



**SCUOLA SUPRI
LINGUISTICI
EDIATORI**

(Decreto Ministero dell'Università 31/07/2003)

Via P. S. Mancini, 2 – 00196 - Roma

**TESI DI DIPLOMA
DI
MEDIATORE LINGUISTICO
(Curriculum Interprete e Traduttore)**

**Equipollente ai Diplomi di Laurea rilasciati dalle Università al termine dei Corsi afferenti
alla classe delle**

**LAUREE UNIVERSITARIE
IN
SCIENZE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA**

TITOLO DELLA TESI - “Dal Monte Olimpo a Hollywood: la mitologia Greco-Romana tra letteratura, cinema e videogiochi”

**RELATORI:
Prof.ssa Maggie Papparusso**

**CORRELATORI:
Prof. Fabio Matassa
Prof.ssa Marie Françoise Vaneecke**

**CANDIDATA
Michela De Salvo
3279**

ANNO ACCADEMICO 2024/2025

“Aspera perpessu fiunt iucunda relatu”

Marco Porcio Catone.

<i>Sezione lingua I</i>	
<u>1. Introduzione</u>	1
<u>2. Le radici e l'evoluzione della mitologia greca e romana</u>	4
<u>2.1 Dal caos al cosmo, le origini della mitologia greca</u>	4
<u>2.1.1 Divinità e culto</u>	7
<u>2.2 Gli eredi di Romolo, nascita della mitologia romana</u>	10
<u>2.2.1 Dei in Terra, l'ascesa del Culto Imperiale</u>	16
<u>2.3 Il risveglio degli dei, la riscoperta della mitologia nell'era medievale e rinascimentale</u>	19
<u>2.4 La rinascita degli dèi nella cultura moderna</u>	22
<u>3. La mitologia Greco-Romana tra schermo e leggenda</u>	26
<u>3.1 L'evoluzione dei miti sul grande schermo</u>	26
<u>3.2 L'adattamento della mitologia nella settima arte</u>	32
<u>4. Rinascita e trasformazione, il mito greco-romano nella letteratura contemporanea</u>	46
<u>4.1 Il viaggio dei miti nella storia della letteratura</u>	46
<u>4.2 Il mito nella letteratura moderna</u>	48
<u>4.3 L'arte dell'adattamento, mitologia accessibile al pubblico moderno</u>	50
<u>4.4 Dei e eroi nel mondo contemporaneo</u>	52
<u>5. Epiche odissee digitali, come i videogiochi riscrivono i miti</u>	72
<u>5.1 Lo sviluppo della mitologia nei mondi virtuali</u>	72
<u>5.2 Come la mitologia plasma i giochi</u>	74
<u>5.3 La mitologia in modalità giocatore</u>	76
<u>6. Conclusione</u>	96
<i>Sezione lingua II</i>	
<u>1. Introduction</u>	98
<u>2. The origins and evolution of Greek and Roman mythology.</u>	101
<u>2.1 From chaos to cosmos, the beginnings of Greek mythology</u>	101
<u>2.1.1 Deities and veneration</u>	103
<u>2.2 The heirs of Romulus, birth of Roman mythology</u>	105

<u>2.2.1 Gods on Earth, the rise of the Imperial Cult</u>	109
<u>2.3 The awakening of the gods, the rediscovery of mythology in the medieval and renaissance era</u>	111
<u>2.4 The rebirth of the gods in modern culture</u>	112
<u>3. Greco-Roman mythology between screen and legend</u>	114
<u>3.1 The evolution of myths on the silver screen</u>	114
<u>3.2 The adaptation of mythology in the seventh art</u>	116
<u>4. Rebirth and transformation, the Greco-Roman myth in contemporary literature</u>	120
<u>4.1 The journey of myths in the history of literature</u>	120
<u>4.2 Myth in modern literature</u>	121
<u>4.3 The art of adaptation, mythology accessible to modern audiences</u>	122
<u>4.4 Gods and heroes in the contemporary world</u>	123
<u>5. Epic digital odysseys, how video games are rewriting myths</u>	128
<u>5.1 The development of mythology in virtual worlds</u>	128
<u>5.2 How mythology shapes games</u>	129
<u>5.3 Mythology in player mode</u>	130
<u>6. Conclusion</u>	136
<i>Sezione lingua III</i>	
<u>1. Introduction</u>	137
<u>2. Les racines et l'évolution de la mythologie grecque et romaine</u>	139
<u>2.1 Du chaos au cosmos, les origines de la mythologie grecque</u>	139
<u>2.1.1 Déeses et cultes</u>	140
<u>2.2 Les héritiers de Romulus, naissance de la mythologie romaine</u>	143
<u>2.2.1 Les dieux sur terre, la montée du culte impérial</u>	147
<u>2.3 Le réveil des dieux, la redécouverte de la mythologie au Moyen Âge et à la Renaissance</u>	149
<u>2.4 La renaissance des dieux dans la culture moderne</u>	150
<u>3. La mythologie gréco-romaine entre écran et légende</u>	152
<u>3.1 L'évolution des mythes à l'écran</u>	152
<u>3.2 L'adaptation de la mythologie au septième art</u>	154

<u>4. Renaissance et transformation, le mythe gréco-romain dans la littérature contemporaine</u>	157
<u>4.1 Le voyage des mythes dans l'histoire de la littérature</u>	157
<u>4.2 Le mythe dans la littérature moderne</u>	158
<u>4.3 L'art de l'adaptation, la mythologie accessible au public moderne</u>	159
<u>4.4 Dieux et héros dans le monde contemporain</u>	160
<u>5. Odyssées numériques épiques, comment les jeux vidéo réécrivent les mythes</u>	163
<u>5.1 Le développement de la mythologie dans les mondes virtuels</u>	163
<u>5.2 Comment la mythologie façonne les jeux</u>	164
<u>5.3 La mythologie en mode joueur</u>	164
<u>6. Conclusion</u>	168
<u>BIBLIOGRAFIA</u>	169
<u>SITOGRAFIA</u>	171

Dal Monte Olimpo a Hollywood: La Mitologia Greco-Romana tra Letteratura, Cinema e Videogiochi

1. Introduzione

La mitologia greco-romana rappresenta una delle colonne portanti della civiltà antica, un insieme di racconti e narrazioni che hanno attraversato il tempo influenzando diversi popoli e i loro usi e costumi. Queste narrazioni, inizialmente tramandate in modo orale e successivamente codificate in opere letterarie e artistiche, hanno plasmato non solo l'immaginario collettivo di interi popoli ma hanno anche fornito alle società antiche una lente attraverso cui interpretare il mondo circostante dando risposte alle domande esistenziali: il funzionamento dell'universo, i fenomeni naturali e cosmici, il destino dell'uomo, il rapporto tra il naturale e il soprannaturale.

In un'epoca priva di strumenti scientifici, la mitologia ha svolto un ruolo centrale nell'organizzazione del sapere e nel consolidamento dei valori sociali e morali offrendo chiavi interpretative per le dinamiche sociali e politiche giustificando l'ordine politico e religioso e stabilendo un legame sacro tra gli uomini e gli dèi. Le divinità, infatti, attraverso le loro gesta, incidono sulle vicende umane e il culto riservatogli rafforzava la coesione sociale definendo i principi etici e morali condivisi; la mitologia aveva quindi anche una funzione educativa e rituale di enorme importanza. Con la trasmissione orale dei miti, la società greca e quella romana trasmettevano ai cittadini quello che era considerato un vero e proprio codice di comportamento morale e i valori collettivi necessari per il buon funzionamento della comunità. Gli eroi mitologici diventavano modelli di virtù e coraggio mentre le divinità, con le loro passioni e debolezze, rappresentavano la complessità delle dinamiche umane, il che consentiva una comprensione e accettazione di sentimenti e comportamenti presenti e provati nella vita di tutti i giorni. In questo modo la mitologia non solo offriva un modo per interpretare il mondo ma fungeva come

metodo di coesione sociale, regolando rapporti interpersonali e fornendo spiegazioni, chiarimenti e modelli con cui poter empatizzare.

Con il passare dei secoli la funzione religiosa è andata scemando ma il suo impatto culturale è rimasto profondo e pervasivo. Queste storie riguardanti dei, eroi e creature fantastiche hanno continuato ad ispirare la letteratura, l'arte e la filosofia, dando vita a una tradizione che, attraverso continue reinterpretazioni, è giunta fino ai giorni nostri. La mitologia, in particolar modo, ha trovato nuove forme di espressione nella cultura popolare contemporanea diventando di forte ispirazione per il cinema, la televisione, la letteratura moderna e persino i videogiochi. Questo fenomeno di riadattamento delle narrazioni antiche mostra come i miti abbiano una sorprendente capacità di adattamento, offrendo alle società moderne nuove prospettive su tematiche universali come l'identità, il destino, il potere e la condizione umana.

La scelta di affrontare il tema della mitologia greco-romana in questa tesi nasce dall'interesse personale verso l'influenza perenne che queste narrazioni esercitano ancora sul mondo contemporaneo e dalla volontà di esplorare come i miti siano stati in grado di attraversare i secoli mantenendo viva la loro capacità di parlare alla mente e al cuore degli uomini. Nonostante le profonde trasformazioni subite dalla società nel corso del tempo, i miti continuano ad essere riletti e reinterpretati dimostrando la loro straordinaria attualità. Studiare la mitologia significa comprendere non solo il passato ma anche il presente, poiché offre una chiave per analizzare dinamiche culturali e sociali che ancora oggi sono presenti e influenzano la nostra visione del mondo.

Gli obiettivi di questa tesi sono molteplici: in primo luogo, si intende fornire un'analisi approfondita delle funzioni principali che la mitologia ha svolto nelle società antiche, evidenziando come essa abbia agito, appunto, come strumento di spiegazione del mondo, di educazione morale e coesione sociale. Successivamente verrà esplorato il processo di adattamento e trasformazione vissuto da questi miti nel corso dei secoli, con particolare attenzione alla loro reinterpretazione e al loro adattamento nelle produzioni moderne, come il cinema, la letteratura e i videogiochi.

Nel primo capitolo verranno esaminate la creazione e la diffusione della mitologia nell'antichità, le sue radici religiose e le modalità con cui essa si integrava

nella vita quotidiana analizzando le sue principali funzioni e il ruolo centrale dei miti.

Il secondo capitolo sarà dedicato all'analisi delle reinterpretazioni cinematografiche della mitologia, un campo in cui queste storie hanno trovato una nuova vita. Il cinema, con le sue capacità visive e narrative, ha saputo trasformare i miti in opere spettacolari, rendendoli accessibili a un pubblico vastissimo e consentendo di esplorare in modo innovativo i temi del potere, dell'eroismo e della condizione umana.

Il terzo capitolo si concentrerà sull'impatto della mitologia nella letteratura, comparando i classici della letteratura greco-romana e i loro racconti agli autori moderni e contemporanei che hanno attinto a piene mani da queste storie per dar vita ad altre storie mantenendo delle solide basi e approfondendo molteplici temi. La mitologia, con il suo ricco patrimonio di simboli e archetipi, ha continuato ad ispirare scrittori di ogni epoca, dimostrando la sua inesauribile capacità di rinnovarsi.

Infine, il quarto capitolo esplorerà un campo relativamente recente ma di grande interesse: l'influenza della mitologia greco-romana nei videogiochi. Questo medium, grazie alla sua interattività, offre una modalità completamente nuova di fruizione delle antiche narrazioni, permettendo al giocatore di immedesimarsi nei personaggi mitologici e di esplorare direttamente i mondi immaginati dagli antichi.

In conclusione, questa tesi si propone di dimostrare come la mitologia greco-romana sia un patrimonio culturale vivo e in continua evoluzione, capace di adattarsi ai tempi e di offrire nuove chiavi di lettura, sottolineando la sua capacità di parlare all'uomo moderno.

2. Le radici e l'evoluzione della mitologia greca e romana

La mitologia rappresenta uno degli strumenti più potenti attraverso cui le civiltà antiche hanno cercato di comprendere e spiegare il mondo, gli eventi naturali e l'essenza dell'essere umano. La mitologia greca e quella romana costituiscono un corpus di racconti che, nonostante il tempo, hanno continuato a influenzare la cultura, la filosofia, la religione e l'arte per secoli, fino ai giorni nostri. I miti che raccontano le gesta di divinità, eroi e creature soprannaturali erano parte integrante della vita quotidiana degli antichi greci e romani. Questi racconti non solo offrivano spiegazioni cosmologiche e morali ma riflettevano anche l'organizzazione sociale e politica del tempo.

La mitologia, dunque, non si limita alla sfera religiosa ma assume un ruolo educativo, sociale e artistico trasformandosi in una lente attraverso cui è possibile analizzare e comprendere le strutture profonde della cultura occidentale. In particolare, la mitologia greca e quella romana, pur conservando tratti distintivi, si influenzarono reciprocamente e furono oggetto successivamente di reinterpretazioni, che ne garantirono la sopravvivenza e l'attualità fino all'età moderna.

2.1 Dal caos al cosmo, le origini della mitologia greca

Le origini della mitologia greca affondano le radici in un tempo remoto, antecedente persino all'età classica. Questo vasto corpus di racconti si sviluppa principalmente a partire dalla tradizione orale, tramandata attraverso i poeti e i cantastorie che, nelle piazze e nei santuari, narravano le vicende degli dèi e degli eroi. In un mondo caratterizzato dall'incertezza e dall'imprevedibilità della natura l'essere umano cercava risposte e spiegazioni. La mitologia greca non era solo un tentativo di rispondere alle domande fondamentali sull'origine del mondo e sulla condizione umana ma anche uno strumento per dare significato ai fenomeni naturali, eventi storici e cicli della vita.

Per i greci i miti non erano semplicemente racconti fantastici ma parte integrante della loro cultura e religione; essi riflettevano i valori, le credenze e le paure della società costituendo un legame tra il mondo divino e quello umano.

Attraverso i miti, i greci cercavano di spiegare l'ordine cosmico, la natura delle relazioni tra divinità e uomini e il ciclo di vita, morte e rinascita che permeava l'esistenza. La mitologia diventa così uno strumento educativo attraverso cui venivano trasmessi insegnamenti morali e culturali, la religione greca, inoltre, strettamente intrecciata alla mitologia, prevedeva la celebrazione di culti, riti e sacrifici agli dèi che erano considerati direttamente coinvolti nella vita quotidiana.

Le fondamenta della mitologia risiedono nei miti cosmogonici che raccontano la nascita dell'universo e delle prime divinità. Secondo il racconto tramandato da **Esiodo**, uno dei poeti più influenti dell'antichità, autore della *Teogonia*, all'inizio di tutto vi era il Caos, una condizione primordiale di vuoto e disordine. Da questo vuoto emersero le prime divinità: Gea, la Terra, che generò spontaneamente Urano, il Cielo. L'unione tra i due diede origine a una discendenza di divinità e creature che segneranno profondamente la mitologia greca: i Titani, i Ciclopi e gli Ecatonchiri (creature dalle cento braccia). Questo mito cosmogonico, oltre a essere il racconto della nascita del mondo, rappresenta anche una delle prime narrazioni sulla lotta per il potere, un tema ricorrente nella mitologia greca. Urano, temendo che i suoi figli potessero detronizzarlo, li imprigionò nel ventre di Gea. Questo portò al conflitto tra padre e figli, culminato con la ribellione di Crono, uno dei Titani, che evirò il padre e prese il controllo del mondo.

Il mito di Gea e Urano getta le basi per una delle caratteristiche principali della mitologia greca: la costante lotta tra generazioni di divinità. Questo ciclo di conflitti tra padre e figli si ripete più volte nel mito greco culminando nella vittoria di Zeus e dei suoi fratelli sugli stessi Titani. Questi racconti riflettono in parte le tensioni esistenti nelle società umane riguardo alla trasmissione del potere e all'inevitabile conflitto tra le generazioni.

Dopo il rovesciamento di Urano, Crono divenne il sovrano degli dèi. Anche Crono, però, temeva di essere a sua volta detronizzato dai propri figli, motivo per cui li divorava appena nati. Solamente Zeus, grazie all'inganno della madre Rea, riuscì a sfuggire a questo destino e, una volta cresciuto, costrinse il padre a rigettare i fratelli, avviando una guerra tra gli dèi più giovani e i Titani. La vittoria di Zeus segna l'inizio dell'era degli dèi olimpici, le divinità più note e venerate nella mitologia greca. Questo gruppo di divinità, ovvero Zeus, Era, Poseidone, Demetra, Atena, Apollo,

Artemide, Afrodite, Ares, Efesto, Ermes e Dioniso, abita sul Monte Olimpo e governa le diverse sfere del cosmo e della vita umana.

Ognuna di queste divinità ha attributi distinti e incarna aspetti specifici della natura e della società. Zeus, ad esempio, è il dio del cielo e del tuono, nonché sovrano degli dèi; Era, sua sorella e sposa, è la dea del matrimonio e della famiglia; Poseidone, dio dei mari e delle acque, mentre Atena, nata dalla testa di Zeus, è la dea della saggezza e della guerra strategica. I miti che li coinvolgono spesso mettono in scena conflitti, amori, gelosie e tradimenti riflettendo la complessità delle relazioni umane.

