



UNIMORE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Dipartimento di Educazione e Scienze Umane

Corso di laurea Magistrale in

Media Education per le Discipline Letterarie e l'Editoria

A. A. 2024/2025

**Crossmedialità e transmedialità nella divulgazione del mito: il caso di Scilla
e Cariddi**

Relatrice

Prof.ssa Valentina Conti

Laureanda

Sofia Grecuzzo

Matricola

196700

INDICE

INTRODUZIONE.....	3
-------------------	---

CAPITOLO I. IL MITO TRA TRADIZIONE E CONTEMPORANEITÀ

1.1 Il mito nella tradizione letteraria.....	6
1.2 Genesi, metamorfosi e persistenza del mito nella modernità.....	14
1.3 Il mito nella letteratura giovanile e nella formazione.....	16
1.4 Il mito come ponte tra passato e presente.....	25

CAPITOLO II. IL MITO DI SCILLA E CARIDDI NELLA TRADIZIONE LETTERARIA E CULTURALE SICILIANA

2.1 Le origini e le trasformazioni mitografiche di Scilla: fonti, iconografia e genealogie.....	29
2.2 Scilla e Cariddi: mito, geografia e identità siciliana.....	36
2.3 Riscrittura in chiave moderna del mito di Scilla e Cariddi: <i>Horcynus Orca</i> di Stefano D'Arrigo.....	39

CAPITOLO III. DIVULGARE LA LETTERATURA IERI E OGGI: DALLE FORME TRADIZIONALI AI NUOVI MEDIA

3.1 La divulgazione dei miti: dal racconto orale a quello digitale.....	46
3.2 La trasformazione digitale delle discipline umanistiche.....	49
3.3 La transmedialità e le sue manifestazioni.....	57
3.4 Oltre la letteratura: l'evoluzione della teoria narrativa nel contesto transmediale.....	61
3.5 La crossmedialità: definizioni, logiche e modelli distributivi.....	64
3.6 Dalle architetture transmediali alla mitologia digitale: la costruzione del mito nella società di rete.....	66

CAPITOLO IV. IL MITO DI SCILLA E CARIDDI TRA GIOVANI E NUOVI MEDIA

4.1 Il mito di Scilla e Cariddi come codice culturale nella modernità.....	71
4.2 Adattamenti crossmediali: dal racconto mitico alla rappresentazione audiovisiva.....	74

4.3 Transmedialità narrativa (fumetti, serie tv) in relazione al mito di Scilla e Cariddi.....	81
4.4 Il mito come esperienza interattiva: videogiochi e cultura partecipativa.....	86
CONCLUSIONI.....	91
BIBLIOGRAFIA.....	93

INTRODUZIONE

Il mito rappresenta una delle forme più antiche e persistenti attraverso cui l'essere umano ha cercato di interpretare il mondo, attribuendo significato ai fenomeni naturali, alle paure collettive e alle dinamiche dell'esistenza; lungi dall'essere relegato a una dimensione arcaica o puramente narrativa, esso continua a esercitare una profonda influenza anche nella contemporaneità, dimostrando una straordinaria capacità di adattamento e rielaborazione nei diversi contesti storici, culturali e mediali. In questo senso, il mito si configura non solo come patrimonio del passato, ma come dispositivo culturale dinamico, capace di rinnovarsi e dialogare con le esigenze e i linguaggi del presente.

La presente tesi si propone di indagare il ruolo del mito nella società contemporanea, con particolare attenzione al mito di Scilla e Cariddi, analizzato sia nella sua dimensione tradizionale sia nelle sue reinterpretazioni moderne e transmediali. L'obiettivo è comprendere in che modo un racconto mitico antico possa continuare a essere significativo per le nuove generazioni, soprattutto alla luce delle trasformazioni introdotte dalla cultura digitale e dalle nuove forme di narrazione.

Il primo capitolo affronta il mito nella sua dimensione teorica e storico-letteraria, ricostruendone l'evoluzione interpretativa tra XIX e XX secolo. Dopo aver definito il mito come forma primaria di organizzazione del senso e strumento di costruzione dell'identità culturale, si analizzano le principali prospettive teoriche: dall'evoluzionismo di Edward Burnett Tylor, che interpreta il mito come stadio arcaico del pensiero, alle letture novecentesche di Mircea Eliade, Claude Lévi-Strauss e Roland Barthes, che ne evidenziano rispettivamente la funzione sacra, strutturale e ideologica. Ampio spazio è dedicato alla pluralità delle funzioni del mito, cioè letteraria, religiosa, sociale, politica, psicologica e cognitiva, mettendo in luce la sua capacità di adattarsi ai diversi contesti culturali e alle intenzioni degli autori. Il capitolo approfondisce inoltre la persistenza del mito nella modernità, evidenziando come esso continui a operare nelle società contemporanee attraverso nuove forme simboliche e narrative, dalla cultura di massa alle ideologie politiche. Particolare attenzione è infine rivolta al ruolo del mito nella letteratura giovanile e nei processi formativi: attraverso esempi significativi, viene mostrato come le figure mitiche sopravvivano in forme mediate, tra fiaba, riscrittura e adattamento, contribuendo alla costruzione dell'immaginario infantile e alla trasmissione della memoria culturale e si conclude con una riflessione sul mito come ponte tra passato e presente, capace di garantire continuità simbolica e di rispondere alle esigenze interpretative dell'uomo contemporaneo.

Il secondo capitolo è dedicato al mito di Scilla e Cariddi, analizzato nella sua evoluzione all'interno della tradizione letteraria e culturale, con particolare riferimento al contesto siciliano. Dopo aver ricostruito le origini del mito e le sue principali trasformazioni mitografiche, attraverso lo studio delle fonti antiche, delle genealogie e delle rappresentazioni iconografiche, si approfondisce il legame tra mito e territorio, evidenziando come lo Stretto di Messina diventi spazio simbolico in cui natura, pericolo e identità culturale si intrecciano. Scilla e Cariddi vengono così interpretate non soltanto come mostri marini, ma come figure liminali che incarnano il rapporto tra uomo e ambiente, tra attraversamento e rischio. Molto spazio è dedicato all'analisi della riscrittura moderna del mito nel romanzo *Horcynus Orca* di Stefano D'Arrigo, in cui la tradizione mitica viene rielaborata in chiave contemporanea, assumendo nuove valenze simboliche e narrative.

Il terzo capitolo affronta il tema della divulgazione della letteratura e dei miti nel passaggio dalle forme tradizionali ai nuovi media, mettendo in luce le profonde trasformazioni che hanno investito le discipline umanistiche nell'era digitale. A partire dall'evoluzione del racconto, o meglio dalla trasmissione orale alle piattaforme digitali, si analizzano i processi di digitalizzazione e le nuove modalità di fruizione dei contenuti culturali. In questo contesto vengono approfonditi i concetti di transmedialità e crossmedialità, intesi come modelli narrativi capaci di articolare una storia attraverso media differenti, ciascuno con specifiche funzioni espressive. L'attenzione si concentra, inoltre, sulla ridefinizione delle teorie narrative nel contesto contemporaneo e sulla nascita di nuove forme di costruzione del mito nella società di rete, in cui l'immaginario collettivo viene continuamente rielaborato attraverso dinamiche partecipative, collaborative e distribuite.

Il quarto capitolo si focalizza sul rapporto tra il mito di Scilla e Cariddi e il pubblico giovanile nell'ecosistema dei nuovi media. Il mito viene analizzato come codice culturale ancora attivo, capace di adattarsi ai linguaggi della contemporaneità e di mantenere una funzione simbolica riconoscibile. In particolare, si esaminano gli adattamenti crossmediali e le riscritture audiovisive, mettendo in evidenza come il racconto mitico venga trasformato in narrazioni cinematografiche, seriali e fumettistiche. Viene inoltre approfondita la dimensione transmediale, in cui il mito si sviluppa attraverso universi narrativi espansi, e quella interattiva, legata ai videogiochi e alla cultura partecipativa, dove il fruitore assume un ruolo attivo nella costruzione del significato. Il mito, secondo questa prospettiva, non è più soltanto oggetto di trasmissione, ma esperienza condivisa e dinamica, continuamente ridefinita dalle pratiche culturali dei giovani.

Attraverso questo percorso, la tesi intende dimostrare come il mito, lungi dall'essere una semplice testimonianza del passato, rappresenti uno strumento fondamentale per comprendere le dinamiche culturali del presente. Il caso di Scilla e Cariddi si rivela particolarmente significativo in quanto esempio di continuità e trasformazione, capace di attraversare epoche, linguaggi e media diversi, mantenendo intatta la propria forza simbolica e narrativa.

CAPITOLO I.

IL MITO TRA TRADIZIONE E CONTEMPORANEITÀ

1.1 Il mito nella tradizione letteraria

Il mito rappresenta uno dei pilastri più significativi del patrimonio culturale immateriale dell'umanità, poiché conferisce valori, simbolismi e identità a ogni compagine sociale, configurandosi come un racconto epocale in cui le generazioni si riconoscono (Riougui, 2025).

Come evidenziato da Fatīḥah Ḥusayn (2013), esso costituisce quella materia ereditaria formulata nelle epoche primordiali attraverso cui l'uomo ha espresso i propri sentimenti sull'esistenza, fondendo realtà, immaginazione e dinamiche subconscie. Nelle società arcaiche, il mito non era una mera invenzione fantastica, ma un discorso dotato di autorità (*logos*) che spiegava l'origine del cosmo, dei fenomeni naturali e delle istituzioni, fungendo da modalità di conoscenza primaria antecedente alla distinzione tra pensiero religioso, filosofico e scientifico (Cassirer, 2010; Burkert, 1982). Attraverso narrazioni che attribuivano volontà a entità sovrumane, le comunità delineavano un quadro ordinato dell'universo, assolvendo a una funzione normativa e sociale che legittimava riti e consuetudini (Malinowski, 2022).

Sebbene alcuni autori, come Claude Lévi-Strauss (2011) e K. K. Ravin (2018), abbiano suggerito che il mito possa ridursi a un "libero gioco" dell'immaginazione volto esclusivamente a suscitare meraviglia o suspense (Hamilton, 1990; Zāhir Shawk, 2006), una prospettiva sistemica rivela che esso è in realtà una struttura linguistica coerente capace di mediare le tensioni fondamentali dell'esperienza umana, quali il conflitto tra ordine e caos o tra natura e cultura (Lévi-Strauss, 2015). Mentre Pierre Grimal (1982) osserva che il valore del mito risiede spesso nella sua intrinseca bellezza o nella propensione umana a crederci, Roland Paris ne individua una possibile funzione negativa nel "congelare il movimento del mondo", bloccando il pensiero entro confini narrativi invalicabili (Ravin, 2018).

Con l'evoluzione delle civiltà, il mito è passato da una fase di fede innata a una forma di espressione metaforica per idee religiose, politiche e morali, trovando nella letteratura contemporanea un terreno di rinnovata fioritura grazie alla consapevolezza del suo valore simbolico e all'influenza degli approcci critici occidentali (Mahā Daḥḥām, 2021). In definitiva, il mito non può essere degradato a intrattenimento, poiché rappresenta una modalità primaria di organizzazione del senso che integra la dimensione sociale e simbolica in un orizzonte

interpretativo condiviso, essenziale per definire l'identità culturale e rivelare la storia profonda dei popoli (Eliade, 1963; Al-Sayyid Najm, 2023).

La riflessione teorica sul mito si sviluppa tra il XIX e il XX secolo, inizialmente all'interno delle cornici del positivismo e dell'evoluzionismo culturale. In questo alveo scientifico si colloca l'opera dell'antropologo britannico Edward Burnett Tylor, il quale, nel trattato *Primitive Culture* (1871), identifica il mito come la manifestazione del pensiero di società definite "primitive", le quali interpretano i fenomeni fenomenologici attraverso i paradigmi dell'animismo, ovvero la convinzione che ogni elemento naturale sia pervaso da un'anima o da uno spirito (Tylor, 2016). In tale prospettiva, la narrazione mitica rappresenta un tentativo di esplicazione della natura mediante il ricorso a entità soprannaturali dotate di intenzionalità; il mito viene dunque inteso come uno stadio intellettuale arcaico, destinato a essere inesorabilmente superato dalla conoscenza scientifica fondata sul rigore empirico e sulla verifica sperimentale (Tylor, 2016). Sebbene tale impostazione abbia condizionato a lungo gli studi antropologici, essa è stata oggetto di severe critiche per la sua tendenza a ridurre il mito a un mero errore cognitivo o a una spiegazione ingenua della realtà.

Il superamento di questa visione lineare ha permesso, nel corso del Novecento, l'elaborazione di interpretazioni che ravvisano nel mito non un residuo del passato, bensì una struttura complessa e una funzione permanente dello spirito umano. Mircea Eliade, in *Myth and Reality* (1963), definisce il mito come il resoconto di un evento accaduto *in illo tempore*, un'epoca originaria e sacra in cui esseri sovrumani, dèi o eroi culturali hanno istituito le strutture fondamentali del reale e le norme sociali (Eliade, 1963). Il mito, dunque, non si limita a narrare ciò che è stato, ma fonda l'ordine del presente: ogni pratica rituale o comportamento normativo trova la propria legittimazione nel richiamo a quell'atto primordiale. Attraverso la ripetizione rituale, l'evento fondatore viene riattualizzato, ristabilendo il legame vitale con la dimensione del sacro e offrendo modelli esemplari per l'agire umano (Eliade, 1963; 1993).

Claude Lévi-Strauss propone un'interpretazione strutturalista del tutto innovativa, distanziandosi sia dall'evoluzionismo ottocentesco sia dalle letture meramente poetiche. Per Lévi-Strauss, il significato del mito non risiede nella trama o nei personaggi, ma nella struttura relazionale che collega i vari elementi del racconto (Lévi-Strauss, 2015). Egli introduce il concetto di "mitema", l'unità minima di significato analoga ai fonemi del linguaggio, che acquista valore solo se posta in correlazione con altri mitemi all'interno di un sistema regolato da una logica interna. Tale logica si fonda su opposizioni binarie fondamentali, come

natura/cultura, vita/morte o crudo/cotto, che riflettono il modo in cui la mente umana organizza l'esperienza (Lévi-Strauss, 1962). Il mito opera dunque come un mediatore simbolico che rende comprensibili conflitti teorici altrimenti inconciliabili, differenziandosi dalla scienza non per razionalità, ma per l'utilizzo di immagini sensibili invece di concetti astratti (Lévi-Strauss, 1962). Parallelamente, Roland Barthes identifica nel mito un processo di "naturalizzazione" del senso, attraverso il quale fenomeni storici e culturali vengono presentati come inevitabili e universali (Barthes, 1957). In questa prospettiva, il messaggio mitico trasforma una contingenza storica in una verità apparentemente naturale, rendendola immune da contestazioni. Il mito, dunque, non appartiene solo alle civiltà arcaiche, ma è pienamente operativo nelle società moderne attraverso i mezzi di comunicazione di massa, modellando l'immaginario collettivo su temi quali il progresso, il consumo o la nazione, consolidando così specifici sistemi di potere (Barthes, 1957). Bronislaw Malinowski enfatizza invece la funzione pragmatica e sociale del mito, definendolo come una "garanzia" o una "carta" delle istituzioni (Malinowski, 2022). Esso è una realtà viva che sostiene la coesione del gruppo attraverso la trasmissione orale di un sistema di significati condivisi. A questa funzione si ricollega il concetto di "memoria culturale" elaborato da Jan Assmann, che individua nel mito lo strumento privilegiato attraverso cui una comunità costruisce e conserva la propria identità nel tempo, garantendo continuità tra passato e presente (Assmann, 2011). Il mito, dunque, si configura come uno strumento indispensabile per l'interpretazione dell'esperienza e la costruzione dell'identità collettiva; la sua persistenza non deriva dalla fissità dei contenuti, ma dalla capacità di riattualizzarsi costantemente in risposta alle esigenze culturali e storiche di ogni epoca (Eliade, 1993).

Le narrazioni mitiche assolvono a una vasta gamma di funzioni eterogenee, che variano significativamente in base al contesto d'uso, al gruppo etnico di riferimento o alla sensibilità dell'autore che le rielabora (Riougui, 2025). La polivalenza funzionale e semantica del mito deriva da una serie di fattori determinanti che ne permettono la costante rifunzionalizzazione; sebbene il nucleo narrativo rimanga spesso invariato, le sue finalità si moltiplicano nel momento in cui un letterato lo inserisce in una nuova opera, dove il senso può mutare non solo tra testi differenti, ma anche all'interno della medesima composizione, a causa della pluralità delle esegesi, della varietà dei destinatari e dei loro differenti bagagli culturali (Riougui, 2025).

Come sostenuto da John Stephens (2020), il mito punta a generare un dinamismo della narrazione e una densità semantica derivante dalla stratificazione delle sue accezioni in una data epoca o secondo la specifica prospettiva di un critico o di un autore; il valore del mito si trasforma a ogni nuova enunciazione, garantendogli una perenne validità storica e una duttilità

legata agli scopi prefissati dall'artista (Stephens, 2020). La metamorfosi delle connotazioni mitiche è riconducibile a diversi fattori cruciali, a partire dalla ricezione soggettiva, poiché ogni fruitore interpreta il racconto in base al proprio orizzonte di attesa, al rango sociale e alle proprie accumulazioni intellettuali, attribuendo al mito dimensioni religiose, storiche o sociologiche a seconda della propria libera proiezione interpretativa (Riougui, 2025). Allo stesso tempo, il fattore cronologico determina un rinnovamento dei significati: la distanza temporale tra la genesi del mito e la sua ricezione attuale comporta una inevitabile evoluzione dei livelli culturali di riferimento, poiché il destinatario originario differisce radicalmente da colui che riceve il messaggio secoli dopo (Riougui, 2025).

Un terzo elemento risiede nella specificità etnica e culturale, dato che un medesimo archetipo, come la figura di Zeus, evoca risonanze distinte se analizzato nella classicità greca o nella letteratura araba contemporanea, essendo mediato dalle tradizioni e dalla storia dei singoli popoli (Riougui, 2025). Vi è poi la soggettività del poeta, la cui adesione a specifiche correnti dottrinali, scuole letterarie o fedi religiose modella il mito secondo prospettive ideologiche e contesti peculiari che variano da autore ad autore (Riougui, 2025). Infine, anche il genere testuale condiziona il mito: in un componimento politico, religioso, erotico o satirico, la figura mitologica assorbirà le finalità retoriche e gli scopi del discorso in cui è immersa (Riougui, 2025).

Sotto il profilo operativo, il mito esplica le proprie funzioni su molteplici livelli: in ambito letterario introduce un'ambiguità e una ricchezza simbolica che distanzia la lirica moderna dai canoni classici, potenziando l'innovazione espressiva; sul piano religioso, invece, consolida i dogmi e le prassi spirituali, saldando la parola poetica al rito sacro (Riougui, 2025). Socialmente, i miti agiscono come incarnazione dei costumi e dell'identità collettiva, mentre politicamente si offrono come strumenti di critica velata per eludere il controllo censorio o, al contrario, per convalidare specifiche ideologie e legittimare il potere (Riougui, 2025). La dimensione psicologica permette al mito di attingere all'inconscio collettivo per dare voce a emozioni umane universali, mentre quella cognitiva lo configura come una struttura pre-filosofica utile a ordinare l'esperienza fenomenica e preservare la memoria storica (Riougui, 2025).

In ultima analisi, i miti garantiscono la stabilità delle comunità, preservando le tradizioni e legittimando l'ordine costituito attraverso i passaggi generazionali (Riougui, 2025; Al-Sayyid Najm, 2023). L'integrazione del mito nella produzione letteraria moderna e contemporanea

risponde a precise istanze estetiche e strutturali, configurandosi innanzitutto attraverso una fondamentale funzione letteraria. In questo contesto, il mito funge da pilastro portante poiché conferisce alla compagine testuale una ricercata aura di alterità e polisemica oscurità, assecondando il gusto del lettore contemporaneo per un'espressività densa di implicazioni e "ambiguità evidenti" (Ja'far al-Dandal, 2021). Se l'indebolimento della referenzialità immediata è una cifra distintiva della lirica attuale, l'uso della simbologia mitologica diventa uno strumento quasi imprescindibile per generare tale spessore semantico: il poeta evoca frammenti di archetipi antichi, delegando al destinatario il compito intellettuale di ricostruire l'interezza del racconto o di decifrare la tensione tra la fonte classica e il nuovo contesto poetico (Ja'far al-Dandal, 2021). Oltre a rispondere a una necessità di mistero, il ricorso al mito ha rappresentato per molti autori un atto di rottura rispetto ai canoni della poesia araba classica e della tradizione antica, marcando un confine netto tra il nuovo sperimentalismo e i modelli del passato (John Stephens, 2020). Sul piano prettamente formale, questa pratica arricchisce il tessuto linguistico, moltiplicando le potenzialità del lessico e delle figure retoriche, e agendo al contempo come custode dei livelli espressivi e delle strutture oratorie che hanno caratterizzato le diverse epoche storiche (John Stephens, 2020).

Non solo vicino alla dimensione estetica, il mito esplica una profonda funzione religiosa, radicandosi nel legame primordiale che unisce ogni autore al proprio retaggio culturale e spirituale; a tal riguardo molti letterati hanno strumentalizzato il patrimonio mitologico per favorire la rinascita di concetti teologici o per promuovere una riforma del sentire religioso (Mahā Daḥḥām, 2021). È ampiamente riconosciuto, infatti, che il mito tragga origine dalle credenze delle civiltà arcaiche, costituendo una vera e propria estensione del pensiero sacro e dei suoi apparati rituali (Zāhir Shawk, 2006) ed esso non si limita a narrare eventi prodigiosi o soprannaturali legati a potenze divine, ma definisce l'identità spirituale e le tradizioni di un popolo, agendo come primo punto di contatto con la dimensione del sacro (John Stephens, 2020). Come osservato da André Gide, la rappresentazione delle prove eroiche era anticamente percepita come una sintesi inscindibile di arte e devozione (André Gide, 2014). In questa prospettiva, il mito ha storicamente sostituito o integrato il sistema di credenze, offrendo soluzioni simboliche a dilemmi esistenziali quali la caducità umana e il mistero della morte attraverso i temi della resurrezione o l'antropomorfizzazione del divino (K. K. Ravin, 2018; 'Abd al-Ḥamīd Jaydah, 1980).

Riprendendo la tesi di Malinowski, il mito può essere interpretato come una "costituzione della fede", un dispositivo che fornisce senso al presente e garanzie per il futuro

(Sayyid al-Qimnī, 1999). Tale sacralizzazione implica che ogni civiltà riconosca una verità ontologica nei propri miti, percepiti come reali e storici dai fedeli della comunità d'origine, anche laddove osservatori esterni vi scorgano solo finzioni fantastiche; ogni cultura, dunque, custodisce i propri santi e i propri prodigi come pilastri inalienabili della propria storia religiosa (Zāhir Shawk, 2006). Le narrazioni mitologiche esercitano una funzione sociale onnicomprensiva, agendo come tessuti connettivi che definiscono e stabilizzano l'identità dei gruppi umani (John Stephens, 2020). Ogni compagine sociale è intrinsecamente legata a un proprio corpus mitico, i cui simboli religiosi esercitano un impatto profondo e non sottovalutabile sulla struttura della collettività (John Stephens, 2020).

Poiché quasi ogni civiltà risulta storicamente associata a un sistema di credenze, la dimensione sociologica del mito si manifesta come una naturale estensione di quella spirituale, assumendo un ruolo prioritario nella definizione dei rapporti comunitari (John Stephens, 2020). Attraverso il dinamismo del suo contenuto, il mito funge da messaggio adattabile ai diversi contesti storici, mettendo in luce l'influenza di eventi e figure archetipiche sulla vita dei singoli e dei popoli (John Stephens, 2020). Esso rappresenta dunque una chiave ermeneutica fondamentale per decodificare le dinamiche delle società arcaiche, spiegandone le istituzioni, le motivazioni etiche, le consuetudini e i canoni estetici (Al-Sayyid Najm, 2013). Un approccio sociologico allo studio del mito permette infatti di svelare la stratificazione dei modi di pensare, le gerarchie interne e le architetture valoriali che hanno caratterizzato specifiche epoche (Al-Sayyid Najm, 2013).

Il mito assolve anche ad una cruciale funzione politica, configurandosi spesso come un dispositivo di mediazione tra l'autore e la realtà del potere; infatti, storicamente, poeti e scrittori hanno fatto ricorso al simbolismo per esprimere istanze civili eludendo al contempo il rischio di persecuzioni o sanzioni legali (Mahā Daḥḥām, 2021). Tale tradizione affonda le radici in esempi illustri come la traduzione abbaside di *Kalila e Dimna* opera di Ibn al-Muqaffa', dove la favola animale veniva impiegata come linguaggio cifrato per la critica politica (Mahā Daḥḥām, 2021). Ancora oggi, la proiezione mitica consente al poeta di veicolare il proprio pensiero senza ricorrere a un'esplicitzza semantica che potrebbe esporlo a accuse di diffamazione o offesa verso le autorità (Mahā Daḥḥām, 2021). Oltre a fungere da scudo protettivo, l'uso politico del mito stabilisce un ponte comparativo tra epoche e mondi differenti, permettendo di analizzare il presente attraverso lo specchio del passato o della metafora zoomorfa (Mahā Daḥḥām, 2021). D'altro canto, il potere stesso può strumentalizzare il mito per consolidare le proprie ideologie, sfruttando la carica suggestiva delle parole per generare "false

coscienze" e orientare l'agire degli individui verso obiettivi prestabiliti (Zāhir Shawk, 2006). In questa prospettiva, la politica non si limita a riflettere il mito, ma lo assoggetta al proprio servizio, sia per promuovere visioni del mondo sia per plasmare l'identità collettiva, come dimostrato dall'insorgere del mito politico nella Germania del primo dopoguerra per rispondere al collasso economico e sociale attraverso la creazione di nuovi modelli di controllo delle masse (Zāhir Shawk, 2006). Il rapporto tra questi due ambiti è dunque caratterizzato da uno scambio reciproco: sebbene il mito non nasca con un'intenzionalità politica intrinseca, esso viene investito di tale valore dalla prassi comunicativa, fungendo da strumento argomentativo e persuasivo tanto a livello individuale, per il singolo autore che cerca libertà espressiva, quanto a livello collettivo, per la promozione di dottrine e sistemi di potere (Zāhir Shawk, 2006).

Il mito riveste un ruolo di primaria importanza anche nell'indagine psicanalitica, in virtù del suo legame inscindibile con le dinamiche del profondo; infatti, secondo la prospettiva di Sigmund Freud, la narrazione mitologica si configura come una manifestazione istintiva di pulsioni represses che emergono dal subconscio in presenza di condizioni favorevoli, riflettendo essenzialmente la dimensione psichica infantile dell'individuo (Al-Sayyid Najm, 2021). Diversamente, Carl Jung, pur convalidando la natura simbolica del mito, ne ha spostato il baricentro verso l'inconscio collettivo e la maturità psichica; per Jung, il mito è costellato di immagini primordiali che veicolano saggezza e spingono l'essere umano verso la meditazione sull'Assoluto e la brama di immortalità (Al-Sayyid Najm, 2021). Sebbene Freud riconduca il mito alla sfera individuale e ai desideri infantili, la tesi junghiana appare più esaustiva nel connettere il fenomeno a costanti psicologiche universali. In quanto espressione letteraria creativa, il mito assolve a funzioni psicologiche essenziali: esso agisce come veicolo simbolico degli affetti umani, come il trionfo, l'angoscia o il tradimento e permette la proiezione dell'emotività del singolo su una dimensione corale (Al-Sayyid Najm, 2021). Attraverso la rappresentazione mitica, la poesia trasforma il turbamento e la frammentazione interiore in un'esperienza universale, fungendo da valvola di sfogo per le tensioni della coscienza, preservando le motivazioni ancestrali dell'umanità, consolida i legami di solidarietà sociale e, in molteplici contesti culturali, riveste una funzione terapeutica all'interno di rituali di guarigione che saldano il simbolo alla pratica curativa (Al-Sayyid Najm, 2021).

Sotto il profilo della funzione creativa ed estetica, la letteratura contemporanea ha eletto il mito a pilastro del processo inventivo, considerandolo un ornamento prezioso e una risorsa quasi imprescindibile per la lirica moderna (Mahā Daḥḥām, 2021). Per gli autori odierni, il mito non è un semplice residuo del passato da citare passivamente, ma una componente sperimentale

che arricchisce il testo di nuovi valori semantici e formali ('Aqīlah Marājī, 2024). Come sottolineato da Fatīḥah Ḥusayn (2013), la poesia non si limita a riprodurre il patrimonio tradizionale, ma lo rigenera attraverso una visione inedita; in tal senso, la mitopoiesi rappresenta lo scarto estetico fondamentale che distingue la produzione poetica attuale da quella classica, costituendo il nucleo generatore e il tratto identitario del poema moderno (Fatīḥah Ḥusayn, 2013).

Un altro aspetto fondamentale del mito è che assolve una fondamentale funzione cognitiva, ponendosi come strumento elettivo per l'indagine delle idee, della storiografia e delle consuetudini dei popoli. Tale valenza gnoseologica si esplica attraverso la contemplazione, l'esegesi e il tentativo di semplificare i fenomeni fenomenici per decodificare il presente e ipotizzare il futuro (Ernst Cassirer, 1975). Storicamente, la narrazione mitica ha anticipato la riflessione filosofica, agendo come apparato pedagogico primario espresso in un linguaggio accessibile alla mentalità arcaica (Ernst Cassirer, 1975); per l'uomo delle origini, privo di strumenti per l'analisi razionale delle concatenazioni causali, il mito rappresentava l'unico mezzo per interpretare la natura, trasfigurando in simboli il desiderio di sussistenza e gli interrogativi ontologici sulla morte e l'eternità (Jabra Ibrahim Jabra, 1992; Zāhir Shawk, 2006). In quanto deposito della memoria collettiva, il mito agisce come una testimonianza storica leggendaria che illumina ogni sfaccettatura culturale di un dato tempo e luogo, permettendo una comprensione profonda dell'identità di un popolo. Esso veicola i traumi e gli errori del passato, aiutando le generazioni successive a comprenderne le ripercussioni e a evitarne la reiterazione (John Stephens, 2020).

Nella dimensione letteraria, l'integrazione di simboli mitologici eterogenei consente di far coesistere diverse stratificazioni temporali in un unico componimento, offrendo al lettore una conoscenza trasversale delle civiltà; l'incontro con figure archetipiche come Sisifo o Ishtar stimola infatti il destinatario a ricercarne le radici storiche, potenziando la sua capacità di decrittazione dei testi poetici moderni (Ja'far al-Dandal, 2013; Fatīḥah Ḥusayn, 2021). Sotto questo profilo, il mito può essere inteso come una forma di "scienza pre-scientifica" volta a spiegare l'origine dell'umanità e i segreti del mondo naturale (Hādī Nu'mān al-Haytī, 1986).

Strettamente connessa alla sfera gnoseologica è la funzione di rafforzamento (*empowering function*), che garantisce la salvaguardia dei patrimoni popolari e ne assicura la continuità intergenerazionale, saldando il passato alla contemporaneità. Più che una mera spiegazione dei fenomeni, il mito funge da modello esemplare che giustifica e consolida l'ordine

vigente. Secondo la prospettiva di Malinowski, esso non si limita a chiarire le origini, ma preserva i precedenti che hanno legittimato la situazione attuale, ergendosi a custode della saggezza etica e della fede primordiale (K. K. Ravin, 2018; Muḥammad ‘Ajīnah, 2005). La narrazione mitica pone dunque le fondamenta delle pratiche che sostanziano l'organizzazione sociale, stabilendo l'autorità dei clan e i sistemi normativi (Sayyid al-Qimnī, 1999). In tale ottica, il mito non nasce per soddisfare una curiosità intellettuale, bensì per rinvigorire la fede e confermare la validità delle tradizioni orali nei loro specifici contesti antropologici e religiosi (John Stephens, 2020; Zāhir Shawk, 2006).

1.2 Genesi, metamorfosi e persistenza del mito nella modernità

La riflessione teorica sul mito trova una coordinazione sistematica nel pensiero di Friedrich Schlegel, il quale, nel *Discorso sulla Mitologia* (1800), sottrae tale forma narrativa alla linearità della Storia per ancorarla all'infinito "poema della divinità", inteso come celebrazione suprema della Natura (Gibellini & Bertazzoli, 2009). In questa prospettiva, il mito si manifesta come una struttura ricorsiva e immutabile, una certezza esistenziale a cui l'essere umano attinge per dare forma all'informe e impulso a una *Neue Mythologie* capace di rigenerare la poesia stessa. Tale sapienza mitica, definita da Ludwig Radermacher come una «forma poetica del comprendere», rappresenta la modalità primaria di rappresentazione del mondo entro cui vengono messe in scena le opposizioni semantiche fondamentali, in primis il conflitto tra vita e morte.

La funzione del mito, inteso come "storia sacra", risiede dunque nel conferire un ordine gnoseologico alla realtà (Brelich), alimentando quell'«illusione di poter comprendere l'universo» descritta da Lévi-Strauss (Gibellini & Bertazzoli, 2009). In tal senso, *mythos*, inteso come discorso che prescinde dalla dimostrazione, e *lógos* non costituiscono fasi cronologiche successive dello sviluppo umano, ma modalità coesistenti di interpretazione dell'esistere, dove il racconto mitico non descrive il reale, bensì il possibile, strutturando gli avvenimenti in unità verosimili (Aristotele) che trascendono la ragione per inoltrarsi nel territorio dello stupore e del terribile (*thaumazein*) (Gibellini & Bertazzoli, 2009). L'ipotesi ottocentesca di Edward Burnett Tylor, secondo la quale il mito fosse un fenomeno arcaico destinato a estinguersi con l'avanzata del rigore scientifico (Tylor, 2016), è stata drasticamente riconsiderata nel corso del XX secolo, dimostrando come esso continui a vivere, seppur in forme diverse, anche nelle società contemporanee (Tylor, 2016). La modernità, lungi dall'aver obliterato la dimensione mitica, ne ha semplicemente trasmutato i canali espressivi: come rilevato da Mircea Eliade, l'uomo

contemporaneo conserva intatti i comportamenti e le architetture simboliche ancestrali, proiettando il bisogno di narrazioni esemplari nel cinema, nella letteratura e nelle ideologie politiche (Eliade, 1993). Il mito riemerge con un andamento carsico ogni qualvolta le certezze storiche vacillano o l'umanità si sente minacciata da grandi pericoli (Jünger in Gibellini & Bertazzoli, 2009), confermandosi come una "qualità universale della cultura" (Losev in Fatima & Gaurav, 2024).

