato, mentre per Cicerone, Orazio e Dante è l'eroe della conoscenza. Infine in epoca contemporanea a partire da Foscolo, per arrivare a Joyce, passando per Pascoli e Tennyson, diviene l'eroe inquieto ed emarginato.<sup>245</sup>

Sono i contesti culturali e i mezzi di trasmissione dei racconti che esigono un continuo rimodellamento della figura eroica.<sup>246</sup>

La figura eroica attraversa quindi tutte le forme narrative conosciute, il mito (Ercole), la fiaba (il principe), l'epica (Achille), il romanzo cavalleresco (Sir Galvano), il teatro di prosa (Enrico V), l'opera (Sigfrido), il romanzo e il feuilleton (D'Artagnan), cui appartiene anche il genere letterario che prende il nome dall'eroe, ossia l'*heroic fantasy* (Conan), il fumetto (Batman), il cinema (James Bond), le serie tv (Walker Texas ranger), e i videogiochi (Lara Croft), rinnovandosi e adattandosi, come sta succedendo proprio oggi.

## 2) Revisione dell'eroe classico

All'interno del saggio *Il destino dell'epos*<sup>247</sup>, la prima sezione è dedicata proprio all'*epos dell'eroe*, ossia l'epica eroica tipica dell'età contemporanea. Qui viene evidenziata l'importanza dei titoli tratti dai fumetti supereroici (circa cinquanta film e serie tv tra il 2000 e il 2014), ma anche di quelli d'ambientazione più classicamente epica come *Il gladiatore*,<sup>248</sup> *Hero*,<sup>249</sup> lo stesso *300*, *Spartacus*,<sup>250</sup> o *Alexander*<sup>251</sup>... Molti dei film di questi anni s'ispirano direttamente alla tradizione epica come il *Beowulf*,<sup>252</sup> il ciclo arturiano,<sup>253</sup> il *Cantare dei Nibelunghi*,<sup>254</sup> o l'*Iliade*.<sup>255</sup>

La caratteristica costante in queste opere è la presenza di una figura eroica ben distinguibile, un possibile modello per lo spettatore. Ma la cosa più interessante è che spesso queste figure presentano alcuni tratti moderni che li accomunano. Persino

---

<sup>245</sup> *Odisseo metafora dell'Europa* pp. 207-257 in *Antologia di autori greci* vol.I, a cura di Vittorio Citti e Claudia casali, Zanichelli, Bologna, 2001.

<sup>246</sup> Nel corso dell'Ottocento un fortissimo apporto giunge sicuramente attraverso il Romanticismo, ma anche attraverso la rielaborazione popolare del superuomo nicciano, come viene spiegato nel libro di Umberto Eco. Umberto Eco, *Il superuomo di massa*, Bompiani, Milano, 2005.

<sup>247</sup> Cfr cap. I: Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos*, in *Il Cinema della convergenza*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Sesto San Giovanni (Milano), 2012, p.151-164.

<sup>248</sup> *Il gladiatore*, Ridley Scott, USA 2000.

<sup>249</sup> *Hero*, Zhang Yimou, Cina 2002

<sup>250</sup> *Spartaco-Il gladiatore*, Robert Dornhelm, USA 2004. -*Spartacus*, USA 2010-2013.

<sup>251</sup> *Alexander*, Oliver Stone, USA GB 2004.

<sup>252</sup> *La leggenda di Beowulf*, Robert Zemeckis, GB 2007, *Beowulf & Grendel* Sturla Gunnarsson, Canada GB Irlanda 2005.

<sup>253</sup> *Tristano e Isotta*, Kevin Reynolds, USA 2005. -*Merlin*, GB, 2008-2012. -*Camelot*, USA 2011.

<sup>254</sup> *La saga dei Nibelunghi*, Uli Edel, Germania, 2004.

<sup>255</sup> *Troy*, Wolfgang Petersen, USA 2004. *Elena di Troia*, John Kent Harrison, Malta, Grecia, USA 2003.

quando hanno una lunga tradizione alle spalle, subiscono delle alterazioni, vengono abbassati a un livello più umano. Si tratta dello stesso procedimento che si era attuato ne *Il Signore degli anelli*: nel delineare le figure eroiche le si arricchisce di debolezze e insicurezze, di lati oscuri, le si rende quindi più realistiche.

È così che esplorando la psicologia già di Alessandro Magno, Oliver Stone lo disegna come un adolescente problematico, che alla base nasconde il rapporto edipico con la madre, incapace al comando. Anche se il film cerca per altri versi di mantenere un tono epico, la grandezza del personaggio scompare completamente.

L'umanizzazione dell'eroe si rivela quindi un'operazione estremamente difficile poiché non deve essere tale da diventare una banalizzazione, cancellando la grandezza di un personaggio si rischia proprio di distruggere l'*epos*. Alcune debolezze possono rendere più grandi le azioni del protagonista, l'inettitudine, invece, lo azzera.

Come afferma Eco in *Apocalittici e Integrati* l'eroe mitologico deve rappresentare uno schema mentale, un'esigenza universale, deve essere quindi abbastanza "prevedibile":

*Il personaggio assumerà quindi quella che chiameremo un'universalità estetica, una sorta di compartecipabilità, una capacità di farsi termine di riferimento di comportamenti e sentimenti che appartengono anche a tutti noi, ma non assume l'universalità propria del mito, non diventa il geroglifico, l'emblema di una realtà soprannaturale, perché esso è risultato della resa universale di una vicenda particolare. Tanto è vero che l'estetica del romanzo dovrà rinverdire per questo personaggio una vecchia categoria, la cui esigenza si avverte proprio quando l'arte abbandona il territorio del mito: ed è il "tipico".<sup>256</sup>*

In questo aiuta il fatto che l'eroe sia immerso nell'età cosiddetta "eroica", quindi lontana dalla realtà. Diversamente l'eroe del romanzo dovrebbe essere imprevedibile proprio perché immerso nel reale, e vicino al lettore.<sup>257</sup>

L'eroe contemporaneo dunque deve essere immerso nel reale, imprevedibile, in evoluzione, vicino al lettore, ma al contempo deve rappresentare un'esigenza universale, mitologica. Sono infatti l'evoluzione, la senescenza (l'invecchiamento e la morte) e la tragicità di un personaggio che lo rendono più vicino al pubblico, la saga si rivela quindi la forma narrativa più adatta al contemporaneo.

L'esempio più evidente di evoluzione e senescenza eroica è la saga di Harry Potter.<sup>258</sup>

Nel corso di otto film, e prima, di sette libri, il protagonista si evolve e cresce, in contemporanea con il suo lettore - spettatore. Ogni capitolo infatti narra di un anno della sua vita a partire dagli undici anni fino ai diciassette, ed ogni uscita di un nuovo episodio è scandita dal trascorrere di un anno. Mano a mano che il protagonista e il pubblico crescono la trama s'infittisce e s'incupisce, il racconto per bambini diventa *young adult* ed infine un fantasy adulto.

---

<sup>256</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 2013, p. 231.

<sup>257</sup> Anche se si è già osservato che esistono romanzi ambientati in età alternative o eroiche, dove il discorso è differente

<sup>258</sup> La saga eroica epica per eccellenza degli anni 2000, come afferma Roy Menarini

### 3) L'eroe del romanzo popolare e dei fumetti

Ne *Il superuomo di massa*<sup>259</sup> Eco analizza quelli che sono gli eroi storici della letteratura popolare rimasti più impressi nell'immaginario collettivo, come James Bond di Ian Fleming, Montecristo e i moschettieri di Dumas, i miserabili di Victor Hugo, Sherlock Holmes di Conan Doyle, Tarzan di Edgar R. Burroughs ed Arsenio Lupin, di Maurice Leblanc.

Tutti, nessuno escluso, arrivano o ritornano al cinema negli anni Duemila a partire dalle opere di Dumas, *D'Artagnan*<sup>260</sup> nel 2001 e *Montecristo*<sup>261</sup> nel 2002, *Arsenio Lupin*<sup>262</sup> nel 2004, *007*<sup>263</sup> nel 2006, 2009, 2013, *Sherlock Holmes*<sup>264</sup> nel 2009 e 2011, *Les misérables*<sup>265</sup> nel 2012, *Tarzan*<sup>266</sup> nel 2013.

In ognuno di questi film viene condotta una diversa strategia di attualizzazione dei personaggi che rivela però uno schema di fondo simile.

Una rielaborazione di grande fortuna è stata quella di Sherlock Holmes che sorge a nuova vita attraverso tre diverse versioni: una serie targata BBC<sup>267</sup>, una americana col nome di *Elementary*<sup>268</sup>, e due lungometraggi diretti da Guy Ritchie.

Nel film il personaggio che al cinema era sempre sembrato un uomo posato calmo e dalla mente fine, diventa un egocentrico pieno di eccessi, geniale nella sua follia. Potrebbe sembrare un abbassamento anomalo, invece è quest'insieme infinito di difetti a renderlo più empatico dello Sherlock precedente. L'investigatore infatti non pronuncia più la frase «Elementare mio caro Watson» e può persino sbagliare. *Sherlock Holmes* ha poi moltissimi elementi dei film trattati finora: l'oscuro, il gotico, il violento, lo stile modernissimo debitore del pulp<sup>269</sup>, ma l'elemento più forte è la componente comica ed ironica che lo allontana dalla gran parte delle produzioni precedenti.

In alcuni casi, per condurre questa "strategia di attualizzazione" si ricorre persino a un recupero della tradizione letteraria a discapito dell'immaginario filmico.

Particolarmente significativo in questo senso è il caso di James Bond. I produttori<sup>270</sup> della famosa serie, infatti, grazie alla possibilità di fare un adattamento del primo romanzo di Ian Fleming (*Casinò Royale*),<sup>271</sup> decidono di sovvertire l'immagine

---

<sup>259</sup> Umberto Eco, *Il superuomo di massa*, Bompiani, Milano, 2005.

<sup>260</sup> *D'Artagnan*, Peter Hyams, USA, 2001.

<sup>261</sup> *Montecristo*, Kevin Reynolds, USA, 2002.

<sup>262</sup> *Arsenio Lupin*, Jean-Paul Salomé, Francia, 2004.

<sup>263</sup> *007- Casinò Royale*, Martin Campbell, USA-GB 2006 - *007- Quantum of solace*, Marc Forster, USA-GB, 2008 - *007- Skyfall*, Sam Mandes, USA-GB, 2013.

<sup>264</sup> *Sherlock Holmes*, Guy Ritchie, USA, 2009-*Sherlock Holmes, Gioco di Ombre*, Guy Ritchie, USA, 2011.

<sup>265</sup> *Les Misérables*, Tom Hooper, GB, 2012.

<sup>266</sup> *Tarzan*, Reinhard Klooss, Germania 2013.

<sup>267</sup> *Sherlock*, GB, 2010-in produzione.

<sup>268</sup> *Elementary*, USA, 2012-in produzione.

<sup>269</sup> Non a caso il regista è Guy Ritchie, il maggiore esponente del pulp inglese grazie a film come *Lock and Stock, The Snatch* o *Rockanrolla*.

<sup>270</sup> Produttore: Barbara Broccoli figlia del produttore storico Albert R. Broccoli.

<sup>271</sup> Prima, infatti, per una questione di diritti (non era stato comprato dalla casa di produzione EON di Albert Broccoli bensì da Charles K. Feldman), non era mai stato trasposto per lo schermo all'interno del filone principale della serie.

dell'eroe costruita da una lunga tradizione cinematografica riavvicinandosi allo stile della fonte letteraria, decisamente più seria delle sue trasposizioni classiche.

Si rende quindi il personaggio più violento, più cupo, più problematico, e assai meno ironico. Non è solo l'atmosfera e la caratterizzazione del personaggio a cambiare, ma anche il suo aspetto; la scelta dell'interprete ricade infatti su un attore diversissimo dal Bond per eccellenza-Sean Connery. Il nuovo 007-Daniel Craig ha infatti la faccia tipica di un cattivo russo della serie classica, molto lontana dai lineamenti puliti dell'attore scozzese.

Si parte quindi da un *origin movie* per creare una trilogia volta a incupirsi sempre di più mano a mano che la storia si evolve. Il protagonista inoltre, per la prima volta, attraverso i tre film invecchia: a parerle da giovane agente, diventa maturo nel secondo film e non più nel pieno delle forze nel terzo. È particolarmente significativo che nell'ultimo capitolo, *007- Skyfall*, la scoperta della caducità del personaggio s'accompagna a un avvicinamento dell'eroe al modello epico folclorico. Non solo, infatti, vengono riproposte le più importanti tematiche epiche, come il "ritorno", "la sfida" e "città assediata", e il modello ciclico di Joseph Campbell,<sup>272</sup> ma spiccano anche alcune battute cruciali nella delineazione del ruolo eroico. M, il capo dell'MI6, messo sotto accusa dalle autorità politiche, rivendica la funzione eroica dei propri agenti attraverso la poesia "Ulisse" di Tennyson:

Tho' much is taken, much abides; and tho'  
We are not now that strength which in old days  
Moved earth and heaven, that which we are, we are;  
One equal temper of heroic hearts,  
Made weak by time and fate, but strong in will  
To strive, to seek, to find, and not to yield.<sup>273</sup>

In *Apocalittici e integrati*<sup>274</sup> (di cui *Il Superuomo di massa* è il prosieguito) Eco, accanto ai personaggi nati dai feuilleton, indica un altro eroe come essenziale all'interno dell'immaginario della cultura di massa, il super eroe dei fumetti per eccellenza, Superman. Riconosce infatti nelle strisce una nuova forma di mitologia contaminata dal romanzo:

*Il personaggio mitologico del fumetto si trova ora in questa singolare situazione esso deve essere un archetipo, la somma di determinate aspirazioni collettive e quindi deve necessariamente immobilizzarsi in una sua fissità emblematica che lo renda facilmente riconoscibile[...]; ma poiché è commercializzato nell'ambito di una produzione "romanzesca" per un pubblico che consuma "romanzi", deve essere sottoposto a quello sviluppo che è caratteristico [...] del personaggio del romanzo.*<sup>275</sup>

---

<sup>272</sup> Morte, resurrezione, vittoria e ritorno attraverso l'acqua, simbolo insieme di purificazione, morte e resurrezione.

<sup>273</sup> *Ulysses*, Alfred Tennyson.

<sup>274</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 2013.

<sup>275</sup> Ivi, p. 231.

Ne esamina le problematicità in particolare il rischio di usura, mano a mano che il personaggio compie un'azione esso si consuma, fa un passo in più verso la morte, deperisce.

*Ora Superman non può consumarsi. Perché un mito è inconsumabile. Il personaggio del mito classico, si è visto, diventare inconsumabile proprio perché è l'essenza della parabola mitologica apparteneva l'essersi egli già consumato in qualche azione esemplare; oppure gli era del pari essenziale la possibilità di una rinascita continua, simboleggiando egli qualche ciclo vegetativo o comunque una certa quale circolarità degli eventi e della vita stessa. Ma Superman è mito a condizione di essere creatura immessa nella vita quotidiana nel presente apparentemente legato alle nostre stesse condizioni di vita e di morte, anche se dotato di facoltà superiori. Superman immortale non sarebbe più uomo, ma dio, e l'identificazione del pubblico con la sua doppia personalità [...] cadrebbe nel vuoto.<sup>276</sup>*

La soluzione a questa problematicità è l'età eroica poiché solo essa è capace di mantenere un eroe vivo secondo le regole di un mondo parallelo, invece Superman, come la maggior parte dei supereroi dei fumetti, è immerso nel "mondo reale" il che lo costringe ad avere una temporalità storica.<sup>277</sup>

Col passare del tempo questa situazione presente durante la *Golden age* ha subito molti cambiamenti, infatti, già i fumetti Marvel (come Spider-Man e gli X-man) creati da Stan Lee negli anni sessanta e settanta (la cosiddetta *Silver Age*), il cui slogan era "super eroi con super problemi", recava il principio dell'umanizzazione dell'eroe dei fumetti, più lo si umanizza, più questi può invecchiare. I revisionisti 70'-80', come Frank Miller e Alan Moore, fanno un passo ulteriore in questa direzione. A cinquant'anni dal culmine della *Golden Age* l'esigenza di un eroe il più vicino possibile al proprio spettatore ha portato a una definitiva elaborazione, "romanzesca"<sup>278</sup>, anche dell'eroe dei fumetti, a partire proprio da queste fasi più avanzate del *Silver age* e dei revisionisti e in particolare del personaggio di Batman.

### 3) Batman: ibrido eroico

Batman<sup>279</sup> è un giustiziere mascherato senza super poteri, di giorno è un ricco uomo d'affari di nome Bruce Wayne, di notte è l'Uomo pipistrello che combatte la criminalità e i folli che si aggirano per la sua città, Gotham City.

Il personaggio nasce per mano del disegnatore Bob Kane nel 1939, fortemente influenzato dai generi pulp e noir, da cui trae le atmosfere notturne e cittadine, ma anche da altra letteratura della tradizione popolare. Il cavaliere mascherato nasce

---

<sup>276</sup>Ivi, p. 233.

<sup>277</sup> Cfr Umberto Eco, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano, 2013.

<sup>278</sup> Cfr Michail Bachtin, *Epos e romanzo in Estetica e romanzo*, Einaudi Torino, 1979.

<sup>279</sup> Riguardo Batman come figura eroica cfr Gino Frezza, *Potenza caosmotiche, mutazioni dell'eroe tecnologico tra fumetti e cinema digitale*, p. 272 in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Mulino, Bologna, 2011.



infatti dalla fusione tra Zorro, l'Uomo ombra, Sherlock Holmes, Tarzan e naturalmente Superman.<sup>280</sup>

Non mancano rimandi al conte di Montecristo e agli altri grandi vendicatori, poiché la sua sete di giustizia non nasce per senso del dovere, ma da desiderio di vendetta.<sup>281</sup>

Fortissima è poi l'associazione tra questo personaggio e i cavalieri medievali, nobili e solitari, da cui prende il suo secondo nome, Cavaliere appunto, e la raffigurazione che lo vede in sella a un cavallo, come nella famosa immagine di Miller. A questo nome viene accostato l'aggettivo Oscuro, esplicativo della natura notturna del personaggio, ma anche delle sue tinte più fosche, di eroe problematico che assume a volte tratti spaventosi.

Come Superman ricalcava l'archetipo dell'eroe semidivino combattuto tra l'appartenenza al mondo superiore e quello terrestre, così Batman riflette anche molte costanti della figura eroica classica.

Erede di alto lignaggio (i ricchi Wayne sono considerati i protettori, i signori della città di Gotham) viene allevato da un genitore sostitutivo (il maggiordomo Alfred), poiché la sua famiglia muore quando è ancora in tenera età.

I pipistrelli non solo lo circondano dandogli un'aura misteriosa, ma sono così fortemente legati al personaggio da diventarne il simbolo, come il corvo di Odino. Il pipistrello, lo stemma del cavaliere, viene innalzato in cielo dai cittadini della città quando vogliono che questi sfidi e sconfigga il malvagio.

Un ruolo diverso è invece quello coperto dal cane Asso che semplicemente l'accompagna nelle sue avventure. Nella prima parte della vita, pur avendo degli alleati, combatte da solitario, quale unico paladino della giustizia. Con l'avanzare dell'età viene invece affiancato prima dal più giovane Robin e poi anche da Batgirl, che diventano i suoi compagni d'avventura.

Pur avendo molte storie galanti, tra le quali non mancano streghe ingannatrici e seducenti (Poison Ivy), sul modello di Circe, Morgana, c'è però un unico personaggio femminile davvero importante con il quale arriva al matrimonio, ossia la sua ex nemica Catwoman.

#### 4) Il Batman di Tim Burton

Una svolta importantissima per il personaggio Batman avviene negli anni Ottanta, quando supereroi come Daredevil e lo stesso Cavaliere passano per le mani dei cosiddetti revisionisti. È del 1987, infatti, il famoso *Batman anno uno*<sup>282</sup> di Frank Miller, dove si narrano le origini di Batman, come lo si conosce oggi. I tratti pulp che già avevano influenzato il suo creatore originario, Bob Kane, s'intensificano, unendosi ad un realismo esasperato. Come in *The dark knight returns*<sup>283</sup>, dove

---

<sup>280</sup> Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000, p. 101.

<sup>281</sup> Cfr Bob Kane, *La leggenda di Batman*, Dc Comics, 1940.

<sup>282</sup> Frank Miller David Mazzucchelli, *Batman Anno uno*, Mondadori, Planeta DeAgostini, Milano, 2008.

<sup>283</sup> Frank Miller, *Batman : il ritorno del Cavaliere Oscuro*, La Repubblica, Roma, 2005.

s'incontra un Uomo - Pipistrello ormai anziano e acciaccato, si ha un'immersione completa nella dimensione più oscura dell'eroe.

Nel 1988 esce poi *The Killing Joke*<sup>284</sup> di Alan Moore e Brian Bollard, che rispolvera il cattivo Jocker suggerendo che l'eroe e il suo antagonista per eccellenza abbiano molto in comune: non sono altro che due folli mascherati.

É sulla scorta di questi ultimi album che Tim Burton gira *Batman*<sup>285</sup> nel 1989 (in particolare *The killing joke* da cui più trae spunto,<sup>286</sup> allontanandosi decisamente dall'estetica e l'approccio delle serie televisive<sup>287</sup> precedenti e del film di Superman, che aveva segnato il successo del fumetto sugli schermi negli anni Ottanta. Batman supervisionato dal creatore originario Bob Kane, fonde le influenze dei nuovi fumetti con la riscoperta della tradizione classica,<sup>288</sup> attraverso lo stile personale del regista, come afferma egli stesso:

Questo è il film che volevo fare ed è fedele allo spirito per il quale in un primo momento ho deciso di farlo. É qualcosa di nuovo ed originale e non una copia di qualcosa che è stata fatta precedentemente. Ha una sua anima che ha trasmesso allo schermo.<sup>289</sup>

S'introduce un supereroe già formato sulla quarantina, ricco e introverso, abituato da tempo a convivere da solo con la sua doppia vita. Batman è all'opera fin dalla prima sequenza, dove salva una famiglia che uscita dal cinema viene aggredita da dei delinquenti<sup>290</sup>.

Insieme al protagonista s'introduce la città di Gotham, di cui egli è il difensore, una città sudicia, nebbiosa, culla della criminalità, da sempre mal difesa dalle istituzioni ufficiali. L'elaborazione della città è l'elemento più impattante del film di Burton.<sup>291</sup>

Gotham infatti viene costruita dallo scenografo Anton Furst interamente in studio.<sup>292</sup> L'architettura della city è fortemente influenzata dal cinema espressionista<sup>293</sup> ed incorpora vari stili della prima metà del Novecento come il futurismo, attraverso degli edifici monumentali moderni deformati in chiave gotica. Si crea così una sensazione di atemporalità. Gotham City infatti come dice il nome è una città gotica, ma non del gotico originale, proiettato verso il cielo e la luce, bensì il contrario, verso il basso tra vicoli e fogne, immersa com'è in una quasi eterna oscurità.

Come scrive Federico Pagello:

---

<sup>284</sup> Alan Moore, *The killing Joke*, in Bob Kane, *Batman*, Panini, Roma, 2003.

<sup>285</sup> *Batman*, Tim Burton, USA 1989.

<sup>286</sup> Massimiliano Spanu, Tim Burton, Il castoro, Milano, 2007, p.53.

<sup>287</sup> Lo stile delle serie televisive nel testo di Spanu viene definito *camp*.

<sup>288</sup> Cfr Massimiliano Spanu, *Tim Burton*, Il castoro, Milano, 2007, p.60.

<sup>289</sup> Tim Burton, Intervista di Alan Jones in *Designing the Legend*, in "Cinefantastique", v.20, n. 1/2, Novembre 1989 in Ivi, p.62.

<sup>290</sup> Nel corso del film si rivelerà che questa prima sequenza è fortemente legata alle origini dell'eroe ed è molto più importante di quanto non sembri in un primo momento.

<sup>291</sup> Cfr Federico pagello, *Grattacieli e Superuomini*, Le mani, Recco (GE), 2010, pg 124.

<sup>292</sup> Il più grande set cinematografico hollywoodiano dai tempi di *Cleopatra* di Mankievicz, 1960.

<sup>293</sup> Cfr *Metropolis* Fritz Lang, Germania,1927 e i progetti della città del futuro esposti la Mostra "Futura" della Fiera Mondiale di New York, 1939.

omogeneità delle immagini, quasi tutte notturne. La genialità della produzione di Ferris risiede principalmente nel mezzo grafico che egli utilizza per realizzare i suoi disegni: la creazione di una notte artificiale che rende tutti gli elementi architettonici vaghi e ambigui dentro una nebbia di particelle di carboncino che s'infittisce o si dirada a seconda delle necessità<sup>294</sup>

Ogni luogo ed abitazione riflette la personalità dei personaggi che la abitano, anch'essi, come la città, si trovano fuori dai canoni della normalità e sono fortemente espressionistici. Come afferma ancora Burton:

«I personaggi del film sono così estremi che sentivo fosse importante collocarli in un'arena specificatamente concepita per loro [...]»<sup>295</sup>

Le stesse abitazioni riflettono il personaggio che lo abita, così capiamo molto di più l'eroe esplorando i particolari di Villa Wayne, che non attraverso le battute del film. La città è lo specchio per capire Batman, anch'egli infatti è caotico e pieno di ombre. Ma il legame è ancora più profondo, Batman e la sua città sono un tutt'uno: portando alle estreme conseguenze le immagini del fumetto originario diventa parte dell'architettura goticheggiante, un *gargoyle*.

Si tratta di una città-mondo, un ecosistema in sé concluso, infatti i personaggi non ne escono mai e non ci sono nemmeno riferimenti a un mondo al di fuori di essa. Si tratta quindi di una perfetta età eroica, ossia quell'epoca-luogo indeterminato in cui l'eroe può portare a compimento le sue avventure senza essere obbligato ad avere alcune legame con la realtà, incluso il proprio deperimento.

Per quanto l'eroe Batman dia il titolo alla pellicola, la narrazione dà maggiore spazio alla figura di Joker, alla sua genesi e trasformazione. Il protagonista quindi emerge per contrapposizione, attraverso l'*epos della sfida* poiché in tal modo lo spettatore ha modo di conoscere, comprendere e identificarsi nell'eroe, senza il cattivo, il buono non sarebbe interessante.

Si tratta di due personaggi fortemente legati, infatti, si sono creati a vicenda. Joker nel corso del film si rivela essere l'assassino dei genitori di Batman, il colpevole del trauma che ha condotto Bruce Wayne a diventare il paladino della giustizia. Batman, invece, nel corso del film è colui che trasforma Joker da semplice criminale a mostro facendolo cadere nell'acido.

Si tratta di due personaggi simili, sono entrambi mascherati, diversi dalla gente comune,<sup>296</sup> ma vivono la loro diversità in maniera diametralmente opposta, Batman infatti cerca di nascondere la sua seconda identità anche alle persone più care, e «opponne resistenza a qualsiasi tentativo di essere trasformato in oggetto scopico»,<sup>297</sup> mentre Joker utilizza il mezzo televisivo come strumento di continua pubblicità della

---

<sup>294</sup> Federico Pagello, *Grattacieli e Superuomini*, Le mani, Recco (GE), 2010, p.128.

<sup>295</sup> *Film architecture. Set designs from Metropolis to Blade runner, Batman*, a cura di D. Noiman, Prestel, Munich-New York, 1976 p.163 in Federico Pagello, *Grattacieli e Superuomini*, Le mani, Recco (GE), 2010, p.124.

<sup>296</sup> Il termine più corretto secondo i libri che trattano l'argomento sarebbe *freacks* cfr Massimiliano Spanu, *Tim Burton*, Il castoro, Milano, 2007 e Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000.

<sup>297</sup> Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000, p.113.

propria immagine.<sup>298</sup> Il malvagio, infatti, diversamente da Batman ha una vera ossessione narcisistica per la propria maschera che desidera esporre imprimendola sui volti di tutti attraverso l'acido. La maschera di Joker, diversamente da quella dell'eroe, non copre il volto ma coincide con il suo, non soffre quindi di duplicità.<sup>299</sup> Anche in *Batman- il ritorno*<sup>300</sup> del 1992, dove la mano dell'autore si fa ancora più evidente, sono i *villain*, i *freacks*,<sup>301</sup> a gestire il racconto, il Pinguino e Catwoman sono i veri protagonisti.

Da una parte vi è la complessa, drammatica figura della schizofrenica Selina Key (Catwoman), dall'altra la figura tragica del malvagio Pinguino, un cattivo proveniente dalle fogne e rappresentante degli emarginati provenienti dagli strati più bassi della società.

Sono due personaggi estremamente caricaturali dal punto di vista estetico che pur essendo dei cattivi, ispirano pietà e compassione nello spettatore.

Il personaggio di Selina Key viene alterato rispetto alla tradizione classica, le viene attribuita una nuova genesi dove non è altro che una timida segretaria che gettata giù da un grattacielo dal suo capo, risorge a nuova vita diventando la folle Donna-Gatto. Se la normale Selina non aveva possibilità d'attrarre l'Uomo-Pipistrello, la seconda invece sembra essere la sua anima gemella, qualcuno che lo può capire profondamente, dimostrando ancora una volta che Batman è simile a coloro che combatte. Catwoman infatti, attratta dalla personalità di Batman afferma:

«Sono i cosiddetti uomini normali che ti deludono sempre. Gli psicotici non mi spaventano mai...sono da letto e lettino...»

Ancora una volta è il rapporto con il diverso (in particolare attraverso l'attrazione-sfida che si crea tra lui e Catwoman) a chiarire chi sia veramente Batman, infatti Bruce si toglie la maschera per la prima volta proprio davanti a lei dichiarandole:

«Siamo uguali Selina, parte di noi è bene, parte è male.»

La somiglianza tra l'eroe e i suoi antagonisti è esplicitata attraverso la scena del ballo in costume a casa Shreck<sup>302</sup> in cui gli unici due privi di un travestimento sono proprio Catwoman e Batman, che normalmente indossano la maschera. Sorge quindi il dubbio che siano loro ad essere davvero normali?

Pur nella loro complessità ancora una volta i personaggi sono delle figure irrealistiche, immerse in un mondo che sembra un incubo di cartapesta.

Contribuisce a dare questa sensazione sempre l'incombente città di Gotham. La città fin dai titoli di testa, questa volta non è vista dai vicoli oscuri, bensì esplorata attraverso le fogne, il suo punto più basso in cui viene immerso il bambino dell' alta

---

<sup>298</sup> Ne deriva una visione estremamente negativa dei media.

<sup>299</sup> Massimiliano Spanu, *Tim Burton, Il castoro*, Milano, 2007, p.117.

<sup>300</sup> *Batman-Il ritorno*, Tim Burton, USA 1992.

<sup>301</sup> Cfr nota 231.

<sup>302</sup> "Shrek", il nome del ricco primo cittadino, vuol dire mostro, infatti è un uomo che celandosi dietro la normalità si rivela ben più mostruoso di coloro che lo sono apertamente.

società, che una volta emerso si presenta come il malvagio di turno (il Pinguino). Sono il rapporto tra l'alto e il basso, la caduta e il volo, a dividere il buono dai cattivi: Batman nonostante la sua problematicità riesce a emergere, volare sopra la città, quale signore di Gotham, i cattivi invece sono legati ai bassifondi e all'eterna caduta. Cadere, come era stato nel primo film, rappresenta la discesa verso la follia (cade Selina e si trasforma in Catwoman, cade Joker nell'acido, cade il Pinguino neonato).<sup>303</sup>

Essenziale, quindi, per capire l'approccio di Burton è la battuta conclusiva di barzelletta del finale di *The killing Joke*, Batman e Joker sono sulla cima di una torre-grattacielo:

Batman- Non è necessario che finisca così, non so che cosa abbia distrutto la tua vita, ma chi lo sa forse ci sono passato anch'io, forse posso aiutarti. [...]

Joker- No mi dispiace ma...no. [...]

Ahah! Sai è buffo questa situazione mi ricorda una barzelletta. Ci sono questi due tizi in un manicomio e una notte decidono che sono stanchi di vivere in manicomio, decidono che cercheranno di fuggire. Così, salgono sul tetto e dall'altra parte, vedono i palazzi della città distendersi alla luce della luna, verso la libertà. Il primo salta sul tetto vicino senza alcun problema, ma il suo amico [...] non osa compiere il balzo. Perché [...] ha paura di cadere, allora il primo ha un'idea e dice: «Ehi! ho preso una torcia elettrica con me! illuminerò lo spazio tra due edifici. così mi raggiungerai camminando sul raggio di luce!», ma il secondo scuote la testa e dice [...]«Cosa credi che sia pazzo? Quando sarò a metà strada la spegnerai.» Ahah!...

Batman- Ahah!...<sup>304</sup>

I due quindi alla base hanno un trauma simile, solo che uno dei due non vuole superarlo e decide di tramutare la propria disperazione in follia, insinuando che in fondo anche l'altro non è altro che un folle. La risposta a questa insinuazione è, significativamente, una risata da "pazzo" che li unisce in un momento di condivisione.

La tematica della caduta si unisce ancora una volta con l'elemento essenziale della città, non si tratta però esattamente degli stessi luoghi del primo film, questa infatti muta, vi si respira la stessa atmosfera ma è impossibile riconoscerne con precisione i luoghi, che appaiono e scompaiono, come i personaggi che la abitano, i quali inspiegabilmente se ne vanno senza lasciare traccia (la giornalista del primo film, il bambino del secondo). Questo, come l'assenza un qualsiasi legame tra le trame rende i due capitoli a sé stanti e autoconclusivi, coerenti alla logica del fumetto ma lontani dal quella del romanzo.<sup>305</sup>

Nel corso degli anni Novanta vengono girati due seguiti ideali a cura del regista designer Joel Schumacher ( *Batman forever*<sup>306</sup> e *Batman e Robin*<sup>307</sup>), assimilabili ai

---

<sup>303</sup> Gianni Canova, *l'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano, 2000 cfr p. 134, pp. 107-8.

<sup>304</sup> *The killing Joke* Alan Moore, Brian Bollard in Bob Kane, Batman, Panini, Roma, 2003, p.172-173.

<sup>305</sup> Umberto Eco, La tipologia della ripetizione in *L'immagine al plurale : serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, a cura di Francesco Casetti, Marsilio, Venezia, 1984.

<sup>306</sup> *Batman Forever* Joel Schumacher, USA - UK, 1995.

<sup>307</sup> *Batman e Robin* Joel Schumacher, USA - UK, 1997.

film di Burton grazie all'utilizzo della stessa scenografia che qui diventa ancora più eccessiva, imponente e legata alle architetture di regime novecentesche.

L'eccesso è la caratteristica distintiva anche nel tratteggio dei personaggi, kitsch e macchiettistici, tipici del cosiddetto stile *camp*, caratterizzati da una forte autoironia tipica degli anni Novanta.