Nell'antica Grecia la mitologia era un sistema attraverso cui i greci strutturavano il loro rapporto con il divino, le divinità non erano lontane e distaccate ma coinvolte nelle vicende umane. Gli uomini potevano invocare gli dèi attraverso preghiere e sacrifici, sperando di ottenere il loro favore in questioni come la guerra, il raccolto, il matrimonio e la salute. Questa interazione continua tra il mondo umano e divino è evidente nei poemi omerici, come *Illiade* e *Odissea*, dove gli dèi intervengono direttamente negli affari degli uomini influenzando il corso degli eventi. **Omero** ed **Esiodo**, con le loro opere, sono considerati i principali "educatori" della Grecia antica in quanto i loro poemi stabilivano e diffondevano il pantheon e i miti che avrebbero influenzato la cultura greca per secoli.

Il culto degli dèi era un affetto centrale della vita pubblica e privata, le città-stato greche (le *polis*) avevano santuari dedicati alle divinità protettrici dove si svolgevano riti e celebrazioni. La città di Atene era, ad esempio, sotto la protezione di Atena e in suo onore si tenevano le Panatenee, festività che comprendevano gare sportive e processioni. Allo stesso modo, a Delfi, il santuario di Apollo ospitava l'oracolo più famoso dell'antichità dove i pellegrini si recavano per consultare la Pizia e ottenere grazie e favori divini.

Una delle caratteristiche distintive della mitologia greca è l'antropomorfismo delle divinità: gli dèi sono rappresentati quasi come esseri umani, con pregi, difetti e passioni. L'antropomorfismo non era solo una questione di aspetto fisico ma anche di comportamento; le divinità greche, come gli uomini, erano soggette a sentimenti come l'ira, la gelosia, l'amore e il desiderio e spesso le loro azioni erano guidate da

motivazioni personali piuttosto che dà un senso di giustizia o equità; infatti, dietro l'aspetto umano delle divinità si celavano simboli più profondi.

La mitologia greca non si esaurì con il declino della civiltà classica, al contrario, i miti continuarono a vivere attraverso le opere letterarie e artistiche delle epoche successive. Autori come **Omero**, **Esiodo** e **Pindaro** furono studiati e imitati per secoli, mentre filosofi come **Platone** e **Aristotele** esplorarono i significati più profondi e allegorici dei miti. Durante l'epoca ellenistica e romana i miti greci vennero reinterpretati e adattati, garantendo la loro sopravvivenza e diffusione in tutto il Mediterraneo e oltre.

2.1.1 Divinità e culto

Gli dèi principali della mitologia greca, noti come Olimpici, risiedevano sul Monte Olimpo, la dimora divina secondo la tradizione. Ognuno di loro aveva una sfera d'influenza ben definita, con poteri e attributi specifici, spesso legati agli aspetti fondamentali della natura e della vita umana.

Il re degli dèi, **Zeus**, era il dio del cielo, del tuono e della giustizia, governava tutte le divinità e gli uomini mantenendo l'ordine cosmico. I suoi simboli principali erano il fulmine, l'aquila e il trono. Il suo culto era diffuso in tutta la Grecia ma il tempio più importante a lui dedicato era il *Tempio di Zeus a Olimpia*, sede dei famosi Giochi Olimpici. Questo tempio era celebre anche per la gigantesca statua di Zeus, una delle sette meraviglie del mondo antico, scolpita da Fidia, importante scultore e architetto ateniese.

Era, sorella e moglie di Zeus, era la dea del matrimonio e della famiglia, nonché protettrice delle donne sposate, era conosciuta per la sua gelosia nei confronti delle infedeltà di Zeus. Era venerata principalmente ad Argo, dove si trova il *Tempio di Era*, un importante centro di culto dove venivano celebrati riti dedicati al matrimonio e alla fecondità.

Poseidone, fratello di Zeus, era il dio del mare, dei terremoti e dei cavalli. Il suo attributo principale era il tridente, simbolo del suo potere sugli oceani e sulla terra. Il *Tempio di Poseidone a Capo Sunio*, situato su una scogliera affacciata sul

mare Egeo, era uno dei luoghi di culto più noti frequentato dai marinai che pregavano per viaggi sicuri.

Atena, dea della saggezza, della guerra strategica e delle arti era una delle divinità più rispettate e venerate. Nata dalla testa di Zeus, completamente armata, rappresentava la ragione e la giustizia. Il *Partenone* sull'Acropoli di Atene, uno dei monumenti più celebri del mondo antico, era il suo tempio principale. Atene, la città che portava il suo nome, organizzava ogni quattro anni le *Panatenee*, festività in suo onore che comprendevano gare atletiche e processioni.

Dio del sole, della musica, della poesia, delle arti profetiche e della medicina, **Apollo** era una divinità complessa e amata. Il suo simbolo principale era una lira ma era anche associato all'arco e alla freccia. Uno dei più importanti centri di culto di Apollo era il *Santuario di Delfi*, dove la Pizia, la sacerdotessa, pronunciava oracoli che influenzavano le decisioni politiche e militari di tutta la Grecia. Il tempio di Apollo a Delfi era considerato il "centro del mondo" dai greci e il santuario era anche sede dei Giochi Pitici.

Artemide, sorella gemella di Apollo, era la dea della caccia, della natura selvaggia e della castità. Protettiva verso le donne e i bambini era spesso invocata durante il parto. Uno dei suoi principali tempi era il *Tempio di Artemide di Efeso*, considerato una delle sette meraviglie del mondo antico. Questo grandioso tempio era un centro di culto fondamentale frequentato da pellegrini di tutto il Mediterraneo orientale.

Afrodite, dea dell'amore, della bellezza e della sensualità, era associata ai sentimenti più forti e potenti. Il suo culto era particolarmente diffuso a *Cipro*, dove si trovava il *Santuario di Afrodite a Pafos*. La dea era venerata anche a *Corinto*, dove il suo tempio era noto per la presenza di sacerdotesse che praticavano la prostituzione sacra, considerata parte dei rituali in suo onore.

Dio della guerra cruenta e della violenza, **Ares** era temuto ma anche rispettato; contrapposto ad Atena, che rappresentava la guerra strategica, Ares incarnava gli aspetti più brutali e sanguinari del conflitto. Sebbene il suo culto non fosse molto popolare, i suoi santuari si trovano in Tracia e nell'Agorà di Atene.

Efesto, dio del fuoco, della metallurgia e delle arti manuali, era associato alla creazione e alla lavorazione dei metalli. Malgrado il suo aspetto fisico fosse descritto

come zoppo e deforme era il fabbro degli dèi e aveva forgiato molte delle loro armi e strumenti. Il *Tempio di Efesto ad Atene* era un importante luogo di culto e uno dei templi meglio conservati della Grecia.

Dio dei messaggeri, del commercio e dei viaggiatori, **Ermes** era anche protettore dei ladri e degli inganni, il suo simbolo principale era il caduceo, un bastone con due serpenti intrecciati. Ermes aveva santuari sparsi per tutta la Grecia ma la sua figura era particolarmente venerata lungo le strade e nei crocevia, dove i viaggiatori si fermavano per pregare e offrire doni.

Demetra, dea dell'agricoltura e della fertilità della terra era venerata come la madre che garantiva i raccolti e la prosperità. Il suo culto più famoso era celebrato a *Eleusi*, dove si svolgevano i *Misteri Eleusini*, riti segreti legati al ciclo della vita, della morte e della rinascita. Questi misteri erano tra i più importanti della Grecia antica e coinvolgevano migliaia di iniziati che speravano di ottenere una visione del mondo dopo la morte.

Dio del vino, dell'estasi e del teatro, **Dioniso** rappresentava la liberazione dai confini sociali e culturali; il suo culto, caratterizzato da rituali orgiastici, era legato a una celebrazione della vita, della morte e della rinascita. A *Tebe* si trovava uno dei suoi santuari più importanti e ad *Atene* si celebravano le *Grandi Dionisie*, un festival durante il quale venivano rappresentate le tragedie e le commedie nel teatro a lui dedicati.

Il culto delle divinità greche si manifestava attraverso rituali complessi che prevedevano preghiere, sacrifici e processioni. Per mantenere l'armonia con il divino era essenziale rispettare le tradizioni e celebrare i riti appropriati, questi rituali si svolgevano sia a livello privato che pubblico. A livello personale le famiglie avevano altari domestici dove si offrivano preghiere quotidiane mentre, a livello pubblico, le città-stato costruivano grandi templi dove sacerdoti e sacerdotesse officiavano cerimonie e sacrifici in nome della comunità.

I santuari e i templi erano luoghi dove il sacro e il profano si incontravano, erano costruiti in luoghi considerati particolarmente favorevoli o carichi di significato religioso come grotte, colline o fonti d'acqua. Oltre ai templi le feste religiose erano un aspetto fondamentale del culto greco; queste feste, come le Panatenee, le Dionisie e i Misteri Eleusini, rappresentavano momenti di

aggregazione collettiva e devozione durante i quali l'intera comunità si univa per onorare gli dèi.

2.2 Gli eredi di Romolo, nascita della mitologia romana

La nascita della mitologia romana è strettamente legata allo sviluppo della città di Roma e alla formazione della sua identità culturale, le prime fasi della mitologia romana erano caratterizzate da una religiosità strettamente pragmatica, associata al culto degli dèi locali e delle forze naturali. In questo contesto, la religione aveva anche una funzione sociale civile: essa serviva a garantire il corretto svolgimento delle attività umane come l'agricoltura, la famiglia e la guerra attraverso una serie di riti e sacrifici mirati.

La religione romana, spesso descritta come **religione numinosa**, si basava sul concetto di **numina**, entità divine impersonali che risiedevano nelle forze della natura e nelle attività umane. I romani percepivano queste forze come potenze che regolavano e controllavano l'universo e il loro compito era di mantenere un equilibrio con esse attraverso riti e sacrifici. A differenza delle divinità antropomorfe della mitologia greca, i numina non avevano una forma fisica o una personalità distintiva, erano manifestazioni di potenza che influenzavano tutti gli aspetti della vita quotidiana. Con il tempo queste forze vennero associate a figure divine più definite, arricchite da caratteristiche umane e da miti importati, soprattutto dalla cultura greca e quella etrusca ma, all'inizio, i romani adoravano queste forze attraverso i rituali piuttosto che attraverso narrazioni mitiche. Questi spiriti o potenze invisibili abitavano gli elementi del mondo naturale e proteggevano le diverse sfere della vita, ogni attività aveva il suo *numen*: dal raccolto alla protezione della famiglia fino agli attraversamenti dei confini. Questa religione primitiva non era ancora organizzata in un sistema metodologico complesso e ricco di narrazioni come quello greco ma piuttosto era l'insieme di pratiche che cercavano di mantenere l'equilibrio tra l'uomo e le forze divine. Vi erano numerose divinità.

Giano, il Dio degli inizi, delle porte, dei passaggi e delle soglie simboleggiava sia il passato sia il futuro e il suo volto bifronte guardava contemporaneamente a entrambi, era invocato all'inizio di ogni attività importante, che fosse una battaglia,

un viaggio o l'inizio di un nuovo anno. Il culto di Giano era legato soprattutto al *Tempio di Giano* nel *Foro Romano*, questo tempio aveva le porte che venivano aperte in tempo di guerra e chiuse in tempo di pace: l'atto di chiudere le porte era un evento raro e segnalava un periodo di pace in tutto l'impero romano; veniva inoltre venerato anche nelle case private all'inizio di ogni mese.

Dea del focolare domestico, simbolo del calore della casa e della comunità, **Vesta** era strettamente associata alla continuità della vita domestica e civile. Il suo culto era praticato nel *Tempio di Vesta*, anch'esso nel *Foro Romano*, dove il fuoco sacro era mantenuto costantemente acceso dalle *Vestali*, sacerdotesse vergini che dedicavano la loro vita a questo compito. Le vestali erano tra le figure religiose più importanti e rispettate nella società romana e il loro servizio durava trent'anni durante i quali dovevano mantenere la castità.

Tra i più conosciuti vi era **Giove**, la massima divinità del pantheon romano, dio del cielo, del tuono e del fulmine, nonché garante della legge e della giustizia e equivalente romano del dio Zeus. Il suo culto era associato al *Tempio di Giove Capitolino*, situato nel *Campidoglio*, uno dei luoghi più sacri di Roma; veniva venerato come protettore della città e della sua espansione, i consoli e i generali romani offrivano sacrifici a Giove prima delle campagne militari e i trionfi erano celebrati in suo onore.

Giunone, dea protettrice delle donne e del matrimonio, nonché regina degli dèi e moglie di Giove, era anche la patrona della città di Roma con il titolo di Giunone Moneta, ovvero protettrice della moneta e della prosperità. Come suo marito, anche lei era venerata nel *Tempio di Giove Capitolino* come parte della **Triade Capitolina** formata da Giove, Giunone e Minerva. Durante le nozze, inoltre, era uso comune che gli sposi invocassero la sua protezione e benedizione.

Minerva, dea della saggezza, delle arti e della guerra era la controparte romana di Atena ma con un carattere più legato alle abilità manuali e all'intelletto. Veniva venerata nel *Tempio di Giove* ma aveva anche un tempio dedicato sul *Monte Aventino* dove gli artigiani e gli intellettuali le rendevano omaggio, era particolarmente venerata dai soldati e dagli studiosi.

Tra le divinità più antiche e venerate dai romani c'è anche il dio della guerra, **Marte**. Originariamente associato all'agricoltura e alla fertilità divenne poi il dio

protettore delle legioni romane e delle loro conquiste militari; a lui era consacrato il *Campo Marzio*, una grande area nel centro di Roma dove si svolgevano le esercitazioni militari e le celebrazioni delle vittorie, inoltre, durante le guerre i soldati romani pregavano Marte per ottenere il suo favore.

Quirino era il dio delle milizie e delle legioni romane, veniva spesso identificato con l'aspetto divino di Romolo, il leggendario fondatore di Roma, simboleggiava la forza militare organizzata delle città e veniva venerato nel *Tempio di Quirino*, situato sul *Quirinale*. Era considerato una figura importante nelle celebrazioni militari e civili di Roma ma col tempo fu oscurato dal culto di Marte.

Dea dell'amore, della bellezza e della fertilità, **Venere** era venerata come protettrice delle relazioni amorose, della fecondità e, più tardi, come antenata del popolo romano attraverso Enea. Il suo culto era centrale a Roma, specialmente nell'età imperiale quando i membri della famiglia imperiale, come Giulio Cesare, affermavano di discendere direttamente dalla dea. Il *Tempio di Venere Genitrice*, nel *Foro di Cesare*, fu costruito per onorare questa discendenza divina.

Saturno, dio dell'agricoltura e delle sementi, era considerato il dio della prosperità e dell'abbondanza, presiedeva alla semina e al raccolto. Il suo culto culminava nelle *Saturnalia*, una festa celebrata a dicembre con banchetti, scambi di doni e un temporaneo capovolgimento dell'ordine sociale; durante questa festa gli schiavi erano trattati come liberi simbolizzando l'età d'oro che Saturno rappresentava.

I Romani, quindi, veneravano le loro divinità numinose principalmente attraverso riti pubblici e privati che erano attentamente regolati dallo Stato e dalle classi sacerdotali. I riti erano considerati essenziali per mantenere l'ordine cosmico e sociale: il corretto svolgimento delle cerimonie religiose, chiamate *pax deorum* (ovvero "la pace degli dèi"), era fondamentale per ottenere la protezione divina. La trasgressione o la mancanza di devozione poteva comportare la *ira deorum*, ovvero la collera degli dèi, che si manifestava sottoforma di disastri naturali, sconfitte militari o carestie. I sacrifici animali erano una parte centrale del culto romano: gli animali, scelti in base alla divinità e all'occasione, venivano sacrificati in cerimonie pubbliche come forma di offerta agli dèi. Ad esempio, Giove riceveva spesso tori bianchi, mentre a Marte erano sacrificati i cavalli, le offerte includevano anche

incenso, vino e frutta oltre a doni votivi che venivano depositati nei templi. Questi atti di devozione erano visti come un contratto tra gli uomini e le divinità, un *do ut des* (“io do affinché tu dia”).

La religione numinosa rimase una base costante anche dopo l’influenza greca continuando a coesistere con il culto delle divinità antropomorfe e il successivo culto imperiale. L’origine di questi culti si svilupparono in un contesto rurale, prima che Roma divenisse una grande potenza politica. La religione e i miti servivano a creare coesione sociale in una società in crescita e a stabilire l’autorità attraverso il sostegno divino, tuttavia, l’evoluzione di Roma da villaggio a impero comportò un’interazione e assimilazione delle culture circostanti, in particolare quella etrusca e greca, che arricchirono e trasformarono profondamente la mitologia romana.

La mitologia romana, inizialmente, venne profondamente influenzata dagli etruschi, una civiltà altamente sviluppata che abitava le regioni dell’Italia centrale, principalmente l’Etruria (oggi Toscana e parte del Lazio). Gli Etruschi, la cui cultura fiorì tra il IX e il IV secolo a.C., esercitarono un’influenza culturale e religiosa e significativa su Roma, soprattutto durante il periodo monarchico (VIII-VI secolo a.C.). Questo contatto fu cruciale nello sviluppo della mitologia romana primitiva e nella sua struttura religiosa. L’eredità etrusca si manifestò non solo nell’architettura, nell’arte e nelle istituzioni politiche di Roma ma anche nella sfera religiosa, attraverso divinità, rituali, pratiche augurali e visioni cosmiche.

Gli Etruschi erano noti per avere un sistema religioso molto complesso che ruotava attorno a un pantheon di divinità simile per certi versi a quello greco ma con proprie caratteristiche peculiari. Molte di queste divinità furono assorbite o adattate dai Romani nel loro culto religioso.

