

Filippo Carlà  
University of Exeter

## Athena e l'ottovolante: “affective turn”, estetica postmoderna e ricezione dell'antico

### Abstract

The author investigates in this article the forms of Classical reception, in particular in reference to the visual and performing arts and with a special focus on the role of Classical Antiquity in postmodern aesthetics. After presenting, in a first part, a model relating Classical reception to transcultural dynamics, the author presents the most substantial changes in the forms of reception in postmodernism and finally introduces a current research project which investigates, along the theoretical lines presented in the first sections, the representations of the ancient world in theme parks.

La ricezione dell'antico è sicuramente, ormai da alcuni anni, uno dei filoni di ricerca più fecondi delle scienze dell'Antichità, specialmente nell'ambito accademico anglosassone, mentre la ricerca italiana e quella, ad esempio, tedesca, hanno cominciato a muoversi più lentamente e con grande ritardo in questo campo, scontando il peso del loro approccio tradizionalista e fondamentalmente positivista allo studio dell'antichità classica, e il loro scarso dialogo con altre discipline, in particolare le scienze culturali, il cui sviluppo è ancora estremamente ridotto. Nel tentativo di presentare una sintesi di cosa significhi investigare la ricezione dell'antico, e soprattutto della necessità di sviluppare, a questo proposito, strumenti e basi teoriche adatte allo scopo, mi concentrerò in questo articolo in primo luogo su una definizione di “ricezione” – come fenomeno culturale di “transfer” e di “traduzione” così come oggetto di studio –, anche se cercherò di rendere il tutto più esplicito facendo leva su un esempio specifico, quello delle metamorfosi dell'imperatrice Teodora di Bisanzio, per poi passare in un secondo momento alla presentazione di un concreto progetto di ricerca in corso presso la Johannes Gutenberg-Universität di Mainz, finanziato dalla DFG e coordinato dallo scrivente insieme a Florian

Freitag, allo scopo di illustrare la ricchezza e la varietà, ma anche la problematicità, di quei rapporti inter- o meglio transdisciplinari che soli possono consentire un vero studio dei fenomeni di ricezione<sup>1</sup>.

1. *Cos'è la ricezione dell'antico e cos'è il suo studio?*

È necessario prima di tutto sgombrare il campo da un comune fraintendimento: quello che studiare la ricezione dell'antico significhi concentrarsi sugli “errori” fatti nella rappresentazione delle culture passate, dilungandosi sul perché un elmo dovrebbe essere fatto in un modo invece che in un altro – studi che possono avere una loro dignità, ma ricadono nel campo dell'antiquaria, e non della ricezione<sup>2</sup> – così come l'altrettanto diffuso (e altrettanto grave) errore di ritenere che per uno studio di ricezione basti confrontare due testi (inteso in senso ampio) con gli stessi personaggi, con un modello comune (o di cui uno sia modello dell'altro). Far notare che la Medea di Euripide non è la Medea di Corrado Alvaro né la Medea di Pasolini non è fare uno studio di ricezione, è fare confronti come quando al mercato si controlla se certe uova sono più grandi di altre, al massimo per decidere quali comprare.

Lo studio della ricezione, ben lungi dal limitarsi ad un “c'è una Medea qui, c'è una Medea là, che bello, due Medee!” implica infatti una conoscenza, una comprensione ed un'analisi profonda di meccanismi molto complessi di appropriazione, adattamento, “traduzione”, “contestualizzazione”, risemantizzazione di temi, stilemi e immagini.

Laura Bieger ha presentato in volume pubblicato nel 2007 un'analisi dei meccanismi che regolano la “politica delle immagini” (*Bildpolitik*), individuando in essa due elementi, o meglio “movimenti” centrali – che non possono essere separati né disposti in un ordine logico o cronologico, ma convivono for-

---

<sup>1</sup> La maggior parte delle considerazioni qui riportate sono state pubblicate (o sono in via di pubblicazione) nei seguenti articoli: Carlà 2015; Carlà e Freitag 2014; Carlà e Freitag 2015; Carlà in stampa. A queste pubblicazioni si rimanda per una presentazione più dettagliata dei singoli argomenti e per il rimando alla bibliografia completa. Verranno qui inseriti soltanto i riferimenti principali agli autori menzionati nel testo.

<sup>2</sup> Si veda come esempio di questo approccio Junkelmann 2004, con la mia recensione al volume (Carlà 2010).

temente interlacciati, e possono essere solo distinti a scopo ermeneutico, o piuttosto euristico (Bieger 2007, 52):

1) Il *transfer* di materiale culturale da un contesto A a un contesto B;

2) La “trasformazione” del materiale suddetto in base al contesto B, alle sue necessità, ai suoi linguaggi, ai suoi stimoli, affinché esso raggiunga anche nel contesto B il grado di “efficacia” desiderato.

Fondamentale è realizzare fin dall’inizio che il contesto B non determina solo le forme e il grado dell’adattamento, così come il suo aspetto specifico, ma determina anche la scelta stessa del materiale da trasferire – all’interno di tutto lo spettro di materiali culturali che il contesto A offre, non tutti possono trovare adeguata collocazione nel contesto B, e questo può accadere in base a strutture di mentalità, presupposti culturali, ma un ruolo fondamentale è giocato, e ci tornerò, dal “pubblico di riferimento” a cui ci si vuole rivolgere in B e dai media scelti per l’adattamento (inclusi i loro “requisiti tecnici”).

La ricezione dunque non è il trasporto meccanico, in senso sia letterale sia metaforico, di elementi da A a B, ma un processo complicato di “inserimento”, che opera a molteplici livelli di significato, per cui si può adottare la definizione di “adattamento”, anche se a chi scrive sembrano più adeguate quelle di “trasformazione” e di “traduzione”, pur se nessuna di loro risulta completamente soddisfacente. Il primo concetto, nella particolare declinazione delle “trasformazioni storiche”, ovvero quelle in cui il contesto A corrisponde a un’epoca passata, è ora oggetto di studio – specialmente in campo letterario, ma non solo<sup>3</sup> – di un gruppo di ricerca insediato alla Johannes Gutenberg-Universität di Mainz, ai cui lavori, presenti e futuri, si rimanda per riflessioni teoriche sull’argomento<sup>4</sup>. Il concetto di “traduzione” è, come si è detto, altrettanto ricco, quando inteso in senso poststrutturalistico non come il tentativo di rendere qualcosa in modo il più possibile “fedele all’originale”, ma come un atto di produzione attiva, quando, secondo i dettami del *cultural turn*, si abban-

---

<sup>3</sup> La ricezione dell’antico nelle arti visuale e performative è in particolare da anni al centro delle attività del gruppo di ricerca internazionale “Imagines. The Reception of Antiquity in the Visual and Performing Arts”, alla cui pagina web si rimanda per informazioni sugli eventi organizzati e sulle pubblicazioni: <<http://www.imagines-project.org/>>. 4 giugno 2014.

<sup>4</sup> Si veda il volume miscelaneo citato in n. 1, così come la pagina internet del gruppo, <<http://geschichtestransformationen.wordpress.com/>>. 4 giugno 2014.

doni completamente l'idea di ogni supposta precedenza estetica, ontologica e valoriale dell'"originale", un concetto che in sé, come quello di "autenticità", su cui tornerò in seguito, non trova alcun posto nell'estetica postmoderna.

È importante inserire subito un chiarimento importante: con il concetto di postmodernità e, meglio ancora, di postmodernismo, non mi riferisco alla scuola filosofica che passa sotto questo nome, ma mi riferisco agli aspetti culturali ed estetici che costituiscono la produzione culturale, artistica ma anche commerciale dal Secondo Dopoguerra ad oggi, che mostrano caratteri specifici, il primo (e centrale per me) dei quali è l'impossibilità di distinguere tra una produzione "bassa" e una "alta", tra un'arte "popolare" e una "di élite", come avrò modo di mostrare. Non è questa la sede per dilungarsi troppo sugli specifici caratteri di questa estetica, e mi limito pertanto a rimandare al lavoro centrale in questo senso, il monumentale *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism* di Fredric Jameson (1991), che citerò più volte, in cui la cultura postmoderna è analizzata nel suo essere il versante culturale della "terza fase" del capitalismo, il capitalismo finanziario e globale che si è appunto imposto a partire dagli anni '60 e '70.

