

CLIO E LA “DECIMA MUSA”*: IL MONDO ANTICO ATTRAVERSO LE IMMAGINI DELLA SETTIMA ARTE.

GABRIELLA SCIORTINO**

Riassunto.-

Scopo di questa comunicazione è analizzare la relazione tra il Mondo Antico ed il cinema, un “incontro” che appare fondamentale per comprendere la nuova percezione dell’Antichità generatasi a partire del XIX secolo. Attraverso un’analisi diacronica dell’avvicinamento del cinema all’Antichità, riflesso in alcuni casi di film di genere epico-storico, e attraverso la presentazione di alcuni problemi metodologici presenti nella storiografia, si cercherà di sviluppare una riflessione sull’influenza che la industria culturale, e nello specifico quella cinematografica, ha esercitato nel nostro immaginario collettivo, determinando la creazione di luoghi comuni nella nostra conoscenza del Mondo Antico.

Resumen.-

Esta comunicación quiere analizar la relación entre el Mundo Antiguo y el séptimo arte, un “encuentro” que es fundamental para entender la nueva percepción de la Antigüedad a partir del siglo XIX. A través de un análisis “diacrónico” del acercamiento del cine a la Antigüedad, reflejado en algunos casos de películas del género épico-histórico, y a través de la presentación de algunos problemas metodológicos historiográficos, se quiere desarrollar una reflexión sobre la influencia que la industria cultural, y en lo específico la cinematográfica, ha ejercido en el imaginario colectivo, creando tópicos en nuestro conocimiento sobre el Mundo Antiguo.

Parole chiave: Mondo Antico, Cinema, Storia, Percezione-recezione.

Palabras clave: Mundo Antiguo, Cine, Historia, Percepción-recepción.

* *El cine es la “lengua franca” del siglo XX, la décima musa que desplazó sus hermanas del Monte Parnaso gracias a su capacidad de abrirse al gran público*, Vidal, G., *L’Histoire a l’écran*, Paris 1992, 10.

** Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

E-Mail: gabriella.sciortino@upf.ed/ gabriscortino@inwind.it.

INTRODUZIONE.

Il passato è stato da tempi remoti fulcro di attrazione per gli esseri umani; già prima dell'invenzione della scrittura le leggende orali narravano delle origini dell'umanità. Questi racconti della tradizione orale non si limitarono solo al trasmettere informazioni sul passato, ma contemporaneamente contribuirono a "crearlo". Il formarsi di un gran *corpus* di mitologia atemporale e la sua costante trasmissione determinarono la formazione di una memoria "comune", collettiva¹.

Molte società ebbero la necessità e la volontà di codificare il sapere in riferimento al passato, fatto che determinò la nascita della storia. L'apparizione di quest'ultima fu decisiva per la creazione di quella necessità, prettamente umana, che pretende "ordinare" il tempo e la successione degli avvenimenti. Tutte le informazioni ed i dati immagazzinati in una serie innumerevole di testi costituirono a lungo il mezzo principale di diffusione storica e, in un certo qual modo, la sua "voce". Inoltre questo gran *corpus* di dati e materiali, riguardanti il Mondo Antico, è stato fondamentale per la creazione di quella idea comune di Antichità "monumentale", la quale rappresentò una risorsa importantissima per gli interessi della nascente industria culturale dei secoli XIX e XX, poichè era in grado di fornire una forma di intrattenimento emozionante e, nello stesso tempo, istruttiva e didattica, concordando con il famoso lemma ciceroniano *historia magistra vitae*.

In questo modo, quindi, centinaia di film ambientati nel Mondo Antico ci hanno lasciato un'eredità fatta di mondi lontani, pieni di colonne, tuniche, leoni ed eroi atletici, costituendo per la nostra conoscenza un punto di riferimento riguardo al passato.

Appare evidente che con il consolidarsi della chiamata "civiltà dell'immagine" l'influenza del cinema e della televisione presente nelle rappresentazioni del passato costruite dalla società si sia accresciuta costantemente; infatti attualmente la fonte principale di approssimazione ai processi storici, da parte di gran parte della popolazione, è costituita dal mezzo audiovisivo.