In questo contesto, Ernst Cassirer evidenzia come la distinzione tra pensiero mitico e razionale risieda nel fatto che il primo non opera per logica deduttiva, ma attraverso la potenza suggestiva di immagini cariche di emotività, capaci di trasformare concetti politici come lo Stato o la nazione in realtà assolute e indiscutibili (Cassirer et al., 2024). In una prospettiva analoga, Hans Blumenberg interpreta il mito non come un errore cognitivo, ma come un dispositivo narrativo indispensabile per rendere abitabile l'esperienza e mitigare l'angoscia derivante dall'indeterminatezza del reale (Cicchini & Gisondi, 2024). Tale esigenza di conferire forma al vissuto è supportata dalla teoria del "monomito" di Joseph Campbell, la quale dimostra come le narrazioni eroiche universali seguano una struttura tripartita ricorrente, cioè separazione, iniziazione e ritorno, che funge da metafora delle trasformazioni psicologiche e sociali dell'individuo (Campbell & Piazza, 2016). Anche in contesti secolarizzati, l'essere umano continua a identificarsi in modelli archetipici di caduta e redenzione, poiché essi offrono una sintesi simbolica delle sfide esistenziali (Campbell & Piazza, 2016). Questo processo di costruzione simbolica è essenziale per la creazione del *nomos* sociale: Peter L. Berger sottolinea infatti che ogni ordine civile necessita di una legittimazione mitica e di una costruzione sociale di valori per apparire naturale, giusto e credibile agli occhi della collettività (Berger et al., 1997; Berger, 1990).

Anche la cultura di massa contemporanea si configura come lo spazio privilegiato per la riattualizzazione di tali strutture. Umberto Eco osserva come il fumetto, il cinema e le serie televisive non siano meri strumenti di svago, ma ripropongano conflitti fondamentali tra ordine e caos o bene e male, permettendo al pubblico di interpretare la complessità del reale attraverso modelli condivisi (Eco, 1964). La vitalità del mito si manifesta dunque in una incessante metamorfosi intertestuale: se per Trousson il mito cessa dove inizia la letteratura, per Brunel quest'ultima ne è il vero serbatoio (Gibellini & Bertazzoli, 2009). In un'epoca definita da Zygmunt Bauman come "modernità fluida", dove il terreno sociale appare irregolare e frammentato, il mito offre quella stabilità associativa e intuitiva necessaria per navigare l'instabilità del presente (Fatima & Gaurav, 2024). Dunque, la modernità non elimina il mito,

ma ne ridefinisce le forme espressive, confermandone la funzione dinamica e adattiva: un sistema sincretico che, pur travolto dalla tecnica, resta il fondamento ontologico necessario per orientare l'agire umano e strutturare l'identità personale nel tempo storico (Eliade, 1993; Fatima & Gaurav, 2024; Gibellini & Bertazzoli, 2009).

1.3 Il mito nella letteratura giovanile e nella formazione

L'analisi del mito all'interno della produzione letteraria per l'infanzia richiede una comprensione preliminare del rapporto dialettico tra la forza brutale del mitico e la funzione mediatrice della fiaba. Come suggerito dalle riflessioni di Walter Benjamin, se il mito rappresenta la chiave per decifrare il significato del mondo, la fiaba si pone come il necessario "antidoto all'una umanità del mito e alla sua violenza primordiale" (Jerzak, 2016, p. 46). Entrambe le forme narrative condividono tuttavia una dimensione atemporale, un cronotopo universale che trova una corrispondenza diretta nella percezione non lineare che il bambino ha della realtà. Dal punto di vista dell'infanzia, infatti, il mondo viene percepito attraverso una prospettiva che include simultaneamente il micro e il macrocosmo: il bambino può osservare con la stessa intensità un insetto nell'erba e la luna, catturando ambiti spaziali e temporali che l'adulto tende a dare per scontati (Jerzak, 2016). Questa particolare condizione cognitiva è stata magistralmente descritta da Benjamin attraverso l'allegoria del bambino sulla giostra (*Child on the Carousel*); in questo scenario, il bambino si muove in un regno eterogeneo dove l'antichità e la modernità convivono: egli cavalca animali di legno come se fosse un "muto Arione sul suo pesce" o una "immacolata Europa trasportata dal toro-Zeus" (Jerzak, 2016, p. 46). La giostra diventa così l'emblema di un cronotopo dell'infanzia in cui la storia arcaica e il progresso tecnologico si fondono, permettendo al piccolo di sperimentare l'eterno ritorno attraverso il gioco.

Nella letteratura giovanile classica, questa persistenza del mito si manifesta con particolare vigore in figure liminali che fungono da ponte tra mondi. Il caso di *Peter Pan nei Giardini di Kensington* di J.M. Barrie è emblematico. Peter non è solo un personaggio fantastico, ma una figura tragica profondamente radicata nelle sue origini mitiche; egli opera come una sorta di *Hermes Psicopompo*, un mediatore e una guida per i bambini che hanno smarrito la via, muovendosi in uno spazio (i Giardini di Kensington) che per il bambino non è puramente geografico, ma un universo infinito e magico (Jerzak, 2016). La tragedia di Peter risiede nel suo status di "Betwixt-and-Between" (fra-le-due-cose): non è più un uccello ma non è ancora pienamente umano, un esiliato che vive in un tempo sospeso dove, pur essendo nato

molto tempo prima, la sua età resta fissata a una settimana (Jerzak, 2016, p. 48). L'opera di Astrid Lindgren, in particolare *Karlson sul tetto*, offre una diversa declinazione dell'archetipo di Hermes. Karlson è un *trickster* moderno, una figura irriverente e astuta che abita lo spazio liminale tra i tetti di Stoccolma e il cielo. Sebbene utilizzi un motore tecnologico per volare, egli rappresenta un "surplus di realtà" che riecheggia l'eredità mitica antica (Jerzak, 2016). Per Benjamin, la tecnologia non è che una nuova configurazione della natura; pertanto, il motore di Karlson è per il bambino un simbolo dell'antico non meno sorprendente delle ali di un uccello (Jerzak, 2016, p. 50). Karlson funge da "angelo della consolazione" per il piccolo Smidge, aiutandolo a compiere la transizione verso le fasi successive della vita non attraverso insegnamenti morali convenzionali, ma attraverso il gioco e l'avventura. Questa persistenza di figure divine greche, seppur sbiadite, all'interno dei classici moderni per l'infanzia dimostra come il mito non sia un residuo del passato, ma una continuazione ininterrotta. Benjamin, citando Friedrich Creuzer, definisce il simbolo come ciò che risolve il conflitto tra l'infinito e il finito rendendo il primo "limitato e quindi umano" (Jerzak, 2016, p. 54). In questa prospettiva, personaggi come Peter Pan e Karlson permettono ai lettori moderni di accedere a significati ancestrali attraverso una "familiare novità".

La letteratura giovanile diventa così il luogo in cui l'uomo razionale e l'uomo mitico coesistono: mentre l'adulto riconosce il legame colto con la classicità, il bambino gode della straordinarietà di personaggi che sfidano le leggi del tempo e dello spazio. Il genio di autori come Barrie e Lindgren risiede nella capacità di attingere al "flusso del mito" per offrire storie che, in un'epoca di sovrabbondanza informativa, salvano ciò di cui l'essere umano ha più bisogno: un "significato irriducibile" (Jerzak, 2016, p. 54). Come la brocca di Filemone che non si svuota mai, i miti greci continuano a nutrire l'immaginario infantile, dimostrando che l'eredità della classicità non è un post-fatto, ma un presente vivo che aiuta il giovane lettore a orientarsi nel complesso viaggio dell'esistenza.

Nonostante l'egemonia della razionalità scientifica e tecnologica, la narrazione mitologica resta una componente vitale della cultura contemporanea, configurandosi come un corpus di racconti ancestrali legati alle radici spirituali dei popoli (Shamenaz, s.d.). Queste vicende, animate da divinità e semidei, non sono semplici fantasie ma "dimostrazioni del significato profondo dell'universo" (Watts, 1954), costituendo per Carl Jung un vero "libro di testo degli archetipi" (Walker, 1995) che manifesta un inconscio collettivo universale (Shamenaz, s.d.); in tal senso, la letteratura non imita il mondo sensibile, ma il "sogno totale dell'umanità" (Jung in Walker, 1995). La letteratura per l'infanzia attinge copiosamente a

questo serbatoio che include folklore (termine coniato da William Thoms nel 1846) e fiabe (Shamenaz, s.d.): sebbene Vladimir Propp distingue il mito per la sua funzione di fede religiosa e la fiaba per quella artistica, entrambi permettono ai giovani di affrontare ostacoli esistenziali attraverso prove simboliche (Grandi, 2011), spesso iniziando con l'allontanamento degli adulti (come in Hansel e Gretel o Bambi) per stimolare l'autonomia interiore (Shamenaz, s.d.).

In Italia, la figura cardine di questa produzione è Laura Cantoni Orvieto (1876-1953) (Poesio, 1971), il cui capolavoro *Storie della storia del mondo* (1911) è il capostipite del genere, essendo il primo volume scritto intenzionalmente per i bambini (Grandi, 2011). Ispirata dagli adattamenti anglosassoni conosciuti tramite l'istitutrice Lily Marshall, la Orvieto scelse una narrazione "affettuosa" rispettosa della psiche infantile (Grandi, 2011), raccontando la guerra di Troia ai figli Leo e Lia che interagiscono con dubbi e giudizi, dimostrando come il mito permetta di esplorare temi difficili come la morte o l'abbandono (Grandi, 2011; Orvieto, 1911; Trisciuzzi & Forni, 2022). L'opera ebbe un successo tale da imporsi sui mercati esteri, caso raro insieme a *Pinocchio* e *Cuore* (Grandi, 2011), e il filone è stato poi arricchito da autori come Gianni Rodari, Mino Milani, Roberto Piumini, Beatrice Masini, Umberto Gozzano e Azalia Arici (Trisciuzzi & Forni, 2022). Fondamentali sono state le collane specializzate come «Miti, storie, leggende» di Paravia, «La Scala d'Oro» di UTET, celebre per i corpi atletici di Carlo Parmeggiani, e «Il filo di Arianna» di Mursia (Trisciuzzi & Forni, 2022). L'iconografia ha giocato un ruolo cruciale, dai disegni scultorei di Carlo Salodini alle opere di Carlo Nicco, fino alla sensibilità moderna di Fabian Negrin (Trisciuzzi & Forni, 2022), in una fascinazione che attraversa l'Europa, da Goethe che celebrò il mito come strumento di comprensione storica nella sua *Lorelei*, fino ai successi globali come *Harry Potter* di J.K. Rowling (Trisciuzzi & Forni, 2022). Sebbene scritti per ragazzi, questi testi conquistano gli adulti riattualizzando temi epici e dimostrando che i miti, legando le comunità in attività spirituali comuni, restano il fondamento universale dello storytelling (Anderson, 2006; Shamenaz, s.d.).

La riflessione sul mito nella letteratura giovanile si colloca all'interno di un più ampio dibattito relativo alla definizione di "classico" applicata alla produzione destinata ai giovani lettori. Il riconoscimento del classico per l'infanzia costituisce infatti un'acquisizione relativamente recente e si sviluppa in modo significativo solo nel secondo dopoguerra, in concomitanza con una progressiva emancipazione della narrativa giovanile dalla funzione esclusivamente didascalica (Bellatalla, 2013; Bellatalla, 2016; Boero, De Luca, 2012). La nozione stessa di "classico", in ambito pedagogico, viene progressivamente reinterpretata come

testo capace di attraversare il tempo mantenendo una funzione formativa viva e dinamica (Cives, Genovesi, Russo, 1999).

Per lungo tempo, la letteratura per l'infanzia è stata percepita come forma subordinata rispetto alla cosiddetta letteratura colta, spesso ricondotta nell'ambito della "paraletteratura" o della produzione di consumo. Tale marginalizzazione, già problematizzata da Walter Benjamin nella sua riflessione sulla letteratura infantile e sulla pedagogizzazione del testo narrativo (Benjamin, 1979; 1993), ha inciso profondamente anche sulla trasmissione del mito. Quest'ultimo veniva prevalentemente proposto come contenuto culturale funzionale all'istruzione, più che come struttura simbolica aperta all'interpretazione. In questa fase, il mito si presenta soprattutto attraverso opere di sintesi e compilazioni redatte da insegnanti o divulgatori. Emblematico è il caso di Gherardo Ugolini, attivo tra gli anni Venti e Cinquanta del Novecento, autore di numerosi volumi di divulgazione mitologica per la scuola elementare. In tali testi, la narrazione mitica viene organizzata in forma lineare e ordinata, secondo un criterio di chiarezza espositiva che privilegia la funzione informativa rispetto alla complessità simbolica. Il mito viene così ricondotto a repertorio di storie esemplari o a supporto per l'apprendimento della cultura classica, secondo una concezione trasmissiva dell'educazione (Santucci, 1973; Bellatalla, 2016).

La stessa impostazione caratterizza molte raccolte dedicate alla mitologia greca, orientate alla sintesi dei poemi omerici o delle vicende degli dèi olimpici. L'obiettivo consiste nell'offrire agli alunni una base culturale coerente con i programmi scolastici, rafforzando la conoscenza delle radici della civiltà occidentale. Tuttavia, questa modalità rischia di appiattire il racconto, neutralizzandone le ambiguità e le tensioni interne che costituiscono il nucleo dinamico del mito (Bellatalla, 2013; Grandi, 2011). Un'evoluzione significativa si registra nel passaggio da queste compilazioni a forme più articolate di mediazione mitologica. Nel corso degli ultimi decenni, il panorama editoriale si è ampliato includendo riscritture illustrate e testi che valorizzano la dimensione ludica e partecipativa della lettura, in linea con una concezione dell'immaginario infantile come spazio di elaborazione simbolica (Argilli, 1995; Bacchetti et alii, 2009). Le opere di Donatella Puliga, ad esempio, presentano dèi, eroi e mostri del mondo antico attraverso strutture narrative che assumono talvolta la forma di puzzle ricostruttivi o di giochi interpretativi. In tali casi, il mito non è più soltanto oggetto di studio, ma spazio esplorabile, nel quale il giovane lettore è chiamato a orientarsi attivamente.

Accanto alla mitologia greca, si è progressivamente esteso l'interesse verso altri patrimoni narrativi: le leggende nordiche, il ciclo bretone, l'epica carolingia. Autori come Mino Milani hanno contribuito a questa riscoperta attraverso riscritture che reinterpretano la materia medievale in chiave narrativa autonoma, superando una semplice riproduzione del modello originario. Opere come *I cavalieri della Tavola rotonda* rielaborano gli stilemi tradizionali secondo una sensibilità moderna, attenuando la dimensione manichea dell'eroismo e valorizzando la complessità morale dei personaggi (Fracassa, 2002; Marrone, 2017).

Nel tempo, la narrativa giovanile ha conosciuto un'altra modalità di avvicinamento ai classici: la riduzione o l'adattamento dei grandi romanzi della tradizione letteraria. Tra gli anni Cinquanta e Sessanta, numerose opere di vasta lunghezza, da *Guerrino detto il meschino* a *Don Chisciotte*, da *Orgoglio e pregiudizio* a *Guerra e pace*, vengono proposte in versioni semplificate destinate ai giovani lettori. Tali operazioni editoriali mirano a introdurre precocemente i ragazzi nel canone letterario, ma comportano una significativa riduzione della complessità stilistica e strutturale dei testi originali (Giosetti, 2002; Braida et alii, 2007). Anche nel campo del mito, questa pratica della semplificazione incide sulla ricezione del patrimonio classico. La narrazione viene talvolta privata delle sue parti più problematiche o ambigue, favorendo una lettura lineare e rassicurante. In questo senso, la riduzione tende a trasmettere l'idea che il valore di un'opera coincida con la trama, mentre vengono trascurati il lavoro linguistico, la costruzione simbolica e il dispositivo narrativo che costituiscono l'essenza del testo letterario (Bellatalla, 2013; Grandi, 2011).

Un ruolo non secondario nella diffusione dei classici, e indirettamente anche dei miti, è stato svolto dal cinema e dalla televisione. Le versioni filmiche di *Cuore* o *Pinocchio*, così come le trasposizioni animate di *Heidi* o *Senza famiglia*, hanno contribuito a rendere accessibili al grande pubblico storie appartenenti alla tradizione letteraria. I cosiddetti teleromanzi, tratti da opere come *I Promessi Sposi*, *Delitto e castigo* o *I Buddenbrook*, hanno ulteriormente ampliato questo processo di mediazione culturale. Tali adattamenti non si limitano a ridurre, ma reinterpretano il testo di partenza, configurandosi come forme di riscrittura che dialogano con il linguaggio audiovisivo (Marrone, 2017; Nobile, 2015).

La modalità più feconda per la valorizzazione formativa del mito si individua tuttavia nel riuso e nella riscrittura creativa. Già nell'Ottocento, Jules Verne aveva offerto un esempio significativo con *Matthias Sandorf*, omaggio e rielaborazione del *Conte di Montecristo* di Dumas padre. In questo caso, il modello viene assunto come punto di partenza per una nuova

costruzione narrativa che integra elementi innovativi in una trama originale, dimostrando come la tradizione possa essere rielaborata senza essere semplicemente replicata (Giosetti, 2002). Nel secondo Novecento e nel nuovo millennio, tale dinamica di riappropriazione si intensifica. Il patrimonio fiabesco costituisce un esempio emblematico di questa circolarità narrativa: dal filo che collega Straparola, Basile e Perrault fino ai Grimm, il racconto fiabesco si configura come spazio di continue variazioni e adattamenti. Le raccolte di Giuseppe Pitré per la Sicilia e di Italo Calvino per l'intero territorio italiano testimoniano la vitalità di una tradizione che si rinnova attraverso la trascrizione e la reinterpretazione (Barsotti, 2006; Barsotti, 2016). La narrativa contemporanea per ragazzi si confronta non soltanto con i testi, ma anche con le figure degli autori. Romanzi come *Kafka e la bambola viaggiatrice* di Jordi Sierra i Fabra o *Miss Charity* di Marie-Aude Murail ricostruiscono in forma narrativa episodi biografici di scrittori celebri, trasformandoli in percorsi esemplari di crescita e di emancipazione. In questi casi, la dimensione mitica si sposta dalla trama archetipica alla figura dell'autore, che diventa modello di resilienza e di costruzione identitaria (Chambers, 2020; Fracassa, 2002). Nel complesso, l'evoluzione del rapporto tra mito e letteratura giovanile rivela una tensione costante tra funzione educativa e autonomia estetica. Se da un lato persistono produzioni improntate a finalità didattiche esplicite, dall'altro si è affermata una concezione della narrativa per ragazzi come spazio di libera esplorazione simbolica e dialogica (Bellatalla, 2016; Grilli, 2012). Il mito, in questa prospettiva, non è più repertorio da memorizzare, ma territorio di attraversamento, nel quale il giovane lettore può sperimentare metaforicamente il viaggio, la prova e la trasformazione.

La nozione di classico, intesa come testo capace di accompagnare nella crescita e di offrire continue possibilità di rilettura, trova nel mito una delle sue espressioni più significative. La sua persistenza non deriva dall'immobilità del modello, ma dalla capacità di generare nuove narrazioni, di essere citato, rielaborato, riscritto. In tal senso, la letteratura giovanile contemporanea partecipa attivamente alla costruzione di una tradizione dinamica, nella quale il mito continua a operare come dispositivo formativo e culturale (Bellatalla, 2013; Grandi, 2011). Infatti, l'analisi del mito nella letteratura per ragazzi si colloca all'interno di una più ampia riflessione sulla ricezione dei classici e sulle modalità attraverso cui la tradizione antica viene reinterpretata nei contesti contemporanei. La presenza del patrimonio mitologico greco e romano nella produzione destinata all'infanzia e all'adolescenza non può essere intesa come semplice trasmissione di contenuti culturali, bensì come processo dinamico di rielaborazione, selezione e trasformazione. Il mito, infatti, non viene riproposto in forma statica, ma attraverso

continue operazioni di adattamento che ne modificano struttura, linguaggio e prospettiva interpretativa (Marciniak, 2016). La nozione di “classico”, in questo ambito, non coincide con un elenco rigido di opere canonizzate, ma rappresenta una categoria culturale in costante ridefinizione. Il riconoscimento di un testo come classico dipende dall’interazione tra istituzioni educative, tradizione scolastica, politiche editoriali e pratiche di lettura. In tale contesto, il mito assume una funzione peculiare: esso costituisce una matrice narrativa originaria, capace di generare nuove storie e di offrire strutture simboliche attraverso cui interpretare l’esperienza umana (Marciniak, 2016).

La ricezione del mito nella letteratura per ragazzi, però, implica necessariamente un processo di mediazione. I testi antichi vengono adattati alle competenze linguistiche e cognitive dei giovani lettori, con interventi che possono riguardare la semplificazione sintattica, la riduzione di episodi complessi o la riorganizzazione della trama, ma tali operazioni non devono essere considerate esclusivamente come impoverimenti, ma come strategie volte a rendere accessibile un patrimonio culturale altrimenti distante e l’adattamento diviene così uno strumento di inclusione culturale, che consente l’ingresso progressivo nel mondo dei classici (Marciniak, 2016). La tensione tra fedeltà alla fonte e innovazione costituisce uno degli aspetti più significativi della riscrittura mitologica per ragazzi: alcune versioni privilegiano il mantenimento dell’impianto narrativo originario, limitandosi a un adeguamento linguistico; altre operano trasformazioni più profonde, riformulando personaggi, ambientazioni e motivazioni psicologiche. Tra questi poli si colloca un ampio spettro di possibilità intermedie, che testimoniano la pluralità delle strategie di ricezione (Marciniak, 2016).

La mitologia greca occupa una posizione centrale nel panorama delle riscritture contemporanee. Le figure di eroi come Achille, Ulisse ed Eracle, così come le divinità olimpiche, vengono frequentemente rielaborate in chiave narrativa per un pubblico giovane. In molti casi si assiste a un processo di umanizzazione dell’eroe: l’accento si sposta dall’eccezionalità sovrumana alla dimensione emotiva e relazionale. I personaggi vengono dotati di fragilità, dubbi e conflitti interiori che favoriscono l’identificazione del lettore. L’eroismo tradizionale, fondato su valori di forza e gloria, viene talvolta reinterpretato alla luce di categorie contemporanee quali l’autenticità, la responsabilità e la consapevolezza di sé (Marciniak, 2016).

Un elemento rilevante riguarda inoltre l’ibridazione dei generi; il mito si intreccia con il fantasy, con la narrativa distopica, con il romanzo di formazione e con altre forme della

letteratura giovanile contemporanea. Questa contaminazione dimostra la capacità del patrimonio classico di adattarsi a contesti narrativi differenti, mantenendo una funzione strutturante, anche perché le trame mitiche offrono archetipi, come il viaggio, la prova, la metamorfosi, la discesa agli inferi, che possono essere inseriti in scenari moderni o futuristici senza perdere la loro efficacia simbolica (Marciniak, 2016). La dimensione educativa del mito non si esaurisce nella trasmissione di conoscenze storiche o culturali, poiché le narrazioni mitologiche affrontano temi universali quali l'identità, il destino, il conflitto tra libertà e necessità, il rapporto tra individuo e comunità. Tali questioni risultano particolarmente pertinenti nel percorso di crescita dei giovani lettori, dato che attraverso la mediazione simbolica, il mito consente di esplorare problematiche esistenziali complesse in forma narrativa, offrendo modelli di interpretazione dell'esperienza (Marciniak, 2016).

La ricezione del mito si caratterizza inoltre per una forte dimensione intertestuale: le riscritture contemporanee non dialogano soltanto con le fonti antiche, ma anche con precedenti rielaborazioni moderne, creando così una stratificazione di testi che contribuisce alla costruzione di una memoria culturale condivisa. Il giovane lettore entra in contatto con un patrimonio narrativo plurale, in cui ogni nuova versione si inserisce come ulteriore anello di una catena interpretativa. Le operazioni di semplificazione, inevitabili nell'adattamento per l'infanzia, comportano selezioni tematiche e formali. Episodi ritenuti eccessivamente cruenti o moralmente problematici possono essere attenuati o omessi; elementi culturali distanti vengono spiegati o reinterpretati. Tuttavia, tali interventi non eliminano necessariamente la complessità simbolica del mito. In molti casi, la riduzione della trama si accompagna a una valorizzazione degli aspetti psicologici o relazionali, offrendo nuove prospettive di lettura (Marciniak, 2016).

Negli ultimi decenni si è assistito a un ampliamento delle prospettive interpretative applicate ai classici nella letteratura per ragazzi; particolare rilievo ha assunto la rilettura delle figure femminili del mito, spesso marginalizzate nella tradizione canonica, con personaggi come Medea, Antigone o Penelope vengono talvolta ripensati come protagoniste autonome, dotate di voce propria. Analogamente, figure secondarie o antagonisti acquisiscono centralità narrativa, permettendo di esplorare il mito da angolazioni inedite (Marciniak, 2016). La ricezione contemporanea del mito evidenzia anche un'attenzione crescente alle questioni di identità culturale e di pluralismo: le narrazioni mitologiche possono essere reinterpretate in chiave interculturale, mettendo in dialogo tradizioni differenti o evidenziando la dimensione universale di determinate strutture simboliche. In questo senso, il mito funge da spazio di negoziazione culturale, in cui tradizione e innovazione si confrontano. Dal punto di vista

pedagogico, la distanza temporale che separa il mito dall'esperienza quotidiana del lettore costituisce una risorsa, perché tale distanza favorisce il decentramento e stimola l'elaborazione critica e soprattutto il confronto con un universo narrativo altro permette di riflettere sui propri valori e sulle proprie categorie interpretative. La letteratura per ragazzi che rielabora il mito contribuisce così allo sviluppo di competenze ermeneutiche, promuovendo la capacità di interpretare testi complessi e di riconoscere la pluralità dei significati (Marciniak, 2016).

La presenza dei classici nella letteratura giovanile mette in discussione la tradizionale opposizione tra letteratura "alta" e letteratura "per ragazzi". Il mito dimostra come i confini tra tali ambiti siano permeabili e come la circolazione dei testi avvenga secondo modalità trasversali. Le riscritture per l'infanzia non rappresentano una forma minore, ma una specifica modalità di partecipazione alla tradizione culturale. Attraverso di esse, il patrimonio antico viene mantenuto vivo e reso significativo per nuove generazioni di lettori (Marciniak, 2016). Il mito nella letteratura per ragazzi si configura pertanto come dispositivo narrativo in continua evoluzione: la sua persistenza non dipende dalla ripetizione identica dei modelli originari, ma dalla capacità di generare nuove interpretazioni. Ogni riscrittura contribuisce a ridefinire il significato del testo antico, inserendolo in un contesto storico e culturale differente, per cui la tradizione classica non appare come un insieme di forme cristallizzate, bensì come un repertorio aperto, suscettibile di trasformazioni.

In questa prospettiva, la letteratura per ragazzi svolge un ruolo fondamentale nella trasmissione e nella rielaborazione del mito ed offre uno spazio privilegiato per osservare i processi di costruzione del canone, le dinamiche di mediazione culturale e le modalità attraverso cui le società contemporanee reinterpretano il proprio patrimonio simbolico. Il mito continua a operare come struttura narrativa capace di orientare l'immaginario, di sollecitare interrogativi e di accompagnare il percorso formativo dei giovani lettori (Marciniak, 2016). Il mito, nella letteratura per l'infanzia, agisce come uno spazio di mediazione necessario: protegge il patrimonio simbolico del passato e lo rinnova attraverso la riscrittura, permettendo alle nuove generazioni di riconoscersi in una tradizione che, lungi dall'essere immobile, si ridefinisce costantemente nel dialogo con la modernità. Attraverso la lente del mito, i narratori contemporanei offrono al pubblico giovane narrazioni durature che aiutano a definire e comprendere il viaggio collettivo dell'umanità (Jerzak, 2016).

1.4 Il mito come ponte tra passato e presente

Secondo gli analisti dei processi culturali, le narrazioni mitiche di una civiltà fungono da strumenti per decifrare ciò che le collettività non riescono a spiegare razionalmente, ovvero i fenomeni naturali, la genesi e l'evoluzione delle tradizioni e dei dogmi sociali, fino alle sensibilità comuni dei membri di una comunità. Queste narrazioni non sono prerogative di una singola stirpe, ma rappresentano pilastri costitutivi dell'esperienza umana universale, estendendosi dalle eredità orali della preistoria fino ai cicli epici dell'età classica. Sebbene i sistemi mitologici possano indagare svariati ambiti dell'esistere, alcuni si configurano come resoconti storici di un'etnia, altri come precetti etici, altri ancora come complessi panteon teologici o finalità interconnesse: ogni civiltà, in definitiva, custodisce il proprio patrimonio mitico. Queste storie alimentano il senso di appartenenza civica e facilitano la decodifica dell'ambiente circostante e dell'organizzazione sociale, agendo da collante tra gli individui. (Kagaba, 2024). Fondamentalmente, i miti definiscono l'orientamento morale e i canoni etici di una società e, offrendo una giustificazione del proprio ruolo e dell'essenza del sé nell'universo, essi modellano l'identità collettiva o la radicano in una geografia o in una consuetudine condivisa (Philip & Mathew, 2024; Iverson, 2009).

La riproposizione del mito permette alla comunità di far rivivere simbolicamente le proprie origini, ristabilendo un contatto con il senso profondo dell'esistenza. In questa prospettiva, il mito funziona come un elemento di continuità: esso unisce il tempo antico delle origini con quello dell'esperienza quotidiana, offrendo uno schema interpretativo sicuro in cui inserire il presente (Jesi, 2025). A questo proposito, Hans-Georg Gadamer sostiene che il passato non sia un oggetto immobile, ma una dimensione viva che dialoga con l'attualità attraverso l'interpretazione. Il mito diventa quindi il luogo privilegiato di quella che viene definita "fusione di orizzonti", poiché ogni volta che lo rileggiamo diamo nuovi significati a storie antiche per rispondere alle domande del nostro tempo.

Secondo Claude Lévi-Strauss, il mito si fonda su strutture logiche profonde della mente umana. Per questo motivo, la sua durata nel tempo non dipende solo dal contesto storico in cui è nato, ma dalla sua capacità di dare voce a tensioni e contrasti universali che appartengono all'uomo di ogni epoca. È proprio questa base strutturale che permette al mito di essere reinterpretato e adattato a culture sempre diverse (Jesi & Cavalletti, 2001). Il mito, dunque, protegge il patrimonio di simboli del passato ma, allo stesso tempo, si rinnova attraverso continui passaggi di riscrittura e , agendo come un ponte tra memoria e attualità, esso aiuta a

costruire l'identità culturale, permettendo alle persone di riconoscersi in una tradizione che non resta mai ferma, ma si ridefinisce continuamente nel dialogo con il presente (Jesi & Cavalletti, 2001). Infatti, nonostante siano percepiti come racconti di un'epoca remota, numerosi miti continuano a essere riattualizzati oggi; l'elemento distintivo risiede nella messa in scena di figure fuori dal comune e nel loro legame privilegiato con il divino, oltre che nel compimento di imprese prodigiose e gesta formidabili. Tali trame offrono una forma di conforto poiché delineano e forniscono metodologie per trascendere la brutalità, consolidare la giustizia, strutturare una condotta morale e dare un senso agli eventi del mondo sociale e della natura (Kagaba, 2024).

I miti costituiscono inoltre un dispositivo efficace per analizzare le criticità e prospettare soluzioni. La mitologia rappresenta un universale umano, un canone esplicativo e una bussola per la quotidianità e la rettitudine, descrivendo minuziosamente i passaggi esistenziali traumatici degli altri. Essa dovrebbe altresì fornire chiavi di lettura per le narrazioni umane, rivelando le modalità e le motivazioni del nostro narrare, e ciò che le storie "comunicano" in termini di finalità e dedizione. (Kagaba, 2024). Se identifichiamo un principio unitario nella capacità dei miti di illustrare esperienze umane cruciali, il punto focale non riguarda tanto l'uso attuale del mito nella narrazione, quanto il motivo per cui ne siamo ancora profondamente ammaliati. Definire con precisione ciò che desideriamo chiarire aiuterebbe a comprendere le ragioni della persistenza mitica. In tal senso, il fine ultimo del mito è l'espressione dell'esperienza vissuta; esso esorta all'umanizzazione, non garantisce soluzioni certe né dissipa necessariamente l'angoscia, ma illustra l'essenza dell'essere (McComas, 2020). Le tensioni, le abitudini e le inquietudini degli antichi popoli nelle ere classiche erano specchio delle loro vicende; però, sebbene i protagonisti e i contesti storici siano mutati nel tempo, i miti correlati si sono evoluti di pari passo. Infatti, le leggende diffuse nelle diverse fasi classiche mostrano evidenti analogie con le trame contemporanee: si pensi al mito greco di Prometeo, in cui Zeus punisce il Titano per aver donato la conoscenza suprema agli uomini, condannandolo a un supplizio eterno come ritorsione per la sua sfida sacrilega (Kagaba, 2024). Nel tempo, queste antiche saghe sono state trasmutate in modelli narrativi odierni attraverso osmosi culturali o nuove tecnologie; ciononostante, molti miti greco-romani restano sostanzialmente integri, continuando a rimodularsi per il presente (Salter, 2024; Thompson, 2022; Philip & Mathew, 2024). Mentre lo storytelling moderno si avvale di scenari e personaggi attuali, questi sono frequentemente edificati su archetipi e motivi millenari, come l'*eroe*, figura universale spesso investita di una missione controversa, che supera avversità per la salvezza altrui, spesso

guidata da un mentore che offre saggezza e lo sprona all'azione. Un altro archetipo è il *Trickster*, personaggio eccentrico e sovversivo, caratterizzato dal disprezzo per le convenzioni e capace, talvolta, di generare un caos inquietante (Weuffen et al., 2024; Ciancarini et al., 2023). Temi quali la lotta contro un nemico (interno o esterno) e la trasformazione, intesa come metamorfosi legata a un'epifania o a una crescita interiore, sono centrali ancora oggi; infatti, le storie che integrano tali elementi esercitano un impatto emotivo superiore, risuonando profondamente a livello psicosociale.

