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

Il dibattito delle idee

Dopo l'Olimpiade.

Mentre i riflettori di Milano Cortina 2026 si spengono e la torcia dei Giochi olimpici muove i suoi ultimi passi — oggi, domenica 22 — verso l'Arena di Verona, luogo in cui il passato della storia dialogherà con il futuro dello sport, ci ritroviamo immersi in un tempo che sembra sospeso tra rito antico e frenesia contemporanea. Non è solo la fine di una competizione, ma il riflesso di una persistenza che sfida i millenni. Nello sforzo estremo di un atleta abbiamo continuato a scorgere la scultura del vivente. Eppure, non possiamo ignorare che il rapporto tra le antiche gare di Olimpia e quelle odierne — ampiamente evocato nei giorni scorsi — poggia su faglie di profonda discontinuità. Prima, positiva differenza a favore del presente è quella che riguarda la partecipazione, nei Giochi di oggi, di atleti che di qualche loro disabilità fisica hanno fatto un punto di forza. Ci prepariamo infatti ad assistere alla Paralimpiade (6-15 marzo) nello stesso scenario di Milano Cortina: un evento che sarebbe stato impensabile nella società antica, dove la perfezione del corpo era un prerequisito per ogni altro tipo di eccellenza.

Per non dire della partecipazione delle donne, anticamente limitata a una gara di corsa in onore della dea Hera, a cui concorrevano solo ragazze nubili, presumibilmente provenienti da Sparta, alle quali soltanto non era interdetta l'esibizione della nudità atletica. Per il resto, gli atleti erano solo maschi che gareggiavano svestiti, forse in ossequio a quella «nudità rituale» connessa, fin da tempi remoti, alle pratiche di iniziazione legate al passaggio dall'adolescenza all'età adulta. Oggi le donne in gara ci hanno regalato le emozioni più grandi: se nelle competizioni maschili del passato si realizzava una sorta di riconversione dei valori di guerra (coraggio, prontezza, astuzia) nelle forme non violente dello sport, in questi giorni abbiamo assistito a straordinarie manifestazioni di resilienza, tenacia, determinazione messe in atto proprio dalla componente femminile dei Giochi.

Una distanza che pare incolmabile tra l'Olimpiade di oggi e quelle di ieri è invece di tipo politico e risiede nel concetto di *ekecheirìa* (letteralmente «tenere le mani lontane dal nemico», la «tregua sacra» o «pace olimpica»): la scelta deliberata di sospendere le guerre, quantomeno per garantire il passaggio sicuro di atleti e spettatori verso la città delle gare. Se anticamente, quindi, i Giochi imponevano il silenzio delle armi, oggi il rito ha perso ogni forza coercitiva sulla Storia. Nelle Olimpiadi contemporanee permane una tragica convivenza con il fragore dei conflitti in corso.

Un'altra asimmetria è di tipo strutturale: dietro ogni record, oggi, pulsa un indotto di milioni di euro (l'esibizione della biancheria intima della pattinatrice olandese Jutta Leerdam non è casuale), in termini di diritti televisivi, sponsorizzazioni globali e trasformazioni urbanistiche. L'atleta — che a Olimpia veniva premiato con una corona di ulivo o di alloro, e nel migliore dei casi con un epinicio (un canto in onore della vittoria) o una statua — è oggi diventato un brand. La vittoria non è più solo un valore etico, è una quotazione economica. Il grande flusso finanziario, infatti, non è un corollario dei Giochi moderni: ne costituisce la linfa. Eppure, se continuiamo ad ammirare con stupore quasi arcaico le prestazioni degli atleti, il loro movimento oltre l'ordinario, è perché forse abbiamo ancora bisogno di contemplare il *kairós*, quel momento opportuno — che gli antichi rappresentavano come un giovane in fuga che viene afferrato per i lunghi capelli — in cui il tempo quotidiano si ferma per lasciare spazio allo straordinario.

