CLASSICO ATTUALE
Greci e Romani ci vengono incontro in un nuovo libro

di DARIO MOALLI

NON UN REPERTORIO DI "RADICI", MA UN ATLANTE DEL PRESENTE. Con *Classico attuale*, a cura di **Tommaso Braccini**, i classici smettono di stare alle nostre spalle e tornano a guardarci negli occhi: nei cartoni e nelle serie, nella pubblicità e nella moda, nella musica, nei fumetti, nei social e nei videogiochi. Il volume è corale, accessibile senza essere semplificato, pensato tanto per lettrici e lettori curiosi quanto per chi insegna. L'idea di fondo è semplice e feconda: non cercare l'Antico dove lo abbiamo sempre messo, ma dove ricompare, spesso con ironia, talvolta in modo imprevisto, nelle culture popolari e nei linguaggi digitali. Di questo "spazio immaginativo" che si fa pratica culturale abbiamo parlato con Braccini: come si costruisce una mappa così ampia, che uso "sul campo" immagina per scuole e università, e cosa impariamo quando l'Antico ci sorprende in avanti.

Nel libro inviti a smettere di cercare gli Antichi "alle nostre spalle" e a guardarli "in avanti", là dove riemergono nella cultura pop e nei media. Che cosa cambia, in concreto, quando assumiamo questo punto di vista? Quale immagine "attuale" del classico emerge davvero?

Quella di una forza ancora viva e capace di far sognare e divertire fuori dagli schemi e dai paludamenti "classicistici". E vedere come i classici vengono reinterpretati con allegra inconsapevolezza, o con un pizzico di irriverenza, da chi è felicemente ignaro di certi condizionamenti scolastici o accademici può essere liberatorio anche per gli "addetti ai lavori".

Hai costruito un volume corale che attraversa cartoni animati, cinema, moda, fumetti, social media, sport, videogiochi, fino a poesia, teatro e opera. Quali criteri avete usato per tracciare i confini di questo atlante?

Da un lato, abbiamo voluto dare ai lettori un giro d'orizzonte che, per quanto possibile, passasse in rassegna la "fortuna" dei classici negli ambiti principali in cui si articola la cultura di oggi, compresi quelli più canonici. Ma dall'altro, per parafrasare Giambattista Marino, il nostro fine è stato anche la "meraviglia", il mostrare non senza emozionato stupore come Greci e Romani facciano capolino anche da ambiti apparentemente lontanissimi da loro, come i social o la pubblicità.

Il libro è pensato sia per lettrici e lettori non specialisti sia per chi insegna o fa ricerca, con indici analitici e percorsi trasversali. Come immagini che venga usato "sul campo" e quale tipo di alfabetizzazione visiva/mediale può attivare?

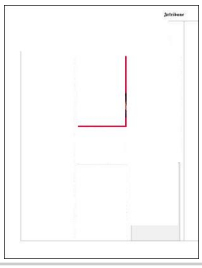
L'esperienza in classe mostra che passare dal moderno, specie quello più "pop", all'antico è un immediato catalizzatore di attenzione e divertimento. Gli indici e i rimandi servono a facilitare questo tipo di lavoro, e allo stesso tempo possono funzionare anche in senso contrario, per andare dall'antico al moderno e scoprire le seconde e terze vite di personaggi, miti e opere d'arte classici.

Avendo scritto in prima persona il capitolo sui videogiochi, proponi il medium ludico come spazio privilegiato di riscrittura del mito. Che cosa impariamo dai videogame rispetto ad altri media: interattività, world-building, regole? E quali rischi vedi (semplificazione, stereotipi) quando l'antico diventa gameplay?

Il grande *atout* dei videogiochi è la capacità di trasportarci in un altro mondo e di farci interagire con esso: vivere avventure nell'antichità realizza il sogno segreto di ogni appassionato di Grecia e Roma. Queste ricostruzioni spesso sono

L'AUTORE

Tommaso Braccini, 49 anni, è professore ordinario di Filologia greca e latina presso l'Università di Siena; ha pubblicato, oltre a un manuale di filologia classica (*La scienza dei testi antichi*) giunto quest'anno alla seconda edizione, numerosi libri che esplorano il folklore dell'antichità e del Medioevo, con particolare attenzione per figure della paura come il vampiro e l'orco; ha poi indagato la leggenda di Costantinopoli e il mito di Bisanzio attraverso i secoli, e ha tradotto e commentato opere classiche e bizantine come il *Libro delle meraviglie* di Flegonte di Tralle e il poemetto dello *Ptocholeon*.



La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

superficiali o stereotipate, è vero, ma non bisogna demonizzare i videogames, quanto piuttosto prenderne il buono e utilizzarne anche gli errori come spunti per spiegare come stavano realmente le cose, senza dimenticare che spesso, anche nel passato, la realtà era molto più sorprendente della fantasia!

Tommaso Braccini (a cura di)
Classico attuale. L'antico nella cultura contemporanea
Carocci Editore, 2026
pag. 316, € 28
ISBN 9788829033942

Per acquistare il libro scannerizza il QR code qui in basso (grazie all'affiliazione Amazon riconosce una piccola percentuale ad Artribune sui vostri acquisti)

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato