



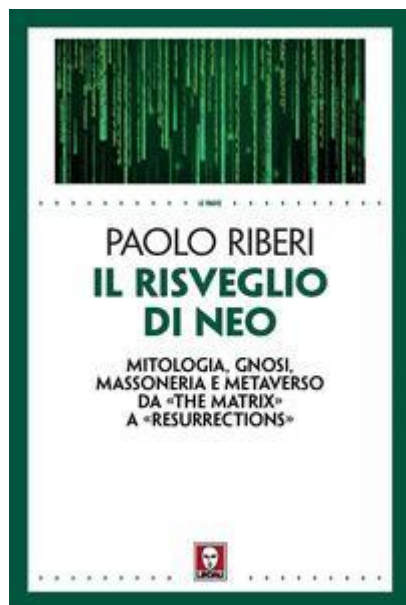
Percorso Bibliografico “Rivisitare i miti nel cinema”



Fusillo Massimo, *La Grecia secondo Pasolini. Mito e cinema*. Nuova edizione, Roma, Carocci, 2022 (Frece).

Nel multiforme universo creativo di Pier Paolo Pasolini la Grecia è una presenza ossessiva, dalle prime traduzioni giovanili fino all'opera summa rimasta incompiuta, *Petrolio*. Il mito antico era infatti una potente metafora di quella civiltà contadina magica e sacrale che è stata da sempre il suo vero

oggetto d'amore. Riproposto in una nuova versione aggiornata e rivista, il saggio affronta le tre grandi tragedie greche che hanno affascinato Pasolini, dando vita a diverse opere teatrali e cinematografiche: l'*Oresteia*, rivissuta come utopia politica di una sintesi fra cultura arcaica e cultura moderna; l'*Edipo re*, reinterpretato alla luce della psicoanalisi e del proprio vissuto, e infine *Medea*, riletta in chiave antropologica, come punto di arrivo di una sfiducia crescente nei poteri del logos occidentale.



Riberi Paolo, *Il risveglio di Neo. Mitologia, gnosi, massoneria e metaverso da «The Matrix» a «Resurrections»*. Torino, Lindau, 2022 (Le frecce).

Dal 1999, quando uscì "The Matrix", passando per il 2003, l'anno di "The Matrix Reloaded" e "The Matrix Revolutions", fino al 2022 e al recente "The Matrix Resurrections", la saga cinematografica di Neo non ha smesso di interessare e affascinare un pubblico sempre più esteso, incidendo profondamente sull'immaginario collettivo. Per la grande maggioranza degli spettatori il visionario racconto delineato dalle sorelle Wachowski parla di sinistre intelligenze artificiali, software, virus, astronavi e mondi virtuali così avanzati da risultare quasi indistinguibili dalla realtà. Ma siamo davvero sicuri che "The Matrix" sia soltanto l'ennesimo erede cinematografico dei racconti futuristici di Orwell, Asimov e Gibson? E se le registe non stessero affatto guardando a un oscuro domani, bensì al passato, e alla fiorente tradizione mitologica, religiosa ed esoterica dell'umanità? Muovendosi tra archetipi, mitologemi, vangeli gnostici, religiosità buddhista, sciamanesimo e simbologia massonica, l'agile saggio di Riberi conduce il lettore alla scoperta di ciò che realmente si cela nelle profondità della tana del Bianconiglio...



Federico Greco
Star Wars
La poetica di George Lucas
Le avventure di un ragazaccio
con ambizioni eroiche

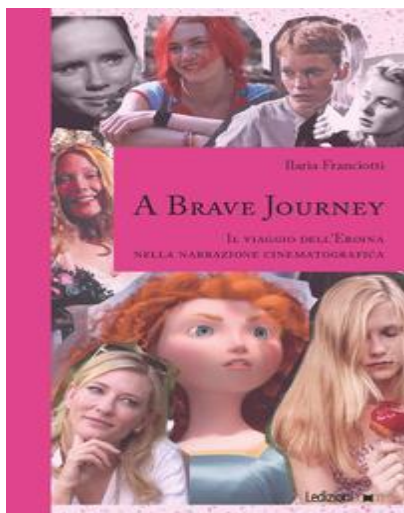
Greco Federico, *Star Wars. La poetica di George Lucas. Le avventure di un ragazzaccio con ambizioni eroiche*. Milano, La nave di Teseo, 2021 (Delfini).

Per la prima volta un'analisi a tutto tondo dell'universo di Star Wars, tra rigorosa riflessione sulla scrittura cinematografica e affascinante viaggio nel profondo del nostro inconscio. Federico Greco coniuga storie e suggestioni, genesi e influenze del più formidabile prodotto audiovisivo (e non solo) di tutti i tempi: la saga di Guerre stellari, dalla prima, mitica, trilogia, fino alle uscite più recenti. Dall'antropologia alla storia, dalla psicanalisi alla filosofia, le vicende e le storie che hanno portato alla creazione di una grande mitologia contemporanea. Un libro utile per tutti gli appassionati di cinema, filosofia, cultura pop e fantascienza. Un tentativo ambizioso, e riuscito, di ricollegare i punti, in un gioco di specchi che consente per la prima volta una visione completa, esaustiva e al tempo stesso accessibile e leggera della genesi ideale e della realizzazione del capolavoro di George Lucas.



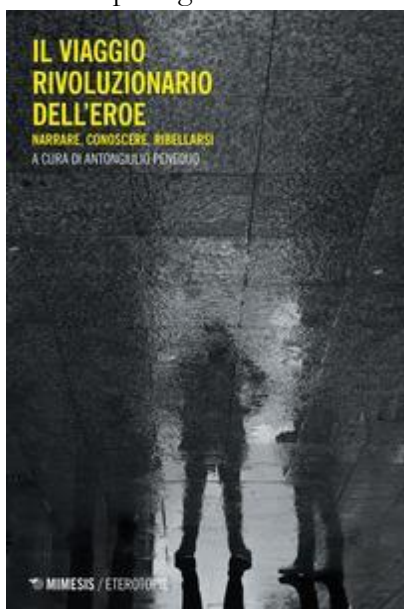
Sant'Elia Edoardo, *L'età degli eroi. Filosofia e mitologia "dell'umano" nei western diretti da Clint Eastwood*. Roma, Studium edizioni, 2021 (Universale).

L'età degli eroi: ovvero la loro epoca, l'Ottocento americano nelle terre di frontiera, il Far-west; ma anche l'età vera e propria dei protagonisti di questa epopea. Il volume analizza i quattro film che nell'arco di vent'anni, dal '73 al '92, Clint Eastwood ha dedicato al genere (*Lo straniero senza nome*, *Il texano dagli occhi di ghiaccio*, *Il cavaliere pallido*, *Gli spietati*), film riletti alla luce della filosofia spagnola e latino-americana del Novecento, da Unamuno e Ortega fino a Savater e Cabrera, una linea frastagliata di sguardi puntati sulle zone d'ombra della Verità e della Morale. Il cinema, dunque, come pensiero in movimento - e il Western come serbatoio epico - in questa seconda tappa del percorso di una nuova disciplina, Filosofia delle narrazioni contemporanee, che si propone di configurare, attraverso il duplice filtro delle idee e delle storie, una possibile/credibile mitologia 'dell'umano'.



Franciotti Ilaria, *A Brave Journey. Il viaggio dell'Eroina nella narrazione cinematografica*. Milano, Ledizioni, 2021.

Gli schermi sono lo specchio della società rappresentata da chi detiene il potere - quasi sempre uomini. Per tale ragione, scrivere e analizzare personaggi femminili nell'audiovisivo è una pratica sempre più urgente. Partendo da un approccio femminista l'autrice ci accompagna in un viaggio ancestrale, quello dell'Eroina, utilizzando il cinema come medium prediletto per raccontare un percorso ciclico e universale, scandito in tappe. Mentre l'Eroe affronta una scoperta, l'Eroina si trova alle prese con una riscoperta di ciò che era ma che aveva dimenticato di essere: il focus del suo viaggio è quello di oltrepassare l'idea che le consapevolezze, le ambizioni e i sogni femminili non siano validi come quelli maschili, a differenza di ciò che afferma Joseph Campbell secondo il quale nella tradizione mitologica la donna rappresenta unicamente la meta da raggiungere da parte del protagonista maschile.



***Il viaggio rivoluzionario dell'eroe. Narrare, conoscere, ribellarsi*, a cura di Antongiulio Penequo. Milano - Udine, Mimesis Edizioni, 2020 (Eterotopie, 688).**

In tutte le narrazioni è visibile una struttura invariante: il protagonista è spinto a intraprendere un'avventura che lo strappa alla realtà quotidiana e lo porta in un mondo straordinario nel quale dovrà superare prove mortali per sconfiggere il nemico e riportare a casa un dono capace di restaurare l'ordine violato. Questa è almeno la tesi sostenuta da Christopher Vogler nel *Viaggio dell'eroe* - un celebre manuale di sceneggiatura a uso dell'industria cinematografica hollywoodiana, che a sua volta si riferisce ai precedenti studi di mitologia comparata di Joseph Campbell. I saggi contenuti in questo volume, da un lato, mettono alla prova questo pattern per analizzare i dilemmi della soggettività e della presa di coscienza negli ambiti apparentemente lontani della narrativa, della politica e della conoscenza scientifica; dall'altro, criticano e arricchiscono questa stessa struttura, mediante l'analisi di una serie di esempi tratti da scrittori (Bianciardi, Conrad, Evangelisti, Dick,

King, McCarthy, Prunetti, Tolkien), pensatori (Benjamin, Bloch, Jung, Kuhn, Marx) e da una vasta filmografia che include titoli quali: Tutti a casa, Apocalypse Now, Blade Runner, Matrix, La ragazza che sapeva troppo, Joker, Torneranno i prati. Con questo libro la narratologia esce dall'accademia e aspira a cambiare il mondo, mentre il Signore degli Anelli, It e Joker prendono posto accanto al Capitale, alle Tesi sul concetto di storia e al Principio Speranza.



Lago Paolo, *Lo spazio e il deserto nel cinema di Pasolini. Edipo re, Teorema, Porcile, Medea*. Milano - Udine, Mimesis Edizioni, 2020 (Mimesis. Cinema, 92).

Questo volume si propone di analizzare la rappresentazione dello spazio e del deserto nel cinema di Pasolini, soprattutto in *Edipo re*, *Teorema*, *Porcile* e *Medea*. In questi tre film assistiamo a una vera e propria opposizione di spazi: da una parte il deserto "primitivo" e "barbarico", connotato da colori accesi e corporei, lande brulle in cui si muovono personaggi dalla connotazione demonica; dall'altra, invece, interni di case e palazzi nei quali vive e si muove la classe borghese oppure esterni connotati da colori cerei e freddi, tratteggiati in lucide e rigide geometrie. L'opposizione fra questi due tipi di spazio si trasforma in opposizione fra culture e società diverse: quella popolare e sottoproletaria e quella di ascendenza borghese. Questo conflitto e questa dialettica fra spazi verranno sondati in profondità tentando anche di rivestire di senso nuovo le immagini del cinema pasoliniano, rilevando in esse, da un lato, una forza e una potenzialità ctonie e "magmatiche" e, dall'altro, la capacità di rappresentare la realtà con tinte ceree e distaccate, fredde e allucinatorie.



Gobbo Max, *Scrivere fantasy. [Mito, avventura, magia, eroe, trama, personaggi, dialoghi, descrizioni]*. Milano, Editrice Bibliografica, 2020 (Scrivere).