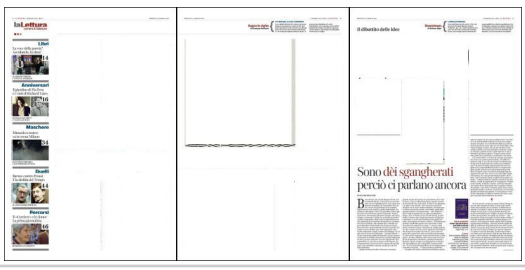
Proprio questa tensione tra passato e presente trova una sintesi necessaria nel saggio *Classico attuale. L'antico nella cultura contemporanea* (Carocci), curato da Tommaso Braccini. Non si tratta di un evento editoriale per addetti ai lavori, ma della conferma di un sospetto che serpeggia da tempo tra i corridoi dei dipartimenti di filologia e gli uffici dei direttori creativi: l'antico non è mai stato così prossimo. Non siamo davanti a un'operazione nostalgica, ma alla ricerca di un'estetica della persistenza, a un reboot di archetipi che, pur mutando pelle, conservano intatto il proprio codice genetico.

Il volume, che raccoglie i contributi di diciassette studiosi per ventuno aree tematiche, invita a uno sguardo insolito sull'antichità: non come un'eredità inerte, piuttosto come un virus benefico che infetta creativamente i linguaggi più disparati. Il saggio costruisce una galleria delle meraviglie: certamente non trascura le forme d'espressione più tradizionali, come la poesia, il teatro, il cinema, l'opera lirica che continuano a dialogare con i classici, spesso in posizioni di avanguardia e sperimentazione, dimostrando che non esiste futuro che non sia, in qualche modo, un ritorno consapevole.

In questi generi culturali il classico agisce nelle forme di un'interlocuzione, prestandogli le parole per nominare ciò che altrimenti resterebbe indicibile: si pensi alla figura di Enea, che nella poesia contemporanea (da Giorgio Caproni a Tiziano Rossi) smette di essere il fondatore di un impero per farsi emblema dell'uomo, profugo tra le macerie della storia, che porta sulle spalle il passato (il padre Anchise) e ha per mano il futuro (il figlio Ascanio). E ancora: non si può ignorare quanto la macchina da presa, ad esempio in registi come Yorgos Lanthimos, ne *Il sacrificio del cervo sacro* (2017) esplori con precisione chirurgica i temi della colpa e della vendetta proprio a partire dal mito greco — messo in scena da Euripide nel 406 a. C. — del sacrificio di Ifigenia. Già nel melodramma, del resto, opere come l'*Elektra* di Richard Strauss non erano state semplici trasposizioni, ma riattivazioni del nucleo arcaico e brutale del mito, in cui la musica diventava testimone dell'inevitabile.

LE ILLUSTRAZIONI DI QUESTA PAGINA E DI PAGINA 5 SONO DI **BEPPE GIACOBBE**

di DONATELLA PULIGA



Anche l'architettura contemporanea torna a essere in certa misura ciò che era per greci e romani: un atto di fondazione, in cui costruire non significa occupare spazio, ma creare quel ritmo armonioso che già Vitruvio, nel I secolo d. C., descriveva come la bellezza che risulta dalla corretta proporzione delle parti. In questo senso possiamo leggere, ad esempio, l'Auditorium Parco della Musica di Roma progettato da Renzo Piano come un *temenos* moderno, un recinto sacro dove la comunità si ritrova per celebrare il rito dell'ascolto, e dove la scelta del travertino, la pietra che incarna la durata, per le gradinate del grande teatro all'aperto non è un vezzo estetico, ma un legame geologico con la Roma dei Cesari. Molto lontano da Roma, la Villa Getty di Malibu (Langdon & Wilson, 1974) è stata pensata come una ricostruzione quasi filologica della Villa dei Papiri di Ercolano: un tentativo di riportare in vita il *genius loci* romano in California, in una «anastilosi» («ricostruzione») del desiderio. Anche nella James-Simon-Galerie di Berlino (David Chipperfield, 2019) un colonnato esile e altissimo reinterpreta l'idea della *stoà* greca. Qui la colonna perde il

I miti dei Greci rispecchiano le nostre vite contraddittorie. Tra i temi di quella civiltà tutt'oggi attuali, c'è lo **scontro generazionale**: l'idea che il nuovo — nota Giulio Guidorizzi — deve lottare con il passato

Che cosa resta dei Greci

capitello ma mantiene la sua funzione di filtro tra il mondo della storia e quello della cultura.