Nei film di Shumacher la visione di quel mondo, e dei personaggi che lo abitano perdura fino a cristallizzarsi, come aveva osservato Eco per Superman, si cerca d'impedire l'usura del personaggio attraverso delle formule statiche e ripetitive che, invece, lo conducono ad un esaurimento.

Dopo il 1997 Batman così scompare dagli schermi cinematografici e non è nemmeno sostituito da un altro supereroe.

#### 4) I supereroi negli anni Duemila

Quattro anni dopo nel 2001 esce la serie televisiva *Smallville*<sup>308</sup> in cui Superman rinasce con successo in una versione adolescenziale e problematica. La storia si svolge nel paesino dove viveva Clark Kent prima di trasferirsi a Metropolis, *Smallville*, molto prima che questi scoprisse di essere Kal-El, e ancor prima di prendere le vesti del supereroe. Infatti il giovane non viene mai chiamato Superman in nessuno episodio e non è in grado nemmeno di volare. Qui la domanda *what if?* riguardante la giovinezza dell'eroe, viene sviluppata in ogni particolare, creando un genere ibrido tra il classico telefilm adolescenziale e quello supereroico. A *Smallville* Clark frequenta gli ultimi anni di liceo, tra le aule di scuola, s'incontrano tutti i personaggi del fumetto, nessuno di loro però ha un ruolo definito, non c'è una netta divisione tra buoni e cattivi. In particolare il personaggio di Lex Luthor si distingue dalla tradizione precedente perché ricco di sfaccettature.

Bisogna aspettare il 2002 perché esca un nuovo film interamente incentrato su un supereroe: *Spiderman*<sup>309</sup> di Sam Raimi, con un enorme successo di pubblico e critica. Si crea così un effetto a catena che ha fatto entrare in cantiere moltissimi progetti supereroici.

Così nel 2003 viene realizzato il primo film tratto direttamente dagli albi dei revisionisti (in particolare Frank Miller): *Daredevil*<sup>310</sup>, con un protagonista estremamente problematico, diviso tra il bene e il male. Il film è ambientato nei bassifondi di una New York realistica e violenta, immersa in un'atmosfera estremamente gotica e *dark*, che riflette perfettamente quella degli albi.

Nella moltitudine di film tratti dai fumetti, nel 2006 esce anche una nuova versione di Superman, diretta da Bryan Singer, già autore di *X-men*<sup>311</sup>. Il film di Singer invece che seguire la tendenza di avvicinare l'eroe a un uomo normale fa l'operazione

---

<sup>308</sup> *Smallville*, USA, 2001-2011.

<sup>309</sup> *Spider-man*, Sam Raimi, USA, 2002.

<sup>310</sup> *Daredevil*, Mark Steven Johnson, USA, 2005.

<sup>311</sup> *X-men*, Brian Singer, USA, 2000.

contraria lo divinizza, facendogli assumere un ruolo definito “cristologico”.<sup>312</sup> Si tratta di eroe-dio, costretto a nascondersi dietro una maschera umana, che difende l’umanità, come già alcuni eroi dell’antichità, per primo Ercole. Il dover scegliere tra la natura umana e quella divina (mortalità e immortalità) è uno dei temi portanti della mitologia e dell’epica, ripresa più volte dallo stesso Tolkien all’interno della sua produzione. Il fatto che Superman sia un dio, allevato dagli uomini (proprio come Ercole) elimina il problema della senescenza sollevato da Eco.

In un periodo storico che necessita di un eroe più umano, il film di Singer va in controtendenza, e non trova consenso nel pubblico, il che fa accantonare ulteriori progetti sul superuomo per eccellenza.

## 6) Il cavaliere oscuro di Nolan

È da questo terreno fertile che in questi stessi anni esce anche una nuova versione di Batman, diretta da Christopher Nolan, che differisce profondamente dalle raffigurazioni precedenti del supereroe.<sup>313</sup>

Il regista riparte da zero, senza alcun riferimento agli altri film tratti dalle avventure del supereroe (*reboot*), ispirandosi ai fumetti dei revisionisti a partire da *Batman: anno uno* e *L'uomo che cade* di Denis O’Neil e Dick Giordano, con l’intenzione di creare una saga epica.<sup>314</sup>

Realizza così una trilogia a partire da *Batman Begins*, il primo film riguardante le origini e la formazione dell’eroe. Il protagonista fin dalle prime scene viene presentato non solo con un aspetto diverso dall’immagine canonica (con la barba sporca e malvestito), nel pieno di una violenta lotta corpo a corpo<sup>315</sup>, ma anche in un luogo che non si era mai visto in un film di Batman, un campo di prigionia, in Cina.

Qui è imprigionato Bruce Wayne molto tempo prima che assuma la forma eroica, è un uomo alla ricerca di sé stesso e di un modo per riuscire a superare le proprie paure. La paura e la caduta, ancora una volta, sono infatti le tematiche portanti del film.

Attraverso un lungo flashback si risale alla prima “caduta” che avviene quando Bruce, ancora bambino, cade nel pozzo e incontra i pipistrelli, l’animale che gli fa più paura e che diventerà il suo simbolo.

Riemerso dal pozzo gli viene insegnata la lezione più importante di tutte: «Sai perché cadiamo? Per imparare a rimetterci in piedi».<sup>316</sup>

Bruce Wayne cade più volte lungo il film fisicamente e metaforicamente, per capire completamente ciò che combatte e quello che vuole diventare.

Si tratta di un uomo che cadendo nell’oscurità, raggiunge il punto più basso, ma impara come rialzarsi, sbagliando.

---

<sup>312</sup> Federico Pagello, *Grattacieli e Superuomini*, Le mani, Recco (GE), 2010, p.124-7.

<sup>313</sup> Salviano Miceli, Christopher Nolan, Sovera, Roma, 2008, p.70.

<sup>314</sup> *Genesis of the Bat*, documentario tra i contenuti speciali di *Batman Begins*, USA, 2005.

<sup>315</sup> Per significati impliciti nella lotta corpo a corpo rimando sempre al saggio Slavoj Žižek,

*Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull’11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002.

<sup>316</sup> Wayne padre- Linus Roache, *Batman begins*.

Nella prima parte del film si affrontano tutti i punti tipici della giovinezza eroica: la morte dei genitori naturali, il rapporto con quelli putativi (Alfred, ma anche Henri Ducard/Ra's -al -Ghul), l'allontanamento da casa, l'addestramento, lo svilupparsi delle grandi capacità, il rapporto conflittuale con il padre e il ritorno alla città natale. Gotham, quindi, se non attraverso i lunghi flashback, compare solo dopo i primi quarantacinque minuti.

Si tratta di una città contemporanea reale e non ricostruita in studio, che ha il volto di Chicago, il covo della mafia americana per eccellenza. L'ambiente così aumenta la contraddizione tra figura eroica e mondo reale (assenza di età eroica) che aveva già creato tanti interrogativi in Eco.

I pochi elementi ricostruiti che l'avvicinano ancora all'architettura gotica e creativa degli anni trenta (il collegamento ferroviario e la Wayne Enterprise) vengono distrutti entro la fine del primo episodio.

Alla dimensione mistica orientale del viaggio della prima parte si contrappone quindi l'arrivo a Gotham, che rappresenta il mondo reale come lo conosciamo oggi.

Batman è in mezzo a questi due ambienti, che raffigurano le sue due nature. Più volte durante la sua formazione gli viene ripetuto che deve diventare: un "simbolo", la "paura stessa" (si è quindi nel campo della mitologia e delle figure archetipiche). D'altra parte lo stesso personaggio è estremamente realistico ed umano, tanto che persino le sue famose fantastiche attrezzature, qui diventano oggetti reali,<sup>317</sup> spesso nel catalogo delle armi più avveniristiche dell'esercito. Si tratta quindi di una figura volutamente a metà tra il mondo mitologico e quello reale.

Anche i cattivi, allo stesso modo, perdono tutti i superpoteri e si allontanano dai personaggi caricaturali a cui ci si era abituati.

Nella seconda parte viene introdotto il tema caro a Tim Burton, ossia quello della maschera. La vita "normale" di Bruce Wayne diviene, un inganno radicale ancor più che nei film precedenti, infatti se tradizionalmente nella vita di tutti i giorni Bruce Wayne è un uomo di mondo, un filantropo generoso, si comporta quindi secondo la propria natura, qui si crea un'ulteriore maschera di *viveur* disinteressato alla vita pubblica e alle problematiche della propria città.<sup>318</sup>

L'accento realistico e lo sguardo contemporaneo vengono ancora più accentuati nel secondo episodio, *The dark knight*.

Nella creazione della città scompare ogni gusto retrò, cedendo il posto ai grattacieli ultramoderni e commerciali tipici di Chicago, o di Hong Kong (dove per la prima volta vediamo un Batman in trasferta), dandole anche lo spirito di una città reale:

---

<sup>317</sup> Tra i gadget di Batman quella che subisce il cambiamento più interessante e lampante in questo senso è la Batmobile cfr Salviano Miceli, Christopher Nolan, Sovera, Roma, 2008, p.86.

<sup>318</sup> La battuta finale del personaggio della procuratrice Rachel Wood suggerisce che il vero volto di Bruce Wayne sia quello dell'uomo mascherato, segnando la fine di questa fase giovanile della sua vita. Con questa battuta si anticipa l'inevitabile cambiamento che avverrà nel secondo episodio dove si abbandona il dissidio interiore tra le due personificazioni dell'eroe, poiché grazie alla prima avventura Bruce capisce di essere tutt'uno con Batman.



« Vogliamo raccontare una storia molto ampia, una storia in una città o la storia di una città. [...] Se vuoi prendere Gotham, devi darle peso, un respiro, una profondità. Così devi trattare personalità politiche e figure mediatiche. È tutto parte del tessuto che avvolge una città. »<sup>319</sup>

L'immersione nel reale rende i pericoli che l'eroe deve affrontare più vicini alla cronaca odierna. In un film che parla del panico e del disordine generati dal male, sono moltissimi i riferimenti alla paure terroristiche.<sup>320</sup>

Se il primo era tutto incentrato sull'eroe e non lasciava spazio ai cattivi, se non nel caso di R'as- Al- Ghul, come figura genitoriale, qui il rapporto con l'avversario diventa cruciale, un vero e proprio *epos della sfida*. Come annunciato nel finale di *Batman Begins* s'introduce Jocker, un criminale che opera senza un motivo, un folle amante del caos, che spaventa proprio perché imprevedibile. La mafia, che era ancora una paura nel primo episodio, qui viene definitivamente surclassata, infatti i pericoli underground della *golden age* sono qualcosa che appartiene al passato storico.

Prendono particolare importanza gli aiutanti già introdotti nel primo film, Lucius Fox, Alfred, il Commissario Gordon e s'introduce il personaggio dell'incorruttibile Harvey Dent. Pur tra tanti aiutanti continua l'assenza dei compagni d'avventura, come Robin, rimarcando una visione di Batman come cavaliere solitario.

Joker e Harvey sono i due personaggio chiave del film. Il primo è, costruito in maniera completamente opposta al Joker di Burton e profondamente diverso dall'immagine dei fumetti.

La maschera-volto creata dall'acido secondo il fumetto originale diventa del trucco slavato e cadente, il sorriso caratterizzato dalla posa innaturale di un cerone, del film di Burton, si materializza attraverso due cicatrici ben visibili ai lati della bocca. Ritorna quindi l'immagine alla base di Joker stesso, infatti nel tratteggiarlo il disegnatore Jerry Robinson si era ispirato al protagonista del romanzo ottocentesco, *L'uomo che ride* di Victor Hugo.<sup>321</sup>

Il fatto che egli sia tutt'uno con la sua maschera, un vero folle, viene accentuato dalla prima scena in cui è nascosto da una maschera da pagliaccio, sotto cui cela il suo volto: un'ulteriore maschera.

È quel tipo di cattivo che non può originare nessun tipo di pietà e rispetto, la sua funzione è quella di fare emergere il lato peggiore<sup>322</sup> dell'eroe, portarlo alla violenza più estrema, si tratta di una vera e propria personificazione del male.

L'eroe, non riesce sempre a non superare il limite tra il bene e il male, e si ritrova così a dover affrontare il suo lato più oscuro e terrificante. Di conseguenza da simbolo rassicurante per la città di Gotham diventa agli occhi dei cittadini un altro malvagio da sconfiggere.<sup>323</sup>

---

<sup>319</sup> *Intervista a Christopher Nolan*, 12 Luglio 2007 in <http://www.ign.com/>.

<sup>320</sup> Federico Pagello, *Grattacieli e Superuomini*, Le mani, Recco (GE), 2010, p. 138.

<sup>321</sup> In Hugo un ragazzo viene sfregiato per entrare a far parte di un circo ambulante, il sorriso cela in realtà una grande sofferenza, non a caso Joker stesso, come molti personaggi di Batman, nei fumetti viene legato all'immagine circense.

<sup>322</sup> Scena chiave è quella di violenza/tortura che Batman infligge a Joker.

<sup>323</sup> Salviano Miceli, *Christopher Nolan*, Sovera, Roma, 2008, p. 87.

Questo non avverrebbe se non fosse per Joker, che impersona il diavolo ingannatore<sup>324</sup>, un signore del caos<sup>325</sup>, che cerca di portare tutti dalla sua parte, come ricordava la frase ossessiva pronunciata dal Joker-Jack Nicholson «Tu danzi mai con il diavolo nel pallido plenilunio?». La sua essenza si rivela nell'ultima scommessa per la salvezza o meno di Gotham city, alla fine della quale la popolazione divisa tra la gente comune e i criminali si salva facendo la medesima scelta per il bene, contrariamente alle aspettative del Joker, che aveva puntato sulla natura malvagia dell'uomo. Come in *The killing Joke* e nel film di Burton nel finale li ritroviamo in cima a una torre/palazzo, qui Joker afferma che non ucciderà mai Batman perché è troppo divertente e Batman capisce che non potrà mai sconfiggere definitivamente Joker,<sup>326</sup> ossia il male stesso.

L'altro personaggio chiave, il politico Harvey Dent, è un uomo giusto e probo, migliore di Batman, un possibile futuro per la città di Gotham, eppure è anche un uomo che nel momento della caduta non è in grado di risollevarsi.

Come dice Joker:

«Ho preso il paladino di Gotham e l'ho fatto arrivare al nostro livello. La follia è come la gravità, basta solo una piccola spinta»<sup>327</sup>

Dent è incapace di riconoscere i propri errori, una volta ferito interiormente e d'esteriormente, spinto dal Joker, cede alla follia, diventando il malvagio Due facce, un altro degli acerrimi nemici di Batman.

In conclusione Batman si sacrifica per uno scopo più alto e scompare affinché il ricordo di Dent rappresenti l'eroe a cui tutti possono rifarsi, come recita nelle ultime battute:

«Perché a volte la verità non basta. A volte la gente merita di più. A volte la gente ha bisogno che la propria fiducia venga ricompensata.»<sup>328</sup>

Ossia la città in quel momento ha bisogno di un eroe senza macchia, un simbolo, che Batman, essendo un eroe reale, non le può offrire.

Nel terzo capitolo si mantiene la scelta di far sparire il nome Batman dal titolo, rimarcando ancora il distacco netto dall'immagine tradizionale e rifacendosi al titolo dell'albo di Miller: *The dark knight rises*, un nome capace di evocare sia il tono epico che l'atmosfera crepuscolare e inquietante della pellicola.

La storia si svolge a quasi dieci anni di distanza dalla precedente, Bruce Wayne, ritiratosi a vita privata, è invecchiato ed acciaccato, non mette più la maschera di Batman da molto tempo. A riprova che nella versione di Nolan personaggi e ambiente sono in continuo divenire come il mondo reale, diversamente dalle versioni

---

<sup>325</sup> «Certi uomini vogliono solo vedere bruciare il mondo» Michael Caine-Alfred- in *Batman –Il cavaliere oscuro*.

<sup>326</sup> «Senza di me non sapresti più che fare. E io senza di te non mi divertirei più. Ecco perché non ci uccideremo mai.» - Heat Ledger-Joker in *Batman –Il cavaliere oscuro*.

<sup>327</sup> Ibidem.

<sup>328</sup> Batman-Christian Bale- Batman in *Batman –Il cavaliere oscuro*.

precedenti.<sup>329</sup>Le cose cominciano a cambiare quando in Villa Wayne penetra la ladra Selina Key, una Catwoman decisamente diversa rispetto a quella Burtoniana, non ha superpoteri, non è psicolabile, e ha tutte le caratteristiche di una donna che potrebbe realmente esistere.

Il furto commesso dalla Donna-Gatto è solo il primo di una serie di eventi che porteranno all'arrivo in città un rivoluzionario metodico e infallibile, Bane, che nella profondità delle fognature crea la propria armata. Ritorna quindi l'immagine del malvagio che emerge ed opera nel sottosuolo, tipica dei fumetti e dei film Burtoniani, ma questa volta dietro c'è un progetto politico di grandi dimensioni.

L'eroe questa volta non è più giovane e motivato, ed il malvagio è molto più forte di lui sia fisicamente che psicologicamente (Bane infatti è spinto da profonda fede e amore per la causa in cui crede).<sup>330</sup> Batman così com'è in questo tempo, debole e roso dai dubbi non può competere con lui, così al primo scontro viene sconfitto e apparentemente muore (si riprende l'immagine delle strisce in cui il malvagio spezza la schiena di Batman con un colpo solo).<sup>331</sup>

In questo momento da una parte la figura dell'eroe invincibile si sgretola definitivamente, dall'altra si riunisce la struttura del monomito incominciata nel primo capitolo: nascita dell'eroe, avventura, morte, resurrezione, sconfitta del nemico, apoteosi, unione con la dea.