Da Harry Potter al Signore degli Anelli, quali sono i segreti che hanno consentito a opere straordinarie di mietere grandi successi e riscuotere il consenso di milioni di lettori entusiasti sparsi in tutto il mondo? Tra troll, maghi, draghi e ardimentosi cavalieri questo manuale si configura come un viatico che conduce verso l'arcano sogno di quanti, contagiati irrimediabilmente dalla febbre del fantastico, intendano cimentarsi nella scrittura d'un racconto o di un romanzo fantasy. Il volume ha lo scopo di fornirvi le chiavi d'accesso ai mondi fantastici che avete sempre immaginato, e che ora desiderate realizzare. In esso sono contenuti i segreti e i trucchi del mestiere dei maggiori autori del genere. Basato sulle teorie e le prassi della scrittura creativa di matrice americana, il testo vi guiderà, passo dopo passo, nell'articolato e complesso edificio sovrintendente la scrittura della narrativa di genere fantastico e quindi del fantasy.

Gian Piero Brunetta

LE MUSE AL CINEMA

Memoria, Mito, Metamorfosi



Brunetta Gian Piero, *Le muse al cinema. Memoria, mito, metamorfosi. Viagrande (Catania), Algra, 2020.*

«Mito, scienza, memoria, presenze e metamorfosi del pensiero classico e delle sue forme nell'iconosfera mediatica novecentesca, influenza delle Muse sul cinema, sono i motivi guida, i fili soggiacenti che uniscono i saggi di questo volume scritti dalla fine degli anni Sessanta ad oggi. Spinto dalle mie propensioni a inventare progetti "oversizing" e dai miei interessi per i rapporti tra cinema e letteratura, più volte avrei voluto affrontare il territorio della confluenza, traduzione, ricambio e metamorfizzazione della letteratura del mondo classico sullo schermo - proprio quella che dall'"Iliade" e "Odissea" di Omero va fino al "De rerum natura" di Lucrezio, da Apollodoro e Virgilio a Seneca, da Epicuro a Ovidio, ma include anche Eschilo, Euripide, Plauto e Terenzio, Senofonte, Erodoto, Catone il censore, Tito Livio, Svetonio, la Palliata, i "Carmina Priapea" e la loro presenza nel cinema dei Pierini, ecc. - per vedere come l'anima fluttuante, lo spirito e la lettera degli autori del mondo greco e latino possano ancor oggi rivivere sullo schermo nelle forme più diverse». (Dall'introduzione dell'autore).



Curi Umberto, *Film che pensano. Cinema e filosofia*. Milano - Udine, Mimesis Edizioni, 2020 (Mimesis. Biblioteca, 9).

Per quali ragioni il filosofo che lavori sul cinema è tuttora considerato poco "serio", alla stregua del dilettante perditempo o del chierico infedele? E per quali ragioni, almeno in Italia, è ancora tenacemente presente la convinzione che, per quanto ci si possa sforzare di congiungerli, cinema e filosofia restino due ambiti irrevocabilmente distinti? Questo libro risponde a tali interrogativi, ritraendo un quadro variegato e stimolante della natura evocativa del cinema. La prima parte del testo approfondisce le molte e decisive questioni attinenti alle peculiarità del cinema, nel contesto della tradizione filosofica occidentale da Aristotele a Heidegger. La seconda e la terza parte si soffermano rispettivamente sull'opera di alcuni grandi maestri del cinema contemporaneo (Truffaut ed Eastwood, Fellini e Wilder, Spielberg e Garrone, Wenders e Scorsese) e su alcuni film memorabili (Moulin Rouge! e Il mestiere delle armi, American Beauty e Chicago, per citarne alcuni). Senza voler proporre una nuova teoria sul cinema, e ancor meno la rimasticatura aggiornata di una fra le tante concezioni del cinema oggi in circolazione, il libro ci dimostra in che senso e con quali suggestive implicazioni si può affermare che davvero i film "pensano".



Garofalo Marcello, *Il cinema è mito. Vita e film di Sergio Leone*. Roma, Minimum fax, 2020 (Minimum fax. Nuova serie, 26).

Primo regista postmoderno secondo Quentin Tarantino, innovativo nella tecnica di ripresa, nel montaggio, nell'uso della colonna sonora - leggendario il sodalizio con Ennio Morricone - nella scelta e nella direzione degli attori, gigantesco e contraddittorio come i suoi film, Sergio Leone è

stato per molti versi uno spartiacque nella storia del cinema, per la capacità di unire citazionismo e invenzione narrativa, ironia e melodramma, disillusione e mito. Per arrivare a tanto sono bastati sette film in venticinque anni di carriera: una scorribanda nei generi cinematografici sui quali Hollywood ha costruito la propria leggenda, dall'esordio con il peplum "Il Colosso di Rodi" alla «trilogia del dollaro», alle grandi saghe di "Giù la testa", "C'era una volta il West" e "C'era una volta in America", il gangster movie definitivo. Una vita stroncata troppo presto, prima di poter realizzare l'ultima, fantasmagorica scommessa: un kolossal di produzione russo-americana sull'assedio di Leningrado. Basandosi su un intenso rapporto personale con Leone maturato negli anni in cui il regista lavorava al suo ultimo sogno, su un ampio ventaglio di testimonianze e su un'analisi rigorosa della produzione filmica, Marcello Garofalo ricostruisce il ritratto intimo e autentico di un uomo geniale e complesso, e ne ricorda il ruolo decisivo - tra l'Italia e Hollywood - all'interno di quella che è stata forse l'ultima, grande stagione del cinema.



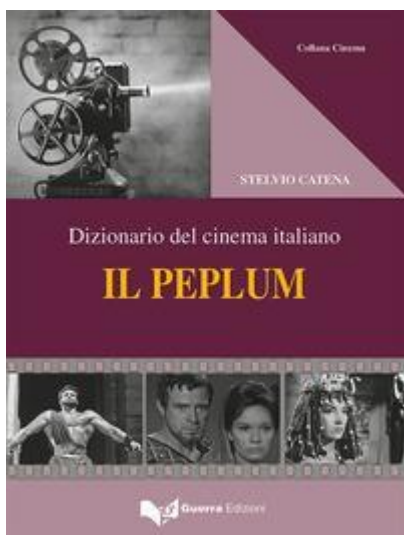
Cenerentola, Galatea e Pigmalione. Raccontare il divismo femminile nel cinema tra fiaba e mito, a cura di Chiara Tognolotti. Pisa, Ets, 2020 (FAScInA, 9).

I saggi raccolti in questo volume muovono tra studi culturali, star studies e gender studies per riflettere sulla messa a tema delle identità femminili nel cinema italiano, con qualche incursione feconda nei territori francese e hollywoodiano, appuntando lo sguardo sulle narrazioni del divismo e sul ricorrere, al loro interno, delle figure di Cenerentola, di Galatea e di Pigmalione. Sono costrutti figurativi e simbolici che, a ben guardare, rimandano a una fioritura di racconti polimorfi che non chiudono le figure femminili nelle linee di un disegno prevedibile ma le rilanciano e moltiplicano. Le Cenerentole-Galatee si fanno sante o perdute; si ribellano ai Pigmalioni-principi azzurri o li rimodellano a loro volta; rivendicano una autogenesi nelle scelte e nei ruoli che interpretano; reclamano un'identità molteplice nell'ironia affilata della scrittura o nei passi leggeri delle protagoniste dei melodrammi; così che è sempre il passo di Galatea-Cenerentola a condurre la danza.



Catalano, Walter; Lazzeretti, Andrea; Pizzo, Gian Filippo, *Guida al cinema fantasy*. Bologna, Odoya, 2018 (Odoya library , 278)

All'inizio degli anni Ottanta del secolo scorso prima con "Excalibur" di John Boorman (1981 e poi con "Conan il barbaro" di John Milius (1982), nasce un nuovo genere cinematografico: il fantasy, che già aveva in ambito letterario una tradizione di tutto rispetto. Si tratta di storie per lo più avventurose che hanno una ambientazione barbarica o medievaleggiante dove un eroe o un gruppo di eroi, non necessariamente senza macchia e senza paura, combattono contro il male tra mille pericoli e difficoltà, rappresentate da esseri mostruosi, malvagi stregoni, incantesimi e fatture, alla ricerca non solo del modo di ripristinare la pace perduta ma anche di trovare un equilibrio in se stessi. Il libro ripercorre le tappe di questo genere cinematografico, da quei primi inizi alle successive realizzazioni che culmineranno nel 2001-2003 con l'approdo sullo schermo della più famosa trilogia letteraria del genere: "Il signore degli anelli" di J.R.R. Tolkien, realizzata da Peter Jackson. Ma non è soltanto questo ventennio a essere oggetto della presente narrazione; il racconto prosegue infatti fino ai giorni nostri attraverso pellicole quali le saghe di Harry Potter e delle Cronache di Narnia, le varie versioni per lo schermo del poema nordico "Beowulf", le diverse riproposizioni del ciclo arturiano, eccetera. E non solo, perché, una volta identificati i canoni del genere, è stato compiuto un viaggio a ritroso individuando quei film che, sebbene catalogati allora in altri modi (storici, fantastici, mitologici, peplum), possono essere considerati fantasy ante litteram, a partire dal muto "I Nibelunghi" di Fritz Lang (1924).



Catena Stelvio, *Il peplum*. Dizionario del cinema italiano. Perugia, Guerra, 2019.

Le grandi produzioni statunitensi di kolossal storico-mitologici diedero il via ad un filone tutto italiano del genere, denominato peplum (dall'appellativo dalla lunga veste bianca indossata dalle donne elleniche), che ben presto invase gli schermi di un po' tutto il mondo, sull'onda del suggerimento d'oltreoceano, dando vita ad una serie notevole di pellicole dai costi e dalle ambizioni

decisamente minori, ma che attingevano anche esse eroi e situazioni dal vasto repertorio rappresentato dalla mitologia e dalla storia antiche. Considerato dalla critica come un sottogenere del film storico in costume, sebbene gli esordi si potessero rintracciare addirittura agli albori del XX secolo, quando il cinema muoveva ancora i suoi primi passi, il peplum ebbe il suo momento di massimo splendore tra gli anni Cinquanta e l'inizio dei Sessanta del Novecento, grazie a una serie di lungometraggi che riscossero un successo tanto lusinghiero quanto inatteso.



<https://assets-edgt.cantook.net/medias/0c/2c61595756a096ec771b6dc8c5d38c268570a1.pdf>

Reposi Alessandra, *Guida completa alla saga di Harry Potter. I libri, i film, i personaggi, i luoghi, l'autrice, il mito.* Nuova edizione aggiornata. Milano, Vallardi, 2019.

I sette volumi di Harry Potter non racchiudono solo intrecci misteriosi e magia, ma anche riferimenti a creature della mitologia e del folclore, rielaborazioni di fatti storici, profonde intuizioni psicologiche. Nella Guida completa alla saga di Harry Potter trovano spazio: le trame dell'intera saga, accompagnate dallo studio dei temi principali, i profili dei 30 personaggi principali e le schede aggiornate dei sette film.