Detto questo, in che modo si può tentare di situare la ricezione dell'antico in un più ampio (e più solido) quadro di riferimento teorico? Ciò che voglio proporre è che una via adeguata a questo scopo sia ricorrere agli strumenti esegetici ed ai concetti sviluppati nel contesto della ricerca sulla transculturalità, che mi paiono adeguati a capire le dinamiche della ricezione e ad offrirne una più piena e più profonda valutazione come fenomeno culturale – di estrema ampiezza – e non solo come gioco intellettuale o estetico<sup>5</sup>.

Per arrivare a spiegare in che modo questi concetti possano essere funzionalizzati allo studio della ricezione dell'antico mi concentrerò sulle varie forme assunte, nelle epoche, dalla figura dell'imperatrice Teodora di Bisanzio, moglie di Giustiniano: si tratta di una figura proteica, che ha attraversato i secoli assumendo forme estremamente diverse, ma la cui ricezione rimane, in termini quantitativi, decisamente più controllabile di quella di personaggi storici più

---

<sup>5</sup> Si vedano ora anche le considerazioni sulla ricezione dell'antico, articolate intorno al concetto di confine, elaborate da Heinze, Möckel e Röcke 2014.

“popolari”, quali un Cesare o una Cleopatra, e che permette quindi di avere un’idea piuttosto precisa dell’intero spettro di “trasformazioni” che ha subito<sup>6</sup>.

Comincio dunque da un aneddoto: il 2 luglio 1897 a un ballo in maschera organizzato dalla duchessa del Devonshire molti ospiti si presentarono travestiti da personaggi del mondo antico. La padrona di casa stessa appariva nelle vesti di Zenobia di Palmira, Daisy of Pless si presentava come Cleopatra. Tra gli altri ospiti era una celebrità del tempo, una vera, discussa, femme fatale: Jeannette Jerome, più nota come Jennie Churchill, la madre americana del futuro primo ministro Winston, che presenziò in un complesso vestito che la trasformava, appunto, in Teodora di Bisanzio (fig. 1). Fu un successo grandioso: entrambe, Jennie e Teodora, godevano in quel momento di una straordinaria popolarità, a tutti i livelli, la seconda grazie alla sua “incarnazione” scenica, Sarah Bernhardt, che ne rivestiva il ruolo nella *Théodora* di Victorien Sardou, che dal 1884 sbancava i botteghini. Nessuna sorpresa, dunque, se tre anni dopo, nel 1900, lo scultore Emil Fuchs, che allora viveva a Londra, realizzò una statuetta in bronzo, oggi al Brooklyn Museum di New York, con il titolo “Lady Randolph Churchill as Empress Theodora” (fig. 2).

Perché quest’aneddoto? Il travestimento, e un travestimento portato avanti fino al punto di accettare di farsi eternare nel bronzo in queste vesti, è la cosciente appropriazione di un’altra personalità, in questo caso una personalità storica e non fittizia, che viene personalmente scelta, e dice dunque molto su chi si traveste. Jennie voleva mostrarsi in società come Teodora, essere vista come Teodora, una donna di un’altra epoca e di un’altra cultura, che per ragioni biografiche ed estetiche riconosceva come la propria alter ego. Come Teodora è stata, fin da Procopio di Cesarea, oggetto di ampie critiche di parte moralistica, come Teodora era, allora, dopo Sardou, concepita come modello assoluto della femme fatale, Jennie si presentava all’alta società britannica ac-

---

<sup>6</sup> Uno studio dell’intera storia della ricezione di Teodora è in corso e sarà pubblicato in un volume miscelaneo, da me edito, dedicato alla ricezione, dal Medioevo a oggi, delle figure di sovrane (regine e imperatrici) di età tardoantica, che apparirà con il titolo di *Gender and Decadence* e costituisce l’esito di un progetto di ricerca del Leibniz WissenschaftsCampus Mainz Byzanz zwischen Orient und Okzident da me condotto: <<http://www.byzanz-mainz.de/forschung/a/article/gender-and-decadece/>> . 4 giugno 2014. Primi risultati di questo studio sono apparsi in Carlà 2013, a cui rimando per bibliografia specifica su Teodora e la sua ricezione.

cettando con coraggio e con esplicita forza il fatto che anche su di lei circolassero “rumours” e critiche. Nessuna sorpresa, quindi, se Shane Leslie, il cugino di Winston, scrisse che Jennie non aveva bisogno di alcun travestimento, per essere uguale a Teodora.

E allora da questo aneddoto vorrei partire per sviluppare la domanda più grande che ho già posto: quali regole soggiacciono ai meccanismi della ricezione dell'antico, e dunque alla scelta (1), al riutilizzo (2), alla trasformazione (3) di episodi, personalità, elementi culturali dell'antichità? In cosa consiste esattamente la loro rilevanza per le epoche successive – una rilevanza che è la sola che può attivare questi meccanismi, perché non si trasferiscono e non si trasformano materiali che nel contesto B non possono essere rifunzionalizzati e non assolvono a nulla? È bene non dimenticare mai l'ammonimento di Mary Beard e John Henderson: lo scopo delle scienze dell'antichità non è (solo) spiegare e capire il mondo antico, ma anche (e soprattutto) capire e spiegare la natura, la funzione e la struttura del rapporto che lega quel passato e il nostro presente (Beard e Henderson 2000, 244-248).

## *2. Noi e l'antico: una dinamica transculturale*

Sosterrò dunque, come ho già accennato, che le forme di ricezione possano intendersi come dinamiche transculturali, partendo – necessariamente – dal presupposto che la transculturalità possa e debba capirsi non solo in senso “sincronico”, come reciproco influenzarsi e condizionarsi di culture con estensioni diverse ma coesistenti cronologicamente, che non solo entrano in contatto (interculturalità) ma si trasformano a vicenda così intensamente da generare qualcosa di nuovo, come la ha intesa Wolfgang Ivers, l’“inventore” di questo concetto<sup>7</sup>, ma anche in senso “diacronico”. In sostanza, le culture “altre” che possono interagire in senso transculturale con la nostra sono anche le culture passate, e quindi anche le culture antiche – il che vuol dire, nel contesto dell'Europa occidentale, prima di tutto quella greca e quella romana. Esse sono però al tempo stesso parte integrante del patrimonio culturale, parte centrale della nostra memoria culturale – ed è questo intreccio di alterità e di

---

<sup>7</sup> In particolare Ivers 2010.

vicinanza, di differenza e di discendenza che non solo causa l'importanza (ancora e sempre discussa) della cultura classica nel sistema educativo europeo<sup>8</sup>, ma anche una ricorrente ambiguità, un costante dualismo nel nostro approccio all'antico.

I contenuti, gli elementi, i *topoi* della cultura classica, le sue forme letterarie e i suoi prodotti artistici, così come i gesti e i comportamenti, sono stati continuamente e a più riprese adottati, adattati (*transfer*), e trasformati, capiti e riprodotti, nonché “fatti” in parte integrante della cultura “moderna”. Il risultato è un elemento antico, che come tale è percepito da chi lo recepisce / ci interagisce, ma che proprio per il suo essere tale, per il suo essere percepito come “antico” è in realtà profondamente moderno, e può essere solo ed esclusivamente moderno, giacché può esistere solo nel contesto culturale che lo recepisce, lo riprende e lo riadatta. Un contemporaneo di Cicerone non poteva percepire Cicerone come “antico”, come “classico” – questa sua caratterizzazione è effetto della “trasformazione” e fa sì che la sua “immagine”, la sua “traduzione” sia qualcosa che con l'età di Cicerone nulla ha a che fare.

L'antico che noi vediamo oggi, dunque, non è caratterizzato da “antichità”, da “antiquity”, ma da *pastness* – un termine la cui valenza è stata ampiamente approfondita da Cornelius Holtorf<sup>9</sup>. *Pastness* non è un “essere antico”, un “essere passato”, ma un “essere percepito come passato”, che è indipendente dall'epoca di riferimento (il contesto A), ha un senso ed esiste solo nel presente (il contesto B), in cui i temi, le persone, le immagini presentate sono, appunto, “antiche” e per questo possono, tra le altre cose, assumere un valore paradigmatico e fondativo di strutture identitarie. In sostanza, e questo è un punto centrale, non sono i resti del mondo antico (letterari o archeologici che siano) a causare e a motivare l'interesse odierno per la storia (antica). È esattamente l'opposto: è la storia (antica) che viene ogni volta costruita ed in sostanza esiste solo grazie alle circostanze sociali, politiche, culturali specifiche del contesto di ricezione (B). *Pastness* esiste solo e soltanto nel presente, ed è quindi anche indipendente da una “sensibilità storica” del pubblico (qualunque cosa questo possa voler dire). Una “sensibilità storica” può al massimo – e

---

<sup>8</sup> Si veda ora Beard 2013, 1-14.