Così mentre la città di Gotham<sup>332</sup> subisce l'attacco e diventa dominio dei malvagi ritroviamo Bruce sul fondo di un pozzo-prigione, in un luogo esotico/mitologico, da qualche parte in Oriente, come era stato nel primo film. Qui l'eroe è costretto a superare la prova ed uscire definitivamente dal pozzo, come quando vi era caduto da bambino.

Tornato così a nuova vita e ripreso l'aspetto di Batman si sacrifica per salvare Gotham, salendo al cielo e scomparendo.

La storia si apre quindi a tre finali diversi e convergenti: Gotham è ora salva ed ha una figura eroica forte e reale, eternata dal sacrificio, da ricordare per sempre, ma questa città essendo la città contemporanea per eccellenza rappresenta il mondo intero.

Bruce Wayne non è morto, ma insieme a Selina Key- Catwoman<sup>333</sup> vive una vita tranquilla lontano dalla sua città, nella struttura monomita si parla di matrimonio con la dea, nella fiaba del matrimonio che chiude il racconto. Il rapporto con la dea come sostenuto dal saggio *L'eroe imperfetto*<sup>334</sup> di Wu Ming è indispensabile all'interno della formazione dell'eroe, essa è divisa fra due nature l'una che mette

---

<sup>329</sup> Cfr Salviano Miceli, Christopher Nolan, Sovera, Roma, 2008.

<sup>330</sup> Per quanto riguarda il personaggio di Bane e le implicazioni con il contemporaneo Cfr Slavoj Zizek, *The politics of Batman* in [www.newstatesman.com](http://www.newstatesman.com), Agosto 2012; Ted Johnson, *Blockbusters can't escape politics*, in [www.variety.com](http://www.variety.com), Luglio 2012.

<sup>331</sup> Chuck Dixon, Greham Nolan, *La vendetta di Bane*, Mondadori, Milano, 2012.

<sup>332</sup> Viene rimarcato ancora una volta il legame tra l'eroe, la comunità e il territorio.

<sup>333</sup> Il personaggio di Catwoman viene realizzato in maniera diametralmente opposta a quello di Tim Burton, è una criminale sana di mente e senza super poteri: cfr *The dark knight rises production notes*, in <http://www-deadline-com.vimg.net>.

<sup>334</sup> Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano, 2010.

l'eroe in difficoltà, lo tenta lo porta lontano dalla strada, l'altra invece che lo incoraggia e gli dà forza. La figura di Selina rispecchia queste due anime prima proponendo all'eroe la fuga dalla città invasa «Vieni via con me, hai dato già tutto a questa città» poi aiutandolo invece a realizzare la missione. Inoltre possiede alcune caratteristiche vicine a una delle tipologie di divinità fondamentali della mitologia secondo Jung e Karoly Kerényi.<sup>335</sup> Essendo legata alla notte e alla luna (Selina), ai felini, ed essendo un donna d'azione è una figurazione di Artemide.

Infine l'eredità di Batman passa al giovane Robin, poiché l'eroe è un simbolo che si può trasmettere ed ogni nuova epoca ha bisogno di un rinnovamento.<sup>336</sup>

A proposito del finale multiplo e aperto, Nolan ha detto:

«Per me, *Il cavaliere Oscuro – Il Ritorno* è specificamente e definitivamente la fine della storia di Batman che ho voluto raccontare, e la natura aperta del film è semplicemente un' importante idea tematica che abbiamo voluto inserire nel film, ovvero che Batman è un simbolo.»<sup>337</sup>

La trilogia, attraverso un climax quasi verticale, si chiude quindi perfettamente collegando i tre atti del racconto, tanto che risulta quasi impossibile capire, tra rimandi e flashback, la struttura narrativa e il significato del terzo film senza aver visto gli altri. Attraverso i capitoli il protagonista si evolve e cambia avvicinandosi allo spettatore, diventa reale e riconoscibile, d'altra parte *The dark knight rises* non nasconde la parte meno realistica e più mitologica del personaggio, presentata apertamente attraverso la leggenda del pozzo infernale.

Il risultato è una saga pienamente incentrata sull'eroe e sulle funzionalità di questa figura anche nel mondo di oggi.<sup>338</sup>

---

<sup>335</sup> Gustave Jung e Karoly Kerényi, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino, 1972.

<sup>336</sup> La struttura è identica a quella dell'ultimo capitolo di *Harry Potter, I doni della morte*.

<sup>337</sup> *The dark knight rises Christopher Nolan parla del finale aperto della trilogia*, in [blog.screenweek.it](http://blog.screenweek.it), Dicembre 2012.

<sup>338</sup> Questa evoluzione della figura dell'eroe è parsa particolarmente in sintonia con la cultura contemporanea tanto che gli sceneggiatori e il regista, Sam Mendes, dell'ultimo 007, *Skyfall* si sono rifatti direttamente al Batman di Nolan nel costruire la struttura narrativa e i personaggi del loro film. *James Bond a Gotham city*, Roy Menarini, in [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it), 2012.

## V

### Viaggio: scoperta, ritorno, ricerca

*Il cavaliere oscuro* di Nolan è il primo Batman a lasciare la sua città, vive e viaggia in Asia ed infine conclude la sua storia in Europa, dove si ritira. Secondo Ruggero Eugeni gli eroi degli anni duemila sono infatti «sempre meno legati al territorio, si perde il riferimento allo stato nazione e si tende ad avere un sistema mondo».<sup>339</sup>

Questi personaggi sono quindi sempre più internazionali, si adattano a un territorio sempre più fortemente collegato, non solo a causa della rete, ma anche perché per tutti (non solo per un miliardario come Bruce Wayne) è facile spostarsi da un continente all'altro.

L'eroe come cittadino del mondo sembra ambientarsi in qualsiasi luogo senza più viverlo come una scoperta.

Di questo fenomeno è paradigmatico uno dei personaggi originali di maggior successo degli ultimi anni: la spia Jason Bourne,<sup>340</sup> protagonista di tre film tra il 2002 e il 2007. In ognuno dei capitoli attraversa tantissimi stati, senza mai fermarsi, con diversi scopi, la fuga<sup>341</sup>, la ricerca e il ritorno, pur senza sapere davvero da dove proviene. Le difficoltà per lui non sono quelle del viaggio in sé, reso ormai facile dai mezzi moderni, ma gli ostacoli che gli pone il nemico lungo la strada. Non è allora il percorso stesso ad essere problematico, ma gli agenti esterni che lo complicano.

Eppure il viaggio è da sempre fortemente legato alla figura eroica poiché è parte integrante di essa: sia la fiaba che il mito si fondano sulla struttura del cammino dell'eroe.

Ecco qui di seguito la struttura del viaggio proposto da Propp ne *La morfologia della fiaba*<sup>342</sup>:

---

<sup>339</sup> Ruggero Eugeni, *La ridefinizione del popolare nella società delle reti* in [amsacta.unibo.it](http://amsacta.unibo.it):

I fenomeni legati alla digitalizzazione della comunicazione appaiono oggi inestricabilmente legati a quelli della globalizzazione; in questo senso molti autori interpretano l'età contemporanea alla luce di una duplice dialettica: di locale e globale da un lato, di fisico e digitale dall'altro. Il dispositivo che articola questa duplice dialettica e mette in correlazione i due ambiti è quello della rete: la società globale è tale in quanto usa reti di comunicazione digitali.

[...] Il popolare perde qualunque connotazione locale: i popoli e le loro culture appartengono a nazioni e razze differenti e si riconoscono grazie a forti processi di estetizzazione della propria sociabilità.

<sup>340</sup> *The Bourne identity*, Doug Liman, USA 2002.- *The Bourne supremacy*, Paul Greengrass, USA 2004. - *The Bourne ultimatum*, Paul Greengrass, USA 2007. - *The Bourne legacy*, Tony Gilroy, 2012-

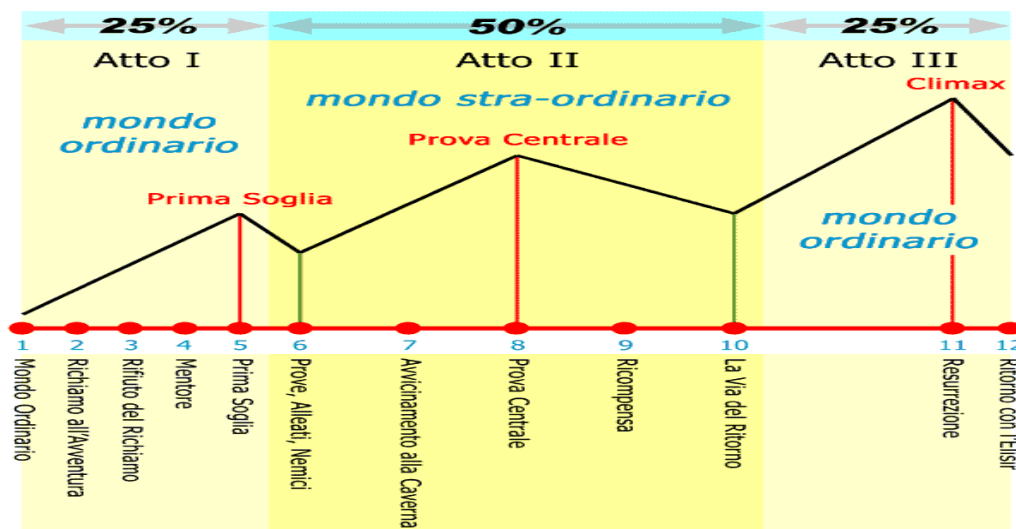
<sup>341</sup> Mi sono chiesta se la fuga possa essere un tipo di viaggio che merita un'attenzione diversa.

<sup>342</sup> Vladimir J.A. Propp, *La morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1988.

FUNZIONI	CARATTERISTICHE
ALLONTAMENTO	Un membro della famiglia lascia la sicurezza del suo ambiente domestico; può trattarsi dell'eroe stesso, oppure di un parente che egli dovrà salvare in seguito.
DIVIETO/ORDINE	All'eroe viene imposta un'interdizione (ad esempio, gli viene proibito di andare in un determinato luogo, o di compiere una precisa azione).
INFRAZIONE	Quando l'eroe infrange il divieto.
TRAPPOLA	L'antagonista – sotto mentite spoglie – cerca di ingannare l'eroe.
MANCANZA	Manca qualche cosa: un oggetto, una persona o un sentimento ( <i>la principessa aveva perso ogni gioia</i> ).
PARTENZA	L'eroe parte andando incontro alle peripezie.
CONSEGUIMENTO DEL MEZZO MAGICO	L'eroe riceve un oggetto magico.
LOTTA	L'eroe combatte contro l'antagonista con le sue forze o con l'oggetto magico.
VITTORIA	L'eroe scorffigge l'antagonista.
PERSECUZIONE	L'eroe viene maltrattato o punito.
COMPITO DIFFICILE	L'eroe deve affrontare difficili prove.
PUNIZIONE	L'antagonista viene punito.
NOZZE	Si celebrano le nozze dell'eroe.

343

Una struttura simile viene proposta nell'ambito del mito attraverso la visione di Campbell come adattata da Vogler:



344

Il viaggio è quindi sia fisico che spirituale (idealmente lo stesso percorso potrebbe svolgersi in una sola stanza, senza che l'eroe si muova) e si può dividere in due stadi l'andata (il movimento dal mondo ordinario allo straordinario), che solitamente corrisponde a una ricerca, e il ritorno (ritorno con l'elisir), l'equivalente del *nostos* greco.

La ricerca può essere motivata dal dovere, o il desiderio di trovare un oggetto o una persona, in questo caso si tratta di una *queste*, il ritorno è la sua naturale conseguenza.

<sup>343</sup> Rielaborazione delle informazioni contenute in Vladimir J.A. Propp, *La morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1988.

<sup>344</sup> Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2002.

C'è però una terza possibilità: talvolta l'eroe viaggia per il puro piacere della scoperta. Pur trattandosi di tre declinazioni diverse del tema del viaggio si può parlare in ogni caso di *epos della scoperta* poiché il viaggio, il confronto con l'ignoto, sono comunque parte integrante della storia.

L'epos della scoperta più frequente è la *Queste, ossia la ricerca*. L'eroe deve trovare un oggetto, una persona, un luogo, un qualche cosa lontano o nascosto.

La *queste* per antonomasia è quella dei cavalieri del medioevo arturiano, alla ricerca del sacro Graal, tanto che il nome deriva proprio dal romanzo francese del XIII secolo, *La queste sacre Graal*. Qui cavalieri come Perceval e Galaad sono alla ricerca della coppa sacra.

Ma andando indietro nel tempo anche gli Argonauti sono alla ricerca di qualcosa, il Vello d'oro, e la maggior parte dei principi delle fiabe sono alla ricerca di una principessa o di un oggetto incantato.<sup>345</sup>

Giasone insieme a una squadra eroica, costruisce la nave Argo per andare alla ricerca del Vello, custodito da un drago nella leggendaria Colchide. Prima di giungere gli eroi attraversano molte terre e le più svariate avventure, la conquista dell'oggetto magico avviene solo grazie all'aiuto della maga-principessa Medea, il ritorno/fuga si rivelerà anch'esso un'ardua impresa.

Il *Nostos*, invece, è un viaggio di ritorno, a casa innanzitutto. Il termine è una parola greca, che vuol dire proprio "ritorno" ma ha assunto un significato emblematico perché con il termine al plurale *nostoi* s'indicavano i poemi che narravano i viaggi degli eroi Achei dopo la caduta di Troia.

Qui s'incontra la difficoltà reale dei viaggi per mare, dove tempeste ed assenza di vento possono dirottare le navi, allungando il viaggio di mesi, se non di anni.

L'eroe del viaggio per eccellenza, Odisseo non partecipa quindi a una *queste*, ma intraprende solo un viaggio necessario verso casa.

Il fato lo conduce incontro ai popoli più diversi, approda in luoghi idilliaci o terribili, ma non di sua spontanea volontà, bensì per necessità o costretto dal fato e dagli eventi: il suo unico scopo è tornare in patria.

Infine il terzo tipo di viaggio è quello dettato dal *desiderio di conoscenza*.

Si tratta di un genere di viaggio che conosce la sua fortuna soprattutto con le grandi navigazioni a partire dal quindicesimo secolo, ma che affonda le sue radici epiche nel mondo classico, filtrato dalla visione medievale. È infatti nel Medioevo che, essendo più noti i testi latini rispetto a quelli greci, si crea il terreno adatto alla creazione di una nuova immagine dell'eroe viaggiatore per antonomasia, Odisseo, in cui confluiscono le leggende riguardanti i viaggi successivi al ritorno ad Itaca, già preannunciati nella discesa nell'Ade raccontata da Omero, e la figura evocata da

---

<sup>345</sup> *L'uccello d'oro* (Grimm), *Le tre piume* (Grimm), *La regina delle nevi* (Hans Christian Andersen), solo per fare qualche esempio.

autori latini<sup>346</sup> come Ovidio<sup>347</sup> o Cicerone. L'oratore nel *De finibus* accosta infatti proprio all'eroe greco queste parole:

Quindi è così grande l'amore della conoscenza e del sapere, innato in noi che la natura umana vi si sente portata senza l'attrattiva di alcun profitto.<sup>348</sup>

È da questo terreno quindi che nasce la figura eroica descritta da Dante nel ventiseiesimo canto dell'*Inferno*. Qui Ulisse è colui che oltrepassa i confini del mondo conosciuto (le colonne d'Ercole), lanciandosi verso l'ignoto, spinto dal desiderio di conoscenza.

Ulisse così viene adattato alla sensibilità basso medievale, diventando un eroe alla ricerca di nuovi mondi,<sup>349</sup> o almeno questa è la visione che a partire dal tardo quattrocento sembra prevalere, come scrive Piero Boitani:

Il fatto è che dal tardo Quattrocento in poi l'Ulisse dantesco viene letto da interpreti e scrittori come l'ombra, la prefigurazione poetica del navigatore e dello scopritore che ora fanno la storia: la "nova terra" di *Inferno* XXVI diventa il Nuovo Mondo. Tale interpretazione è esplicita nel commento alla commedia di Bernardino Daniello come anche nella storia di Pero Anton Beuter e nelle cronache del navigatore del navigatore Pedro Sarminto de Gamboa, indiretta e intertestuale nel canto XV della *Gerusalemme liberata* di Tasso-dove Ulisse è presentato come predecessore sfortunato di Amerigo Vespucci, che ama vedere se stesso come colui con successo le orme dell'Ulisse dantesco.<sup>350</sup>

## 1) La ricerca e il ritorno

Come si è già osservato il racconto epico non narra quasi mai un mito per intero, ossia di tutto il viaggio dell'eroe, bensì si sofferma su alcuni tratti del percorso, in questo modo l'*epos della scoperta* si può dividere in tre categorie distinte secondo la motivazione che spinge l'eroe a compiere il viaggio.

Il ritorno a casa, e la ricerca sono due tematiche ricorrenti nella filmografia contemporanea.

Per la ricerca titoli come *The Millionaire*<sup>351</sup> e *Django Unchained*<sup>352</sup> hanno come fulcro la *queste* della principessa, mentre trattano del ritorno film quali *The way back*,<sup>353</sup> *Warhorse*<sup>354</sup> o *Gravity*.<sup>355</sup>

---

<sup>346</sup> Piero Boitani, *Ulisse, Il mito nella letteratura italiana*V/2, a cura di Alessandro Cinquegrani, Morcelliana, Brescia, 2009, p.541.