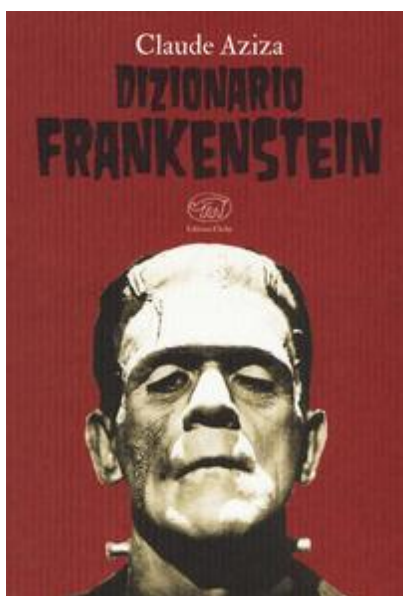
<https://flipbook.cantook.net/?d=%2F%2Fedigita.cantook.net%2Fflipbook%2Fpublications%2F185956.js&oid=23&c=&m=&l=&r=&f=pdf>



<http://romatrepress.uniroma3.it/libro/forme-del-mito-e-cinema-americano/>

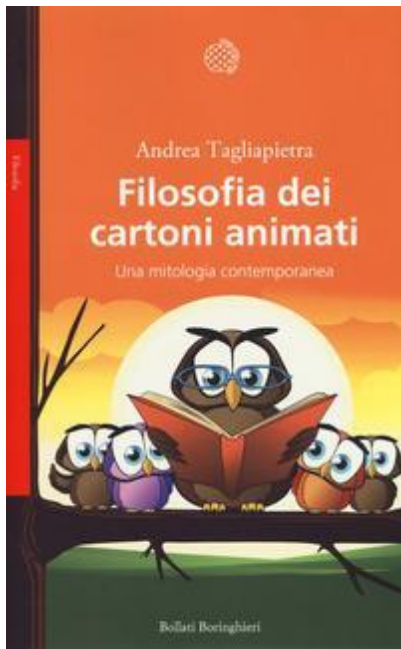
***Forme del mito e cinema americano*, a cura di Veronica Pravadelli. Roma, Roma TrE-Press, 2019 (Spettacolo e comunicazione, 3).**

Il volume prende spunto da una giornata di studi promossa dal CRISA (Centro di Ricerca Interdipartimentale di Studi Americani) dell'Università Roma Tre. Nell'ambito di una attività di ricerca interdisciplinare sul mito e la cultura occidentale, che ha dato vita ad altre attività e pubblicazioni (che saranno parimenti pubblicate per i tipi della Roma TrE-Press), il volume indaga la rilevanza del mito e delle sue forme per il cinema americano. Esso è composto di undici saggi, suddivisi in tre sezioni. La prima sezione riguarda il rapporto tra mito e divismo, e contiene un saggio introduttivo sulle prime formulazioni del dibattito sul tema da parte di Roland Barthes e Edgar Morin nella Francia degli anni Cinquanta, e dei saggi relativi alle figure di Humphrey Bogart e Cary Grant. La seconda sezione affronta diverse implicazioni del rapporto tra cinema postclassico e mito, a partire dalla rielaborazione del "viaggio dell'eroe" teorizzato da Joseph Campbell e Chris Vogler in relazione alle problematiche di razza e gender. Questa sezione contiene analisi di film assai diversi, come *Domino* (Tony Scott, 2005), *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) e *Lontano dal paradiso* (Todd Haynes, 2002). La terza sezione si concentra invece sul rapporto del discorso mitico con particolari dimensioni spaziali e temporali, dalla mitopoiesi legata al discorso bellico alla rielaborazione dei miti del western nel cinema di Sergio Leone, e dal ruolo di Las Vegas nell'immaginario dell'intrattenimento americano fino alla componente di riflessione storica della serialità televisiva contemporanea.



Aziza Claude, *Dizionario Frankenstein*, traduzione di Francesca De Martino. Firenze, Clichy, 2019 (Beaubourg).

Nato in una notte buia e tempestosa sulle rive di un lago dalla penna della giovanissima Mary Shelley, "Frankenstein o il moderno Prometeo", che apparve nel 1818, è il romanzo fondante di un mito moderno reso popolare dalla letteratura, ma soprattutto dal cinema. Claude Aziza, storico francese, specialista della cultura popolare del Novecento, analizza minuziosamente questa eredità storica, letteraria e culturale con un piacere erudito e curioso, e lo declina in forma di dizionario: gli aspetti del romanzo, l'autrice e i suoi contemporanei e amici, compresi il marito poeta Percy Bysshe Shelley e Byron, i luoghi, la posterità del romanzo di cui si sono impadroniti prima il teatro e poi il cinema, dandogli la forza di un vero e proprio mito ricco di eredi ed eponimi.



Tagliapietra Andrea, *Filosofia dei cartoni animati. Una mitologia contemporanea.* Torino, Bollati Boringhieri, 2019.

Mirabolanti invenzioni visive che catturano il nostro sguardo adulto con lo stesso magnetismo che ci rapiva da piccoli. Qualsiasi spettatore concorderebbe con tale definizione dei cartoni animati. Ma che cosa stiamo guardando quando scorrono davanti a noi? E a quale forma di esperienza possiamo accedere attraverso questi eventi sensoriali, rispetto al cinema dal vero? Se lo chiede Andrea Tagliapietra, mentre si lascia guidare dallo stupore che fa sgranare gli occhi al filosofo come al bambino. Troppo innamorato dei cartoons per ridurli a semplici occasioni di esercizio didascalico della riflessione, perlustra la loro dimensione caleidoscopica nelle vesti variopinte del mitologo, dello storico delle idee, dell'antropologo e del filosofo morale: una festa del pensiero, a cui tutti siamo invitati. Festiva è infatti la tonalità dominante dell'animazione, al di là dei personaggi e delle vicende che inscena, dei temi che agita, delle tipologie che adotta e della visione del mondo che esprime, irenica o conflittuale, rassicurante o apocalittica. Gli invulnerabili corpi senza organi in azione sullo schermo esaudiscono, nel cuore della contemporaneità e con tecniche ultraraffinate, l'antichissimo desiderio magico - testimoniato da una miriade di miti, leggende e tradizioni folkloriche - di animare l'inanimato, infondere vita nell'inorganico, dotare di linguaggio gli esseri che non parlano, spezzare le barriere tra uomo, animale e vegetale. Né persone, né cose, le figure semoventi dai colori saturi, incantevolmente innaturali, rivendicano uno statuto di realtà che scalza l'abituale immobilità degli oggetti e risarcisce il ruolo secondario, derivato, che la metafisica occidentale ha riservato all'immagine in quanto rappresentazione di qualcos'altro. Nella loro dignità assoluta e concreta singolarità di immagini prive di originale, i protagonisti dei cartoni animati conducono un'esistenza pirotecnica che rende plausibile l'impossibile, al ritmo spesso sincopato che ne legittima la qualifica di «jazz visivo». Ogni infrazione è contemplata: l'inosservanza delle leggi fisiche, innanzitutto, ma anche delle condotte biologiche, con l'insurrezione individualistica degli insetti sociali per antonomasia, ossia l'ape e la formica, o la formazione di combriccole allegramente transpecifiche; la permeabilità dei registri temporali, a loro agio sia nell'intemporale delle fiabe, sia nella quotidianità, sia negli estremi della preistoria e della poststoria, segnati entrambi dalla catastrofe; la trasfigurazione antropomorfa di animali e macchine; l'esperazione iperbolica dell'antagonismo di coppia tra cacciatore e preda; il rovesciamento del bestiario, con il topo al posto d'onore. Un «al di qua e al di là dell'umano» che finora nessuno ha saputo cartografare meglio di Tagliapietra.



Ciardi Marco; Gaspa Pier Luigi, *Frankenstein. Il mito tra scienza e immaginario*. Roma, Carocci, 2018 (Sfere, 133).

Agosto 1797. Il capitano Robert Walton, alla guida di una spedizione scientifica diretta al Polo Nord, incontra tra i ghiacci dell'Artico uno scienziato ginevrino, che inizia a raccontargli una storia fantastica e terribile. Quell'uomo si chiama Victor Frankenstein e la sua vicenda, indissolubilmente legata a quella della Creatura da lui animata, sarà destinata a trasformarsi in uno dei miti più famosi di tutti i tempi. A duecento anni dalla pubblicazione del romanzo nato dall'ingegno e dalla creatività di una giovane donna inglese non ancora ventenne, Mary Shelley, uno storico della scienza e uno studioso della cultura di massa ricostruiscono lo sfondo culturale di questo capolavoro, con particolare attenzione alle teorie scientifiche dell'epoca, e narrano la genesi e lo sviluppo del mito di Frankenstein fra teatro, cinema, televisione e fumetti.



Ghisolfi Giorgio E. S., *Superman & Co. Codici del cinema e del fumetto*. Milano - Udine, Mimesis Edizioni, 2018 (Il caffè dei filosofi, 18).

I novant'anni dalla nascita di Mickey Mouse e gli ottanta da quella di Superman diventano un'occasione per riflettere sulla natura crossmediale degli eroi della mitologia contemporanea. Dal medium di partenza entrambi si sono diffusi rapidamente ad altri supporti, sviluppando nuove narrazioni e creando, tra la pagina e il grande schermo, le condizioni del loro successo. Un percorso seguito da tanti altri eroi dell'immaginario, compresi quelli dell'universo Marvel creato da Stan Lee. Oggi, nell'epoca della crossmedialità, della convergenza dei media e dei cinecomics, sembra naturale che esista uno stretto legame tra fumetto e cinema, che sussistano una serie di reciproche influenze.

Tuttavia, il pubblico si chiede ancora quale genere sia più "nobile", quale sia nato prima, se l'uno sia figlio dell'altro, o quanto l'uno dipenda dall'altro. Gli studiosi si sono lungamente impegnati nel tentativo di definire la natura di tale relazione, senza però mai analizzarne i codici con un rigoroso metodo comparativo. Un'operazione al centro di questo libro che, grazie all'ausilio di numerose illustrazioni, si pone come rinnovato momento di discussione e di critica e introduce anche la prima teoria per una semiologia del cinema d'animazione.



Guglielmino Andrea, *Star wars: il mito dai mille volti. Un saggio di antropocinema.* [Roma], Golem libri, 2018 (Orizzonti).

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana... Stati Uniti d'America, 25 maggio 1977: esce nelle sale il primo capitolo di una saga destinata a diventare leggenda, la saga di Star Wars, e da allora il cinema non sarà più lo stesso. Una leggenda che però, come e più di ogni altra saga di celluloide, è anche mito. Mito nel senso moderno del termine, certo, ma non solo. Perché ciò a cui George Lucas diede vita, quel giorno, non fu soltanto una divertente fantasia da offrire come passatempo a qualche annoiato spettatore, ma un mondo nuovo, anzi un vero e proprio universo fatto di personaggi, emozioni, valori che avrebbero finito per plasmare e orientare l'immaginario e addirittura la visione della vita di orde di fan... Nel suo libro, Andrea Guglielmino ha voluto ripercorrere i principali capitoli di questo mito contemporaneo, rileggendolo con le lenti dell'antropologo e dello storico delle religioni per individuarne le analogie con i miti e il folklore dei popoli antichi. Un'ottica che svela aspetti inediti della saga e apre nuove prospettive di ricerca, e che non mancherà di stuzzicare la curiosità degli studiosi e di far discutere gli appassionati.



Classici e cinema. Il sangue e la stirpe, a cura di Vanna Maraglino. Bari, Cacucci, 2018 (Biblioteca classica della tradizione).

Il grande fiume della tradizione classica, ellenistico-romana e giudaico-cristiana, attraversando i secoli con le sue sorgenti e i suoi rami, ora palesi ora nascosti, è giunto sino a noi e pervade la nostra civiltà. Averne coscienza e rilevarne le persistenze e le differenze è operazione utile e proficua.

<https://www.cacuccieditore.it/ProductAttachments/DownloadFile/aaa59b5f-1ed2-48d9-bcfa-36231a0c6bf1>



Gaspa Pier Luigi, *Giardini del fantastico. Le meraviglie della botanica dal mito alla scienza in letteratura, cinema e fumetto*. Pistoia, Ets, 2017.

Pier Luigi Gaspa e Giulio Giorello si addentrano nel giardino botanico del fantastico di ogni tempo. Dalle piante alchemiche medievali alle pozioni di Harry Potter e al Barbalbero del Signore degli anelli, passando per la selva oscura di Dante e l'agnello vegetale della Tartaria, fino ad arrivare all'Albero della Vita del film Avatar. Un percorso immaginario e immaginifico che porta dal cinema ai fumetti e alla fantascienza, dai videogiochi "vegetali" alle atmosfere da incubo di H. P. Lovecraft e perfino alla musica dei Genesis, "Giardini del fantastico" è un viaggio in dieci capitoli che ripercorre l'immagine, la simbologia e la scienza delle piante dall'antica Grecia a oggi e che si conclude con le proprietà straordinarie dei veri vegetali, dalla "Venere acchiappamosche" alla "pianta cadavere" e con gli OGM, tutt'altro che "piante Frankenstein". Per arrivare là dove nessun botanico è mai giunto prima! Prefazione di Luca Boschi.