L'uso di questi archetipi consolidati funge da "scorciatoia narrativa" per gli autori contemporanei, permettendo loro di connettere immediatamente la narrazione all'inconscio del pubblico e di creare ponti tra finzione e realtà. Molte indagini indicano che questi modelli della tradizione occidentale aiutano le persone a processare la comprensione di sé, poiché risuonano globalmente facilitando la connessione tra spettatori culturalmente distanti (Tuana, 2004; Murdock, 2020; Archetti, 2002).

Nel XXI secolo, la narrazione si interroga su come il mito classico operi nella cultura di massa. Molte produzioni letterarie e audiovisive utilizzano il mito per conferire spessore drammatico e tensione vitale, toccando corde emotive primordiali. Nel settore del marketing, ad esempio, Apple viene talvolta paragonata a un moderno Prometeo che affronta le derive della propria ambizione (König, 2020). Adattamenti della classicità emergono in saghe come *Harry Potter* o *The Hunger Games*, sebbene tali testi utilizzino le citazioni colte quasi come uno strumento d'élite per accedere a una cultura superiore (Ganassali & Matysiewicz, 2021). È evidente che la cultura televisiva odierna sia profondamente mitizzata: le narrazioni più amate ruotano attorno a figure semidivine o eccezionali, le cui missioni riflettono su scala epica i nostri limiti umani. Serie come *Il Trono di Spade*, costruite su una rilettura dei romanzi cavallereschi medievali, attirano milioni di spettatori evocando passioni simili a quelle delle opere storiche del XV secolo (Long & Henderson, 2024; Kanecki, 2024). Personaggi come Jon Snow, al pari di Lancillotto, sono ormai entrati nel patrimonio della memoria collettiva generazionale (Kanecki, 2024).

Lo studio del mito resta fondamentale anche per comprendere la psicologia individuale e la coscienza di gruppo, poiché il suo aspetto simbolico risponde alle paure e alle aspirazioni umane più profonde. I miti stabiliscono un'impalcatura morale, definendo modelli di successo, esempi di fallimento e confini invalicabili (Di Napoli et al., 2021; Stewart & Townley, 2020). Nella società di massa, si assiste a un recupero della funzione terapeutica del mito: attraverso il

racconto, l'individuo si comprende meglio e i gruppi rafforzano la propria unità e identità. L'era digitale ha favorito una globalizzazione del mito che non cancella però le narrazioni locali, necessarie per legittimare il potere, alimentare il senso di patria e definire l'identità comunitaria. Il mito globale sta modellando la nostra evoluzione: l'uomo razionale cede il passo all'individuo "iper-sociale" e interconnesso, che necessita di nuovi miti e di "eroi tecno-scientifici" per orientarsi nella complessità (Otajanova, 2022). La fascinazione per il mito nella narrazione moderna risiede nel suo potere di unire il pubblico attraverso esperienze condivise e dilemmi esistenziali. Rielaborando temi archetipici, le storie contemporanee garantiscono continuità culturale, adattandosi alle sfide sociali e ai progressi tecnici e aiutando a definire il viaggio collettivo dell'umanità (Kagaba, 2024).

CAPITOLO 2.

IL MITO DI SCILLA E CARIDDI NELLA TRADIZIONE LETTERARIA E CULTURALE SICILIANA

2.1 Le origini e le trasformazioni mitografiche di Scilla: fonti, iconografia e genealogie

Il mito di Scilla e Cariddi costituisce uno degli episodi più celebri della mitologia greca legata al mondo della navigazione e alla rappresentazione simbolica dei pericoli del mare. Le due figure mostruose sono tradizionalmente collocate nello stretto di Messina, dove rappresentano minacce opposte ma complementari: da un lato Scilla, nascosta tra gli scogli e pronta ad afferrare i marinai con le sue molteplici fauci; dall'altro Cariddi, identificata con un vortice marino capace di inghiottire le navi. La fortuna di questo mito nella tradizione letteraria e figurativa dell'antichità testimonia un lungo processo di elaborazione culturale, nel quale confluiscono elementi geografici, tradizioni mitologiche e reinterpretazioni artistiche. Le fonti antiche mostrano infatti una notevole varietà di rappresentazioni della creatura, che riflettono la progressiva trasformazione del mito nel corso dei secoli (Resel 2000).

Uno dei problemi principali nello studio di Scilla riguarda la discrepanza tra le fonti letterarie e quelle iconografiche. Un passo attribuito a Temistio osserva che la raffigurazione della creatura nelle opere degli scultori differisce sensibilmente dalla descrizione fornita da Omero: mentre il poeta si limita a indicare alcune caratteristiche essenziali del mostro, gli artisti tendono a rappresentarlo con una forma più complessa, raffigurandolo come una fanciulla nella parte superiore del corpo e come un essere mostruoso nella parte inferiore, dal quale emergono teste canine armate di denti (Resel 2000).

Tale divergenza tra tradizione letteraria e rappresentazione artistica ha contribuito a generare una notevole varietà di immagini della creatura, alimentando la percezione di Scilla come figura mitologica particolarmente ambigua e polimorfa.

La prima attestazione letteraria del mito si trova nell'epica arcaica, in particolare nell'Odissea di Omero. Nel libro XII del poema, Odisseo deve affrontare il passaggio tra Scilla e Cariddi durante il viaggio di ritorno verso Itaca. Circe avverte l'eroe dei pericoli rappresentati dalle due creature e gli consiglia di avvicinarsi allo scoglio di Scilla, poiché affrontare Cariddi comporterebbe la perdita dell'intera nave. Scilla è descritta come un mostro terrificante che

vive in una caverna situata su una rupe: possiede dodici piedi deformi e sei lunghi colli, ciascuno dei quali termina con una testa dotata di tre file di denti aguzzi, con cui afferra i marinai che transitano nello stretto (Hom., *Od.* XII, 80-100).

Il poeta narra anche la scena drammatica in cui la creatura ghermisce sei compagni di Odisseo, sollevandoli dalle navi e divorandoli mentre essi invocano invano il loro comandante (Hom., *Od.* XII, 245-259). Questa rappresentazione costituisce il nucleo originario del mito, ma presenta al tempo stesso un alto grado di indeterminatezza, che ha favorito successive rielaborazioni (Resel 2000).

La vaghezza della descrizione omerica ha avuto un ruolo determinante nello sviluppo successivo del mito. Il poeta non specifica con precisione la forma del mostro, limitandosi a indicarne alcuni tratti distintivi. La creatura appare quindi come una sorta di ibrido mostruoso, paragonabile ad altre figure serpentiformi della mitologia greca, come l'Idra o altri esseri dotati di molte teste. Questa indeterminatezza ha reso difficile la rappresentazione iconografica del mostro e ha favorito la nascita di nuove interpretazioni, che progressivamente hanno modificato l'immagine originaria della creatura (Resel 2000).

Accanto alla tradizione epica, alcuni studiosi hanno ipotizzato che il mito possa avere origini ancora più antiche, legate alle esperienze di navigazione dei popoli del Mediterraneo orientale. Una teoria avanzata all'inizio del XX secolo proponeva che il racconto derivasse da antichi canti dei marinai cretesi, i quali avrebbero narrato le proprie avventure dopo spedizioni verso la Sicilia tra il XVI e il XV secolo a.C. (Studniczka 1906). In questa prospettiva, il mito rifletterebbe un ricordo mitizzato dei contatti marittimi tra Creta e la Sicilia e delle difficoltà incontrate durante la navigazione nello stretto di Messina (Resel 2000).

A sostegno di questa ipotesi è stato citato anche un sigillo in terracotta proveniente da Cnosso, sul quale è raffigurato un uomo sulla poppa di una nave e un animale simile a un cane o a un lupo tra le onde. Tuttavia, l'interpretazione di questo reperto rimane controversa, poiché l'iconografia non corrisponde pienamente alla descrizione omerica della creatura (Resel 2000).

Un'altra ipotesi relativa all'origine del mito riguarda possibili influenze provenienti dal Vicino Oriente. La descrizione omerica insiste infatti su una serie di elementi numerici, cioè dodici piedi, sei colli e tre file di denti, che ricordano l'importanza simbolica attribuita ai numeri nelle tradizioni religiose orientali. Alcuni studiosi hanno messo in relazione questa struttura numerica con analoghe descrizioni di mostri presenti nella letteratura mesopotamica, come nel caso della cosiddetta *Genesi babilonese*, nella quale compaiono creature mostruose

caratterizzate da precise combinazioni numeriche (Waser 1909; Schmidt 1927). Questa somiglianza potrebbe suggerire un possibile contatto culturale tra il mondo greco e le tradizioni mitologiche del Vicino Oriente, fenomeno ampiamente documentato nella cultura arcaica del Mediterraneo (Resel 2000).

Contemporaneamente alle ipotesi sulle origini del mito, la tradizione antica sviluppò anche interpretazioni razionalistiche della figura di Scilla. Secondo alcune spiegazioni di carattere geografico, il mostro rappresenterebbe in realtà uno scoglio situato sulla costa calabrese dello stretto di Messina, mentre Cariddi simboleggerebbe il vortice marino generato dalle correnti dello stretto. In questa prospettiva, il latrato attribuito alla creatura sarebbe una metafora del rumore delle onde che si infrangono contro gli scogli, mentre l'atto di ghermire i marinai rappresenterebbe il pericolo reale degli scogli nascosti sotto la superficie del mare.

Nel corso della tradizione mitografica, la figura di Scilla fu progressivamente inserita in una genealogia divina. Secondo alcune fonti, la creatura era figlia del dio marino Forco e della ninfa Crateide (Apollodoro, *Biblioteca* III, 15, 8). Questa genealogia colloca Scilla all'interno di una famiglia di mostri marini che include numerose figure liminali, situate al confine tra il mondo umano e quello divino. In altre tradizioni, Scilla viene invece considerata figlia di Tifone ed Echidna, genitori di numerosi mostri della mitologia greca (Igino, *Fabulae* 151). La pluralità di genealogie testimonia la fluidità della tradizione mitografica e la tendenza a integrare il mito all'interno di sistemi genealogici più ampi.

Un momento fondamentale nell'evoluzione del mito sembra essere rappresentato dalla rielaborazione operata dal poeta lirico Stesicoro, attivo tra il VII e il VI secolo a.C. Sebbene dell'opera dedicata a Scilla non siano conservati che pochi frammenti, alcune testimonianze indirette indicano che egli introdusse una nuova rappresentazione della creatura, descrivendola come una figura ibrida composta da una parte superiore femminile e da una parte inferiore mostruosa dalla quale emergono teste canine (Resel 2000). Questa innovazione iconografica ebbe grande fortuna nella tradizione successiva e contribuì a definire l'immagine di Scilla che si diffuse nell'arte ellenistica e romana. La diffusione di questa nuova iconografia è attestata anche dalle rappresentazioni artistiche di epoca imperiale. Un esempio particolarmente significativo è il gruppo scultoreo proveniente dalla grotta della villa di Tiberio a Sperlonga, databile ai primi decenni del I secolo d.C. In questa composizione Scilla appare come una giovane donna dal busto umano che emerge dalle onde, mentre dal ventre sporgono protomi canine che dilanano i marinai della nave di Odisseo (Resel 2000). L'opera testimonia non solo

l'influenza della tradizione letteraria sulla produzione artistica, ma anche il consolidamento di una rappresentazione visiva che enfatizza la sua natura indomita e letale.

Nel mito greco antico, infatti, il mostro marino Scilla, insieme alla sua controparte Cariddi, emerge come uno dei pochi esseri mostruosi che non viene mai sconfitto né da divinità né da eroi maschili. La maggior parte dei mostri greci esiste per essere sopraffatta in un conflitto, la cui risoluzione ristabilisce l'ordine cosmico e celebra la supremazia della civiltà sulle forze del caos (Felton, 2012). Zeus seppellisce Tifone sotto una montagna nelle battaglie finali che consolidano il suo dominio; Apollo uccide il drago femminile locale prima di fondare l'oracolo di Delfi; la Sfinge si getta dalle mura di Tebe dopo che Edipo decifra il suo enigma. Scilla, invece, rimane indomita. L'unico caso di sua sconfitta è narrato in un oscuro mito riportato dal poeta ellenistico Licofrone, in cui Eracle la uccide solo perché suo padre la resuscita immediatamente (Alex., 44–9). Una delle raffigurazioni antiche più imponenti di Scilla è un grande gruppo scultoreo del I secolo d.C. nella grotta dell'imperatore romano Tiberio a Sperlonga, lungo la costa tra Roma e Napoli. Qui, Scilla attacca ferocemente la nave di Odisseo; benché il gruppo sia stato distrutto nel crollo della grotta nel 26 d.C., i resti delle due code che strangolano i marinai e di una mano gigantesca che afferra la testa di un uomo trasmettono la violenza della scena e la vittoria sanguinosa del mostro sugli esseri umani.

L'Odissea costituisce la prima, più dettagliata e probabilmente più influente manifestazione di Scilla nell'antichità. Insieme a Ciclòpi, Circe e Sirene, Scilla e Cariddi figurano tra le numerose creature soprannaturali e pericolose incontrate da Odisseo nel suo lungo viaggio via mare da Troia a Itaca, come narrato dal protagonista stesso al re dei Feaci (Od., 9–12). Tali incontri provocano la morte di diversi membri dell'equipaggio e giustificano implicitamente perché Odisseo si presenti ai Feaci come un capo senza uomini. Tra tutte le avventure, però, attraversare Scilla e Cariddi rappresenta il momento più critico del viaggio. A differenza dell'episodio del Ciclope, che celebra l'astuzia di Odisseo e i valori greci, l'incontro con Scilla mette in luce la sua incapacità di affrontare il mostro. Il suo tentativo di combatterla armato fallisce miseramente (Od., 12.228–33). Mentre Odisseo osserva le acque turbolente di Cariddi, le sei teste di Scilla afferrano sei uomini come fossero pesci, divorandoli all'entrata della sua caverna. Il complesso paragone con un pescatore che cattura pesci mette in discussione la supremazia antropocentrica dell'uomo sugli esseri non umani (Od., 12.251–57). Odisseo descrive l'immagine dei sei compagni strappati e mangiati dal mostro come lo spettacolo più doloroso tra tutte le sue traversate marine (Od., 12.258–59). Successivamente, dopo aver perso tutti i compagni in un naufragio, Odisseo sopravvive alle onde vorticosi di Cariddi

aggrappandosi a un fico come un pipistrello, sottolineando che non avrebbe potuto evitare la distruzione se Zeus avesse permesso a Scilla di individuarlo (Od., 12.445–46).

A un livello simbolico, la morte cruenta dei compagni riflette le paure legate alla navigazione, in particolare l'ansia degli antichi marinai di essere divorati da mostri marini sconosciuti (Hopman, 2012, 52–70). Nell'Odissea, Odisseo e suo padre Laerte temono che i pesci possano averlo inghiottito (Od., 14.135; 24.291): il termine greco per mare, *thalassa*, è etimologicamente connesso a *laimos* (“gola”), suggerendo l'immagine del mare come un'enorme bocca pronta a inghiottire i marinai (DELG, s.v. *laimos*).

Mitologie su Perseo ed Eracle mostrano come essi salvarono fanciulle sacrificate a mostri marini giganteschi (Ingemark & Asplund Ingemark, in questo volume). Una ciotola greca della fine dell'VIII secolo a.C., dall'Italia meridionale, raffigura una nave capovolta circondata da ventiquattro pesci e sei uomini nudi in vari stadi di mutilazione, uno già parzialmente inghiottito (Ischia, Museo Archeologico, 168813). Nell'Odissea, Scilla incarna queste ansie: è un super-predatore che caccia sia creature marine, tra cui delfini, pesci cane e mostri più grandi (Od., 12.96–97), sia esseri umani. Dall'altra parte dello stretto, Cariddi inghiotte, vomita e risucchia l'acqua (Od., 12.104–6, 240), amplificando il timore di essere divorati.

Nonostante l'epica chiarisca il destino delle vittime, rimane enigmatica riguardo all'aspetto di Scilla. Circe la descrive con dettagli criptici: dodici arti, sei colli lunghi e sei teste, ciascuna con tre file di denti (Od., 12.89–92). Il resto del corpo, nascosto nella caverna, stimola l'immaginazione dello spettatore (Buchan, 2004). La sua voce, simile a quella di un cucciolo (*skylax*), contrasta paradossalmente con la definizione di “terribile mostro” (*phōr kakan*) data da Circe (Od., 12.86–87), indicando più l'intensità della paura evocata che attributi fisici concreti (Hopman, 2012, 75). Scilla, dunque, emerge come un mistero impossibile da comprendere completamente. Odisseo tenta di affrontarla come un nemico sul campo di battaglia, ma non riesce nemmeno a vederla, e lei gli sottrae i sei migliori uomini (Od., 12.228–33); il suo fallimento è legato all'incapacità di comprendere la natura straniante di Scilla, cercando di dominarla secondo le proprie regole.

Molte rappresentazioni, soprattutto visive, come già anticipato, mostrano Scilla come un ibrido femminile tripartito: corpo superiore umano, corpo inferiore di pesce o serpente, e due o tre teste canine attaccate alla vita. Una delle prime rappresentazioni visive, una placca in terracotta del 450 a.C., la mostra con tre teste canine alla vita e coda tripla di pesce (Londra, British Museum, 1867.0508.673; LIMC, s.v. *Skylla T'g*).

L'identificazione è confermata da un vaso a figure rosse del IV secolo firmato da Asteas, dove Scilla e un Tritone incorniciano Europa sul toro (vedi Fig. 18.1 in questo volume). Il tipo ibrido rimane stabile nei testi e nelle immagini greco-romane e solo una rara moneta di Cuma (440–421 a.C.) la raffigura con teste canine sulle spalle (LIMC, s.v. *Skylla I'2*). Gli autori romani, come il poeta Lygdamus, la descrivono con cani attorno al corpo femminile (Tibullo, 3.4.89). Alcuni studiosi hanno tentato di individuare una fonte letteraria, come il poema perduto *Scylia* attribuito a Stesicoro (Waywell, 1996, 109–10), ma la connessione è incerta.

Le analogie tra Scilla e il tritone suggeriscono invece un'evoluzione parallela nelle arti visive: la combinazione di elementi femminili, canine e ittici spiega anche la sua invincibilità: tutti e tre gli elementi occupano una posizione ambivalente nell'immaginario greco, essendo essenziali ma potenzialmente minacciosi. Le donne sono viste come necessarie ma voraci e pericolose (Hesiod, *Teogonia*, 602–12); i cani, pur essendo domestici e da caccia, conservano la loro ferocia naturale (Od., 14.29–36; II.22.66–71); il mare, vitale ma insidioso, rappresenta un rischio costante (Vermeule, 1979, 179–209).

Nel V secolo a.C., mentre Scilla assume connotati più femminili, appare spesso in contesti che rappresentano le donne come minacce agli uomini. In Eschilo, *Agamennone*, Cassandra paragona Clitennestra a Scilla, anticipando la morte di entrambi (Esch., 1227–36). Giasone descrive Medea più feroce di Scilla dopo l'uccisione dei figli (Fur. Med., 1343). Un cratere a figure rosse beotico (c.430 a.C., Parigi, Louvre, CA 1341; LIMC, s.v. *Skylla I'69*) mostra Scilla con corpo femminile, coda di pesce e teste canine: il suo aspetto trasgredisce ruoli di genere: fascia da vincitrice, nudità muscolosa e spada alzata la presentano come guerriera maschile. Le teste canine intorno alla vita richiamano il motivo della *vagina dentata*, in cui il corpo femminile diventa letale per il maschio (Miller, 2013; Horney, 1932): le descrizioni latine confermano questa giustapposizione, ad esempio nell'*Ecloga* 6 di Virgilio e nelle *Metamorfosi* di Ovidio (Lucr., DRN 5.592; Ov., Met., 14.65–66). Anche l'Omerica Scilla può riflettere ansie legate a donne potenzialmente emasculanti. Il termine greco *auchen* (“collo, stretta, vagina”) e il contesto dell'Odissea, in cui il ritorno di Odisseo dipende dalla moglie Penelope, rafforzano l'interpretazione psicologica e simbolica di Scilla come pericolo femminile (LSJ, s.v. *auchen*; Murnaghan, 1987; Felson-Rubin, 1987).

A partire dal IV secolo a.C., la figura di Scilla riflette le nuove tendenze intellettuali dell'epoca, tra cui la valorizzazione dell'osservazione diretta, la crescita dell'alfabetizzazione, lo sviluppo di biblioteche e l'interesse accademico a razionalizzare e spiegare i miti tradizionali. Come molti mostri, Scilla diventa un soggetto privilegiato per gli studiosi desiderosi di

eliminare gli elementi fantastici e sostituirli con spiegazioni concrete o empiricamente plausibili (Hopman, 2012, 180–90).

Tali approcci possono essere distinti in tre linee principali: le razionalizzazioni storiche, che collegano il mostro a persone, oggetti o eventi concreti, come Palaephatos che interpreta Scilla come il nome di una nave pirata (Palaephatos, *On Unbelievable Tales*, 20), o Eraclito che la descrive come una prostituta che “divorava” metaforicamente i clienti (Eraclitus, *On Unbelievable Tales* 2; Nestle, 1940, 151); le interpretazioni atemporali, che associano il mostro a concetti morali o filosofici, come Platone che utilizza Chimera, Scilla e Cerbero per rappresentare l’anima tripartita (Platone, *Repubblica*, 588c2) o Eraclito che le tre teste canine simboleggiano avidità, imprudenza e rapacità (Eraclitus, *Homeric Problems*, 70.a0); e le spiegazioni geografiche e etnografiche, che identificano Scilla con la scogliera sul lato italiano dello Stretto di Messina o con le sue caratteristiche fisiche e le pratiche locali, come indicato da Sallust, Polibio e Izettes (Sallust, *Histories*, fr. 1.37 Reynolds; Polybius, 34.3.1–8; Izettes, *ad Lyc.* 46). Oltre alla razionalizzazione, emerge anche la dimensione metamorfa: Scilla è spesso rappresentata come una fanciulla trasformata in mostro per la gelosia di Circe, come raccontato nelle *Metamorfosi* di Ovidio e nel poema di Hedyle (Ovid., *Metamorphoses*, 13.730–14.74; Hedyle, *Scilla*, Suppi. Hell., 456.1–6; Liveley, in questo volume), allineando così la sua violenza a motivazioni psicologiche e sentimentali.

Nella tradizione ellenistica e romana, questa tensione tra il mito, la razionalizzazione e l’interpretazione morale o geografica continua: Virgilio risolve il pericolo con l’elusione di Enea, evitando Scilla, mentre Ovidio presenta un mostro alienato da se stesso che viene neutralizzato trasformandolo in pietra (Virg., *Aeneid*, 3.426–432; Ovid., *Metamorphoses*, 13.730–14.74; Hardie, 2009; Seidler, 2022).

Apollonio di Rodi, invece, combina pericolo e intervento divino: Giasone e gli Argonauti affrontano Scilla e Cariddi, ma grazie a Era, Teti e le Nereidi, la nave viene protetta e la minaccia trasfigurata in una scena delicata ed eroticizzata, in cui le divinità femminili giocano sulle rocce, confermando le gerarchie di genere e salvando gli eroi (Apollonius Rhodius, *Argonautica*, 4.753–952). In tutte queste trasformazioni, Scilla riflette le paure culturali sul corpo femminile, l’ansia maschile verso l’alterità e l’ibridazione, e la necessità di domare o spiegare intellettualmente il mostro, sia attraverso razionalizzazioni concrete che tramite narrazioni metamorfosiche e strategie letterarie (Hopman, 2024).

2.2 Scilla e Cariddi: mito, geografia e identità siciliana

All'incrocio tra narrazione epica, percezione concreta del paesaggio marino e stratificazione culturale, Scilla e Cariddi emergono come dispositivi narrativi emblematici attraverso cui l'antichità ha costruito un'immagine mitica e geografica dello Stretto di Messina (Lucifora, 2023). Nell'Odissea, il duplice mostro occupa ancora un margine remoto del mondo, delimitato dal fantastico e dall'ignoto, ma con la diffusione coloniale greca e l'"occidentalizzazione" della geografia epica, quel bivio di acque pericolose viene identificato progressivamente nel tratto di mare tra la Sicilia e la penisola italiana, trasformando l'isola in uno spazio in cui l'eroe deve scegliere tra due rischi speculari in un contesto già denso di altri segni mitici, come l'Etna, le Eolie, il Peloro, i Ciclopi, le Sirene e i Giganti, che fungono da indicatori di soglia tra ordine e caos, tra mondo umano e divino (Thucydides, Hist. VI,2,1; Diodorus Siculus, Bibl. IV,85,1; VI,1,6; Bettini & Franco, 2010; Lucifora, 2023).

Nel poema omerico, Circe ammonisce Odisseo che nessun mortale può passare indenne tra Scilla e Cariddi, inducendolo a preferire la perdita di pochi compagni piuttosto che l'annientamento totale, con Scilla conservando un profilo soprattutto fantastico e Cariddi descritta come un risucchio ciclico che tre volte al giorno inghiotte e rigetta le acque (Od. XII,55-110; 101-113; 231-243; Lucifora, 2023). Dietro questa distanza oceanica si intravede già una struttura facilmente agganciabile a un tratto di mare concreto: due rive contrapposte, un passaggio obbligato, correnti violente e imprevedibili (Lucifora, 2023). Con la cosiddetta "tirrenizzazione" dei viaggi di Odisseo, molte avventure omeriche vengono collocate nel Tirreno, e questo schema narrativo trova quasi naturalmente il suo doppio nello Stretto (Bettini & Franco, 2010; Lucifora, 2023).

L'epica ellenistica compie un passo decisivo verso la sistematizzazione geografica e la concretizzazione mitica dello Stretto. Apollonio Rodio, nelle già citate Argonautiche, colloca le Planctai nel sistema vulcanico delle Eolie, immaginate come rocce mobili e infuocate, spostate dai venti e superate dagli Argonauti solo grazie all'intervento divino di Teti e delle Nereidi (Apollonius Rhodius, Arg. IV,900-902; 922-934; Vian, 1981; Lucifora, 2023). La costa settentrionale della Sicilia, con le isole fumanti e il cono dell'Etna, diventa così un'area privilegiata anche per Scilla, Cariddi e le Sirene, stabilendo un quadro coerente in cui le minacce marine e terrestri si intrecciano, e in cui la geografia fisica e il mito si rafforzano reciprocamente (Zwicker, 1927; Bettini & Spina, 2007; Lucifora, 2023).

Il passaggio di Argo attraverso le Planctai costituisce un precedente leggendario al quale Odisseo stesso si conforma, cercando una via altrettanto pericolosa ma diversa (Od. XII,68-70;

Lucifora, 2023), con un'attenzione crescente alla concretizzazione dei fenomeni naturali: gorghi, correnti impetuose e improvvisi cambi di vento trovano ora riscontro nelle caratteristiche dello Stretto (Strabo, VI,2,1; Isidore, Orig. XIV,36,6; Lucifora, 2023).

Nella tradizione latina, Virgilio fissa l'immagine canonica dello Stretto, con Enea guidato da Eleno a evitare le acque più pericolose tra Scilla e Cariddi, traducendo la dinamica idraulica in tensione narrativa: la corrente alterna risucchio e rigetto, e la salvezza consiste nel mantenere la sinistra evitando le acque letali – «Scyllamque Charybdimque / inter utramque viam leti discrimine parvo» (Vergil, Aen. III,420-432; 684-685; Lucifora, 2023). La descrizione insiste sulla fisicità del gorgo che inghiotte i flutti e li restituisce verso l'alto, fino a “colpire le stelle”, trasformando un fenomeno naturale in esperienza tragica e sensoriale (Aen. III,420-423; Lucifora, 2023). Servio interpreta il gorgo alla luce di una teoria idrografica, con le acque che entrano presso Peloro e riemergono a Tauromenio, conferendo al mostro una dimensione fisica concreta, oltre che mitica (Serv. Auct. ad Aen. III,420; Conington & Nettleship, 1979; Lucifora, 2023).

La Sicilia diventa anche sede privilegiata della gigantomachia: l'Etna è descritta come tomba di Encelado, gigante fulminato da Zeus, e la sua presenza si lega indissolubilmente alla geografia del mito (Vergil, Aen. III,578-579; Ovid, Met. V,346-348; XIV,1-7; Fast. IV,491-492; Claudian, Rapt. I,153-159; II,158-160; III,187,254; Waser, 1918; Lucifora, 2023). Altri centri, come i Campi Flegrei o Inarime/Ischia, rivendicano un ruolo nella tradizione di Tifeo, ma la Sicilia raccoglie un numero così concentrato di eventi gigantomachici da configurarsi come un vero e proprio “cimitero” dei ribelli (Claudian, Rapt. I-III; Pseudo-Orpheus, Arg. Orph. 1251; Lucifora, 2023). Scilla e Cariddi sono integrate in un sistema di minacce più ampio che comprende Ciclopi fabbri, Polifemo e Lestrigoni, considerati tra i più antichi abitanti dell'isola (Thucydides, Hist. VI,2,1; Diodorus Siculus, Bibl. IV,85,1; Eitrem, 1922; Lucifora, 2023). La tradizione ovidiana interviene con una biografia mitica di Scilla, trasformata da Circe in creatura ibrida e successivamente in promontorio roccioso per volontà di Venere, offrendo una spiegazione eziologica per la presenza di scogli pericolosi e integrando l'esperienza marina in un racconto di metamorfosi (Ovid, Met. XIII-XIV; Lucifora, 2023). Analogamente, Enea affronta la Cariddi “avida” e la roccia di Scilla, replicando il modello di Odisseo in chiave troiana (Met. XIV,75-77; Lucifora, 2023).

Le *Argonautiche Orfiche*, poemetto tardo pseudepigrafico, riorganizzano il viaggio di Argo lungo la costa etnea, passando accanto all'isola tricorne del gigante e al fuoco del vulcano, fino al gorgo di Cariddi, un resoconto che dialoga con la rotta dell'Eneide e con la ricostruzione

di Servio, dove Enea, respinto dal vento, circumnaviga gran parte della Sicilia dopo aver evitato Scilla e Cariddi (Arg. Orph. 1250-1255; Vian, 1987; Hunter, 2005; Nelis, 2005; Lucifora, 2023). Nonno di Panopoli rafforza la percezione della Sicilia come luogo liminare: colloca la sepoltura di Tifeo sotto l'Etna e inserisce l'isola nella cronologia mitistorica della gigantomachia (Nonnus, Dion. II; XIII,312-321; Chuvin, 1991; Whitby & Roberts, 2018; Lucifora, 2023).

Le Sirene, figlie di Achelò e compagne di Kore secondo la variante orfica, sono collocate lungo le coste siciliane o nei due arcipelaghi campani, con pietrificazione finale dopo la sconfitta in gara canora contro Orfeo (Chiarini & Rosati, 2009; Barchiesi, 2005; Serv. Auct. ad Aen. V,864; Hyginus, Fab. CXLI,3; Arg. Orph. 1264-1291; Vian, 1987; Lucifora, 2023). La tradizione erudita e umanistica rafforza queste associazioni: Maurolico menziona le Sirene presso il Peloro e le "isole Sirenuse", collegate a Partenope/Neapolis (Maurolico, 1553; Lucifora, 2023); Fazello riferisce una "laguna peloritana" dalle acque sulfuree come testimonianza della loro presenza antica (Fazello, 1558; Lucifora, 2023). In contesti cristiani, i mostri diventano allegorie morali, Scilla e Cariddi simboli di crudeltà e avidità, le Sirene del meretricio, ma restano saldamente ancorati alla geografia reale dello Stretto (Serv. Auct. ad Aen. III,420; V,865; Pace, 1998; Lucifora, 2023).

L'insieme di tradizioni omerica, ellenistica, latina, tardoantica e umanistica produce un'immagine coerente della Sicilia come spazio di soglia: geologicamente caratterizzato da vulcani e gorghi, simbolicamente legato al ratto di Kore, ai misteri di Demetra e alla gigantomachia, culturalmente crocevia tra Oriente e Occidente (Lucifora, 2023). Scilla e Cariddi sintetizzano questa posizione narrativa e geografica, incarnando il rischio intrinseco del passaggio tra rive e mondi diversi e conferendo allo Stretto uno statuto mitico come teatro obbligato dei grandi viaggi (Lucifora, 2023; Angelini, 2019).

L'interpretazione di Strabone del gorgo come fenomeno naturale, con relitti rigettati sulle spiagge di Taormina detta Copria, e la descrizione omerica di Cariddi come abisso che tre volte al giorno vomita e riassorbe le acque, evocano la dinamica ciclica dei gorghi messinesi (Od. XII,104-126; 235-259; Strabo, VI,2,3; Angelini, 2019). Scilla, metamorfizzata da Circe e figlia di Tifone ed Echidna secondo Igino, dilania i marinai, mentre le Sirene, legate alla genealogia di Ponto, infestano le acque circostanti (Od. XII,73-126; Igino, Fab. 199; Hesiod, Th. 233-336; Angelini, 2019). Le Planctai delle Eolie rappresentano l'instabilità delle rupi erranti e la precarietà del passaggio tra terra e mare (Apollonius Rhodius, Arg. IV,785-928; Angelini, 2019).

Virgilio e Apollonio Rodio riprendono e amplificano i timori omerici con attenzione alla fisicità del fenomeno, mentre l'arco costiero siciliano viene percepito come luogo di soglia, dove Scilla incarna la voracità tellurica e Cariddi l'abisso infernale, con la perdita dei compagni di Odisseo a significare il carattere mortifero dello Stretto (Aen. III,420-432; Apoll. IV,789-790; 825-826; 923-925; Strabo IV,43-44; Od. XII,245-259; Angelini, 2019).