<sup>347</sup> Mariangelo Picone, Dante Alighieri, *Il mito nella letteratura italiana* I, a cura di Giancarlo Alessio, Morcelliana, Brescia, 2005, p.157-158.

<sup>348</sup> Cicerone, *De finibus* 5, 18, UTET, Torino, 1976.

<sup>349</sup> Non a caso proprio in questo periodo circola *Il Milione*, il libro di viaggio e scoperta per eccellenza, che ispirerà le grandi navigazioni. Il testo riguardante il meraviglioso viaggio di Marco Polo infatti e fors'anche *La Divina Commedia* furono una lettura molto amata da Cristoforo Colombo. Tarducci Francesco, *Cristoforo Colombo e il viaggio di Ulisse nel poema di Dante*, S. Lapi, Citta di Castello, 1895.

<sup>350</sup> Piero Boitani, *Ulisse, Il mito nella letteratura italiana*V/2, a cura di Alessandro Cinquegrani, Morcelliana, Brescia, 2009, p. 543.

<sup>351</sup> *The Millionaire*, Danny Boyle, Loveleen Tandan, Canada USA, 2008.

<sup>352</sup> *Django Unchained*, Quentin Tarantino, USA 2012.



*Inception*<sup>356</sup> di Christopher Nolan risulta però particolarmente interessante non solo perché presenta sia il tema della ricerca che quello del *nostos*, ma anche perché ha un contatto diretto con la simbologia mitica.

La trama è molto complessa, tanto che il critico Mereghetti l'ha definito uno dei film più complicati di sempre.<sup>357</sup>

Cobb è un architetto che si occupa di "estrarre" segreti dalle menti delle persone mentre queste dormono.

Per farlo deve entrare nei loro sogni, creando delle architetture oniriche.

Il film comincia con un tentativo di estrazione non riuscito. Cobb entra nella mente di Saito, un potente uomo d'affari, ma l'ombra di sua moglie defunta (Mal) interviene facendo sì che il sogno si sgretoli. Mal è una creazione dal suo subconscio, ma ciò non la rende meno pericolosa.

Dopo quest'incidente Saito e Cobb giungono a un accordo, l'architetto dovrà eseguire per Saito un "innesto": inserire nella mente di Robert Fischer, erede del suo rivale d'affari, l'idea di dividere il proprio impero economico.

In cambio il miliardario farà in modo che possa tornare negli Stati Uniti e rivedere i suoi due figli, dai quali si è dovuto allontanare perché accusato dell'omicidio della moglie.

Cobb quindi recluta una nuova squadra (*epos della cooperazione*), tra i quali spicca Arianna, una brillante studentessa di architettura che dovrà costruire i sogni. Strutturano quindi il sogno che dovrà portare Fischer all'idea: perché questa diventi un chiodo fisso deve essere innestata in profondità e non deve essere indotta ma nascere spontaneamente, attraverso un percorso complesso.

Si crea un sogno su più livelli, sempre più profondi, ma anche instabili da governare (un "sogno dentro un sogno"), soprattutto a causa delle interferenze causate da Mal.

Fischer addormentato dalla squadra, durante un viaggio in aereo per gli Stati Uniti, sogna di trovarsi in una città, inseguito da dei nemici, la fuga lo porta in un nuovo ambiente, un albergo, da lì convinto di trovarsi in un sogno fugge su una montagna innevata, alla ricerca di qualcosa che si trova in un bunker difeso da uomini armati, in cui deve penetrare per conquistare l'oggetto della sua ricerca.

L'insieme dei sogni è creato dagli architetti come se si trattasse di un labirinto, infatti, Arianna prima di essere reclutata deve dimostrare di saper costruire un labirinto in due minuti.

Il labirinto è un oggetto fortemente simbolico, che rappresenta sia la complessità della mente umana, che il tattersi della storia<sup>358</sup>, che la *queste* stessa. Si tratta di tre

---

Il riconoscimento di fonti epica medievale in *Django* è supportata dalle dichiarazioni del regista: qui la principessa si chiama Brunilde è tenuta prigioniera da un malvagio in un castello, l'eroe è un cavaliere che per raggiungerla deve passare attraverso molte altre terre e magioni.

<sup>353</sup> *The way back*, Peter Weir, USA, 2011.

<sup>354</sup> *War horse*, Steven Spielberg, USA 2011.

<sup>355</sup> *Gravity*, Alfonso Cuarón, USA 2014.

<sup>356</sup> *Inception*, Christopher Nolan, USA 2010.

<sup>357</sup> Paolo Mereghetti, *Leonardo Di Caprio ruba segreti nei sogni altrui*, "Il corriere tv", 2010.

<sup>358</sup> Non a caso nel labirinto di Borges si vedeva lo scontrarsi e il mutare dei tanti possibili racconti *Il Labirinto dei sentieri che si biforcano* in *Finzioni: la biblioteca di Babele*, Jorge Luis Borges, Einaudi, Torino, 1961.

significati che secondo le teorie di Campbell si unificano nel Monomito: struttura mentale e narrativa, che al suo centro vede proprio la ricerca.

Ricorrono così intricate scale (di Escher) e grattacieli che formano dei puzzle, l'intero film prende quindi una forma talmente intricata da apparire a sua volta come un labirinto, come si può vedere dall'immagine tratta dai titoli di testa del film.



A un primo sguardo il tema della ricerca sembra preponderante, poiché non solo i ladri preparano per Fischer una sorta di “caccia al tesoro” alla ricerca dell'idea, ma anche il protagonista sta cercando il suo male personale da sconfiggere, nascosto da qualche parte, nella profondità del sogno (il centro del labirinto). Mal infatti è la proiezione dei suoi sensi di colpa per la morte della moglie che gli impediscono ormai di governare i sogni.

Come il cavaliere medievale alla ricerca del sacro Graal<sup>359</sup>, colui che intraprende qualsiasi *queste* lungo il percorso deve fare delle scelte fisiche e morali, come se si trattasse di tanti sentieri diversi da imboccare. Infatti, ogni ricerca è di per sé labirintica «*Queste* are particularly rather than incidentally labyrinthine [...]»<sup>360</sup>.

Questa geometria si rivela così il simbolo perfetto di qualsiasi movimento multi direzionale, alla ricerca di un oggetto finale.<sup>361</sup>

Se nel racconto medievale la foresta (*Mondo Straordinario* per eccellenza, insieme al deserto) diventa il labirinto “ne voie ne sentier”<sup>362</sup> nel quale si perde il cavaliere, in *Inception* sono i sogni ad avere questa funzione.

Ogni sogno è un nuovo scenario: una villa su più piani adornata da fitti colonnati, una *kasbah* mediorientale, una Parigi che si avvolge su se stessa, un albergo con scale e corridoi infiniti, strade che s'incrociano a tutta velocità sotto la pioggia, un bosco innevato in montagna, un bunker senza via d'uscita, una città fatta di soli grattacieli che si sgretolano.

Ogni scenario può condurre a un altro sogno, aumentando così la difficoltà a uscirne. Il progetto architettonico, disegnato da Arianna, e alla base dei tre livelli del sogno di Fischer è circolare come il labirinto di Teseo nella tradizione iconografica medievale.<sup>363</sup> Il cerchio d'altronde è anche il simbolo della *queste* stessa.<sup>364</sup>

<sup>359</sup> C'è persino un riferimento alla leggenda del Re Pescatore: Fischer (Pescatore) padre, il multimiliardario più potente del mondo, giace malato in un letto alla fine della *queste* attraverso i sogni, l'incontro tra lui e il figlio è una rinascita.

<sup>360</sup> *The idea of the labyrinth from classical antiquity through the Middle Ages*, London : Cornell University press, Ithaca-New York, 1990, p.175.

<sup>361</sup> «The labyrinths characteristic duality will appear somehow: the difference between unicursal e multicursal mods of movement maybe highlighted, for example o contrasting point of view-process induced ingnorance versus transcendent understanding of a grand design.» Ibidem.

<sup>362</sup> Ivi p.176.

Anche la struttura del racconto d'*Inception* riprende questa simbolica forma circolare, principio e fine infatti coincidono nella scena della cena, nella villa giapponese, dalle molte stanze, a sua volta un'immagine del labirinto.

La parola "labirinto" deriva dal greco antico, dove indicava un edificio ricco di stanze:

Grande e artistico edificio fabbricato da Psammetico sul lago Meri nel Medio Egitto, il quale comprendeva tremila stanze. Simile edificio presso Cnosso in Creta, secondo la leggenda fabbricato da Dedalo.<sup>365</sup>

Similmente nel film troviamo una città sul mare, come Creta, nel centro del labirinto e la villa come luogo di entrata e di uscita dalla narrazione.

Nel Medioevo secondo Penelope Reed Doob<sup>366</sup>, si aveva la sensazione che la parola derivasse dal latino *labor* e *intus*, e si trattasse quindi di qualcosa di difficile che trae in errore, d'inestricabile, i sinonimi medievali più comuni erano *domus daedali* e sentiero dei desideri o degli errori.

Il nome *domus daedali* si rifà direttamente al mito del labirinto per eccellenza, quello costruito da Dedalo a Creta, al centro del quale si celava il mostruoso Minotauro. Per Campbell, come riportato ne *L'eroe dai mille volti*<sup>367</sup>, quello di Teseo è il viaggio monomitico per antonomasia.

Come in Teseo e il Minotauro anche in *Inception* la figura chiave per la riuscita dell'impresa è un'Arianna. Questa nuova Arianna però non viene aiutata dall'architetto Dedalo, ma è la costruttrice stessa del labirinto. Come la principessa cretese era l'unica in grado di far uscire Teseo sano e salvo dalla reggia di Cnosso, così il personaggio interpretato da Ellen Page è l'unico a poter salvare Cobb.

Egli nel film è quindi sia l'architetto, rinchiuso nel proprio labirinto come Dedalo, sia il principe in conflitto col mostro.

Il Minotauro, a metà fra l'uomo e la bestia, nei saggi di Campbell e Vogler<sup>368</sup> è l'Ombra per eccellenza, ossia l'antagonista. Il significato di Ombra individuato da Jung<sup>369</sup> è alla base degli studi dello psicanalista statunitense: si tratta dell'archetipo che rappresenta l'inconscio. Il Minotauro che si cela nella sala più nascosta della mente di Cobb infatti è la proiezione della moglie Mal, il frutto del suo inconscio, del suo senso di colpa. Mal come il Minotauro del mito cerca di uccidere l'eroe, questi però riesce a superare il trauma e sconfiggere l'Ombra della moglie e tornare nel

---

<sup>363</sup> Cfr Penelope Reed Doob, *The idea of the labyrinth from classical antiquity through the Middle Ages*, London : Cornell University press, Ithaca-New York, 1990, p.140, p. 109 - i labirinti circolari sono anche i più antichi pp. 47-9.

<sup>364</sup> Non a caso, lo spettacolo di Luca Ronconi tratto dall'*Orlando furioso* e scritto da Edoardo Sanguineti era allestito attraverso una messa in scena labirintica, in movimento, circolare, come il movimento del cavaliere alla ricerca dell'oggetto, che alla fine lo riporta al punto d'inizio.

<sup>365</sup> Georges Calonghi, *Dizionario di Greco antico*, Rosenberg e Sellier, Torino, 1900.

<sup>366</sup> Penelope Reed Doob, *The idea of the labyrinth from classical antiquity through the Middle Ages*, London : Cornell University press, Ithaca-New York, 1990, p. 95.

<sup>367</sup> Campbell Joseph, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1984.

<sup>368</sup> Ibidem - Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2002.

<sup>369</sup> Carl G. Jung, *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Boringhieri, Torino 1936.

mondo reale. La missione si compie solo grazie all'aiuto di Arianna e del suo filo descritto da Vogler:

*Filo quasi telepatico che unisce due persone legate da un rapporto profondo [...] un eroe può avventurarsi tra la follia e la morte ma [...] viene riportato indietro da tali legami.*<sup>370</sup>

La vicenda è quindi strutturata in modo labirintico come la *queste* medievale, ma anche, come nel mito di Teseo, il protagonista deve sconfiggere l'ombra al centro del labirinto per poter tornare a casa.

Guardando con più attenzione infatti, come nei migliori labirinti, il fulcro della storia è il ritorno a casa dell'eroe e gli ostacoli terribili, ma necessari, che deve superare per riacquistare il proprio *status* e la pace dell'anima.

Tutto il film si snoda attraverso un sentiero tra i sogni e si svolge durante un ulteriore viaggio: tutti i personaggi si trovano infatti su un aereo che dovrebbe riportare in patria il protagonista dopo molti anni. Nel corso del film Cobb (come Ulisse) ha attraversato tantissimi luoghi diversi attraverso mondi reali (Giappone, Stati Uniti, Francia, Medio Oriente) e gli scenari dei sogni, con una sola idea quella del ritorno a casa come scopo finale (*nostos*).

Cobb potendo viaggiare ovunque con facilità desidera però andare in solo luogo, l'unico che non può raggiungere: la sua casa negli Stati Uniti.

L'immagine dei figli e della casa ritorna infatti sempre uguale nel corso del film, fino all'effettivo ritorno.

## 2) Il fato conduce il viaggio

Se *Inception* è il perfetto esempio di ritorno a casa ricco di ostacoli da superare, l'idea invece del fato che dirotta l'eroe portandolo lontano dal mondo conosciuto, anch'esso presente in Omero, è propria del film danese *Vahalalla Rising*<sup>371</sup>, un'altra opera al limite tra il fantastico e lo storico caratterizzata da un'estrema crudezza, definita "epica" per la sua vicinanza alle atmosfere delle saghe nordiche:

Una storia figlia dell'essenza più pura dell'Epica, intesa qui come un percorso di viaggio e ricerca di un fine superiore.<sup>372</sup>

Qui un personaggio semidivino, One - eye<sup>373</sup> fugge, poi si unisce a una compagnia diretta in Terrasanta, ma finisce per ritrovarsi in tutt'altro luogo, dall'altra parte dell'oceano. Per quanto il protagonista viaggi oltre i confini del mondo, non lo fa per propria volontà bensì trascinato dal destino. Si ha così un'ulteriore declinazione del

---

<sup>370</sup> Chris Vogler, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2002.

<sup>371</sup> *Vahalalla Rising*, Nicolas Winding Refn, Danimarca-GB, 2009.

<sup>372</sup> Maurizio Encari, *Vahalalla Rising*, 2010 in [www.everyeye.it](http://www.everyeye.it).

<sup>373</sup> Il dio da un Occhio solo è Odino, il quale si tolse un occhio per avere la conoscenza. Il protagonista possiede la "vista" proprio come la divinità.

mito di Ulisse: non si tratta di un ritorno, ma è proprio il fato e non la volontà che lo conduce lontano.

Sembra un viaggio senza senso in balia degli eventi e degli elementi, invece si rivela essere un percorso preciso scritto dal fato, l'«inesorabile strada che rappresenta e indaga nei meandri della psiche»<sup>374</sup>, caratteristica del viaggio monolitica e soprattutto della sua declinazione nordica.

Il film, infatti, è strutturato in sei capitoli secondo un percorso dell'Eroe che fa coincidere viaggio interiore ed esteriore, come gli stadi dello schema monomitico, a partire dall'«ira» che lo richiama al viaggio per concludere con il «sacrificio».

Il viaggio oltre l'oceano verso Ovest (tipico del western) viene compiuto da una banda di vichinghi, che raggiungono il continente americano selvaggio e ostile, in una discesa agli inferi.

Si tratta di un viaggio fuori dal tempo, ambientato in un'età eroica, dove il paesaggio è il vero protagonista, incontaminato, ostile, e immenso rispetto ai pochissimi esseri viventi che l'attraversano.

La frase che fa da incipit all'intero racconto: «In principio c'era solo l'uomo e la natura [...] Oltre i confini del mondo»<sup>375</sup> individua due tematiche fondamentali all'interno del film che si rivelano più proprie di un ulteriore tipo di ricerca, quella per desiderio di conoscenza.

### 3) Viaggio per desiderio di conoscenza

L'uomo che viaggia per desiderio di conoscenza, non ha una meta, oppure questa è lontana e quasi irraggiungibile; la sua intenzione è quella di superare i limiti umani e scoprire nuovi mondi, animali, culture.

I generi (cinematografici) che tradizionalmente affrontano queste tematiche sono il western e la fantascienza. In ambedue i generi ha un'importanza fondamentale la frontiera, il limite che separa il mondo noto e quello ignoto, non domato. Se per la fantascienza l'accostamento al viaggio di Ulisse è evidente grazie a un film come *2001: Odissea nello spazio*<sup>376</sup>, per quanto riguarda la scoperta dell'ovest la connessione era già stata individuata in un saggio classico come quello di Leslie Fielder:

La tradizione del viaggio verso ovest alla ricerca del nuovo e sconosciuto appartiene già alla cultura medievale, all'Ulisse di Dante[...] perché il mistero apparteneva all'Occidente, l'Oriente per quanto magico e lontano era comunque più conosciuto.<sup>377</sup>

---

<sup>374</sup> Maurizio Encari, *Vahalalla Rising*, 2010 in [www.everyeye.it](http://www.everyeye.it)

<sup>375</sup> Ibidem

<sup>376</sup> *2001: Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, USA 1968.