Per tutti questi motivi, indicati in precedenza, ritengo opportuno riflettere sul ruolo svolto dal cinema di genere storico sulla nostra percezione del passato dato che in moltissimi casi le immagini costituiscono un tipo di recezione più emotivo che cognitivo².

Questo lavoro, che non pretende esser di tipo definitivo ed esaustivo, vuole esser una riflessione che stimoli l'analisi delle problematiche principali in relazione alla percezione del passato attraverso il mezzo audiovisivo costituito dall'arte cinematografica.

¹ Finley, M. I., *Uso y abuso de la historia*, Barcelona 1977, 36.

² Solomon, J., *The Ancient World in the Cinema. Revised and expanded edition*, New Haven-London 2001, 2.

A seguire si presenterà una panoramica generale sulle diverse questioni concernenti questo tema che, come nelle storie d'amore, è fatto di attrazioni, unioni e tradimenti, incongruenze e assurdità. Inizieremo questa riflessione con un percorso attraverso quella che definiamo "l'archeologia" del cinema, sia a livello cronologico sia a livello di contenuti, e in seguito tratteremo i temi inerenti alla questione della "finzione" nei discorsi storici e al dibattito creatosi nel mondo accademico riguardo al fatto di vedere il cinema come rappresentazione sociale del passato. Infine ci soffermeremo sulla proposta delle ragioni che hanno influenzato la nostra conoscenza del Mondo Antico e, di conseguenza, la nostra memoria, individuale e sociale.

LA STORIA DI UN AMORE: IL MONDO ANTICO ED IL CINEMA.

La duratura relazione tra il Mondo Antico ed il cinema si è evoluta attraverso varie ed alterne fasi durante il suo corso centenario. Dal XIX secolo, attraverso il cinema e la fotografia, le immagini hanno plasmato visualmente le società³. Infatti questi nuovi mezzi comunicativi trovarono nell'Antichità un punto d'appoggio per appellarsi ad una supposta "autorità"; il desiderio di guardare ad un passato glorioso ed esemplare costituì la ragione profonda della scelta, da parte dell'allora giovane cinema, di soggetti antichi per la realizzazione di romanzi e di film. Inoltre in quell'epoca, la settima arte adottò l'Antichità come tema quasi prediletto poichè quest'ultima, soprattutto tra il XVIII ed il XIX secolo, era divenuta sempre più presente sia nell'educazione, sia nella letteratura sia nel teatro⁴. Infatti l'idea generale e comune di Antichità è stata a lungo legata quasi esclusivamente alla cultura classica, vista come culla del mondo occidentale⁵; correnti e avvenimenti come l'Illuminismo e la Rivoluzione Francese prima, e la Guerra d'Indipendenza Greca ed il Romanticismo in seguito, determinarono un processo culturale definito di "appropriazione", in base al quale la storia e la tradizione verrebbero "re-inventate"⁶. Un chiaro esempio di questa tendenza si ebbe durante la nascita della nazione, quando il passato fu analizzato in modo didattico e paradigmatico per esortare alla moralità ed al patriottismo⁷.

Il Mondo Antico fornì, in definitiva, al cinema una risorsa di tipo non solo paradigmatico, ma anche qualificativo. Ciò nonostante l'industria cinematografica riprodusse

³ Baruth, P. E./ West, N. M., "The history of The Moving Images: Rethinking Movement in the Eighteenth century print tradition and the Early Years of Photography and Film", in: Clingham, G. (ed.), *Questioning History: The Postmodern Turn to the Eighteenth Century*, Lewisburg, Pennsylvania 1998, 101.

⁴ Solomon, *The Ancient World in the Cinema...*, 3.

⁵ Cotta Ramosino, L./ Cotta Ramosino, L./ Dognini, C., *Tutto quello che sappiamo su Roma l'abbiamo imparato a Hollywood*, Milano 2004, 10.

⁶ Ricoeur, P., *La Mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris 2000, 5; Hobswam, E., *L'invenzione della tradizione*, Torino 1987, 3.