Erica Gallesi
DA PIGMALIONE
A PINOCCHIO
Miti arcaici e cartoni animati
Introduzione di Giulio Giorello



JUVENCE
FILOSOFIA

Galesi Erica, *Da Pigmalione a Pinocchio: miti arcaici e cartoni animati*. Milano, Jouvence, 2017 (Filosofia, 18).

Siamo sinceri: chi non vorrebbe riordinare casa schioccando le dita come Mary Poppins, o superare il traffico cittadino grazie a un tappeto volante? Anche se oggi la tecnologia ci viene molto in aiuto, non siamo ancora soddisfatti. A maggior ragione non lo erano i greci nel V secolo a. C., infatti esprimevano in letteratura desideri molto simili ai nostri. Diverse scene, soprattutto delle commedie, erano ambientate in mondi utopici in cui l'uomo non doveva faticare, perché erano gli utensili a farlo per lui. Gli antichi greci definivano *automatos bios* il fenomeno degli oggetti che prendono vita per sottostare agli ordini dell'uomo, appagando ogni sua richiesta. Proprio come fanno gli ingredienti della torta ne "La bella addormentata nel bosco" o le scope di Topolino ne "L'apprendista stregone". A distanza di secoli, i casi di *automatos bios* nell'immaginario regno Disney sono moltissimi: è evidente che ci troviamo di fronte a un archetipo connotato nell'identità stessa dell'uomo. Questo libro propone un percorso che condurrà il lettore dal mito classico al mito moderno, riscoprendo ed evidenziando la classicità dietro ai film d'animazione che hanno accompagnato – e continuano ad accompagnare – intere generazioni. Introduzione di Giulio Giorello.



Di Chiara Francesco, *Peplum. Il cinema italiano alle prese col mondo antico*. Roma, Donzelli, Centro sperimentale di cinematografia, 2016 (Virgola, 123).

Fin dagli albori del cinema, l'antichità greco-romana ha sempre rappresentato una fonte inesauribile di storie e temi a cui attingere, un serbatoio di avventure, personaggi e peripezie che attendevano solo di essere rappresentati sul grande schermo. I primi film di questo genere, chiamato "peplum" dalla critica francese (dal termine che indica la veste femminile in uso presso le donne greche fino al VI secolo a.C), escono negli anni dieci, ma il periodo di maggiore fioritura inizia nel secondo dopoguerra, per toccare l'apice tra la fine degli anni cinquanta e le ultime fasi del boom economico. Il peplum diventa così uno dei generi quantitativamente più rilevanti della produzione del cinema italiano. Per descrivere la fortuna ondivaga di queste produzioni viene spesso utilizzata la metafora del fiume carsico, ma il peplum si rivela essere un campo di tensioni che attraversano con intensità variabile l'intera storia del cinema, modulandosi in forma diversa a seconda delle epoche e delle necessità. Esso diviene di volta in volta veicolo di promozione culturale del mezzo cinematografico, luogo di mediazione tra le istanze della società dei consumi e le radici della cultura nazionale, oppure scenario metaforico in cui ambientare satire del costume contemporaneo. Utilizzando metodologie di ricerca differenti, dagli studi culturali all'analisi dei modi di produzione, dall'esame della dimensione intermediale a un approccio transnazionale, questo lavoro indaga il ruolo svolto dalla rappresentazione dell'antichità.



Hudson Kim, *La promessa della vergine. [Una drammaturgia dal punto di vista femminile, oltre il viaggio dell'Eroe]*, prefazione Christopher Vogler, traduzione Jusi Loreti. Roma, Dino Audino, 2016 (Manuali di Script, 186).

Questo libro presenta un nuovo modello narrativo basato sull'archetipo femminile: la promessa della Vergine. La differenza fra la promessa della Vergine e il viaggio dell'Eroe non sta tanto nel genere della o del protagonista della narrazione quanto nel tipo di percorso da compiere: la Vergine deve imparare a riconoscere e realizzare il suo sogno circondata dalle influenze del suo regno, mentre l'Eroe deve affrontare un pericolo mortale lasciando il proprio villaggio e dimostrando di poter esistere in un mondo più grande. Quindi al centro delle storie della Vergine non ci sono sempre e solo donne, ma anche uomini - da Billy Elliot a Rocky. Christopher Vogler, autore del Viaggio dell'Eroe, scrive nella prefazione: Quando ho iniziato a tenere lezioni sul viaggio dell'Eroe, ho constatato che molte persone davano subito per scontato che parlassi di eroi d'azione e supereroi maschili, eroi militari tradizionalmente maschili ecc. Le donne dicevano: «D'accordo; ho capito il viaggio dell'uomo che va alla conquista di qualcosa, ma qual è il viaggio della donna?». Non avevo una risposta valida. [...] Perciò ho sperato che qualcuno affrontasse questo tema con una dedizione totale per definire i dettagli di una teoria esaustiva della drammaturgia da un punto di vista femminile, e credo che stiate per leggere un libro che fa esattamente questo. [...] L'autrice ha provveduto a tracciare paralleli e creare corrispondenze sia con il linguaggio di Campbell sia con il mio, in modo tale che il viaggio dell'Eroe non sia rifiutato ma riconosciuto come parte di un sistema più grande che include anche la promessa della Vergine.



Lo Sciuto Paola, *La forma è l'essenza. Storia del costume per lo spettacolo. Cinema, teatro, danza. L'arte del costume e il mestiere del costumista*. Roma, PS, 2016.

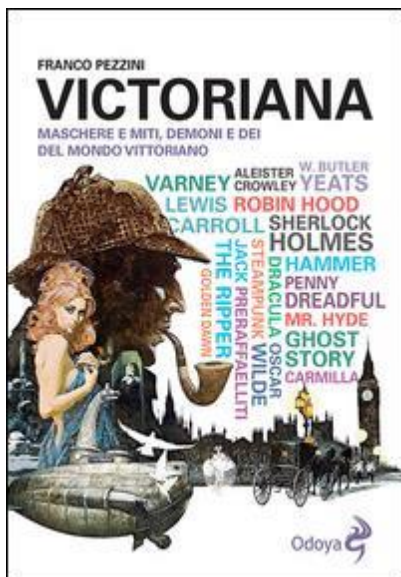
Per "La forma è l'essenza" s'intende l'esatta coincidenza delle forme con il loro contenuto, elemento significativo di un linguaggio complesso com'è quello dell'abbigliamento e di riflesso di tutto ciò che

è il fondamento del costume per lo spettacolo, in sé tanto linguaggio quanto metalinguaggio. In questo lavoro, si descrive la struttura dei personaggi archetipici e dei loro costumi che, partendo dalle narrazioni più antiche dell'umanità, si mostrano, raccontati dalla mitologia e dall'epica, arrivando a noi, attraverso le arti narrative e performative più attuali. La storia del costume per lo spettacolo scorre tra le pagine. Dal teatro greco, al teatro contemporaneo, alla storia della danza e i suoi costumi, a quella del costume nelle opere cinematografiche, analizzando il lavoro sulla progettazione del costume e il rapporto tra il costumista, la visione del regista e la realizzazione sartoriale.



Morin Edgar, *Il cinema o l'uomo immaginario. Saggio di antropologia sociologica.* Milano, Raffaello Cortina Editore, 2016 (Saggi, 104).

Morin riflette qui sul rapporto del cinema con il reale e l'immaginario, e ne evidenzia le relazioni con i processi profondi della psiche e della conoscenza. Il cinema implica una percezione realizzata in stato di doppia coscienza: l'illusione di realtà è inseparabile dalla coscienza che si tratta effettivamente di un'illusione. In questo modo il cinema mette in gioco qualcosa di magico che ci permette di entrare in un universo nuovo senza sentirci spaesati: una trasfigurazione estetica che ci fa anche scoprire il mondo. L'intensità emotiva dello spettatore è l'elemento che innesca una metamorfosi cognitiva, ma è anche il fondamento dello spettacolo, e questo chiama in causa le implicazioni economiche, sociali, antropologiche e politiche di un fenomeno complesso come il cinema nel quadro della cultura globale dei media.



Pezzini Franco, *Victoriana. Maschere e miti, demoni e dei del mondo vittoriano*. Bologna, Odoya, 2016 (Odoya library, 235).

L'età vittoriana rappresenta una sorta di Paradiso Perduto dell'immaginario dove personaggi come l'Alice di Carroll e Sherlock Holmes, Dracula, Carmilla e Jack Lo Squartatore, Jekyll e Hyde, Tess dei d'Urbervilles, gli eroi dei penny dreadful e magari dello steampunk più una pletora di fantasmi (si tratta in fondo dell'età d'oro della ghost story) incontrano scrittori, pittori, uomini di scienza, attivisti sociali, occultisti ed esploratori di tutta una storia reale, vissuta in carne e ossa tra i vicoli nebbiosi di Londra e le più lontane lande esotiche.

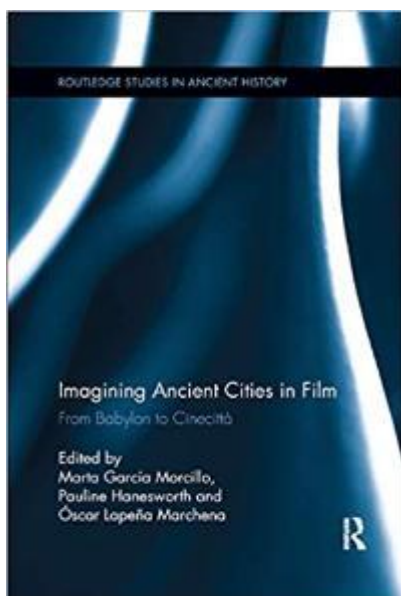
Una dimensione evocata da romanzi d'epoca e ricostruzioni odierne, quadri, fumetti e film (magari quelli gotici Hammer, rigorosamente vittoriani per costumi e fremiti allusivi); qualcosa che assume forme e aspetti peculiari nel nostro immaginario.

Alcune epopee sono notissime, ma tra le loro pieghe c'è molto più da scoprire di quanto spesso banalizzato; e tante altre restano poco conosciute, o magari a livello di ipotesi da inseguire.

Tanto più che quella vittoriana è una lente che può condurci, come viaggiatori in un'età tanto avventurosa, a esplorare punti di vista differenti sulla storia del mondo ufficiale, e che da tale angolatura riesce a trasmettere un significato e un sapore particolare. Le dee antiche della pittura preraffaellita tra alcove e imbarazzanti antichità, il Medioevo di Robin Hood al filtro del teatro, la Restaurazione coi suoi libertini ormai tanto deprecati...

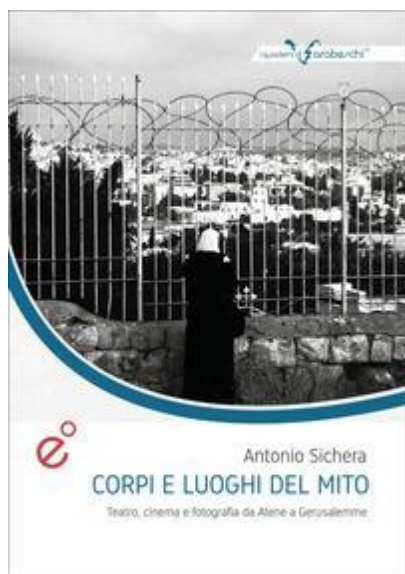
Una guida che funge da specchio, percepito in questa straordinaria epoca come porta che si apre su un aldilà goticamente vivo.