<sup>377</sup> Leslie Fielder, *Il ritorno del Pellerossa. Mito e letteratura in America*, in Roberto Campari, *Il mito come elemento d'identità del cinema americano in Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Mulino, Bologna, 2011.

Questa affermazione viene utilizzata da Roberto Campari nel suo lavoro sul viaggio e il mito nel cinema americano. Il viaggio verso ovest delle carovane o dei cowboy solitari alla scoperta delle terre vergini è però accostato anche ai due miti contrapposti del giardino e della foresta o deserto.<sup>378</sup> Campari analizzando *The Virgin land* illustra come il giardino sia la metafora della natura domata e dominata dalla civiltà e dall'uomo, mentre la foresta è evocatrice del "mondo straordinario", della natura selvaggia<sup>379</sup> e talvolta dell'Eden. La foresta nella tradizione americana è il luogo della libertà, dove l'uomo ritrova la sua vera essenza. È questa un'idea trasmessa dall'opera di Henry David Thoreau. Quest'autore vissuto nella prima metà del diciannovesimo secolo è legato strettamente alla sensibilità del romanticismo e alle idee di Rousseau, e la sua opera più nota *Walden* (Vita nei boschi) è tipicamente connessa alla formazione del carattere nazionale americano e ne ha costituito una sorta di mito moderno.<sup>380</sup>

Poiché il western è il genere epico cinematografico americano per eccellenza è inevitabile che al suo interno ci sia un filone che rappresenta questo mito. Si tratta dei western che rappresentano le avventure dei primissimi pionieri, cacciatori ed esploratori, per i quali il viaggio è una componente essenziale dell'avventura.

Il western in generale, ma soprattutto quello di viaggio sta affrontando da tempo una lunga crisi, forse perché, come sostiene significativamente il film di Kevin Costner *Open Range*<sup>381</sup>, ormai il "giardino" ha sostituito la foresta, la civiltà ha occupato tutti gli spazi ad ovest, forse perché il viaggio ha perso il suo significato.

La prova di questo, secondo Roberto Campari, si trova analizzando il film *Into the wild*<sup>382</sup> di Sean Penn, che ai suoi occhi è un western moderno, in cui la ricerca delle terre selvagge a Ovest si trasforma da positiva e vitale in autodistruzione:

La ricerca della natura selvaggia che s'inserisce in una secolare tradizione Americana diventa suicidio assurdo, scelta al di fuori dal tempo e ormai senza significato.<sup>383</sup>

Chris il protagonista del film è per molti versi simile all'Ulisse medievale, è un giovane che abbandona tutto per compiere un viaggio verso l'ignoto, ma non per

---

<sup>378</sup> Cfr Henry Nash Smith, *Virgin land: the american west as symbol and myth*, Cambridge : Mass., Harvard University Press, 1978.

<sup>379</sup> «È il primordiale vigore della natura dentro di noi ad ispirarci quel sogno» Henry David Thoreau, *Walden La vita nei boschi* in Roberto Campari, *Il mito come elemento d'identità del cinema americano* in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Mulino, Bologna, 2011.

<sup>380</sup> Wu Ming 2, Introduzione a Henry David Thoreau, *Walden. Vita nel bosco*, Donzelli, 2005, in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com).

<sup>381</sup> *Open range*, Kevin Costner, USA 2003 cfr *Open Range*, *The New world*, Terence Malick, *Apocalypso*, Mel Gibson in *Il cinema americano dopo l'11 settembre*, (a cura di) Andrea Fontana, Morpheo, Rottofreno (Piacenza) 2008.

<sup>382</sup> Roberto Campari, *Il mito come elemento d'identità del cinema americano* in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Mulino, Bologna, 2011.

<sup>383</sup> Roberto Campari, *Il mito come elemento d'identità del cinema americano*, in *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta, Mulino, Bologna, 2011.

desiderio di conoscenza, bensì, come i cacciatori che si addentravano nelle terre selvagge, cerca la propria libertà nella natura, ossia nella “foresta di Thoreau”.<sup>384</sup>

Chris McCandless, il giorno della sua laurea, abbandona la sua vita e la sua famiglia, dona tutti i suoi averi a Oxfam, e intraprende un mirabolante viaggio on the road verso l’Alaska, dove ha intenzione di scomparire. *Into the wild* – novello Emperor of the North Pole, getta il suo cuore oltre [...] notti passate sui carri merce; lavori sfiancanti al fianco di uomini valorosi nell’entroterra americano (impara a portare una mietitrebbia sui campi di grano, e a decorare cinte di cuoio – ne realizza una su cui incide tutta le tappe della sua avventura); traversate di rapide in kayak per raggiungere il Messico attraverso il fiume; incontri con luoghi (Slab City, paese di roulotte e camper abitato da una delle ultime comunità hippie resistenti) e persone meravigliose che segneranno per sempre la sua vita [...]: si stabilirà definitivamente a vivere dentro un autobus di linea della città di Fairbanks dissestato ed abbandonato nel bel mezzo del paesaggio dell’Alaska –<sup>385</sup>

Il protagonista attraversa l’America e, come Ulisse, incontra tante diverse comunità, ognuna con una propria cultura e tradizione, vive con loro per un po’ di tempo ma non riesce a fermarsi, raggiunge infine la sua meta, oltrepassa le sue colonne d’Ercole, abbandona le terre popolate, per giungere in un luogo davvero selvaggio. Qui il tentativo di vivere come i cacciatori della frontiera lo conduce alla morte: Chris cade vittima della propria incapacità di capire i propri limiti.

Il protagonista, secondo Roberto Campari, porta avanti una scelta ormai fuori dal tempo e per questo inutile e distruttiva, potrebbe quindi essere innalzato a simbolo della fine della ricerca della foresta.

Quale che sia la ragione, il viaggio verso l’ignoto va scomparendo anche nell’altro genere preso in considerazione, la fantascienza. Per quanto le nuove tecnologie siano in grado di creare mondi straordinari, mai visti prima, che consentirebbero di raffigurare sullo schermo viaggi molto spettacolari (*Star Wars*<sup>386</sup>, *Avatar*<sup>387</sup>, ...) sembra che l’interesse ricada su altro.

Particolarmente interessanti sono i casi *Avatar*<sup>388</sup> e *Star Trek*.

Nel primo il western, la fantascienza e il fantasy s’incontrano mescolandosi.

Qui il protagonista John Sully è un soldato paraplegico che viene coinvolto in un progetto scientifico alla scoperta di un nuovo pianeta (Pandora) e del suo popolo, i Na’vi. Dietro la ricerca si cela però la necessità di trovare delle risorse minerarie che si celano nel centro del pianeta, la conquista di Pandora implicherebbe la sua distruzione. Sully opera attraverso un avatar che lo fa apparire fisicamente uguale agli indigeni, ma entrando in contatto con loro finisce per identificarsi col personaggio che incarna.

---

<sup>384</sup> Citazione da La vita nei boschi presente in *Into the wild*: Christopher McCandless-Emile Hirsch «Non l’amore, non i soldi, non la fede, non la fama, non la giustizia... datemi solo la Verità.»

<sup>385</sup> Sergio Sozzo, CINEMA. Festa Internazionale di Roma 2007 - No Ceiling: "Into the Wild", di Sean Penn (Premiere), in [www.selvaggi.it](http://www.selvaggi.it) 2007.

<sup>386</sup> *Star Wars episodio I-La minaccia fantasma*, George Lucas, USA 1999, *Star Wars episodio II-L’attacco dei cloni*, George Lucas, USA, 2002, *Star Wars episodio III-La vendetta dei Sith*, George Lucas, 2005.

<sup>387</sup> *Avatar*, James Cameron, USA, 2009.

<sup>388</sup> Riguardo Avatar come esperienza epica-sociale cfr Roy Menarini, Il caso Avatar,. Popolare, politico, nuovo, strategie di estetizzazione tra New Tech e Old Medium.

Pandora è selvaggio e inesplorato, interamente coperto di vegetazione: la foresta di *The Virgin Land*<sup>389</sup>. Poiché come affermano nel film «ormai la terra è un pianeta morente», non si può più cercare la foresta a ovest, ma in nuove frontiere oltre il possibile e l'immaginabile.

Come scrive Mereghetti sono, infatti, tantissimi:

I possibili riferimenti al passato degli Stati Uniti e alla sua «conquista» del West (che per molti versi è ricordato dal selvaggio pianeta Pandora): piuttosto che riflettere sui limiti della propria civiltà, come faceva Arthur Penn in *Piccolo grande uomo* (anche lì c'era il tema del bianco che «tradisce» la propria razza), Cameron sembra accontentarsi di rispolverare la favola di Pocahontas.<sup>390</sup>

Il regista, James Cameron, si è ispirato direttamente<sup>391</sup> ad alcuni titoli western come *Balla coi lupi*<sup>392</sup> di Kevin Kostner, ma i riferimenti a classici come *Il grande cielo*<sup>393</sup> di Howard Hawks sono particolarmente palesi.

Per quanto il fulcro della storia sia simile (si parla sempre dell'incontro tra due culture diverse, e di come l'amore induca il protagonista a non tornare alle proprie origini) c'è però una differenza fondamentale, la mancanza del viaggio. In *Balla coi lupi* il soldato nordista attraversa gli Stati Uniti da Est a Ovest per raggiungere la postazione più lontana della frontiera, dove entra in contatto con i pellerossa; lo stesso avviene in *Il grande cielo*, dove i cacciatori partono dal Kentucky risalendo il fiume Missouri come un viaggio attraverso il tempo, oltre che lo spazio.

Il soldato John Sully, invece, sbarca su Pandora, senza che venga raccontato nulla del viaggio che l'ha portato dalla Terra allo spazio più profondo. Vengono dedicati solo pochi minuti di spiegazione alle motivazioni che l'hanno condotto fino a lì.

Il viaggio dalla Terra a Pandora è quindi qualcosa di simile al trasporto magico, come quello che conduce Doroty dal Kansas ad Oz<sup>394</sup>, infatti, un soldato dice a Sully appena sbarcato: «Questo non è il Kansas!», proprio come dice la bambina al suo fido Totò.

Pandora ha molto dei mondi fantastici, come quello creato da L. Frank Baum<sup>395</sup> (tra l'altro lo scenografo di *Avatar* è lo stesso de *Il grande e potente Oz*), ricco di colori sgargianti, popolato com'è da draghi, cavalieri, principesse, popoli che vivono sugli alberi come gli elfi, tanto che sembra uscito dalle illustrazioni di Frank Franzetta.<sup>396</sup>

Molto tempo viene quindi dedicato alla descrizione del nuovo mondo che la tecnica 3d rende particolarmente tangibile, scompare quindi il viaggio ma rimane la meraviglia.

---

<sup>389</sup> Paolo Mereghetti, *Avatar*, "Il corriere della sera", 4 Gennaio 2010.

<sup>390</sup> Ibidem.

<sup>391</sup> Geoff Boucher, *The hero complex interview James Cameron: Yes, 'Avatar' is 'Dances with Wolves' in space*. . .sorta, "The hero complex", "Los Angeles Times" in [ww.herocomplex.latimes.com](http://ww.herocomplex.latimes.com), 14 Agosto 2008.

<sup>392</sup> *Balla coi lupi*, Kevin Kostner, USA, 1990.

<sup>393</sup> *Il grande cielo*, Howard Hawks, USA, 1952.

<sup>394</sup> Geoff Boucher, *The hero complex interview James Cameron: Yes, 'Avatar' is 'Dances with Wolves' in space*. . .sorta, "The hero complex", "Los Angeles Times" in [ww.herocomplex.latimes.com](http://ww.herocomplex.latimes.com), 14 Agosto 2008.

<sup>395</sup> Autore dei tredici romanzi del ciclo di Oz.

<sup>396</sup> Illustratore di fantasy e fantascienza (Brooklyn, 9 febbraio 1928 – Fort Myers, 10 maggio 2010)



La scomparsa del viaggio è ancora più evidente in *Star Trek*, l'ultimo rifacimento della serie degli anni sessanta<sup>397</sup>, dedicata interamente alla scoperta di nuovi mondi inesplorati, come anticipava la frase di lancio di ogni episodio:

Spazio, ultima frontiera. Queste sono le crociere della nave stellare Enterprise. La sua missione è quella di esplorare strani e nuovi mondi.

Che cosa è rimasto di quest'ottimismo e desiderio di conoscenza?  
Come afferma Morandini:

Nell'11° film per il cinema della saga ideata da Gene Roddenberry: si va avanti e indietro tra il XXII e il XXIII secolo, ci si sposta da un pianeta intergalattico all'altro con la velocità della luce, ci si autotrasporta da un'astronave all'altra, [...], il passato e il futuro sono interscambiabili.<sup>398</sup>

Ciononostante i pianeti attraversati stanno sullo sfondo, il viaggio è in funzione delle relazioni tra i membri dell'equipaggio, l'azione, in parte nel primo film, e quasi interamente nel secondo, si svolge sulla Terra. Il cuore della storia non è il viaggio bensì la squadra eroica e in particolare, la formazione del protagonista, il capitano Kirk attraverso l'interazione/sfida tra lui e l'ufficiale Spock, tanto che secondo Ruggero Eugeni si tratta del migliore esempio di *epos della cooperazione*<sup>399</sup> dell'ultimo decennio.

Se nel primo episodio il viaggio pur se sullo sfondo rimane comunque un elemento presente, nel secondo il modello diventa il mito della città assediata, tra epiche battaglie (l'aggettivo epico ricorre in moltissime recensioni) ed eroi pronti al sacrificio, e la storia si allontana ulteriormente dal tema originario della serie. Narra, infatti, di un attentatore interstellare che distrugge il comando centrale a San Francisco minacciando l'intero pianeta, appunto una tematica ricorrente nei film degli ultimi anni. Come in *Batman*, la presenza di un unico malvagio serve a far risaltare la figura eroica, il film si struttura quindi come evento di formazione di due personalità contrapposte (Spock e Kirk) che solo insieme sono in grado di fermare una catastrofe. Per Mauro Gervasi *Star Trek-Into darkness* è un «altro immaginifico viaggio nelle oscurità dell'uomo prima che dello spazio»<sup>400</sup>: è la scoperta dei caratteri che prevale su quella dei luoghi.

---

<sup>397</sup> 69 episodi tra '66 e '68.

<sup>398</sup> Laura, Luisa e Morando Morandini, *Il Morandini 2013*, Zanichelli, Bologna, 2012.

<sup>399</sup> Ruggero Eugeni, *FEELING TOGETHER. CINEMA AND PRACTICES OF SOCIABILITY IN THE POST MEDIA CONDITION*, A semiotic analysis of Star Trek (J.J. Abrams, USA, 2009) pubblicazioni in [www.docenti.unicatt.it](http://www.docenti.unicatt.it); Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos*, in *Il cinema della convergenza : industria, racconto, pubblico*, a cura di Zecca Federico, Milano, Udine, Mimesis, 2012.

<sup>400</sup> Gabriele Niola, *Star Trek Into the darkness*, [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it), 2013.

#### 4) Ricerca per desiderio di conoscenza o *queste*?

Nel film di Peter Weir, *Master and Commander*<sup>401</sup> (dal sottotitolo significativo *The far side of the world*) le ricerche con uno scopo preciso vengono messe a confronto con quelle mosse da curiosità e desiderio di conoscenza. Qui protagonisti sono un comandante della marina inglese e il suo migliore amico, il medico di bordo. Se il primo conduce la nave e la sua ciurma fino allo sfinimento alla caccia della nave nemica, il secondo ama viaggiare per fare nuove scoperte scientifiche, studiare gli animali e le piante di nuove terre.

I due approcci diversi convivono giorno dopo giorno, ma in un episodio viene messa in evidenza la scala d'importanza da attribuire ai due tipi di ricerca: giunti su un'isola sconosciuta, finalmente il dottore riesce a raccogliere i campioni della fauna che desiderava studiare, ma, intravisto il vascello francese, getta tutti i suoi tesori per avvisare più velocemente il comandante.

La contesa fra le due motivazioni non è possibile, dovrà per forza prevalere la *queste* del capitano, che ha al suo interno il tema guerresco della *sfida*. La motivazione del prevalere di quest'ultima sta nel valore collettivo e comunitario delle ragioni che spingono il capitano, il bene dell'equipaggio, il bene dell'Inghilterra, nella condizione di guerra.

Sembrerebbe quindi che il viaggio per desiderio di scoperta in questo periodo, in cui il tema dell'assedio è quello prevalente,<sup>402</sup> non trovi alcun riscontro, se non fosse per due esempi recentissimi, i film tratti dal *Lo hobbit*<sup>403</sup> diretti da Peter Jackson e la serie tv *Vikings*<sup>404</sup> prodotta da History Channel e tratta dalla raccolta di saghe scandinave dedicate al re Regnar Lodbrock. In entrambe, pur non essendoci alcuna ricerca della terra selvaggia (il mito della foresta e del giardino del western), il viaggio dei protagonisti è sicuramente guidato dalla curiosità e dal desiderio d'avventura. Anche se non ci sono molti esempi, si è di fronte a un'ulteriore declinazione del mito dell'Ulisse medievale, che trova spazio lontano dai generi canonici. Il mondo oltre i confini quotidiani suscita ancora una volta tutto il suo fascino, ma non c'è più l'idea né della creazione del giardino, né di un Paradiso terrestre al di là del confine.

---

<sup>401</sup> *Master and Commander*, Peter Weir, USA 2003.

<sup>402</sup> Cfr cap. III - *Ventuno per undici, fare cinema dopo l'11 Settembre*, a cura di Leonardo Gandini e Andrea Bellavita, Le Mani, Recco, 2008.