⁷ Finley, *Uso y abuso...*, 29; Said, E., *Orientalism*, London 1978, 12-13.

sullo schermo il mondo dei “grandi personaggi” e dei racconti degli antichi storici, ma vi aggiunse anche la “finzione” per finalità narrative e commerciali.

Appare rilevante il fatto che gli esordi del cinema coincidano perfettamente con le produzioni di genere storico; questa situazione di evoluzione diacronica parallela ci piace indicarla come “archeologia del cinema”, il cui sviluppo ha influenzato la società negli ultimi cento anni.

Gli inizi di questa relazione si rinvergono già nelle primissime fasi sperimentali di questa nuova arte; lo stesso Thomas Edison nel 1897 realizzò una breve pellicola intitolata *Cupid and Psyche*, di argomento chiaramente mitologico, mentre fu soprattutto con George Méliès, il famoso regista di cinema fantastico, che si consolidò il vincolo tra cinema e il Mondo Antico⁸.

I paesi che costituirono i maggiori poli di produzioni cinematografiche furono l'Italia (Cinecittà-Roma) e gli Stati Uniti (Hollywood); inoltre entrambi i paesi all'epoca cercavano di risvegliare la coscienza nazionale⁹.

I temi prediletti dalle produzioni di questi due paesi per le pellicole di genere storico, piene di eroi dalla forte personalità e dallo spirito patriottico, denominate in modo dispregiativo *pepla* o *sword and sandal film*, si riferivano soprattutto a Roma, sia la repubblicana sia la imperiale, mentre una minor attenzione fu dedicata al mondo greco, soprattutto di epoca classica.

Pellicole come *Cabiria* (1914, di Giovanni Pastrone) o *Intolerance* (1916, di David Wark Griffith) “legittimarono” la settima arte, sia per l'uso della storia sia per l'uso di mezzi scenici spettacolari che permisero ai loro realizzatori di sperimentare nuove soluzioni decorative e sceniche mai viste prima d'allora.

Mentre gli anni 20' si caratterizzarono per una spiccata attenzione alla moralità, al punto che molte pellicole venivano proiettate in ambiti ecclesiastici, data la presenza di molti temi collegati al cristianesimo, gli anni 30', durante i quali vi fu l'avvento del suono nelle pellicole, videro già il “cristallizzarsi” di uno stile classico di Hollywood, tra fasti e sontuosità. Un importante rappresentante di questo momento della storia del cinema fu Cecil De Mille, che in questi anni realizzò *The Sign of the Cross* (1932) e *Cleopatra* (1934). Intanto in Italia il cinema si andava convertendo sempre più in uno strumento di propaganda politica della Roma fascista con l'intento di riflettere questa nel passato glorioso ed enfatizzare quindi l'importanza e la missione “diacronica” del regime. Un esempio emblematico di questa politica che aspirava a legittimare le azioni del presente in un'ottica catartica grazie al passato è il film *Scipione l'Africano* (1937, di Carmelo Gallone, che auspicava alla giustificazione delle imprese coloniali fasciste unendo con un filo rosso il presente ed il passato della “romanità”¹⁰.

⁸ Cotta Ramosino/ Cotta Ramosino/ Dognini, *Tutto quello che sappiamo su Roma...*, 11.

⁹ Solomon, *The Ancient World in the Cinema...*, 10.

¹⁰ Solomon, *The Ancient World in the Cinema...*, 14.

Durante l'inizio degli anni 40', ancora in piena Seconda Guerra Mondiale, tutto il mondo cinematografico soffrì uno stallo generalizzato dovuto al conflitto e alla mancanza di risorse economiche da investire in questi ambiti di "ozio culturale". Però già qualche anno dopo il duro postguerra mondiale furono realizzate delle pellicole che si guadagnarono un luogo privilegiato nella storia del cinema: *Quo vadis?* (1951, di Mervyn LeRoy), *Giulio Cesare* (1953, di Joseph L. Mankiewicz) e *Alessandro il Grande* (1955, di Robert Rossen).