Uno degli aspetti più evidenti dell’influenza etrusca fu il concetto di Triade Capitolina che costituì il nucleo centrale del pantheon romano. Questa triade, composta da Giove, Giunone e Minerva, rifletteva l’importanza che gli Etruschi attribuivano a trinità divine simili. La divinità etrusca Tinia, ad esempio, era il corrispettivo di Giove e veniva adorato come Dio supremo del cielo e del tuono. Tinia condivideva molte caratteristiche con Zeus ma era più simile, per la sua connessione con i rituali e il controllo del destino, a Giove. La sua compagna, Uni (associata a Giunone), era venerata come protettrice delle donne e delle nascite

mentre la terza figura della triade etrusca, Minerva, divenne poi la dea romana della saggezza, delle arti e della guerra, con forti legami con la divinità greca Atena.

Due figure chiave emerse da questa tradizione *io littorio*, un fascio di verghe legate intorno a una scure, simbolo di potere e giustizia usato dai re etruschi, fu adottato dai magistrati romani durante il periodo monarchico e repubblicano.

Anche la *sedes curule* e la *toga praetexta*, indossate dai magistrati romani come segni di potere e autorità, derivano dalla cultura etrusca. Questi simboli di potere erano strettamente legati alle divinità e alla sfera religiosa sottolineando come l'autorità politica a Roma fosse sempre legittimata dal favore divino.

Gli Etruschi giocarono un ruolo fondamentale anche nel processo di trasmissione e adattamento della mitologia greca. Essi avevano sviluppato una vivace rete di scambi commerciali e culturali con le colonie greche del sud Italia e con la Grecia stessa. Gli etruschi non adottarono passivamente i miti greci ma li riadattarono alla propria visione del mondo integrandoli alla loro cultura.

Un esempio è la figura di **Hercle**, originariamente un eroe della mitologia greca, che divenne una delle divinità principali del Pantheon etrusco. Hercle era venerato come una figura di forza e protezione ma anche di mediazione tra il mondo umano e quello divino, in seguito quando i romani adottarono questa figura non solo ne mantennero l'essenza eroica e mitologica ma vi aggiunsero un forte valore morale e politico facendone un simbolo delle virtù romane.

Similmente, la dea etrusca Turan, assimilata da Afrodite, era una divinità dell'amore e della bellezza. Sebbene Turan avesse caratteristiche simili alla sua controparte greca, gli etruschi le attribuirono qualità proprie trasformandola in una divinità legata alla fertilità e alla vita terrena. A Roma prese il nome di Venere, il culto si arricchì di ulteriori valenze politiche e sociali in particolare come simbolo della continuità dinastica attraverso la gens Julia che si vantava di discendere dalla dea.

Se l'influenza etrusca fu cruciale nel trasmettere i miti greci a Roma il vero e proprio assorbimento e riadattamento della mitologia greca da parte dei Romani avvenne in modo massiccio a partire dalla III secolo a.C. quando Roma cominciò a espandersi verso sud entrando in contatto con le città greche della Magna Grecia. A differenza degli Etruschi, che reinterpretavano la mitologia greca attraverso il

proprio filtro culturale, i Romani abbracciarono i miti greci con un approccio più diretto adattandoli al loro pantheon preesistente e alle loro necessità politiche e religiose.

Uno degli esempi più emblematici di questa assimilazione è rappresentato dalla figura di Zeus, il dio supremo della mitologia greca, che venne identificato con il già esistente dio romano Giove. Zeus era venerato come il dio del cielo e del tuono, protettore dell'ordine e della giustizia e Giove, dio del cielo e della sovranità di Roma. Giove Capitolino, adorato nel tempio a lui dedicato sul Campidoglio, divenne il simbolo dell'autorità politica e religiosa della Repubblica romana e, successivamente, dell'Impero. Il culto di Giove non era limitato solo alla sfera religiosa ma era anche un potente strumento per legittimare il potere imperiale creando un legame diretto tra il favore divino e la stabilità politica di Roma.

Un altro esempio rilevante è il caso di Ares, dio greco della guerra, che venne associato a Marte nella mitologia romana. Marte era inizialmente una divinità agresti legata alla fertilità dei campi e alla protezione delle colture ma con l'espansione militare di Roma assunse il ruolo di dio della guerra. Sebbene Marte avesse caratteristiche simili ad Ares la sua importanza nella religione romana crebbe enormemente, tanto che venne considerato il padre mitico di Romolo e Remo, i fondatori di Roma. Il suo culto era strettamente legato all'identità militare romana e alla concezione della guerra come strumento di ordine e giustizia piuttosto che come espressione di violenza selvaggia, come spesso era il caso di Ares.

L'assimilazione delle divinità greche da parte dei romani si riflette anche nella costruzione di templi e santuari dedicati a queste divinità che diventarono luoghi centrali per la venerazione e per l'espressione pubblica della religione. Molti di questi luoghi sacri riflettevano l'influenza diretta della cultura greca ma vennero costruiti secondo l'architettura romana e adattati ai bisogni della società romana.

Uno dei più famosi esempi di questo processo è il *Tempio di Apollo Palatino*, costruito da Augusto nel 28 a.C. per celebrare la vittoria ad Azio e consolidare il suo potere politico. Apollo, dio greco del sole, della musica, della profezia e della guarigione, divenne una delle divinità più importanti per Augusto che lo associò direttamente al proprio potere e alla propria missione di portare pace e prosperità a

Roma. Il tempio di Apollo sul Palatino non era solo un luogo di culto ma anche un potente simbolo politico che rafforzava il legame tra l'imperatore e il favore divino.

Il *Tempio di Giove Capitolino*, dedicato a Giove, Giunone e Minerva, rappresenta invece uno dei templi più importanti della religione romana e riflette l'idea di sincretismo tra la religione romana e quella greca. Giove Capitolino, pur mantenendo la sua identità romana, assunse molti dei tratti del greco Zeus, specialmente nella sua funzione di protettore dell'ordine politico e giuridico.

L'assimilazione della mitologia greca a Roma non fu mai un processo di mera copia o sottomissione culturale, i romani non solo adottarono le divinità greche ma le rielaborarono in modo da integrarle nel proprio sistema religioso e politico. Questo processo portò alla nascita di un pantheon greco-romano unico dove divinità greche e romane condividevano attributi e funzioni ma venivano venerate in modi differenti a seconda del contesto culturale e religioso in un processo di assimilazione e di riadattamento ricco di sfumature.

2.2.1 Dei in Terra, l'ascesa del Culto Imperiale

Il culto imperiale romano fu uno degli elementi più innovativi e duraturi della religione romana e svolse un ruolo centrale nella legittimazione politica e nella coesione sociale dell'Impero. Nato sotto l'influenza di tradizioni orientali e locali, il culto degli imperatori si sviluppò progressivamente passando dalla venerazione per il genio del sovrano e per la sua famiglia fino all'adorazione degli imperatori defunti come divinità. Questa pratica non solo esaltava la figura dell'imperatore come incarnazione del potere e della stabilità ma serviva anche a unificare l'immenso e variegato mondo romano sotto un unico simbolo religioso e politico.

Le radici del culto imperiale romano possono essere rintracciate in diverse tradizioni religiose che fiorivano nell'antichità, in particolare nelle monarchie ellenistiche e nelle civiltà orientali, dove la divinizzazione del sovrano era una pratica consolidata. Gli imperatori dell'Asia Minore, come i sovrani del regno tolemaico in Egitto, erano venerati come incarnazioni viventi delle divinità unendo in questo modo il potere politico e religioso.

A Roma, tuttavia, l'idea di un sovrano divinizzato era inizialmente estranea. La società romana repubblicana era profondamente diffidente verso ogni forma di potere autocratico, erede com'era della tradizione repubblicana che limitava l'accumulazione di potere in una singola figura. Con l'espansione dell'Impero e il contatto con le culture orientali dove la venerazione del sovrano era comune questa concezione cominciò a farsi strada nella mentalità romana.

La svolta decisiva avvenne con **Gaio Giulio Cesare**, il primo romano a essere ufficialmente venerato come "divino" dopo la sua morte. Cesare fu assassinato nel 44 a.C. ma fu divinizzato postumo dal Senato romano con il titolo di *Divus Iulius* e venne costruito un tempio in suo onore. Questa decisione, fortemente voluta dal suo successore Ottaviano che sarebbe poi diventato l'imperatore Augusto, rappresentava un'innovazione radicale nel sistema religioso romano e gettava le basi per lo sviluppo del culto imperiale.

L'imperatore **Augusto**, nipote e figlio adottivo di Cesare, fu la figura che formalizzò e istituzionalizzò il culto imperiale. Sebbene non si proclamasse mai apertamente una divinità durante la sua vita, Augusto costruì attentamente la propria immagine come un sovrano predestinato e favorito dagli dèi. Il culto imperiale sotto Augusto si sviluppò in modo strategico, con l'obiettivo di rafforzare il potere imperiale e unificare le province romane sotto una comune devozione.

Augusto promosse il culto del proprio *genius*, ovvero lo spirito tutelare che proteggeva la sua persona e il suo potere; questo culto, praticato in tutto l'Impero, aveva lo scopo di mostrare l'imperatore come un intermediario tra gli uomini e gli dèi, un sovrano che godeva del favore divino e la cui autorità era sacra. Augusto, inoltre, incoraggiò la venerazione della dea **Roma**, una divinità che impersonificava la città e l'Impero stesso; nelle province orientali, dove le tradizioni di venerazione dei sovrani erano più forti, Augusto permise e in alcuni casi incentivò la costruzione di templi dove il culto del suo genio e quello di Roma erano associati.

Il Pantheon, uno dei templi più importanti costruiti sotto il principato di Augusto, divenne uno dei simboli del legame tra il potere imperiale e la religione, sebbene originariamente dedicato a tutte le divinità rappresentava anche l'idea che l'imperatore fosse il punto di contatto tra i mortali e il divino, il garante dell'ordine cosmico e terrestre. Augusto seppe dunque equilibrare sapientemente l'elemento

sacro del proprio potere senza oltrepassare i limiti di una divinizzazione personale durante la sua vita, solo dopo la sua morte nel 14 d.C. fu ufficialmente deificato come *Divus Augustus*, un dio del pantheon romano, e ricevette onori divini simili a quelli già riservati a Giulio Cesare.

Se a Roma il culto imperiale veniva praticato in forma più moderata e limitata durante la vita degli imperatori, nelle province dell'Impero, specialmente in quelle orientali, il culto dell'imperatore acquisì un'importanza molto più rilevante. Nelle aree orientali, dove la tradizione ellenistica del culto del sovrano era radicata, gli imperatori romani venivano venerati con grandiosi sacrifici e festività e i templi dedicati all'imperatore divinizzato sorgevano accanto a quelli delle divinità locali. Uno degli esempi più famosi di questa pratica fu la città di **Efeso** dove venne eretto un imponente tempio dedicato a **Domiziano** che fu uno dei primi imperatori ad essere apertamente venerato come dio durante la sua vita. Anche in altre città importanti come **Smirne** e **Pergamo** vennero costruiti templi in onore degli imperatori viventi o defunti, spesso accompagnati da riti e processioni che enfatizzavano la loro sacralità.

In Occidente il culto imperiale si sviluppò più lentamente ma divenne comunque un elemento fondamentale della vita pubblica e religiosa per le province, in Gallia, ad esempio, fu istituito il **Consiglio dei Tre Galli**, un'assemblea di rappresentanti provinciali che si riuniva annualmente per celebrare sacrifici in onore dell'imperatore e di Roma. Il culto imperiale in queste regioni serviva non solo a consolidare il potere imperiale ma anche a creare un senso di appartenenza e fedeltà all'Impero.

Oltre alla venerazione degli imperatori defunti come **divi**, il culto imperiale includeva una serie di rituali e celebrazioni che glorificavano l'imperatore vivente e la sua famiglia.

La famiglia imperiale veniva anch'essa divinizzata, in particolare le figure femminili, come **Livia**, moglie di Augusto, che ricevette il titolo di **Augustea** e fu venerata come dea della fertilità e della prosperità. In questo modo il culto imperiale non solo esaltava la figura dell'imperatore ma creava un legame sacro tra il sovrano e i suoi sudditi rafforzando il senso di fedeltà e di appartenenza all'Impero.

Il culto imperiale non era solo una pratica religiosa ma anche uno strumento politico fondamentale per il controllo e la gestione dell'Impero. Attraverso venerazione dell'imperatore come figura divina Roma riusciva a consolidare il proprio dominio sulle province e a unificare un territorio vastissimo e culturalmente eterogeneo. Il culto imperiale fungeva quindi da strumento di controllo indiretto, capace di rafforzare l'autorità imperiale e di promuovere la coesione tra le diverse popolazioni sotto il dominio di Roma.

Con la diffusione del **cristianesimo** il culto imperiale entrò progressivamente in declino. La nuova religione monoteista rifiutava la divinizzazione dell'imperatore considerandola un'usurpazione del potere divino. Il culto imperiale, però, continuò ad essere praticato in alcune aree dell'Impero fino alla sua ufficiale abolizione con l'editto di **Teodosio I** nel 380 d.C. che sancì il cristianesimo come religione di Stato.

2.3 Il risveglio degli dei, la riscoperta della mitologia nell'era medievale e rinascimentale

La mitologia greca e quella romana, pilastri della cultura classica, subirono profonde trasformazioni nel corso del Medioevo e del Rinascimento. Questi due periodi, anche se molto distanti tra loro per sensibilità culturali e visioni del mondo, furono fondamentali per ridefinire il ruolo e l'eredità dei miti dell'antichità: se durante il medioevo la mitologia greco-romana venne in gran parte dimenticata o reinterpretata alla luce della visione cristiana dominante, il Rinascimento rappresentò invece un momento di riscoperta e rivalutazione dei testi e dei miti classici diventando un motore di rinascita culturale e artistica.

Con la caduta dell'Impero Romano d'Occidente nel V secolo, l'Europa entrò in un lungo periodo di trasformazioni sociali, economiche e culturali che portarono alla marginalizzazione delle tradizioni classiche. La mitologia greca e quella romana, con le loro divinità e i loro racconti, vennero progressivamente accantonate in quanto incompatibili con la visione cristiana emergente. La nuova religione che si era affermata come dominante in tutto il mondo occidentale non lasciava spazio al culto degli dèi pagani, visti come superstizioni e come espressioni di un passato decadente.

Durante il **Medioevo** le figure mitologiche classiche furono spesso reinterpretate in chiave allegorica o moralizzante, quando non addirittura demonizzate. Gli scrittori medievali, come ad esempio **Isidoro di Siviglia** nella sua opera *Etymologiae* (VII secolo), cercarono di reinterpretare i miti antichi alla luce della dottrina cristiana associando le divinità pagane a demoni o spiriti maligni. Questa visione negativa si basava sull'idea che il politeismo e la mitologia fossero espressioni dell'inganno e dell'errore da cui il Cristianesimo aveva liberato l'umanità.

Nonostante ciò, alcune tracce della mitologia classica sopravvissero durante questo periodo soprattutto grazie alla tradizione manoscritta all'interno dei monasteri e delle scuole cattedrali. Qui, la conoscenza delle opere di autori come **Ovidio**, **Virgilio** e **Seneca** veniva mantenuta anche se principalmente come strumento per lo studio della lingua latina piuttosto che per l'approfondimento dei contenuti mitologici. L'*Eneide* di Virgilio, ad esempio, continuava ad essere letta nelle scuole medievali ma il suo protagonista, Enea, veniva reinterpretato come una figura eroica proto-cristiana e non come un semplice eroe pagano. In alcune aree del sapere e della cultura medievale, però, la mitologia greco-romana trovò la sua sopravvivenza e una reinterpretazione simbolica, in particolare all'interno della tradizione cavalleresca e cortese elementi mitologici, come le storie di Ercole o Achille, venivano evocati per enfatizzare le virtù della forza, del coraggio e dell'onore. Questi riferimenti però erano spesso superficiali e separati dal contesto mitologico ordinario servendo piuttosto come paragoni moralistici o eroici.

Il **Rinascimento**, che fiorì tra il XIV e il XVI secolo, rappresentò una vera e propria rinascita della cultura classica in tutta la sua ricchezza e complessità, compresa la mitologia greca e romana. A differenza del Medioevo questo periodo fu caratterizzato da un interesse rinnovato per il mondo antico, alimentato dalla riscoperta di testi dimenticati, dalla diffusione della stampa e dalla nascita dell'umanesimo, un movimento intellettuale che poneva l'uomo al centro dell'universo e guardava con ammirazione alla civiltà classica.

Gli studiosi umanisti, come **Petrarca** e **Boccaccio**, si impegnarono nella ricerca e nello studio dei manoscritti antichi portando alla luce le opere che erano state trascurate per secoli. Testi mitologici come le *Metamorfosi* di Ovidio o la

Teogonia di Esiodo tornarono a essere eletti e commentati, non più come semplici opere di fantasia o superstizione ma come testi di valore culturale, storico e poetico, in particolare Ovidio ebbe un'enorme influenza sulla cultura rinascimentale grazie alla sua capacità di raccontare i miti greci e romani in maniera vivida e poetica.

La mitologia classica divenne un elemento centrale dell'immaginario culturale e artistico del Rinascimento, le figure mitologiche vennero reinterpretate come simboli di virtù e ideali umane piuttosto che come espressioni di culto religioso; ad esempio, Venere, dea dell'amore, venne rappresentata come simbolo della bellezza ideale e della purezza come si vede in opere iconiche come *La Nascita di Venere* di Sandro Botticelli. Ercole, invece, divenne l'incarnazione della forza e della virtù morale, un modello di comportamento eroico per i principi e i cortigiani del tempo.