<https://www.google.it/books/edition/Victoriana/fCzLDwAAQBAJ?hl=it&gbpv=1&printsec=frontcover>



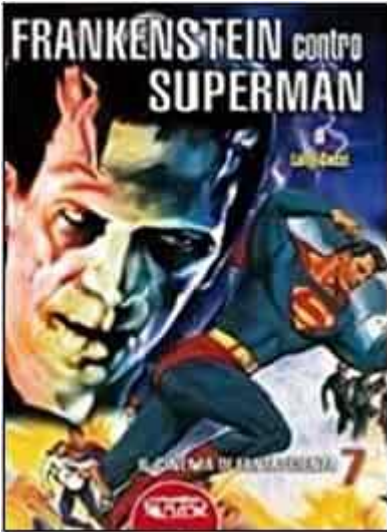
***Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà*, edited by Marta García Morcillo, Pauline Hanesworth and Óscar Lapeña Marchena. New York – London, Routledge, 2015 (Routledge studies in ancient history, 9).**

Nell'immaginario cinematografico, gli spazi urbani si presentano non solo come ambientazioni spaziali di una storia, ma anche come idee e forme proiettate che mirano a ricreare e catturare lo spirito di culture, società ed epoche. Alcune città cinematografiche sono persino riuscite a trascendere la finzione per entrare a far parte della moderna memoria collettiva. Possiamo immaginare una città futuristica non ispirata almeno lontanamente da Metropolis di Fritz Lang? Allo stesso modo, l'antica Babilonia, Troia e Roma difficilmente possono essere plasmate nell'immaginazione popolare senza riferimenti consci o subconsci alle visioni sorprendenti di Intolerance di Griffith, Troy di Petersen e Gladiator di Scott, per citare solo alcuni esempi influenti. *Imagining ancient cities in film* esplora per la prima volta le rappresentazioni di città del mondo antico dal primo cinema al ventunesimo secolo. Il volume analizza le diverse scelte di registi, art designer e sceneggiatori per ricreare gli antichi spazi urbani come ambientazioni più o meno convincenti di eventi mitici e storici. Guardando dietro e oltre l'accuratezza archeologica voluta, la fantasia simbolica, il primitivismo, l'esotismo e la monumentalità hollywoodiana, questo volume presta particolare attenzione alla rappresentazione delle città come volti di antiche civiltà, ma anche come contenitori di idee morali e mode culturali profondamente radicate nello "spirito dei tempi" contemporaneo e nelle tradizioni continuamente rivisitate.



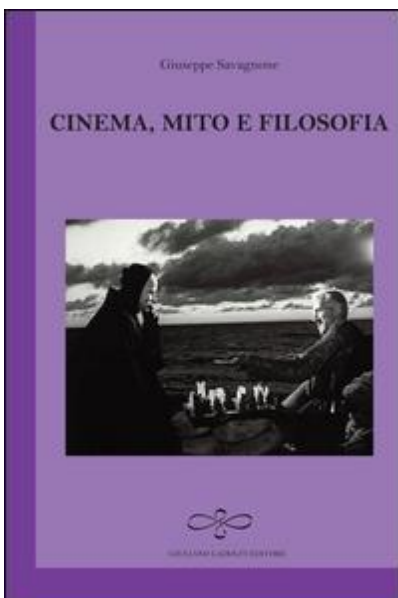
Sichera Antonio, *Corpi e luoghi del mito: teatro, cinema e fotografia da Atene a Geusalemme*. Lentini (SR), Duetredue, 2015 (I quaderni di Arabeschi. Studi, 2).

Il mito è un racconto innestato nelle radici stesse della vita e quindi vocato ad un commercio essenziale con il corpo. Nei mythoi dell'Occidente si tratta del corpo amante o in preda all'odio, amicale o nemico, percorso dal fremito dell'eros o posseduto da una violenza a volte inaudita. Ma si tratta anche del corpo sacrificato, offerto in atteggiamento di sfida o di oblazione per testimoniare una fedeltà o un amore. La vicenda dei corpi del mito viene percorsa in questo libro per episodi e frammenti, da Antigone a Gesù di Nazareth, da Eschilo a Pasolini, da Atene a Gerusalemme, in quanto luoghi simbolici di due strade e di due disposizioni divergenti e dialoganti insieme, qui filtrate dagli scatti luminosi e appassionati di Giovanni Chiaramonte.



Cozzi Luigi, *Frankenstein contro Superman*, Roma, Profondo rosso, 2014 (I libri di Profondo Rosso. Cinema, 78)

In questo settimo libro della serie "Il cinema di fantascienza" curata da Luigi Cozzi, troverete foto e moltissime informazioni sui numerosi film di fantascienza o quasi realizzati nel mondo durante il 1948. Inoltre, nel volume è presente la ricostruzione completa del grande ciclo sui film su Frankenstein realizzati dall'Universal.



Savagnone Giuseppe, *Cinema, mito e filosofia*. Borgomanero (NO), Ladolfi, 2014 (Collana ametista, 10).

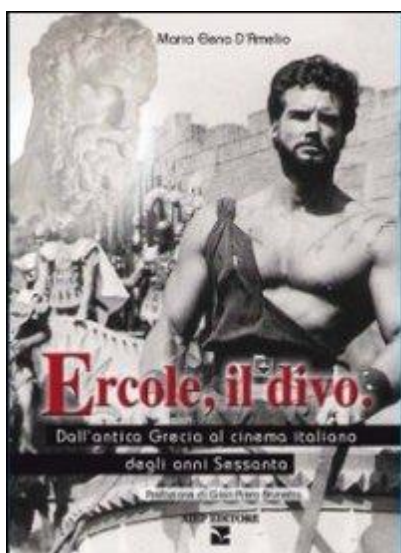
Il fascino degli antichi miti rivive oggi nelle immagini del cinema. Questo libro si propone, attraverso l'analisi di alcuni film di grande successo, di evidenziare questa radice mitologica, non sempre percepita dal grande pubblico e perfino dalla critica. Esso cerca anche di mostrare che proprio grazie ad essa il cinema dà voce ai grandi problemi dell'esistenza umana e si presta, perciò a uno stretto collegamento con la filosofia. Vengono esplorati così, attraverso la lettura di alcune opere di noti registi, il tema della ricerca del senso della vita di fronte all'incombere della morte ("Il settimo sigillo" e "Il posto delle fragole"), quello del rapporto tra verità e illusione ("The Matrix") e tra libertà e destino ("Minority report"), quello della salvezza dal vuoto e dalla mediocrità ("Teorema" e "L'attimo fuggente"), quello del rapporto tra corpo e anima e della vita come opera d'arte e come dono ("Il pranzo di Babette"). Per ognuno di questi film l'autore addita il rispettivo mito di riferimento e la problematica filosofica che ne emerge, con riferimenti alla concreta esperienza personale e sociale di uomini e donne di oggi.

<https://www.tuttavia.eu/2015/02/04/cinema-mito-e-filosofia/>



Della Casa Steve, *Il grande libro di Ercole. Il cinema mitologico in Italia*. Roma, Centro sperimentale di cinematografia, 2013.

Ercole, Maciste, Ursus e Sansone sono i protagonisti del libro più completo sul cinema mitologico italiano. Tutte le schede sui film e sui protagonisti, maggiori e minori, di un genere che ha conquistato il mondo dal successo di "Le fatiche di Ercole" con Steve Reeves fino alla metà degli anni '60 per poi essere rivalutato come oggetto di culto dai cinefili e dai cultori della forza fisica ovunque. Informazioni inedite e interviste a tutti i maggiori protagonisti, attori, registi e tecnici, di un genere che conserva ancora il suo fascino cinquanta anni dopo la sua grande stagione. Trentadue pagine fotografiche a colori.



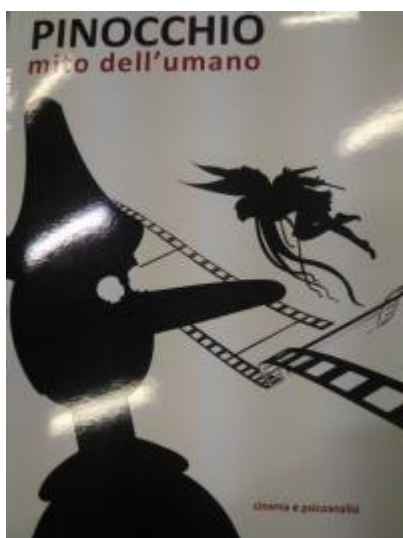
D'Amelio Maria Elena, *Ercole, il divo: dall'antica Grecia al cinema italiano degli anni Sessanta*. Serravalle (Repubblica di San Marino), Aiep, 2012 (I caribù. Una galoppata tra parole e immagini).

Cinema e mito classico hanno da sempre una relazione privilegiata e feconda, fin dalle prime trasposizioni filmiche di opere come l'Iliade e l'Odissea. Un eroe greco in particolare diventa beniamino del pubblico fin dalla sua prima apparizione, nel 1958: il semidio Ercole, interpretato dal culturista americano Steve Reeves. Nella fervente Cinecittà degli anni Sessanta, mito classico, sceneggiatori italiani e attori/culturisti americani si uniscono per dar vita ad un prodotto, il peplum, che ottiene incassi record e segna con le sue caratteristiche un'intera stagione cinematografica, denominata l'era dei forzuti. "Ercole, il divo" esplora il successo del film peplum nell'Italia del boom economico e della Hollywood sul Tevere, ne ricerca le sue origini, e analizza le condizioni socio-economiche e culturali che lo determinano, partendo dalla curiosità di come proprio il mito greco di Ercole si trasformi nel mito cinematografico di Ercole. Quali passaggi di significati si attuano dall'antico al presente, cosa si perde, cosa si acquista e cosa muta dal mito greco al nuovo mito di Ercole al cinema?



Panzavolta Andrea, *Lo spettacolo delle ombre. Un itinerario tra cinema, filosofia e letteratura*, prefazione di Umberto Curi, Milano - Udine, Mimesis Edizioni, 2012 (Mimesis. Cinema, 8).

Il volume analizza numerosi film attraverso la contaminazione di registri di lettura - la letteratura e l'arte figurativa, la filosofia e la mitologia, la poesia e la musica, mettendo l'accento sulla valenza "filosofica" delle opere cinematografiche: esse raccontano storie attraverso le quali si ripropongono i grandi problemi della tradizione del pensiero occidentale.

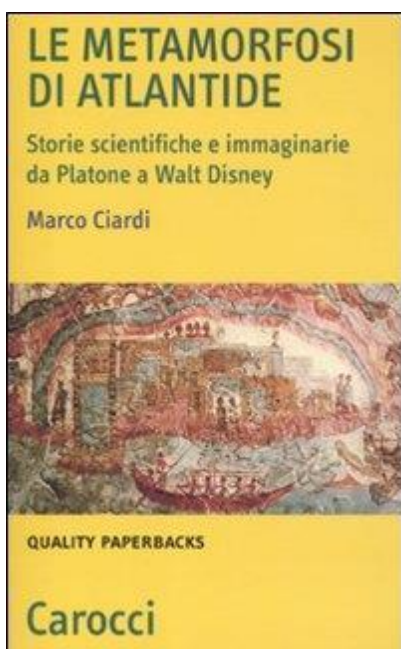


***Pinocchio mito dell'umano*. a cura di Massimo Maisetti, Franca Mazzei, Gianluca Caldana, Luciana La Stella, [Milano, Isca], 2012.**

Publicato in occasione della rassegna e del convegno "Cinema e psicoanalisi", 30 settembre, 7 e 21 ottobre, 4 novembre 2012, Spazio Oberdan, Milano. La funzione della psicoanalisi in questa sezione della collana *Inconscio e società* è quella di proporsi come chiave di lettura. In una civiltà dell'immagine quale è l'attuale, il cinema rappresenta uno dei linguaggi privilegiati per entrare in contatto con la parte più profonda di sé e il film come un sogno può essere un momento creativo in cui ciascuno inconsapevolmente mette in atto un'auto narrazione interiore.

La difficoltà di una comunicazione autentica, in un momento storico in cui gli strumenti di comunicazione si moltiplicano costantemente, risulta paradossale. Il linguaggio che esprime l'uomo all'uomo appartiene all'arte, alla musica, alla danza, alla letteratura, al cinema.