Gli anni 60' videro la realizzazione di pellicole del calibro di *Ben-Hur* (1959 di William Wyler), *Gli ultimi giorni di Pompei* (1959 di Mario Bonnard e Sergio Leone), *Spartacus* (1962 di Stanley Kubrick), *Cleopatra* (1963 di Joseph L. Mankiewicz) ed infine il grandemente criticato *La caduta dell'impero romano* (1964 di Anthony Mann)¹¹.

Ma sarà l'avvento della televisione che creerà l'inizio della crisi del cinema ed in particolare di quello di genere epico-storico, che comportava grandi investimenti e spese. Inoltre bisogna ricordare che le produzioni degli anni 50' e della prima metà degli anni 60' si caratterizzarono per una particolare codificazione criptica della situazione storica mondiale, che in quegli anni di equilibri politici precari non era affatto ben accetta.

Se la pellicola *La caduta dell'impero romano* (1964, di Anthony Mann) decretò in modo simbolico il termine di un'epoca della storia del cinema di genere epico-storico, bisogna comunque ricordare che in questi ultimi anni si sta assistendo ad un rinnovato interesse per le produzioni cinematografiche di questo tipo, come dimostra il successo clamoroso di film come *Gladiator* (2000, di Ridley Scott) o *I 300* (2007, di Zack Snyder), che sembrano ribadire il fatto che il Mondo Antico continua ad esser un elemento di attrazione anche nella nostra avanzata e tecnologica società.

Tutte le pellicole menzionate in questo breve e panoramico *excursus* mostrano un repertorio di elementi culturali comuni che hanno determinato la creazione di una memoria sociale collettiva in riferimento al passato, ma che ha avuto conseguenze anche nella percezione del presente. Occorre ricordare che dietro ognuna di esse c'è stato un regista e un'epoca storica determinata, fatto che ha supposto una serie di conseguenze di tipo politico ed ideologico nella loro realizzazione, ma anche sociologiche e culturali, che hanno avuto comunque un riscontro nella memoria sociale. Questa idea presuppone il fatto di accettare il cinema epico-storico come prodotto socio-culturale, che ha determinato un vero e proprio "sguardo popolare" sul Mondo Antico¹².

¹¹ Cotta Ramosino/ Cotta Ramosino/ Dognini, *Tutto quello che sappiamo su Roma...*, 13.

¹² Cotta Ramosino/ Cotta Ramosino/ Dognini, *Tutto quello che sappiamo su Roma...*, 10.

LE INFEDeltà: LA FINZIONE NELLE PELLICOLE DI GENERE STORICO.

Quidem concessum est rhetoribus ementiri in historiis, ut aliquid dicere possint argutius. (Cic., *Brut.* 85)

Il Mondo Antico, in base a quanto detto prima, appare quindi *re-inventato* e trasmesso attraverso il filtro della industria culturale e nello stesso tempo subordinato alle necessità di questa, ovvero pubblico e vendite. Questa re-invenzione ha avuto nella maggior parte dei casi finalità drammatiche al limite tra la storia, ovvero i racconti degli storici antichi, e la finzione.

Gli antichi erano consapevoli della divisione tra i diversi generi letterari ed i mezzi utilizzati per la realizzazione di questi. Aristotele distinse chiaramente tra la *storia*, che si interessa agli eventi ed analizza i fatti storici, e le *narrazioni*, che si muovono sul filo del *verosimile*. Questo studioso del IV secolo a. C., infatti, nella sua opera *La Poetica* ci indica le regole che stanno alla base di tutte le arti imitative, a partire dalla tragedia; il pernio di tutto è la “fabula”, o storia, nel senso anglosassone di *story*, la quale deve includere tutte le azioni necessarie per il suo compimento, ovvero: inizio, sviluppo, e finale, o risoluzione. Questa suddivisione ci guida attraverso le fasi che vivono i personaggi delle storie narrate e che permettono allo spettatore di sperimentare gradualmente il *pathos* che sarà necessario al raggiungimento della *catharsis*.

La finzione, che rappresenta un elemento fondamentale degli schemi narrativi, è stata largamente usata nella letteratura di genere storico e servì da base di sceneggiature di importanti produzioni cinematografiche, come mostarno i casi di romanzi come *Salambó* (1862) di Gustave Flaubert (1924), *Gli ultimi giorni di Pompei* (1834) di Edward Bulwer Lytton (1935), e la premiata con un Nobel *Quo vadis?* (1896) di Henryk Sienkiewicz Oszyk. Questo fatto appare rilevante suggestivo perchè mostra ed evidenzia ulteriormente come la finzione, presupposto di ogni narrazione, sia doppiamente presente nel mondo del cinema, ed ancor di più in quello di genere storico.

Nelle pellicole che furono ispirate da questi romanzi la dicotomia fra quel che in inglese si definisce *story* (trama) ed *history* (storia ufficiale) appare tangibile. In questo modo il Mondo Antico si trasforma in uno scenario di storie di finzione che mostrano sullo sfondo la “vera storia”, fatto che gli conferisce una dimensione ufficiale.

Come tutte le arti sceniche, quindi, anche il cinema segue gli schemi narrativi aristotelici che trascinano lo spettatore nello sviluppo delle vicende vissute da questi personaggi pseudo-storici e lo affascina attraverso l’uso delle immagini, che detengono il potere di plasmare e re-inventare il passato della memoria sociale del pubblico. In un certo modo si potrebbe dire che la relazione tra gli elementi di finzione e quelli storici in questo tipo di pellicole si mantenga in una ipotetica proporzione costante di $f/h=k$ che riflette un Mondo Antico “trasformato”¹³.

¹³ Solomon, *The Ancient World in the Cinema...*, 21.

La predilizione per la narrazione e la finzione, che caratterizza il cinema in generale, e nello specifico quello di genere storico, è uno dei punti maggiormente criticati dagli storici nel momento di valutare il valore sociale di queste pellicole¹⁴. Occorre però ricordare la possibilità che offrono queste pellicole per "mediare" tra la storia ed il pubblico generale e per questo motivo un ulteriore tema da analizzare è quello che concerne i problemi metodologici insiti alla disciplina storiografica, vincolata ai testi e confinata spesso nella sua *turris eburnea*, nel momento di valutare le pellicole di genere storico.

TRA STORIA E MEMORIA: I PROBLEMI METODOLOGICI.

"A volte le pellicole ci parlano sia della società che le ha realizzate sia del fatto storico che cercano di evocare" (P. Sorlin)

Il potere iconografico delle immagini e la narrazione hanno una forza evocativa e mimetica molto più intensa di un discorso storico, per questo motivo sembra sempre più urgente negli studi sul Mondo Antico rivolgere l'attenzione al tema della *percezione-recezione* del passato nella nostra società, un campo di studi in evoluzione e che potrebbe fornire nuovi parametri interpretativi¹⁵.

Però occorre tener presente l'esistenza di un forte antagonismo tra il mondo della ricerca storica accademica ed il mondo della "cultura popolare", fatto che ha determinato un ridimensionamento dell'analisi delle conseguenze dell'impatto sociale della seconda.

La storia tradizionale si basa sui testi, le date, la cronologia, ed usa un mezzo di comunicazione prevalente: il linguaggio scritto. Il cinema, invece, usa molti *media* comunicativi e le pellicole di genere storico enfatizzano quindi la loro natura attraverso mezzi quali oggetti e costumi che, in qualche modo, "ricostruiscono" doppiamente il passato¹⁶.

Occorre però ricordare che lo stesso sapere storiografico di tipo scientifico si basa su delle convenzioni come le periodizzazioni o la stessa nozione di storia¹⁷, che determinano ambiguità e ricostruzioni molteplici¹⁸.

¹⁴ White, H., "Historiography and Historiophoty": *American Historical Review* 93, 5, 1988, 1194.

¹⁵ Duplá, A./ Iriarte, A., *El cine y el Mundo Antiguo*, Bilbao, 1990, 1. Per una panoramica generale su questo interessante tema di studi: Martindale, C., "Introduction", in: Martindale, C./ Thomas, R. F. (eds.), *Classics and the Use of Reception*, Oxford 2006, 1-14.

¹⁶ Sorlin, P., *The Film in History. Restaging the Past*, Oxford 1980, 21.

¹⁷ La nozione di storia prevede nella sua essenza sia l'idea di "fatti del passato" sia quella di "interpretazione dei fatti del passato". Sorlin, P., "Películas que orientan la historia", in: Montero J./ Rodríguez A. (edd.), *El cine cambia la Historia*, Madrid, 2005, 32.

¹⁸ Morris, I., "Periodization and the Heroes. Inventing a Dark Age, in: Golden, M./ Toohey, P. (eds.), *Inventing Ancient Culture. Historicism Periodization and the Ancient World*, London, 1997, 97-98; Golden, M./ Toohey, P., "Introduction", in: Golden, M./ Toohey, P. (eds.), *Inventing Ancient Culture. Historicism Periodization and the Ancient World*, London, 1997, 8.

Durante molti anni l'idea di una storia "monolitica", quasi sacra, è stata dominante nei circoli storici. Appare quindi evidente come sia stato semplice per molti storici criticare le "storie" di Hollywood che eliminavano la complessità della Storia ufficiale a favore del *plot* (la successione degli eventi), destinata a finalità drammatiche¹⁹. Ma anche così questo approccio sbrigativo, sebbene in parte giustificabile in relazione al momento storico che lo produsse, è apparso ad alcuni storici insufficiente per portar avanti un'indagine sociale profonda.

Infatti gli anni 70' ed 80' furono determinanti per il cambio di prospettive in atto nella storiografia grazie alla nascita della sub-disciplina denominata *Film and History*, e nel 1971 di un'omonima rivista. La nascita di questo ramo della ricerca storica fu determinato dall'esigenza di una riflessione sulla "storia per immagini", necessaria anche in relazione all'esponenziale aumento dei mezzi audiovisivi nella vita quotidiana.

I lavori di studiosi come Marc Ferro e Pierre Sorlin, esponenti della *Storia concettuale del cinema*, contribuirono a questa apertura nei confronti di una storia che inglobasse un'analisi di questa attraverso il cinema. Il primo specialista di questo approccio fu Marc Ferro, esponente della scuola francese *Les Annales*, che negò il ruolo del documento scritto come unica fonte indiscutibile e suprema sulla quale basare il discorso storico, ragion per cui si rivalutarono molte fonti di diversa natura e si avviò una ricerca storica di tipo multidisciplinare. In questo modo, quindi, anche il cinema divenne un documento storico da analizzare.

In seguito lo studioso che ruppe gli schemi della rivalutazione delle pellicole di genere storico per analizzare le relazioni tra passato e presente fu Robert Rosenstone, il quale enfatizzò le conseguenze sociali del legame tra cinema e storia²⁰. In questo modo si tengono in considerazione i limiti epistemologici e letterari della storia tradizionale²¹. Infatti Rosenstone appare pienamente consapevole del dovere dello storico, il quale deve riconoscere le strategie di finzione usate per creare storie verosimili²².

Secondo questo autore le pellicole ed i video sono esempi chiari della denominata *postmodern history* che *tests the boundaries of what we can say about the past, and alters our sense of what it is*.

¹⁹ Cotta Ramosino/ Cotta Ramosino/ Dognini, *Tutto quello che sappiamo su Roma...*, 4.

²⁰ Rosenstone, R. A., "History in images/history in words: Reflections on the possibility of really putting history onto film": *American Historical Review* 93, 5, 1988, 1174.

²¹ Rosenstone, R., *Visions of the Past. The Challenge of Film to Our Idea of History*, Harvard 1998, 5.

²² Rosenstone in un saggio del 1988 mette in risalto le questioni principali riguardanti gli storici e le pratiche storiografiche della *historiophoty*, ovvero una storia attraverso le immagini e il discorso cinematografico; Anderson, S., "The Past in Ruins: Postmodern Politics and the Fake History Film", in: Lerner, J./ Juhasz, A. (eds.), *F is for Phony: Fake Documentary in Theory and Practice*, Minneapolis 2006, 76-86; Rosenstone, "History in images/history in words...", 1173; White, , "Historiography and Historiophoty..." 1988, 1193.