Perfino nel design il modulo classico diventa un microcosmo. Il termine *modulus*, diminutivo di *modus* (misura), ci ricorda che la bellezza non risiede nell'eccesso, ma nel rapporto armonico tra le parti. Questo vale per la famosa seduta *Capitello* (Studio 65 per Gufram), forse l'icona più dirompente del postmodernismo italiano, in cui l'elemento sommitale della colonna antica, destinato a reggere il peso dell'architrave, viene ribaltato e trasformato in una *chaise-longue*; e per la lampada *Taccia* di Flos (progettata dai fratelli Castiglioni nel 1962), la cui base ricorda la forma di una colonna dalle raffinate scanalature. Si tratta di «oggetti-permanenze», che portano con sé l'idea greca della *eurythmia*. Toccare *quella* scanalatura o lasciare che *quel* basamento accolga il nostro corpo significa partecipare a un dialogo che dura da tremila anni.

Più sorprendente si rivela però — e qui torniamo al saggio curato da Braccini — la ricerca di persistenze, nella forma creativa della «ripresa con variazione», del patrimonio classico in generi come il fumetto, il cartone animato, le serie televisive, la moda, la letteratura fantastica e quella per l'infanzia, i videogiochi, la musica rock e la pubblicità.... Ma la vera sorpresa risiede nella capacità del classico di abitare il digitale. Gli antichi strizzano l'occhio dalle note della musica rock, popolano le schermate dei videogiochi e si nascondono nel frenetico tamburellare dei post sui social.

Pubblicità, moda e iconografia del desiderio

Sia nel marketing sia sulle passerelle, il classico funziona come un acceleratore di autorevolezza. Come quella che la musa della Storia, Clio, conferisce, in un recente spot della Renault, all'auto che porta il suo nome. O ancora, la pubblicità della Nike (pronuncia: *naiki* o *naik*), il brand omonimo della dea della Vittoria Nike (pronuncia: *niche*): «*Winning isn't for everyone*» (la vittoria non è per tutti, 2024-2025) torna alle radici dell'*agón* greco. Non si tratta più di esortare alla partecipazione (secondo lo spirito di De Coubertin, padre delle Olimpiadi moderne), ma del ritorno a quella tensione spasmodica verso il primato che caratterizzava gli atleti di Olimpia, trasfigurando il moderno sportivo in un semidio epico.

Nella moda, i drappeggi delle sfilate, da Valentino a Dolce & Gabbana, non sono citazioni, ma la prosecuzione di un dialogo sulla forma del corpo, sulla sua collocazione nello spazio-tempo, che attraversa i millenni senza invecchiare. Anche il logo della Medusa, già scelto da Gianni Versace in omaggio alla cultura della sua Magna Grecia, ha conosciuto in questi anni una nuova giovinezza: non è più un logo, è il simbolo di una bellezza che, proprio come nell'antichità, «pietrifica» chi la guarda e utilizza estetiche classiche in contesti iper-tecnologici: a dimostrazione di come il fascino dell'antico — per quanto mostruoso e inquietante — sia ancora la moneta corrente del lusso.

Serie tv e teogonie digitali

Le piattaforme di streaming sono diventate le sale dei moderni aedi che cantano le gesta degli dei, spesso spogliandoli della loro aura sacrale per rivelarne la meschinità. È il caso della serie *Kaos* (Netflix, 2024-2025), in cui Jeff Goldblum interpreta uno Zeus in tuta sportiva che vive in una villa lussuosa, e che, terrorizzato dalle rughe e dalla decadenza, riflette sulle derive del potere, e soprattutto sulla fatica della sua perdita. La serie riscrive il mito in chiave *black comedy*, mostrando come le dinamiche della famiglia olimpica siano specchio delle nevrosi delle moderne dinastie globali.

Né si può dimenticare *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo* (Disney+, 2024-2026), il reboot della saga scritta dallo statunitense Rick Riordan che ha riportato la mitologia al centro dell'interesse della Gen Z. Qui l'antico abita la metropoli: l'Olimpo è raggiungibile dall'Empire State Building, che ne costituisce la soglia, a conferma di come il classico sappia scantonare e nascondersi dietro le facciate dei grattacieli.

Nello sfrenato luna park in salsa mitologica, con tanto di giro in brucomela sul monte Parnaso, non c'è alcuna pretesa di fedeltà alle fonti, certo; ma — afferma Lara Nicolini, autrice della godibilissima sezione di *Classico attuale* dedicata ai cartoni animati — «paradossalmente proprio da queste rifioriture "spurie" si può osservare lo stato di salute di un patrimonio immortale».

Il fumetto

Anche in questo caso il classico smette di essere un'autorità immobile per tornare una narrazione aperta, un modulo che si lascia smontare e rimontare, e che,

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

SEGUE DA PAGINA 3

senza illustrare il passato, ma abitandolo, offre un'immagine dell'antico che non vuole solo decorare, ma fondare un mondo e narrare, con apparente leggerezza, l'enigma dell'umano. *Lore Olympus*, della neozelandese Rachel Smythe, è un *webtoon* (il fumetto digitale nato in Corea del Sud per essere letto su smartphone), concluso recentemente con un successo planetario, che ha trasformato il ratto di Persefone da parte di Ade in una riflessione contemporanea sul consenso, il trauma e l'amore. Utilizzando un'estetica fluida e colori antinaturalistici, questo *webtoon* ha trasformato i due personaggi in idoli pop per milioni di lettori, anche i più lontani dalle latitudini della Grecia antica.

Ancora, in *Hercules e gli Eterni* (2025) la Marvel ha derubricato la figura di Ercole da personaggio capace delle imprese più titaniche ad eroe schiacciato dal peso della propria leggenda. Siamo a un ponte ad ampia gittata tra le fatiche mitologiche e le sfide etiche del postumano. A riprova che la mitologia non è una favola che appartiene all'«infanzia dell'umanità», ma un codice sorgente mai disinstallato.

I videogiochi e l'epica interattiva

Il classico si rende riconoscibile anche nella cultura pop dei videogiochi. È il caso di *Assassin's Creed Odyssey* che, pur nato qualche anno fa (2018), continua a essere utilizzato anche come strumento didattico in alcune scuole anglosassoni. La miscela di elementi storici, bellici, paesaggistici, unita a soluzioni *genderfree* (si può scegliere il sesso del/la protagonista) permette di esplorare le città dell'antica Grecia ricostruite con precisione maniacale, trasformando lo studio della storia in una forma di turismo virtuale ad alto impatto emotivo. Poi c'è *Hades II* (Supergiant Games, 2024-2025): dopo il successo del primo capitolo, che raccontava in stile manga l'incessante ricerca della madre da parte di Dioniso Zagreo, con improbabile lieto fine, il seguito mette al centro Melinoe, una principessa dell'Oltretomba effettivamente menzionata negli antichi *Inni orfici*, di cui solo (pochi) filologi specialisti potrebbero avere memoria. Una memoria tradotta in una meccanica di gioco che rende lo stupore del divino un'esperienza tattile e frenetica.

Musica: rock e autotune trap

Solo qualche esempio a testimonianza di come la musica, dal rock alle espressioni più contemporanee, sia territorio fertile per le avventure dei miti antichi. *I, Carrion* (pronuncia analoga a quella di *Icarian*), tratto dall'album *Unreal Unearth* dell'irlandese Hozier trasforma il tragico volo del figlio di Dedalo in un canto d'amore: il termine *Icarian* (relativo a Icaro) si fonde con *carrion* (diventando «Io, carogna»). A quattro anni di distanza, nel 2022, Hozier pubblica il singolo *Swan Upon Leda* ispirato al mito di Leda posseduta da Zeus sotto forma di cigno: c'è spazio per richiamare i temi della misoginia, della violenza e dei diritti delle donne.

In *Dance Fever* (2022) Florence Welch usa il mito di Cassandra, la profetessa di Troia condannata a vaticinare senza essere creduta, come metafora del proprio isolamento durante la pandemia, quando la capacità di leggere il mondo attraverso le canzoni le è stata negata, lasciandola parlare a un vuoto che non dava risposte.

Daffodil di Florence + the Machine (ancora 2022) rende trasparente il richiamo al mito di Narciso: ma la fioritura diventa un presagio di decadenza e l'ascolto della propria voce si trasforma in un rito quasi estatico.

Il gruppo rock femminile londinese The Last Dinner Party, rivelazione degli ultimi anni, ha pubblicato nel 2025 l'album *From the Pyre* (Dalla pira). Le artiste descrivono il disco come un *myth-concept album* dove la pira è spazio allegorico di distruzione e rigenerazione. In canzoni come *Agnus Dei* e *Woman is a Tree*, riprendono il tema del sacro e della metamorfosi, quest'ultima certamente debitrice delle grandi trasformazioni canta-

CONTINUA A PAGINA 5

te da Ovidio, da quella di Dafne in alloro a quella delle Eliadi, sorelle di Fetonte, in pioppi.

Luogo di riparo, ma pure realtà esposta agli agenti atmosferici anche più pericolosi, la donna-albero dice di un uso del mito come codice capace di raccontare il dolore contemporaneo.

I social media, nuova agorà

L'agorà digitale è il luogo di una nuova *parrhesía*, quella libertà di parola che però sembra avere perso la bussola del *logos*. Eppure, su piattaforme come Instagram o TikTok, fioriscono comunità che riscoprono i racconti mitici, o «maestri/e di pensiero» che somministrano pillole di stoicismo: citazioni di Marco Aurelio e Seneca diventano *firewall* contro l'ansia da prestazione globale. Il classico, pur in forma di frammento o di meme, funge insomma da stabilizzatore emotivo in un *mare magnum* di stimoli effimeri. Navigare tra i social è, in fondo, una moderna *Odissea* dove ogni profilo è un'isola e ogni utente è costantemente irretito dalla prevedibile melodia delle sirene dei like. Eppure, anche in queste forme che fanno storcere il naso ai puristi difensori della maestosità intoccabile del mondo antico, del rigore storico e filologico, della serietà di approccio che gli studi classici richiedono, la declinazione dell'antichità nella cultura pop non è da considerarsi un tradimento, ma va vista piuttosto come la prova della sua vitalità: i classici sono vivi perché sanno cambiare pelle, capaci di abitare luoghi in cui non li cercheremmo mai. Studiare i classici oggi significa dotarsi di un visore a realtà aumentata che ci permette di scorgere, sotto la superficie satura di pixel dell'innovazione, le sorgenti profonde di ciò che siamo. Ma questo può avvenire a patto che si affinino e si approfondiscano metodi e criteri di ricerca. E che del rigore scientifico, linguistico e filologico si faccia un imprescindibile strumento, non un fine.

Proprio il prossimo 25 febbraio si festeggia un traguardo simbolico di un'istituzione che questo principio ha incarnato fin dai suoi inizi: i quarant'anni del Centro di Antropologia del Mondo Antico, fondato da Maurizio Bettini e altri studiosi presso l'Università di Siena nel 1986, e che oggi è diventato un Centro Interuniversitario che coinvolge anche l'Università per Stranieri di Siena, l'Università del Sannio, la Statale di Milano, e intrattiene relazioni con molti centri di ricerca internazionali. È lì che è maturata l'idea che studiare i Greci e i Romani significhi, in realtà, studiare (anche) noi stessi. E da uno dei suoi membri più attivi, l'irreprensibile filologo Luigi Spina, è stato proposto il paradigma della *diacultura* («cultura che attraversa»): un concetto che fonde passato e presente, classico e moderno, alto e basso, papiri e cinema, nella convinzione che integrare senza troppe gerarchie epoche diverse e lontane tra loro sia una chiave che aiuta il presente a immaginare un futuro meno asfittico. Un'antropologia che non scava solo nella terra, ma tra le pieghe del mito, del rito e del linguaggio, e indaga su temi che parlano al nostro presente per rintracciare (dis)continuità con il passato: le relazioni familiari, la religione antica, il rapporto fra uomini e animali, la memoria culturale, le frontiere del diritto, il folklore antico, l'economia arcaica, il mondo delle emozioni. A conferma del fatto che il classico non è ciò che appartiene al passato, ma ciò che è contemporaneo ad ogni epoca. Perché non siamo noi a riportare in vita i classici: sono loro che tornano a dare forme impreviste al nostro

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

inquieto presente. Forse l'unico modo per essere veramente moderni è continuare questo dialogo con chi, attraverso i millenni, continua a dirci chi siamo.