<sup>9</sup> Si vedano in particolare Holtorf 2005; Holtorf 2010; Holtorf 2013.

non è condizione né necessaria né men che mai sufficiente – stare dal lato dell'“autore” della traduzione, che può sentire, nella sua autorialità, l'esigenza di tenersi “vicino” a un'immagine del passato che è comunque, a sua volta, non una “realtà storica”, ma una costruzione del passato che, sulla base, eventualmente, degli studi antichistici a lui contemporanei, si è instaurata nella sua mente. In sostanza, può sentire l'esigenza di leggere le fonti o la letteratura secondaria. Ma il “pubblico” consuma, oggi come ieri, forme di *pastness* senza nessuna forma di precognizione scientifica. E questo non riduce il loro interesse né il loro divertimento, né, men che mai, può ridurre il ruolo dell'antico – nella forma in cui è transculturalmente fuso con il presente – nella costruzione dell'identità e nella genesi di valori e norme. È l'antichista che si pone al di fuori di queste dinamiche, sulla base di una supposta tutela della purezza della sua disciplina, che finisce per non rendersi conto del fatto che anche le sue ricostruzioni dell'antica Roma sono *pastness* e non verità, e che in sostanza – paradossalmente – per primo non capisce in nessun modo quale sia la rilevanza degli oggetti del suo studio per il mondo contemporaneo.

Basta un esempio facile, studiato approfonditamente di recente da Martin Winkler (2009a, *passim*): il “saluto romano”, che tanta parte ha nel nostro immaginario dell'antica Roma, è a tutti gli effetti una costruzione moderna. I Romani, semplicemente, non si salutavano affatto così, e questa forma di saluto è una costruzione nata nel cinema muto. Il fatto che esso non esistesse in antico è però completamente irrilevante nel momento in cui si voglia analizzare la “ricezione” e l'uso di questo gesto, il suo significato. Centrale è al contrario il fatto che chi lo ha usato ha pensato, nel farlo, di usare un gesto tipicamente romano, e di riferirsi pertanto a Roma, al suo impero, ai valori ad esso ascritti. Così i fascisti italiani introdussero per primi la pratica del saluto romano, nel desiderio di istituire una continuità tra l'antico Impero e l'Italia moderna, seguiti poi, secondo un meccanismo tipico dei fenomeni di ricezione, da altri sistemi politici analoghi, in cui il riferimento all'antico si accompagnava o addirittura passava in secondo piano rispetto al riferimento all'Italia mussoliniana: la Germania nazista, la Spagna franchista, la Grecia di Metaxa.

L'appropriazione e la “traduzione” di elementi antichi – che sono, spesso, come in questo esempio, “indirette” – sono dunque tutt'altro che un semplice e meccanico trasferimento: è un processo complesso, che si inserisce nei di-

scorsi e nelle mentalità, nel potere e nell'identità, nella memoria culturale, nella costruzione di alterità e somiglianze. Negli anni '30 in Italia tutti sapevano che non si viveva più nell'Impero romano, e anche che questo non sarebbe mai tornato – bastava pensare al ruolo della religione cattolica nella società e nella politica italiana. Nondimeno si cercava di istituire una continuità “genetica” tra quella realtà storica e questa realtà politica, con le sue ambizioni imperialistiche, creando così una mescolanza il cui prodotto non è il semplice accostamento di due culture (come nel contatto interculturale). La transculturalità è da vedere nella forma culturale mista, densa di attualità e di memoria che in questo, come in tutti gli altri casi, nasce dall'incontro/fusione di presente e passato<sup>10</sup>. Dovrebbe essere chiaro, a questo punto, che il concetto di “autenticità” e quello di “veridicità”, che possono avere un valore qualora si affrontino i prodotti di ricezione dalla mera prospettiva dell'antiquaria, non possono trovare in nessun modo spazio nello studio scientifico della ricezione come fenomeno culturale<sup>11</sup>.

Per continuare sul binario tracciato, vorrei ancora sottolineare come alla ricezione dell'antico si applichino, più nello specifico, le proprietà riconosciute da Welsch (2010) come tipiche della transculturalità, ovvero:

1) Il riferimento a elementi esterni; in questo caso una cultura “estinta”, e dunque certamente esterna;

2) Un carattere ibrido interno, che deriva dalla percezione, nel contesto culturale ricevente, dell'origine esterna di alcuni elementi, che sono però diffusi e radicati – anche questo certamente lo abbiamo, se si pensa all'effetto sul ricevente di elementi come le armature dei legionari.

Certo non si può nascondere che le differenze rispetto al modello di Welsch siano notevoli. La transculturalità sincronica, di cui si occupa lo studioso tedesco, implica un riconoscimento vicendevole delle due culture coinvolte al di là dei loro confini. Nella ricezione dell'antico questi confini, di natura temporale e non spaziale, sono fisicamente insuperabili, e se l'antico può ibridarsi con la nostra cultura ovviamente non è vero il contrario – la transculturalità

---

<sup>10</sup> Sul ruolo dell'antichità romana nel fascismo si veda ancora, tra le molte altre pubblicazioni, gli articoli di L. Canfora, D. P. Orsi e soprattutto M. Cagnetta in *Matrici culturali del fascismo*, Università di Bari, Bari 1977.

<sup>11</sup> Sull'autenticità si vedano i lavori di Holtorf citati supra, alla n. 11.

diacronica, a differenza di quella sincronica, è asimmetrica. O meglio, il contrario è solo vero in quella forma metaculturale che è lo studio della civiltà passata: quello che a noi oggi appare come il “vero” antico è sempre il prodotto di un’attività di ricerca filtrata dal contesto culturale dello studioso (non si dovrebbe mai dimenticare che ciò che descriviamo nel nostro lavoro di storici non è mai l’antico come era, ma pur sempre una forma di *pastness*) – ma noi non possiamo esercitare di certo alcun influsso sulla vita quotidiana degli antichi Greci e Romani. Nello stesso senso, parlare di “carattere ibrido interno” della cultura ricevente non vuol dire che si possano, come nella transculturalità in senso stretto, incontrare per strada portatori dell’altra cultura. Ma nonostante questo, l’intreccio di alterità e vicinanza che ho menzionato, che in parte, soprattutto in alcuni paesi come l’Italia, si compone anche di presenza fisica (nella forma dei resti materiali, archeologici), permette di compensare l’assenza dei rappresentanti delle culture antiche nei nostri negozi e nel nostro vicinato.

In questo senso, la comunicazione e l’appropriazione, che nella transculturalità sincronica avvengono nel contesto di uno scambio “tra viventi”, che si conoscono, si parlano ecc., deve assumere altre forme, ovvero la forma indiretta del contatto con fonti letterarie, iconografiche, materiali, ecc. Le fonti sono però di loro già un’immagine della cultura antica, filtrata, recepita e descritta; le opere storiografiche, le antiche come le moderne, utilizzate nel processo di “traduzione”, sono, come già detto, un passaggio ulteriore di questo processo, in quanto ricostruzioni e integrazioni operate da altri, attivi in altri contesti storico-politici e culturali.

Nonostante tutto questo, se accettiamo la definizione della ricezione dell’antico come processo transculturale “a senso unico”, il quadro teorico che gli studi sulla transculturalità offrono può fornire un modello esegetico importante per definire meglio i motivi, le forme e i caratteri delle dinamiche di ricezione, per aiutare a capire le figure, i testi, le iconografie, i gesti antichi nella loro funzione di modelli e di strutture di riferimento, caricati valorialmente in senso positivo tanto quanto negativo, e per capire attraverso la loro attivazione i rapporti sociali, culturali, politici del contesto di ricezione, le strutture identitarie esistenti e salienti e la loro costruzione attraverso il passato – tutto questo è il nucleo della transculturalità dell’operazione di ricezione.

Welsch sottolinea, in aggiunta, per marcare ulteriormente il mio punto principale con un esempio concreto, che la transculturalità è sempre esistita, e ritiene solo (e questo certo per la transculturalità sincronica è valido) che la quantità sia cresciuta immensamente nelle ultime generazioni. Ciò non vale però appunto per la transculturalità diacronica, che ha sempre avuto un ruolo fondamentale. Lo mostro prendendo un esempio da Welsch stesso, secondo cui è interessante guardare alla scena teatrale odierna, in cui le commistioni tra il teatro classico-europeo con il Kabuki e i rituali dei nativi americani sono all'ordine del giorno (2010, 45). Ma questo è sempre accaduto con il teatro antico, con la tragedia greca, che a sua volta non ha nulla a che fare con il teatro classico-europeo ma ci si è commista frequentemente, sia nelle forme che nei temi.