<sup>403</sup> *Lo Hobbit-Il viaggio inaspettato*, Peter Jackson, USA 2012. *Lo hobbit -La desolazione di Smaug*, Peter Jackson, USA 2013.

<sup>404</sup> *Vikings*, Canada, 2013-ancora in corso

## Conclusione

La narrazione epica è il mezzo con cui una comunità culturale s'identifica, conserva e trasmette le proprie tradizioni alle generazioni future e da cui trae conforto contro le avversità che la colpiscono. Si è visto che gli avvenimenti del 2001 hanno avuto un riscontro vastissimo e immediato nell'epica cinematografica.

La reazione politica e militare, che è seguita a quegli avvenimenti, ha portato però anche degli atteggiamenti diversi nell'opinione pubblica.

Il primo a comparire è stato il dubbio, il sospetto della manipolazione che ha avuto anche qualche riscontro effettivo come nel caso della guerra irachena. Le idee che caratterizzano registi come Oliver Stone, le teorie del complotto, non sono nemmeno esse estranee all'epos ed hanno anzi un protagonista esemplare in Sigfrido, un ingenuo che viene più volte manipolato nel corso della sua storia: da Mime, da Gunther e Hagen, persino da Crimilde.

E Sigfrido infatti ricompare nel cinema, non tanto nella citazione che ne fa Tarantino in *Django Unchained*, visto che la trama ricorda piuttosto San Giorgio e il drago o altre storie di principesse prigioniere, ma nell'ultimo film della serie di Jason Bourne, *The Bourne legacy*.

I romanzi di Robert Ludlum e Eric Van Lustbader erano già stati sfruttati dai precedenti film della serie<sup>405</sup>, così il regista - sceneggiatore ha creato una storia tutta nuova. Si tratta di Tony Gilroy che, da sceneggiatore, aveva già manipolato materiale epico alto (*Paradise Lost*) in *L'avvocato del diavolo*.

Come Sigfrido con Mime il nuovo protagonista Aaron Cross è stato allevato da un "padre putativo" (l'agente governativo responsabile del programma) per farne un sicario, ma il suo rapporto speciale con la natura lo salva dalla morte che lo attenderebbe una volta terminato il suo compito. Cross ha bisogno dell'aiuto di una scienziata che vive in una villa isolata nella foresta, villa che vediamo bruciare come la rocca di Brunilde. La donna lo accompagna e lo aiuta, ma è ben più delle altre compagne di fuga che compaiono nei precedenti film della serie, è una "guerriera", come le dice il protagonista. È una guerriera che protegge un eroe, come Brunilde e Atena. Come Atena è sapiente: una biologa molecolare, dominatrice di "mostri", virus di origine marina. La vittoria sul mostro dà a Cross l'elisir che cercava, mentre il sicario, inviato ad ucciderlo, come avveniva per Sigmund, è ucciso dalla sua compagna.

A differenza però di Sigmund e Sigfrido, questa è una storia a lieto fine, gli amanti fuggono sul mare e il mare, ci rammenta Kerényi,<sup>406</sup> è connesso al dominio di Atena, figlia di Zeus e Metis, figlia a sua volta di Oceano e Teti.

---

<sup>405</sup> I già citati *The Bourne identity*, *The Bourne supremacy*, *The Bourne ultimatum*.

<sup>406</sup> Kerényi Károly, *Gli dei e gli eroi della Grecia*, Il saggiatore, Milano, 1963.

L'idea del sospetto e della manipolazione è comparsa fin dai primi anni del 2000, ma adesso, trascorso dell'altro tempo, è comparso qualcosa di diverso, che parrebbe tanto forte da poter incrinare la volontà e la capacità di reazione.

È il fenomeno analizzato per gli USA da Robert Kagan, nel suo recentissimo saggio pubblicato sulla rivista "New Republic", *Super powers don't get to retire*.<sup>407</sup> Kagan parla di stanchezza, di desiderio di normalità e di pace, che collega soprattutto alle difficoltà della crisi finanziaria internazionale del 2008.

Questo atteggiamento avrebbe prodotto una sostanziale ritrosia americana ad impegnarsi ancora seriamente su scenari internazionali, dovrebbe quindi essere finito il tempo dell'epica come analizzato fin'ora

Può darsi che in un futuro questa linea di pensiero porti a nuove tendenze cinematografiche e letterarie, d'altronde esiste anche una tradizione epica della stanchezza del guerriero e del desiderio di pace. Basti pensare alla figura di Ettore nell'Iliade, come traspare dal canto VI,<sup>408</sup> l'incontro tra Ettore e Andromaca.

Ma per ora ciò che, invece, sembra ancora prevalere, almeno se possiamo credere che il grande successo di alcune narrazioni corrisponda ad un bisogno diffuso d'identificazione, è l'idea che per quanto stanchi e sfiduciati i guerrieri debbano comunque combattere.<sup>409</sup>

*Game of thrones*,<sup>410</sup> la serie televisiva di maggior successo di pubblico e critica degli ultimi anni, tratta un intreccio di saghe familiari e intrighi dinastici sullo sfondo di una civiltà che somma i caratteri dell'impero bizantino e dell'Europa medievale, presentando forti elementi fantastici uniti a uno stile iperrealista.<sup>411</sup>

È un mondo, quello di Westeros, in cui si trovano tutti i *topos* narrativi dell'epica e dei racconti tradizionali: guerre per il trono, principesse rapite, *queste* e *nostos*, mostri, draghi e spadaccini. Tra i tanti schieramenti in campo nessuno è esente da colpe e da peccati e anche i migliori tra gli eroi devono sempre scendere a compromessi persino con la propria coscienza. Il protagonista assoluto tra feroci e spesso giganteschi guerrieri è un nano dalla mente limpida e dalla lingua beffarda,<sup>412</sup> che vede tutto il male che c'è nel suo mondo, ma non rinuncia a combattere per difenderlo.<sup>413</sup> C'è comunque, al di là della Barriera di ghiaccio che difende i confini settentrionali, un nemico da affrontare peggiore di ogni altro male.<sup>414</sup>

L'universo evocato da questa serie è quanto di meno vicino si possa immaginare alla nostra cultura tecnologica eppure in esso si riconoscono milioni di spettatori come in uno specchio.

---

<sup>407</sup> Robert Kagan, *Superpowers don't get to retire*, New Republic, 26 Maggio 2014.

<sup>408</sup> Omero, *Iliade*, Canto VI, Edipem, Firenze, 1974, p. 122-125.

<sup>409</sup> Concetto esplicitato in *007-Skyfall* e in *Batman-The dark knight rises*.

<sup>410</sup> *Game of thrones*, USA, 2011-ancora in corso.

<sup>411</sup> Tratto dalla saga fantasy *Le cronache del ghiaccio e del fuoco* di R. Martin che fonde lo stile basso dell'S&S e quello alto de *Il Signore degli anelli*. - Chiavini Roberto, Gian Filippo Pizzo, Michele Tetro, *Il grande cinema fantasy: l'heroic fantasy dai primordi a Conan, fino al Signore degli anelli*, Gremese, Roma 2004.

<sup>412</sup> Tyrion Lannister, che evoca suggestioni insieme di Ulisse e di Tersite.

<sup>413</sup> Concetto presente in tutti i film tratti dai fumetti revisionisti come la trilogia di Nolan, ma persino Lincoln, Steven Spielberg, USA, 2012.

<sup>414</sup> Tipico delle saghe come quello de *Il Signore degli anelli*, *Harry Potter*.

## Fonti

### Filmografia

*007-Casinò Royale*, Martin Campbell, USA-GB 2006

*007-Quantum of solace*, Marc Forster, USA-GB 2008

*007-Skyfall*, Sam Mandes, USA-GB 2013.

*1997: Fuga da New York*, GB-USA 1981.

*2001 Odissea nello spazio*, Stanley Kubrick, USA 1968.

*300*, Zack Snyder, USA 2006.

*300-L'alba di un impero*, Noam Murro, USA 2014.

*Alexander*, Oliver Stone, USA GB 2004.

*Animatrix*, Mahiro Maeda, Takeshi Koike, Yoshiaki Kawajiri, Peter Chung, Koji Morimoto, Shinichirō Watanabe, Andrew R. Jones, USA 2003.

*Apocalypto*, Mel Gibson, USA, 2006

*Arsenio Lupin*, Jean-Paul Salomé, Francia-Spagna-Italia-GB, 2004.

*Avatar*, James Cameron, USA 2009.

*Avatar*, James Cameron, USA, 2009.

*Balla coi lupi*, Kevin Kostner, USA, 1990.

*Batman - Il cavaliere oscuro*, Cristopher Nolan, USA, 2008.

*Batman - Il ritorno del cavaliere oscuro*, Cristopher Nolan, USA, 2012.

*Batman - Il ritorno*, Tim Burton, USA 1992.

*Batman Begins*, Cristopher Nolan, USA, 2005.

*Batman e Robin* Joel Schumacher, USA, UK, 1997,

*Batman Forever* Joel Schumacher, USA, UK, 1995,

*Batman*, Tim Burton, USA 1989.

*Battlestar Galactica*, USA, 2004-2009.

*Beowulf & Grendel* Sturla Gunnarsson, Canada GB Irlanda 2005.

*Black Hawk Down*, Ridley Scott, USA, 2001.

*Black Hawk Down*, Ridley Scott, USA, 2001.

*Born of hope*, Kate Madison, GB, 2009.

*Braveheart*, Mel Gibson, USA, 1995.

*Cabiria*, Giovanni Pastrone, Italia 1914.

Camelot, USA 2011.

*Casinò Royale*, Martin Campbell, USA 2006.

*Cleopatra*, Mankievitz, Italia 1963

*Conan*, John Milius, USA 1982.

*Constantine*, Francis Lawrence, USA 2005.

*D'Artagnan*, Peter Hyams, USA, 2001.

*Daredevil*, Mark Steven Johnson, USA, 2003.

*Django Unchained*, Quentin Tarantino, USA, 2012.

*Elementary*, USA, 2012 - in produzione.

*Elena di Troia*, John Kent Harrison, Malta, Grecia, USA 2003.

*Enrico V*, Kenneth Branagh, USA, 1989

*Excalibur*, John Boorman, GB 1981.

*From Hell*, Albert ed Allen Hughes, USA 2001.

*Game of thrones*, USA, 2011-ancora in corso.

*Genesis of the Bat*, documentario tra i contenuti speciali di *Batman Begins*, USA, 2005.

*Gravity*, Alfonso Cuarón, USA 2014.

*Guerre stellari- L'impero colpisce ancora*, Irvin Kershner, USA 1980

*Guerre stellari*, George Lucas, USA, 1977.

*Guerre stellari-Il ritorno dello jedi*, Richard Marquand, USA, 1983.

*Hans Zimmer e le musiche de Il gladiatore, Il Gladiatore collector's edition*, 2000.

*Harry Potter e i Doni della Morte - Parte 1*, David Yates, USA - UK, 2010.

*Harry Potter e i Doni della Morte - Parte 2*, David Yates, USA - UK, 2011.

*Harry Potter e il calice di fuoco*, MikeNewell, USA - UK, 2005.

*Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, Alfonso Cuarón, USA - UK, 2004.

*Harry Potter e il principe mezzosangue*, David Yates, USA - UK, 2009.

*Harry Potter e la camera dei segreti*, Chris Columbus USA - UK, 2002.

*Harry Potter e la pietra filosofale*, Chris Columbus, USA - UK, 2001.

*Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, David Yates, USA - UK, 2007.

*Hero*, Zhang Yimou, Cina 2002

*Heroes*, USA, 2006-2010.

*Hunt of Gollum*, Chris Bruchard, GB, 2009.

*I diari della terza era*, Claudio Ripalti, Italia, 2013.

*I Nibelunghi – La vendetta di Crimilde*, Fritz Lang, Germania 1924.

*I Nibelunghi - Sigfrido*, Fritz Lang, Germania 1924.

*Il gladiatore*, Ridley Scott, USA 2000.

*Il grande cielo*, Howard Hawks, USA, 1952.

*Il grande e potente Oz*, Sam Raimi, USA, 2013.

*Il Signore degli anelli - La compagnia dell'anello - Beyond the movie*, Tim Kelly, National Geographic, USA 2001.

*Il Signore degli anelli- il ritorno del re*, Peter Jackson, USA-NZ, 2003.

*Il Signore degli anelli*, Ralph Bakshi, GB, 1978.

*Il Signore degli anelli-La compagnia dell'anello*, Peter Jackson, USA-NZ, 2001.

*Il Signore degli anelli-Le due torri*, Peter Jackson, USA-NZ, 2002.

*Inception*, Christopher, Nolan, USA 2010.

*Indipendece day*, Roland Emmerich, USA 1996.

*Into the wild*, Sean Penn, USA, 2007.

*L'Avvocato del diavolo*, Taylor Hackford, USA, 1997.

*La compagnia dell'anello - Appendici, Dal libro al sogno- Dal libro alla sceneggiatura*, New Line, 2001.

*La compagnia dell'anello - Appendici, Dal sogno alla realtà - Le musiche*, New Line, 2001.

*Ladyhawke*, Richard Donner, USA 1985.

*La leggenda degli uomini straordinari*, Stephen Norrington, USA 2003.

*La leggenda di Beowulf*, Robert Zemeckis, GB 2007,

*La saga dei Nibelunghi*, Uli Edel, Germania, 2004.

*La spada nella roccia*, Wolfgang Reitharman, USA, 1963.

*Legend*, Ridley Scott, USA, 1985.

*Les Miserables*, Tom Hooper, GB, 2012.

*Lo Hobbit -La desolazione di Smaug*, Peter Jackson, USA 2013.

*Lo Hobbit-Il viaggio inaspettato*, Peter Jackson, USA 2012.

*Master and Commander*, Peter Weir, USA 2003.

*Matrix*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 1999.

*Matrix reloaded*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 2003.

*Matrix revolution*, Andy Wachowski, Larry Wachowski, USA 2003.

*Merlin*, GB 2008-2012.

*Montecristo* , Kevin Reynolds, USA, 2002.

*Montecristo* , Kevin Reynolds, USA, 2002.

*Nascita di una nazione*, David Wark Griffith, USA, 1915.

*Open range*, Kevin Costner, USA 2003.

*Pirati dei caraibi-Ai confini del mondo* Gore Verbinski, USA 2007.

*Pirati dei caraibi-La maledizione del forziere fantasma*, Gore Verbinski, USA 2006.

*Pirati dei caraibi-La maledizione della prima luna*, Gore Verbinski, USA 2003.



*Pirati dei caraibi-Oltre i confini del mare*, Rob Marshall, USA 2011.

*Quantum of solace*, Marc Forster, USA, 2008.

*Rush*, Ron Howard, USA 2013

*Sherlock Holmes Gioco di Ombre*, Guy Ritchie, USA, 2011.

*Sherlock Holmes*, Guy Ritchie, USA, 2009.

*Sherlock Holmes, Gioco di Ombre*, Guy Ritchie, USA, 2011.

*Sherlock*, GB, 2010-in produzione.

*Sin City*, Robert Rodriguez, USA 2005.

*Skyfall*, Sam Mandes, USA, 2013.

*Smallville*, USA, 2001-2011.

*Spartaco-Il gladiatore*, Robert Dornhelm, USA 2004.

*Spartacus*, USA 2010-2013.

*Spider-man*, Sam Raimi, USA, 2002.

*Star Trek*, USA, 1966 - 69

*Star Trek Into Darkness*, J.J. Abrams, USA, 2013.

*Star Trek*, J.J. Abrams, USA, 2009.

*Star Wars episodio I - La minaccia fantasma*, George Lucas, USA 1999,

*Star Wars episodio II - L'attacco dei cloni*, George Lucas, USA, 2002,

*Star Wars episodio III - La vendetta dei Sith*, George Lucas, 2005.

*Tarzan*, Reinhard Klooss, Germania 2013.

*The Bourne identity*, Doug Liman, USA 2002.

*The Bourne legacy*, Tony Gilroy, USA, 2012.

*The Bourne supremacy*, Paul Greengrass, USA 2004.

*The Bourne ultimatum*, Paul Greengrass, USA 2007.

*The Millionaire*, Danny Boyle,

*The New world*, Terence Malick, USA, 2005

*The way back*, Peter Weir, USA, 2011,

*Titus*, Julie Taymor, GB-Italia-USA, 1999.

*Tristano e Isotta*, Kevin Reynolds, USA 2005.

*Troy*, Wolfgang Petersen, USA 2004.

*V per vendetta* (James McTeigue, scritto dai fratelli Wachowski, USA 2005.

*Vahalalla Rising*, Nicolas Winding Refn, Danimarca-GB, 2009.

*Via col vento*, Victor Fleming, USA, 1939.

*Vikings*, Canada, 2013 - ancora in corso

*War horse*, Steven Spielberg, USA 2011.

*Watchman*, Zack Snyder, USA 2009.

*X-men*, Brian Singer, USA, 2000.

## Bibliografia

Aicardi Gianluca, *Sin cinema: il genio di Frank Miller da Daredevil e Batman a Sin City*, Tunué, Latina, 2005.

*Antologia di autori greci vol.I*, a cura di Citti Vittorio e Claudia Casali, Zanichelli, San Lazzaro di Savena (Bo) 1996.

Apollonio Rodio, *Le Argonautiche*, Rizzoli, Milano, 1986.

Arena Eleonora, *Henry V and Victorian boys: an analysis of performances and prose adaptations 1870-1914*, Università di Ca' Foscari, 2014.

Aristotele, *Dell'arte poetica*, Mondadori, Milano, 1974, p. 93-97.