In questo periodo i miti greco-romani divennero anche strumenti per riflettere sulle questioni morali, politiche e filosofiche del tempo: umanisti come Marsilio Ficino e Giovanni Pico della Mirandola cercarono di conciliare la filosofia neoplatonica con la mitologia antica, interpretando i miti classici come allegorie filosofiche. La figura di Prometeo, ad esempio, che ruba il fuoco agli dèi per donarlo agli uomini, venne vista come un simbolo della conoscenza umana e del desiderio di trascendere i limiti imposti dalla natura.

L'influenza della mitologia nel Rinascimento non si limitò al campo letterario, ma si estese profondamente nell'arte, dove divenne una fonte inesauribile di ispirazione per pittori, scultori e architetti. Gli artisti rinascimentali guardavano alla mitologia classica come un repertorio di simboli e figure che potevano esprimere ideali universali di bellezza, armonia e perfezione. Uno degli esempi più celebri è proprio Botticelli, con opere come *La Primavera* e *La Nascita di Venere*, in cui le figure mitologiche diventano protagoniste di un universo estetico idealizzato. Anche Leonardo da Vinci e Michelangelo furono profondamente influenzati dalla mitologia classica sebbene spesso reinterpretando solo i miti in chiave cristiana o filosofica. Le divinità greche e romane tornarono a vivere nelle statue e nei dipinti rinascimentali spesso riprodotte con una precisione anatomica e una bellezza che rispecchiava l'ideale classico di armonia; il corpo umano, celebrato nella sua perfezione e proporzione, era visto come una manifestazione del divino e i miti classici fornivano un contesto narrativo per esprimere questo concetto.

Anche nella letteratura la mitologia classica occupa un posto di rilievo: opere come il *Decameron* di Giovanni Boccaccio contengono frequenti riferimenti ai miti greci e romani, spesso utilizzati come esempi per illustrare temi di amore, inganno e virtù. Inoltre, Boccaccio scrisse un'opera enciclopedica, *Genealogia deorum gentilium*, in cui raccolse e reinterpretò le storie delle divinità antiche cercando di ricostruire un quadro coerente delle genealogie divine. Anche Ludovico Ariosto, con il suo *Orlando Furioso*, si rifece alla mitologia classica mescolandola con elementi del ciclo carolingio e della tradizione cavalleresca medievale. Il poema epico è ricco di riferimenti a personaggi mitologici come Medusa, Atlante e Ippogrifo, che si intrecciano con le vicende dei cavalieri.

2.4 La rinascita degli dèi nella cultura moderna

Con l'avvento dell'epoca moderna, tra il XVIII e il XIX secolo, la mitologia greca e quella romana conobbero una rinascita significativa diventando nuovamente fonti di ispirazione per artisti, filosofi, letterati e intellettuali. Questo rinnovato interesse ebbe le sue radici nel Neoclassicismo, movimento culturale che cercò di riscoprire e recuperare i valori dell'antichità classica. La mitologia classica, in questo contesto, divenne uno strumento potente per esplorare temi come la bellezza ideale, il potere, la morale e il destino umano. Le figure mitologiche greche e romane furono rivisitate e reinterpretate non solo come simboli culturali ma anche come rappresentazioni di conflitti psicologici e sociali moderni.

Il **Neoclassicismo**, sviluppatosi a partire dalla metà del XVIII, rappresentò il primo grande ritorno consapevole dell'arte alla mitologia classica dopo il Rinascimento. Fu un movimento che riscoprì la perfezione estetica e i valori morali del mondo antico contrapponendosi agli eccessi barocchi e rococò. In questo periodo, le divinità greche e romane tornarono ad essere soggetti privilegiati per artisti e scultori come **Antonio Canova** e **Jacques-Louis David**, i cui lavori cercavano di catturare la semplicità, la simmetria e l'idealizzazione dell'antichità classica.

Uno degli esempi più emblematici di questa tendenza fu il lavoro di Antonio Canova, la cui scultura di *Amore e Psiche* (1787-1798) catturava la purezza e la

grazia delle figure mitologiche greche traducendo il mito in una narrazione universale di amore e passione. Canova cercava di ricreare lo spirito della scultura antica attraverso l'uso di materiali pregiati, forme armoniche e un'attenzione meticolosa ai dettagli anatomici.

Anche il pittore francese Jacques-Louis David trasse ispirazione dalla mitologia classica come dimostra il suo celebre dipinto *Il giuramento degli Orazi* (1784) che, nonostante raffiguri un episodio della storia romana, esprime valori mitologici classici quali l'onore, il dovere e il sacrificio, rispecchiando lo spirito di Roma antica.

Nel XIX secolo, il **Romanticismo** portò una nuova ondata di interesse verso la mitologia ma con un approccio diverso rispetto al Neoclassicismo. Se i neoclassici ammiravano la perfezione e l'equilibrio della mitologia greca e romana, i romantici ne esplorarono l'aspetto più oscuro, irrazionale e passionale. Le figure mitologiche vennero reinterpretate come simbolo di conflitti interiori e di ribellione.

Un esempio significativo è il poeta inglese **John Keats**, il cui poema "*L'ode su un'urna greca*" (1820) esplora la bellezza eterna dell'arte classica e il suo legame con l'immortalità, utilizzando la mitologia greca come un ponte tra il mondo reale e quello ideale. Anche il poema "*Endimione*" (1818), ispirato al mito di Endimione e Selene, rappresenta una riflessione sull'amore eterno e sul desiderio umano di bellezza e immortalità.

Parallelamente, pittori come **William Blake** utilizzarono la mitologia classica come strumento per esplorare il mondo dell'inconscio e dei sogni. Sebbene Blake fosse critico nei confronti del razionalismo greco utilizzò immagini mitologiche, come Prometeo, per esprimere il concetto di ribellione contro l'autorità e la ricerca della verità individuale.

La mitologia classica non ebbe solo un impatto nelle arti visive e letterarie ma influenzò profondamente anche il pensiero filosofico moderno. Uno dei principali filosofi a recuperare e reinterpretare il mito classico fu **Friedrich Nietzsche**, che utilizzò la figura di **Dioniso**, il dio greco del caos e della vitalità, come simbolo della sua filosofia.

Nel suo libro "*La nascita della tragedia*" (1872), Nietzsche esplora la contrapposizione tra due divinità centrali della mitologia greca: Apollo, dio

dell'ordine, della ragione e della bellezza e Dioniso, dio del caos, dell'irrazionalità e dell'ebbrezza. Il filosofo sostiene che la cultura occidentale aveva sopravvalutato l'aspetto apollineo, razionale e ordinato, a discapito di quello dionisiaco, che rappresentava l'energia vitale e il dinamismo dell'esistenza. Il recupero di Dioniso e di Apollo, quindi, diventava per Nietzsche un modo per affermare la "volontà di potenza" e la libertà creativa contro le restrizioni della morale tradizionale.

Nel corso del XX secolo la mitologia greca e romana continuarono a esercitare un fascino straordinario, specialmente nell'ambito della letteratura, dell'arte e della psicoanalisi. Con la modernità i miti classici vennero riletti e reinterpretati attraverso nuovi linguaggi e prospettive, spesso mettendo in evidenza temi come il conflitto interiore, la sessualità e la psiche.

Il poeta irlandese **W.B. Yeats**, ad esempio, riadattò la mitologia greca nelle sue opere, utilizzando figure come Leda e il cigno per esplorare il potere distruttivo e creativo della passione. Nella sua poesia "*Leda and the Swan*" (1924), Yeats descrive l'atto violento di Zeus trasformato in cigno che si accoppia con Leda, interpretandolo come un evento che segna il passaggio da un'epoca a un'altra, rappresentando il potere trasformativo del mito.

Nel mondo dell'arte figure come **Pablo Picasso** e **Salvador Dalí** continuarono a trarre ispirazione dei miti greco-romani ma utilizzando un linguaggio moderno e spesso surrealista. Picasso dipinse diverse versioni di miti classici come la sua reinterpretazione del **Minotauro** che divenne una rappresentazione simbolica del suo alter ego artistico. Dalí con il suo surrealismo onirico esplorò il mito di **Narciso** in "*La metamorfosi di Narciso*" (1937) utilizzando il mito come simbolo di trasformazione e di riflessione sull'identità.

La mitologia classica trovò un nuovo significato anche nel campo della **psicoanalisi**, in particolare attraverso il lavoro di **Sigmund Freud** e **Carl Gustav Jung**. Freud, con il suo concetto di **complesso di Edipo**, ha reinterpretato il mito di Edipo in chiave psicologica come espressione del desiderio inconscio e del conflitto tra padre e figli. Secondo Freud il mito rivelava dinamiche fondamentali della psiche umana contribuendo a fondare il suo metodo psicoanalitico.

Dall'altro lato, Carl Jung utilizzò i miti greci e romani come archetipi per la sua teoria dell'inconscio collettivo. Le divinità e le figure mitologiche, secondo Jung,

rappresentavano simboli universali che esprimevano esperienze fondamentali dell'essere umano. I miti, dunque, avevano un potere trasformativo capace di connettere l'individuo alle dimensioni più profonde della propria psiche.

Il risorgimento della mitologia greca e romana nell'epoca moderna fu un fenomeno complesso e multiforme: le figure mitologiche classiche vennero reinterpretate in modi nuovi e profondi, riflettendo le tensioni e i conflitti dell'epoca moderna. Dal Neoclassicismo al Romanticismo, dalla psicoanalisi all'arte del XX secolo, la mitologia greco-romana continuò a esercitare una potente influenza sulla cultura occidentale, confermando il suo status di patrimonio simbolico e universale dell'umanità.

3. La mitologia Greco-Romana tra schermo e leggenda

I miti greco-romani hanno attraversato i secoli come storie senza tempo, universali, capaci di risuonare in ogni cultura e in ogni epoca. Oltre a essere racconti sacri, spiegazioni del mondo o allegorie di valori universali, i miti hanno avuto la capacità di adattarsi e di riflettere le aspirazioni, le paure e i sogni di coloro che li hanno narrati e tramandati. Con l'avvento del cinema, queste storie epiche hanno trovato un nuovo medium in grado non solo di riproporle, ma di amplificarne il potenziale immaginifico grazie all'uso delle tecnologie visive e sonore.

Il cinema ha offerto alla mitologia classica l'opportunità di essere rinnovata e resa spettacolare agli occhi del pubblico moderno. Grazie al grande schermo, gli eroi greci e romani hanno potuto combattere mostri terribili, interagire con divinità potenti e affrontare sfide titaniche in modi che le antiche narrazioni orali o i testi scritti non avrebbero mai potuto rendere così visivamente impressionanti. Il potere della rappresentazione visiva ha permesso alle antiche storie di Perseo, Ercole, Achille e Giasone di vivere nuove incarnazioni, non solo come racconti epici, ma anche come metafore visive dell'esperienza umana, capace di evocare emozioni profonde e riflessioni sulla condizione dell'uomo di fronte al destino e alle forze superiori.

La trasposizione cinematografica di questi miti ha dimostrato anche la loro straordinaria malleabilità. Alcuni registi hanno scelto di mantenere fedelmente i dettagli e le dinamiche dei racconti originali, rispettando i temi centrali e il tono dei miti. Altri, invece, hanno optato per una rilettura più libera, piegando le trame classiche per adattarle ai valori, alle sensibilità e alle estetiche moderne. Questo processo di "mitopoiesi cinematografica" ha consentito ai miti greco-romani di rimanere rilevanti, nonostante il passaggio dei secoli e l'evoluzione delle società, confermando che le storie antiche, quando rielaborate in modo creativo, possono parlare alle nuove generazioni con la stessa potenza di un tempo.

3.1 L'evoluzione dei miti sul grande schermo

Il mito cinematografico è nato con primi film epici in cui la mitologia greco-romana, rappresentata con scenari grandiosi e personaggi accattivanti, ha trovato terreno fertile in cui germogliare. Registi come Giovanni Pastrone e Cecil B. De Mille riconobbero il potenziale visivo delle storie mitologiche, capaci di riempire lo schermo con narrazioni potenti e cariche di simbolismo.

I primi esempi risalgono all'inizio del XX secolo, quando il cinema cercava di affermarsi come nuova forma d'arte.

Uno dei primi adattamenti mitologici nel cinema è rappresentato dal film muto "*Cabiria*" del 1914, diretto da **Giovanni Pastrone** che, pur trattando di eventi storici, inserisce numerosi riferimenti mitologici. Il film è ambientato durante la seconda guerra punica, è diviso in cinque episodi che trattano la storia di Cabiria, figlia di Batto, che a seguito dell'eruzione dell'Etna scappa insieme alla sua nutrice Croessa; le donne vengono catturate da dei pirati fenici e vengono condotte a Cartagine dove la giovane viene comprata dal sacerdote Khaeralo che ha l'intento di sacrificarla al dio Moloch. A seguito di diversi intrecci e avvenimenti Cabiria verrà finalmente tratta in salvo nel quinto episodio.

Nel film vengono rappresentate scene come, appunto, il sacrificio umano al dio fenicio Moloch: queste riprese colpiscono per il loro sfarzo e per il l'uso pionieristico di tecniche visive avanzate per l'epoca. "*Cabiria*" segna una tappa importante non solo per l'Italia ma per la storia del cinema mondiale, dimostrando come i racconti del passato possano essere adattati per trasmettere un senso di meraviglia e stupore agli spettatori moderni.

Negli Stati Uniti è il regista **Cecil B. DeMille** a portare avanti questa tradizione con film come "*The Ten Commandments*" ("I dieci comandamenti") del 1923 e "*Samson and Delilah*" ("Sansone e Dalila") del 1949.

"*The Ten Commandments*" racconta la storia biblica di Mosè e l'esodo degli ebrei dall'Egitto. La prima parte del film segue il racconto tradizionale dell'Antico Testamento, concentrandosi sul ruolo di Mosè nel guidare il suo popolo fuori dalla schiavitù, con scene iconiche come l'apertura del Mar Rosso e la consegna delle Tavole della Legge. La seconda parte del film si svolge nell'epoca moderna (anni '20 del XX secolo) e narra di una famiglia che, ignorando i comandamenti, è punita per

la sua immoralità e disonestà. Il messaggio del film evidenzia come le leggi divine siano ancora rilevanti nella società contemporanea.

“*Samson and Delilah*” è un film biblico basato sulla storia di Sansone, un eroe israelita dotato di una forza straordinaria, e Dalila, la donna che lo tradisce. La trama segue il racconto biblico tratto dal Libro dei Giudici. Sansone è scelto da Dio per liberare il popolo israelita dall’oppressione dei Filistei. Nel film, Sansone compie incredibili imprese grazie alla sua forza, donata da Dio a condizione che non si tagli i capelli. Tuttavia, si innamora di Dalila, che lo inganna rivelando il segreto della sua forza ai Filistei in cambio di denaro. Una volta tradito, Sansone viene catturato e accecato, ma alla fine riesce a vendicarsi, abbattendo il tempio filisteo e sacrificando la sua vita per distruggere i suoi nemici. Entrambi i film di DeMille mescolavano elementi mitologici e biblici con scenari grandiosi e narrazioni epiche: pur non trattandosi strettamente di miti greco-romani, il lavoro del regista contribuì a stabilire un modello per i film epici, fatto di grandi masse, ambientazioni esotiche e battaglie titaniche, che sarebbe stato successivamente adottato per le trasposizioni mitologiche.

L’ascesa dei kolossal epici negli anni ‘50 e ‘60 ha segnato il culmine della trasposizione dei miti greco-romani al cinema con film come “*Jason and the Argonauts*” (Gli Argonauti) del 1963 e “*Hercules*” (“Le fatiche di Ercole”) del 1958.

“*Jason and the Argonauts*”, diretto da **Don Chaffey**, segue il mito greco di Giasone, principe esiliato di Iolco, che parte per una pericolosa avventura con l’obiettivo di recuperare il Vello d’Oro, un artefatto magico che gli permetterà di reclamare il trono. Accompagnato da un gruppo di eroi scelti, noti come gli Argonauti, tra cui Ercole e il giovane guerriero Hylas, Giasone affronta una serie di prove e sfide mortali imposte dagli dèi e dai mostri. Durante il viaggio, incontrano creature mitiche come le Arpie, i giganti di bronzo, e i temibili guerrieri scheletrici. Con l’aiuto della maga Medea, Giasone riesce infine a rubare il Vello d’Oro dal drago che lo custodisce, ma non senza ulteriori ostacoli. Il film è celebre per i suoi effetti speciali in stop-motion creati da Ray Harryhausen, il film è considerato un’epica avventura mitologica che ha lasciato un’impronta duratura nel cinema fantastico. La scena dei soldati scheletrici evocati dalla terra per combattere Giasone e i suoi uomini rimane uno dei momenti iconici del cinema mitologico, dimostrando

come le tecniche cinematografiche possano dar vita a creature e spettacoli che un tempo potevano solo essere immaginati.

