

**Peppino Ortoleva, *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*,
Einaudi, Torino, 2019**

Valerio Pellegrini
Università degli Studi di Napoli Federico II

L'evoluzione del mito non si è arrestata con la secolarizzazione e con l'espansione del *logos* occidentale nelle odierne tecnologie per comunicare. I miti intesi come narrazioni in grado di negoziare tra la realtà umana e un altrove trascendente non sono stati spazzati via dalle moderne forme narrative. Generazioni di epigoni, ripetizioni seriali di stampo industriale e vestiti tecnologici non fanno che dimostrare la forza di questi racconti speciali in grado di viaggiare quasi invariati attraverso le epoche. Per Peppino Ortoleva il pensiero mitico vive e si evolve anche nella contemporaneità post-industriale che non smette di creare ponti tra il tangibile e l'invisibile, tra il materiale e l'immateriale.

La scienza e il pensiero mitico

Con *Filosofia delle forme simboliche* (2015) Ernst Cassirer circoscrive il mito e ne decreta la fine: il filosofo tedesco ammette l'esistenza di una tappa mitica nell'evoluzione dei saperi, ma ne stabilisce il superamento come inevitabile cesura storica. Ma lo stesso filosofo, successivamente, ritorna sul tema ammettendo l'esistenza di nuove inedite forme mitiche sorte all'alba del Novecento (Cassirer, 2010). Il ripensamento di Cassirer esemplifica un rinnovato impulso verso gli studi mitologici nel secolo dei totalitarismi e del villaggio globale. I miti novecenteschi sono inquadrati come dispositivi di persuasione che si fanno carico di profonde implicazioni socio-culturali.

Ortoleva guarda con diffidenza alle pretese di oggettività di uno sguardo scientifico sul mito e invita a superare il pregiudizio di una scienza che ha sciolto tutti i nodi che dagli apparati mitici continuano ad affiorare. Piuttosto, *Miti a bassa intensità* evidenzia importanti commistioni tra mito e tecnologia. Proprio il cinema, una delle forme estetiche che si è legata sin dalla sua nascita alle sorti della civiltà occidentale moderna, problematizza l'oggettività della cattura tecno-scientifica del mondo in una pellicola. Per teorici cinematografici come Bela Balazs, il film è un artefatto che si presta sin da subito (sin dall'arrivo del treno in stazione catturato dai fratelli Lumière) a una connessione profonda tra l'esperienza del mito e la scienza, tra il magico e il razionale. L'impressione di realtà cresce di pari passo all'arricchimento problematico del senso divaricando uno scarto irriducibile tra la cosa da rappresentare e la sua rappresentazione (Balazs, 1987). Questa forbice si accorda alle riflessioni di Walter Benjamin sul cinema e sui raccordi del montaggio cinematografico che problematizzano ulteriormente l'ambiguità dell'immagine filmica facendo collidere due immagini: una che si fa carico del significato della scena che finisce; l'altra che introduce l'attacco della scena successiva. Il raccordo è «l'apparizione figurata della dialettica, la legge della dialettica nell'immobilità» (Benjamin, 2002, vol. I, p. 14). Emerge un discorso o comunque una consapevolezza che non esisteva nella singola immagine prima della giunzione. Se da una parte gli echi del momento passato permettono di orientarsi e di capire il vivente, dall'altra la riattualizzazione apre i frammenti a nuove letture perché il passato non può essere interpretato e catalogato una volta per tutte. Allo stesso modo il mito, è collocabile quanto si vuole nel passato della cultura occidentale, ma, se riattualizzato, sembra coincidere proprio con «l'immagine dialettica» di Benjamin ovvero una

«immagine che balena nell' adesso della conoscibilità» (ivi, vol531). Non proprio un oggetto facilmente catturabile, indagabile o storicizzabile.

Coerentemente a queste stratificazioni di senso individuate, per Ortoleva la ripresa filmica cattura l'universo «apparentemente inerte delle cose», lo scandaglia mettendo in fila il catalogo dei potenziali significati che vanno oltre gli oggetti stessi e poi cerca di connettere tale catalogo a «universi differenti e incommensurabili», cosa che è «il fondamento stesso del racconto mitico» (Ortoleva, 2019, p.). Poco produttivo dunque ridurre lo studio di un nucleo mitico alla banale constatazione di una ripetizione o al rituale ritorno a un'origine. Ortoleva si concentra sui modi in cui il mito viene fruito e sulla natura delle tecnologie che ne consentono la diffusione. Indaga dunque la legittimità del nesso mito-tecnologia (Frezza, 1996).

Del resto sin dal tempo pre-industriale, il mito non è estraneo all'uso della tecnica. Prendiamo scultura e architettura ad esempio: la matericità di quelle forme espressive è una potente tecnologia del mito. E se si arriva a definire il pensiero mitico come strumento o tecnica allora lo si include nel *logos* come un possibile ambito di razionalità.

Nella sua introduzione, a proposito della contrapposizione tra scienza e mito, Ortoleva nota che anche la ricerca «più rigorosa e avanzata, produce lentamente qualche certezza ma lascia ovunque enigmi» spesso raccolti proprio dal racconto mitico e che la scienza stessa si appoggia a «narrazioni idealizzate» e quindi «produce miti almeno quanti ne dissipa» (Ortoleva, 2019, p. X).

Intensità e potenziale mitico

Miti a bassa densità affronta il terreno dei consumi concreti e in particolare le forme di socializzazione del mito. Ortoleva prende in prestito dalla fisica il concetto di intensità: i miti ad alta intensità sono strutture narrative che, tramite liturgie particolarmente vistose e impegnative, collegano l'individuo a un piano trascendente, condensandosi in forti identità culturali e importanti investimenti emotivi protratti nel tempo. I miti a bassa intensità sono in genere narrazioni collocate in uno spazio-tempo molto vicino a quello del fruitore e si presentano quasi sempre come oggetti di consumo esplicitamente finalizzati all'intrattenimento. Miti che non hanno «l'autorità della tradizione» o della scienza «ma la forza più umile dell'abitudine» (Ortoleva, 2019, p. VII).

Ma «bassa intensità» non significa necessariamente secolarizzazione rispetto a un punto d'origine perduto e nemmeno una scala valoriale che attenua la potenza del discorso mitico. Ortoleva infatti, rilancia l'approccio di McLuhan concentrandosi sugli aspetti mediologici e antropologici. Analogamente alla distinzione tra media caldi e freddi (McLuhan, 2013), la metafora dell'intensità colloca i miti entro due polarità definite dalle caratteristiche comunicative. Ma se nella metafora termica concepita da McLuhan un medium si riscalda in relazione al livello di saturazione informativa che percuote uno dei cinque sensi, nella metafora dell'intensità invece Ortoleva inquadra il mito dal punto di vista della partecipazione emotiva e istituzionalizzata del pubblico. Qualcosa di simile alla distinzione tra mito e submito operata da Ursula K. Le Guin. Per la scrittrice di fantascienza rientrano nella categoria submitica «quelle immagini, figure e motivi che non hanno risonanza religiosa o morale, nè valore estetico o intellettuale, ma che sono vigorosamente vivi e possenti» e perciò non liquidabili come stereotipi in quanto «le loro radici sono quelle del mito» (Le Guin, 1986). Ma le categorie definite da Ortoleva evitano il pesante e rischioso paradigma del valore concentrandosi sull'analisi delle pratiche sociali del mito. Possono infatti rientrare nella bassa intensità anche miti che richiamano il piano religioso: piccole narrazioni che rinunciano a solenni liturgie per provare a proiettare la divinità anche su un tempo secolarizzato.

Insomma, se il senso comune assegna alla narrazione mitica uno statuto speciale, Ortoleva intende dimostrare come anche narrazioni ordinarie e integrate con semplicità nei consumi quotidiani, possano rientrare nel perimetro del pensiero mitico e anzi garantire la sopravvivenza di quest'ultimo in orizzonti industriali e post-industriali. Nel secolo scorso i generi e Hollywood hanno funzionato come efficace catena di montaggio per fabbricare racconti. Forse proprio i miti antichi possono aiutare a maneggiare l'immensa mole di film prodotti tramite una catalogazione a partire non solo dai codici di genere attivati ma anche dalle radici archetipiche (Ballò, Pérez, 1999). Ancora oggi, miti e generi continuano a incrociarsi e a rimescolarsi tra letteratura, fumetti, cinema, televisione e videogiochi.

Un regime di propagazione puntiforme e a bassa intensità sembra possibile legandosi alle tecnologie dell'audiovisione e delle reti digitali perché apparentemente meno impegnative in termini di rituali rispetto alle grandi strutture di pensiero messe in gioco dalle religioni monoteiste, dai sentimenti patriottici o dai vincoli linguistici. Meno evidenza, meno mobilitazione fisica e meno intervento istituzionale: la bassa intensità riesce ad essere così più pervasiva e a immettere racconti in ogni piega del quotidiano.

Sugli snodi esistenziali più universali si fondano le narrazioni più potenti. Tutte le mitologie ruotano attorno a interrogativi per definizione irrisolti, come ad esempio se esiste un destino deciso dall'alto o cosa accade dopo la morte. Nell'amore romantico c'è un riferimento al concetto di fede che sposta l'invisibile e il divino nel campo dell'umano e delle scelte individuali. L'incontro con l'amore o con la morte è spesso mitico perché si colloca oltre il tangibile e gioca con il tempo. Ortoleva riprende Paul Ricoeur (2016) nel descrivere la rilevanza del racconto come «una condizione dell'esistere nel tempo», un modo cioè attraverso cui «l'umanità si appropria del tempo» (Ortoleva, 2019, p.108). Rendendo sostanzialmente immortali gli eroi tramite miti di rinascita (Todorov, 1996), *reboot*, *remake* o altri dispositivi, l'industria (e con essa il pubblico) affronta la morte e nega mitologicamente il trascorrere del tempo.