Lo stretto di Messina, filtrato attraverso le stratificazioni omerica, ellenistica, latina e tardoantica, si configura come un *locus horribilis*: un'area in cui la geografia naturale, la tradizione mitica e l'esperienza eroica convergono, producendo una percezione coerente di pericolo e soglia. L'isola di Sicilia diventa così non solo scenario, ma protagonista delle narrazioni epiche, in cui Scilla e Cariddi incarnano la violenza tellurica e marina e segnano un confine fra vita e morte, fra terra e mare, fra mito e realtà, consolidando l'identità della Sicilia come crocevia obbligato per i viaggi eroici e spazio di soglia tra mondi differenti (Lucifora, 2023; Angelini, 2019; Bettini & Franco, 2010; Bettini & Spina, 2007; Vian, 1981, 1987; Hunter, 2005; Nelis, 2005; Zwicker, 1927; Chiarini & Rosati, 2009; Barchiesi, 2005; Serv., 2011; Pace, 1998).

2.3 Riscrittura in chiave moderna del mito di Scilla e Cariddi: *Horcynus Orca* di Stefano D'Arrigo

La riscrittura moderna del mito di Scilla e Cariddi in *Horcynus Orca* di Stefano D'Arrigo si configura come un complesso processo di riattivazione mitopoietica nel quale il patrimonio narrativo dell'antichità viene rielaborato attraverso una fitta rete di riferimenti intertestuali, culturali e mediali. Il romanzo non si limita infatti a recuperare il mito classico come semplice allusione tematica, ma lo reintegra all'interno di una struttura narrativa stratificata che intreccia tradizioni letterarie, forme espressive e immaginari differenti, trasformando lo spazio dello Stretto di Messina in un luogo di convergenza tra memoria mitica e modernità storica. In questo senso, l'opera di D'Arrigo rappresenta uno dei casi più complessi di riscrittura mitica nel secondo Novecento italiano, poiché mette in scena un vero e proprio sistema narrativo in cui il mito antico viene riattivato attraverso un processo di contaminazione culturale e linguistica.

Come osserva Francesco Marroni, *Horcynus Orca* nasce infatti da una “densely elaborated intertextuality ranging from the Scriptures to *Moby-Dick*, from Dante to Giovanni Verga, from the Sicilian Opera dei Pupi to Vittorini's *Conversazione in Sicilia*, and, above all,

from Homer's *Odyssey* to Joyce's *Ulysses*" (Marroni 2013, 49). Questa stratificazione di riferimenti rende il romanzo una sorta di enciclopedia narrativa nella quale la materia mitica dell'antichità viene costantemente riattivata e reinterpretata attraverso il dialogo con altri testi e altre tradizioni.

Il mito non appare quindi come un elemento isolato, ma come il nodo centrale di una rete culturale più ampia che coinvolge la letteratura, la cultura popolare e persino forme espressive performative; in questa prospettiva, la riscrittura del mito di Scilla e Cariddi può essere letta anche in chiave transmediale e crossmediale: la materia mitica attraversa diversi linguaggi e diversi media culturali, passando dall'epica orale alla letteratura moderna, dal teatro popolare dell'Opera dei Pupi alla narrativa novecentesca, fino a costruire un immaginario condiviso che si rigenera continuamente attraverso nuove forme di racconto.

Il punto di partenza di questa riscrittura è il motivo del *nostos*, il ritorno a casa, che costituisce uno degli elementi strutturali fondamentali dell'*Odissea*. Anche in *Horcynus Orca* il protagonista, 'Ndrja Cambria, compie un viaggio di ritorno verso la propria terra d'origine attraversando lo spazio dello Stretto di Messina dopo la fine della Seconda guerra mondiale. Tuttavia, mentre nel poema omerico il viaggio di Odisseo rappresenta il percorso attraverso cui l'eroe riconquista la propria identità e il proprio ruolo sociale, nel romanzo di D'Arrigo il ritorno assume un significato radicalmente diverso. 'Ndrja è infatti un reduce segnato dall'esperienza della guerra, un uomo "straniato un poco, un poco molto, dalla guerra" (D'Arrigo [1975] 1994, 126-127), che rientra in una realtà profondamente trasformata e incapace di riaccoglierlo pienamente (Moll 2017).

La figura di 'Ndrja rappresenta dunque una radicale trasformazione dell'eroe omerico: non più l'astuto stratega capace di dominare il proprio destino, ma un antieroe moderno, privo delle capacità retoriche e dell'energia d'azione che caratterizzavano Odisseo (Moll 2017). Il suo viaggio non conduce a una ricomposizione dell'ordine, ma si conclude con una morte tragica che segna il fallimento del *nostos*. In questo senso, D'Arrigo costruisce una figura di Ulisse profondamente modernizzata, vicina per certi aspetti alle reinterpretazioni moderniste del mito, come quella proposta da James Joyce in *Ulysses*. Il protagonista darrighiano appare infatti come una figura disorientata, immersa in una realtà storica dominata dalla distruzione e dalla perdita di senso (Moll 2017).

Il ritorno di 'Ndrja tra gli abitanti dello Stretto, i cosiddetti "cariddoti", si rivela progressivamente impossibile. La comunità alla quale egli tenta di reintegrarsi è infatti profondamente lacerata dalla guerra e segnata da una diffusa percezione di morte che pervade

l'intero universo narrativo (Moll 2017). In questo contesto, la gigantesca Orca che dà il titolo al romanzo diventa l'incarnazione simbolica di questa atmosfera funesta, assumendo un valore quasi mitico e apocalittico. Il viaggio del protagonista si svolge dunque all'interno di un mondo che sembra aver perso il proprio equilibrio originario e che appare ormai irreversibilmente proiettato verso una dimensione di dissoluzione (Moll 2017).

Il legame tra *Horcynus Orca* e l'*Odissea* si manifesta soprattutto attraverso la rielaborazione di personaggi e situazioni narrative che richiamano direttamente il modello omerico. Tuttavia, questo rapporto non si configura come una semplice ripresa strutturale del poema antico. Rispetto al modello modernista joyciano, infatti, il legame con l'epica appare più lasco sul piano dell'organizzazione narrativa, ma resta estremamente ricco sul piano delle allusioni e dei rimandi simbolici (Moll 2017). Numerosi personaggi del romanzo rievocano infatti figure dell'universo odissiaco, pur essendo profondamente trasformati e adattati al contesto della Sicilia del dopoguerra.

Un esempio significativo è rappresentato dalla figura di Ciccina Circé, prostituta che traghetta il protagonista verso il suo paese natale. Questo personaggio rielabora in modo evidente la figura della maga Circe dell'*Odissea*, ma la trasforma in un personaggio marginale e socialmente degradato, immerso nella realtà quotidiana della Sicilia contemporanea (Marroni 2013, 57). La donna assume inoltre caratteristiche che richiamano altre figure mitiche, come il traghettatore Caronte, contribuendo a costruire una dimensione simbolica in cui eros e morte si intrecciano fin dall'inizio del viaggio del protagonista. L'incontro tra 'Ndrja e Ciccina Circé, segnato da una forte tensione erotica e agonistica, rappresenta già una prima manifestazione di uno dei conflitti fondamentali che attraversano l'intero romanzo: quello tra vita e morte.

Come ha osservato la critica, l'universo narrativo di D'Arrigo è dominato da una serie di opposizioni fondamentali che strutturano il conflitto tragico della storia: uomo e donna, giovane e vecchio, individuo e società, vivo e morto, uomo e Dio (Casarino 2010, 16). Queste polarità emergono con particolare evidenza proprio nelle prime scene del romanzo, nelle quali il protagonista si confronta con il proprio passato e con una realtà sociale profondamente mutata. Dopo l'arrivo a Cariddi, 'Ndrja si scontra infatti con il padre, che fatica a riconoscerlo, dando vita a una scena di riconoscimento che richiama chiaramente i modelli narrativi dell'epica omerica. Tuttavia, mentre nell'*Odissea* tali scene conducono alla ricostruzione dell'ordine familiare e sociale, nel romanzo di D'Arrigo esse rivelano piuttosto la frattura irreparabile che separa il protagonista dal mondo a cui apparteneva (Moll 2017).

Questa frattura si manifesta anche nel rapporto tra 'Ndrja e la comunità dei cariddoti. Il protagonista percepisce infatti il cambiamento del proprio mondo attraverso una doppia forma di esperienza: da un lato il “visto con gli occhi”, cioè la percezione immediata della realtà, e dall'altro il “visto con gli occhi della mente”, cioè la memoria di ciò che quel mondo era stato in passato. Il contrasto tra queste due dimensioni produce un senso di estraneità che rende impossibile la reintegrazione del protagonista nella società. Il mondo dello Stretto appare ormai fuori dall'ordine ciclico della società premoderna e immerso in una nuova realtà dominata dal progresso e dal sistema economico capitalistico (Moll 2017).

In questo contesto, lo spazio dello Stretto di Messina assume una funzione simbolica centrale. Nel romanzo esso viene spesso definito con il termine “duemari”, a sottolineare l'incontro tra il mar Ionio e il mar Tirreno (Marroni 2013, 49). Tuttavia, questa denominazione non ha soltanto un valore geografico, ma contribuisce a costruire una dimensione mitica dello spazio narrativo. Lo Stretto diventa infatti un luogo di confine in cui si incontrano e si scontrano mondi diversi: vita e morte, passato e presente, mito e storia. Marroni osserva che la “peculiarly mythic valence of the location overdetermines the narrative arena in which many stories meet and merge” (Marroni 2013, 49). In altre parole, lo Stretto funziona come un dispositivo narrativo capace di mettere in relazione tradizioni culturali differenti.

Proprio in questo spazio simbolico si colloca la riscrittura moderna del mito di Scilla e Cariddi. Nel romanzo, le figure mitiche dei due mostri marini non compaiono direttamente come personaggi, ma sopravvivono nella memoria culturale e nell'immaginario collettivo degli abitanti dello Stretto. Il paesaggio stesso diventa quindi una sorta di archivio mitico in cui le tracce della tradizione antica continuano a riaffiorare all'interno della realtà contemporanea. In questa prospettiva, il mito non è più una narrazione autonoma, ma un elemento diffuso che permea l'intero universo simbolico del romanzo.

Il rapporto con l'epica omerica è inoltre mediato da una serie di altri testi e tradizioni culturali. Tra questi assumono un ruolo importante la riscrittura dantesca del mito di Ulisse nel canto XXVI dell'*Inferno*, il romanzo *Moby-Dick* di Herman Melville, l'*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto e la tradizione dei racconti popolari siciliani. Questa molteplicità di riferimenti dimostra come il mito omerico non venga recuperato direttamente, ma attraverso una complessa rete di mediazioni letterarie e culturali (Moll 2017).

In particolare, il dialogo con la letteratura modernista appare fondamentale per comprendere la struttura del romanzo. Il modello di *Ulysses* di Joyce fornisce infatti a D'Arrigo una serie di strumenti narrativi e stilistici che consentono di trasformare il materiale mitico in

una struttura narrativa estremamente complessa. Come osserva Marroni, nel romanzo si manifesta una costante “tension between a desire to amalgamate and an insistence on dispersion and separation” (Marroni 2013, 52). Questa dinamica, che richiama da vicino la poetica joyciana, contribuisce a definire il carattere enciclopedico dell’opera.

Lo stesso D’Arrigo riconobbe l’importanza del romanzo di Joyce, pur sottolineando come il rapporto tra le due opere fosse più complesso di quanto spesso suggerito dalla critica. In un testo pubblicato postumo, lo scrittore affermò di aver percepito immediatamente nel capolavoro joyciano una fatica creativa simile alla propria, fatta di “lacrime e sangue” (D’Arrigo 2009, 72). Questo riconoscimento suggerisce che il dialogo tra le due opere non deve essere interpretato come un semplice rapporto di influenza, ma come l’espressione di una comune tensione verso la costruzione di un grande romanzo capace di confrontarsi con l’eredità dell’epica.

La dimensione mitica del romanzo è ulteriormente rafforzata dalla straordinaria invenzione linguistica di D’Arrigo. L’autore elaborò infatti una lingua narrativa completamente originale, definita dalla critica “lingua orcinusa”, che combina italiano, dialetti siciliani e neologismi in un sistema linguistico autonomo. Questa scelta stilistica non rappresenta soltanto un esperimento formale, ma costituisce uno strumento fondamentale per la costruzione dell’universo simbolico del romanzo. Attraverso questa lingua, lo spazio dello Stretto viene trasformato in un mondo narrativo dotato di una propria identità mitica.

Anche la presenza dell’Opera dei Pupi siciliana tra le fonti culturali del romanzo suggerisce una dimensione crossmediale della riscrittura mitica. Questa forma di teatro popolare, che rielabora i cicli epici cavallereschi attraverso una rappresentazione scenica fatta di marionette e narrazione orale, testimonia infatti come le storie epiche e mitiche continuino a circolare tra diversi media culturali. L’inclusione di questa tradizione all’interno dell’immaginario di *Horcynus Orca* dimostra che il mito non appartiene esclusivamente alla letteratura scritta, ma vive anche nelle forme performative della cultura popolare.

Un altro elemento centrale del romanzo è la figura dell’Orca stessa, animale gigantesco che domina l’immaginario degli abitanti dello Stretto. Inizialmente percepita come una creatura quasi divina, temuta e rispettata dai pescatori, l’Orca assume progressivamente un valore simbolico sempre più inquietante. La sua morte, provocata dalle “fere”, cioè le navi militari che solcano il mare come eserciti, segna simbolicamente la fine di ogni possibilità di mitogenesi: con la scomparsa di questa creatura, il mondo dello Stretto perde definitivamente la propria dimensione mitica e si confronta con la brutalità della modernità.

La dimensione tragica della riscrittura emerge infine con particolare evidenza nella conclusione del romanzo, in cui il destino del protagonista si allontana definitivamente dal modello omerico. Diversamente da Odisseo, che riesce a tornare a Itaca e a ristabilire l'ordine nella propria casa, 'Ndrja è destinato a soccombere di fronte alle forze storiche e simboliche che attraversano il suo mondo. La sua morte avviene infatti in modo casuale e assurdo, quando un colpo di arma da fuoco proveniente da una portaerei inglese lo colpisce mentre si trova in mare (Moll 2017). Questa morte priva di senso rappresenta la conclusione simbolica di un romanzo che mette in scena la fine di un mondo e la dissoluzione della dimensione mitica nella modernità. Come osserva Moll, la morte dell'"Ulisse siciliano" diventa così il segno tragico della fine di una realtà locale e, allo stesso tempo, la metafora di un più generale "finimondo" storico e culturale (Moll 2017).

Il finale del romanzo assume quindi un carattere profondamente tragico. Come l'Ulisse dantesco che muore oltre le colonne d'Ercole, anche l'Ulisse siciliano di D'Arrigo trova la morte in mare. Tuttavia, a differenza del modello dantesco, in questo caso non è un intervento divino a decretare la fine dell'eroe, ma uno sparo proveniente da una portaerei inglese. La morte di 'Ndrja appare quindi casuale e insensata, anche se descritta come un gesto quasi volontario: "fu come se porgesse volontariamente la fronte alla pallottola" (D'Arrigo [1975] 1994, 1257).

In questo senso, *Horcynus Orca* può essere interpretato come la narrazione di un vero e proprio "finimondo", cioè la fine di una realtà locale che assume un significato universale. La morte del protagonista segna infatti non solo il fallimento del *nostos* individuale, ma anche la scomparsa di un'intera visione del mondo fondata su un rapporto organico tra uomo, natura e mito (Moll 2017).

Nonostante la straordinaria ambizione narrativa e linguistica dell'opera, il forte radicamento geografico e culturale del romanzo ha probabilmente limitato la sua ricezione internazionale. Il mondo dello Stretto di Messina, con il suo universo linguistico e simbolico fortemente localizzato, appare infatti profondamente legato a una realtà specifica, che può risultare difficile da tradurre pienamente in altri contesti culturali. Tuttavia, proprio questa dimensione locale rappresenta uno degli elementi più originali della riscrittura mitica operata da D'Arrigo.

Attraverso la sua lingua e il suo immaginario, lo scrittore dimostra infatti come il mito possa sopravvivere nella modernità non come semplice residuo del passato, ma come struttura narrativa dinamica capace di rigenerarsi in nuovi contesti storici e culturali. Lo Stretto di Messina diventa così uno spazio simbolico in cui confluiscono tradizioni diverse: l'epica

omerica, la letteratura modernista, la cultura popolare siciliana e la grande narrativa del Novecento. In questa prospettiva, *Horcynus Orca* rappresenta uno degli esempi più complessi di riscrittura moderna del mito di Scilla e Cariddi, un'opera in cui il mito continua a vivere attraverso un processo di trasformazione che coinvolge linguaggi, media e forme narrative differenti.

CAPITOLO III.

DIVULGARE IL MITO TRA IERI E OGGI: DALLE FORME TRADIZIONALI AI NUOVI MEDIA

3.1 La divulgazione dei miti: dal racconto orale a quello digitale

Il mito ha sempre rappresentato il ponte gettato dall'umanità sopra l'abisso dell'ignoto; se un tempo esso era il pilastro della verità condivisa, oggi il termine sembra aver subito una metamorfosi semantica, scivolando verso il territorio dell'inganno e della fake news. Comprendere questa traiettoria significa esplorare come siamo passati dalla "parola rivelata" alla necessità del "debunking". Nel contesto comunicativo odierno, la nozione di mito ha perso la sua aura di "verità assoluta" per assumere una valenza marcatamente negativa o, in termini tecnici, "disforica". Questa deriva si basa sull'attribuzione di una natura fallace o illusoria alle narrazioni che circolano in rete (Greimas 1966), trasformando il ricevente in un inquisitore moderno impegnato nel costante "smascheramento" dei contenuti. Tuttavia, questo scetticismo non è un fenomeno inedito (Stano 2022), ma esso affonda le radici nella crisi dell'universalità mitica tipica della prima modernità e nel secolare conflitto tra il rigore della logica razionale e le forme intuitive di conoscenza. Ciò che è cambiato con l'avvento delle tecnologie digitali è la portata del fenomeno: il sospetto verso il mito è diventato un tratto sistemico del senso comune e del linguaggio quotidiano.

Per comprendere cosa stiamo mettendo in discussione, occorre tornare alla definizione stessa di mito (dal greco *mýthos*: parola, discorso). Secondo le definizioni enciclopediche classiche, il mito è un racconto fantastico, orale o scritto, intriso di valori religiosi e simbolici (Treccani 2021) e narra le gesta di divinità o progenitori che offrono a una comunità la chiave di lettura per i fenomeni naturali e le esperienze trascendentali. Dall'analisi di questa figura emergono tre pilastri fondamentali, cioè la dimensione narrativa, poiché il mito è, prima di tutto, un racconto; l'equilibrio precario, dato che si colloca in una zona grigia tra l'oggettività e l'invenzione; la fluidità mediale: oscilla storicamente tra la parola parlata e il testo scritto.

La funzione primaria del mito è quella di "dare ordine al caos", offrendo soluzioni narrative ai grandi enigmi dell'esistenza (l'origine del mondo, il dolore, la struttura sociale). La semiotica ci insegna che il racconto non è un semplice ornamento, ma il motore stesso attraverso cui l'uomo genera significato (Greimas 1970; 1983); addirittura, prospettive più recenti lo considerano uno dei sistemi cardine per modellare la nostra percezione della realtà (Ferraro 2015; 2017). L'antropologo Mircea Eliade (1963) definiva il mito come una "rivelazione" di

modelli esemplari, pertanto la sua funzione non è descrivere la cronaca dei fatti, ma fornire archetipi per ogni attività umana: dal lavoro all'educazione, fino ai legami sociali (Eliade [1966]; 1949). In questo senso, è fondamentale distinguere la veridicità storica dalla potenza simbolica. La narrazione mitica è per definizione "fantastica": prendendo ad esempio i miti agrari (come il rapimento di Proserpina), non è rilevante l'esistenza biologica delle divinità, ma la capacità del racconto di spiegare l'alternanza delle stagioni e laddove oggi usiamo l'inclinazione dell'asse terrestre per spiegare il clima, l'uomo antico usava la logica simbolica per dare un senso efficace a ciò che non era ancora razionalizzabile. Per questi motivi, il mito è stato storicamente sinonimo di "verità". Mentre il *logos* rappresenta la parola riflessa e argomentativa che cerca di convincere, il *mythos* è la parola "venerata" e rivelata (Siganos 2005; Otto 1987). Come suggerito dal titolo dell'opera di Eliade, *Mito e Realtà* (1963), il racconto mitico è "sacro" e dunque "vero", poiché attinge a una saggezza arcaica che stabilisce i fondamenti stessi dell'essere umano.

L'uso del termine "fantastico" non deve trarre in inganno: nel mito classico, questa parola non indica una fuga dalla realtà, ma un modo profondo di connettersi a essa; tuttavia, oggi la percezione del mito è drasticamente cambiata, assumendo spesso una sfumatura negativa o legata a una distorsione del reale, talvolta di natura ideologica o perfino patologica (Treccani online 2022). In questa nuova veste, il mito viene inteso come una rappresentazione ideale proposta da alcune élite e accettata ciecamente dalla massa (come il mito del progresso), oppure come un desiderio irrealizzabile, una sorta di utopia o "sogno" (si pensi al mito del benessere universale). In senso ancora più stretto, può indicare un'alterazione della realtà dovuta alla fantasia o a un'opinione priva di fondamento, quasi fosse una leggenda metropolitana.

Questa trasformazione dal mito come "parola vera" a "falsa credenza" deriva principalmente dallo scontro tra pensiero mitico e scienza (Stano 2022). Studiosi come Heidegger (1950), Otto (1962) e Brelich (2003) hanno parlato di una "perdita del mito" causata dal dominio della tecnica, mentre altri, invece, hanno visto nel passaggio alla modernità un necessario superamento di forme di pensiero "primitive" e irrazionali a favore della logica scientifica (Cassirer 1925; Tylor 1871; Frazer 1890; Lévy-Bruhl 1935). È proprio da questa visione della scienza come unico sapere valido che nasce l'idea moderna di mito come qualcosa di ingannevole. Eppure, molti autori hanno difeso il legame tra questi due mondi. Malinowski (1926) sosteneva che mito e scienza fossero complementari: se la scienza ci aiuta a controllare la natura, il mito ci aiuta a gestire ciò che sfugge al nostro controllo. Anche Lévi-Strauss (1966) considerava il mito una forma di operazione logica, definibile come una sorta di scienza

"primitiva" ma strutturata. Addirittura Popper (1963; 1994) affermava che la scienza stessa nasca dal mito; la differenza non starebbe nel contenuto, ma nel modo in cui lo accogliamo: dogmaticamente (mito) o con spirito critico (scienza). Recentemente, Marino Niola (2012) ha parlato di "mitologie light" per descrivere come oggi il racconto mitico, fatto di immagini e simboli, conviva con il rigore dei numeri e della logica, arrivando a dire che la scienza stessa assume toni mitici quando non può dimostrare tutto sperimentalmente. Anche Peppino Ortoleva (2019) ha ribadito che il mito non è il nemico della scienza, ma il suo alleato: più la scienza diventa complessa e tecnica, più le persone sentono il bisogno di narrazioni mitiche per orientarsi, siano esse speranze utopiche o paure distopiche (Stano 2021). Nonostante queste riflessioni, resta forte la tendenza contemporanea a considerare i miti come bugie da "sfatare", confermando quella frattura tra racconto e verità che ormai caratterizza il nostro senso comune.

Secondo Siganos (2005), il mito classico nasce e vive nell'oralità; è, infatti, una creazione della collettività che, attraverso la recitazione rituale, entra nella dimensione del sacro. La scrittura, al contrario, viene vista come qualcosa di "profano", legato all'individuo e successivo alla purezza dell'origine. Anche Jack Goody (1977; 2010) e Marshall McLuhan (1964) concordano: l'oralità è l'habitat naturale del mito e quando esso viene messo per iscritto, subisce una trasformazione logica che ne altera la natura profonda. Questa caratteristica ci porta a un punto affascinante: il mito è, per definizione, privo di autore (Opelz 2018). Non appartiene a un singolo individuo, ma è il patrimonio di un'intera cultura, creando, così, un paradosso: anche se c'è una persona fisica che narra il mito, essa non ne è l'ideatrice, ma solo un "portavoce anonimo". In questo senso, il mito rappresenta la "morte dell'autore" teorizzata da Barthes (1984), dove a parlare non è l'individuo, ma il linguaggio stesso attraverso la sua esecuzione: nonostante l'importanza dei rituali e delle piccole variazioni che ogni narratore può apportare, l'autorità del mito prevale sempre sull'identità di chi lo racconta.

Se guardiamo alle "mitologie" di oggi, la distinzione tra scritto e parlato si fa più sfumata; come suggerisce Ortoleva (2019), nei media elettronici assistiamo a un ritorno ciclico verso forme di comunicazione simili a quelle orali. Prendiamo come esempio le discussioni sui social media (come la pagina Facebook "Non-GMO Products"):

- **Ritmo e tono:** l'uso di maiuscole, punti esclamativi ripetuti e puntini di sospensione cerca di riprodurre le pause e l'enfasi della voce (Ghenò 2011).
- **Linguaggio visivo:** emoji e meme sostituiscono la mimica facciale, dando un "timbro" emotivo al messaggio.

- **Nuove forme:** si privilegia la velocità rispetto alla grammatica corretta, usando gerghi come "frankenfood" o abbreviazioni tipiche di quello che Nencioni (1976) definiva un *continuum* tra il parlato e lo scritto.

In questo ambiente, il lettore diventa un "co-autore" che interagisce, commenta e condivide, ma, nonostante il nome dell'utente sia sempre visibile, si avverte una strana forma di anonimato percepito (Maani 2018). Molti internauti sentono le proprie azioni online come distaccate dalla propria identità reale, agendo con una sorta di irresponsabilità pragmatica (Wong 2010), per cui si crede di poter dire qualunque cosa senza conseguenze, proprio perché il linguaggio digitale sembra dominare sull'individuo. L'evoluzione del mito, dunque, segue quella dei mezzi di comunicazione e sebbene oggi si usino strumenti digitali, siamo immersi in una "para-oralità telematica" (Ortoleva 2019) basata su un continuo lavoro di adattamento e rimescolamento dei contenuti (Lévi-Strauss 1962; Floch 1990). Il mito digitale non è solo un insieme di notizie da verificare (come vorrebbe il debunking), ma un sistema incessante che "mette in forma" la nostra realtà (Dusi e Spaziante 2006) e attraverso queste narrazioni collettive e spesso caotiche, costruiamo il nostro rapporto con il mondo, in un modo che, dopotutto, non è così distante dalla funzione che si attribuiva ai miti dell'antichità.

3.2 La trasformazione digitale delle discipline umanistiche

In riferimento alla trasformazione digitale delle discipline umanistiche, l'espansione dei sistemi informatici ha favorito lo sviluppo di una prospettiva sistemica che interpreta la conoscenza come un insieme di architetture comunicative stratificate e frattali, configurandosi come sistemi dinamici e aperti i cui confini interdisciplinari appaiono sempre più permeabili a influenze ideologiche, politiche e assiologiche (López-Varela Azcárate 2017).

Risulta prioritario osservare come, nel momento in cui l'agire umano viene mediato quasi esclusivamente da interfacce tecnologiche, si verifichi una mutazione profonda dell'ontologia della simbolizzazione stessa: laddove l'epistemologia di stampo "analitico-referenziale" si focalizzava sullo studio delle singole unità e dei nessi causali per determinare l'andamento del sistema nel tempo, il nuovo paradigma della "tecnopoetica" sposta l'attenzione dall'elemento individuale alle simmetrie ricorsive che intercorrono tra i differenti livelli sistemici (López-Varela Azcárate 2017). In tale ambito, le regolarità non emergono dall'analisi dei singoli componenti, bensì dalla comprensione delle corrispondenze tra scale di diversa magnitudo, privilegiando un approccio che enfatizza le interazioni complesse tra le dimensioni

micro e macroscopiche (López-Varela Azcárate 2017). Tale mutamento ha spinto numerose discipline a investigare il potenziale del disordine e delle strutture reticolari non lineari, rivalutando il caos non come una lacuna o un vuoto, ma come una forza generatrice positiva, in analogia con le narrazioni mitologiche arcaiche, quali l'Enuma Elish sumero o la Teogonia di Esiodo, in cui il caos rappresenta la non-forma primordiale da cui scaturisce il cosmo (López-Varela Azcárate 2017).

Questa moderna concezione del caos ordinato è intrinsecamente legata all'evoluzione dei sistemi comunicativi e alla scissione tra informazione e significato, dove la prima viene intesa come funzione matematica dipendente dalla distribuzione degli elementi del messaggio, secondo l'impostazione teorica definita negli anni Quaranta da Claude Shannon e Warren Weaver (López-Varela Azcárate 2017). Tale innovazione ha permesso di interpretare i sistemi casuali come domini densi di informazione, la cui complessità deriva dall'impossibilità di determinare con esattezza le condizioni iniziali necessarie alla prevedibilità; a tal proposito, Katherine N. Hayles ha evidenziato come tali sistemi tendano a sviluppare un ordine intrinseco nel lungo periodo proprio in virtù della loro natura ricorsiva (Hayles 1990).

Tale modello teorico ha trovato riscontro in ambiti eterogenei che spaziano dall'evoluzione molecolare e l'autopoiesi (Coveney & Highfield 1991; Maturana & Varela) alla dinamica dei sistemi biologici e neurologici (Coveney & Highfield 1991), estendendosi fino alla termodinamica dei processi lontani dall'equilibrio (Prigogine & Stengers) e alle cosmologie della gravità quantistica (Roger Penrose). La condizione postmoderna riflette questo spostamento intellettuale che, allontanandosi dalle metanarrazioni totalizzanti e dalle forme di sapere universale, si orienta verso sistemi di conoscenza locali, frammentati e caratterizzati da processi di auto-organizzazione (López-Varela Azcárate 2017). Risulta di particolare interesse analizzare come la tecnopoetica recuperi il concetto di *metis* intendendolo quale forma di conoscenza congetturale e obliqua, capace di operare efficacemente in scenari caratterizzati da incertezza e ambiguità, ovvero in quelle condizioni iniziali indeterminate proprie dei sistemi dinamici dove le modalità conoscitive devono muoversi tra i diversi livelli sistemici per anticipare le mutazioni dei processi (López-Varela Azcárate 2017).

All'interno dell'episteme tecnopoetica, le generalizzazioni universali di matrice aristotelica decadono, poiché la natura aperta e dinamica dei sistemi permette esclusivamente la formulazione di probabilità di accadimento; in tale contesto, sia la *techne*, intesa come competenza tecnica, sia la *phronesis*, ovvero la saggezza pratica, possono rivelarsi insufficienti di fronte a sequenze di eventi instabili (López-Varela Azcárate 2017). A tal proposito, Philippe

Baumard sottolinea l'emergere di una quarta dimensione conoscitiva, la *metis*, definita come una forma di sapere operativa, discreta e perspicace, talmente flessibile da risultare più mutevole della situazione stessa che si trova ad affrontare (Baumard 1999, citato in López-Varela Azcárate 2017). Le tecnologie dei media vengono quindi interpretate come sistemi semiotici complessi di produzione, distribuzione e ricezione, posizionando la teoria della conoscenza al centro della storica frattura tra le tradizioni ermeneutiche ed empiriche della cultura (López-Varela Azcárate 2017).

La ricerca si fonda sul presupposto, già delineato da autori quali Marshall McLuhan, Siegfried J. Schmidt, George Landow e Katherine Hayles, secondo cui la materialità dei media non è mai neutrale: ogni atto di mediazione modifica la percezione umana, l'immaginario concettuale e la struttura semiotica dell'identità (López-Varela Azcárate 2017). Le trasformazioni mediatiche non hanno soltanto accelerato i processi di globalizzazione e le nuove prassi socio-economiche, ma hanno riconfigurato i sistemi di conservazione della memoria e le relazioni sociali; pertanto, l'analisi dell'impatto di una nuova tecnologia impone un esame congiunto del medium e del suo contesto, nonché dei legami di rimediazione con le tecnologie precedenti (López-Varela Azcárate 2017).

Nel sistema semiotico che ne deriva, si attivano interrelazioni interne di carattere intertestuale e intermediale, unitamente a dinamiche esterne tra sistemi di valori semiotici che integrano la ricezione individuale e la sistematizzazione collettiva, sintetizzando componenti cognitive, affettive e morali in un modello culturale complesso (López-Varela Azcárate 2017). In tale prospettiva, la trasmissione del sapere comune avviene mediante processi di socializzazione che acquisiscono efficacia collettiva attraverso quella che Siegfried J. Schmidt definisce "finzione operativa", ovvero la presunzione funzionale che ogni consociato condivide il medesimo corpus conoscitivo (Schmidt 1996; 2010, citato in López-Varela Azcárate 2017). Tale meccanismo si attua tramite un ordine semiotico discorsivo inteso come un programma culturale in cui gli agenti sociali propongono e schematizzano opzioni di riferimento a un modello di realtà condiviso, agendo sulla base dell'aspettativa che gli altri membri della società procedano in modo analogo (Schmidt 2010, citato in López-Varela Azcárate 2017).

Secondo l'autore, una determinata realtà acquisisce la propria identità processuale esclusivamente in virtù dell'unità della differenza tra la selezione contingente e l'infinita diversità degli elementi osservabili e non osservabili (Schmidt 2010, citato in López-Varela Azcárate 2017). Risulta pertanto necessario indagare la correlazione tra la *techne*, intesa come prassi-azione derivante da scelte sociali, e la *poiesis*, termine che evoca la conciliazione tra

dimensione teorica e pratica in un'azione contestualizzata e virtuosa (López-Varela Azcárate 2017). Se nella tradizione platonica e aristotelica la *poiesis* si distingueva dalla *praxis* in quanto rivolta alla conoscenza dei fini e delle attività di valore, l'analisi corrente esplora le modalità di cooperazione interdisciplinare per il raggiungimento della "consilienza" tra scienze e discipline umanistiche (López-Varela Azcárate 2017).

Sebbene l'indagine si concentri prevalentemente sul canone occidentale, l'assunto di fondo inquadra la conoscenza umana come un ecosistema semiotico vivente, dove l'esperienza scaturisce da processi determinati dalle attuali condizioni d'azione, influenzate a loro volta dalle tecnologie e dalla capacità immaginativa di prefigurare scenari futuri (López-Varela Azcárate 2017), per cui la tecnopoiesi si configura non come un'entità statica, bensì come un quadro sistemico di categorie e valori comuni, una rete di processi e narrazioni strategiche che sottendono la produzione negoziata e mediata del sapere collettivo (López-Varela Azcárate 2017).