### 3. *L'antico postmoderno*

È proprio la grande diffusione di una *pastness* greco-romana in tutti gli strati sociali e gruppi culturali a rendere evidente la rilevanza sociale di queste dinamiche che sto cercando di definire. Questo vale anche per i periodi precedenti l'estetica postmoderna, e voglio solo brevemente accennare al fatto che non dobbiamo pensare che i moderni mezzi di comunicazione di massa abbiano permesso un contatto con il passato più diretto o più massiccio: quello che oggi sono i film o i fumetti erano nel XIX secolo il teatro e l'opera (e le feste come quella con cui ho cominciato), prima ancora le pitture nelle chiese o le prediche dei preti – tutte forme e generi che in un determinato contesto culturale raggiungono ampi gruppi e strati sociali. Quello che i mezzi di comunicazione di massa hanno permesso – su questo tema non mi dilungo perché mi porterebbe troppo lontano, ma lo accenno perché è assai interessante – è una maggiore omogeneizzazione, una maggiore uniformità, di certe forme di ricezione, in senso non solo sociale ma anche geografico: noi oggi condividiamo un immaginario del gladiatore con tutto il resto del mondo occidentale e non solo grazie a Russell Crowe. Ma non si tratta di una rivoluzione strutturale nelle forme della ricezione e dell'adattamento né nelle modalità di accesso e di elaborazione delle differenti *pastnesses* dei diversi gruppi.

Ciononostante l'estetica postmoderna ha prodotto un cambiamento nelle forme della *pastness*. Prima di tutto, è ben vero che forme di *pastness* e di adattamento della cultura greca e romana si sono sempre trovate in tutte le dimensioni culturali, dalla ricerca accademica alle produzioni per un pubblico “ampio”, anche se ovviamente in diverse forme, funzioni e sfaccettature: l'antico non è di suo “cultura alta” o “cultura bassa”. Ma l'estetica postmoderna ha, in aggiunta a questo, abbattuto completamente, come hanno mostrato tutti coloro che si sono dedicati a questo argomento, e soprattutto Fredric Jameson, la barriera tra cultura “alta” e “popolare” o “di cassetta”, una distinzione ormai del tutto inesistente e immotivata (Jameson 1991, 2-3).

Non solo: il cambiamento più significativo degli ultimi decenni è visibile nel sempre maggiore successo – e nella sempre più forte presenza – di forme di ricezione che rendono il passato direttamente esperibile, da vivere sulla pelle, una tendenza mostrata chiaramente anche dai più moderni criteri museologici come quelli adottati nei “living history museums” o nei centri di archeologia sperimentale. Tutto questo è stato spiegato da Vanessa Agnew come il prodotto di una svolta estetica ed epistemologica, da lei battezzata “affective turn” – una “svolta affettiva” che implica «the collapsing of temporalities and an emphasis on affect, individual experience and daily life rather than historical events, structures and processes» (Agnew 2007, 299). L'interesse per la storia ed il passato si estrinseca in sostanza, nell'estetica postmoderna, nella necessità di un passato – o in generale di un “altro”, per tornare al modello transculturale – direttamente esperibile, in prima persona, non essendo più possibile soddisfare tale interesse con la confrontazione “superficiale” ed “esteriore” con frammenti musealizzati. È così nato, e riscuote sempre maggiore successo, un nuovo approccio alla storia ed al suo studio, definito a buon diritto da Holtorf «time travelling» (Holtorf 2007; Holtorf 2009).

Per restare a Teodora, un buon esempio di tutto questo sono le giornate bizantine “La Tavola di Bisanzio”, organizzate a Baiso (Reggio Emilia), in cui i visitatori accompagnano l'Imperatrice e il suo consorte Giustiniano in processione, mangiano con loro e assistono ad altre manifestazioni di “vita quotidiana bizantina”, dagli artisti da strada al mercato medievale (<<http://www.latavoladibisanzio.it/>>. 15 dicembre 2014). O si pensi, in generale, alla diffusione e alla popolarità delle svariate forme di *reenactment* storico

che – ben lungi dall’essere una novità (in fondo lo praticavano già gli antichi Romani)<sup>12</sup> – ormai rappresentano probabilmente l’espressione più diffusa di un interesse personale per temi storici al di fuori delle strutture accademiche<sup>13</sup>.

Se pure i *reenactments* spesso insistono sul criterio di “realismo” come principio fondante, si tratta di un realismo che nulla ha a che fare con il concetto di autenticità, e che si avvicina assai di più al “simulacro” di Baudrillard, l’immagine che nella postmodernità è più vera di ciò che rappresenta. Come ha ben messo in luce, ancora una volta, Holtorf, «their realism [di queste forme di esperienza diretta del passato] is not that of a lost, real past but of real sensual impressions and emotions in the present, which engage visitors and engender meaningful feelings» (Holtorf 2005, 135-36)<sup>14</sup>. L’autenticità non è un carattere oggettivo insito nell’oggetto, come per esempio gli economi e i sociologi del turismo hanno rilevato da lungo tempo, ma un carattere soggettivo che sta nell’occhio di chi guarda – e che proprio in queste manifestazioni affettive si rivela particolarmente intensa, come autenticità dell’emozione, molto più rilevante dell’autenticità dell’elmo giusto o dello spadino ben ricostruito. Deve dunque apparire evidente, ancora una volta, come i concetti di correttezza storica, di precisione, di autenticità, siano semplicemente non pertinenti quando si indagano queste forme di ricezione e la loro funzione sociale e culturale, per non dire politica.

È chiaro che tutto questo sta in connessione strettissima anche con un “risorgere” della materialità. Rilevante in questo senso è il legame con la radicale critica contro il predominio dell’ermeneutica formulata negli ultimi anni da Hans Ulrich Gumbrecht. Questi attacca la posizione post-cartesiana, dominante nelle scienze umane, che ha attribuito una rilevanza assoluta al “significato” inteso come astratto da scoprire, nascosto nelle pieghe del mondo, contro la “materialità” della “presenza”, la cui centralità epistemologica, da noi di-

---

<sup>12</sup> Dio 55.10.7 ricorda ad esempio il *reenactment* di una battaglia navale tra Ateniesi e Persiani nel 2 a.C.; anche Giulio Cesare organizzò una *naumachia* che rappresentava una battaglia tra Tirii ed Egiziani nel 46 a.C. (Suet., Iul. 39.4). In generale, è noto come le esecuzioni di condannati assumessero talora a Roma la forma di “reenactments” storici o mitologici: si veda su questo il fondamentale Coleman 1990.

<sup>13</sup> Si veda ora McCalman e Pickering 2010.

<sup>14</sup> Jameson identifica anche la dicotomia autentico – inautentico come una di quelle ripudiate dalla teoria postmoderna (1991, 12).

sconosciuta dall'età moderna, è invece centrale nell'antichità e nel medioevo così come in culture extraeuropee (Gumbrecht 2004, *passim*). In riferimento specifico alla storia, Gumbrecht nota una perdita della percezione del presente come istante di passaggio tra passato e futuro in cui si colloca l'iniziativa individuale che, sulla base dell'esperienza del passato, permette di scegliere tra i vari futuri possibili. Tale percezione del presente come punto-istante tra il passato e il futuro era a sua volta un prodotto storico, come Koselleck mostrò già negli anni '70, e in particolare un prodotto della modernità e dell'illuminismo, completamente sconosciuto alle epoche precedenti (Koselleck 1979).

Al posto della percezione moderna del presente subentra invece nella postmodernità un "broader present", che si fa segno di un rallentamento del ritmo del tempo. E non a caso sono moltissimi gli autori che parlano di una perdita del significato della "temporalità" a favore di uno "schiacciamento sullo spazio", e di una "morte del futuro" come caratteri centrali della postmodernità<sup>15</sup>. Questo "broader present" non implica però affatto una perdita di interesse per il passato tout court. Come ha mostrato Aleida Assmann in un recente – importantissimo – volume, in cui tira le fila delle ormai decennali discussioni sul cambiamento della temporalità a partire dagli anni 1980, e lo collega alla teoria della memoria culturale, quello che accade è esattamente il contrario (Assmann 2013). Persa la netta separazione dei tre livelli temporali, che implicava una distinzione radicale tra il passato, il presente e il futuro, reciprocamente caratterizzati da una radicale alterità (con la conseguente impossibilità, ad esempio, come visto da Koselleck, di continuare a ritenere la storia *magistra vitae*), il nuovo *Zeitregime*, che la Assmann definisce "postmoderno" – e non entro qui nel merito della discussione sulle sue cause o su aspetti valoriali, pure assai presenti nel volume – "riconnette" di nuovo le sfere temporali, le rende significative e presenti l'una all'altra, e in particolare rende evidente come non ci sia presente senza passato, ma anche come il passato sia ricostruito continuamente dalla prospettiva del presente. Il passato quindi, che nella modernità era un territorio neutro, asettico, freddo e controllato, ridiviene un'area aperta anche e soprattutto all'emotività.

---

<sup>15</sup> Si veda ad esempio Hölscher 2002.

Questo nuovo approccio al tempo, e qui il cerchio si chiude tornando a Vanessa Agnew, implica pertanto un desiderio di “presentificazione”, ovvero di riempire il nostro quotidiano con artefatti e riproduzioni del passato, che appunto spostano l’accento dalla dimensione del tempo alla dimensione dello spazio. Il futuro è bloccato e il passato non viene lasciato indietro, ma rimane presente – Jameson parla qui della postmodernità come dell’epoca in cui la perdita della sensibilità temporale genera il fenomeno della “nostalgia” e, appunto, della presentificazione (1991, 16-25)<sup>16</sup>.

Certo la presentificazione in sé come fenomeno non è nuovo – come notava Koselleck tutto il tempo è solo presente, e il passato esiste solo come passato presenziale, *gegenwärtige Vergangenheit*, e dunque *pastness*, giacché è solo nel presente che le tre dimensioni del tempo si incrociano. Ma tutto questo, che in fondo corrisponde alla crociana inesistenza di qualunque storia che non sia storia contemporanea, è diverso dalla dimensione estetica esperienziale, appunto “affettiva”, che caratterizza il postmoderno.

Si tratta dunque della nascita di una nuova cultura storica, che ancora non è emersa del tutto, che sorge dalla mancanza della “presenza” (nel senso inteso da Gumbrecht) e dal desiderio di essa; dal desiderio, nella frammentazione della postmodernità, di valicare anche verso il passato i limiti della propria esistenza individuale. Ancora una volta, una dinamica transculturale, che derivando da una caratteristica strutturale della coscienza umana, parte dell’husserliano *Lebenswelt*, trova una nuova forma di espressione là dove la cultura del tempo storico, ormai finita, lascia mano a mano il posto alla cultura del “broader present”. Tutto questo implica, come Gumbrecht scrive chiaramente, la necessità assoluta, e quasi l’imperativo morale, di ripensare accuratamente i presupposti e i requisiti del mestiere dello storico – un compito tutt’altro che facile che dovrà impegnarci molto negli anni e nei decenni a venire.

---

<sup>16</sup> Sul fenomeno della nostalgia si vedano anche Lowenthal 1985, 4-13 (che mostra la differenza tra la nostalgia moderna, fortemente basata sulla radicale separazione del passato dal presente, e quella postmoderna), e ora Reynolds 2011.

#### 4. “Here You Leave Today”

Passo così, dopo questa ampia introduzione teorica, a presentare, come ho detto all'inizio, un progetto di ricerca attualmente in corso presso l'Università di Mainz, coordinato dallo scrivente insieme a Florian Freitag, e che si avvale anche della collaborazione di Sabrina Mittermeier e Ariane Schwarz, nonché, come collaboratori esterni, di Scott Lukas e Gordon Grice. Il progetto, intitolato “Here you leave today: Time and Temporality in Theme Parks” e incardinato nel SPP 1688 “Ästhetische Eigenzeiten”, si dedica ad un'analisi approfondita del tempo e della temporalità – e ovviamente principalmente della loro rappresentazione, e con questo si intende passato, presente e futuro – all'interno dei “theme parks”<sup>17</sup>. L'interesse dello scrivente è però rivolto principalmente alla rappresentazione del passato e, ovviamente, soprattutto del mondo antico, ai motivi della scelta di temi antichi ed alla loro “rifunzionalizzazione” in un contesto particolare come quello dei parchi di divertimento.

Prima di tutto pare necessario fornire una definizione di *theme park*, perché è solo su questa specifica categoria di parchi di divertimento che si appunta l'attenzione dei ricercatori del progetto. Partendo dalla definizione fornita, nel contesto delle scienze turistiche, da Kagelmann, si tratta di raccolte stazionarie, in sé chiuse, disposte su un'ampia superficie e create artificialmente di diverse attrazioni, offerte di intrattenimento e gioco, che si trovano quasi sempre al di fuori di grandi città o metropoli, sono aperte tutto l'anno e sono strutturate a fini commerciali (Kagelmann 1993, 407). Si tratta pertanto di “mondi esperienziali” (*Erlebnismwelt*) – una categoria importante nella sociologia contemporanea che ha individuato, sulla scorta di Schulze, una “richiesta di esperienza”, ovvero «un'azione orientata all'esperienza, organizzata sulla scorta del mercato, che ha come scopo l'acquisizione di offerte esperienziali» che ha generato un vero e proprio mercato, la cui rilevanza dal secondo dopoguerra e nella società postmoderna è sempre crescente (Schulze 2005<sup>2</sup>).

Tali parchi tematici appartengono alla più ampia categoria dei *themed environments*, la cui caratteristica è l'esistenza, come sottolinea ancora Kagelmann, di una coerenza tematica: o l'intero parco o singole parte di esso, in sé chiuse,

---

<sup>17</sup> <http://www.aesthetische-eigenzeiten.de/projekt/themenparks/beschreibung/>

si orientano a precisi motivi, temi e figure così come alla loro riconoscibilità – ovvero alla condizione essenziale della loro ricezione. I *theme parks* si differenziano però dagli altri *themed environments* per una serie di caratteristiche specifiche: sono chiaramente separati dal resto del mondo, al contrario ad esempio dei parchi naturali; l'ingresso è chiaramente marcato, in modo rituale, attraverso l'acquisto di un biglietto, e a volte l'acquisizione di “simboli di demarcazione”, come una valuta specifica o addirittura dei “passaporti”, altrimenti che nei negozi o ristoranti tematici; hanno attrazioni meccaniche (ottovolanti), assenti ad esempio dai Sea Worlds; hanno uno scopo primariamente commerciale e non educativo, diversamente dai “living history museums”, sono fissi spazialmente, al contrario dei *reenactments* o dei videogiochi; sono costruiti da cima a fondo.

Vi sono poi possibili sottocategorie, come i “cultural theme parks”, il cui tema sono solo altre culture (del passato o esotiche) (Schlehe e Uike-Bormann 57). Tali distinzioni sono però spesso difficili da applicare, perché non tengono conto di un altro carattere fondamentale del *theme park*, connesso appunto alla riconoscibilità del tema: la pratica della remediatizzazione – un Parc Astérix, interamente ispirato alle vicende del guerriero gallico di Goscinny e Uderzo è un parco culturale nella misura in cui si riferisce, chiaramente, al mondo antico e alle sue diverse culture (le singole sezioni riguardano i Galli, i Romani, i Greci, i Vichinghi, gli Egizi), non lo è nella misura in cui, però, lo tratta solo attraverso la mediazione delle forme visive, degli episodi e dei personaggi che compaiono nei relativi fumetti.

Stiamo quindi parlando di istituzioni complesse, che si formano al punto di incrocio tra arte, produzione culturale, conoscenza storica, e industria dello spettacolo. Spesso in letteratura i *theme parks* sono stati definiti come utopie, anche da un punto di vista architettonico – uno storico come Michael Wallace, che ha scritto alcune delle pagine più interessanti, ancorché molto critiche e da un prospettiva “purista” piuttosto limitata, li definisce utopie per via di una versione “ripulita” della storia (Wallace 1985).

La natura utopica di tali parchi è però tutta da dimostrare, e molti elementi che li caratterizzano, prima tra tutti la loro effettiva esistenza fisica, contraddicono punti centrali della definizione di “utopia”. Proprio la loro esistenza, il loro essere costruiti e spazialmente localizzabili, ma anche chiaramente delimi-

tati dal resto del mondo, con un accesso che è marcato ritualmente (attraverso l'acquisto del biglietto e il passaggio del cancello, eventualmente anche attraverso il cambio della moneta corrente fuori dal parco con moneta valida all'interno, come i Disney Dollars), mentre al tempo stesso “prendono posizione” rispetto al mondo esterno, rendono più produttiva una loro analisi non secondo le categorie dell'utopia, ma secondo quelle dell'“eterotopia”, come definita da Michel Foucault (1984).