Oggi il *mediascape* adora le rarefazioni dell'io: narrazioni non necessariamente fantastiche o fantascientifiche che vincono la morte del corpo e i vincoli spazio-temporali attraverso la comunicazione. Il mito in quanto super-narrazione può continuare a sopravvivere proprio in base alla sua capacità di trattare la morte e l'amore dimostrando che si può risorgere o rinascere. «Mi sono innamorato di te perché non avevo niente da fare»: Ortoleva ricorda le parole di una popolare canzone di Luigi Tenco. L'amore romantico e la morte si incrociano o si alternano sul terreno del tempo libero grazie a forme di fruizione sempre più flessibili e accessibili. L'addestramento alla serialità permette al pubblico di mettere insieme i pezzi unendo narrazioni semplici a insiemi più complessi perché trans-mediali, individualizzati e customizzabili all'infinito. L'estinzione del palinsesto favorisce la decentralizzazione nel gioco tra domanda e offerta di riferimenti culturali. Nel ricchissimo dodicesimo capitolo del libro di Ortoleva si pongono le basi per un discorso sui nuovi insediamenti del mito che sorgono laddove il pubblico tende a riversare domande di miticità su nuovi media o nuovi linguaggi. Il pubblico ha un ruolo determinante nella mitopoiesi moderna e questo lo si evince proprio dall'evoluzione tecnologica dei consumi.

La riattualizzazione del mito attraverso il digitale e la trans-medialità

Nel quinto capitolo Ortoleva nota quanto siano flessibili e magmatiche le strutture del pensiero mitico: testi provvisori che «passando da un medium all'altro o venendo rielaborati e ri-raccontati» impongono «problemi di metodo» per una «comprensione dinamica del mito» (Ortoleva, 2019, p. 120). L'individuazione di miti a bassa intensità nel vasto repertorio delle

forme comunicative del presente può fornire una valida metafora che aiuta a comprendere la frammentazione mediologica post-industriale. Nel salto transmediale da giochi a videogiochi, da narrazioni a *gamification* la cultura della simulazione e delle piattaforme *social* sta diventando un fondamentale strumento conoscitivo e comunicativo che sta assorbendo e superando l'espressività audiovisiva del *décapage* cinematografico.

L'informazione e l'intrattenimento contemporaneo sono dominati dalla necessità di raccontarsi, quasi non importa più chi sia il soggetto. I giovanissimi costruiscono i loro universi di senso utilizzando con grande spontaneità gli strumenti tecnologici, senza preoccuparsi troppo di modelli di riferimento come avveniva nel secolo del divismo. Nella contemporaneità degli habitat videoludici e delle piazze digitali l'individuo tende a essere non solo l'eroe delle narrazioni ma anche colui che si costruisce da solo il proprio percorso. Con i miti a bassa intensità digitalizzati si apre forse una nuova frontiera della mitopoiesi: 1) universi narrativi costruiti direttamente dal pubblico attraverso il gioco; 2) narrazioni senza pretese divulgative, senza un centro. Nelle capacità produttive e post-produttive dei dispositivi digitali mobili c'è il seme di nuove pratiche partecipative (Jenkins, 2008).

A proposito delle leggende urbane in ambito digitale (e quindi anche delle *fake news*) Ortoleva sottolinea il rafforzamento dell'oralità: una rivincita sulla civiltà della scrittura (Ortoleva, 2019, p. 39). La relazione sociale mediata dalle piattaforme digitali sta sviluppando nuovi sbocchi audiovisivi per la voce dell'uomo che parla faccia a faccia con i suoi pari. Il futuro del mito potrebbe passare dunque per eroi frammentati e improvvisati che cavalcano improvvise e imprevedibili onde di diffusione virale. Forse si ripeterà ciò che è già avvenuto nel secolo scorso: invece di dissolversi in succedanei industrializzati, il mito si rigenera trovando nuove conformazioni per esistere proprio là dove conta di più ovvero nel quotidiano dell'individuo.

Bibliografia

- Balazs, B. (1987). Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova. Torino: Einaudi.
- Ballò, J. & Pérez, X. (1999). Miti del cinema: semi immortali. Napoli: Ipermedium Libri.
- Benjamin, W. (2002). I «passages» di Parigi. Torino: Einaudi.
- Cassirer, E. (2010). Il mito dello Stato. Milano: SE.
- Cassirer, E. (2015). Filosofia delle forme simboliche. Roma: Pigreco.
- Jenkins, H. (2008). Fan, Blogger e Videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale. Milano: Franco Angeli.
- Le Guin, U. K. (1986). Il linguaggio della notte. Roma: Editori riuniti.
- McLuhan, M. (2013). Capire i media. Gli strumenti del comunicare. Milano: il Saggiatore.
- Ortoleva, P. (2019). Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana. Torino: Einaudi.
- Ricoeur, P. (2016). Tempo e racconto. Milano: Jaca Book.

Todorov, T. (1996). *Gli abusi della memoria*. Napoli: Ipermedium.