La psicoanalisi ha la funzione non di tradurre un'opera d'arte in concetti, ma di sollecitare un vissuto diverso, suscitare emozioni, elaborare sentimenti.



Ciardi Marco, *Le metamorfosi di Atlantide. Storie scientifiche e immaginarie da Platone a Walt Disney*. Roma, Carocci, 2011 (Quality paperbacks, 342).

Il mito di Atlantide, la civiltà perduta descritta da Platone intorno al 360 a.C., ha affascinato donne e uomini di ogni epoca ed età. È stato discusso da filosofi e scienziati, specialisti e dilettanti, in migliaia di volumi, saggi e articoli. Ha ispirato tutte le forme d'arte, dalla letteratura al cinema, alla musica, ai fumetti, tanto da rendere difficile distinguere gli elementi scientifici da quelli fantastici, le teorie plausibili da quelle inattendibili. L'unico modo di fare chiarezza è ripercorrere la storia delle metamorfosi del racconto di Platone, analizzando come i diversi generi, dalle testimonianze degli antichi fino alle incredibili avventure dell'universo Disney, si sono sviluppati, intersecati o sovrapposti nel corso del tempo. Soltanto alla fine di questo straordinario viaggio potremo tentare di rispondere alla domanda: dov'era Atlantide?



***Metamorfosi del mito classico nel cinema*, a cura di Gian Piero Brunetta. Bologna, Il Mulino, 2011 (Ricerche e saggi).**

Il cinema è stato sia la più grande macchina di creazione di miti del Novecento, sia un gigantesco collettore e trasformatore di miti provenienti da molte culture: mediterranee anzitutto, ma anche nordiche e orientali. Dall'indomani dell'invenzione dei fratelli Lumière, il cinema comincia ad attingere con grande libertà e continuità alle fonti del mito, adattandole, trasformandole, ibridandole

e facendole rivivere ai piani alti della produzione, ma anche a quelli più bassi dei generi popolari. L'Istituto Veneto propone, in questo volume, un primo incontro e un primo tentativo di dialogo tra registi che in vario modo si sono avventurati nei territori del mito, e studiosi di competenze disciplinari diverse, con lo scopo di affrontare tematiche generali, dai miti di fondazione alla trasformazione delle figure degli eroi o al continuo riproporsi di alcune figure o miti nel corso della storia del cinema, assieme ad analisi specifiche di tipo intertestuale che mettano in luce la capacità dei miti di continuare a riprodursi, moltiplicarsi, mimetizzarsi e trasmettersi attraverso il cinema e i molti altri canali mediatici. A completamento del progetto è allegato al volume un DVD con documenti per lo più inediti di viaggi effettuati da Folco Quilici, appositamente restaurati e montati dall'autore. Quilici incontra mitologie diverse nei cinque continenti e ci offre testimonianze uniche di riti, mondi e culture oggi scomparse per sempre.



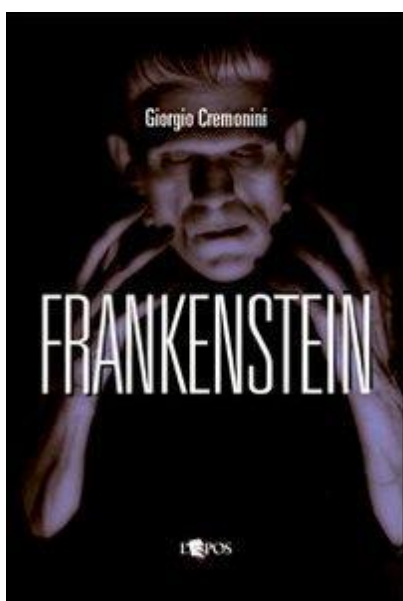
Murdock Maureen, *Il viaggio dell'eroina*. Roma, Dino Audino, 2010 (Manuali di Script, 138).

Il viaggio dell'eroe, cioè quel percorso quasi obbligato che consente all'uomo di superare prove e confronti col mondo esterno per conquistare una nuova consapevolezza di sé, è valido anche per la donna? Oppure alla donna è riservato un viaggio che necessita di altri percorsi? Con questo libro, nato in risposta all'Eroe dai mille volti di Joseph Campbell (in seguito reinterpretato ad uso degli scrittori da Chris Vogler nel suo *Il viaggio dell'eroe*), la Murdock, psicologa di estrazione junghiana, propone la sua risposta.



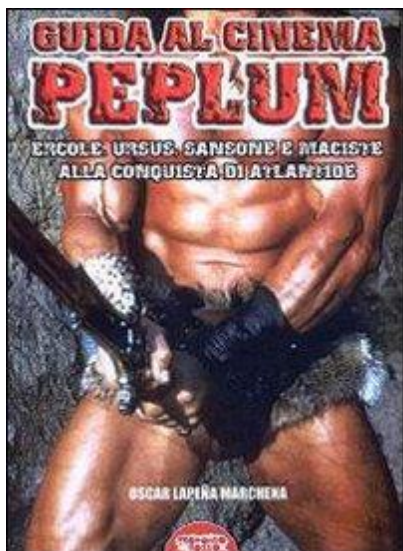
Vogler Chris, *Il viaggio dell'eroe. [La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema]*, traduzione di Jusi Loreti. Nuova ed. aggiornata, Roma, Dino Audino, 2010.

Il film e la fiction tv raccontano storie. Le narrazioni più coinvolgenti, quelle che, a seconda dei casi, ci tengono incollati allo schermo col fiato sospeso o ci lavorano dentro per riemergere alla mente nelle ore o nei giorni successivi, sono quasi sempre riconducibili agli antichi miti. Forse perché, come ha scritto Jung, se il sogno è il mito individuale, i miti rappresentano i sogni collettivi dell'umanità. E il grande cinema è anch'esso sogno collettivo. Questo libro tenta di analizzare la figura del protagonista del film, con le stesse categorie con cui lo studioso americano Joseph Campbell, analizza l'eroe mitico e il suo percorso avventuroso. Ma non si tratta di un saggio antropologico o sociologico, bensì di una guida all'analisi della struttura fondante della sceneggiatura. Infatti, l'eroe mitico è la metafora del protagonista di qualsiasi film in cui il personaggio principale compia nel racconto per immagini un percorso che lo porti alla fine della storia a conquistare una nuova consapevolezza. La struttura di questo viaggio, le stazioni di questo procedere, le figure ed i passaggi che porteranno l'eroe a compiere un tragitto "iniziatico", tutto questo viene spiegato nel libro con riferimenti continui a sequenze di grandi film. Un testo che nasce da una rielaborazione narratologica che parte da Aristotele e la sua "Poetica" e, passando per Freud e Jung, Lucas e Spielberg, torna a noi.



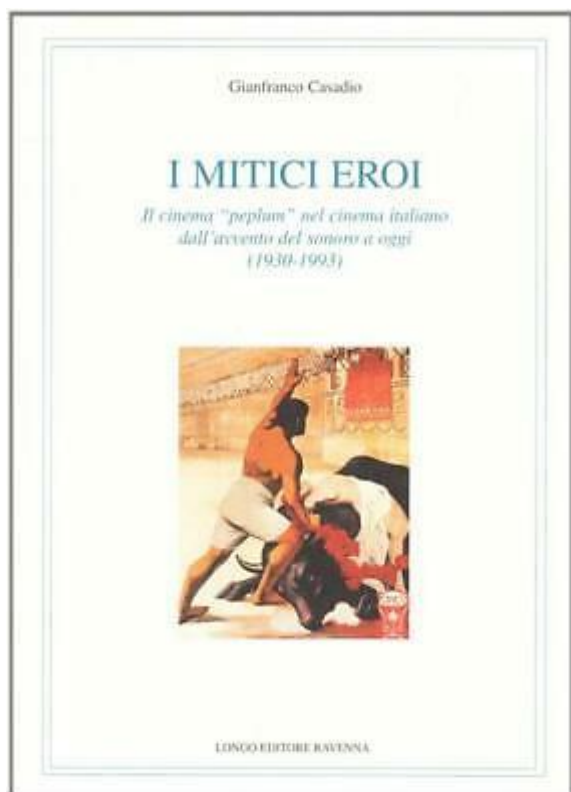
Cremonini Giorgio, *Frankenstein*, Palermo, L'epos, 2009

Un filo rosso scuro lega il mito greco di Prometeo, la leggenda di Faust, il barone Frankenstein inventato per scommessa da Mary Shelley nel 1816 e i molti film che gli si sono ispirati. Ha il colore del sangue e della carne, ma anche lo scuro della notte, del peccato e del terrore; ma soprattutto ha il colore di domande che investono la religione e la scienza, il passato e il futuro dell'uomo, il razzismo e la crisi d'identità che oggi proviamo di fronte alle biotecnologie in sviluppo.



Lapeña Marchena Óscar, *Guida al cinema peplum. Ercole, Ursus, Sansone e Maciste alla conquista di Atlantide*, adattamento italiano del testo a cura di Franco Giambalvo, con un'appendice di Luigi Cozzi, Antonio Fabio Familiari e Maurizio Maggioni. Roma, Profondo rosso, 2009 (I libri di Profondo Rosso. Cinema, 9)

In questo libro il critico spagnolo Oscar Lapeña Marchena analizza tutta la storia del cinema "peplum" dalle origini a oggi, soffermandosi sulle trame, sulle caratteristiche tecniche e sulle qualità artistiche. Con tante foto e un'appendice con interventi di Luigi Cozzi, Fabio A. Familiari e Maurizio Maggioni.

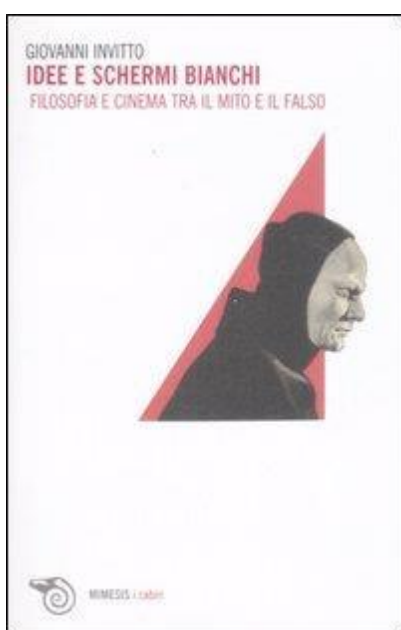


Casadio Gianfranco, *I mitici eroi. Il cinema peplum nel cinema italiano dall'avvento del sonoro a oggi (1930-1993)*. Ravenna, Longo, 2007 (Musica, cinema, immagine e teatro, 39).

Peplum è il termine con cui i francesi, prendendo spunto dalla tunica indossata dai protagonisti, per primi definirono i film storico-mitologici degli anni Cinquanta e Sessanta; in Italia invece, in modo più folcloristico e popolare, il genere era definito dei sandaloni, dai calzari portati dagli attori e dalle comparse e, in tempi più recenti - quando la giovane critica ha rivalutato il genere - i film muscolotici (anche se tale definizione è limitativa perché riferita in modo particolare al sottogenere

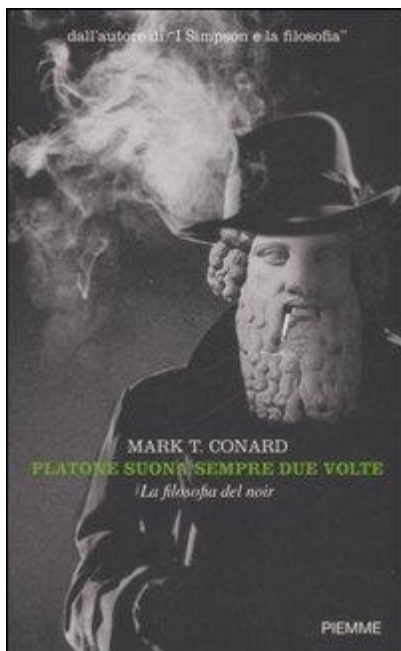
del peplum muscolare dei forzuti Ercole, Maciste, Ursus, Golia e Sansone, eroi del muscle power). Casadio prende in esame un blocco complessivo di 250 film suddivisi in due parti di quattro gruppi ciascuna - corrispondenti ad otto capitoli - da dove emerge che i film che trattano dei miti e delle leggende del mondo greco (i miti, le leggende, la guerra di Troia e le avventure di Ulisse ed Enea) sono 26, seguiti dagli eroi dai fantastici muscoli (i classici Ercole, Maciste, Ursus, Golia e Sansone) che la fanno da leoni con ben 62 film, dai forzuti del mondo greco romano (gli schiavi più forti del mondo e i gladiatori invincibili) che compaiono in 24, dai film degli eroi fantastici del fantasy moderno che sono 20, dai film del Vecchio e Nuovo Testamento che sono 31, da quelli riferiti all'antica Grecia che sono 13, cui seguono quelli sulla romanità che sono inferiori solo ai film dei "giganti", e cioè 40 ed infine i film erotici, le parodie e i film comici che sono 34.