In questa prospettiva, la *poiesis* si configura come la modalità eletta per l'estrinsecazione delle proprietà assonometriche di bellezza, bontà e verità intrinseche alla *techne*, ricollegandosi filologicamente ai cicli di generazione e corruzione descritti, tra gli altri, nel *Simposio* platonico (López-Varela Azcárate 2017). Tale concetto abbraccia processi di autoregolazione naturale, come la bio-autopoiesi di Maturana e Varela, riflettendo una tradizione classica che vede nel *Timeo* la *physis* quale esito della *poiesis*, mentre in Aristotele ne diviene l'imitazione e in Heidegger assume la forma di una metamorfosi organica che prelude a una stasi trasformativa (López-Varela Azcárate 2017). Stiegler evidenzia come nel XX secolo la *poiesis* abbia superato la dicotomia tra scienze naturali e tecnomorfiche, evolvendo in una strategia di modellamento (*metis*) che rielabora il naturale (*physis*) non come essenza statica, ma come condizione iniziale da raffinare mediante la *techne* e l'azione performativa (López-Varela Azcárate 2017).

In tale ambito, la conoscenza assume i tratti di un'attività artigianale volta non solo alla produzione di senso, ma alla coltivazione di una saggezza capace di discernere significati preesistenti attraverso l'arte delle narrazioni strategiche (López-Varela Azcárate 2017). Nell'episteme tecnopoetica, l'interdipendenza disciplinare trascende le rigide ripartizioni aristoteliche che separavano filosofia, matematica e fisica in base alla stabilità e all'indipendenza del loro oggetto (Gaukroger 1999, citato in López-Varela Azcárate 2017). Come rilevato da Gaukroger, il pensiero aristotelico manifesta un mutamento cognitivo in cui la prassi scientifica si orienta verso la risoluzione di problemi concreti piuttosto che verso l'estrazione di verità celate, inaugurando una tradizione pragmatica visibile nell'astronomia e

nell'idrostatica (López-Varela Azcárate 2017). Sebbene Aristotele indichi nel Libro VII dell'Etica che la *techne* includa sia concettualizzazione che pragmatismo, i suoi prodotti divergono da quelli naturali; coerentemente con questa visione, Carolyn R. Miller definisce la tecnologia come la manipolazione intenzionale del contingente per scopi materiali, distinguendola dalla scienza che persegue l'universale verificabile, ribadendo che la tecnologia non costituisce primariamente una questione di sapere, bensì di agire (Miller 1978, citato in López-Varela Azcárate 2017).

Nell'introduzione al volume *The Mechanization of Natural Philosophy* (2013), i curatori Daniel Garber e Sophie Roux evidenziano come l'enfasi posta sulla *techne* intesa esclusivamente come stato produttivo possa aver generato una semplificazione eccessiva delle tesi aristoteliche (López-Varela Azcárate 2017). A tal proposito, la disamina di Luka Boršić sull'opera di Gaukroger, *The Emergence of a Scientific Culture* (2006), suggerisce che un'analisi approfondita del ruolo dell'alchimia avrebbe permesso di delineare con maggiore precisione le complessità insite nella critica cinquecentesca ai concetti di dimostrazione ed *epistēmē* (López-Varela Azcárate 2017).

Gaukroger definisce la filosofia naturale, storica precorritrice e antagonista della tradizione platonica, come "ingegnosa", in riferimento alla sua capacità di svelare la realtà sottostante alle apparenze fenomeniche (Gaukroger 1999, citato in López-Varela Azcárate 2017). Risulta significativo rilevare come tale termine sia etimologicamente connesso sia all'ingegneria che all'ingegnosità; quest'ultima, sebbene oggi associata a concetti di linearità o semplicità, nel medio inglese afferiva all'astuzia e alla facoltà di invenzione e costruzione (López-Varela Azcárate 2017).

Tale ambiguità epistemologica e poetica persiste nella riemersione ciclica di istanze neoplatoniche a partire dal XVII secolo, riflettendosi nel dibattito irrisolto tra scienza empirica e scienza naturale (López-Varela Azcárate 2017). In questo contesto, l'aggettivo "moderno" nel sottotitolo dell'opera si riferisce specificamente alla nascente scienza empirica, anticipando le derive del genere distopico (López-Varela Azcárate 2017). Ulteriori spunti di riflessione derivano dall'evoluzione della prospettiva nelle arti del XVI secolo e dal ruolo dello specchio, inteso non solo come struttura analogica ma come soglia verso mondi alternativi; tali elementi introducono forme di codifica multipla che sembrano prefigurare i processi di digitalizzazione, come osservato nelle analisi sulla narratologia ibrida di Lewis Carroll (López-Varela Azcárate 2017). Infine, il rinnovato interesse per le ricerche occulte di Isaac Newton e i suoi legami con l'alchimia e la massoneria mantiene attuale la controversia scientifica, manifestandosi come il

sintomo di una latente aspirazione umana a trascendere i confini del puro dato empirico (López-Varela Azcárate 2017).

Un'ampia letteratura critica suggerisce che la genesi della scienza "moderna" vada ricercata nella complessa transizione dalla filosofia naturale e dall'alchimia occorsa tra il XVII e la prima metà del XIX secolo, segnando uno spostamento fondamentale dei paradigmi teorici dall'ontologia verso l'epistemologia (López-Varela Azcárate 2017). Tale mutamento, come analizzato da Isabelle Stengers, è stato favorito dalla generalizzazione di concetti quali la metastabilità e la tensione energetica, permettendo di mobilitare un'estetica arcaica intrinsecamente legata alle pratiche alchemiche (Stengers 2002, citato in Mellamphy 2015).

Questa evoluzione ha comportato il passaggio dall'imitazione analogica della natura operata attraverso la *techne*, originariamente finalizzata al raggiungimento dell'*episteme*, verso una crescente formalizzazione di queste operazioni in termini di processi artificiali (López-Varela Azcárate 2017). Gilbert Simondon individua le radici di questa dimensione pratica nel sincretismo culturale avvenuto nei territori ellenistici tra Occidente e Oriente, sottolineando come l'unione tra sapere tecnico e teorico sia rimasta integra fino alla frammentazione disciplinare del XVIII secolo (Simondon 2014, citato in López-Varela Azcárate 2017). Un crocevia fondamentale di questa integrazione fu Alessandria, dove la figura di Claudio Tolomeo esemplificò la convergenza tra speculazione e prassi; non a caso, l'etimo di "alchimia" sembra derivare dalla natura metamorfica del suolo egiziano, oscillante tra l'arido *al-deshret* e il fertile *al-khem*, confluito nel latino *alkimia* attraverso l'arabo (López-Varela Azcárate 2017).

L'attuale dibattito sulla demarcazione tra scienza naturale ed empirica trova un terreno di scontro privilegiato nel linguaggio e nella semiotica, con un rinnovato interesse per il funzionamento delle analogie e delle metafore concettuali capaci di operare su diversi ordini di realtà (López-Varela 2014, citato in López-Varela Azcárate 2017). La ricerca contemporanea suggerisce che le corrispondenze non siano limitate a fenomeni dello stesso piano, ma possano essere stabilite strategicamente attraverso molteplici livelli (López-Varela Azcárate 2017). L'alchimista, avvalendosi della dottrina delle corrispondenze, mirava all'unificazione di anima e corpo come espressioni di un'unica realtà sottostante, orientando la materia verso l'ideale neoplatonico di perfezione spirituale (López-Varela Azcárate 2017). In questo contesto, se si considera la *techne* come un processo di apprendimento pratico mediato da strumenti volti a categorizzare il *logos*, il ruolo dell'operatore performativo assume una centralità inedita, rendendo l'arte e la poesia i veicoli privilegiati di questo metodo sistemico nell'immaginario romantico (López-Varela Azcárate 2017).

Le discipline artistiche, tuttavia, rendono più complesso il panorama analogico, poiché non si limitano a rappresentare il reale, ma agiscono come dispositivi capaci di inaugurare nuovi mondi percettivi (Deleuze e Guattari 1991, citato in López-Varela Azcárate 2017). L'esperienza estetica si configura quindi come un mediatore unico tra ambiti differenti, inorganico, organico e spirituale, innescando una trama di incroci consci e inconsci che trascendono la mera spiegazione biochimica (López-Varela Azcárate 2017). Come evidenziato da Dan Mellamphy, l'alchimia opera in modo analogo alla *metis*, rimettendo in gioco le separazioni radicali tra umano e animale o tra razionale e irrazionale, procedendo per aporie e rimescolando distinzioni che la logica tradizionale vorrebbe suddivise (Mellamphy 2015, citato in López-Varela Azcárate 2017).

A titolo esemplificativo, nell'ambito della produzione letteraria, le strutture sintattiche sono caratterizzate da una intrinseca polisemia, in quanto le unità lessicali afferiscono simultaneamente a molteplici ordini di realtà: un primo livello concerne l'immediatezza denotativa, mentre i successivi strati connotativi interpellano non soltanto la decodifica cognitiva, ma anche la dimensione emotiva, sensoriale e l'immaginazione estetica, facoltà essenziali per l'innovazione e la prefigurazione del futuro (López-Varela 2008; Pinkus 2010, p. 55). In tale contesto, Isabelle Stengers evidenzia come l'alchimia, che è una disciplina focalizzata sulle interconnessioni tra il divenire biologico e quello della materia inanimata, abbia trasmesso alla modernità un apparato terminologico che correla le mutazioni materiali a quelle spirituali, ricorrendo a metafore in cui le idee "germogliano" o "cristallizzano" e l'ironia si fa "corrosiva" (Stengers 2002, citato in Mellamphy 2015, 5).

La rilevazione sperimentale di configurazioni ordinate e ricorsive nella materia inorganica, quali le sequenze di Fibonacci o le geometrie frattali, sembra validare l'ipotesi di una continuità tra vivente e non vivente, suggerendo che il sapere alchemico e occulto permanga nella cultura contemporanea attraverso le avanguardie del Novecento e influenzi la stessa scienza empirica, la quale finisce per attribuire una vitalità latente alla materia (López-Varela Azcárate 2017). Mellamphy, rielaborando le tesi di Gaukroger attraverso un esercizio di *metis*, definisce la "conoscenza dell'utente" come la perizia nell'agire con efficacia e prudenza entro scenari instabili, proponendo una lettura dionisiaca in cui la capacità di sovvertire il corso naturale degli eventi attraverso l'astuzia e la prontezza di spirito diventa centrale (Gaukroger 1997, citato in Mellamphy 2015).

Secondo questa prospettiva, i manufatti tecnici contemporanei e le architetture ipertestuali operano per aporia e deviazione, riflettendo le dinamiche di dislocazione tipiche

della condizione postmoderna teorizzata da Lyotard (López-Varela Azcárate 2017). Tali processi di metamorfosi, propri dell'alchimia e delle filosofie naturali arcaiche, riemergono nelle narrazioni fantascientifiche e nel fascino del gotico, incarnandosi in icone cibernetiche quali Darth Vader o Terminator, che fungono da moderni simulacri mitologici (López-Varela Azcárate 2017). La mitopoiesi contemporanea, alimentata dalle visioni di figure come Tesla o Leonardo da Vinci e dalla convergenza transmediale, interpreta la tecnologia non solo come apparato strumentale ma come prassi trasformatrice degli ecosistemi sociali, sollevando questioni ineludibili in merito all'etica, alla sostenibilità e alle asimmetrie di potere (López-Varela Azcárate 2017).

Nella tradizione culturale occidentale, la figura di Prometeo è stata eletta a emblema della *metis*, rappresentando il semidio che, attraverso il proprio ingegno, sottrae il fuoco alla dimensione divina per farne dono all'umanità sotto forma di *techné* (López-Varela Azcárate 2017). L'indagine di Nicoleta Popa Blanariu analizza il polimorfismo di tale mito nel suo passaggio transmediale dalla narrazione verbale alle arti figurative, rintracciandone l'evoluzione in autori quali Eschilo, Goethe, Gide e Ridley Scott, e sottolineando la persistenza di tematiche escatologiche e antropogenetiche che giungono fino alla serialità contemporanea, come nel caso di *Black Mirror* (Popa Blanariu 2017, citato in López-Varela Azcárate 2017). Tale processo emula le trasformazioni materiali dell'alchimia, dove la ricombinazione degli elementi operata dall'uomo diviene metafora di un'evoluzione spirituale intesa come *poiesis*, unificando diverse dinamiche fenomenologiche sotto l'egida di valori universali neoplatonici quali verità e bellezza (López-Varela Azcárate 2017).

Contemporaneamente, Cheryl De Ciantis adotta una prospettiva psicopedagogica per esaminare l'archetipo di Efesto, divinità della tecnologia contraddistinta da un'andatura claudicante che simboleggia la capacità di mantenere in tensione dinamica opposti apparenti, coniugando l'abilità manuale del fabbro con l'intelligenza tempestiva della *metis* (De Ciantis 2017, citato in López-Varela Azcárate 2017). La potenza tecnopoietica delle arti viene indagata anche nel contesto musicale da Botero Camacho e Picón del Campo, i quali analizzano come il metal sinfonico rimedia la *Divina Commedia* di Dante, trasformando la melodia in uno strumento di trasmissione della conoscenza mitologica (Botero Camacho e Picón del Campo 2017, citato in López-Varela Azcárate 2017).

Sul fronte della teoria dei media, Jorge Mora riprende i concetti di convergenza narrativa e intertestualità sviluppati da Kinder e Jenkins per esplorare come queste strutture possano essere applicate autonomamente nell'ambito dell'edutainment (Mora 2017, citato in López-

Varela Azcárate 2017). Ulteriori riflessioni sul trascendente nel videogioco sono offerte da Gil Soldevilla e Rodríguez Serrano, i quali, attraverso l'analisi di titoli come *Populous* o *Cities: Skylines*, evidenziano la cristallizzazione delle tensioni transumaniste e la persistenza del paradigma prometeico in contesti ludofittizi (Gil Soldevilla e Rodríguez Serrano 2017, citato in López-Varela Azcárate 2017).

In un panorama globale in costante mutamento, la sfida gnoseologica non risiede più nella mera mimesi del reale, bensì nella comprensione delle negoziazioni bio-culturali e nell'integrazione del tempo come principio organizzatore della memoria e della creatività (López-Varela Azcárate 2017). Le narrazioni strategiche e i racconti mitici si configurano dunque come paradigmi cognitivi essenziali che, attraverso molteplici formati mediatici, che vanno dal patrimonio archeologico alla net-art, forniscono le cornici ermeneutiche necessarie per interpretare l'impatto della tecnologia e favorire la cooperazione tra i diversi settori della società (López-Varela Azcárate 2017).

3.3 La transmedialità e le sue manifestazioni

La genesi teorica della narrazione transmediale è riconducibile al contributo di Henry Jenkins il quale, nel 2003, ha formalizzato tale concetto a seguito di un'analisi dettagliata degli apparati analogici e digitali impiegati per l'espansione dell'universo diegetico della trilogia di *Matrix*. In questa prospettiva, l'opera cinematografica funge da catalizzatore per un ecosistema narrativo aumentato, caratterizzato da un elevato grado di immersività e complessità. Jenkins definisce la narrazione transmediale come un processo sistemico in cui i segmenti di un'architettura finzionale vengono disseminati attraverso una pluralità di canali mediatici, allo scopo di generare un'esperienza di intrattenimento sinergica e integrata (Bourdaa 2013). Si configura, pertanto, come una metodologia discorsiva volta all'integrazione di componenti narrative su piattaforme eterogenee per la costituzione di un universo semantico onnicomprensivo.

Attualmente, le industrie culturali, con particolare riferimento ai settori televisivo e cinematografico, sono investite da mutamenti strutturali ed economici che impongono una riconfigurazione dei modelli produttivi. La pressione competitiva ha sollecitato l'elaborazione di configurazioni narrative capaci di sollecitare una partecipazione cognitiva ed emotiva più profonda. Nell'ambito del medium televisivo, la strategia transmediale si pone come l'esito logico della cosiddetta "narrazione complessa" (Mittell, citato in Bourdaa 2013), un paradigma produttivo fondato su una densa serialità che incentiva l'engagement dell'audience. La

convergenza tra evoluzione tecnologica e mutamento culturale ha agito da volano per il consolidamento di queste forme di storytelling stratificato.

L'espansione dell'infrastruttura digitale e la sua pervasività nelle logiche di produzione e consumo hanno accelerato la diffusione di tali architetture, trovando nelle pratiche partecipative dei fan un terreno d'elezione: in questo scenario, gli utenti non sono più semplici ricevitori passivi, ma si configurano come soggetti attivi e produttori ("prosumer") pronti a operare entro universi narrativi stratificati (Bourdaa 2013). Avvalendosi dell'intelligenza collettiva, le comunità di fruitori implementano tattiche di ricezione sofisticate finalizzate alla mappatura integrale della *lore*, assumendo funzioni poliedriche che spaziano dalla creazione di estensioni proprie (come le *fan fiction*) al ruolo di archeologi mediali nel reperimento di frammenti informativi, fino a diventare veri e propri architetti della ricostruzione dell'universo (Bourdaa 2013).

L'impianto teorico approntato da Jenkins seziona la strategia transmediale attraverso sette pilastri fondamentali che intersecano le dimensioni dell'estetica, dell'economia e dei processi di ricezione: circolazione/immersione, immersione/estrazione, continuità/molteplicità, serialità, costruzione del mondo (*worldbuilding*), performance e soggettività (Bourdaa 2013); tali parametri rappresentano le coordinate essenziali tanto per la progettazione tecnica quanto per la riuscita estetica dei moderni ecosistemi transmediali (Bourdaa 2013).

Il concetto di "transmedialità" trova una delle sue prime formalizzazioni nel lavoro di Marsha Kinder, che nel 1991 descriveva un "supersistema dell'intrattenimento in perenne espansione", caratterizzato da una fitta rete di intertestualità (Kinder 1991, 1). Tale intuizione è stata successivamente rielaborata da Henry Jenkins, il quale ha spostato l'attenzione sull'esperienza del fruitore, inteso come un soggetto attivo immerso in un percorso estetico stratificato che richiede l'integrazione di materiali coordinati ma distribuiti su canali eterogenei (De Biasio e Gennero 2020). Questo ecosistema si manifesta attraverso una pluralità di modalità, dalla fruizione audiovisiva alla partecipazione digitale, trovando la sua massima espressione nei prodotti dei grandi conglomerati mediatici globali, come Disney e Warner Media, che negli ultimi quindici anni hanno capitalizzato sulla "convergenza" per costruire franchise di immenso successo (De Biasio e Gennero 2020). Sebbene figure iconiche come i supereroi della Marvel o i protagonisti di *Star Wars* rappresentino i casi studio più celebri, la transmedialità investe anche la letteratura classica: si pensi a Jane Austen, la cui figura è stata rifratta in *action figures*, videogiochi e itinerari turistici, diventando essa stessa un personaggio all'interno di un universo narrativo espanso (De Biasio e Gennero 2020).

La collisione tra media tradizionali e piattaforme digitali ha generato pratiche ibride, come *remake*, *mash-up* e meme, che sfumano i confini tra l'atto del ricevere e quello del produrre, trasformando il fruitore in un "prosumer" che opera all'interno di archivi controllati dalle industrie multinazionali (De Biasio e Gennero 2020). La complessità di tale scenario è confermata dal *Routledge Companion to Transmedia Studies*, un'opera che accoglie contributi provenienti da ambiti distanti dalle *humanities*, quali il marketing digitale, il *crowdfunding* e la grafica 3D, a testimonianza di un campo d'indagine in costante divenire (Freeman e Gambarato 2018). In questa prospettiva, la transmedialità non è una categoria statica ma, come suggerito da Jenkins (2016), un "aggettivo in cerca di un sostantivo", la cui definizione oscilla tra diverse lenti disciplinari, dal giornalismo all'attivismo (Freeman e Gambarato 2018, 2). Nonostante tale eterogeneità, il punto di convergenza teorica rimane l'idea di un'esperienza mediata dalla tecnologia che si fonda sulla creatività del pubblico in contesti strategicamente orientati (Freeman e Gambarato 2018, 12). Pertanto, lo studio dello *storytelling* transmediale richiede un approccio interdisciplinare che, pur partendo da una solida base umanistica, sia capace di dialogare con le logiche della cultura partecipativa e le dinamiche del *fandom* di cui Jenkins è stato pioniere (De Biasio e Gennero 2020).

Le indispensabili formulazioni teoriche di Jenkins non costituiscono tuttavia l'unico orizzonte analitico di riferimento, poiché il dibattito contemporaneo si avvale costantemente del raffinato lavoro di Irina Rajewsky sulla categoria dell'intermedialità, intesa come una complessa relazione tra apparati mediali che si articola in molteplici configurazioni e interseca profondamente la nozione di transmedialità (Rajewsky 2018). Una presenza altrettanto trasversale in numerosi contributi critici è rappresentata dalla teoria dell'adattamento di Linda Hutcheon, il cui ricorso conferma come la riflessione sul transmediale debba necessariamente porsi in un dialogo serrato con gli studi sulla trasposizione; è la stessa studiosa, del resto, a constatare come lo *storytelling* transmediale sia ormai divenuto la nuova norma dell'intrattenimento piuttosto che l'eccezione (Hutcheon 2013, xxiii), riconoscendo l'urgenza di un ripensamento epistemologico di fronte alla pervasività delle narrazioni coordinate su una pluralità di piattaforme.

Uno degli esiti più evidenti di questa confluenza tra prospettive è l'aver reso scientificamente obsolete categorie come la "fedeltà" della trasposizione o la rigida gerarchia tra testo "originale" e adattamento, elementi che fino a tempi recenti costituivano una componente imprescindibile del dibattito (Hutcheon 2013). Sebbene le premesse teoriche dei vari saggi siano molteplici, pur condividendo spesso una base comune, appare ancora più

variegato l'insieme degli oggetti d'analisi e dei punti di vista che guidano l'interrogazione sulle diverse morfologie dello storytelling. In tal senso, il contributo di Anna De Biasio rintraccia il rapporto, talvolta spettrale, tra il modello letterario e il dominio della narratologia transmediale, un ambito in cui la letteratura si trova solo apparentemente relegata ai margini; tale indagine si focalizza sulla serie televisiva *Game of Thrones*, adattamento della saga di George R. R. Martin che permette di evidenziare sia le criticità della "transautorialità", sia la rilevanza del piano formale nelle architetture narrative transmediali (De Biasio e Gennero 2020).

Anche Alessandro Clericuzio ricostruisce le traiettorie transmediali del racconto *Rain* di W. Somerset Maugham e della sua protagonista Sadie Thompson: dal 1921 a oggi, attraverso le innumerevoli ricodificazioni del testo in linguaggi eterogenei come il teatro, il cinema, il fumetto, l'opera e il balletto, a trasmutare non sono solo le forme, ma anche temi sensibili quali la razza, l'orientamento sessuale, la religione e la rappresentazione del corpo femminile (De Biasio e Gennero 2020). Questo saggio offre uno spunto prezioso per l'analisi della contemporaneità, poiché dimostra come i fenomeni transmediali fossero ampiamente operativi già nella cultura popolare statunitense dei primi decenni del Novecento.

Andrea Pitozzi, invece, rintraccia le dinamiche intermediali e transmediali nell'opera di Paul Auster avvalendosi delle distinzioni di Rajewsky (2018), le quali separano le relazioni tra media (*intermedialità*) da quelle che si dispiegano attraverso di essi (*transmedialità*); l'intera produzione di Auster, che comprende romanzi, film, sceneggiature e collaborazioni artistiche, emerge come un vasto palinsesto fondato sul dialogo tra mezzi espressivi differenti, a cui si sommano le reinterpretazioni di altri autori che ne hanno ulteriormente esteso l'universo narrativo (De Biasio e Gennero 2020).

L'indagine di Angelo Grossi si focalizza sulla figura del regista Jonas Mekas e sul suo *365 Day Project*, una sequenza di cortometraggi a cadenza quotidiana fruibili tramite il sito web dell'autore; tale opera sperimentale fonde l'istanza diaristica e lirica con i canoni del cinema d'avanguardia e le modalità della fruizione digitale, configurandosi come una manifestazione emblematica di "cultura convergente" capace di anticipare le micro-narrazioni del sé tipiche dei social media (De Biasio e Gennero 2020). La sezione prosegue con due contributi dedicati alla trasposizione multimediale del romanzo *The Handmaid's Tale* di Margaret Atwood, i quali dimostrano come l'approccio alla transmedialità possa declinarsi secondo finalità divergenti: da un lato, Meghan Hurley-Powell analizza la dimensione della distopia femminista, sostenendo che le transcodificazioni tra letteratura, serie TV e fumetto espandano la percezione delle modalità di resistenza all'oppressione patriarcale; dall'altro, Nicolangelo Becce esamina il

cosiddetto "Gileadverse" come un ecosistema alimentato sia dalle istanze del *fandom* sia dalle strategie industriali, evidenziando il coinvolgimento diretto della Atwood in mediazioni commerciali che ridefiniscono il ruolo tradizionale dello scrittore (De Biasio e Gennero 2020). Spostando l'attenzione verso il *gaming* e la musica, Kyle Barrett analizza il franchise *Batman: Arkham* come caso esemplare di espansione transmediale, sottolineando come la complessità narrativa e l'estetica videoludica promuovano una specifica *agency* del fruitore, distinguendo i percorsi esperienziali tra neofiti e fan accaniti (De Biasio e Gennero 2020). Infine, Enrico Botta esplora la dimensione immateriale della canzone d'autore attraverso l'opera di Bruce Springsteen, interpretando i testi dell'artista non solo come prodotti influenzati dal cinema, ma come architetture costruite secondo rigorose tecniche di montaggio cinematografico; tale fenomeno di "auto-transautorialità" vede l'autore proiettarsi nel ruolo di regista delle proprie narrazioni musicali (De Biasio e Gennero 2020). Nel loro insieme, questi saggi non pretendono di esaurire un campo di studi vasto e in perenne mutazione, ma si offrono come strumenti critici per interpretare la produzione culturale contemporanea e la nostra condizione di fruitori immersi in universi narrativi sempre più densi e stratificati (De Biasio e Gennero 2020).

3.4 Oltre la letteratura: l'evoluzione della teoria narrativa nel contesto transmediale

L'impiego del lemma "transmedialità" nell'alveo specifico del *transmedia storytelling* non ne esaurisce affatto la portata semantica, date le molteplici declinazioni che il termine assume in differenti domini scientifici (Rajewsky 2018). Tra questi, assume particolare rilievo la "narratologia transmediale", una branca della *postclassical narratology* emersa nel panorama accademico statunitense e germanofono intorno al biennio 2004-2005 (Rajewsky 2018). Analogamente a quanto avviene per l'intermedialità e per la transmedialità intesa in senso lato, questo ambito di studi accoglie metodologie eterogenee, sebbene tutte accomunate dalla volontà di superare i paradigmi della narratologia classica.

Se la tradizione teorica si era focalizzata quasi esclusivamente sulla letteratura e sulla *fiction* verbale, i sostenitori della narratologia transmediale propongono una decisa estensione dell'orizzonte euristico, includendo nell'analisi manifestazioni fenomenologiche estremamente diversificate: dalla produzione cinematografica e documentaristica alle performance teatrali, dai *comics* alle *graphic novels*, fino ai videogiochi, ai blog e alle strategie narrative proprie del *transmedia storytelling*, senza trascurare l'indagine sul potenziale narrativo di arti visive, architettura e musica (Rajewsky 2018). Tale disciplina viene dunque riconfigurata secondo una

prospettiva comparatistica e trasversale alle scienze umanistiche, convergendo nel più ampio alveo degli *Arts and Media Comparative Studies* (Rajewsky 2018). Occorre inoltre sottolineare come l'interesse per questi studi comparativi si sia notevolmente intensificato negli ultimi decenni, superando i confini della sola narrativa; pertanto, la narratologia transmediale non va intesa esclusivamente come un filone della teoria post-classica, bensì come parte integrante di un settore di ricerca ancor più vasto e interdisciplinare, oggi comunemente identificato con la denominazione di *transmediality studies* (Rajewsky 2018).

La transmedialità focalizza l'indagine su fenomeni che si manifestano in modo trasversale tra diversi supporti comunicativi, rendendo rilevanti quegli elementi che, in una dimensione sia sincronica sia diacronica, risultano costanti o comparabili attraverso un processo di astrazione percettiva da parte dell'osservatore (Rajewsky 2018). In questo contesto, l'obiettivo primario della narratologia transmediale risiede nell'analisi delle strutture narrative attraverso una pluralità di media, linguaggi artistici e ambiti disciplinari, interpretando il racconto come un fenomeno intrinsecamente transmediale, transnazionale e transculturale (Rajewsky 2018). Tale approccio si accompagna al tentativo di emancipare la teoria del racconto dal suo tradizionale ancoraggio alla letteratura e ai testi finzionali tipici della narratologia classica, la quale, grazie a un apparato concettuale ampiamente consolidato, ha favorito una tendenza all'esportazione di categorie analitiche dai *literary studies* verso altri domini come il cinema, il teatro e i videogiochi (Rajewsky 2018).

Come evidenziato da John Pier, questo orientamento scaturisce sia dall'ubiquità della narrazione in ogni aspetto dell'esperienza umana, sia dal trasferimento di metodi narratologici verso generi non letterari e linguaggi non verbali (Pier 2010). Di conseguenza, la ricerca si è spesso concentrata sulle affinità strutturali che i vari media condividono con il modello letterario, applicando con successo distinzioni classiche come quella tra *storia* e *discorso*, o concetti quali la focalizzazione, la *mise en abyme* e la *metalessi* (Rajewsky 2018). Tuttavia, un simile trasferimento di categorie può presentare criticità metodologiche quando conduce a una sorta di *medium blindness*, ovvero una cecità mediale che ignora le specificità materiali di ogni singolo supporto (Rajewsky 2018). Marie-Laure Ryan identifica questo pericolo nel trasferimento indiscriminato di concetti nati per la finzione letteraria verso media differenti, una tendenza riscontrabile, ad esempio, nell'adozione forzata del concetto di "mediazione narratoriale" in ambito filmico o teatrale (Ryan 2004). Specialmente nel caso del teatro, postulare l'esistenza di un'istanza narrativa mediata rischia di contraddire la natura stessa della

rappresentazione, fondata sulla performatività e sulla dimensione della presenza dal vivo (Rajewsky 2018).

Alla luce delle riflessioni precedenti, risulta opportuno traslare l'attenzione sui benefici derivanti dall'adozione di una prospettiva transmediale e, per estensione, media-comparatistica applicata alla narratologia. L'analisi qui proposta intende divergere dalle tendenze critiche egemoni per privilegiare la dimensione "differenziale" di tale approccio; sebbene la narratologia transmediale sia intrinsecamente idonea a rintracciare analogie tra gli oggetti presi in esame, essa andrebbe valorizzata primariamente come dispositivo euristico volto a isolare e teorizzare le specificità e le divergenze materiali (Rajewsky 2018). Tale metodologia permette di affinare la percezione dei singoli apparati mediali e delle loro reciproche distanze, favorendo al contempo una distinzione più rigorosa tra il concetto di "medium" e quello di "genere".

Pur riconoscendo la natura convenzionale e la mutabilità storica di entrambe le categorie, occorre rilevare una discrepanza sostanziale: mentre i confini di un genere sono determinati da accordi culturali e possono essere agevolmente valicati, i limiti tra i media sono ancorati a determinazioni materiali e, pertanto, risultano vincolanti (Rajewsky 2018). L'adozione di questa prospettiva implica necessariamente lo sviluppo di una spiccata *media-awareness*, ovvero una consapevolezza critica della natura mediale di ogni oggetto di studio, inclusi i testi letterari che rappresentano il fulcro della narratologia tradizionale (Rajewsky 2018). Questo mutamento di paradigma non è solo funzionale all'analisi di fenomeni che si dispiegano attraverso diversi canali, ma consente una revisione radicale della teoria narrativa *tout court*, mettendo in discussione assunti consolidati che la narratologia classica ha spesso considerato universali. Emerge infatti come l'intero apparato concettuale tradizionale sia stato edificato assumendo il *language-based storytelling* di natura finzionale come impostazione predefinita, senza che tale parzialità mediale venisse mai problematizzata (Rajewsky 2018).

Sebbene ciò non infici la validità delle analisi letterarie classiche, ha tuttavia generato una forma di *medium blindness* congenita, portando a considerare assiomatici concetti che sono in realtà strettamente legati alle condizioni specifiche della narrazione verbale scritta (Ryan 2004). Tale criticità assume una rilevanza fondamentale nel momento in cui si tenta di trasferire queste categorie ad altri contesti mediali, poiché il rischio concreto è quello di esportare, insieme ai concetti, anche l'originario "punto cieco" della disciplina, ignorando le peculiarità irriducibili dei nuovi linguaggi presi in esame (Rajewsky 2018). Il potenziale performativo insito in un approccio narratologico di matrice transmediale si manifesta compiutamente nel momento in cui l'adozione di una lente media-comparatistica consente di far emergere le lacune

teoriche e i cosiddetti "punti ciechi" della narratologia tradizionale (Rajewsky 2018). Tale prospettiva di ricerca, operando in assenza di configurazioni predefinite derivanti da ambiti disciplinari egemoni, è in grado di innescare un "effetto feedback" capace di sollecitare una revisione critica della propria disciplina d'origine, portando alla luce problematiche sinora trascurate (Rajewsky 2018).

Oltre a permettere l'analisi di fenomeni che si dispiegano attraverso una pluralità di supporti, l'indagine transmediale offre inediti "punti di accesso" (*entry points*) dai quali osservare, secondo angolazioni alternative, le modalità con cui tali fenomeni sono stati formalizzati nei rispettivi campi di ricerca iniziali; nell'alveo della teoria del racconto, ciò implica una riconsiderazione profonda dei postulati fondamentali della narratologia classica (Rajewsky 2018). L'efficacia di questo "effetto punto di accesso" trova un riscontro storico nelle riflessioni di Edward de Bono, il quale già nel 1959 sottolineava come la scelta del varco d'ingresso in un sistema possa determinare radicalmente la percezione di un oggetto o la risoluzione di una criticità (Jahn 2004, 16), una definizione che si sovrappone con precisione al concetto di potenziale performativo qui discusso.

In ultima analisi, la validità euristica della ricerca transmediale risiede in quella che può essere definita come l'intrinseca "doppia logica" dei fenomeni esaminati: essi, pur manifestandosi in forme analoghe attraverso media differenti, si declinano sempre secondo le specificità materiali del singolo medium di atterraggio (Rajewsky 2018). Questa duplice natura permette ai fenomeni transmediali di agire come una cerniera teorica tra istanze generali (*media-comprehensive*) e particolarità mediali (*medium-specific*), confermandone l'utilità non solo nel rintracciare affinità intermediali, ma soprattutto nell'affinare la comprensione critica delle divergenze e delle peculiarità irriducibili di ogni linguaggio (Rajewsky 2018).

3.5 La crossmedialità: definizioni, logiche e modelli distributivi

Il concetto di crossmedialità trae con ogni probabilità la sua origine nell'ambito dell'industria pubblicitaria e si definisce come la veicolazione di un medesimo nucleo narrativo attraverso una pluralità di canali comunicativi (Moloney 2019). Un esempio storico è rintracciabile nelle campagne promozionali degli anni Settanta, come quelle di Coca-Cola, che declinavano il medesimo messaggio su televisione, stampa e radio, o ancora nelle dinamiche delle agenzie di stampa internazionali come Reuters e Associated Press, le quali distribuiscono la medesima notizia a quotidiani e testate radiotelevisive globali senza alterarne la struttura informativa (Moloney 2019). Se il multimedia sfrutta le diverse possibilità espressive dei formati, la crossmedialità si focalizza sulle potenzialità dei canali di distribuzione: mentre il

primo mira a stimolare differenti modalità di comprensione, la seconda punta a massimizzare la copertura, intercettando un'audience il più vasta possibile (Moloney 2019).

In termini teorici, i crossmedia si configurano come una comunicazione interconnessa che si sviluppa simultaneamente o in sequenza su piattaforme e formati differenti, in cui il medesimo contenuto (o versioni dello stesso) viene diffuso attraverso i media (Sandvik 2014). Questo fenomeno è oggi evidente nella comunicazione politica, che transita fluidamente dai social media alle testate tradizionali, e nel settore dell'intrattenimento, dove un prodotto può abitare libri, film, videogiochi e siti web (Sandvik 2014). Nonostante la sua genesi risalga ad almeno due decenni fa, le potenzialità dei media digitali e delle reti hanno radicalmente potenziato le strategie crossmediali, influenzando profondamente i modelli di produzione e consumo e rendendo necessario un approccio di ricerca interdisciplinare che abbracci la semiotica, l'economia dei media e gli studi culturali (Sandvik 2014). In questo contesto, la gestione della coerenza narrativa, definibile come "memoria" del racconto, assume un ruolo cruciale quando la narrazione si frammenta tra diversi canali, portando all'evoluzione di nuove grammatiche estetiche (Sandvik 2014). L'introduzione di tecnologie innovative ha infatti sancito il passaggio verso modalità di fruizione in cui l'interazione gioca un ruolo determinante, trasformando gli spettatori e i lettori in partecipanti attivi all'interno del circuito di produzione e distribuzione di un franchise, secondo il paradigma dei cosiddetti *playful media* (Sandvik 2014).

L'analisi di casi studio emblematici come la serie *Fringe* permette di osservare come un franchise possa operare su un doppio binario: da un lato si configura come una produzione transmediale, il cui nucleo narrativo si espande attraverso canali analogici e digitali utilizzando linguaggi eterogenei; dall'altro, rappresenta una forma di narrazione audiovisiva che sfrutta strategie semi-interattive, rendendo il pubblico protagonista attivo grazie agli spazi di discussione digitale (Sandvik 2014). In questo senso, la crossmedialità non si limita alla distribuzione di contenuti, ma genera veri e propri universi esperienziali in cui la dimensione socio-culturale diventa centrale, permettendo all'audience di influenzare proattivamente la continuità stessa del racconto (Sandvik 2014). Tale scenario impone un ripensamento dei classici *media studies*, evidenziando come i mezzi di comunicazione, storicamente percepiti come entità separate, siano in realtà strettamente interconnessi; l'indagine di questa connettività applicata ai testi e ai loro destinatari è essenziale per comprendere le sofisticate interazioni comunicative della contemporaneità (Sandvik 2014).

Tuttavia, persiste nel dibattito scientifico una certa ambiguità definitoria tra i concetti di crossmedialità e transmedialità. Spesso la distinzione viene ridotta a una mera questione di orientamento narrativo, secondo la formula semplificata che identifica il *transmedia storytelling* come l'unione tra logica crossmediale e narrazione (Sandvik 2014). Se ci si limita a definire la crossmedialità come una proprietà intellettuale o un servizio distribuito su più piattaforme, si rischia di trascurare il funzionamento intrinseco della strategia di interconnessione (Sandvik 2014). Risulta invece fondamentale interrogarsi sul ruolo specifico che ogni medium ricopre all'interno di una configurazione crossmediale: è necessario stabilire se i diversi canali agiscano come semplici ripetitori dello stesso contenuto o se collaborino in modo coordinato, veicolando segmenti specifici di un universo narrativo in base alle proprie caratteristiche tecniche e materiali (Sandvik 2014). Una prospettiva teorica rigorosa deve quindi andare oltre la distribuzione multicanale per indagare come le diverse piattaforme possano integrarsi sinergicamente nella costruzione di un'esperienza comunicativa complessa.

3.6 Dalle architetture transmediali alla mitologia digitale: la costruzione del mito nella società di rete

La società contemporanea, nonostante l'avanzamento scientifico e tecnologico, continua ad attingere ai miti sociali per interpretare la realtà, ricalcando dinamiche già presenti in epoche storiche precedenti (Artamonov et al. 2021). L'impiego massiccio di tecnologie informatiche complesse e la trasposizione di gran parte della vita relazionale nello spazio virtuale permettono di definire l'odierna struttura sociale come una "società digitale", all'interno della quale i processi comunicativi vengono riorganizzati in formati reticolari volti a stabilizzare i legami sociali attraverso l'innovazione tecnologica (Artamonov et al. 2021). In questo contesto, il mito funge da elemento di coesione, connettendo l'individuo con una realtà in fase di totale digitalizzazione e favorendo l'emergere di una "coscienza digitale" in cui la dimensione mitica viene trasposta e trasformata (Artamonov et al. 2021).

Attualmente, l'analisi della mitologia della società digitale si inserisce nel paradigma del cosiddetto *digital turn*, un mutamento che ha investito trasversalmente ogni ambito della ricerca umanistica; secondo Ivanov (2018), il mito sociale si configura come un fenomeno "assiologicamente carico" e si articola su due livelli distinti: uno "arcaico", che custodisce immagini archetipiche, mitologemi e rituali collettivi, e uno "strumentale" o congetturale, inteso come una "mitologia delle idee" derivante dall'attività intenzionale e razionale di singoli creatori di miti (p. 6).

La digitalizzazione del mito sociale consente dunque di identificare la "mitologia digitale" come un fenomeno caratterizzato da modalità di produzione e sussistenza tipiche degli ambienti mediali contemporanei (Artamonov et al. 2021). Già all'inizio del XXI secolo, Valovic (2000) ipotizzava la nascita di mitologie digitali analizzando le conseguenze socio-politiche della diffusione di Internet e descrivendo le complessità latenti nell'interazione umana con la realtà virtuale (Valovic 2000). Tuttavia, il termine "mitologia digitale" rimane ancora poco frequente nel discorso accademico e sottintende l'influenza esercitata da Internet e dai social media nella costruzione delle fondamenta della visione del mondo dell'uomo moderno (Solovej 2017, 123).

Secondo le tesi sostenute da Losada e Lipscomb (2019), la rivoluzione digitale ha determinato una fruizione massiva di informazioni che agisce direttamente sul mito, inducendolo a mutare in configurazioni inedite (Artamonov et al. 2021). Prodotti culturali quali film, serie televisive, fumetti o videogiochi appartenenti ai generi della fantascienza, del fantasy o incentrati sull'intelligenza artificiale vengono sottoposti a un consumo sociale e individuale senza precedenti, mentre l'irruzione dei media digitali nella quotidianità ha generato forti tensioni sociali; in questo scenario, la tecnologia stessa viene mitizzata, poiché il mito permane lo strumento più idoneo per l'interpretazione del mondo (Losada e Lipscomb 2019).

Le nuove modalità dell'esistenza digitale, tra cui si annoverano la memoria digitale, il trolling, la morte virtuale, i rituali cibernetici e il lutto online (Kasavina 2020), vengono concettualizzate proprio attraverso narrazioni mitiche che descrivono la realtà elettronica, ponendo con urgenza il problema della transizione dalla mitologia sociale a quella digitale nel contesto del *digital turn* (Artamonov et al. 2021). Le tecnologie e i media digitali non si limitano a veicolare tali miti, ma agiscono come attori paritetici nella loro riproduzione, affiancandosi alle masse e ai singoli individui coinvolti nel processo di mitizzazione del reale (Artamonov et al. 2021). E' proprio in questo meccanismo di creazione mitopoietica si inseriscono attivamente i fruitori-produttori (*prosumers*), i quali sono stimolati dal mito a partecipare alla produzione di beni e servizi da loro stessi consumati; parallelamente, le tecnologie impiegate vengono mitizzate per incentivarne e popolarne l'utilizzo, diventando sia lo strumento di formazione delle mitologie contemporanee sia il vettore della loro diffusione, riflettendo l'integrazione dei media nelle pratiche e nelle logiche organizzative delle comunità di rete (Plotichkina 2020).

I costrutti mitologici fungono da materiale fondante per la strutturazione delle comunità online, i cui partecipanti, generando contenuti eterogenei, divengono artefici di miti digitali attingendo a un repertorio di storie archetipiche che permettono di dare senso al mondo e di

edificare una propria realtà mitizzata (Artamonov et al. 2021). Tale realtà sussiste nello spazio dei social media, i quali trasmettono un mitonarrativo che presenta l'ambiente online come il luogo naturale di interazione e incontro tra utenti (Artamonov et al. 2021). Essendo configurazioni sociotecniche eterogenee, i social media costituiscono sia un campo di raccolta dati sulle collettività virtuali (Marres e Weltevrede 2013), sia siti di costruzione mitica attraverso varie forme di lavoro discorsivo; l'obiettivo della ricerca è dunque dimostrare che la svolta digitale non comporta solo un mutamento nelle metodologie di indagine sui miti sociali, ma una trasformazione radicale dei loro stessi processi di riproduzione (Artamonov et al. 2021).

Nell'ecosistema dei social media, le dinamiche di creazione mitopoietica subiscono una profonda metamorfosi dovuta all'insorgenza di inedite mitotecnologie e nuovi artefici del mito, assumendo una portata globale che condiziona il rapporto tra l'individuo e la realtà (Artamonov et al. 2021). Si osserva, infatti, come i messaggi veicolati sulle piattaforme social possano influenzare i mercati azionari, orientare le condotte dei videogiocatori e modificare le abitudini d'uso dei dispositivi digitali; parallelamente, i contenuti online plasmati dalle competenze comunicativo-strumentali dei singoli blogger sono in grado di dettare l'agenda dei media tradizionali attraverso l'integrazione di elementi mitici (Artamonov et al. 2021).

Il mercato dei contenuti digitali si configura come un flusso in costante espansione che richiede l'adozione permanente di soluzioni innovative, generando cicli continui di mutamenti qualitativi e quantitativi in cui ogni singolo intervento dei nuovi agenti culturali può riverberarsi sullo sviluppo della civiltà digitale (Artamonov et al. 2021). L'ampiezza e la celerità delle trasformazioni prodotte da un'unica innovazione o da un messaggio in rete, talvolta privo di fondamento veritiero, vengono sovente interpretate in una cornice mitologica, poiché l'entità dei cambiamenti non sempre si presta a spiegazioni razionali, costringendo la società a ricorrere al mito per decodificare il presente (Artamonov et al. 2021). Immagini mitologiche ancestrali ed essenziali trovano oggi ampia diffusione nel web e negli ambienti mediali, divenendo parte integrante della cultura digitale contemporanea; in questo senso, gli archetipi e le strutture mitiche fungono da attrattori per i contenuti generati dagli utenti finalizzati alla descrizione del mondo circostante (Artamonov et al. 2021). Tali costruzioni archetipiche prodotte dagli utenti riflettono i simulacri della cultura di massa moderna, tesi a interpretare il reale mediante gli strumenti propri della dimensione digitale (Shkaev 2018, 128).

La convergenza tra i simulacri della cultura digitale e le immagini archetipiche costituisce il sostrato della realtà mitologica odierna: il mito digitale emerge dunque attraverso una nuova esperienza collettiva di natura visuale, che si distanzia dalla percezione mitica

tradizionale legata a manufatti materiali o testi stampati, i quali frapponevano barriere fisiche tra il mondo del mito e la realtà (Lisenkova e Tul'chinskij 2017, 26). Le comunicazioni digitali abbattano tali confini, immergendo il soggetto in uno spazio virtuale che sollecita costantemente la visualizzazione e l'attualizzazione dei motivi mitologici (Artamonov et al. 2021). Una chiara manifestazione della digitalizzazione dei processi mitopoietici individuali è rintracciabile nell'evoluzione della filosofia del branding: il marchio, inteso come mito sociale dell'era del consumo, garantisce l'integrazione di un'azienda e dei suoi prodotti nella quotidianità del soggetto (Artamonov et al. 2021). Attualmente, il brand non si configura più come un semplice mito collettivo, bensì come un costrutto mitico individualizzato il cui contenuto muta incessantemente all'interno della società digitale (Tul'chinskij 2009, 51). Se nelle fasi embrionali del personal branding la mitizzazione riguardava principalmente lo status sociale e i successi ottenuti nella sfera pubblica, la proliferazione dei social media ha introdotto tecnologie di branding personale che spostano l'attenzione sulla soggettività, sulla visione del mondo e sull'interiorità dell'individuo (Artamonov et al. 2021). Tali strategie si declinano oggi nel formato del *self-branding*, che privilegia l'ostentazione di sentimenti ed emozioni, permettendo a chiunque manifesti apertamente la propria sfera affettiva di guadagnare la ribalta mediale (Artamonov et al. 2021). In questo contesto si inserisce coerentemente il fenomeno della post-verità, definita come un flusso informativo in cui l'appello all'emotività e alle convinzioni personali prevale sui fatti oggettivi nella formazione dell'opinione pubblica (Artamonov et al. 2021). L'ecosistema della post-verità è alimentato dalle *fake news*, intese come bufale informative o diffusione intenzionale di disinformazione sui media tradizionali e digitali per finalità economiche o politiche (Hunt 2016). Tali contenuti sono stati descritti come i miti della nostra epoca, poiché non si limitano a assolvere alla funzione di costruzione e spiegazione del reale, ma incorporano strutturalmente elementi mitologici all'interno dei messaggi ingannevoli (Ruzicka et al. 2019, citati in Artamonov et al. 2021).

La presenza di elementi mitici è rintracciabile anche nel fenomeno dei meme di Internet, intesi come un insieme di unità digitali che condividono caratteristiche comuni di contenuto, forma o posizionamento, prodotte con la consapevolezza della propria interrelazione e diffuse, imitate o trasformate da una vasta pluralità di utenti (Shifman 2013, 363). Tali artefatti emergono come risposte emotive a eventi d'attualità e risultano quasi costantemente legati a una specifica agenda, sollevando l'utente dallo sforzo di elaborare una posizione autonoma attraverso l'offerta di interpretazioni accessibili del messaggio informativo; al contempo, essi reinterpretano icone della cultura di massa, condensando il mito in testi creolizzati dalla forte componente visuale (Artamonov et al. 2021). La funzione del meme non risiede nella

trasmissione di dati oggettivi, bensì nell'accelerazione di flussi comunicativi carichi di emotività, capaci di coinvolgere attivamente il pubblico nella discussione di temi rilevanti (Johann e Bülov 2019), infatti tale efficacia comunicativa è garantita proprio dall'integrazione di componenti mitologiche nel messaggio chiave (Artamonov et al. 2021).

La mitologia digitale trova una sua compiuta espressione nei prodotti videoludici, i quali visualizzano motivi mitici preesistenti e ne generano di nuovi: le trame dei videogiochi attingono frequentemente al folklore, alla letteratura fantasy e alla mitologia classica, mentre le loro modalità organizzative sono esse stesse oggetto di mitizzazione sociale (Artamonov et al. 2021). Lo spazio del gioco è strutturato da un complesso sistema di mitogenesi che promuove narrazioni sulla libertà e sull'autonomia del giocatore, dipingendo l'ambiente virtuale come un territorio esente da controlli esterni e ideale per la realizzazione del potenziale creativo individuale (Sidorov 2020). In questo senso, il videogioco non solo si fonda su elementi mitologici, ma diviene esso stesso un mito co-creato dai produttori e dalle comunità di giocatori per garantirne la rappresentazione nel panorama mediale (Artamonov et al. 2021).

I social media e le tecnologie digitali, agendo da mediatori tra il soggetto e il mondo esterno, plasmano attivamente una nuova mitologia che recupera il passato per ridefinire i confini del futuro, creando un'illusione virtuale della realtà sociale in cui l'evento oggettivo cede il passo all'immagine mitizzata (Artamonov et al. 2021). Le potenzialità delle comunicazioni digitali permettono la costruzione di "mitorealtà" percepite come verità assolute, capaci di propagarsi con estrema rapidità e di coinvolgere masse illimitate nei processi di mitizzazione (Artamonov et al. 2021). In tale contesto, i segni e i simulacri del mondo quotidiano sono stati assorbiti dalla dimensione mediale, trasformando la realtà in una "media reality" satura di narrazioni mitiche prodotte da utenti ormai caratterizzati da una forma di dipendenza dal mito (Artamonov et al. 2021).

CAPITOLO IV. IL MITO DI SCILLA E CARIDDI TRA GIOVANI E NUOVI MEDIA

4.1 Il mito di Scilla e Cariddi come codice culturale nella modernità

Nel contesto della cultura mediale contemporanea, il mito di Scilla e Cariddi si configura sempre meno come un racconto autonomo e sempre più come un codice culturale condiviso, capace di circolare tra diversi media sotto forma di riferimento sintetico, metafora o elemento intertestuale. Questo fenomeno implica una trasformazione significativa: il mito non viene più necessariamente narrato nella sua forma originaria, ma viene frammentato, condensato e riutilizzato come unità simbolica riconoscibile, inserita in contesti narrativi e comunicativi eterogenei (Ryan 2013); in tal senso, esso perde parzialmente la propria dimensione narrativa originaria per acquisire una funzione prevalentemente semantica e culturale, diventando uno strumento di significazione che opera attraverso la memoria collettiva e il riconoscimento condiviso.

Questa dinamica può essere interpretata alla luce della narratologia transmediale sviluppata da Marie-Laure Ryan, secondo cui le narrazioni, e in particolare i miti, non sono entità chiuse e statiche, ma sistemi aperti soggetti a continui processi di citazione, riuso e riconfigurazione all'interno di nuovi contesti mediali (Ryan 2013). I miti classici non sopravvivono semplicemente attraverso la ripetizione fedele delle loro trame originarie, ma attraverso la loro capacità di adattarsi a nuove condizioni culturali e tecnologiche, trasformandosi in elementi flessibili mobilizzabili secondo le esigenze comunicative contemporanee; la struttura fortemente simbolica del mito di Scilla e Cariddi ne facilita la riconoscibilità anche in forme estremamente sintetiche, permettendo al mito di operare come unità semantica autonoma e intercambiabile.

Un primo livello evidente di questa trasformazione è rappresentato dall'espressione idiomatica "tra Scilla e Cariddi", che condensa l'intero racconto omerico in una formula linguistica breve, capace di evocare immediatamente l'idea di una scelta difficile tra due pericoli opposti (Ryan 2013), con una condensazione che elimina ogni dettaglio narrativo pur mantenendo il significato fondamentale del mito, rendendolo accessibile anche a chi non possiede una conoscenza approfondita della tradizione classica. Questo processo di semplificazione riflette la logica di circolazione culturale descritta da Ryan, in cui le narrazioni vengono progressivamente trasformate in schemi simbolici riutilizzabili, che permeano il

linguaggio quotidiano e i prodotti mediali senza manifestarsi necessariamente come narrazione esplicita. Tale modalità di utilizzo può essere definita come una forma di crossmedialità debole, caratterizzata dalla circolazione intertestuale di contenuti piuttosto che dalla loro espansione narrativa. A differenza della transmedialità, che implica la distribuzione coordinata di elementi narrativi attraverso più piattaforme, la crossmedialità debole si basa su una logica di riferimento e riconoscimento, in cui il mito viene evocato come supporto simbolico all'interno di un testo. In questo contesto, il valore del mito risiede nella sua capacità di essere immediatamente identificabile dal pubblico, attivando un insieme di significati preesistenti senza richiedere spiegazioni dettagliate (Jenkins 2010).

Numerosi esempi tratti dalla cultura mediale contemporanea illustrano efficacemente questa dinamica. Nella serie televisiva *Alias*, ad esempio, i titoli di alcuni episodi della quarta stagione — “Da Cariddi...” e “...a Scilla”, richiamano esplicitamente il mito, utilizzandolo come chiave interpretativa per la narrazione (Ryan 2013), in cui il mito non viene trasposto nella sua interezza, ma funge da cornice simbolica che orienta la comprensione dello spettatore. Allo stesso modo, nel videogioco *Halo 3*, l'espressione “tra Scilla e Cariddi” viene utilizzata all'interno del dialogo per descrivere una situazione di pericolo imminente, dimostrando la capacità del mito di adattarsi a linguaggi e generi differenti (Ryan 2013). In entrambi i casi, il riferimento mitologico assume una funzione prevalentemente retorica, rafforzando l'intensità drammatica attraverso l'attivazione di un immaginario condiviso.

Il film *The Hobbit: An Unexpected Journey* fornisce un ulteriore esempio: il personaggio di Gandalf utilizza l'espressione “cadere da Cariddi a Scilla” per descrivere una situazione di rischio. Pur inserito in un contesto narrativo fantasy privo di legame diretto con la mitologia greca, il mito mantiene la sua efficacia comunicativa, fungendo da codice culturale trasversale che attraversa generi e universi narrativi diversi (Ryan 2013), dimostrando come il mito possa operare come ponte culturale, stabilendo connessioni simboliche fra contesti lontani fra loro.

Per comprendere più a fondo la logica di questa circolazione intermediale, è utile considerare il contributo degli studi sull'apprendimento transmediale: Tombleson evidenzia come i contenuti culturali vengano distribuiti e reinterpretati attraverso molteplici piattaforme, configurandosi come elementi di un sistema comunicativo interconnesso (Tombleson et al. 2023). L'apprendimento transmediale si basa su un sistema distribuito di comunicazione in cui i messaggi sono dispersi su diversi media, contribuendo alla costruzione di un'esperienza complessiva che coinvolge attivamente i destinatari (Raybourn 2015); trasponendo questo

modello alla cultura mediale, il mito di Scilla e Cariddi può essere interpretato come una struttura narrativa modulare che viene articolata in forme diverse a seconda del medium e del contesto.

Un aspetto centrale di questo processo è la partecipazione attiva del pubblico, che contribuisce alla ricostruzione del significato del mito; gli studi sulla cultura partecipativa evidenziano come i fruitori dei media contemporanei siano coinvolti in processi di interpretazione e rielaborazione che favoriscono la diffusione e la trasformazione dei contenuti culturali (Jenkins 2010). In questo caso il riconoscimento del mito dipende dalla capacità degli individui di attivare conoscenze pregresse e stabilire connessioni tra testi diversi, dando luogo a una comprensione basata sull'intertestualità e sulla memoria culturale.

Le competenze necessarie per operare in questo ambiente mediale complesso, definite come competenze transmediali, includono la capacità di navigare tra piattaforme diverse, integrare informazioni provenienti da fonti multiple e riconoscere relazioni intertestuali (Scolari et al. 2018); qui il mito di Scilla e Cariddi funge da banco di prova per tali competenze, richiedendo di identificare riferimenti impliciti e collegarli a un sistema di significati più ampio. Ulteriori studi sottolineano come molte di queste competenze vengano acquisite informalmente, attraverso la fruizione e la produzione mediale quotidiana, piuttosto che in contesti educativi formali (Scolari et al. 2020). Il mito continua quindi a essere trasmesso e reinterpretato in pratiche di consumo culturale che contribuiscono alla formazione di un patrimonio condiviso.

Un ulteriore livello di analisi riguarda la funzione simbolica del mito all'interno dei diversi media. In *Alias*, il mito viene utilizzato come chiave interpretativa implicita dei conflitti dei personaggi, senza necessità di spiegazioni aggiuntive (Ryan 2013). In *Halo 3*, la sua presenza rafforza la tensione narrativa in un contesto di fantascienza militare, dimostrando la capacità del mito di adattarsi a universi narrativi completamente estranei alla tradizione classica (Ryan 2013). In *The Hobbit*, il mito diventa un ponte culturale fra mondi differenti, stabilendo connessioni simboliche universali attraverso una semplice espressione idiomatica (Ryan 2013). Questi esempi evidenziano come il mito operi non come racconto, ma come unità culturale modulare, capace di mantenere una funzione semantica coerente anche se decontestualizzato.

La diffusione transmediale del mito implica che esso venga percepito come una forma di conoscenza distribuita, costruita attraverso l'interazione tra media e la partecipazione attiva del pubblico (Raybourn 2015): anche se nel caso della crossmedialità debole non si ha una vera espansione narrativa, il continuo riuso in contesti differenti contribuisce a rafforzare la presenza del mito nella memoria collettiva, creando una rete di riferimenti interconnessi. Questo processo

dimostra come il mito di Scilla e Cariddi continui a generare significato nella cultura contemporanea, pur avendo subito una profonda trasformazione rispetto alle sue origini (Ryan 2013).

L'analisi del mito nella prospettiva della crossmedialità debolmente evidenzia la sua funzione di codice culturale condiviso, capace di attraversare media, linguaggi e contesti diversi. Attraverso processi di citazione, riuso e riconfigurazione, il mito si trasforma in una risorsa flessibile che sintetizza e comunica significati complessi in modo immediato ed efficace (Ryan 2013; Tombleson et al. 2023; Jenkins 2010). La sua capacità di adattarsi a diversi linguaggi e universi narrativi conferma la vitalità dei miti classici e la loro rilevanza nella cultura mediale contemporanea, dimostrando che essi possono continuare a generare significato anche in forme profondamente trasformate rispetto alla tradizione originaria.

Il mito di Scilla e Cariddi non è più semplicemente un racconto da narrare, ma un codice simbolico modulare che permea la cultura contemporanea, fungendo da strumento interpretativo e da ponte tra universi narrativi, linguaggi e media differenti e rappresenta un esempio paradigmatico di come i miti classici possano sopravvivere e continuare a funzionare come vettori di significato, attraverso la capacità di condensazione, adattamento e riconfigurazione, mantenendo una funzione culturale e semantica rilevante per il pubblico moderno (Ryan 2013; Raybourn 2015; Tombleson et al. 2023; Jenkins 2010; Scolari et al. 2018, 2020).

4.2 Adattamenti crossmediali: dal racconto mitico alla rappresentazione audiovisiva

L'adattamento crossmediale del mito di Scilla e Cariddi rappresenta un caso esemplare di trasformazione narrativa all'interno dell'ecosistema mediale contemporaneo, in cui il passaggio tra diversi linguaggi espressivi comporta una rielaborazione semantica profonda del materiale mitico originario. Come evidenziato da Medaglia, i miti non vengono semplicemente riprodotti nei media moderni, ma subiscono processi di reinterpretazione, semplificazione e visualizzazione, attraverso cui ogni medium ridefinisce la funzione narrativa e simbolica del mito in relazione alle proprie specificità linguistiche e ai propri codici espressivi (Medaglia, 2024). In questo senso, il mito antico non è più un racconto stabile e codificato, bensì una struttura fluida, adattabile e continuamente riattualizzata.

Tale trasformazione può essere analizzata anche attraverso una prospettiva semiotica. Secondo Roland Barthes, il mito moderno non è semplicemente un racconto, ma un sistema di

comunicazione che trasforma significati storicamente determinati in forme apparentemente naturali (Barthes, 1957). Applicata al contesto crossmediale, questa teoria implica che ogni adattamento non solo modifica il contenuto del mito, ma contribuisce alla sua naturalizzazione in forme nuove, coerenti con l'orizzonte culturale contemporaneo. Il mito di Scilla e Cariddi, originariamente legato a una dimensione simbolica di rischio, limite e decisione tragica, viene quindi progressivamente trasformato in un insieme di immagini e narrazioni che riflettono le logiche estetiche e ideologiche dei media digitali.

All'interno della cultura digitale e postdigitale, tale dinamica si intensifica ulteriormente. Il concetto di *postdigital storytelling* suggerisce infatti che le narrazioni contemporanee emergono dalla collaborazione tra media diversi, anche in assenza di una vera e propria espansione transmediale sistematica, configurandosi come sistemi narrativi distribuiti (Jenkins, 2006; Medaglia, 2024). I racconti si costruiscono attraverso una rete di interazioni tra cinema, animazione, letteratura e piattaforme digitali, generando un sistema narrativo in cui il mito viene costantemente rinegoziato. In questo contesto, Scilla e Cariddi non sono più soltanto mostri marini della tradizione omerica, ma diventano nodi simbolici dinamici che assumono forme differenti a seconda del medium, del target e del contesto culturale.

Nel testo omerico, le due figure costituiscono un dispositivo narrativo fondato sulla scelta obbligata tra due pericoli inevitabili: Scilla rappresenta la perdita parziale e controllata, mentre Cariddi incarna la distruzione totale (Omero, *Odissea*, libro XII). Tale struttura riflette una concezione del mondo in cui il rischio non può essere eliminato, ma solo gestito. La funzione del mito è dunque etica e cognitiva: esso insegna a prendere decisioni in condizioni di incertezza estrema (Heubeck, 1989). Questo impianto originario viene progressivamente modificato negli adattamenti contemporanei, in cui la dimensione tragica tende a essere sostituita da logiche narrative più orientate all'azione e alla risoluzione.

Un primo esempio significativo di questa trasformazione è rappresentato dall'anime *Ulysse 31*, che trasporta il viaggio di Odisseo in un contesto fantascientifico. In questa versione, il mito subisce una radicale riconfigurazione ontologica: Scilla e Cariddi non sono più entità biologiche o mostruose, ma fenomeni cosmici o tecnologici iscritti in un universo dominato dalla logica dello spazio. Il passaggio da "mostro" a "ambiente" o "sistema" rappresenta una trasformazione paradigmatica, in cui il pericolo non è più incarnato in una creatura antropomorfa, ma in una forza astratta e sistemica.

Questa trasformazione può essere interpretata attraverso il concetto di "onlife" proposto da Floridi, secondo cui la distinzione tra naturale e artificiale tende a dissolversi nella

contemporaneità (Floridi, 2014). In tale prospettiva, Scilla e Cariddi diventano metafore di un mondo in cui il rischio non è più esterno all'uomo, ma integrato nei sistemi tecnologici che egli stesso contribuisce a creare. Inoltre, la de-antropomorfizzazione del mostro riflette una tendenza tipica della fantascienza, in cui il pericolo è spesso rappresentato come ambiente ostile o sistema complesso piuttosto che come entità individuale.

Dal punto di vista narrativo, questo comporta una riduzione della funzione tragica del mito a favore di una logica di esplorazione e sopravvivenza. Tuttavia, tale riduzione è compensata da una nuova funzione simbolica: il mito diventa una rappresentazione delle sfide epistemologiche e tecnologiche della modernità avanzata (Lindgren, 2023). Inoltre, il medium dell'animazione consente una maggiore libertà nella rappresentazione visiva, favorendo la spettacolarizzazione e la semplificazione delle strutture narrative, in linea con le logiche dell'intrattenimento seriale (Manovich, 2001).

Un secondo caso rilevante è quello del film *Percy Jackson: Sea of Monsters*, in cui il mito viene adattato a un contesto young adult e contemporaneo. In questa versione, le figure di Scilla e Cariddi vengono reinterpretate attraverso una lente narrativa che privilegia l'identificazione emotiva e la spettacolarizzazione e le due creature vengono rappresentate come entità iperboliche, caratterizzate da dimensioni gigantesche e da una forte enfasi sugli elementi visivi e mostruosi (Riordan, 2006).



Fig.1 Scena del film Percy Jackson: Sea of Monsters, esempio di spettacolarizzazione audiovisiva del mito.

Particolarmente significativa è la trasformazione di Cariddi, che da fenomeno naturale invisibile diventa una creatura concreta e visualizzata; tale processo di materializzazione riflette

una tendenza dei media digitali a rendere visibili e tangibili elementi originariamente astratti, attraverso un'estetizzazione che privilegia l'impatto visivo (Manovich, 2001), ma allo stesso tempo, Scilla viene resa più dinamica e narrativa, avvicinandosi a una figura che, pur rimanendo antagonista, possiede una maggiore complessità simbolica.

Dal punto di vista narratologico, il cambiamento principale riguarda la funzione del mito. Mentre nell'*Odissea* il passaggio tra Scilla e Cariddi implica una perdita inevitabile, in *Percy Jackson* la struttura narrativa è orientata al superamento dell'ostacolo. I protagonisti non accettano il sacrificio, ma cercano attivamente di evitare entrambe le minacce. Questo implica un passaggio da una logica fatalistica a una logica eroica, in cui l'azione individuale può modificare il corso degli eventi (Jenkins, 2006).

Inoltre, il sistema narrativo della saga introduce una parziale umanizzazione dei mostri, inserendoli in una genealogia mitologica più ampia che ne attenua l'alterità assoluta. Questo fenomeno riflette una tendenza generale della cultura contemporanea alla complessificazione delle figure antagoniste, che vengono progressivamente dotate di profondità narrativa e psicologica.

Un ulteriore livello di analisi riguarda le trasposizioni audiovisive più tradizionali dell'*Odissea*, in cui il mito di Scilla e Cariddi viene continuamente reinterpretato attraverso tecnologie visive e linguaggi narrativi differenti, come nel caso della miniserie *The Odyssey* diretta da Andrei Konchalovsky (1997), che include esplicitamente l'incontro con le due creature, che vengono rappresentate secondo una logica ancora relativamente fedele all'immaginario tradizionale: mostri marini distinti, collocati in uno spazio liminale e caratterizzati da una funzione narrativa fortemente legata alla prova eroica.