“*Hercules*”, diretto da **Pietro Francisci**, è un film italiano che racconta la storia dell’eroe mitologico greco Ercole e alcune delle sue leggendarie imprese. La trama si apre con Ercole, interpretato da Steve Reeves, che arriva alla corte di re Pelia di Iolco e viene incaricato di addestrare il giovane principe Ifito. Durante questa fase, Ercole si innamora della principessa Iole, la figlia del re. Nel corso del film, Ercole accompagna Giasone e gli Argonauti nella loro ricerca del Vello d’Oro, affrontando varie avventure e sfide pericolose, tra cui il leone di Nemea, uno dei mostri più famosi della mitologia greca. La storia è un adattamento libero delle dodici fatiche di Ercole, che mette in risalto soprattutto il coraggio, la forza sovrumana e l’onore del protagonista, mentre intreccia elementi di azione, mitologia e romanticismo. Il film è uno dei primi successi del genere “peplum”, caratterizzato da racconti epici ambientati nell’antichità, e ha lanciato la carriera di Steve Reeves come attore iconico del cinema d’avventura.

Insieme alla grandiosità visiva, i film mitologici dell’epoca si basavano su una rappresentazione eroica e semplice dei protagonisti che rispecchiava l’idea del superuomo: Ercole, Eracle per i greci, eroe-semidio dotato di una forza sovrumana accolto tra gli dèi alla sua morte e Giasone erano entrambi personaggi virili, determinati e moralmente giusti. Incarnavano i valori del coraggio, dell’onore e della forza fisica, questo rifletteva non solo l’immagine classica dell’eroe mitologico, ma anche i valori dominanti dell’epoca, con una particolare enfasi sugli ideali di mascolinità e patriottismo.

Parallelamente, in Europa, il regista **Pier Paolo Pasolini** stava sviluppando un approccio completamente diverso alla mitologia greco-romana con film come “*Medea*” del 1969, che affrontava le tragedie greche da una prospettiva più oscura e psicologica. Medea è uno dei personaggi più celebri e controversi della mitologia greca: citata fin dalla “*Teogonia*” di Esiodo compare nei racconti di autori come Euripide, da cui viene presa ispirazione per questo film, Ovidio e Draconzio.

Questo film affronta la storia di Medea, principessa e maga della Colchide, che si innamora di Giasone e lo aiuta a ottenere il Vello d’Oro, la donna tradisce la sua famiglia e lascia la sua terra per seguire il suo amato in Grecia, dove i due si sposano

e hanno figli. Giasone però, l'abbandona per sposare la figlia del re Creonte e Medea, devastata dal dolore e dal tradimento compie un atto terribile di vendetta: uccide i loro figli e la nuova sposa di Giasone.

L'interesse per i miti in questo caso non si concentra sull'aspetto epico o spettacolare ma sulla profondità emotiva e sui conflitti morali che queste storie potevano evocare, Pasolini reinterpreta la tragica figura della strega come simbolo di un confronto tra la civiltà e la barbarie, tra le passioni irrazionali e la razionalità moderna. Attraverso un'estetica arcaica e a tratti astratta, Pasolini ci offre una lettura dei miti come riflessione su dinamiche sociali e culturali che superano il tempo e lo spazio.

Questi primi film, grazie alle loro prospettive, hanno creato le basi per il modo in cui il cinema ha affrontato i miti greco-romani, permettendo una grande varietà di interpretazioni che spaziano dal drammatico al romantico e dal realistico al soprannaturale.

Con l'avanzare della tecnologia cinematografica, gli effetti speciali hanno giocato un ruolo sempre più centrale nel riportare in vita creature mitologiche e scenari epici. L'introduzione della *computer generated imagery (CGI)* negli anni '90 e 2000 ha segnato una vera e propria rinascita dei film mitologici, con il ritorno di storie come quella di Perseo in "*Clash of the Titans*" ("Scontro tra titani") del 2010 e del conflitto tra umani e dei in "*Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief*" ("Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo - Il ladro di fulmini") del 2010.

"*Clash of Titans*", diretto da **Louis Leterrier**, è un film d'azione e fantasy che reinterpreta il mito greco di Perseo. Il racconto segue Perseo, figlio mortale di Zeus, che intraprende una missione per salvare la città di Argo e l'umanità dalla vendetta degli dèi, in particolare dal temibile Kraken, un mostro marino liberato da Ade, dio degli inferi. Perseo, pur essendo riluttante ad accettare la sua discendenza divina, guida un gruppo di guerrieri in un pericoloso viaggio che lo porta a combattere altre creature mitiche come le Arpie e Medusa. Durante questa avventura, riceve l'aiuto della principessa Andromeda e della guerriera Io mentre cerca di vendicarsi di Ade per la morte della sua famiglia e impedire la distruzione della città.

"*Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief*", diretto da **Chris Columbus**, è anch'esso un film fantasy ma basato sull'omonimo romanzo di Rick

Riordan. Il film introduce il giovane Percy Jackson, un adolescente americano che scopre di essere un semidio, figlio di Poseidone. La trama ruota attorno alla sua improvvisa scoperta del mondo della mitologia greca, nascosto nel mondo moderno. Quando il fulmine di Zeus viene rubato, Percy viene accusato ingiustamente e si ritrova al centro di un conflitto tra gli dèi dell'Olimpo: per dimostrare la sua innocenza e evitare una guerra tra le divinità Percy intraprende un viaggio epico insieme ai suoi amici: Annabeth, figlia di Atena, e Grover, un satiro, creatura metà uomo e metà capra. Durante la loro avventura i giovani affrontano creature mitologiche come Medusa e il minotauro, visitano l'oltretomba e infine si scontrano con il vero responsabile del furto.

Questi adattamenti hanno messo in luce non solo l'attrattiva universale dei miti, ma anche il modo in cui possono essere rielaborati per soddisfare i gusti contemporanei. *“Clash of Titans”*, per esempio, utilizza la CGI per creare creature mostruose di grande impatto visivo, come il Kraken, creatura descritta come un gigantesco mostro marino simile a un calamaro o a un polpo che terrorizzava i marinai attaccando le loro navi, Medusa, una delle tre Gorgoni descritta come una creatura con serpenti al posto dei capelli e il potere di pietrificare chiunque con il suo sguardo, o le Arpie, con il corpo di uccello e il volto di donna, offrendo allo spettatore un'esperienza immersiva che va oltre il semplice racconto epico. Tuttavia, in questa trasposizione, l'enfasi si sposta dalla complessità dei miti classici alle dinamiche di azione e avventura, per adattarsi ai canoni del cinema blockbuster.

La CGI non solo ha permesso di rendere visivamente credibili le creature mitologiche ma ha anche potenziato la narrazione visiva rendendo possibile una rappresentazione più dinamica nelle lotte tra uomini, dei, eroi e mostri che caratterizzano i miti greco-romani. Questo nuovo approccio ha dimostrato che, nonostante i cambiamenti nei gusti del pubblico, i miti greco-romani possono ancora catturare l'immaginazione e l'attrazione di spettatori in tutto il mondo grazie alla loro capacità di essere reinterpretati e rinnovati in modo spettacolare.

3.2 L'adattamento della mitologia nella settima arte

Il cinema, l'arte visiva e di narrazione per eccellenza, ha trovato nei miti un serbatoio inesauribile di storie, offrendo una reinterpretazione fresca e stimolante di narrazioni che risalgono a millenni fa.

Questo capitolo esplorerà la trasposizione della mitologia greco romana sul grande schermo, analizzando come le diverse epoche e culture cinematografiche abbiano rielaborato questi archetipi. Attraverso uno studio dei film che hanno saputo catturare l'essenza di questi racconti, questo capitolo si propone di dimostrare come la mitologia greco romana continua ad arricchire il linguaggio cinematografico contemporaneo, rendendo più forte il legame alle nostre origini.

Ci addenteremo in questo viaggio esaminando le scelte artistiche e narrative dei registi, la resa visiva delle mitologie e il modo in cui queste storie antiche riescono a riflettere la complessità della società moderna. In un'epoca in cui l'identità culturale e le radici storiche sono più che mai sotto esame il cinema si pone come un potente strumento di rielaborazione e reinterpretazione, facendo rivivere, con una nuova luce, le epopee di un passato che continua a plasmare il presente.

“The Goddess of Spring” (“La dea della primavera”) è un cortometraggio animato del 1934 prodotto dalla Disney e diretto da Wilfred Jackson, rappresenta uno dei primi tentativi di trasposizione animata di un mito classico. Disponibile su piattaforme come Disney+, questo breve film è oggi facilmente accessibile e offre un esempio pionieristico di come l'animazione possa attingere alla mitologia antica per creare narrazioni visivamente accattivanti. In particolare *“The Goddess of Spring”* adatta, in forma fiabesca e semplificata, il mito greco di Persefone e Ade, raccontando il ciclo delle stagioni attraverso il rapimento della dea della primavera da parte del dio degli inferi.

Prodotto negli anni '30, quando la Disney era ancora all'inizio della sua ascesa come casa di produzione di animazione, questo corto si distingue per il suo stile visivo innovativo e per l'uso del colore, grazie alla tecnica Technicolor, allora all'avanguardia. Il corto fu realizzato come parte della serie *“Silly Symphonies”*, una raccolta di opere che combinavano musica e animazione per raccontare storie senza un dialogo parlato, puntando sulla sincronia tra immagini e colonna sonora per esprimere emozioni e azioni.

Questo cortometraggio pur non essendo tra i più noti della Disney ebbe un ruolo importante nello sviluppo tecnico e artistico dell'animazione contribuendo anche a preparare il terreno per la creazione di "*Biancaneve e i sette nani*" del 1937, il primo lungometraggio animato della casa di produzione. La fluidità dei movimenti e la cura nel design dei personaggi sono segni evidenti della crescita dell'abilità tecnica dei disegnatori Disney in quegli anni.

Nel corto, la storia segue a grandi linee il mito classico di Persefone e Ade. Persefone, qui raffigurata come la dea della primavera, vive serenamente in un giardino rigoglioso, circondata da creature della natura che festeggiano l'eterna primavera che la sua presenza garantisce. Tuttavia, il dio degli inferi, Ade, emerge dalla terra e rapisce la dea, portandola nel suo regno oscuro e desolato. In seguito al rapimento la terra cade in un lungo inverno, senza fiori né vita. Alla fine, viene trovato un compromesso: Persefone potrà tornare nella sua terra metà dell'anno, permettendo il ritorno della primavera, ma dovrà trascorrere l'altra metà negli inferi con Ade, sancendo così il ciclo delle stagioni.

Le similitudini con il mito greco originale sono evidenti. Nel racconto classico Persefone, anche detta Kore, figlia di Demetra, viene rapita da Ade mentre raccoglie fiori. Il dolore di sua madre, dea dell'agricoltura e del raccolto, provoca la sterilità della terra: la dea si dispera per la scomparsa della figlia e causa un lungo inverno, rifiutando di far crescere piante raccolte. Gli dèi, preoccupati per il destino dell'umanità, intervengono per trovare una soluzione. Zeus, re degli dèi e padre di Persefone, interviene e ordina ad Ade di restituirla a sua madre. Prima che Persefone possa tornare definitivamente, però, il Dio la inganna facendole mangiare alcuni semi di melograno; secondo le antiche credenze greche, chi mangia il cibo degli inferi è legato per sempre a quel regno. Persefone, avendo mangiato i semi del melograno, è quindi costretta a ritornare negli inferi per una parte dell'anno. Il numero di semi mangiati varia a seconda delle versioni del mito ma in genere si dice che Persefone abbia mangiato sei semi, il che la obbliga a trascorrere sei mesi dell'anno nel regno di Ade. Durante questo periodo Demetra piange la sua assenza, provocando l'inverno e quando sua figlia torna sulla terra per i restanti sei mesi, la gioia di Demetra riporta la primavera e l'estate.

Nonostante queste similitudini, il corto della Disney si discosta dalla complessità emotiva e simbolica del mito originale in alcuni aspetti significativi. Una delle differenze più evidenti riguarda il trattamento del rapimento: nel mito classico, il rapimento di Persefone è un evento traumatico segnato dalla violenza e dalla disperazione di Demetra, il cui dolore è al centro della narrazione. Nel film, invece, il tono è notevolmente più leggero e romantico: Persefone sembra accettare il suo destino con una certa rassegnazione, e il personaggio di Ade appare più cupo che minaccioso, quasi caricaturale.

Un'altra importante differenza è l'assenza di Demetra, cruciale nel mito greco. La sofferenza di Demetra per la perdita della figlia è la forza motrice della trama originale poiché è proprio il suo rifiuto di far crescere i raccolti a portare all'inverno e alla carestia. Nel corto, l'inverno è causato semplicemente dall'assenza di Persefone, senza alcun accenno al dolore di una madre o al legame affettivo tra le due figure. Non viene inoltre fatto alcun riferimento al melograno, questo elemento simbolico e narrativo, centrale nel mito greco, viene omissso per semplificare la trama. La mancanza del frutto contribuisce a rendere il rapimento di Persefone meno irrevocabile e definitivo, trasformando il ritorno stagionale della dea in un evento più armonioso, privo dell'inganno e del vincolo che caratterizzano la versione mitologica.

Dal punto di vista visivo il cortometraggio enfatizza la bellezza e la gioia della primavera con colori vivaci e scene di danza che ricordano le prime produzioni Disney. Tuttavia, la rappresentazione degli inferi è meno minacciosa rispetto alla mitologia classica: se nel mito greco gli inferi sono descritti come un luogo di ombre e tristezza, nel film appaiono come un mondo oscuro ma non particolarmente terribile, in linea con il tono più fiabesco della narrazione.

Pur mantenendo i temi principali del mito originale, il ciclo delle stagioni e la dualità tra vita e morte, il cortometraggio omette molti degli elementi più complessi e drammatici della storia classica con lo scopo di semplificare il racconto e renderlo più leggero e adatto per un pubblico giovane.

“*Orphée*” (“Orfeo”) è un film del 1950 diretto da Jean Cocteau, parte della trilogia cinematografica del regista dedicata al mito di Orfeo. Questa pellicola rappresenta una rivisitazione moderna e simbolica del mito greco di Orfeo e

Euridice, ambientata nella Parigi del dopoguerra. Attraverso una narrazione complessa e visivamente innovativa, il regista esplora temi di amore, morte e arte, rimanendo fedele alla struttura essenziale del mito classico ma reinterpretando i personaggi e le situazioni con un'estetica surreale e una forte connotazione esistenzialista.

Jean Cocteau iniziò a lavorare su "Orphée" con l'intento di esplorare il rapporto tra arte e mito, riflettendo anche sulla natura della vita e della morte. Il film venne girato in bianco e nero, utilizzando tecniche innovative per il periodo, come l'uso degli specchi per rappresentare il passaggio tra il mondo dei vivi e quello dei morti. Questo elemento visivo divenne un simbolo centrale nel film, rappresentando il confine tra realtà e immaginazione, vita e morte. Il risultato fu una pellicola densa di simbolismi, che riuscì a rinnovare il mito e a inserirlo nel contesto della modernità artistica del XX secolo. Fu inoltre accolto positivamente dalla critica e, ancora oggi, è considerato un capolavoro del cinema surrealista e simbolico. Attraverso questo film una delle storie più antiche della mitologia greca viene trasformata in una riflessione sulla condizione umana, sull'amore e sul ruolo dell'artista.

Nel mito greco viene narrata la storia del poeta e musicista Orfeo, il cui amore per la moglie Euridice è così grande che, dopo la morte di lei, scende negli inferi per riportarla nel mondo dei vivi. Qui si confronta con Ade e Persefone ottenendo così il permesso di riportare la sua amata in vita a condizione che non si volti a guardarla finché non saranno entrambi tornati sulla terra. Orfeo, preso dal dubbio dell'impazienza, si volta troppo presto condannando Euridice a rimanere per sempre negli inferi.

La trama segue da vicino il mito originale ma con significative modifiche: Orfeo è un celebre poeta che si trova intrappolato in una complessa relazione con la morte, personificata da una donna affascinante, la Principessa. Orfeo è ossessionato da enigmatici messaggi trasmessi da una Rolls-Royce attraverso la radio, e si allontana sempre più dalla moglie, Euridice, a cui non presta più attenzione. Quando Euridice muore inaspettatamente il protagonista, accompagnato dalla Principessa, scende nel regno dei morti per cercare di riportarla in vita, evocando l'episodio centrale del mito. Il regista altera alcuni dettagli chiave: nel film, la morte non è soltanto un evento inevitabile ma è anche rappresentata come una forza seducente.

L'uomo, pur amando sua moglie, sembra essere più attratto dal mondo della morte e dal mistero dell'aldilà che dalla vita ordinaria.

Alla fine del film, Orfeo riesce a riportare Euridice tra i vivi ma, come nel mito classico, la sua incapacità di seguire le regole imposte per il ritorno dal regno dei morti provoca una nuova separazione tra lui e la moglie. L'epilogo è però diverso rispetto al mito originale poiché il regista offre una conclusione più aperta e ambigua, Orfeo e Euridice vengono riportati in vita ma la loro memoria degli eventi viene cancellata.

L'Orfeo originale è rappresentato come il più grande musicista e poeta del suo tempo, capace di commuovere anche le creature ultraterrene con il potere della sua arte; nel film è invece un poeta celebrato ma la sua ossessione non è più per la musica, bensì per il mistero della morte e della creazione artistica. La sua discesa nel regno dei morti non è solo per amore di Euridice ma anche per un desiderio di conoscenza e di connessione su un piano esistenziale superiore.