Foucault ha sviluppato, dopo avere definito questi luoghi particolari, anche i sei principi fondamentali che dovrebbero caratterizzare il loro studio, l'eterotopologia – e anche questi sono fondamentali per la comprensione dei parchi tematici, che si configurano così come una tipica eterotopia postmoderna: qui spazi ed epoche diverse sono messi insieme, e coesistono uno accanto all'altro, la spazialità e la temporalità sono nettamente separate da quelle “normali”, che dominano al di fuori, hanno un accesso controllato (attraverso il pagamento del biglietto, che si configura ancora una volta come avente una vera funzione ritual-dinamica). E se Foucault identifica per le eterotopie due funzioni, una illusoria (che consiste nello smascheramento del mondo “reale” come illusione e sogno), e una “compensatoria” (ovvero la creazione di un “progetto alternativo” al mondo “reale”), queste due funzioni non vanno percepite come alternative, ma come i due poli di uno spettro, su cui le eterotopie – e anche i *theme parks* – si muovono, facendo ora più ora meno entrambe le cose.

Avendo fornito una definizione dell'oggetto della ricerca, passo a concentrarmi dunque sul ruolo della storia, e in particolare dell'antichità classica, all'interno di queste realtà, e torno alla già discussa *Bildpolitik*, come definita da Laura Bieger. Sulla base di questo modello è possibile individuare quattro strategie di rappresentazione della storia all'interno dei parchi tematici, le prime due delle quali rientrano nella categoria del transfer, le seconde due in quella della trasformazione:

1) SELEZIONE. Le epoche da rappresentare devono essere scelte, e all'interno della cultura, materiale e non, dell'epoca e della civiltà scelte, bisogna scegliere quali elementi prendere e “spostare”. Normalmente si tratta, come si capirà, di elementi noti, anche attraverso forme di ricezione già esistenti, da film, pitture, sculture ecc. che garantiscano un'alta riconoscibilità, in

base al già menzionato principio in base al quale senza riconoscibilità non c'è ricezione. La scelta di elementi “sconosciuti” ai più, che passerebbero completamente inosservati, farebbe pertanto perdere l'intero senso legato all'adozione di temi storici. In genere si scelgono o epoche note per il loro esotismo (civiltà precolombiane, anche con una rimediatizzazione legata al ciclo di Indiana Jones o simili), o epoche e civiltà che abbiano un collegamento diretto a questioni di identità e che giochino un ruolo nella memoria culturale del gruppo di riferimento. Come esempio si può citare Phantasialand a Brühl, in Germania, in cui aree dedicate al Messico, all'Africa e alla Cina si affiancano ad una sezione sulla Berlino della Belle Époque. Tolti i pochi casi di *Dark Theming* (situazioni in cui si scelgono intenzionalmente temi “neri”, scomodi, irritanti), temi che siano “scottanti” da un punto di vista socio-politico in genere vengono evitati, anche perché il pubblico di riferimento è spesso composto da famiglie e i bambini giocano un ruolo importante nella progettazione. La conseguenza che ne risulta è che i *theme parks* prendono da un repertorio di stereotipi e li confermano, perpetuando il fenomeno della stereotipizzazione. Europa-Park a Rust, ancora in Germania, è ad esempio un parco che dagli anni '70 affronta il tema dell'identità europea, con sezioni dedicate a singoli paesi. La sezione greca del parco ha alcuni rimandi alla Grecia “turistica”, quella delle isole e delle chiesette ortodosse, accanto a forti rimandi alla cultura antica (fig. 3). Così si evidenzia da un lato l'immagine della Grecia come culla della cultura occidentale moderna, si sottolinea il ruolo della Grecia nella comune identità europea e nella comune memoria culturale dell'EU, si evitano però anche temi scomodi come il rapporto problematico con la Turchia, le guerre di indipendenza, la dittatura dei colonnelli ecc. Questo si può fare perché anche presso il pubblico la Grecia è più collegata alla sua cultura antica o alle immagini da cartolina che alla sua meno conosciuta e più problematica cultura moderna, e le architetture classiche, così come i miti e i poemi epici e le casette bianche con molti gatti, dovrebbero essere riconoscibili per tutti – anche per via della già abbondante ricezione mediale (cinematografica per esempio) sui cui ci si può basare. Ma anche all'interno del mondo classico certo non ci si può aspettare di trovare alcun riferimento alla schiavitù, o alla democrazia, o ai “riti di passaggio” ecc.

2) **ASTRAZIONE.** Gli stereotipi consolidati sono “tradotti” in offerte tematiche multimediali, che assumono un valore di *topoi* per poter parlare ad un pubblico il più vasto possibile. Nell’architettura ad esempio si prendono originali storici, che vengono riprodotti in sé o mescolati tra loro per creare dei denominatori visuali minimi, ovvero veri pittogrammi architettonici, che sono più evocativi di una cultura o di un ambiente delle semplici copie di edifici noti. Rimaniamo nel settore greco a Rust: la stazione dell’attrazione acquatica di nome “Poseidon” (fig. 4) è un tempio greco, che dal colonnato dorico alle sculture del frontone contiene tutti quegli elementi che uno si aspetta di trovare nel tempio greco standard, anche se si tratta di una versione semplificata e moderna, che non corrisponde a nessun tempio specifico e contraddice le ricostruzioni archeologiche. Sappiamo tutti che, se si volesse ricostruire un tempio greco nuovo di pacca, bisognerebbe farlo colorato, ma così non sarebbe riconoscibile allo spettatore medio – che è il motivo per cui anche nei film si prediligono i templi bianchi. Nella sua parte posteriore il tempio peraltro “sfuma” in un’architettura di stampo minoico che richiama il Palazzo di Cnosso, altro elemento visuale ricorrente nella rappresentazione della Grecia antica e fortemente ancorato, nella cultura popolare, all’età “del mito”, ancora una volta anche per via della già esistente elaborazione mediatica – si pensi al film *Clash of the Titans* (1981) (Carlà e Freitag 2014, 14).

3) **IMMERSIONE.** La presentificazione di livelli temporali diversi si raggiunge attraverso una procedura di immersione. Se in museo frammenti di antichità vengono offerti in forma frammentaria alla vista, qui vengono lambiti contemporaneamente tutti e cinque i sensi, e l’atmosfera “greca” viene creata con architettura e scultura (vista), ma anche musica riconoscibile come “greca” (udito: il sirtaki è immancabile), cucina (gusto e olfatto: i ristoranti delle “sezioni greche” offrono generalmente gyros, pesce, spesso anche vini tipici), ecc. Così la storia diventa “affettivamente”, per dirla con Agnew, esperibile sul proprio corpo. Importante per il raggiungimento dell’immersione è la separazione visuale del parco o della singola area tematica dal resto – generalmente dall’interno di un’area si vede poco o nulla delle altre che formano il parco. I *theme parks* non sono gli unici media immersivi, ma hanno un grado di immersione particolarmente alto: mentre i film o i videogiochi (tipici media immersivi) separano il luogo della ricezione dal luogo “ricevuto”, e anche il tempo del-

la ricezione e il tempo della rappresentazione, questi vengono nel parco a coincidere. Il passato, quindi, è un passato presentificato a tutti gli effetti.

4) TRANSMEDIALITÀ. Per incrementare l'immersione il parco utilizza un complesso di media immersivi: oltre all'ottovolante ci sono film, spettacoli teatrali, ma anche media meno immersivi come appunto, l'architettura, la scultura ecc. Tutto si fonde in un complesso rappresentativo transmediale che è parte integrante dell'ambiente immersivo.