Questi nuovi modelli filosofici e concettuali applicati alla storia apparvero quindi maggiormente adatti ai nuovi tempi ed alle necessità di comprendere la memoria sociale e culturale. Si trattava di una prospettiva storica di tipo "popolare" e *versus* una di tipo "radicale", prodotta e destinata a circoli ristretti. In questo modo le nuove correnti e le nuove teorie fornirono una ulteriore prospettiva attraverso la quale guardare il passato²³. Divenne manifesto allora come qualsiasi produzione del sapere potesse fornire pseudo-fatti, sia che si trattasse di pellicole sia che si trattasse di racconti testuali, poichè tutti i dati analizzabili saranno sempre soggetti al suo autore e studioso, e quindi al suo *background*.²⁴

Evidentemente, questo approccio permise di creare un ponte tra la produzione storiografica e quella cinematografica, identificando le pellicole come un tipo diverso di fonte, poichè le nuove tendenze partivano dal presupposto secondo il quale i testi dovevano esser "rianalizzati".

Tutte queste correnti hanno senza dubbio messo in luce la necessità di orientare lo studio storico verso la ricerca di interpretazioni molteplici e complesse che possano aiutare a comprendere come si forma la memoria sociale.

Il dibattito tra storia "accademica" e "cinematografica" prosegue nel mondo degli studi sebbene ci sia bisogno di sottolineare quanto la multidimensionalità delle pellicole abbia creato nella nostra società delle "finestre sul passato", ovvero un tipo memoria distinto e più immediato rispetto a quello creato alla storia accademica²⁵.

LA PERCEZIONE DEL PASSATO: LA CREAZIONE CINEMATOGRAFICA COME RIPRODUZIONE SOCIALE E CULTURALE.

La forza espressiva e mnemonica del cinema ha determinato un cambiamento nella nostra esperienza del mondo, sia antico sia attuale, creando una sorta di "metastoria" filtrata dai nostri ricordi cinematografici.

Nella nostra società spesso il passato si presenta nella memoria attraverso "fotogrammi" e bisogna chiedersi se il nostro apprendimento del Mondo Antico sia stato mediato maggiormente dai racconti di Hollywood e di CineCittà piuttosto che attraverso i canonici libri di scuola²⁶.

Il consolidarsi della "civiltà dell'immagine" mostra in modo crescente l'influenza del cinema e della televisione nella rappresentazione del passato che la società decreta come "immaginario collettivo". Infatti il linguaggio audiovisivo, come qualsiasi tipo di linguaggio, è un sistema di rappresentazione della realtà che genera

²³ Rosenstone, "History in images/history in words...", 1175.

²⁴ White, "Historiography and Historiophoty...", 1197.

²⁵ Sorlin, *The Film in History*..., 17.

²⁶ Sorlin, "Películas que orientan la historia...", 35; Cotta Ramosino/ Cotta Ramosino/ Dognini, *Tutto quello che sappiamo su Roma*..., 4.

discorsi, organizza e inoltre conferisce significati agli oggetti e alle pratiche della vita quotidiana.

L'influenza che il cinema di genere storico ha avuto sulla nostra conoscenza del passato e del Mondo Antico appare collegabile al tema della percezione, la cui ombra si avverte anche nel senso originario della parola storia, fatto che sembra far chiudere in modo circolare questa riflessione su cinema, storia e percezione.

La parola "storia" proviene dal greco antico e la sua formazione si ricollega alla radice del tempo verbale storico dell'aoristo del verbo *ὁράω* (*eidon*, la cui radice è *ιδ-*). Infatti in greco antico il tempo aoristo trasferisce al passato l'idea di azione momentanea che esso esprime; il verbo *ὁράω* significa "vedere", ma nel tempo aoristo acquisisce un significato che si ricollega semanticamente all'idea di sapere e di conoscenza e letteralmente si traduce come: "so perchè ho visto".