Nella storia classica la morte è un fatto inevitabile, una forza impersonale che separa gli amanti mentre nel film viene incarnata nella figura della Principessa, donna enigmatica e affascinante, che rappresenta sia la fine della vita sia un'attrazione irresistibile per il protagonista. Questa scelta introduce una dinamica psicologica più complessa conferendo a questa figura seducente un ruolo ben più complesso rispetto al mito tradizionale: diventa un fulcro narrativo e tematico che simboleggia i desideri inconsci e le pulsioni dell'artista. Viene rappresentata come una donna di grande fascino che agisce con freddezza e determinazione, una morte attiva e consapevole capace di interagire e di amare. In un certo senso, è il simbolo del desiderio umano di comprendere la morte, di dialogare con essa e di trovare un equilibrio tra l'accettazione della propria mortalità e l'aspirazione a trascendere attraverso l'arte.

Similmente al mito originale, dove Euridice è una figura relativamente passiva il cui ruolo principale è quello di essere l'oggetto del desiderio e dell'amore di Orfeo, anche nel film mantiene questo ruolo ma la sua importanza è sminuita rispetto al mito. L'uomo, più che lottare per lei, sembra combattuto tra la sua attrazione per la morte e il suo legame con il mondo dei vivi.

Il film rappresenta quindi una rilettura audace e simbolica del mito di Orfeo e Euridice, in cui la tradizionale narrazione mitologica è reinterpretata attraverso l'estetica e le tematiche moderne del surrealismo e dell'esistenzialismo. Pur mantenendo la struttura essenziale del mito vengono inserite nuove dimensioni psicologiche e filosofiche che rendono questa versione una riflessione profonda sulla condizione dell'artista sull'ineluttabilità della morte.

Il film di animazione "*Hercules*" del 1997, prodotto dalla Walt Disney Feature Animation e diretto da Ron Clements e John Musker, è una delle trasposizioni cinematografiche più popolari della figura mitologica di Eracle. Nonostante sia ispirato alla mitologia greca, la versione Disney si discosta notevolmente dalla tradizione classica adattando la storia e i personaggi per renderli più accessibili a un pubblico giovane e moderno. Il risultato è un film che mescola avventura, umorismo e musica che semplifica e trasforma molti aspetti del mito originario.

Il progetto di questo film, avviato negli anni '90, si concentrò su un adattamento libero, caratterizzato dall'umorismo e dalle sequenze musicali tipiche delle produzioni Disney di quell'epoca. Uno degli aspetti più particolari del film è l'uso di una colonna sonora in stile gospel, che crea un contrasto curioso con l'ambientazione dell'antica Grecia ma che, allo stesso tempo, contribuisce a costruire l'atmosfera energica e divertente della pellicola. Dal punto di vista visivo, il film si ispira anche alla tradizione artistica dell'antica Grecia, con linee stilizzate e colori brillanti, ma combina questi elementi con un'interpretazione più moderna, influenzata dall'estetica pop e dalla cultura americana contemporanea. Il risultato è un'opera visivamente accattivante, ricca di riferimenti culturali e ironici, che la distinguono dalle altre trasposizioni mitologiche.

Il film racconta la storia di Hercules, figlio di Zeus ed Era, rapito da Ade da bambino e trasformato in un mortale. Crescendo Hercules scopre la sua vera origine divina e intraprende un viaggio per diventare un "vero eroe" e reclamare il suo posto sull'Olimpo. Durante la sua avventura affronta creature mitologiche, diventa una celebrità e si innamora di Megara (anche chiamata Meg), una donna al servizio di Ade che inizialmente cerca di ingannarlo. Il climax della storia si concentra sul tentativo di Ade di prendere il controllo dell'Olimpo e sulla decisione finale di Hercules di sacrificare la propria vita per salvare Megara, un atto che lo rende un

vero eroe agli occhi degli dèi e gli consente di riguadagnare la sua immortalità; tuttavia, il protagonista sceglie di rimanere sulla terra con lei, rinunciando alla sua divinità per amore.

Il racconto si discosta notevolmente dal mito di Eracle in molti aspetti, specialmente per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi e la trama.

Nel mito originale Eracle è il figlio di Zeus e Alcmena, una mortale. La sua nascita è segnata dall'infedeltà di Zeus, che inganna la donna assumendo l'aspetto del marito di lei. Questo causa l'odio di Era, sua moglie, che perseguita Eracle per tutta la sua vita. Nel film invece la figura di Era, da dea vendicativa, è trasformata in una madre amorevole e premurosa, cancellando completamente il tema della gelosia divina. Nella mitologia Ade, pur essendo il signore degli inferi, non è un dio malvagio: non cerca il dominio sull'Olimpo e, sebbene legato al mondo dei morti, non assume il ruolo di antagonista, caratteristica che invece gli viene attribuita nel film. La Disney, infatti, lo trasforma in un cattivo carismatico e manipolatore, con il compito di sovvertire l'ordine divino e scatenare una guerra contro Zeus, una trama non esistente nel mito originale. Megara, in antichità, viene descritta come la prima moglie di Eracle e il loro matrimonio finisce tragicamente quando lui, in preda alla follia indotta da Era, uccide lei e i loro figli. Questo evento tragico è ciò che conduce Eracle a compiere le sue famose dodici fatiche come espiazione. In quest'opera Megara è una donna astuta indipendente che ha venduto la propria anima a Ade per salvare un uomo che poi l'ha abbandonata. La sua relazione con Hercules diventa un punto centrale della narrazione e l'elemento tragico del mito originale è sostituito da una dinamica romantica più convenzionale e positiva. Le celebri dodici fatiche di Eracle, nonché uno degli aspetti più famosi del mito, rappresentano le prove attraverso cui l'eroe espia i suoi peccati e dimostra il suo valore ma, in questo caso, vengono solo accennate, con il protagonista che affronta alcune creature mitologiche come l'Idra e il leone di Nemea ma senza il contesto morale ed espiatorio. In questo contesto sono semplici sfide che Hercules deve superare per dimostrare la sua forza e diventare un eroe piuttosto che atti di redenzione. L'eroismo di Eracle non deriva solo dalle sue imprese ma anche dalla sua capacità di sopportare le terribili sofferenze e sacrifici di cui la sua vita è segnata mentre in questo adattamento l'eroismo è legato a una concezione più moderna e idealizzata: Hercules deve

imparare che essere un eroe non significa solo compiere grandi imprese ma essere disposto a sacrificarsi per gli altri, il sacrificio che compie per Meg è infatti un momento che riflette l'idea moderna del vero eroe come qualcuno che mette l'amore e il bene altrui sopra se stesso.

Vi sono però anche molte somiglianze tra le due versioni: Hercules è dotato di una forza eccezionale che lo distingue dagli altri uomini, alcuni degli antagonisti affrontati dall'eroe sono ispirati a creature affrontate da Eracle nelle sue fatiche come, ad esempio, l'Idra e il minotauro, in entrambi i casi il protagonista riesce ad ottenere l'immortalità e viene accolto sull'Olimpo come un dio ma nel film lui rifiuta.

Pur essendo una versione profondamente modificata del mito greco i cambiamenti apportati al racconto originale riflettono l'obiettivo di creare una narrazione adatta a un pubblico giovane e in linea con le aspettative dei film di animazione Disney e, nonostante le libertà creative, il film conserva diversi dei temi e delle figure centrali del mito.

Il film "*Troy*", diretto da Wolfgang Petersen e uscito nel 2004, è una delle trasposizioni cinematografiche più ambiziose dell'*Iliade*, poema epico di Omero che racconta gli ultimi giorni della guerra di Troia.

Interpretato da attori come Brad Pitt nei panni di Achille, Eric Bana come Ettore e Orlando Bloom nelle vesti di Paride, il film ha cercato di dare una nuova vita al mito omerico pur prendendo significative libertà nella narrazione e nella caratterizzazione dei personaggi. Troy si allontana dall'impostazione mitologica dell'*Iliade* scegliendo un approccio più realistico e privo di interventi divini. Questo porta a una reinterpretazione del mito greco che, sebbene visivamente spettacolare, sacrifica alcuni degli aspetti più profondi e simbolici della storia originale.

Il regista, già noto per il suo lavoro su film storici e di guerra, ha deciso di affrontare il progetto con l'intento di rimuovere gli elementi sovranaturali e mitici della narrazione, creando un'epopea più "realistica". Con un budget di circa 175 milioni di dollari, il film ha puntato molto sugli effetti visivi, sulle battaglie coreografate e sulla creazione di un'estetica maestosa per rappresentare l'antichità.

Troy segue da vicino i principali eventi della guerra di Troia così come descritti nell'*Iliade* ma introducendo alcune modifiche significative. Si concentra

principalmente su tre personaggi: Achille, il grande guerriero greco, Ettore, il principe troiano e leader delle forze difensive e Paride, il fratello di Ettore, la cui relazione amorosa con Elena, moglie del re spartano Menelao, scatena il conflitto. Dopo il rapimento di Elena da parte di Paride, il re di Micene Agamennone usa l'episodio come pretesto per unire i greci e muovere guerra contro Troia. Il film culmina con lo scontro tra Achille ed Ettore che porta alla morte di quest'ultimo. Seguono la caduta di Troia con l'inganno del cavallo di legno e la morte di Achille per mano di Paride, in un finale che riassume il conflitto e le sue tragiche conseguenze.

Nel film vengono eliminate completamente le figure divine che, nella narrazione originale, hanno un ruolo fondamentale intervenendo direttamente nelle battaglie e manipolando il destino dei protagonisti. Zeus, Atena, Afrodite e Apollo sono alcune delle divinità che influenzano gli eventi. Zeus ha il compito di mediare e di mantenere l'equilibrio della guerra bilanciandone il destino, Atena supporta e sostiene i greci ispirando gli eroi che godono del suo sopporto, ad esempio, ingannando Ettore durante il suo duello con Achille, momento cruciale della guerra che porta alla morte del troiano. Afrodite, d'altro canto, è una sostenitrice dei troiani, in particolare Paride che, dopo averla decretata come la più bella tra le dee, ha assunto il ruolo di suo favorito; questo innesca l'intero conflitto troiano dato che, come premio, la dea dona a Paride l'amore di Elena. Anche Apollo si schiera apertamente dalla parte dei troiani, favorendo Ettore, e gioca un ruolo cruciale in alcuni dei momenti chiave della guerra, agendo come suo difensore e scatenando, per esempio, una pestilenza sul campo greco; uno dei suoi interventi più significativi è durante la battaglia in cui Patroclo, l'amico di Achille, viene ucciso: Apollo lo colpisce alla schiena facendogli cadere l'armatura di Achille che stava indossando, lasciandolo vulnerabile all'attacco mortale di Ettore.

Nel film, Achille viene ritratto come un guerriero arrogante e indipendente, il cui unico desiderio è ottenere la gloria; questo tratto non si discosta molto da quella che è la rappresentazione omerica ma viene scelto di umanizzare il personaggio. Nell'Iliade Achille è profondamente segnato dal suo conflitto interiore tra la ricerca della gloria eterna e il desiderio di una vita tranquilla e privata, elemento che viene mantenuto nel film solo per ragioni narrative.

Un'altra differenza significativa è rappresentata dalla tempistica della morte di Achille: nel film viene ucciso da Paride durante la caduta di Troia con una freccia al tallone ma, nel mito, Achille muore prima della caduta di Troia e la sua morte non viene narrata nell'Iliade ma in altre opere del ciclo epico. Questa modifica rende Achille parte integrante della conclusione della guerra offrendo un arco narrativo più chiuso per il personaggio.

Nel film, proprio come nel mito, la rivalità tra Achille ed Ettore è parte centrale del racconto: il duello, la morte di Ettore per mano di Achille, il suo profondo rimorso dopo la morte del nemico e la restituzione del suo corpo in segno di rispetto rappresentano alcuni dei momenti più tragici e potenti della storia.

“*Minotaur*” (“Minotauro”), film del 2006 diretto da Jonathan English, rappresenta un'interpretazione horror e oscura del mito greco di Teseo e il Minotauro. Ambientato in un periodo preistorico e tribale, il film prende significative libertà nel ritrarre la mitologia classica, trasformando la storia in un racconto di sacrifici umani, oppressione e terrore. Con una forte enfasi sugli aspetti macabri e violenti, Minotauro reinterpreta i personaggi e le tematiche del mito originale, offrendo una narrazione che combina elementi di sopravvivenza, paura e redenzione.

Il film si inserisce nel genere horror mitologico, con un budget modesto e un cast che include attori come Tom Hardy (Theo) e Tony Todd (Deucalion). È stato girato principalmente in studio, utilizzando scenografie che riflettono un'ambientazione oscura e primitiva. La pellicola ha puntato su un'estetica visivamente cupa e claustrofobica, con un minotauro come una creatura mostruosa e deforme, enfatizzando l'aspetto della bestia come simbolo di terrore. Il film si allontana dalla versione tradizionale del mito greco portando in primo piano temi come l'oppressione di una civiltà debole da parte di una potente e la lotta per la libertà. Pur mantenendo il nucleo centrale della storia, un giovane eroe che affronta il minotauro all'interno di un labirinto, il film introduce numerose varianti che alterano profondamente il mito classico.

La trama ruota attorno a Theo, un giovane di un villaggio soggiogato dal potere di una civiltà dominante che regolarmente invia dei giovani come sacrificio a una creatura bestiale chiamata Minotauro. Ogni pochi anni otto giovani vengono scelti per essere offerti come tributo alla creatura che abita all'interno di un vasto labirinto

sotterraneo. Theo, il protagonista, crede che la sua amata sia stata sacrificata anni prima e, quando viene selezionato per essere uno dei prossimi sacrifici, decide di affrontare il minotauro per vendicarsi e porre fine al terrore. All'interno del labirinto Theo scopre la verità sull'origine del mostro: non è semplicemente una bestia mitologica, ma il risultato di manipolazioni oscure compiute da Deucalion, il crudele re che governa la civiltà oppressiva. Il Minotauro è quindi presentato come una creatura mostruosa, generata da una combinazione di riti oscuri e incesti. Il film culmina con Theo che, dopo aver affrontato e sconfitto il minotauro, riesce a liberare il suo popolo dal giogo di Deucalion, ponendo fine al ciclo di sacrifici.

Nel mito originale, Teseo è l'eroe ateniese che si offre volontario per entrare nel labirinto di Creta e uccidere il minotauro. Nel film Teseo viene sostituito da Theo ma il suo background e le sue motivazioni sono completamente diversi: Theo non è un principe o un eroe ateniese ma un giovane di un villaggio oppresso. Le sue motivazioni sono personali, ovvero vendicare la sua amata, piuttosto che legate al dovere politico o al salvataggio di Atene. Questa trasformazione del protagonista riflette un cambiamento nella struttura narrativa, spostando l'enfasi dall'eroismo classico alla vendetta e alla liberazione personale.

Originariamente il Minotauro è il risultato dell'unione tra Pasifae, moglie di Minosse, e un toro sacro inviato dal dio greco Poseidone. Il Minotauro è rinchiuso nel labirinto costruito da Dedalo e ogni anno vengono inviati giovani ateniesi come tributo per sfamare la creatura. Nel film, il Minotauro è una bestia creata attraverso pratiche oscure e non ha l'origine mitologica del toro sacro. Questo cambiamento riduce l'importanza degli dèi e dei temi soprannaturali tipici della mitologia greca spostando il focus su una dimensione più umana. Anche l'ambientazione viene modificata: si passa da Creta, nel labirinto geniale costruito da Dedalo, a un mondo più primitivo e oscuro, in cui il labirinto sembra più una prigione sotterranea. Non c'è traccia della mitologia legata alla Grecia e vengono eliminati personaggi come il re Minosse, Dedalo e Arianna che aiuta Teseo a ritrovare la via d'uscita dal labirinto.

La serie animata "*Ulisse. Il mio nome è nessuno*" del 2012, prodotta dalla Rai, rappresenta un'innovativa trasposizione del mito di Ulisse, eroe dell'Odissea omerica. La serie, destinata a un pubblico giovane, adatta il classico greco con uno stile moderno, arricchito di animazioni accattivanti e una narrazione semplificata ma

coinvolgente. La serie segue le avventure dell'eroe durante il suo ritorno a casa, affrontando sfide e creature mitologiche, pur mantenendo un tono educativo che introduce i giovani spettatori alla mitologia classica.

La serie è stata realizzata dalla Rai in collaborazione con Palomar e distribuita in diverse reti televisive europee, si distingue per l'uso di un'animazione 2D che richiama lo stile classico ma con elementi moderni di design e narrazione. L'obiettivo del progetto era di rendere accessibili i temi e i racconti dell'Odissea ai giovani, avvicinandoli alla cultura greca antica attraverso una narrazione avvincente e visivamente attrattiva. Ogni episodio è concepito per presentare una delle principali avventure di Ulisse con un tono che bilancia dramma e leggerezza.

La trama segue grosso modo la struttura dell'Odissea in cui Ulisse, re di Itaca, cerca di tornare a casa dopo la guerra di Troia. Nel corso del viaggio incontra una serie di creature mitologiche mentre tenta di resistere alle tentazioni e alle insidie lungo il percorso come il ciclope Polifemo, le sirene e la maga Circe. La serie adotta una visione semplificata degli eventi con un'enfasi sui valori come il coraggio, l'astuzia e la lealtà, mantenendo un tono educativo ma avvincente. Il titolo stesso, "Il mio nome è nessuno", richiama uno dei momenti più celebri del mito: l'episodio con Polifemo. Odisseo inganna il ciclope dichiarando che il suo nome è "Nessuno", mossa astuta che gli permette di sfuggire alla prigionia. Questa idea dell'eroe che si nasconde dietro l'anonimato e l'astuzia è centrale nella serie sottolineando spesso il contrasto tra la forza brutta dei suoi nemici e la sua intelligenza.