Attraverso questi meccanismi di transfer e trasformazione i visitatori ricevono una serie di "messaggi", che spesso sono anche di natura sociale, politica, ideologica. Siccome questi non sono però presentati in forma argomentativa ed esplicita, ma solo in una forma direttamente "vivibile" ed affettiva, si tratta di contenuti che sono in questo modo "velati" e resi "naturali" e "oggettivi". Mi allontanano dal mondo antico per rendere tutto ancora più evidente con una categoria di esempi particolare, ovvero i *theme parks* costruiti in specifiche nazioni che hanno una componente regionale molto forte, e che in questo contesto hanno una chiara funzione di consolidamento dell'identità nazionale. I settori tematici o il complesso del parco sono in genere una valorizzazione delle tradizioni, dei monumenti, delle storie regionali messi uno accanto all'altro, in modo che il visitatore ne riceva un chiaro messaggio identitario, in cui la nazione è esaltata nella sua "unità nella diversità", ma al tempo stesso canonizzata attraverso la definizione di cosa ne fa parte e cosa no. A questa categoria appartengono ad esempio il parco Taman Mini Indonesia Indah, costruito a Giacarta nel 1975 e fortemente voluto da Sukarto (Schlehe e Uike-Bormann 73-85), ma anche il nostro Italia in Miniatura, inaugurato nel 1970 presso Rimini, che assolve proprio alla funzione di trasmettere un'idea delle bellezze d'Italia e di consolidare il sentimento nazionale (e nazionalistico), persino con un impianto che deve richiamare la forma geografica dell'Italia stessa.

Sono quindi potenti immagini del passato, e anche del mondo antico, che vengono costruite e offerte a un pubblico che, sperendole direttamente, ne esce con conoscenze (vere o false che siano) e convinzioni. Chi intenda ancora radicarsi sull'idea di una separazione tra cultura alta e bassa e pensare che questo non dovrebbe in nessun modo essere oggetto di attenzione da parte del mondo accademico e dei ricercatori di scienze dell'antichità, dovrebbe pensare al numero di visitatori di cui stiamo parlando: Disneyland ha 14 mi-

lioni di visitatori l'anno, Europa-Park 4,5 milioni; il parco che analizzerò a breve ha avuto 2 milioni di visitatori nei primi anni di apertura – ed è un parco fallimentare. Sono chiaramente numeri che non appartengono allo stesso ordine di grandezza delle vendite di pubblicazioni scientifiche, e nemmeno di pubblicazioni divulgative; si tratta pertanto di un fenomeno di enorme rilevanza, che è il caso di conoscere approfonditamente – e magari concretamente, attraverso forme di collaborazione – invece che opporsi e continuare a scrivere esclusivamente per un pubblico di pochi eletti. Come ha scritto, in modo molto efficace, Alan Bryman, i *theme parks* offrono un'immagine del passato «with which professional historians are unable to compete in terms of either the mode of presentation or the numbers of people touched by it» (142).

## 5. *Terra Mítica*

Vengo così al caso studio che vi vorrei presentare per concludere e per rendere evidente più nel dettaglio come possa funzionare la ricerca di uno storico antico all'interno di un parco tematico. Terra Mítica è un *theme park* spagnolo, sorto a Benidorm, in Costa Blanca, e inaugurato nel 2000 dopo quattro anni di lavori di costruzione. Il parco ha avuto, come già detto, circa 2 milioni di visitatori nei primi anni di apertura, successivamente scesi in modo consistente (nel 2010 erano solo più di 520.000) ed è un parco dalla storia piuttosto fallimentare: ha già cambiato proprietà varie volte e ha una volta sospeso il pagamento degli stipendi<sup>18</sup>. Questo ha comportato una serie di modifiche e cambiamenti su cui ora non mi soffermerò ma che sono ovviamente da studiare in dettaglio – i parchi hanno una loro storia, che è il prodotto anche del cambiamento del contesto culturale e della mentalità del pubblico di riferimento, e che spesso si tenta di “mascherare”: serve dunque un'accurata “archeologia”

---

<sup>18</sup> Nel momento della redazione di questo articolo, il parco, che già si trovava in grosse difficoltà finanziarie, è scosso da un grave incidente che il 7 luglio 2014 ha causato la morte di un 18enne islandese (<[http://www.corriere.it/esteri/14\\_luglio\\_08/tragedia-montagne-russe-18enne-muore-catapultato-vuoto-fa468eb6-06c4-11e4-892c-55b032fa482c.shtml](http://www.corriere.it/esteri/14_luglio_08/tragedia-montagne-russe-18enne-muore-catapultato-vuoto-fa468eb6-06c4-11e4-892c-55b032fa482c.shtml)>. 14 luglio 2014). Le conseguenze di questo incidente sul futuro del parco sono ancora da verificare.

del *theme park* e una comprensione approfondita delle ragioni dei cambiamenti apportati nel corso degli anni.

In questa sede mi concentrerò invece sulla concezione originaria del parco – il suo aspetto al momento dell'apertura – per fare alcune considerazioni sulla sua struttura, sull'ideologia sottostante e sulle forme di funzionalizzazione della storia (antica) ivi praticate. Il tema generale del parco sono le culture del Mediterraneo, ed in particolare il mondo antico: i settori tematici sono cinque: Egitto, Grecia, le isole (un secondo settore greco), Roma e Iberia – la Spagna medievale e rinascimentale. La struttura è circolare (in termini tecnico si parla di “loop”), e il percorso è piuttosto obbligato: non solo subito dopo l'entrata il lato destro è architettonicamente organizzato da fungere da magnete visuale, e pochissimi girano a sinistra, ma alcuni settori vengono aperti più tardi nella giornata, e dunque per il visitatore che arriva al mattino (quasi tutti) il percorso è obbligato e si snoda dall'Egitto alla Grecia, alle isole, a Roma, all'Iberia. Si tratta quindi di un percorso di avvicinamento geografico e cronologico dagli albori della civiltà mediterranea alla Spagna, la cui identità cristiana, mediterranea e iberica è la meta teleologica del percorso, scandito anche dalla distribuzione oraria degli spettacoli, che culmina alle 16 nel grande show, in Iberia, settore che ospita anche il “villaggio mediterraneo”, celebrante la vittoria della coppia primordiale di un villaggetto spagnolo dalla vita tranquilla sui pirati musulmani guidati dal temibile Barbarossa.

Anche se, come detto, l'Iberia non è la Spagna antica preromana, che non sarebbe situata al giusto posto geograficamente e cronologicamente, non rafforzerebbe l'impianto teleologico e causerebbe in più alcuni problemi in connessione con l'uso politico del passato “celtiberico” nel periodo della dittatura di Franco (Ruiz Zapatero 1996), all'ingresso del parco cinque statue sintetizzano i nuclei tematici: mentre l'Egitto è rappresentato da una Selket dalla cappella in legno dorato della tomba di Tutankhamon, per la Grecia è presente il Discobolo, per le isole lo Zeus/Poseidon di Capo Artemision, per Roma l'Augusto di Prima Porta, per l'Iberia la Gran Dama Oferente, una scultura del III-II secolo a.C. rinvenuta ad Albacete, non lontano da Benidorm. La posizione rilevata della Dama, direttamente di fronte al ponticello per chi proviene dal parcheggio, e pertanto visibile per prima alla maggior parte dei visitatori, che arrivano in auto, rende evidente il messaggio “campanilistico” sotteso an-

che a questo richiamo. E il contesto storico rende ancora più evidente il punto: nel 1992 apre Disneyland Paris, che avrebbe potuto/dovuto essere costruito in Spagna; negli anni '90 l'uropeismo si fa sempre più diffuso e il discorso sull'Europa, l'unità, le radici comuni sempre più forte. Nel 2000 questo parco sostanzialmente dice al visitatore che l'"Europa" non c'è (si noti l'assenza di Celti e Germani), e che invece determinante per la Spagna è un'identità mediterranea che si articola intorno al mare e include il Nord Africa, da cui viene la specificità iberica, culmine del processo di sviluppo della civilizzazione.

Per concentrarsi su un caso studio nel caso studio, vale la pena soffermarsi ancora una momento sulla Grecia: la cultura greca occupa due settori, la cui distinzione non è del tutto perspicua. Il settore Grecia rappresenta sostanzialmente il mondo della *polis* e della religione olimpica, non senza qualche richiamo alla preistoria minoica e micenea, mentre il settore delle isole, che architettonicamente richiama più la civiltà minoica ed egeica (ad esempio con riproduzioni di pitture da Cnosso e Phylakopi, e architetture che richiamano quelle dipinte negli affreschi di Akrotiri), rappresenta più il mondo del mito – e specificamente dei miti connessi alla navigazione (Ulisse, gli Argonauti, ecc.). Esteticamente, questo secondo settore rinvia piuttosto all'epoca arcaica (mostrando *kouroi* invece che le statue classiche ed ellenistiche presenti in Grecia). Ciononostante, la sovrapposizione è grande e non fa che rilevare la centralità dell'esperienza greca, e in particolare della sua mitologia nell'esperienza mediterranea (e dunque l'accento sui miti legati all'esplorazione e alla navigazione), con un chiaro pensiero al fenomeno coloniale che toccò anche la Spagna.