Come per i volumi precedenti, ad ogni capitolo seguono le schede dei film con i Cast & Credits, la trama, la critica contemporanea. Il volume è completato da un'ampia bibliografia sull'argomento, dall'indice di tutti i film citati, dall'elenco dei registi (con i titoli dei relativi film) che si sono cimentati con il peplum di produzione italiana e, da un indice degli pseudonimi usati da registi, attori, e tecnici vari per dare un tocco di esterofilia al loro lavoro, finora mai apparsa così completa come in questo libro.



Invitto Giovanni, *Idee e schermi bianchi. Filosofia e cinema tra il mito e il falso.* Milano, Associazione culturale Mimesis Edizioni, 2007 (Mimesis. I cabiri).

Questa pubblicazione si inserisce nel confronto-disputa, di forte attualità, tra cinema e filosofia. Il volume procede prevalentemente tra due piste di lettura trasversali: quella del "mito" e quella del "falso". Il testo esamina la valenza filosofica, implicita o dichiarata, di film, sceneggiature, registi e intercala il tutto con riferimenti a radici ed echi filosofici. Si troveranno, quindi, riflessioni su Sartre e il cinema americano, sul neorealismo, sulle figure di Aracne e dell'Anticristo nella filmografia occidentale. Sono presenti anche saggi su Dr. Jekyll e Mr. Hyde nel tempo del muto, su Ingmar Bergman e Dreyer, su Bertolucci e il suo "Ultimo tango a Parigi".



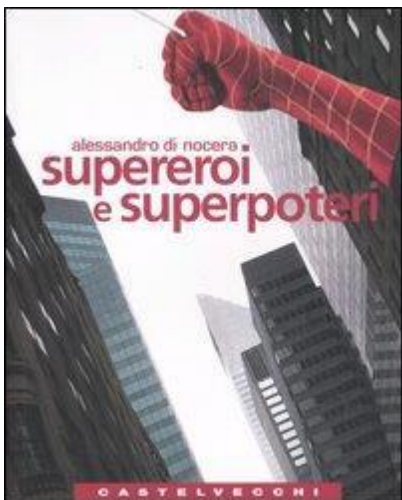
***Platone suona sempre due volte. La filosofia del noir*, a cura di Mark T. Conard. Casale Monferrato (Al), Piemme, 2007.**

Qual è il momento in cui la passione di Frank e Cora diventa tragedia? Quando escogitano un piano per uccidere l'anziano marito di lei? Quando lei muore e lui viene accusato di averla assassinata? O prima, quando fanno l'amore la prima volta, torbidamente, senza respiro, come chi pensava di essere spacciato e invece trova una via di scampo? O forse, la tragedia era là da sempre, prima del primo sguardo, prima di tutto, perché le loro vite erano già tragedia incombente, disperazione e solitudine. Questo è "Il Postino suona sempre due volte". Questo è il noir. E non è solo la storia di un uomo e una donna, di Frank e Cora. È il riassunto di tutti i grandi temi della filosofia moderna. Perché dietro alla cupezza, alle trame claustrofobiche, alle femmes fatales, agli amori disperati dei noir e dei thriller moderni, c'è molto di più. Dietro il Bogart del Falcone Maltese, dietro il Quinlan di Orson Welles e fino al Pulp Fiction di Tarantino, si intravedono gli esistenzialisti francesi, Sartre, il pessimismo, il nichilismo di Nietzsche. Sono storie di sconfitte, di personaggi perduti, disillusi, condannati a un tragico destino, ma che fino all'ultimo si arrabattano e combattono come Prometeo. Insomma, non c'è modo migliore per capire la filosofia che immergersi in un libro o in un film noir. La filosofia moderna, da Schopenhauer a Freud, ma anche quella antica perché per spiegare il nostro lato oscuro servono anche Socrate, Platone e Aristotele.



***Il viaggio dell'eroe. Cinema e riti di passaggio*, a cura di Alberto Fassina. Alessandria, Falsopiano, 2006 (Light).**

Il libro racconta come certi film hanno messo in scena il percorso che ogni persona compie per oltrepassare quella linea d'ombra che separa la giovinezza dall'età adulta. Come ci ricorda Chris Vogler, il cinema si è ben nutrito di questa struttura fatta di partenze (la fanciullezza) e di ritorni (la maturità). Certo è che questo viaggio è trasversale e forse rimane sempre incompiuto del tutto. A volte è prematuro, altre volte è sempre spostato in là nel tempo, L'esperienza della morte, la ricerca di un lavoro, abbandoni e innamoramenti, zainetti sulle spalle di viaggiatori in continuo movimento, sono solo alcuni territori nei quali si muove questa ricognizione. Il viaggio dell'eroe cerca di fermare alcuni percorsi nutrendosi di suggestioni e di immagini offerte da questa arte che ha saputo portare il romanzo di formazione sullo schermo.



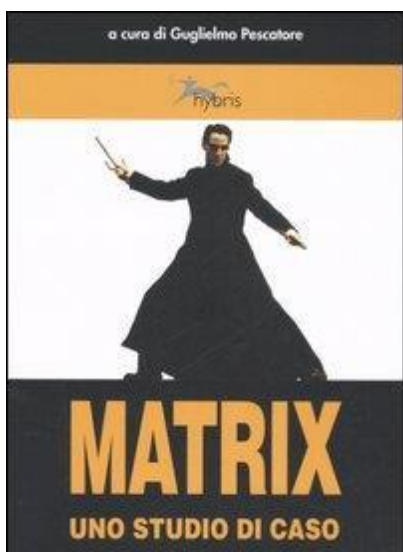
Di Nocera Alessandro, *Supereroi e superpoteri: miti fantastici e immaginario americano dalla Guerra fredda al nuovo disordine mondiale*. 2. ed. Roma, Castelvechi, 2006 (Quadra, 9).

L'Uomo Ragno, I Fantastici Quattro, Elektra, Watchmen, Devil, Spawn... Un fortunatissimo filone che, sorto oltreoceano sul finire degli anni Trenta, ha incarnato le ansie e le speranze, i sogni e i timori, le conquiste e i fallimenti di un intero secolo. Dagli eroismi del secondo conflitto mondiale alle tensioni della Guerra Fredda, dall'assassinio di J.F. Kennedy alla conquista della Luna, dall'avvento dell'era informatica allo spettrale flagello dell'Aids: non c'è episodio della recente storia americana che non sia stato rivisitato in chiave metaforica dai fumetti. Il volume cerca di analizzare queste "maschere tragiche" attraverso cui si rispecchia un'intera nazione.



Gerritsen, Willem P.; Van Melle Anthony F., *Miti e personaggi del Medioevo. Dizionario di storia, letteratura, arte, musica e cinema*. Ed. it. a cura di Gabriella Agrati e Maria Letizia Magini. Milano, Bruno Mondadori, 2006 (Economica, 36).

Questo volume contiene una raccolta di storie medievali incentrate sulle figure dei grandi eroi del tempo. Vengono narrate le gesta di personaggi come Carlo Magno e i suoi paladini, re Artù e i suoi cavalieri, Tristano e Isolde, ma si scoprono anche numerose altre storie meno conosciute, dalle versioni medievali delle avventure di Alessandro il Grande ed Enea alla parodia dell'eroismo in Robin Hood, dalle imprese di Attila e di Teodorico ai racconti del Cid. Nel testo vengono esplorate le diverse culture dalle quali il Medioevo trae ispirazione: il mondo celtico, l'epica greca, la lotta dei barbari all'Impero romano. Ogni voce fornisce il profilo della storia narrata, la sua diffusione in Europa e le sue manifestazioni nell'arte.



***Matrix: uno studio di caso*, a cura di Guglielmo Pescatore. [Bologna], Hybris, 2006 (Cinema e comunicazione).**

Filosofia Hi-Tech, film/favola che piace al pubblico ma è odiato dai critici, film di fantascienza o film d'azione, attore protagonista Keanu Reeves dalle scarse doti recitative, musiche deludenti. Nonostante i pareri discordanti, la trilogia dei fratelli Wachowski, nei cinema tra la primavera del 1999 e il 2003, ha una base di fan consolidata e continua a far parlare e discutere. Questo saggio approfondisce, in dieci contributi di esperti di settore, il fenomeno Matrix: dall'intertestualità all'innovazione tecnica, di genere e di marketing, dalle implicazioni filosofico-religiose al rapporto tra reale e virtuale, verità e simulazione. L'ammiccamento a molte tematiche già note e in uso nel cinema, il mito del supereroe e il fantasmagorico, la presentazione di uno status futuro "al limite" ma anche le strategie di distribuzione e l'analisi economica, la pianificazione di un'enorme mole di merchandising a cui la natura dei film della trilogia ben si presta.



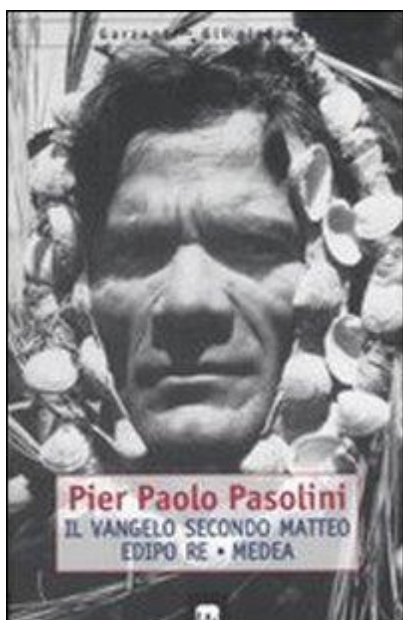
Fenomenologia del mito: la narrazione tra cinema, filosofia, psicoanalisi, premessa e cura di Giovanni Invitto, San Cesareo di Lecce, Manni, 2006 (Studi, 98).

Il mito è all'origine della filosofia, sia che venga letto come custode di una verità originaria perduta in una temporalità immemorabile, sia che si veda in esso un'idea regolativa, sulla base della quale riorientare attivamente il presente. Ci può essere un rapporto diretto, quasi di scambio, tra filosofia e cinema? Il mito è solo un ricorso cinematografico? Si può ricavare la definizione del mito da un orientamento del mondo della celluloido, visto che il cinema è esso stesso una potente macchina di creazione di miti?



Orfeo e le sue metamorfosi: mito, arte, poesia, a cura di Giulio Guidorizzi e Marxiano Melotti. Roma, Carocci, 2005 (Quaderni del D@ms di Torino, 4).

Il mito di Orfeo è un elemento fondante della cultura occidentale, un eroe di ieri per il mondo di oggi. Il volume mette a confronto e fa dialogare l'Orfeo della tradizione classica con quello moderno, attraverso le sue molteplici metamorfosi da cantore a sciamano, da amante a vittima di atroci violenze, da statua di marmo a impalpabile fotogramma, da sacro simbolo di una fede ingenua a muta icona e metafora dei movimenti gay, ecologisti e new age. Giulio Guidorizzi è professore ordinario di Teatro e Drammaturgia dell'Antichità presso l'Università di Torino. Marxiano Melotti, antropologo e antichista, insegna Metodologia della Ricerca Archeologica presso l'Università di Milano-Bicocca.