La serie elimina molti dei dettagli intricati della versione omerica riducendo le narrazioni in episodi autonomi e facilmente comprensibili, alcuni personaggi minori sono assenti o fusi in figure più semplificate per agevolare la comprensione degli eventi. Il ritmo della narrazione è notevolmente accelerato e gli avvenimenti sono rappresentati in modo più dinamico seguendo l'esigenza di mantenere l'attenzione del giovane spettatore, anche molte delle scene più violente o crude vengono edulcorate o rimosse. Ulisse viene inoltre ritratto in modo più eroico e privo delle contraddizioni che lo caratterizzano nel poema dove spesso è descritto come un uomo che commette errori cedendo alle tentazioni, nella serie è un eroe quasi perfetto e le sue debolezze sono ridotte per enfatizzare la sua astuzia e il suo coraggio. La serie conserva comunque molti degli episodi più celebri e, anche se il

tono della narrazione viene modificato, le creature mitologiche e gli eventi sono trattati con rispetto e fedeltà all'originale, permettendo agli spettatori di familiarizzare con questi episodi iconici.

“*Blood of Zeus*”, serie animata del 2020 prodotta da Netflix e creata da Charley Val's Parlapanides, rappresenta una reinterpretazione epica della mitologia greca, mescolando elementi classici con una narrativa originale. La serie racconta la storia di Heron, un figlio di Zeus, coinvolto in una guerra tra uomini, dei e demoni. Attraverso un'animazione moderna e con un tono epico la serie presenta un nuovo racconto ma fondamentalmente radicato nella tradizione mitologica rivisitando miti esistenti e introducendone di nuovi per adattarli alle aspettative di un pubblico contemporaneo. I creatori della serie hanno voluto raccontare una storia che si ispirasse fortemente alla mitologia greca ma che allo stesso tempo potesse essere vissuta come un'avventura nuova e autonoma. Con un'animazione sofisticata e un design visivo ricco di dettagli, la serie è stata accolta positivamente sia per la sua estetica che per la sua narrazione epica. È divisa in otto episodi, ciascuno dei quali esplora le origini del protagonista, il conflitto tra dei e demoni e il ruolo degli eroi mortali all'interno di questa guerra cosmica.

La serie narra le vicende di Heron, un giovane mortale che scopre di essere figlio di Zeus. Mentre il mondo è sconvolto dalla guerra tra demoni e uomini il protagonista diventa l'unica speranza per fermare la distruzione totale. La trama ruota intorno alla rivalità tra Zeus e Era, alimentata dall'infedeltà del dio, e alla lotta tra gli dèi olimpici e le forze oscure, guidate dai demoni creati dai giganti decaduti. Heron, da semplice mortale, si trova al centro di questo conflitto scoprendo progressivamente la sua natura divina e assumendo il ruolo di eroe. Uno degli elementi chiave della serie è l'origine dei giganti, creature nate dal sangue dei titani sconfitti dagli dèi. Questi giganti, risvegliati da essere umani corrotti, scatenano una nuova guerra contro l'Olimpo e il protagonista, con l'aiuto di Zeus e altri alleati divini, affronta non solo la minaccia dei giganti e dei demoni ma anche i conflitti interni tra gli dèi stessi.

Heron è una creazione originale per la serie, non esiste quindi nella mitologia ma trae ispirazione da archetipi classici dell'eroe greco come Ercole, Perseo e Teseo. Il protagonista segue il percorso tipico dell'eroe che scopre le sue origini divine,

affronta prove impossibili e si erge come campione dell'umanità ma il suo personaggio non ha un corrispettivo diretto nella mitologia antica

In questo racconto la rivalità tra Zeus e Era è uno dei temi: Era, ferita dall'infedeltà di Zeus e dal fatto che egli protegge suo figlio, cerca vendetta contro il marito e il figlio illegittimo. Questo elemento è una reinterpretazione creativa delle dinamiche tra Zeus e Era nella mitologia classica, dove Era è nota per la sua gelosia e il suo rancore verso gli amanti e i figli legittimi di Zeus; nella mitologia originale però Era non arriva mai a una ribellione aperta contro Zeus, nella serie invece la dea diventa una delle principali antagoniste. Tra gli antagonisti principali ci sono i demoni che, nella serie sono esseri umani corrotti dal sangue dei giganti stessi. Nella mitologia greca i giganti sono esseri nati dal sangue di Urano e la loro guerra contro gli dèi olimpici è un mito fondamentale, la rappresentazione nella serie è un'elaborazione del materiale originale che mescola gli elementi dei giganti e dei titani adattandoli per creare un conflitto nuovo e più adatto a una narrazione moderna. Al contrario della mitologia greca, dove gli dèi agiscono attraverso intermediari o manipolano gli eventi da lontano, in questo caso sono attivamente coinvolti nelle vicende degli uomini, questo cambio di prospettiva rende la serie più incentrata sul conflitto tra mortali e immortali. L'infedeltà di Zeus e la caratterizzazione di Era sono temi presenti in numerosi miti greci, la dea è spesso descritta come ostile verso gli eroi nati dalle scappatelle del Dio, come nel caso di Ercole, e Zeus proprio come nella mitologia ha molti figli illegittimi con donne mortali e il suo tentativo di proteggerli è noto anche in diverse narrazioni antiche.

4. Rinascita e trasformazione, il mito greco-romano nella letteratura contemporanea

4.1 Il viaggio dei miti nella storia della letteratura

La mitologia greco-romana ha attraversato i secoli, permeando la letteratura occidentale in forme sempre nuove e adattate ai contesti culturali di ciascuna epoca. Le prime narrazioni mitologiche risalgono all'VIII secolo a.C. con opere come l'*Iliade* e l'*Odissea* di **Omero** che hanno posto le basi per un immaginario epico che influenzerà tutta la letteratura successiva. I poemi omerici, non solo racconti di dei ed eroi, riflettono le tensioni tra poteri divini e umani tra destino e volontà individuale, elementi centrali del pensiero classico. Seguendo Omero anche gli scritti di **Esiodo**, in particolare la *Teogonia* e le *Opere e i giorni*, contribuiranno a sistematizzare il pantheon greco, offrendo un quadro dettagliato della genealogia degli dèi e della loro interazione con gli uomini.

Con l'età classica, soprattutto a Roma, la mitologia greca venne assimilata e reinterpretata, **Virgilio** con l'*Eneide* crea un'opera epica che non solo si ispira all'*Iliade* ma fonda una nuova mitologia per Roma utilizzando Enea come simbolo delle virtù imperiali e del destino glorioso di Roma. Allo stesso modo, **Ovidio**, nelle sue *Metamorfosi*, trasforma la mitologia greco-romana in un vasto repertorio di storie che mettono in luce la mutevolezza e l'esistenza umana e divina. Ovidio non si limita a raccontare i miti: li intreccia in un racconto unico che riflette una visione ciclica del tempo dove tutto è soggetto al cambiamento.

Durante il Medioevo la mitologia subisce un temporaneo declino oscurata dall'ascesa del cristianesimo; tuttavia, con il Rinascimento c'è un forte ritorno agli autori classici, grazie al movimento umanista. **Dante Alighieri** nella sua *Divina Commedia* (1308-1320) introduce numerosi personaggi mitologici come Minosse, Caronte e Ulisse, intrecciando elementi della tradizione classica con la teologia cristiana. Più avanti, **Giovanni Boccaccio** con le *Genealogie deorum gentilium* (1360) tenta di sistematizzare le narrazioni mitologiche rendendole accessibili agli studiosi del tempo. Nel XV e XVI secolo autori come **Ludovico Ariosto** e **Torquato Tasso** utilizzano elementi mitologici nelle loro opere epiche come l'*Orlando Furioso*

e *Gerusalemme Liberata*, fondendo il mito classico con il fantastico cavalleresco e il contesto cristiano.

Con l'avvento del Romanticismo la mitologia assume un ruolo simbolico: i poeti romantici come **John Keats** o **Percy Bysshe Shelley** usano figure mitologiche per esplorare l'interiorità umana e le forze nascoste della natura. Keats, in particolare, con il suo poema *Hyperion* (1818-1819) reinterpreta il mito della caduta dei Titani come una riflessione sul fallimento artistico e sulla condizione umana. Shelley, nel *Prometeo liberato* (1820), utilizza la figura mitica di Prometeo come simbolo della ribellione contro l'autorità e della ricerca di libertà intellettuale e politica.

Con l'età moderna la mitologia continua a essere una fonte di ispirazione per scrittori e pensatori ma con un cambiamento di prospettiva. La centralità del mito come rappresentazione di verità universali viene talvolta messa in discussione o reinterpretata in chiave più psicologica e simbolica. **James Joyce**, nel suo *Ulisse* (1922), utilizza la struttura del viaggio di Odisseo per raccontare una singola giornata nella vita di Leopold Bloom, un uomo comune a Dublino. Il mito qui diventa una griglia narrativa attraverso cui esplorare temi come l'identità, la memoria e il significato della vita moderna.

Il XX secolo vede una rinnovata attenzione verso il significato dei miti con l'ascesa della psicoanalisi, grazie in parte agli studi di Sigmund Freud e Carl Jung. Freud, con il concetto di complesso di Edipo e Jung, con la teoria degli archetipi interpretano i miti come espressioni delle paure e dei desideri dell'inconscio umano. Questo approccio influenzerà notevolmente autori più moderni come **Thomas Mann**, che nel suo *La morte a Venezia* (1912) rielabora il mito greco di Narciso per esplorare la crisi interiore del protagonista, o **Jean Cocteau**, che con il suo *Orphée* (1926) reinterpreta il mito di Orfeo alla luce del surrealismo.

Ancora alla fine del XX secolo e al XXI secolo la letteratura continua a reinventare i miti non solo come narrazioni di eventi straordinari ma come strumenti per riflettere sulle questioni della società contemporanea. Tra gli anni 80 e oggi autori come Margaret Atwood, Neil Gaiman e Madeline Miller sono esempi di come i miti classici possano essere rivitalizzati per affrontare temi come la questione di genere, l'identità personale e il potere politico. La produzione letteraria di questo

periodo non si limita a un semplice adattamento dei miti antichi ma la trasforma in narrazioni dinamiche che rispecchiano le inquietudini e le sfide dell'epoca moderna.

4.2 Il mito nella letteratura moderna

A partire dagli anni '80 la letteratura ha sviluppato un interesse crescente per l'adattamento dei miti non semplicemente come ripresa di storie antiche ma come fonte d'ispirazione per narrazioni originali e moderne. Questa tendenza è stata alimentata da un desiderio di rinnovare il dialogo tra passato e presente, usando i miti per esplorare questioni contemporanee e riflettere su temi che, pur essendo antichi, restano di grande attualità.

Il mito è una narrazione che trascende il tempo, le storie di dei, eroi e mostri non solo hanno fornito spiegazioni del mondo nell'antichità ma hanno anche espresso esperienze umane fondamentali: la lotta per il potere, il destino, l'amore, il conflitto e la ricerca di significato. Negli anni '80 la letteratura e le arti narrative hanno iniziato a trattare questi miti non come semplici storie da tramandare ma come piattaforme da cui partire per creare nuovi mondi e contesti narrativi che rispecchiano le inquietudini e le speranze della società contemporanea.

Uno dei primi aspetti rilevanti di questa trasformazione è stato l'uso della mitologia per esplorare nuove prospettive sociali e politiche. Se nel passato i miti servivano principalmente per veicolare valori culturali e morali specifici negli ultimi decenni sono diventati strumenti attraverso i quali esaminare questioni più ampie come il ruolo delle donne, le dinamiche di potere e l'oppressione. Le storie mitiche sono state reinterpretate per dare voce a personaggi e gruppi spesso marginalizzati nella versione tradizionale offrendo una lettura più critica e attuale.

In quegli anni, inoltre, la letteratura ha utilizzato i miti come un modo per creare nuove narrazioni che rispecchiano la complessità della condizione umana. Il mito diventa uno strumento per raccontare il viaggio dell'eroe moderno che non è più solo un eroe nel senso classico, coraggioso e infallibile, ma un individuo vulnerabile, pieno di dubbi e conflitti interiori. In questo senso gli eroi mitologici diventano metafore per i dilemmi etici e psicologici della modernità: le loro lotte con

il destino, la divinità o la società diventano simboli delle sfide che l'individuo contemporaneo deve affrontare sia a livello personale che collettivo.

L'adattamento dei miti alla realtà contemporanea ha anche coinvolto una riflessione sull'identità e il cambiamento, se i miti tradizionali spesso vedevano i personaggi intrappolati in ruoli predeterminati e ineluttabili la letteratura moderna ha cercato di introdurre un senso di libertà e di scelta individuale. Questo cambiamento riflette un allontanamento della visione deterministica del mondo antico verso una prospettiva più aperta e flessibile in cui il destino può essere sfidato o modificato.

Il processo di adattamento di queste storie nella narrativa contemporanea ha coinvolto anche un cambiamento nell'ambientazione e nel contesto. I miti, originariamente situati in un mondo fuori dal tempo e dominato dagli dèi e da eventi soprannaturali, sono stati trasportati in contesti moderni, urbani e familiari. Questo non solo rende il mito più accessibile al pubblico moderno ma lo carica di nuovi significati, gli dèi e gli eroi diventano figure riconoscibili, simili a individui che possiamo incontrare nella vita di tutti i giorni con problemi e aspirazioni che riflettono le preoccupazioni della società contemporanea; l'ambientazione moderna contribuisce a demistificare il mito e a renderlo più rilevante collegando le esperienze del passato a quelle del presente.

La fusione tra mito e modernità ha anche portato a una trasformazione del linguaggio: la narrazione epica, solenne e ricca di simbolismo del passato, è stata spesso sostituita da un linguaggio più diretto, ironico o persino irriverente. Questo cambiamento di tono serve non solo a rendere i miti più accessibili ma anche a mettere in discussione le stesse strutture narrative classiche aprendo la strada a reinterpretazioni più critiche e consapevoli. La modernizzazione del linguaggio e della forma narrativa è un aspetto chiave nell'adattamento dei miti alla letteratura contemporanea.

Un altro elemento centrale nella trasposizione moderna dei miti è la frammentazione: nella narrativa contemporanea i miti non sono più rappresentati come storie complete e perfette ma come frammenti di un passato che viene recuperato e ricombinato, questa frammentazione riflette il modo in cui la cultura moderna percepisce la storia e la tradizione, non come un insieme di verità univoche ma come un mosaico di interpretazioni, versioni e prospettive diverse. Attraverso la

frammentazione la mitologia viene ricostruita e reinterpretata permettendo nuove letture e significati.

4.3 L'arte dell'adattamento, mitologia accessibile al pubblico moderno

L'adattamento dei miti greco romani nella letteratura contemporanea è un processo complesso che richiede una profonda comprensione delle storie originali ma anche una sensibilità verso le esigenze e le aspettative del pubblico moderno. I miti sono antichi, spesso lontani dall'immaginario collettivo attuale, eppure continuano a esercitare un fascino universale. Il segreto di questa capacità di rinnovarsi sta nelle tecniche narrative che autori e creatori utilizzano per riportare alla vita queste storie senza tradirne il significato pur rendendole accessibili e rilevanti per i lettori di oggi.

Una delle principali strategie di adattamento è la **modernizzazione dell'ambientazione**. La mitologia greco-romana è spesso ambientata in tempi e in luoghi popolati da dei e creature soprannaturali dove le leggi naturali non sono vincolanti e la volontà divina governa ogni cosa, trasportare questi elementi in un contesto contemporaneo rende le storie immediatamente più vicine e comprensibili per i lettori moderni. Gli dèi possono diventare figure riconoscibili nella nostra società, i semidei possono frequentare le scuole e le sfide epiche possono trasformarsi in battaglie simboliche per problemi quotidiani come l'adolescenza, il cambiamento o il potere personale.

Insieme alla modernizzazione dell'ambientazione, l'**umanizzazione dei personaggi mitologici** è un'altra tecnica cruciale per rendere accessibili i miti. Gli dèi e gli eroi classici sono spesso raffigurati come figure perfette e distanti, con poteri immensi e una personalità monolitica ma, nella letteratura moderna, questi personaggi vengono rappresentati con una maggiore complessità psicologica: gli dei sono imperfetti, pieni di difetti e vulnerabilità mentre gli eroi devono affrontare dubbi, paure e insicurezze tipiche dell'essere umano. Questa umanizzazione rende i personaggi mitologici più identificabili consentendo ai lettori di entrare in empatia con le loro lotte e i loro dilemmi.

Un'altra tecnica di adattamento efficace è l'**uso di temi universali** che attraversano il tempo e lo spazio. Amore, vendetta, tradimento, identità, destino: i miti trattano argomenti che parlano direttamente della condizione umana. La letteratura contemporanea sfrutta questi temi per connettere i lettori moderni con le storie antiche mettendo in evidenza come le questioni centrali della vita siano rimaste invariate nel corso dei millenni. Le lotte di un eroe greco per la gloria o la sopravvivenza possono riflettere le stesse ansie che affrontano oggi le persone nella loro ricerca di realizzazione personale o di un senso nella vita.

L'ironia e la decostruzione sono strumenti altrettanto utilizzati per rendere i miti più fruibili e accattivanti, in molte opere contemporanee i miti vengono smontati e reinterpretati attraverso una lente critica o ironica, sovvertendo le aspettative del lettore e offrendo nuove prospettive. Questo approccio permette di mettere in discussione l'autorità delle versioni tradizionali dei miti e di giocare con la loro struttura senza tuttavia minarne il fascino. L'ironia diventa quindi un modo per avvicinare il mito, rendendolo familiare ma anche stimolante, poiché offre al lettore una riflessione su temi e valori che magari non aveva considerato.