Bachtin Michail, *Estetica e romanzo*, Einaudi, Torino, 1997.

Bassi Shaul, Tosi Laura e Hunt Peter (a cura di), *Adventures in Wonder Worlds - The Power of Literary Fantasy- Atti del convegno, Ca' Foscari, 6 Dicembre 2013*.

Baum L. Frank, *Il mago di Oz*, Marsilio, Venezia, 2004.

Bertazzoli Elisabetta (a cura di), *Il mito nella letteratura italiana V.I*, Morcelliana, Brescia, 2009.

Borges Jorge Luis, *Il Labirinto dei sentieri che si biforcano in Finzioni : la biblioteca di Babele*, Einaudi, Torino, 1961.

Borges Jorge Luis, *L'Oro delle tigri*, Adelphi, Milano, 2004.

Bowra C. M., *La poesia eroica I*, La Nuova Italia, Scandicci (Firenze), 1979.

Bowra C.M., *From Virgil to Milton*, St. Martin's Press, London 1967.

Brunetta Gian Piero (a cura di), *Metamorfosi del mito classico nel cinema*, Mulino Bologna 2011.

Calonghi Georges, *Dizionario di Greco antico*, Rosenberg e Sellier, Torino, 1900.

Campbell Joseph, *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1984.

Canova Gianni, *L'alieno e il pipistrello: la crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.

Casetti Francesco (a cura di), *L'immagine al plurale: serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia, 1984.

Chiavini Roberto, Pizzo Gian Filippo, Tetro Michele (a cura di), *Il grande cinema fantasy: l'heroic fantasy dai primordi a Conan, fino al Signore degli anelli*, Gremese, Roma 2004.

Cinquegrani Alessandro (a cura di), *Il mito nella letteratura italiana V.II*, Morcelliana, Brescia, 2009.

- Corliss Richard, *7 Reasons Why 300 Is a Huge Hit*, in *Time*, 14 Marzo 2007.
- De Rougemont Denise, *l'Amore e l'Occidente*, Rizzoli, Milano, 1977.
- Detassis Piera, *Il Signore degli anelli- Colpo di fulmine*, Ciak, gennaio 1, 2004.
- Doob Penelope Reed, *The idea of the labyrinth from classical antiquity through the Middle Ages*, London : Cornell University press, Ithaca-New York, 1990.
- Eco Umberto, *Apocalitti e integrati*, Bompiani, Milano, 2013.
- Eco Umberto, *Il superuomo di massa*, Bompiani, Milano, 2005.
- Elley Denise, *The epic film : myth and history*, Routledge & Kegan Paul, London, 1984.
- Erodoto, *Storie*, Newton Compton, Roma, 1997.
- Fallaci Oriana, *La rabbia e l'orgoglio*, Rizzoli, Milano, 2001.
- Fallaci Oriana, *La rabbia e l'orgoglio*, Corriere Della Sera, Sabato 29 Settembre, 2001.
- Fontana Andrea (a cura di), *Il cinema americano dopo l'11 settembre*, Morpheo, Rottofreno (Piacenza), 2008.
- Gandini Leonardo e Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici, fare cinema dopo l'11 Settembre*, , Le Mani, Recco, 2008.
- Ginzberg Siegmund, *Il cacciatore di mostri*, in "Il foglio quotidiano", anno X n.24, p.1, sabato 29 Gennaio 2005.
- Giudice Aldo e Bruni Giovanni (a cura di), *Problemi e scrittori della lingua italiana vol. III- tomo II*, Paravia, Torino, 1977.
- Grimm Jacob e Wilhelm, *Le fiabe del focolare*, Einaudi, Torino, 1972.
- Hainsworth J. B., *Epica*, La nuova Italia, Scandicci (Fi), 1997.
- Havelock Eric A., *Cultura orale e civiltà della scrittura : da Omero a Platone*, Laterza, Roma-Bari, 2001.
- Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza : industria, racconto, pubblico*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo (a cura di), Archetipolibri, *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, Bologna 2008.
- Jenkins Henry, *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano, 2007.
- Jung Carl G. e Kerényi Károly, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino, 1972.

- Jung Carl G., *Gli archetipi dell'inconscio collettivo*, Boringhieri, Torino 1936.
- Kane Bob, *Batman*, Panini, Roma, 2003.
- Kerényi Károly, *Gli dei e gli eroi della Grecia*, Il saggiatore, Milano, 1963.
- Laura, Luisa e Morando Morandini, *Il Morandini 2013*, Zanichelli, Bologna, 2012.
- Masenza Claudio, *Intervista a Gerard Butler*, in "L'espertone", "Ciak", n. 4, Aprile 2011.
- Meletinskij Eleazar M., *Introduzione alla poetica storica dell'epos e del romanzo*, Il mulino, Bologna 1993.
- Menarini Roy, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.
- Mereghetti Paolo, *Leonardo Di Caprio ruba segreti nei sogni altrui*, "Il corriere tv", 2010.
- Mereghetti Paolo, *Avatar*, "Il corriere della sera", 4 Gennaio 2010.
- Miller Dean A., *The epic hero*, Johns Hopkins University Press, Baltimore-London, 2000.
- Miller Frank, *Batman : il ritorno del Cavaliere Oscuro*, La Repubblica, Roma, 2005.
- Miller Frank, Mazzucchelli David, *Batman Anno uno*, Mondadori, Planeta DeAgostini, Milano, 2008.
- Mimesis, 2012.
- Morandini Laura, Luisa e Morando (a cura di), *Il Morandini 2003*, Zanichelli, Bologna, 2002.
- Moresco Antonio e Dario Voltolini (a cura di) *Scrivere sul fronte occidentale*, Feltrinelli, Milano, 2002.
- Nagy Gregory , *Poetry as performance : Homer and beyond* , Cambridge University Press, Cambridge, 1996.
- Nash Smith Henry, *Virgin land: the american west as symbol and myth*, Cambridge University Press, Harvard University Press, 1978.
- Omero, *Iliade*, traduzione a cura di Vincenzo Monti, Edipem, Novara 1974.
- Omero, *Odissea*, traduzione a cura di Ippolito Pindemonte, Edipem, Novara 1974.
- Pagello Federico, *Grattacieli e superuomini: l'immagine della metropoli tra cinema e fumetto*, Le mani, Recco (Ge), 2010.
- Picone Michelangelo, *Dante Alighieri in Il mito nella letteratura italiano vol I*, a cura di Gian Carlo Alessio, Morcelliana, Brescia, 2005.
- Platone, *Ione in Filosofi e rapsodi : testo, traduzione e commento dello Ione platonico*, a cura di

- Carlotta Capuccino, Clueb, Bologna, 2005.
- Propp Vladimir J.A., *La morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1988.
- Rowling J. K., *Harry Potter e i Doni della Morte*, Salani, Milano, 2007.
- Rowling J. K., *Harry Potter e il calice di fuoco*, Salani, Milano, 2001.
- Rowling J. K., *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, Salani, Milano, 2000.
- Rowling J. K., *Harry Potter e il principe mezzosangue*, Salani, Milano, 2005.
- Rowling J. K., *Harry Potter e la camera dei segreti*, Salani, Milano, 1999.
- Rowling J. K., *Harry Potter e la pietra filosofale*, Salani, Milano, 1997.
- Rowling J. K., *Harry Potter e l'Ordine della Fenice*, Salani, Milano, 2003.
- Saviano Roberto, *Spartani di George Bush*, L'Espresso, n. 12, 29 marzo 2007.
- Spanu Matteo, *Tim Burton*, Il castoro, Milano, 2007.
- Tarducci Francesco, *Cristoforo Colombo e il viaggio di Ulisse nel poema di Dante*, S. Lapi, Citta di Castello, 1895.
- Thiesse Anne-Marie, *La creazione delle identità nazionali in Europa*, Il mulino, Bologna, 2001.
- Tolkien J.R.R., *Lo Hobbit*, Adelphi, Milano, 1996.
- Tolkien J.R.R., *Albero e foglia*, Bompiani, Milano, 2000.
- Tolkien J.R.R., *Il Signore degli anelli*, Rusconi, Milano, 1976.
- Tolkien J.R.R., in *La realtà in trasparenza : lettere 1914-1973 / J. R. R. Tolkien*; a cura di Humphrey Carpenter, Christopher Tolkien, Rusconi, Milano, 1990.
- Tolkien J.R.R., *Silmarillion*, Rusconi, Milano, 1978.
- Trobia Alberto (a cura di), *Sociologia del cinema fantastico : Il Signore degli anelli in Italia: audience, media, mercato*, Kaplan, Torino, 2008.
- Vogler Chris, *Il viaggio dell'eroe*, Dino Audino, Roma, 2002.
- Vogliano Alex, *Dal Bois De Boulogne all'era Hyboriana introduzione a Il grande libro dell'Heroic fantasy*, Editrice Nord, Milano, 1998.
- Wu Ming 2, introduzione a Henry Davis Thoreau *Walden-Vita nel bosco*, Donzelli, Roma, 2005.
- Wu Ming 4, *L'eroe imperfetto*, Bompiani, Milano, 2010.

Wu Ming, *New Italian Epic : letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Einaudi, Torino 2009.  
Zampa Giorgio, introduzione a Ernst Junger, *Nelle tempeste d'acciaio*, Guanda, Parma, 1995.

Zane Laura, *Ulisse contemporaneo*, tesi triennale presso Ca' Foscari, Venezia, 2013.

Zizeck Slavoj, *Benvenuti nel deserto del reale : cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002.

Zolla Elémire, Introduzione a J.R.R.Tolkien, *Il Signore degli anelli - La compagnia dell'anello*, Rusconi, Milano, 1993.

## Sitografia

1488 *The Wallace* in *National library of Scotland*, [digital.nls.uk](http://digital.nls.uk).

300 in archivio 57th Berlinale 2007 [www.berlinale.de](http://www.berlinale.de)

300- *Story*, in [www.300themovie.com](http://www.300themovie.com).

300, *fanfiction* in [www.efpfanfic.net](http://www.efpfanfic.net)

300, *fanfiction* in [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net)

300, [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

*Album*, 300 in [www.soundtrack.net](http://www.soundtrack.net).

Barker Martin and Ernest Mathijs, *SEEING THE PROMISED LAND FROM AFAR-The Perception of New Zealand by Overseas The Lord of the Rings Audiences*, 2007 in [cadair.aber.ac.uk](http://cadair.aber.ac.uk).

*Beatles plan for rings film*, in [cnn.com](http://cnn.com) entertainment, March 28, 2002 in [edition.cnn.com](http://edition.cnn.com)

Bisoni Claudio, *Il campo del popolare. Definizioni e ridefinizioni.*, 2010, Le frontiere del "popolare" tra vecchi e nuovi media, a cura di: Bisoni, Claudio in [www.unibo/amsacta](http://www.unibo/amsacta).

Janet Brennan Croft, *Boorman, and Beagle*, University of Oklahoma, Popular Culture Association / Southwest-Texas Popular Culture Association Annual Conference, San Antonio, Aprile 2004, in [faculty-staff.ou.edu](http://faculty-staff.ou.edu)

Boucher Geoff, *The hero complex interview James Cameron: Yes, 'Avatar' is 'Dances with Wolves' in space. . .sorta*, "The hero complex", "Los Angeles Times" in [www.herocomplex.latimes.com](http://www.herocomplex.latimes.com), 14 Agosto 2008.

Boztas Senay, *Wallace movie 'helped Scots get devolution'*, [www.heraldscotland.com/](http://www.heraldscotland.com/), 31/7/ 2005.

Brian Handwerk, *Lord of the rings inspired by ancient epic*, National Geographic News, 1 marzo 2004, in [news.nationalgeographic.com](http://news.nationalgeographic.com)

Causo Massimo, *BERLINALE 57 "300" Zack Snyder (Fuori Concorso)*, in [www.sentieriselvaggi.it](http://www.sentieriselvaggi.it)

Encari Maurizio, *Vahalalla Rising* , 2010 in [www.everyeye.it](http://www.everyeye.it).

*Epica* in Enciclopedia Treccani on line, [www.treccani.it](http://www.treccani.it).

Eugeni Ruggero, *Feeling together. A Semiotic Analysis of Star Trek* (J.J. Abrahams, Usa, 2009), intervento in Film in the post media age - XIII International film and mediastudies conference in Transylvania, 22- 23 Ottobre 2010 in [docenti.unicatt.it](http://docenti.unicatt.it)

Eugeni, Ruggero, *La ridefinizione del popolare nella società delle reti.*, in Le frontiere del "popolare" tra vecchi e nuovi media. A cura di Bisoni, Claudio, in Le frontiere del "popolare" tra vecchi e nuovi media. A cura di: Bisoni, Claudio, 2010 in Contributi di ricerca dell'Alma Mater Studiorum - Università di Bologna in [www.unibo/amsacta.it](http://www.unibo/amsacta.it).



*Fan art contest - 300 rise o fan empire*, in [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

*Fan film*, in Associazione romana studi Tolkieniani, [jrrtolkien.it](http://jrrtolkien.it)

*Hobitit* in [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

*Il viaggio percorso dai personaggi: L'archetipo del fantasy*, ibn materiale 16.50.49 *Il Signore degli anelli* [www.coris.uniroma1.it](http://www.coris.uniroma1.it)

*Intervista a Christopher Nolan*, 12 Luglio 2007 in [www.ign.com](http://www.ign.com)

*Intervista con Wu Ming sul New Italian Epic*, 23 Gennaio 2009, in [cultura.panorama.it](http://cultura.panorama.it).

John Balaban, *Blind Harry and the Wallace*, Penn University press, in [jstor.org](http://jstor.org)

Johnson Andrew , *Cameras in pursuit of the unfilmable: Hollywood's impossible dreams*, The independent, domenica 6 Giugno 2010, in [www.independent.co.uk](http://www.independent.co.uk)

Johnson Ted, *Blockbusters can't escape politics*, Luglio 2012, in [www.variety.com](http://www.variety.com)

Lovgren Stefan, *The Lord of the Rings Honors Humble Heroism, Historian Says*, National Geographic News, 5 Dicembre 2003 in [news.nationalgeographic.com](http://news.nationalgeographic.com)

Menarini Roy, *James Bond a Gotham city*, 2012, in [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)

Menarini Roy, *Riguardo Avatar come esperienza epica-sociale, Il caso Avatar,. Popolare, politico, nuovo, strategie di estetizzazione tra New Tech e Old Medium*, in *Le frontiere del "popolare" tra vecchi e nuovi media*, a cura di Bisoni, Claudio, 2010, in [www.unibo/amsacta](http://www.unibo/amsacta).  
*NBC's heroes: "appointment tv" to "engagement tv"?*, 2007 in [web.mit.edu](http://web.mit.edu) (Massachusetts Institute of Technology).

Niola Gabriele, *Star Treck In to the darkness*, [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it), 2013.

Polidoro, *L'uso dell'iconografia cristiana in 300 di Zack Snyder* in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com).

Richard Wagner in Enciclopedia Treccani on line, in [www.treccani.it](http://www.treccani.it)

Roberts Stephen, *Sono i film di Hollywood le nuove fiabe?* , Kairòs n 15 1999 in [www.rudolfsteiner.it](http://www.rudolfsteiner.it).

Sanfilippo Matteo, *Immagini della Roma repubblicana nella cultura nordamericana*, in [dspace.unitus.it](http://dspace.unitus.it).

Snyder Zack e Gerard Butler conferenza stampa 300 in Berlinale 2007, [www.youtube.com](http://www.youtube.com). ---

Sozzo Sergio, *CINEMA. Festa Internazionale di Roma 2007 - No Ceiling: "Into the Wild", di Sean Penn (Premiere)*, in [www.sentieriselvaggi.it](http://www.sentieriselvaggi.it) 2007.

*The dark knight rises Christopher Nolan parla del finale aperto della trilogia*, in [blog.screenweek.it](http://blog.screenweek.it), Dicembre 2012.

'The Hobbit': Russian Soviet Version Is Cheap & Delightful, in [www.huffingtonpost.com](http://www.huffingtonpost.com)

*The post Braveheart Generation*, “Blighty Britain”, <http://www.economist.com/>, 12/10/2012.

*Three Rings for Hollywood: Scripts for The Lord of the Rings by Zimmerman*, [faculty-staff.ou.edu](http://faculty-staff.ou.edu)

Voltattorni Claudia, *Un popolo di hobbit, elfi e mostri invaderà l'Italia*, in “Il corriere della sera”, 18 Gennaio 2004, in [archiviostorico.corriere.it](http://archiviostorico.corriere.it).

Williams David E., *Few against many, director of photography Larry Fong revisits the Battle of Thermopylae for action-packed 300*, *American Cinematographer*, Aprile 2007, vol.88 n. 4. - Piero

Wu Ming 1, *Lezione su 300*, 5 Maggio 2007 in [www.carmillaonline.com](http://www.carmillaonline.com)

Wu Ming 1, 2, *Mitologia, epica e creazione pop al tempo della Rete*, 29 Gennaio 2007 in [www.carmillaonline.com](http://www.carmillaonline.com)

*Wu Ming 4 difende la Terra di mezzo*, 2014, in [Radio Città del capo radio.rcdc.it](http://RadioCittàdelcapo.radio.rcdc.it)

Wu Ming, prefazione a Henry Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007, 25 Settembre 2007 in [www.wumingfoundation.com](http://www.wumingfoundation.com)

Zizek Slavoj, , Agosto 2012, *The politics of Batman* in [www.newstatesman.com](http://www.newstatesman.com).