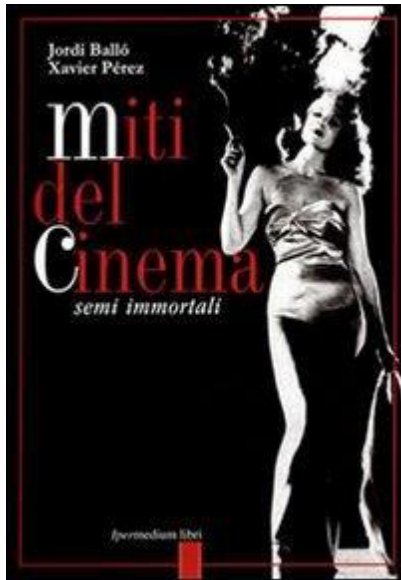
Pasolini Pier Paolo, *Il Vangelo secondo Matteo, Edipo re, Medea*, introduzione di Morando Morandini. 3. ed., [Milano], Garzanti, 2002 (Gli elefanti).

"Questo volume raccoglie le sceneggiature di tre film tra i più intensi e poetici di Pasolini: opere che al loro apparire suscitarono entusiasmi, discussioni e polemiche. Nel *Vangelo secondo Matteo* (1964) Pasolini esplora la figura sociale di Cristo e il rilievo storico del suo messaggio, dipingendo un Gesù più feroce contro i ricchi che contro i duri di cuore. Nell'*Edipo re* (1967), la tragedia di Sofocle viene riletta in una luce medita: la vicenda del sovrano di Tebe segna l'imporsi dei tempi circolari della vita e del mito su quello lineare della storia. In *Medea* (1969) Pasolini rappresenta nuovamente il conflitto tra una visione religiosa e una visione illuminista e razionalista del mondo." (dalla prefazione di Morando Morandini).



Succi Stefano, *Miti ed eroi nel cinema*. Firenze, Le Lettere, 2001 (Storia dello spettacolo. Manuali, 3).

Quattro racconti che sono alla radice dei miti occidentali – una potente città assediata e difesa da uomini coraggiosi, il ritorno di Ulisse in patria, la ricerca del Vello d'Oro o del Graal, il sacrificio di un dio (Attis, Odino, Cristo) – giungono al cinema mediati dalla cultura dell'Ottocento. Le idee e gli ideali, le icone e il melodramma, la letteratura e l'antropologia di quel secolo hanno filtrato il repertorio antico, smontandolo, ricomponendolo e integrandolo. Ne è nato un corpus mitologico inedito e sincretico che il cinema ha saputo abbassare e divulgare pur conservando tracce dell'antica altezza. Di tale corpus il libro analizza 13 figure fondamentali in un dizionario simbolico composto di tredici lemmi: Amleto, Bestiario, Caino, Dioniso, Edipo, Eroe, Graal, Isola, Numeri, Passione, Ra, Specchio, Viaggio.



Balló Jordi; Pérez Xavier, *Miti del cinema. Semi immortali*, edizione italiana a cura di Gianfranco Pecchinenda. Napoli, Ipermedium libri, 1999 (Cinema e scienze sociali).

Fino a che punto sono originali gli argomenti cinematografici? Un secolo dopo la scoperta dei Lumière, il cinema dimostra di essere ancora il grande affabulatore della nostra epoca, l'arte che è riuscita a rendere ancora fruibili i modelli narrativi fondamentali per la storia della nostra cultura. Miti del cinema analizza i motivi tematici che è possibile ritrovare nel cinema di ogni tempo e luogo, mostrando una serie di collegamenti originali – non sempre coscienti – con alcuni miti universali. Scopriamo così Ulisse muoversi tra i deserti del western, Cenerentola trasformata in una corista di Broadway, Macbeth impersonato da un gangster, Edipo che prende coscienza della sua colpa nel corso di un viaggio interplanetario, oppure Orfeo che rinasce sotto le vesti di un regista cinematografico. Si tratta, insomma, di un libro da raccomandare certamente a tutti coloro che ancora sembrano avere dubbi sulle profonde valenze culturali del grande cinema.



La Vitola Francesco, *Breve storia della mitologia nel cinema*. Castrovillari, Ecofutura, 1998.

Il volume racconta e raccoglie materiale riguardante i film storico-mitologici. Un'epopea cinematografica quella dei peplum, popolari negli anni Cinquanta e Sessanta. Gli eroi mitologici divennero gli idoli delle sale cinematografiche, personaggi nei quali il pubblico si immedesimava per rivivere le storie antiche e legarle alla storia moderna.



Frezza Gino, *La macchina del mito tra film e fumetti*. Firenze, La nuova Italia, 1995 (Biblioteca di cultura, 198).

Nel corso del Novecento il mito si ripresenta e si configura con spessore nuovo nel cinema e nel fumetto. Il libro segue il destino di eroi e supereroi dalle strisce ai film. Dall'immortalità dei supereroi 'classici' si passa alle paure e alle angosce che, a partire dagli anni Ottanta, hanno colpito i personaggi del fumetto e li hanno posti di fronte alla necessità di vivere e accettare l'esperienza della morte: dalla scomparsa traumatica di Robin, alla morte dell'ultimo Superman, a un fumetto come "Dylan Dog".

Si analizza poi la centralità dell'immaginario fumettistico per le sperimentazioni della computer grafica nei film horror e di fantascienza. La forte vocazione mitologica del cinema e del fumetto si conferma non solo nei temi e nelle figure simboliche ricorrenti, ma anche nei meccanismi interni della comunicazione audiovisiva.

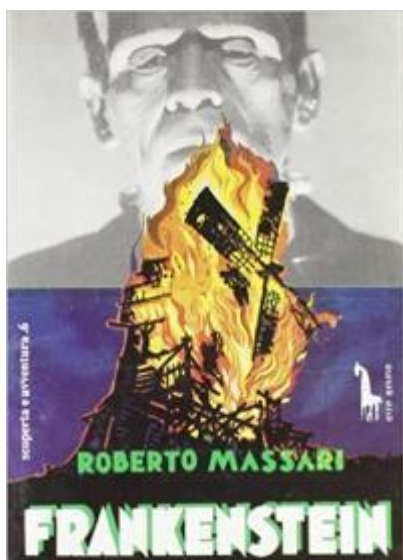
L'autore sottolinea il potenziale conoscitivo del mito e la sua capacità di rappresentare le trasformazioni della civiltà contemporanea. Dall'industria culturale 'classica' alle frontiere di una avanzata multimedialità, cinema e fumetto affermano la propria originalità nel rigenerare il senso e il mito.



Giovannini Fabio; Zatterin Marco, *Frankenstein: il mito*, Firenze, Polistampa, 1994 (Night attack).

Frankenstein, lo scienziato che crea la vita in laboratorio, e il Mostro, un collage di membra morte che si animano, sono da tempo un mito, e non solo dell'immaginario collettivo orrifico. Gli autori ricostruiscono il fenomeno, partendo dal romanzo di Mary Shelley, attraverso le versioni cinematografiche con Boris Karloff e Peter Cushing, fino alle metafore più recenti. L'opera è divisa in quattro capitoli: Il fenomeno Frankenstein; Come nasce un mito. La magica estate di Cologny; Il Mostro e la Creatura. Frankenstein al cinema dalla Universal alla Hammer; Il Mostro immortale. La

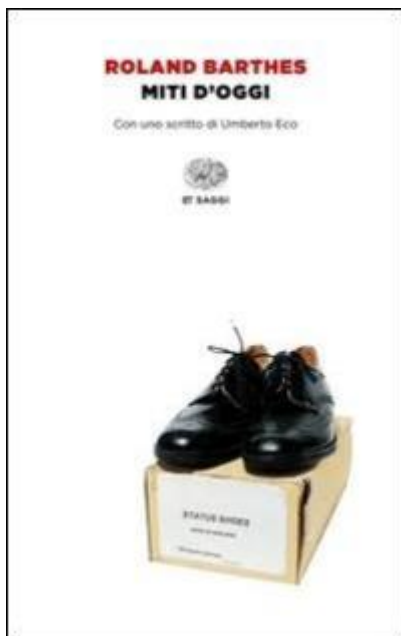
dilatazione di Frankenstein nell'immaginario. Chiude il libro una "Frankiegrafia" sulla presenza del mostro nei libri, nel teatro, nel cinema e nei fumetti.



Massari Roberto, *Frankenstein: dal mito romantico alle origini della fantascienza*. Roma, Erre emme, 1992 (Scoperta e avventura, 6).

Un'analisi approfondita del personaggio "Frankenstein" e della sua "creatura": dal romanzo Mary Shelley alla moderna fantascienza. Un viaggio nella fantasia e nella storia della cultura per capire i meccanismi di uno dei mostri più benvenuti e popolari nell'immaginario collettivo di massa.





Barthes Roland, *Miti d'oggi*, traduzione di Lidia Lonzi. Nuova edizione riveduta e aggiornata, Torino, Einaudi, 1974 (Gli struzzi, 50).

Un articolo di giornale, una fotografia, un film, la moda hanno offerto all'autore l'occasione di cogliere gli aspetti pungenti del quotidiano in flash che appaiono oggi esemplari nella loro capacità di infrangere la crosta di ciò che ci circonda, le contraddizioni di quello che appare e di quello che inconsapevolmente siamo portati a dire. Come scrive Umberto Eco nel saggio introduttivo, «Barthes ci ha insegnato l'avventura di un uomo di fronte a un testo, non ci ha offerto modelli schematici da applicare, bensì un esempio vivente di come “incantarci” ogni giorno di fronte alla vitalità e al mistero della semiosi».



Campbell Joseph, *L'eroe dai mille volti*. Milano, Feltrinelli, 1958.

Il mito è da sempre oggetto di analisi da parte di storici, filosofi, antropologi, sociologi, che ne hanno proposte le interpretazioni più disparate, riconfermandone però sempre l'importanza nell'ambito della vita associata. Anche gli psicoanalisti si sono rivolti a esso: per loro il mito, come il sogno, rivela la struttura stessa della psiche. Secondo Jung, il mito sarebbe un sognare a occhi aperti, il sogno una continuazione del mito ed entrambi la manifestazione di motivi arcaici, che rivelano l'esistenza di elementi strutturali della psiche inconscia. Questi motivi o immagini, da lui chiamati archetipi, dimostrano che esiste un inconscio collettivo comune da sempre a tutti gli uomini.

Nello scrivere questo saggio sul mito dell'eroe, Joseph Campbell si è rifatto alle concezioni psicoanalitiche, in particolare a quelle di Jung, ma ha tenuto conto anche delle altre interpretazioni, riconoscendo in esse quanto vi è di vero soprattutto in rapporto alla funzione che la figura dell'eroe ha svolto nel corso dei tempi.

Perciò *L'eroe dai mille volti*, prima ancora che un'acuta indagine sul significato di un archetipo psicologico, è un fantasmagorico viaggio attraverso le culture di tutto il mondo e di tutte le epoche. Centinaia di miti, favole e leggende, una folla di uomini, eroi, mostri, spettri, fate e geni, un pantheon di dèi clementi e terribili, maestosi e beffardi, costituiscono la materia di un libro che dalla sua prima pubblicazione, nel 1949, si è imposto come un grande classico.

Anche il più smaliziato lettore contemporaneo non potrà sottrarsi al richiamo del «gioco» abissale che Joseph Campbell ci propone per ritrovare il filo rosso che unisce le culture di ogni tempo e ricreare quella «coscienza collettiva» che la modernità ha sacrificato a vantaggio di una cultura frammentata e dominata dalla scienza e dall'economia.