Mentre il settore isole, anche per la sua collocazione, che deve imitare l'insularità nel lago al centro del parco che rappresenta il Mediterraneo, permette varie deviazioni, il settore greco no: ci si arriva subito – è un importante magnete visuale dall'entrata, ha molte attrazioni – e non ha deviazioni di sorta, ci si deve passare, e si deve passarlo tutto. Quando si passa dall'Egitto alla Grecia si ha un approccio prima di tutto cronologico: si sale (la Grecia è in cima a una collinetta, e non è un caso), si passa l'ingresso del settore, che è la porta dei leoni di Micene, e si costeggia il palazzo di Cnosso, che ospita un'attrazione in cui su un veicolo si deve sparare contro mostri mitologici di ogni genere fino ad arrivare al Minotauro. Quindi si sale ancora e si arriva a una vera e propria acropoli, che rappresenta il mondo della polis classica. Non

è Atene: è (strategia dell'“astrazione”) la *polis* “ideale” che si compone di pezzi vari, tutti riconoscibili. Subito ci si trova davanti il Tempio di Zeus a Olimpia, con tanto di statua di Fidia, sulla sinistra un monumento dedicato allo sport antico (e che ci sia un podio, con tanto di numeri romani, poco fa, l'importante è la riconoscibilità), costellato di riproduzioni di statue legate all'attività sportiva, quindi la loggia delle Cariatidi dall'Eretteo, loggetta di un ristorante a forma di tempio, uno spiazzo dove si tiene uno spettacolo sulla caduta di Troia con lo Spinario ellenistico e così via.

*Polis* dunque – ma con un chiaro focus sullo sport, sulla scultura e sulle strutture templari. La “selezione” è chiara; lo sport ha un contatto diretto con la modernità, la scultura e l'architettura templare sono riconoscibili, si evitano discorsi su concetti complicati come le istituzioni e la democrazia o difficili come la schiavitù. La riconoscibilità delle forme selezionate è accurata e pressoché totale – se uno o due pezzi sfuggono al visitatore medio, sono tramite contesto immediatamente percepibili come “greci”. Le forme di ricezione diffuse (bianchezza, marmo, corpi statuari, sport) sono presenti e sono ancora rafforzate.

Abbiamo quindi un pittogramma della *polis* sintetica, su una pseudo-acropoli, che riunisce in sé elementi classici ed ellenistici e diventa un paradigma della Grecia classica come viene percepita dal grande pubblico. Tramite questa posizione “sopraelevata”, il settore è diviso nettamente dagli altri: Roma non si vede, è dietro una specie di curva e un ponte, l'Egitto si vede, per ovvie ragioni, se ci si sporge, visto che sta direttamente al di sotto. Ma quello che si vede dalla pseudo-acropoli è prima e soprattutto il mare, ovvero quel Mediterraneo che in fondo si vede anche dall'Acropoli di Atene.

La Grecia come pilastro della cultura occidentale, mediterranea e spagnola dunque, che si fa serbatoio di valori. Questi vengono espressi attraverso la strategia della “transmedialità” in particolare nello spettacolo sulla caduta di Troia, una ventina di minuti che poco o niente hanno a che vedere con Omero. Lo spettacolo permette però di posizionare in questo settore, e dunque di connotare di “antichità” e di una “serietà greca”, una serie di valori per lo più altamente conservativi (onore, vendetta, machismo, virtù militare e guerriera), cui fa eccezione solo una alta valutazione del ruolo della donna (è Elena che alla fine, di fatto, da donna virile e virtuosa, elimina Achille, rappresentato in

modo pessimo per il suo provocare gli dei – connotando anche la pietà religiosa di un valore normativo positivo). Questi valori, proiettati nel passato antico e nel mito, sono naturalizzati e universalizzati e vanno a formare un canone che si ritroverà nello spettacolo “romano”, in cui gli Iberici di Viriato sconfiggono le legioni romane, ancora grazie all'intervento delle loro virilissime donne guerriere, e infine nel già citato show di punta, non a caso organizzato nell'area che può accogliere più spettatori, in cui la coppia primordiale spagnola sconfigge i terribili pirati musulmani. Tutto diventa quindi costruzione, incensamento e “naturalizzazione” dei valori di una supposta e propagandata “spagnolità”.

Lo studio della rappresentazione della storia – e per lo scrivente, che è e rimane uno storico antico, in particolare dell'antichità – nei parchi tematici svela in sostanza, pertanto, un fenomeno complesso, strettamente legato al contesto di ricezione. In base a questo vengono scelti le epoche, i motivi, i temi, in base a questo essi vengono interpretati e recepiti. L'antica Grecia in Spagna e Germania non è l'antica Grecia in Grecia, men che meno l'antica Grecia a Taiwan. Quello che si può analizzare e cercare di capire è però la popolarità delle diverse epoche storiche e le sue ragioni, si può smetterla di lamentarsi di una mancanza di interesse per la storia al giorno d'oggi, un interesse che invece c'è ma ha forme diverse da quelle che gli accademici si aspetterebbero e vorrebbero. Esse non sono però meno intense e bisognerebbe conoscerle per saperci collaborare – anche se non è qui la sede per una più ampia discussione su come questo aiuterebbe gli scienziati dell'Antichità ad uscire dalla torre d'avorio, a entrare in comunicazione con altri gruppi e settori, tanto a livello accademico quanto al di fuori del mondo universitario, e di come questo sia un punto fondamentale nella lotta politica che oggi ci vede impegnati in prima linea per la stessa sopravvivenza delle nostre discipline – una sopravvivenza che non può essere garantita (e in fondo, probabilmente, con buone ragioni) se ci si ostina a fare una lotta di retroguardia basata sulla convinzione assoluta della propria necessità ed importanza, ma senza alcun confronto sistematico e costruttivo con la società che sta al di fuori delle mura delle Università e dei campus. Soprattutto, la convinzione della propria necessità e importanza non può più, nella società del III millennio, essere semplicemente data per scontata e postulata acriticamente sulla base di un riferimen-

to al modello della cultura “alta” umanistica che ha chiaramente perso il suo valore di riferimento, e va riaffermata e argomentata, quanto meno, su basi solide, e pertinenti alla società, alla cultura, all’estetica, alle necessità dell’oggi e non di epoche di supposto passato splendore.

Le dinamiche di trasformazione della storia che uno studio del genere ci lascia osservare, i cui prodotti vanno ogni volta capiti e analizzati nel loro contesto, senza dimenticare né l’esistenza di forme precedenti di ricezione, né che queste a loro volta influenzeranno le prossime, è un punto cruciale per capire come, nel mondo postmoderno, la storia – anche quella antica – abbia ancora qualcosa da raccontare, e non solo a quel pubblico di specialisti il cui interesse per l’argomento si dovrebbe poter ritenere scontato. L’importanza sociale, culturale e politica della storia (e della storia antica) è fuori dalle nostre cerchie ristrette di “esperti”, è là dove essa si può incontrare con lo sviluppo sociale, politico, e anche economico, è là dove le nostre conoscenze e le nostre riflessioni possono essere d’impatto per gruppi di persone molto più ampi della nostra selezionata cerchia di colleghi<sup>19</sup>. Le centinaia di migliaia di persone che ogni anno si recano a Benidorm a sparare al Minotauro e a guardare donne ispaniche che combattono contro i Romani sono aperte ad interessarsi al nostro lavoro, se siamo in grado di presentarglielo in un modo non altezzoso e non isterico da incompresi primi della classe o da tetri sacerdoti di un culto con ormai pochissimi adepti, perennemente frustrati dalla sensazione di essere sull’orlo di un’estinzione che loro stessi hanno in grandissima misura – con il loro isolamento nelle torri d’avorio – contribuito a provocare.

Indice delle illustrazioni:

Fig. 1: James Lafayette, Bild von Jenny Churchill als Theodora (1897).

Fig. 2: Emil Fuchs, Lady Randolph Churchill as Empress Theodora (1900).  
Brooklyn Museum, Accession Number 32.2092.22.

Fig. 3: Il settore “Griechenland” a Europa-Park, Rust (Germania). Foto: Florian Freitag.

Fig. 4: Poseidon, Europa-Park, Rust (Germania). Foto: Florian Freitag.

---

<sup>19</sup> Si veda l’appello di Jordanova 2000.



Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4