Tuttavia, anche in questo caso, l'adattamento comporta una significativa rielaborazione, perché la rappresentazione visiva delle creature, resa possibile dagli effetti speciali televisivi degli anni Novanta, introduce una dimensione spettacolare che tende a enfatizzare la materialità del mostro rispetto alla sua funzione simbolica. La tensione tragica dell'episodio omerico, fondata sulla scelta inevitabile tra due mali, viene in parte attenuata a favore di una narrazione più lineare e orientata alla risoluzione, che conferma quanto osservato da Barthes riguardo alla trasformazione del mito in sistema comunicativo: la rappresentazione audiovisiva tende a naturalizzare il mostro, rendendolo visivamente concreto e immediato, ma al contempo riducendone la complessità semantica (Barthes, 1957).



Figura 2. Scena in cui viene raffigurata Scilla in *The Odyssey* (1997)



Figura 3. Scena in cui viene raffigurata Cariddi in *The Odyssey* (1997)

Un ulteriore esempio, particolarmente rilevante per comprendere la dimensione crossmediale del mito, è offerto dalla serie animata *Hercules: The Animated Series*, in particolare nell'episodio "*Hercules and the Odyssey Experience*", in cui il mito di Scilla e Cariddi viene rielaborato in chiave parodica e metanarrativa, all'interno di un prodotto destinato a un pubblico giovane e in cui le due figure non sono più semplicemente mostri da temere, ma elementi di un racconto ironico che gioca con la tradizione mitologica e con le sue convenzioni.



Figura 4. Scena dall'episodio *Hercules and the Odyssey Experience* (Disney, 1998), in cui compare Scilla e Cariddi

Dal punto di vista semiotico, questa trasformazione è particolarmente significativa: il mito non viene soltanto adattato, ma riflessivamente reinterpretato, diventando oggetto di un discorso che ne mette in luce la natura costruita. In linea con le teorie della cultura pop e della convergenza mediale, la serie Disney contribuisce a una “domesticazione” del mito, rendendolo accessibile e riconoscibile per un pubblico globale (Jenkins, 2006), sebbene allo stesso tempo questa operazione comporta una semplificazione delle dinamiche originarie, che vengono riorganizzate secondo logiche narrative più immediate e meno ambigue.

Questi esempi consentono di evidenziare come l'adattamento audiovisivo del mito si sviluppi lungo un continuum che va dalla relativa fedeltà alla radicale trasformazione; infatti, produzioni come *The Odyssey* mantengono una struttura narrativa vicina al modello omerico, pur introducendo elementi di spettacolarizzazione, mentre prodotti come *Hercules: The Animated Series* operano una rielaborazione più libera, in cui il mito diventa materia di gioco intertestuale e di rinegoziazione culturale. In entrambi i casi, tuttavia, emerge chiaramente come il passaggio al medium audiovisivo comporti una ridefinizione della funzione del mito, per cui la dimensione simbolica e cognitiva, centrale nel testo omerico, tende a essere subordinata alla dimensione visiva e narrativa, in linea con le logiche dell'intrattenimento contemporaneo (Manovich, 2001). Questo processo di trasformazione non implica necessariamente una perdita di significato, ma piuttosto una sua riconfigurazione in relazione ai nuovi contesti mediali.

Secondo Barthes, il mito moderno tende a nascondere la propria costruzione culturale presentandosi come naturale (Barthes, 1957). Nel cinema contemporaneo, la tecnologia digitale contribuisce a questo processo, rendendo il mostro apparentemente reale e immediato, pur essendo il risultato di una complessa mediazione tecnica. In questo senso, la spettacolarizzazione non è neutrale, ma implica una trasformazione ideologica del mito, che viene adattato alle esigenze dell'industria culturale e dell'intrattenimento.

Alla luce di queste osservazioni, è possibile individuare tre principali modalità di trasformazione del mito di Scilla e Cariddi negli adattamenti crossmediali: (1) la trasposizione tecnologica o fantascientifica, che ridefinisce il mostro come sistema o ambiente (Floridi, 2014); (2) la rielaborazione narrativa e psicologica, che umanizza o complessifica la figura mostruosa (Jenkins, 2006); (3) la spettacolarizzazione audiovisiva, che enfatizza la dimensione visiva e sensoriale del mito (Manovich, 2001). Queste trasformazioni rispondono alle logiche specifiche dei media contemporanei, che privilegiano rispettivamente l'astrazione tecnologica, l'identificazione emotiva e l'impatto visivo.

In questo quadro, l'adattamento crossmediale del mito implica una rielaborazione semantica in cui ogni medium ridefinisce la funzione narrativa del mito per adattarlo al proprio linguaggio (Medaglia, 2024). Tale processo si inserisce in una più ampia dinamica culturale in cui le tecnologie digitali e i sistemi mediali non si limitano a trasmettere contenuti, ma contribuiscono attivamente alla costruzione di nuove forme di mitologia (Floridi, 2014; Lindgren, 2023).

Inoltre, il passaggio alla dimensione postdigitale implica che tali adattamenti non siano più isolati, ma interconnessi all'interno di un ecosistema narrativo più ampio. Le rappresentazioni di Scilla e Cariddi nei diversi media dialogano tra loro, contribuendo a una costruzione collettiva del mito che si evolve nel tempo. Questo fenomeno può essere interpretato alla luce delle teorie sulla convergenza culturale, secondo cui il pubblico partecipa attivamente alla reinterpretazione dei miti attraverso pratiche di consumo e rielaborazione (Jenkins, 2006).

Infine, è importante sottolineare come queste trasformazioni siano strettamente legate alla dimensione ideologica dei media, perché ogni rappresentazione del mito veicola specifici valori e visioni del mondo, contribuendo alla costruzione di una realtà apparentemente naturale ma in realtà culturalmente mediata (Barthes, 1957). Nel caso degli adattamenti contemporanei, la trasformazione di Scilla e Cariddi riflette una tensione tra natura e tecnologia, tra umano e non umano, tra caos e controllo.

Il mito di Scilla e Cariddi, nei suoi adattamenti crossmediali, non sopravvive semplicemente, ma viene continuamente ricostruito: il passaggio da mostro mitico a sistema tecnologico, da figura simbolica a creatura spettacolare, e da dispositivo tragico a ostacolo narrativo evidenzia la capacità del mito di adattarsi alle trasformazioni dei media e delle ideologie contemporanee, mantenendo al contempo la propria funzione fondamentale di strumento interpretativo della realtà.

4.3. Transmedialità narrativa (fumetti, serie tv) in relazione al mito di Scilla e Cariddi

Se gli adattamenti crossmediali del mito di Scilla e Cariddi implicano una rielaborazione del racconto originario attraverso il passaggio da un medium all'altro, la transmedialità narrativa introduce una trasformazione ancora più radicale, che riguarda non solo la forma, ma la struttura stessa del mito. In questo contesto, infatti, il mito non viene più semplicemente rappresentato o reinterpretato, bensì distribuito, frammentato e ricostruito all'interno di un ecosistema mediale complesso, in cui ogni piattaforma contribuisce attivamente alla costruzione di un universo narrativo condiviso. Come evidenzia Carlos Scolari, il transmedia storytelling si configura come un sistema in cui diversi media cooperano nella creazione di un mondo narrativo articolato, piuttosto che limitarsi a riprodurre una stessa storia in forme differenti (Scolari, 2009).

Questa prospettiva trova una formulazione teorica fondamentale nella definizione proposta da Henry Jenkins, secondo cui il transmedia storytelling consiste nella dispersione sistematica degli elementi di una narrazione attraverso molteplici canali mediali, con l'obiettivo di costruire un'esperienza narrativa unificata ma distribuita (Jenkins, 2007). Tale dispersione implica che ogni medium offra un contributo specifico e non ridondante, ampliando il mondo narrativo piuttosto che ripeterlo. In questo senso, la transmedialità si distingue nettamente dall'adattamento: mentre quest'ultimo comporta una trasposizione di contenuti già esistenti, la transmedialità si basa su una logica di espansione, in cui nuove storie, nuovi personaggi e nuovi segmenti narrativi si aggiungono progressivamente allo storyworld (Jenkins, 2009). Applicando queste categorie al mito di Scilla e Cariddi, emerge come esso non venga più trattato come un episodio circoscritto dell'Odissea, ma come una struttura narrativa e simbolica capace di generare molteplici sviluppi. In un sistema transmediale, infatti, il mito non è più un racconto chiuso, bensì una matrice narrativa che può essere attualizzata in forme diverse a seconda del medium e del contesto. Tale trasformazione è coerente con la teoria di Marie-Laure Ryan, secondo cui i media non devono essere intesi come semplici canali di trasmissione, ma come

forme espressive che modellano il contenuto narrativo attraverso le proprie specificità semiotiche (Ryan, 2004). Di conseguenza, ogni rielaborazione del mito di Scilla e Cariddi non rappresenta una semplice variazione, ma una vera e propria riconfigurazione semantica.

Un elemento centrale di questa dinamica è rappresentato dalla dimensione partecipativa, che caratterizza i sistemi transmediali contemporanei. Come sottolineano Meyerhofer e González-Martínez, la transmedialità implica un elevato grado di coinvolgimento del pubblico, il quale non si limita a fruire passivamente dei contenuti, ma contribuisce attivamente alla loro diffusione, interpretazione e rielaborazione (Meyerhofer & González-Martínez, 2025). In questo contesto, il mito di Scilla e Cariddi diventa un dispositivo aperto, soggetto a continue negoziazioni di significato, in cui la distinzione tra autore e pubblico tende progressivamente a sfumare.

Questa trasformazione risulta particolarmente evidente se si analizzano alcuni esempi di narrazioni contemporanee, come *Saint Seiya*, *Irredeemable* e *Prison Break*, reinterpretandoli alla luce della logica transmediale e mettendoli in relazione con il mito di Scilla e Cariddi. Nel caso di *Saint Seiya*, il riferimento alla mitologia greca costituisce la base strutturale dell'intero universo narrativo, ma tale riferimento non si traduce in una semplice ripresa dei miti antichi, mentre le figure mitologiche vengono integrate in un sistema complesso di poteri, gerarchie e conflitti che si sviluppa attraverso una pluralità di media, tra cui manga, anime, film e videogiochi. In questo contesto, il mito di Scilla e Cariddi può essere interpretato non come episodio specifico, ma come schema narrativo fondato sull'attraversamento del pericolo e sulla tensione tra forze opposte, ma tale schema viene rielaborato e moltiplicato all'interno del sistema narrativo, diventando una logica ricorrente che struttura le dinamiche di conflitto e di prova. In questo senso, il mito si trasforma in una grammatica narrativa che organizza l'intero universo transmediale, confermando quanto osservato da Ryan riguardo alla funzione dei media come dispositivi di modellizzazione del contenuto (Ryan, 2004).

Un'ulteriore declinazione di questo processo può essere osservata in *Irredeemable*, dove il mito non è esplicitamente tematizzato, ma opera a livello simbolico e strutturale. La figura del Plutonian rappresenta una rielaborazione del mito dell'eroe, che viene progressivamente decostruito e trasformato in una figura ambigua e distruttiva e in questo caso, il legame con il mito di Scilla e Cariddi emerge nella configurazione narrativa del conflitto, caratterizzata dalla presenza di scelte impossibili e di alternative entrambe negative. Il protagonista si trova costantemente in una situazione analoga a quella di Odisseo, costretto a navigare tra due pericoli inevitabili, senza la possibilità di evitare completamente la perdita; questa dinamica può essere

interpretata come una trasposizione astratta del mito, in cui le figure di Scilla e Cariddi vengono trasformate in condizioni narrative e psicologiche. Tale processo corrisponde a ciò che la teoria della transfictionality descrive come circolazione e trasformazione di elementi narrativi tra testi diversi, che ne mantengono la funzione pur modificandone la forma (Ryan, 2004) e in cui il mito non viene semplicemente adattato, ma scomposto e riassembleto in una nuova configurazione narrativa, che ne amplifica il significato e ne aggiorna le implicazioni ideologiche.

Nel caso di *Prison Break*, la relazione con il mito di Scilla e Cariddi si manifesta a livello ancora più profondo, ovvero nella struttura narrativa; la serie si basa infatti su una logica di tensione continua, in cui il protagonista è costantemente costretto a confrontarsi con ostacoli insormontabili e a compiere scelte strategiche in condizioni di rischio elevato. Questa struttura può essere ricondotta al modello dell'attraversamento pericoloso, tipico del mito omerico, in cui ogni decisione comporta inevitabilmente una perdita. La transmedialità di *Prison Break* si sviluppa attraverso l'espansione del racconto in diversi formati e piattaforme, che contribuiscono a costruire un universo narrativo articolato e coinvolgente, in cui il mito non viene rappresentato in modo esplicito, ma funziona come schema narrativo profondo, che organizza il racconto e ne determina la dinamica. Questo conferma l'idea che, nei sistemi transmediali, il mito possa operare non solo a livello tematico, ma anche a livello strutturale, influenzando la forma stessa della narrazione (Jenkins, 2007).

L'analisi di questi esempi consente di evidenziare come la transmedialità narrativa comporti una trasformazione qualitativa del mito di Scilla e Cariddi, che passa da racconto specifico a dispositivo generativo. In questo processo, il mito viene progressivamente astratto dai suoi contenuti originari e rielaborato come schema narrativo, funzione simbolica o struttura di senso, capace di adattarsi a contesti mediali differenti. Tale trasformazione è coerente con quanto affermato da Jenkins, secondo cui la transmedialità implica una logica di espansione e di world-building, in cui il racconto si sviluppa attraverso l'aggiunta di nuovi elementi piuttosto che attraverso la ripetizione di quelli esistenti (Jenkins, 2007). Inoltre, la distinzione tra medium come canale e medium come forma espressiva, proposta da Ryan, permette di comprendere come ogni piattaforma contribuisca in modo specifico alla rielaborazione del mito. Nei fumetti, ad esempio, la rappresentazione visiva consente di enfatizzare la dimensione simbolica e iconografica delle figure mitiche; nelle serie televisive, la narrazione seriale permette di sviluppare in modo più approfondito le dinamiche psicologiche e relazionali; nei contenuti digitali, infine, la dimensione interattiva favorisce il coinvolgimento attivo del pubblico,

contribuendo alla costruzione di un'esperienza narrativa partecipativa (Ryan, 2004; Meyerhofer & González-Martínez, 2025).

Un esempio particolarmente significativo di questa dinamica può essere individuato nel fumetto *Scilla e Cariddi. Il ladruncolo mitologico* (Di Baldo, 2025) che consente di osservare come il mito venga rielaborato all'interno della letteratura per l'infanzia in una prospettiva implicitamente transmediale; in questo caso, infatti, il racconto mitico non viene semplicemente adattato in forma semplificata, ma riconfigurato attraverso un linguaggio visivo e narrativo che lo rende accessibile a un pubblico giovane, inserendolo al contempo in un immaginario già stratificato e condiviso.

Il fumetto opera una duplice trasformazione: da un lato, riduce la complessità del mito originario, traducendolo in una narrazione lineare e ludica; dall'altro, ne espande il potenziale simbolico, inserendolo in una rete di riferimenti che include altri prodotti culturali contemporanei, come il cinema e i videogiochi, ma non costituisce un semplice adattamento, sebbene un nodo di un più ampio sistema transmediale, in cui il mito di Scilla e Cariddi circola tra media diversi, assumendo forme e funzioni differenti.

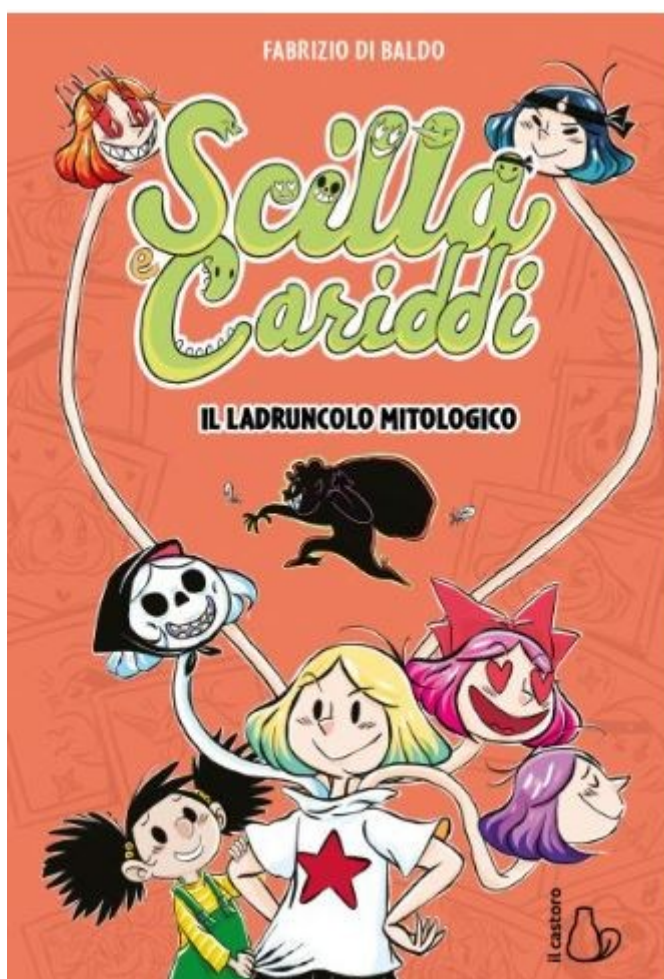


Figura 5. Copertina del libro di letteratura per bambini “Scilla e Cariddi. Il ladruncolo mitologico”, Di Baldo, 2025.

In linea con quanto osservato da Jenkins (2007), il fumetto può essere interpretato come un punto di accesso (entry point) privilegiato allo storyworld mitologico, capace di introdurre nuovi pubblici a una narrazione che si sviluppa attraverso molteplici piattaforme. Allo stesso tempo, come suggerisce Ryan (2004), la specificità semiotica del medium fumettistico contribuisce a modellare il contenuto narrativo, enfatizzando la dimensione iconografica e visiva delle figure mitiche e trasformando Scilla e Cariddi da entità mostruose a personaggi narrativamente funzionali e riconoscibili.

In questa prospettiva, la letteratura per ragazzi non rappresenta un ambito marginale, ma uno spazio privilegiato di riattualizzazione del mito, in cui la transmedialità si manifesta non tanto nella complessità dei dispositivi narrativi, quanto nella capacità di generare connessioni tra immaginari diversi e di favorire un primo livello di partecipazione culturale. Il mito, così, non viene solo trasmesso, ma continuamente ricreato attraverso pratiche di fruizione e reinterpretazione che coinvolgono attivamente il pubblico più giovane.

Infine, è importante sottolineare come la transmedialità narrativa contribuisca a ridefinire il ruolo del mito nella cultura contemporanea. Come evidenziato da Meyerhofer e González-Martínez, il coinvolgimento attivo del pubblico e la diffusione delle tecnologie digitali hanno trasformato il modo in cui le storie vengono prodotte, distribuite e fruite, rendendo la narrazione un processo collettivo e dinamico (Meyerhofer & González-Martínez, 2025), per cui non è più considerabile come un patrimonio statico della tradizione, ma un elemento vivo e in continua evoluzione, che si adatta alle esigenze interpretative della società contemporanea e assume una funzione particolarmente significativa, in quanto rappresenta un modello narrativo basato sulla tensione tra opposti e sulla necessità di scegliere tra alternative entrambe problematiche. Questa struttura si presta particolarmente bene alla logica transmediale, in quanto può essere declinata in forme diverse e adattata a contesti narrativi differenti. La sua flessibilità e la sua capacità di generare nuove configurazioni di senso ne fanno un dispositivo ideale per la costruzione di universi narrativi complessi e articolati.

La transmedialità narrativa permette di comprendere come il mito di Scilla e Cariddi venga oggi rielaborato non solo attraverso adattamenti, ma attraverso processi di espansione e trasformazione che ne ampliano significativamente il significato. Nei sistemi transmediali, il mito non viene semplicemente riprodotto, ma scomposto e riassembleto in nuove configurazioni narrative, che ne valorizzano la dimensione simbolica e ne permettono una

continua riattualizzazione. In questo senso, il mito continua a svolgere una funzione fondamentale nella costruzione dell'immaginario contemporaneo, dimostrando la propria capacità di adattarsi ai nuovi contesti mediali e di generare forme sempre nuove di narrazione (Jenkins, 2007; Ryan, 2004; Scolari, 2009).

4.4 Il mito come esperienza interattiva: videogiochi e cultura partecipativa

Nel panorama contemporaneo della ricezione del mito, i videogiochi rappresentano uno dei luoghi privilegiati di rielaborazione, diffusione e trasformazione delle narrazioni antiche, configurandosi come dispositivi transmediali in cui l'esperienza mitologica non è soltanto raccontata, ma vissuta in forma interattiva (Vandewalle 2023). A questo proposito, la relazione tra mito e videogioco non si limita a una semplice trasposizione narrativa, ma implica una vera e propria riconfigurazione epistemologica del mito stesso, che passa da oggetto di narrazione a spazio esperienziale, da racconto lineare a sistema dinamico attraversabile dal giocatore. Tale trasformazione risulta particolarmente significativa se letta alla luce della tradizione mitografica antica e moderna, in quanto i videogiochi sembrano riprodurre alcune funzioni fondamentali, come selezione, organizzazione e trasmissione di narrazioni, seppur operando attraverso logiche mediali profondamente diverse (Hansen 2005).

A questo proposito, il contributo di Ross Clare consente di inquadrare il fenomeno all'interno di una prospettiva più ampia di ricezione del classico nei media contemporanei; infatti, come evidenzia Clare, i videogiochi non si limitano più a derivare da altri media, ma hanno progressivamente acquisito una capacità autonoma di generare immaginario, fino a configurarsi come nuovi "classici" culturali (Clare 2021). Questo mutamento segna un passaggio fondamentale nella storia dei media: se in passato il videogioco si nutriva prevalentemente di contenuti provenienti da letteratura e cinema, oggi assistiamo sempre più spesso al fenomeno inverso, in cui film, serie televisive e prodotti editoriali si sviluppano a partire da universi narrativi originati in ambito videoludico e in tal senso, il videogioco si configura non solo come mezzo di trasmissione, ma come dispositivo produttivo di immaginario, capace di influenzare profondamente le forme della narrazione contemporanea.

Il rapporto tra mondo antico e videogioco risulta dunque simbiotico, perché da un lato, la tradizione greco-romana fornisce un repertorio ricchissimo di temi, archetipi e strutture narrative, mentre dall'altro, il videogioco ne garantisce la sopravvivenza e la riattualizzazione nell'immaginario contemporaneo (Clare 2021). Tale relazione si inserisce pienamente nella logica della transmedialità narrativa descritta da Henry Jenkins, secondo cui le storie si sviluppano attraverso molteplici piattaforme, ciascuna delle quali contribuisce in modo

specifico alla costruzione di un universo narrativo condiviso (Jenkins 2004) e il mito non si pone più come un racconto chiuso, ma una matrice narrativa aperta, capace di generare nuove configurazioni di senso in relazione alle caratteristiche dei diversi media.

Uno degli aspetti centrali individuati da Vandewalle è la possibilità di interpretare i videogiochi come veri e propri “musei mitologici interattivi”, ovvero ambienti digitali in cui i miti vengono raccolti, selezionati, organizzati e resi accessibili attraverso forme di esplorazione e partecipazione attiva (Vandewalle 2023; Anderson 2019). Questa metafora consente di cogliere una continuità funzionale tra le pratiche mitografiche tradizionali e le forme di narrazione digitale contemporanea: così come i mitografi antichi selezionavano e sistematizzavano versioni diverse dei racconti, allo stesso modo i game designer operano una scelta e una riorganizzazione del materiale mitologico in funzione delle esigenze ludiche, sebbene nel caso dei videogiochi, la natura stessa del materiale cambia radicalmente: non si tratta più di reperti tangibili o testi da interpretare, ma di narrazioni immateriali che devono essere rese esperibili attraverso l’interazione (Hansen 2005).

In questa prospettiva, risulta particolarmente significativa la definizione proposta da Clare del videogioco come “testo esteso”, caratterizzato dalla compresenza di una dimensione autoriale e di una dimensione partecipativa (Clare 2021), in cui il giocatore non è più un semplice destinatario del racconto, ma un agente attivo che contribuisce alla costruzione del significato attraverso le proprie azioni. Tale concezione mette in crisi la distinzione tradizionale tra autore e lettore, mostrando come, nel contesto videoludico, il processo narrativo sia intrinsecamente collaborativo, per cui il mito, di conseguenza, non è più un oggetto stabile da interpretare, ma un sistema aperto da esplorare, attraversare e trasformare.

Il mito di Scilla e Cariddi offre un esempio particolarmente efficace per comprendere questa trasformazione; nella sua forma originaria, attestata nell’*Odissea*, esso rappresenta una situazione di scelta obbligata tra due pericoli ugualmente mortali, configurandosi come metafora di una condizione liminale e tragica (Omero, *Od.* XII). Nei videogiochi, questa struttura narrativa viene frequentemente tradotta in meccaniche di gameplay basate su decisioni strategiche e gestione del rischio, in cui il giocatore è chiamato a scegliere tra alternative entrambe problematiche e la dimensione simbolica del mito si traduce così in una dinamica operativa, che rende esperibile in prima persona la tensione tra opposti.

La logica di rielaborazione e combinazione dei miti si manifesta chiaramente in titoli come *God of War: Ghost of Sparta*, in cui il materiale mitologico viene trasformato in una sequenza di sfide ludiche. In questo caso, le figure mitologiche non sono semplicemente

rappresentate, ma incarnate in forma di ostacoli da superare, assumendo una funzione strutturale all'interno del gameplay (Vandewalle 2023), in cui il mito si configura così come una serie di prove, riecheggiando le dinamiche dell'epica antica ma traducendole in termini interattivi. Il giocatore, analogamente all'eroe omerico, è chiamato a confrontarsi con una serie di ostacoli che mettono alla prova le sue capacità, ma a differenza dell'eroe tradizionale, egli dispone di una maggiore libertà decisionale, che gli consente di esplorare percorsi alternativi e di influenzare l'esito della narrazione.

Un approccio differente, ma ugualmente significativo, è quello adottato da *Smite*, in cui la mitologia viene frammentata e redistribuita sotto forma di personaggi giocabili; in questo caso, le divinità e le figure mitologiche non costituiscono più elementi di un racconto unitario, ma diventano entità autonome, inserite in un sistema competitivo che ne ridefinisce completamente il significato originario (Vandewalle 2023). La mitologia viene così trasformata in un repertorio di identità e abilità, selezionabili e combinabili dal giocatore in funzione delle proprie strategie e anche qui, la logica di Scilla e Cariddi può essere rintracciata a livello strutturale, nella costante necessità di bilanciare rischi e opportunità.

Ancora più complesso è il caso di *Call of Duty: Modern Warfare 2*, che, pur collocandosi apparentemente al di fuori dell'ambito mitologico, può essere interpretato come una rielaborazione di strutture narrative archetipiche. Infatti in questo contesto, il mito non è presente a livello esplicito, ma sopravvive come matrice profonda dell'esperienza narrativa, configurandosi come schema simbolico che organizza il conflitto e la progressione del gioco (Vandewalle 2023). La dinamica di Scilla e Cariddi emerge nelle situazioni di scelta difficile e nelle tensioni tra alternative entrambe rischiose, dimostrando come il mito possa operare anche in forma latente all'interno di contesti apparentemente realistici.

Ciò che accomuna questi esempi è la capacità del videogioco di trasformare il mito in un sistema esperienziale, in cui il giocatore non è più semplice spettatore, ma agente attivo e questo passaggio è fondamentale per comprendere la natura transmediale del fenomeno: come osserva Clare, l'immaginario contemporaneo tende a frammentarsi e a distribuirsi simultaneamente su più media, rendendo sempre più difficile individuare un'origine univoca del racconto (Clare 2021). Il mito, in questo senso, esiste in una condizione diffusa, in cui diverse versioni contribuiscono alla costruzione di un unico orizzonte di senso. Tale trasformazione può essere letta anche alla luce del concetto di "popular understanding" elaborato da Clare, secondo cui i videogiochi non restituiscono una rappresentazione filologicamente accurata del mondo antico, ma una versione semplificata e culturalmente

mediata, costruita sulla base di aspettative condivise (Clare 2021). Il mondo rappresentato non è propriamente “greco” o “romano”, ma “grecheggianti” o “romaneggianti”, secondo una logica di riconoscibilità che privilegia la fruizione rispetto alla precisione storica; questa semplificazione non deve essere interpretata esclusivamente in termini negativi, ma come una condizione necessaria per la comunicazione efficace in un contesto mediale orientato all'intrattenimento.

Tuttavia, tale trasformazione solleva anche una serie di questioni critiche, che riguardano il rapporto tra conoscenza, rappresentazione e intrattenimento. Il pedagogista Roberto Maragliano ha definito il videogioco come “la più grande rivoluzione epistemologica del ventunesimo secolo”, sottolineando il potenziale di questo medium nel ridefinire le modalità di apprendimento e di costruzione del sapere (Maragliano 1990s). Tale affermazione appare particolarmente pertinente nel caso dei videogiochi mitologici, che consentono di accedere a contenuti culturali complessi attraverso forme di interazione ludica. Allo stesso tempo, però, la gamification del passato comporta inevitabilmente una selezione e una semplificazione del materiale originario (Clare 2021). Il videogioco, infatti, non ha come obiettivo principale la trasmissione accurata del sapere storico o mitologico, ma la creazione di un'esperienza coinvolgente e di conseguenza, elementi complessi o ambigui vengono spesso ridotti o trasformati in funzione delle esigenze del gameplay, implicando una tensione tra divulgazione e banalizzazione, che costituisce uno dei nodi centrali del rapporto tra mito e videogioco.

Come evidenzia Clare, tuttavia, tale tensione non deve essere interpretata esclusivamente in termini negativi, perché la semplificazione può infatti essere vista come una forma di adattamento necessaria, che consente al mito di sopravvivere e di continuare a essere significativo in contesti culturali e mediali diversi (Clare 2021) perché il videogioco non sostituisce la tradizione, ma la affianca, contribuendo a mantenerla viva attraverso nuove forme di narrazione e partecipazione. Da un punto di vista teorico, questa trasformazione può essere interpretata anche come una forma di apprendimento implicito, in cui il giocatore acquisisce conoscenze e competenze attraverso l'esperienza, senza essere necessariamente consapevole del processo (Reinhard, Anderson 2018). I videogiochi mitologici non si presentano come strumenti educativi in senso stretto, ma come prodotti di intrattenimento che incorporano al loro interno contenuti culturali complessi, realizzando una sintesi tra dimensione ludica e dimensione formativa.

La transmedialità ludica e partecipativa rappresenta una delle forme più innovative e significative di ricezione del mito nel XXI secolo: attraverso i videogiochi, il mito non viene

semplicemente trasmesso, ma continuamente reinventato, dimostrando la propria capacità di adattarsi a nuovi contesti mediali e di generare forme sempre nuove di narrazione (Jenkins 2004; Clare 2021; Vandewalle 2023). Il caso di Scilla e Cariddi conferma come anche le strutture narrative più antiche possano essere reinterpretate in chiave interattiva, mantenendo intatta la loro forza simbolica e la loro attualità, in cui i videogiochi non sono soltanto un nuovo medium per il mito, ma uno spazio di reinvenzione continua, in cui passato e presente si intrecciano in forme dinamiche e aperte, contribuendo alla costruzione dell'immaginario contemporaneo.

CONCLUSIONI

L'analisi condotta in questa tesi conferma come i miti rappresentino archetipi profondamente radicati nell'umanità, capaci di attraversare epoche e culture pur conservando una connessione essenziale con la natura umana. La loro persistenza non è frutto di nostalgia o di mera trasmissione culturale, ma della loro straordinaria capacità di adattamento: essi si trasformano, assumono forme nuove e dialogano con i contesti contemporanei senza mai perdere il nucleo archetipico che li rende universali e, in questo senso, i miti non sono mai statici, ma continuamente rielaborati, reinterpretati e riattualizzati, rivelando quanto l'esperienza umana sia sia costante sia fluida, sospesa tra memoria e innovazione.

Attraverso lo studio del mito di Scilla e Cariddi, è emerso come un singolo racconto possa incarnare molteplici significati e valenze: dalla sua origine nella tradizione classica, alla sua funzione identitaria nella cultura siciliana, fino alla riscrittura moderna in opere come *Horcynus Orca* di Stefano D'Arrigo, il mito dimostra una capacità unica di essere specchio della società e dell'individuo. In particolare, la lettura contemporanea evidenzia come i miti siano strumenti in grado di condensare e trasmettere conflitti sociali, tensioni morali e dinamiche psicologiche profonde e diventano, quindi, una lente attraverso cui leggere i valori, le paure e le aspirazioni delle diverse epoche, fungendo da ponte tra passato e presente.

La ricerca ha anche mostrato l'importanza della crossmedialità e della transmedialità nella vita dei miti contemporanei, cioè la trasposizione del mito in media differenti, dalla letteratura tradizionale, al cinema, ai fumetti, ai videogiochi e alle piattaforme digitali, che consente non solo di preservarne l'esistenza, ma di adattarne i contenuti in funzione del pubblico, del contesto culturale e della specifica mediazione narrativa. Questa flessibilità trasforma il mito in un fenomeno dinamico, capace di offrire esperienze differenti pur rimanendo fedele ai propri principi archetipici; inoltre, l'interattività e la partecipazione del pubblico, tipiche dei nuovi media, amplificano ulteriormente il ruolo dei miti, rendendoli strumenti di riflessione collettiva e di costruzione di senso condiviso.

Un aspetto particolarmente significativo riguarda l'ecllettismo dei miti: essi riescono a esprimere in maniera complessa e multiforme sentimenti nascosti, tensioni interiori e strutture fondamentali della società: la loro capacità di attraversare generi, linguaggi e media permette di cogliere sfumature diversificate della condizione umana, restituendo simultaneamente emozioni intime e temi universali, per cui la dimensione transmediale non è solo una questione tecnica o distributiva, ma assume una valenza epistemologica e ontologica: il mito diventa un

paradigma attraverso cui comprendere l'uomo, la società e le relazioni tra culture e tempi storici differenti.