Questa idea del "guardare-conoscere" e del conferire significati alle cose viste sembra quindi riconducibile sia alle origini della storia, sia, in modo forse suggestivo, all'idea soggiacente al cinema e in modo ancor più forte al cinema di genere storico.

Appare inoltre rilevante anche il fatto che la percezione sia posta alla base di tutte le esperienze in tutti gli studi di psicologia, filosofia, arte e fisica, poichè si tratta del modo di rappresentare internamente il mondo esterno. Infatti ciò che vediamo e come lo vediamo influenza la nostra conoscenza e il nostro comportamento poichè gli occhi non convertono le immagini semplicemente in oggetti, ma in esperienze.

Occorre però evidenziare il fatto che la percezione è spesso ambigua e determina la creazione di illusioni che rimangono presenti nei ricordi, sia in quelli reali sia quelli "costruiti", e che determinano inevitabilmente la nostra conoscenza del mondo²⁷.

Quindi, nella creazione di una memoria "sociale" le immagini, che dagli esordi dell'era audiovisiva sono parte della vita quotidiana²⁸, mostrano il loro ruolo predominante come raccoglitrice della conoscenza del passato²⁹.

In qualche modo, per terminare, potremmo suggerire che le immagini siano paragonabili a ciò che M. Foucault chiama conoscenza, ovvero la superficie del sapere che, inevitabilmente, in virtù del loro *status* ontologico abbiamo potuto condizionare la parte più profonda di esso³⁰.

²⁷ Gregory, R. L., *Eye and Brain. The Psychology of Seeing*, Princeton 1990, 7.

²⁸ Sorlin, *The Film in History...*, 3.

²⁹ Connerton, P., *How Societies Remember*, Cambridge 1989, 2.

³⁰ Foucault, M., *Archeologia del sapere*, Milano 2005, 12.

CONCLUSIONI.

Questo lavoro, che fin dai suoi esordi non ha avuto la pretesa di voler presentare una proposta "definitiva" sui temi trattati, si è concentrato soprattutto sul fornire una riflessione necessaria, sebbene in modo panoramico, sui principali problemi e questioni concernenti alla influenza del cinema e delle pellicole di genere storico sulla nostra conoscenza sul Mondo Antico e quindi anche relativi alla percezione del passato.

La nostra società, come quasi tutte le società, ha senza dubbio costruito il suo passato attraverso una memoria selettiva, ma la settima arte ha fornito ulteriori mezzi per "plasmare" il passato grazie al "potere delle sue immagini". Gli esseri umani, attraverso diversi *media*, hanno ricostruito il passato soprattutto attraverso analogie, poichè inevitabilmente vengono applicati concetti moderni al passato³¹

L'idea di un "passato di immagini" che possa aver condizionato le nostre percezioni sul Mondo Antico attraverso la visione di pellicole di argomento storico, mi ha spinto a formulare questa riflessione che, in un certo modo, si potrebbe definire come "circolare" nel suo sviluppo. Infatti, paradossalmente, molto spesso queste antiche pellicole sono ciò che "storicamente" si approssima di più alla definizione di storia formulata dal padre di questa disciplina, Erodoto, nell'*incipit* della sua opera. Il cinema, infatti ci ha dato modo di assistere a grandi e meravigliose gesta, a morti eroiche e ad azioni degne di esser ricordate³².

Tuttavia, occorre evidenziare che il "testo filmico" si costruisce con la partecipazione dello spettatore, attraverso l'*immagine guardata*. In questo modo si possono anche spiegare i processi di identificazione, proiezione psicologica e "mitogenesi" che soggiacciono alla visione delle pellicole.

Per queste ragioni, quindi, il cinema rende bene il complesso e multidimensionale mondo del passato, fatto che potrebbe renderlo, in qualche caso, una "innovazione per immagini" della storia scritta.

³¹ Golden/Toohey, "Introduction...", 1.

³² Nel famoso *incipit* delle *Storie*, Heródoto ci definisce la finalità della sua opera (cfr. Hdt. *Hist.*, I.1) e il suo metodo di ricerca. Hdt., *Hist.*, VII; II.123.