Donatella Puliga

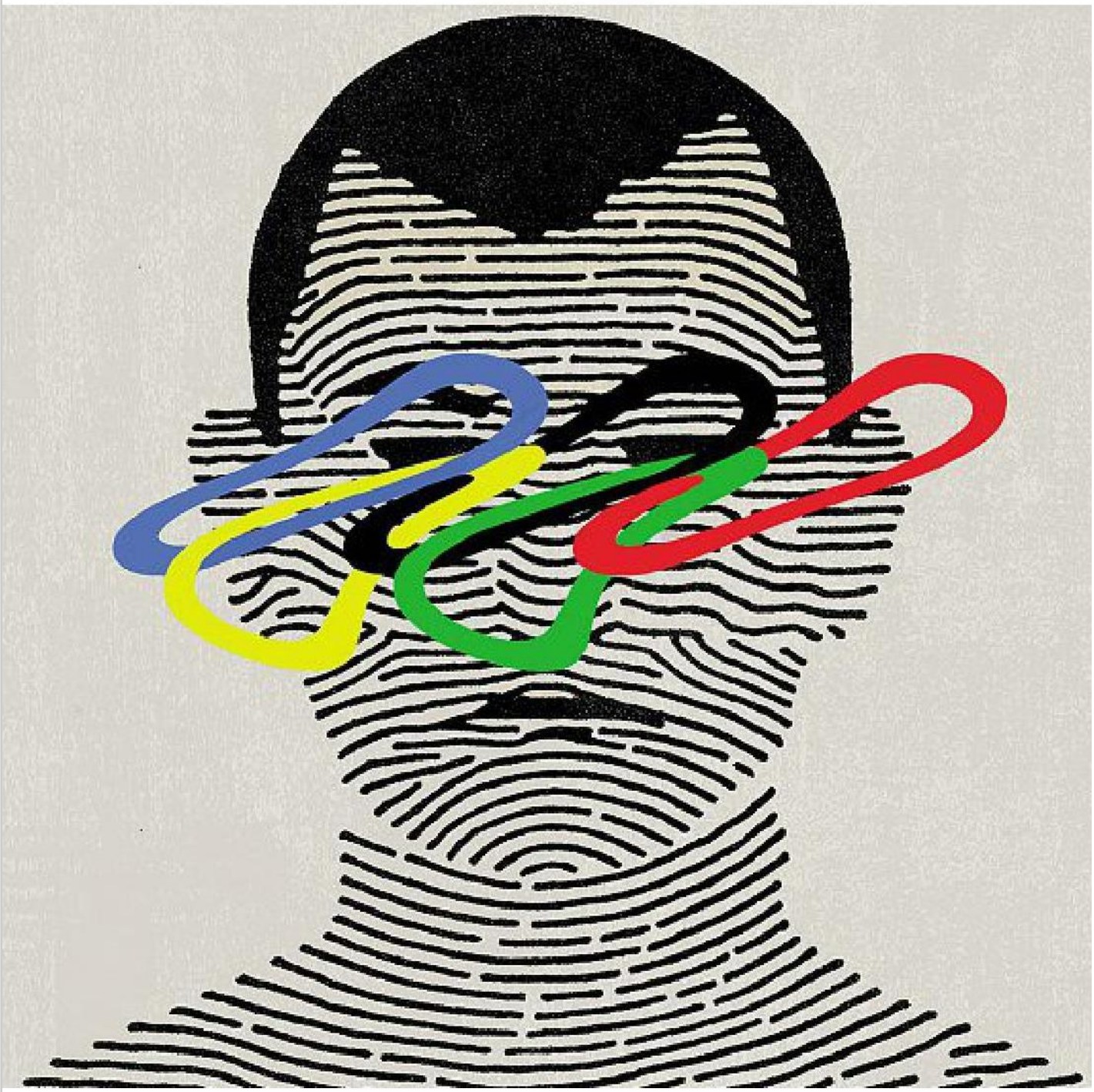
© RIPRODUZIONE RISERVATA

TOMMASO BRACCINI
(a cura di)
Classico attuale. L'antico nella cultura contemporanea
CAROCCI
Pagine 300, € 28

Gli studiosi
Il volume contiene testi di diciassette studiosi: Igor Baglioni (fumetti), Francesco Bargellini (musica rock), Pietro Bertocchini (danza), Simone Beta (musica classica, musical, opera), Luca Bombardieri (falsi, pubblicità), Tommaso Braccini (letteratura fantastica, letteratura per l'infanzia, videogiochi), Roberto M. Danese (cinema), Mattia De Poli (teatro), Alessandro Fo (poesia), Yorick Gomez Gane (lingua italiana), Iosif Hadjikyriakos (moda), Valeria Melis (sport), Lara Nicolini (cartoni animati), Eleonora Pischedda (social media), Antonino Pittà (serie televisive), Salvatore Renna e Silvia Romani (romanzo). Il curatore è professore ordinario di Filologia greca e latina all'Università di Siena

Oggi, domenica 22, cala il sipario sui Giochi, grande **eredità del mondo classico**. Ma davvero così grande? In realtà sembrano prevalere gli elementi di discontinuità, a partire dai Giochi paralimpici, dal 6 marzo (meraviglioso evento impensabile nell'antichità), dalla presenza delle atlete e dall'incapacità di fermare le guerre. E tuttavia la persistenza di quella cultura, si sa, è enorme: nei fumetti e nella moda, nelle serie tv, nella pubblicità, nel design... Una raccolta di saggi aiuta a fare il punto

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



L'automobile Clio, la Medusa di Versace, l'Auditorium Parco della Musica di Roma, la lampada Taccia... quanto è presente l'antico

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

Corriere della Sera - La Lettura

L'appuntamento

Il Centro interuniversitario Ama (Antropologia del mondo antico) festeggia quarant'anni di attività con un volume e un incontro. Il libro è stato pubblicato l'anno scorso dal Mulino a cura di Maurizio Bettini con il titolo *L'antropologia del mondo antico* (pp. 544, € 32) e viene presentato in un pomeriggio di studi a Siena, presso l'Auditorium Santa Chiara Lab in via Valdimontone 1 mercoledì 25 febbraio alle ore 16. Saluti istituzionali di Nicoletta Fabio (sindaca di Siena), Roberto Di Pietra (rettore), Alessandro Linguiti (direttore del dipartimento Filologia e critica delle letterature antiche e moderne), Angelo Riccaboni (presidente del Santa Chiara Lab); introduce Maurizio Bettini (direttore del Centro Ama); intervengono i docenti: Simone Beta (Università di Siena), Cristiana Franco (Università per stranieri di Siena), Manuela Giordano (Università di Siena), Mario Lentano (Università di Siena), Aglaia McClintock (Università del Sannio), Silvia Romani (Statale di Milano), Cristiano Viglietti (Università di Siena). Coordina Edoardo Camurri

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