Il lavoro evidenzia che l'adattamento dei miti ai nuovi media non è un'operazione di semplice ricodifica, ma un processo di risignificazione continua, ma ogni trasposizione, sia essa crossmediale, transmediale o digitale, contribuisce a valorizzare aspetti diversi del mito, generando nuove interpretazioni e nuovi punti di vista. Così, la tradizione mitica non viene semplicemente preservata, ma continuamente reinventata, dimostrando come il mito sia una forma di conoscenza attiva, capace di interrogare costantemente la natura dell'uomo, la struttura della società e il rapporto tra passato e presente.

In conclusione, i miti confermano la loro essenza archetipica e universale attraverso la capacità di adattarsi e trasformarsi, di attraversare media e generazioni, e di rivelare aspetti profondi dell'esperienza umana e la loro forza risiede proprio nella combinazione tra stabilità dei contenuti e flessibilità formale, che permette loro di restituire una visione dell'uomo sempre attuale. Attraverso la crossmedialità e la transmedialità, il mito non solo sopravvive, ma si rinnova, diventando uno strumento di riflessione ontologica e culturale che continua a dialogare con ciascuna epoca e con ciascun individuo, confermandosi come elemento centrale nella costruzione della conoscenza, della cultura e della comprensione della condizione umana.

BIBLIOGRAFIA

- Anderson, C. A. (2019). *Digital games as participatory narrative environments*. New York, NY: Routledge.
- Angelini, A. (2019). *Spazio marino e metafore della morte nel mondo antico*. I Quaderni del Ramo d'Oro, Numero speciale, 11, 49–62.
- Apollodoro. (1921). *Bibliotheca* (J. G. Frazer, Ed.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Apollonios Rhodios. (1981). *Argonautiques*, Chant IV. Éd. F. Vian. Paris: Les Belles Lettres.
- Apollonius Rhodius. (2008). *Argonautica* (R. C. Seaton, Trans.). Loeb Classical Library. (Opera originale III secolo a.C.)
- Archetti, E. (2002). *La costruzione dell'identità attraverso il racconto*. Bologna: Il Mulino.
- Argilli, M. (1995). *Letteratura e infanzia*. Roma: Editori Riuniti.
- Aristotele. (2008). *Poetica*. Milano: Mondadori.
- Artamonov, D. S., Medvedeva, E. N., Tikhonova, S. V., & Slivnaia, Z. A. (2021). *Digital mythology: A new direction in the study of social myths*. In Proceedings of the International Scientific Conference “Perishable and Eternal: Mythologies and Social Technologies of Digital Civilization-2021”. Saratov, Russian Federation.
- Assmann, J. (2011). *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bacchetti, F., et alii. (2009). *Letteratura per l'infanzia e immaginario*. Firenze: La Nuova Italia.
- Barchiesi, A. (2005). *Ovidio, Metamorfosi, Libri I–II*. Milano: Mondadori.
- Barnes, M. H. (2005). Claudian. In M. Paschalis (Ed.), *Roman and Greek Imperial Epic* (pp. 538–550). Heraklion: Rethymnon Classical Studies, 2.
- Barsotti, S. (2006). *Fiaba e narrazione popolare*. Roma: Carocci.

- Barsotti, S. (2016). *La fiaba tra tradizione e modernità*. Roma: Carocci.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris, France: Éditions du Seuil.
- Barthes, R. (1984). *La morte dell'autore*. In *Il brusio della lingua*. Torino: Einaudi (ed. or. 1968).
- Baumard, P. (1999). *Tacit Knowledge in Organizations*. London: Sage Publications.
- Bellatalla, L. (2013). *Letteratura per l'infanzia e pedagogia*. Roma: Carocci.
- Bellatalla, L. (2016). *Classici per l'infanzia e formazione del lettore*. Roma: Carocci.
- Benjamin, W. (1979). *Infanzia berlinese*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (1993). *Angelus Novus*. Torino: Einaudi.
- Berger, P. L. (1990). *The Sacred Canopy: Elements of a Sociological Theory of Religion*. New York: Anchor Books.
- Berger, P. L., & Luckmann, T. (1997). *The Social Construction of Reality*. New York: Anchor Books.
- Bettini, M., & Franco, C. (2010). *Il mito di Circe. Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*. Torino: Einaudi.
- Bettini, M., & Spina, L. (2007). *Il mito delle Sirene. Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*. Torino: Einaudi.
- Blumenberg, H. (1985). *Work on Myth*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Boero, P., & De Luca, S. (2012). *La letteratura per l'infanzia*. Roma-Bari: Laterza.
- Botero Camacho, M., & Picón del Campo, J. (2017). *Dante as a symphonic metal hero: Transmedia remediation of the Divine Comedy*. In A. López-Varela Azcárate (Ed.), *Perishable and Eternal: Mythologies and Social Technologies of Digital Civilization*. Saratov: Saratov University Press.
- Bourdaa, M. (2013). *Le transmedia storytelling: une stratégie de participation et d'engagement*. In *Terminal. Technologie de l'information, culture & société*, 112, 11-21.

- Brelich, A. (1966). *Prolegomeni a una storia delle religioni*. Roma: Edizioni dell'Ateneo.
- Brelich, A. (2003). *Introduzione alla storia delle religioni*. Roma: Edizioni dell'Ateneo.
- Brunel, P. (1992). *Dictionnaire des mythes littéraires*. Monaco: Éditions du Rocher.
- Buchan, S. (2004). *Monsters in Greek literature*. London, UK: Routledge.
- Burkert, W. (1982). *Greek Religion*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Burkert, W. (1992). *The Orientalizing revolution: Near Eastern influence on Greek culture in the early archaic age*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Campbell, J., & Piazza, M. (2016). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press.
- Casarino, Cesare. 2010. *Modernity at Sea: Melville, Marx, Conrad in Crisis*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Cassirer, E. (1925). *Filosofia delle forme simboliche. Vol. 2: Il pensiero mitico*. Firenze: La Nuova Italia.
- Cassirer, E. (1975). *The Philosophy of Symbolic Forms*. New Haven: Yale University Press.
- Cassirer, E. (2010). *Saggio sull'uomo*. Roma: Armando Editore.
- Cassirer, E. (2024). *Mythical Thought and Symbolic Forms*. New Haven: Yale University Press.
- Chambers, A. (2020). *Tell Me: Children, Reading and Talk*. Stroud: Thimble Press.
- Chiarini, G., & Rosati, G. P. (2009). *Ovidio, Metamorfosi, Libri V–VI*. Milano: Mondadori.
- Chuvin, P. (1991). *Mythologie et géographie dionysiaques: recherches sur l'oeuvre de Nonnos de Panopolis*. Clermont-Ferrand: Vates, 2.
- Ciancarini, P., et al. (2023). *Narrazione e sistemi complessi*. Milano: FrancoAngeli.

- Cicchini, M., & Gisondi, A. (2024). *Mito e narrazione contemporanea*. Milano: FrancoAngeli.
- Cives, G., Genovesi, G., & Russo, M. (1999). *Pedagogia e letteratura per l'infanzia*. Milano: FrancoAngeli.
- Clare, R. (2021). *Videogames and the classical imagination: From adaptation to creation*. London, UK: Bloomsbury Academic.
- Claudian. (1910–2005). *Raptus Proserpinae* (various editions).
- Cohen, G. M. (1906). *The iconography of Greek mythology*. New York, NY: Macmillan.
- Conington, J., & Nettleship, H. (1979). *Vergili Maronis Opera, with Commentary, II*. Hildesheim-New York: Olms.
- Coveney, P., & Highfield, R. (1991). *La freccia del tempo*. Milano: Rizzoli.
- D'Arrigo, Stefano. (1975) 1994. *Horcynus Orca*. Milano: Mondadori.
- D'Arrigo, Stefano. 2009. *In questo Stato*. Milano: Rizzoli.
- De Biasio, A., & Gennero, A. (a cura di). (2020). *Transmedia Stories: Teorie, forme e contesti dello storytelling contemporaneo*. Milano: Ledizioni.
- De Bono, E. (1967). *The Use of Lateral Thinking*. London: Jonathan Cape (citato in Jahn 2004).
- De Ciantis, C. (2017). *The Hephaestus Archetype: Technology and the Creative Process*. In A. López-Varela Azcárate (Ed.), *Perishable and Eternal*. Saratov: Saratov University Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1991). *Che cos'è la filosofia?*. Torino: Einaudi.
- DELG (Dictionnaire Étymologique de la Langue Grecque). s.v. *laimos*.
- Di Baldo, A. (2025). *Scilla e Cariddi. Il ladruncolo mitologico*. Milano, Italy: FrancoAngeli.
- Di Napoli, R., et al. (2021). *Psicologia dei simboli culturali*. Roma: Carocci.
- Diodorus Siculus. (1933–1967). *Bibliotheca Historica*, Vols. IV–VI. Leipzig: Teubner.

- Disney. (1998). *Hercules: The animated series* [Television series episode: “Hercules and the Odyssey Experience”]. Burbank, CA: Disney Television Animation.
- Dusi, N., & Spaziante, L. (2006). *Remix-Remake: Pratiche di replicabilità*. Roma: Meltemi.
- Eco, U. (1964). *Apocalittici e integrati*. Milano: Bompiani.
- Eliade, M. (1949). *Il mito dell'eterno ritorno*. Milano: Rusconi.
- Eliade, M. (1963). *Mito e realtà*. Torino: Borla (ed. or. 1963).
- Eliade, M. (1966). *Trattato di storia delle religioni*. Torino: Boringhieri (ed. or. 1949).
- Eliade, M. (1993). *Il mito dell'eterno ritorno*. Milano: Borla.
- Fatima, S., & Gaurav, S. (2024). *Myth, Culture and Modern Society*. New Delhi: Academic Press.
- Felton, D. (2012). *Monster mythology in ancient Greece*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Felton, M. G. (2024). *Scylla and Charybdis*. In D. Felton (Ed.), *The Oxford handbook of monsters in classical myth* (pp. 165–179). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Ferraro, G. (2015). *Teorie della narrazione*. Milano: Carocci.
- Ferraro, G. (2017). *I significati del cibo. Tra cucina e società*. Milano: FrancoAngeli.
- Floch, J. M. (1990). *Semiotica, marketing e comunicazione*. Milano: FrancoAngeli.
- Floridi, L. (2014). *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*. Cham, Switzerland: Springer.
- Forbes Irving, P. (1990). *Metamorphosis in Greek myth*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Fracassa, U. (2002). *Letteratura giovanile e riscritture*. Roma: Carocci.
- Frazer, J. G. (1890). *Il ramo d'oro. Studio sulla magia e la religione*. Torino: Boringhieri.
- Freeman, M., & Gambarato, R. R. (Eds.). (2018). *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge.

- Ganassali, S., & Matysiewicz, J. (2021). *Marketing e storytelling culturale*. London: Routledge.
- Garber, D., & Roux, S. (Eds.). (2013). *The Mechanization of Natural Philosophy*. New York: Springer.
- Gaukroger, S. (1997). *Descartes: An Intellectual Biography*. Oxford: Clarendon Press.
- Gaukroger, S. (1999). *Bacon and the Transformation of Early Modern Philosophy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gaukroger, S. (2006). *The Emergence of a Scientific Culture: Science and the Shaping of Modernity 1210-1685*. Oxford: Oxford University Press.
- Gheno, V. (2011). *I social network: una nuova frontiera per la scrittura?* In *Italiano digitale*. Accademia della Crusca.
- Gibellini, R., & Bertazzoli, R. (2009). *La mitologia nella letteratura europea*. Bologna: Il Mulino.
- Gil Soldevilla, S., & Rodríguez Serrano, A. (2017). *Playing God: Transhumanist Paradigms in God Games*. In A. López-Varela Azcárate (Ed.), *Perishable and Eternal*. Saratov: Saratov University Press.
- Goody, J. (1977). *L'addomesticamento del pensiero selvaggio*. Milano: FrancoAngeli.
- Goody, J. (2010). *Mito, rito e orale*. Bologna: Il Mulino.
- Grandi, N. (2011). *Letteratura per l'infanzia e classici narrativi*. Milano: Mondadori.
- Grandi, N. (2011). *Letteratura per l'infanzia e classici narrativi*. Milano: Mondadori.
- Greimas, A. J. (1966). *Semantica strutturale*. Milano: Rizzoli.
- Greimas, A. J. (1970). *Del senso*. Milano: Bompiani.
- Greimas, A. J. (1983). *Del senso 2*. Milano: Bompiani.
- Grilli, G. (2012). *La letteratura per ragazzi*. Bologna: Il Mulino.
- Grimal, P. (1982). *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*. Paris: Presses Universitaires de France.

- Hahn, M. (2004). *Narrative Voice and Agency in Postclassical Narratology*. In *Style*, 38(1).
- Hamilton, E. (1990). *Mythology*. New York: Warner Books.
- Hansen, M. B. N. (2005). *Interface culture: How new media transform the way we communicate*. New York, NY: Routledge.
- Hardie, P. (2009). *Ovid's Metamorphoses: Myth and transformation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Hayles, K. N. (1990). *Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science*. Ithaca: Cornell University Press.
- Hedyle. (2015). Scilla (Hellenistic fragments) (H. Suppi, Ed.). In *Hellenistic poetry fragments*. Leiden, NL: Brill. (Poema originale III secolo a.C.)
- Heidegger, M. (1950). *Sentieri interrotti*. Firenze: La Nuova Italia.
- Heidel, A. (1951). *The Babylonian Genesis: The story of creation*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Hesiod. (2006). *Theogony* (H. G. Evelyn-White, Trans.). Loeb Classical Library. (Opera originale VIII sec. a.C.)
- Heubeck, A. (1989). *A commentary on Homer's Odyssey: Books IX–XII*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- Hopman, M. G. (2012). *Greek monsters and mythical imagery*. Leiden, NL: Brill.
- Hopman, M. G. (2024). *Scylla and Charybdis*. In D. Felton (Ed.), *The Oxford handbook of monsters in classical myth* (pp. 165–179). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Horney, K. (1932). *The problem of the feminine*. New York, NY: Norton.
- Hunt, E. (2016). *What is fake news? How to spot it and what you can do to stop it*. In *The Guardian*.
- Hunter, R. (2005). *Generic Consciousness in the Orphic Argonautica?* In *Roman and Greek Imperial Epic* (pp. 149–168).
- Hutcheon, L. (2013). *A Theory of Adaptation* (2nd ed.). New York-London: Routledge (ed. or. 2006).

- Hyginus. (1997). *Fabulae* (H. J. Rose, Ed.). Leiden: Brill.
- Igino. (1997). *Fabulae*, ed. H. J. Rose. Leiden: Brill.
- Ivanov, V. M. (2018). *Social Myth in the Digital Age*. Moscow: Progress-Tradition.
- Jabra, J. I. (1992). *The Arab Novel and Modernity*. London: Heinemann.
- Jahn, M. (2004). *Postclassical Narratology*. In D. Herman, M. Jahn, & M. L. Ryan (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London-New York: Routledge.
- Jaydah, 'A. (1980). *Studies in Arab Myth and Culture*. Cairo: Egyptian Cultural Press.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling*. In *MIT Technology Review*.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118–130). Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Cultura convergente*. Milano: Apogeo (ed. or. 2006).
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia storytelling 101*. Retrieved from http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H. (2016). *Transmedia Logics and Locations*. In M. Freeman & R. R. Gambarato (Eds.), *The Routledge Companion to Transmedia Studies*. New York: Routledge.
- Jerzak, M. (2016). *Myth, Childhood and Modern Literature*. London: Routledge.
- Jesi, F. (2025). *Mito e società*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Jesi, F., & Cavalletti, A. (2001). *Letteratura e mitologia politica*. Torino: Einaudi.
- Johann, M., & Bülow, L. (2019). *One Does Not Simply Create a Meme: Conditions for the Diffusion of Internet Memes*. In *International Journal of Communication*, 13, 1720–1742.

- Jouteur, J. (2007). *Ovid's Scylla: Monster and metamorphosis*. Paris, FR: Les Belles Lettres.
- Jung, C. G. (1995). *L'uomo e i suoi simboli*. Milano: Tea.
- Jung, C. G. (1995). *L'uomo e i suoi simboli*. Milano: Tea.
- Kagaba, M. (2024). *Myth, Culture and Society*. Nairobi: Cultural Studies Press.
- Kanecki, K. (2024). *Modern Myth and Television Narrative*. New York: Media Studies Press.
- Kasavina, N. A. (2020). *Digital existence as a cultural-anthropological problem*. In *Digital Scholar: Philosopher's Lab*, 3(2), 20-35.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Konchalovsky, A. (Director). (1997). *The Odyssey* [TV miniseries]. USA: A&E Television.
- König, A. (2020). *Brand Mythologies in Marketing*. London: Palgrave Macmillan.
- Kucharski, L. (In press). The poetic tradition of Scylla. In *Oxford handbook of monsters in classical myth*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Lévi-Strauss, C. (1962). *Il pensiero selvaggio*. Milano: Il Saggiatore.
- Lévi-Strauss, C. (1962). *La pensée sauvage*. Paris: Plon.
- Lévi-Strauss, C. (1966). *Mitologiche. Vol. 1: Il crudo e il cotto*. Milano: Il Saggiatore.
- Lévi-Strauss, C. (2011). *Myth and Meaning*. London: Routledge.
- Lévi-Strauss, C. (2015). *Mitologica*. Torino: Einaudi.
- Lévy-Bruhl, L. (1935). *La mitologia primitiva*. Roma: Newton Compton.
- LIMC (Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae). s.v. *Skylla*.
- Lindgren, S. (2023). *Digital mythologies: Narratives, media, and the construction of the contemporary*. London, UK: Routledge.

- Lisenkova, A. A., & Tul'chinskij, G. L. (2017). *Digital Transformation of Culture: Challenges and Opportunities*. St. Petersburg: Aletheia.
- Liveley, S. (In press). Metamorphosis and the origins of Scylla. In *Oxford handbook of monsters in classical myth*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Long, J., & Henderson, S. (2024). *Television, Myth and Popular Culture*. London: Routledge.
- López-Varela Azcárate, A. (2017). *Introduction: Technopoiesis and the Strategic Narratives of Digital Civilization*. In *Perishable and Eternal: Mythologies and Social Technologies of Digital Civilization*. Saratov: Saratov University Press.
- López-Varela, A. (2008). *The Digital Humanities: A New Perspective on Cultural Systems*. In *Journal of Literary Theory*.
- López-Varela, A. (2014). *Analogy and Metaphor in the Era of Digital Mediation*. In *Semiotica*.
- Losada, J., & Lipscomb, S. (2019). *The Myth of Technology and the Technology of Myth*. New York: Routledge.
- Lucifora, R. M. (2012). *Una vita meravigliosa: l'Orfeo augusteo tra Argonautiche e Dionisiache*. Bari: Scrinia, 28.
- Lucifora, R. M. (2015). Aristeo: un Enea ante litteram? Pastori per aspera ad astra. In G. Cipriani & A. Tedesco (Eds.), *Le chiavi del mito e della storia* (Kleos: estemporaneo di studi e testi sulla fortuna dell'antico, 24), 217–240. Bari: Edizioni di Scrinia.
- Lucretius. (2007). *De rerum natura* (W. H. D. Rouse, Trans.). Loeb Classical Library. (Opera originale I secolo a.C.)
- Maani, M. (2018). *Online Anonymity and the Creation of Digital Identities*. *Journal of Media Studies*.
- Mahā Daḥḥām (2021). *Studies on Myth and Contemporary Literature*. Beirut: Arab Cultural Publications.
- Malinowski, B. (1926). *Myth in Primitive Psychology*. London: Kegan Paul.
- Malinowski, B. (2022). *Myth in Primitive Psychology*. London: Routledge.

- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Maragliano, R. (1990s). *Videogiochi e apprendimento: Riflessioni pedagogiche*. Milano, Italy: FrancoAngeli.
- Marciniak, K. (2016). *Our Mythical Childhood... The Classics and Literature for Children and Young Adults*. Leiden: Brill.
- Marres, N., & Weltevrede, E. (2013). *Scraping the Social? Issues in live social research*. In *Journal of Cultural Economy*, 6(3), 313-335.
- Marrone, G. (2017). *Semiotica della narrazione*. Roma: Carocci.
- Marroni, Francesco. 2013. *Hercynus Orca and the Odyssey: A Modernist Rewriting*. In *Italian Modernism: Italian Culture between Decadentism and Avant-Garde*, a cura di Luca Somigli e Mario Moroni, 49–60. Toronto: University of Toronto Press.
- Maturana, H. R., & Varela, F. J. (1980). *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*. Dordrecht: Reidel.
- Maurolico, F. (1553). *Sicanicarum rerum Compendium*. [Edizione storica].
- McComas, W. (2020). *Myth and Meaning in Contemporary Society*. New York: Academic Press.
- McLuhan, M. (1964). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.
- Medaglia, S. (2024). *Miti e media: Trasformazioni narrative tra antico e contemporaneo*. Milano, Italy: FrancoAngeli.
- Mekas, J. (2007). *365 Day Project*. [Online] Disponibile su: jonasmekas.com.
- Mellamphy, D. (2015). *The Alchemic Medium: Metis, Metallurgy, and the Technopoietics of Digital Culture*. In *CTheory*.
- Meyerhofer, P., & González-Martínez, R. (2025). *Audience participation and narrative transformation in transmedia storytelling*. London, UK: Routledge.
- Miller, C. R. (1978). *Technology as a Form of Consciousness*. In *Central States Speech Journal*.
- Miller, J. (2013). *Folklore and the vagina dentata motif*. New York, NY: Routledge.

Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: New York University Press.

Moll, Nora. 2017. *Riscritture moderne del mito di Scilla e Cariddi: James Joyce e Stefano D'Arrigo*. *Between*, VII (14).

Moloney, K. (2019). *Designing Transmedia Publications: Professional Guidance for Narrative Strategy, Layout, and Visual Design*. New York-London: Routledge.

Mora, J. (2017). *Transmedia Narratives and Edutainment: New Pedagogical Architectures*. In A. López-Varela Azcárate (Ed.), *Perishable and Eternal*. Saratov: Saratov University Press.

Muhammad 'Ajīnah (2005). *Studies in Myth and Folklore*. Cairo: Dar al-Fikr.

Murdock, M. (2020). *The Heroine's Journey*. Boston: Shambhala.

Nelis, D. P. (2005). The Reading of Orpheus: the Orphic Argonautica and the Epic Tradition. In *Roman and Greek Imperial Epic* (pp. 169–189).

Nencioni, G. (1976). *Parlato-parlato, parlato-scritto, parlato-recitato*. In *Di scritto e di parlato*. Bologna: Zanichelli.

Nestle, W. (1940). *Eraclitus on mythical figures*. Leipzig, DE: Teubner.

Niola, M. (2012). *Miti d'oggi*. Milano: Bompiani.

Nobile, A. (2015). *Letteratura e media audiovisivi*. Roma: Carocci.

Nonnus of Panopolis. (1986). *Dionysiaca*, Chants XI–XIII. Éd. F. Vian. Paris: Les Belles Lettres.

Omero. (1998). *Odissea* (A. Heubeck, S. West & J. B. Hainsworth, Eds.). Oxford, UK: Oxford University Press.

Opelz, H. (2018). *Anonymity and Authorship in Digital Narratives*. *Comparative Literature Studies*.

Ortoleva, P. (2019). *Miti a bassa intensità. Racconti, media, vita quotidiana*. Torino: Einaudi.

Orvieto, L. (1911). *Storie della storia del mondo*. Firenze: Bemporad.

- Otajanova, A. (2022). *Digital Mythologies*. Berlin: Springer.
- Otto, W. F. (1962). *Il mito*. Milano: Il Saggiatore.
- Otto, W. F. (1987). *Gli dei della Grecia*. Milano: Adelphi.
- Ovid. (2005). *Metamorfosi*, Libri I–II (A. Barchiesi, Ed.). Milano: Mondadori.
- Ovid. (2009). *Metamorfosi*, Libri V–VI (G. Chiarini & G. P. Rosati, Eds.). Milano: Mondadori.
- Ovid. (21–17 a.C./2000). *Amores* (A. D. Melville, Trans.). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Ovid. (8 d.C./2004). *Metamorphoses* (A. D. Melville, Trans.). Oxford, UK: Oxford University Press.
- Pace, N. (1998). Il canto delle Sirene in Ambrogio, Girolamo e altri Padri della Chiesa. In *Atti del congresso internazionale di studi ambrosiani*, 673–695. Milano: Biblioteca Ambrosiana.
- Palaephatus. (IV secolo a.C./2015). *On unbelievable tales* (R. Lamberton, Trans.). In *Greek mythology* (pp. 15–25). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Percy Jackson: Sea of Monsters*. (2013). [Film]. USA: 20th Century Fox.
- Philip, K., & Mathew, S. (2024). *Cultural Identity and Myth*. New Delhi: Academic Publications.
- Pier, J. (2010). *Postclassical Narratology*. In *The Living Handbook of Narratology*. Hamburg: Hamburg University Press.
- Pinkus, K. (2010). *Alchemical Belief: Occultism in the Religious Culture of Early Modern England*. Chicago: University of Chicago Press.
- Platone. (IV secolo a.C./2002). *Repubblica* (G. M. A. Grube, Trans.; rev. C. D. C. Reeve). Indianapolis, IN: Hackett.
- Plotichkina, N. V. (2020). *Mitologizzazione della politica nell'era digitale*. Saratov: Saratov University Press.
- Poesio, G. (1971). *Laura Orvieto e la letteratura per l'infanzia*. Firenze: La Nuova Italia.

- Popa Blanariu, N. (2017). *Prometheus Unbound: From Aeschylus to Black Mirror*. In A. López-Varela Azcárate (Ed.), *Perishable and Eternal*. Saratov: Saratov University Press.
- Popper, K. R. (1963). *Congetture e confutazioni*. Bologna: Il Mulino.
- Popper, K. R. (1994). *Il mito della cornice*. Milano: Il Saggiatore.
- Prigogine, I., & Stengers, I. (1984). *La nuova alleanza. Metamorfosi della scienza*. Torino: Einaudi.
- Propp, V. (1966). *Morfologia della fiaba*. Torino: Einaudi.
- Radermacher, L. (1921). *Griechische Mythologie*. Wien: Hölder-Pichler-Tempsky.
- Rajewsky, I. O. (2018). *Intermedialità e transmedialità: definizioni e distinzioni*. In A. De Biasio & A. Gennero (a cura di), *Transmedia Stories*. Milano: Ledizioni.
- Ravin, K. K. (2018). *Myth and Modern Thought*. New Delhi: Academic Press.
- Raybourn, E. M. (2015). *Transmedia Storytelling and Participatory Culture: Exploring the Learning Potential of Media Convergence*. London: Routledge.
- Reinhard, M., & Anderson, C. A. (2018). *Implicit learning through interactive media: Cognitive and educational perspectives*. London, UK: Routledge.
- Resel, M. (2000). Le metamorfosi del mito di Scilla. *Myrtia*, 15, 5–26.
- Riordan, R. (2006). *Percy Jackson and the Olympians: The sea of monsters*. New York, NY: Disney Hyperion.
- Riougui, A. (2025). *Myth and Cultural Identity in Narrative Tradition*. Journal of Cultural Studies.
- Ruzicka, J., et al. (2019). *Fake news as modern myths*. In *Journal of Media Psychology* (citato in Artamonov et al. 2021).
- Ryan, M. L. (2004). *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ryan, M. L. (2014). *Story/Worlds/Media: Media-Specific Multi-Medial Transmedial*. In M. L. Ryan & J. N. Thon (Eds.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.

Ryan, M.-L. (2013). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Sallust. (I secolo a.C./2015). *Histories* (J. C. Yardley, Trans.). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Salter, M. (2024). *Classical Myth in Modern Media*. Oxford: Oxford University Press.

Sandvik, K. (2014). *Playful Media: Transmedia storytelling, crossmediality and fan culture*. In *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 30(56), 1-13.

Santucci, F. (1973). *Pedagogia e cultura letteraria*. Bologna: Il Mulino.

Schlegel, F. (1800). *Discorso sulla mitologia*. In *Athenaeum*.

Schmidt, M. (1927). *Skylla*. In *P. Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft* (Vol. III A, pp. 567–575). Stuttgart, DE.

Schmidt, S. J. (1996). *Die Dekonstruktion der Wahrheit*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Schmidt, S. J. (2010). *Literary Studies as Cultural Studies*. In *Journal of Literary Theory*.

Scolari, C. A. (2009). *Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production*. *International Journal of Communication*, 3, 586–606.

Scolari, C. A., & Fraticelli, D. (2020). *Cultural Consumption and Transmedia Competences: Informal Learning in the Digital Age*. Barcelona: Editorial UOC.

Scolari, C. A., Pagés, C., & Olsson, T. (2018). *Transmedia Literacy: New Media, Participatory Culture, and Educational Practices*. New York: Peter Lang.

Seidler, P. (2022). *Transformations and monsters in Ovid*. Berlin, DE: De Gruyter.

Servio. (2011). *Commentary on Virgil's Aeneid 6.74* (G. R. Else, Ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.

Servius. (1961). *Servii Grammatici qui feruntur in Vergilii carmina commentarii* (G. Thilo & H. Hagen, Eds.). Leipzig, DE: Teubner.

- Servius. (IV–V secolo d.C./2011). *Commentary on Virgil's Aeneid 6.74* (G. R. Else, Ed.). Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Shamenaz, S. (s.d.). *Myth and Children's Literature*.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana: University of Illinois Press.
- Shifman, L. (2013). *Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker*. In *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), 362-377.
- Shkaev, D. G. (2018). *Simulacra and Myth in Digital Culture*. Moscow: RAS Institute of Philosophy.
- Sidorov, V. A. (2020). *The Mythology of Video Games: Between Freedom and Control*. St. Petersburg: State University Press.
- Siganos, A. (2005). *Il mito: definizione e approcci teorici*. Roma: Armando Editore.
- Solovej, V. D. (2017). *Digital Mythology and the Transformation of Modern Consciousness*. In *Political Science*, 4, 122-135.
- Stano, S. (2021). *Eating the Myth: Food, Mythology, and Digital Culture*. In *Digital mythology*, Saratov.
- Stano, S. (2022). *I sensi del falso. Strategie di smascheramento e di (post-)verità*. Roma: Meltemi.
- Stengers, I. (2002). *L'invenzione delle scienze moderne*. Roma: Di Renzo Editore.
- Stephens, J. (2020). *Retelling Stories, Framing Culture*. New York: Routledge.
- Stewart, J., & Townley, B. (2020). *Symbolic Psychology and Narrative*. London: Sage.
- Strabo. (1924–1927). *Geographica*, VI. (H. L. Jones, Trans.). London: Heinemann.
- Studniczka, F. (1906). Skylla. *Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts*, 21, 1–47.
- Suppi, H. (Ed.). (2015). *Hellenistic poetry fragments*. Leiden, NL: Brill.
- Teocrito. (III–II secolo a.C./2008). *Idylls* (A. S. F. Gow, Trans.). Loeb Classical Library.

- Thompson, J. (2022). *Myth in Contemporary Storytelling*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Thucydides. (1998). *Histories* (R. Warner, Trans.). London: Penguin Classics. (Opera originale V sec. a.C.)
- Tombleson, R., Garcia, M., & Harper, L. (2023). *Transmedia Learning: Theory, Practice, and Applications*. London: Springer.
- Treccani. (2022). *Mito*. Dizionario di Filosofia, Istituto dell'Enciclopedia Italiana.
- Trisciuzzi, L., & Forni, P. (2022). *Storia della letteratura per l'infanzia*. Roma: Laterza.
- Tuana, N. (2004). *The Philosophy of Myth and Knowledge*. New York: Routledge.
- Tul'chinskij, G. L. (2009). *Brand Philosophy: The Social Myth of the Consumption Era*. St. Petersburg: Reference.
- Tylor, E. B. (1871). *Primitive Culture*. London: John Murray.
- Tylor, E. B. (2016). *Primitive Culture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ulysse 31. (1981). [Animated television series]. France/Japan.
- Valovic, T. S. (2000). *Digital Mythologies: The Social and Allegorical Fortune of the Internet*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Vandewalle, P. (2023). *Myth and gameplay: Interactive experiences of classical narratives in digital media*. Amsterdam, Netherlands: Amsterdam University Press.
- Vergil. (1979). *Aeneid, with Commentary, II* (J. Conington & H. Nettleship, Eds.). Hildesheim-New York: Olms.
- Vermeule, E. (1979). *Greek vases and shipwrecks*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Vian, F. (1981). *Apollonios Rhodios, Argonautiques, Chant IV*. Paris: Les Belles Lettres.
- Vian, F. (1986). *Nonnus de Panopolis, Les Dionysiaques*. Paris: Les Belles Lettres.
- Vian, F. (1987). *Les Argonautiques Orphiques*. Paris: Collection des Universités de France.

- Virgil. (29–19 a.C./2006). *Aeneid* (H. R. Fairclough, Trans.). Loeb Classical Library.
- Virgil. (29–19 a.C./2006). *Eclogues* (H. R. Fairclough, Trans.). Loeb Classical Library.
- Walker, B. (1995). *The Woman's Encyclopedia of Myths and Secrets*. San Francisco: Harper & Row.
- Waser, O. (1909). Skylla. In W. H. Roscher (Ed.), *Ausführliches Lexikon der griechischen und römischen Mythologie* (Vol. IV, pp. 1010–1022). Leipzig, DE.
- Waywell, G. (1996). *Stesichorus and the poetics of Scylla*. Oxford, UK: Clarendon Press.
- West, M. L. (1997). *The East face of Helicon: West Asiatic elements in Greek poetry and myth*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Weuffen, S., et al. (2024). *Archetypes in Modern Narratives*. Berlin: De Gruyter.
- Whitby, M., & Roberts, M. (2018). Epic Poetry. In S. McGill & E. I. Watts (Eds.), *A Companion to Late Antique Literature* (pp. 221–240). New York: Blackwell Companions to the Ancient World.
- Wong, K. (2010). *Digital Dissociation: The Psychology of Online Interaction*. Cyberpsychology & Behavior.
- Zwicker, J. (1927). Sirenen. In P. Wolters (Ed.), *Pauly-Wissowa: Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, II,15, 295–299. Stuttgart: J. B. Metzler.