La **variazione del punto di vista** è un'altra tecnica fondamentale, molti adattamenti moderni scelgono di raccontare i miti da prospettive inedite o marginalizzate come quella delle donne, degli schiavi o di personaggi secondari delle storie classiche. Questo cambio di prospettiva non solo arricchisce la narrazione ma permette anche di esplorare tematiche più complesse come le dinamiche di potere, la giustizia sociale e l'emancipazione. Rappresentare personaggi trascurati dalle versioni canoniche dei miti offre una nuova profondità ai racconti e li rende più inclusivi e attuali.

Un ulteriore strumento narrativo è l'**inclusione di elementi della cultura pop e riferimenti moderni**, alcuni adattamenti contemporanei fanno uso di riferimenti alla cultura popolare integrando nella narrazione elementi familiari al lettore moderno come musica, cinema o tecnologia. Questa fusione tra antico e moderno crea un effetto di familiarità senza però perdere il fascino del mito originale. Il contrasto tra questi elementi può essere utilizzato anche per evidenziare l'eternità dei temi mitologici mostrando come, nonostante il passare del tempo è un mutamento della società, certi concetti rimangono immutati.

Un'altra tecnica importante è l'uso della metafora e dell'allegoria per trasmettere significati più profondi: la mitologia è già di per sé ricca di simbolismi ma nella letteratura moderna questi simboli vengono utilizzati per affrontare questioni contemporanee. Le storie mitologiche possono diventare allegorie per argomenti come il cambiamento climatico, la crisi economica o l'oppressione politica. Questo consente agli autori di creare racconti stratificati che parlano a livelli diversi di interpretazione offrendo sia intrattenimento che spunti di riflessione.

4.4 Dei e eroi nel mondo contemporaneo

Se nel passato dei, eroi e figure mitiche venivano ritratti con un'aura di invincibilità e perfezione, nella letteratura degli ultimi decenni essi hanno acquisito una profondità psicologica più complessa diventando riflessi delle sfide e delle ambiguità dell'essere umano moderno. La loro rappresentazione, pur rispettosa dei caratteri mitici originari, si è trasformata per rispondere alle esigenze narrative e culturali della contemporaneità offrendo nuove chiavi di lettura sia per il pubblico che per gli autori.

Questo capitolo si concentra su come gli autori contemporanei abbiano reinterpretato le figure mitologiche, adattandole a contesti moderni introducendo elementi psicologici e narrativi innovativi che le rendono più rilevanti per il pubblico odierno. Da dei onnipotenti a figure tormentate, da eroi perfetti a protagonisti vulnerabili: la trasformazione dei personaggi mitologici nella letteratura contemporanea riflette un continuo dialogo tra l'antico e il moderno.

“*Pollon*” è un manga comico creato da *Hideo Azuma*, pubblicato per la prima volta in Giappone nel 1977 e successivamente adattato in un popolare anime negli anni '80 intitolato “*C'era una volta... Pollon*”. L'opera ha come protagonista Pollon, la giovane figlia del dio Apollo, e si distingue per il suo tono leggero e umoristico che mescola elementi della mitologia greca con situazioni buffe e parodie dei limiti classici.

Pollon è una ragazzina vivace e curiosa che sogna di diventare una dea a tutti gli effetti, tuttavia, è ancora inesperta e spesso finisce per combinare guai nonostante

i suoi buoni propositi. Accompagnata da amici e figure mitologiche tra cui Eros, il dio dell'amore che viene rappresentato come un bambino dispettoso, Pollon affronta diverse sfide legate alla vita quotidiana dell'Olimpo. Ogni episodio e capitolo si concentra su un mito o un evento mitologico spesso rivisitato in chiave comica e irriverente, diversamente dalle raffigurazioni solenni e maestose che caratterizzano i miti classici.

Al centro della storia troviamo Pollon, la figlia di Apollo, rappresentata come una bambina vivace e determinata, le cui disavventure spesso dimostrano la sua immaturità e inesperienza facendola apparire più come una ragazzina alle prese con i suoi sogni che una futura divinità.

Apollo, suo padre, invece di incarnare la figura distante e maestosa del dio del sole è raffigurato come un padre affettuoso e talvolta un po' goffo. La sua relazione con Pollon è giocosa e amorevole e questo lo rende molto più umano rispetto alla sua controparte mitologica che spesso è rappresentata come una divinità inflessibile e severa.

Un altro personaggio chiave è Eros, dio dell'amore. Invece di essere il dio passionale e affascinante che manipola i cuori degli uomini viene rappresentato come un bambino birichino che si diverte a combinare i guai con le sue frecce. Questo aspetto ribalta completamente la sua immagine classica trasformandolo in una figura più vicina a un compagno di giochi per Pollon che a un'autorità sull'amore.

Zeus, il re degli dèi, è forse il personaggio che subisce la trasformazione più marcata: nella mitologia greca è il sovrano temuto e rispettato ma nella serie è rappresentato come un vecchio eccentrico e comicamente disinteressato al governo del mondo divino. Questa versione di Zeus, buffa e a volte irresponsabile, lo rende più una figura caricaturale che il potente capo dell'Olimpo.

Anche altre divinità come Afrodite, Poseidone e Hermes compaiono nell'opera ma anch'essi vengono ritratti in modo leggero e umoristico: ogni personaggio, pur mantenendo un legame con il mito originale, viene reinterpretato per adattarsi al tono comico della serie offrendo una versione delle divinità che non mira a rappresentarne l'autorità, bensì la loro vulnerabilità e umanità.

Pur essendo una parodia vengono mantenuti diversi elementi chiave della mitologia greca: i personaggi principali e molti degli eventi narrati si basano su miti

classici. L'Olimpo come luogo dove vivono gli dèi è un riferimento diretto alla mitologia e il personaggio principale, come figlia di Apollo, richiama la struttura familiare divina spesso presente nei miti greci.

Le differenze principali risiedono, appunto, nel tono e nell'interpretazione dei personaggi che sono soggetti a comportamenti buffi infantili: Zeus è un vecchio bizzarro, Apollo è più simile a un padre amorevole che a un dio severo e Eros, anziché essere un dio dell'amore romantico e passionale, è un bambino. Un altro cambiamento rilevante è la rappresentazione del concetto di divinità, nei miti greci gli dèi sono esseri superiori, dotati di poteri immensi, ma in questa opera il loro essere dei non è tanto sinonimo di perfezione e onnipotenza, quanto piuttosto di comportamenti umani e goffaggine. Pollon stessa, che aspira a diventare una dea, si confronta con le sue incertezze e fallimenti, un tema più vicino al percorso di crescita di un bambino che alla divinizzazione.

Questo manga riesce a combinare brillantemente la mitologia greca con un racconto comico e leggero mantenendo alcuni aspetti centrali delle storie antiche ma reinterpretandoli in chiave moderna e parodistica. Pur distanziandosi dai miti originali in termini di serietà e accuratezza, l'opera permette a un pubblico giovane e non solo di avvicinarsi alla mitologia in modo accessibile e divertente mantenendo vivo l'interesse per queste storie antiche attraverso una narrazione fresca e spensierata.

“Il centauro” di *John Updike*, pubblicato nel 1963, è un romanzo che mescola elementi mitologici con la vita quotidiana dell'America del dopoguerra. In quest'opera lo scrittore intreccia il mito greco di Chirone, il saggio e nobile centauro, con la storia di un uomo comune, un insegnante di scienze chiamato George Caldwell, ambientando il mito in una piccola cittadina della Pennsylvania. Il romanzo esplora i temi dell'umanità, del sacrificio e del rapporto padre-figlio inserendo la mitologia in un contesto moderno per riflettere sulle difficoltà della vita quotidiana.

Il romanzo segue tre giorni della vita di George Caldwell, un insegnante di scienze malato e disilluso che si percepisce come Chirone, il centauro della mitologia greca. Chirone è una figura mitologica nota per il suo carattere altruista e il suo destino tragico: alleviare le sofferenze di Prometeo. Nella storia di Updike il

protagonista vede la sua vita riflessa nel mito poiché, come il centauro, è intrappolato in un'esistenza che non desidera e che sembra non avere scopo ma cerca comunque di fare del bene, specialmente per suo figlio Peter. Quest'ultimo è il figlio di Caldwell, ha il ruolo di Prometeo: è un ragazzo intelligente ma introverso che ammira e allo stesso tempo critica il padre per la sua apparente mediocrità. Il romanzo esplora il loro rapporto complesso mostrando la frustrazione di Peter nel vedere il padre umiliato sconfitto mentre Caldwell continua a vivere la sua vita con uno spirito di sacrificio e abnegazione, proprio come Chirone.

Il parallelo più evidente tra il romanzo e la mitologia è l'identificazione del protagonista con Chirone. Entrambi i personaggi incarnano il sacrificio: Chirone, ferito mortalmente ma incapace di morire, sceglie di sacrificare la sua immortalità per porre fine al suo dolore e per salvare Prometeo, un atto che esprime un profondo altruismo. Allo stesso modo Caldwell si sacrifica per la sua famiglia e i suoi studenti affrontando ogni giorno una vita che lo opprime ma che cerca di migliorare con piccoli gesti di bontà e insegnamento. Un'altra somiglianza è il rapporto tra Chirone e gli eroi greci che il centauro educa e guida: Caldwell, nella sua veste di insegnante, assume un ruolo simile cercando di trasmettere conoscenza e valori ai suoi studenti pur sentendosi inadeguato e sottovalutato.

Nonostante il forte legame simbolico con il mito ci sono differenze significative tra il centauro e il protagonista. Mentre Chirone è una figura autorevole e venerata nella mitologia, Caldwell viene dipinto come uno ordinario, oppresso dalla vita e non riconosciuto per il suo valore. Chirone, pur subendo un destino tragico, ha il potere di decidere il proprio sacrificio mentre l'insegnante sembra essere vittima di un destino che non ha scelto, costretto a vivere una vita che non lo soddisfa e senza la possibilità di fuga. il personaggio di Peter, inoltre, non è un prometeo eroico e ribelle ma un adolescente confuso e spesso passivo, il cui rapporto con il padre è più caratterizzato da tensione che da venerazione. Mentre Prometeo nel mito è una figura titanica che sfida gli dei per il bene dell'umanità Peter è un ragazzo che lotta con i suoi sentimenti d'amore e delusione verso il padre, rappresentando un'umanità più fragile e incerta.

In quest'opera la mitologia greca viene utilizzata per esplorare temi profondamente umani come il sacrificio, la mortalità e il rapporto padre-figlio. Il

mito viene utilizzato per creare un contrasto tra l'ideale e il reale sottolineando la banalità, la sofferenza e frustrazione dell'esistenza quotidiana in contrapposizione con la nobiltà dei miti antichi.

“*The Penelopiad*”, pubblicato nel 2005 è scritto da *Margaret Atwood*, è una rivisitazione del mito di Penelope, la moglie di Ulisse nell'Odissea di Omero, raccontata dal punto di vista di Penelope stessa e delle 12 ancelle che Ulisse fa impiccare al suo ritorno. La scrittrice reinterpreta il mito in chiave femminista esplorando la vita di Penelope non solo come moglie fedele ma anche come donna silenziosamente potente mentre dà voce alle ancelle per interrogare i concetti di giustizia e vendetta.

Il romanzo si svolge principalmente nell'Ade dove Penelope, da morta, racconta la sua versione dei fatti secoli dopo gli eventi narrati nell'Odissea: ripercorre la sua vita dal suo matrimonio con Ulisse fino alla sua lunga attesa per il suo ritorno. L'opera non si limita a narrare la storia di Penelope ma si focalizza anche sulle 12 ancelle impiccate da Ulisse per aver intrattenuto rapporti con i Proci, i pretendenti di Penelope. Queste ancelle costituiscono una sorta di coro greco commentando gli eventi e ponendo in discussione le azioni degli eroi del mito. Penelope riflette sulla sua giovinezza, sul suo matrimonio con Ulisse, la sua solitudine mentre Ulisse è in guerra e sul suo ingegnoso stratagemma di tessere e disfare la tela per tenere a bada i Proci. L'autrice però non dipinge Penelope solo come la donna paziente e fedele dell'Odissea ma piuttosto come una figura più complessa alle prese con il tradimento, l'inganno e la colpa.

Nell'opera viene offerta una versione complessa e sfaccettata dai personaggi principali del mito omerico, con Penelope al centro della narrazione. Invece di essere semplicemente la paziente moglie di Ulisse, Penelope emerge come una figura piena di sfumature, una donna astuta e resiliente che affronta la solitudine, la frustrazione e il senso di giustizia. Attraverso la sua voce, l'autrice ci presenta una donna consapevole dei propri limiti all'interno di una società patriarcale ma anche abile nel gestire situazioni che le si presentano come, ad esempio, l'inganno dei Proci e la gestione del regno in assenza del marito. Nonostante la sua forza interiore Penelope rivela anche la propria vulnerabilità e i dubbi personali, specialmente riguardo alla realtà di Ulisse e al destino delle sue ancelle.

Anche le ancelle assumono un ruolo centrale, vengono trasformate da semplici comparse nel mito omerico a figure centrali e dotate di una propria voce. Nel romanzo le ancelle costituiscono una sorta di coro tragico, come nella tragedia greca, riflettendo sulla loro esecuzione sommaria e mettendo in discussione le dinamiche di potere e giustizia della mitologia classica. Attraverso il loro lamento la scrittrice denuncia la crudeltà del sistema patriarcale che le ha sfruttate e poi eliminate senza una vera ragione. Le loro voci, spesso ironiche e pungenti, contribuiscono a smantellare l'idea di giustizia eroica tradizionale offrendo una prospettiva alternativa alla versione epica degli eventi.

Anche Ulisse, pur restando sullo sfondo della narrazione, viene descritto da Penelope in modo critico e disincantato: non più il semplice eroe astuto e valoroso dell'Odissea, Ulisse appare spesso distante e sfuggente, un uomo enigmatico la cui assenza pervade la vita di Penelope, la donna stessa si interroga sul carattere del marito esprimendo dubbi sulla sua fedeltà e su come le sue lunghe peregrinazioni abbiano trasformato la sua personalità.

Il romanzo mantiene la struttura e gli eventi chiave del mito omerico, Penelope è ancora la moglie fedele che attende Ulisse per vent'anni mentre affronta le insistenze degli spasimanti. Il motivo della tela è presente e funge da simbolo dell'astuzia femminile come nell'Odissea, anche l'ambientazione nel mondo dei morti riflette le credenze mitologiche sull'Ade offrendo un palcoscenico dove Penelope e le ancelle possono riflettere sui loro ruoli passati. la narrazione riprende anche il coro greco, una struttura narrativa tipica della tragedia antica, dando alle ancelle la funzione di commentare gli eventi e fornire un contrasto critico alla storia principale di Penelope.

La differenza più significativa tra questo racconto e l'originale è il cambiamento di prospettiva: nella versione di Omero Penelope è un personaggio secondario la cui virtù principale è la fedeltà, Atwood invece mette in primo piano la sua voce, permettendole di raccontare la propria storia con tutte le ambiguità e le sfumature del caso. Questo spostamento di prospettiva mette in evidenza non solo il ruolo passivo che Penelope ha nel mito tradizionale ma anche le complessità del suo carattere, le sue paure, la sua solitudine e i compromessi che è stata costretta a subire.

L'inclusione del punto di vista delle ancelle è un'aggiunta originale e costituisce un atto di ribellione contro la narrazione tradizionale che le vede semplicemente come vittime senza voce, l'autrice le trasforma in figure consapevoli che mettono in discussione il concetto di giustizia applicato agli eroi maschili e offrono un duro commento sulla disuguaglianza e sull'oppressione subita dalle donne nella mitologia e nella storia.

A differenza dell'Odissea, epica solenne e grandiosa, questo è un racconto che adotta un tono spesso ironico e critico, riflettendo una sensibilità moderna che mette in discussione la narrativa patriarcale.

Questo romanzo dà voce a personaggi che nel mito originale sono marginalizzati o silenziati, pur rispettando la struttura mitologica di base la storia si trasforma in una riflessione sulla condizione femminile, sull'ingiustizia e sulla disuguaglianza. Penelope e le ancelle diventano figure emblematiche della lotta per l'autonomia e la giustizia rendendo il mito antico un terreno fertile per le problematiche contemporanee.

La saga di "*Percy Jackson e gli eroi dell'Olimpo*" di Rick Riordan ha segnato profondamente la letteratura fantasy contemporanea offrendo una rivisitazione fresca e moderna della mitologia greca. Con uno stile avvincente e accessibile introduce i giovani lettori ai miti dell'antichità greca presentandoli in un contesto moderno e ricco di avventure. Ogni libro della serie approfondisce temi mitologici diversi mantenendo una narrazione coerente con il viaggio dell'eroe arricchita da humour e una prospettiva unica che fonde elementi tradizionali con quelli moderni.

Nel primo libro della serie, "*Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: Il ladro di fulmini*" pubblicato nel 2005, Percy Jackson, un ragazzo dislessico e iperattivo, scopre di essere un semidio, figlio di Poseidone. La trama si snoda attorno al furto della folgore di Zeus per il quale Percy viene incolpato. Insieme agli amici Annabeth Chase, figlia di Atena, e Grover Underwood, un satiro, Percy vive avventure in una missione per dimostrare la sua innocenza e restituire la folgore a Zeus.

Le similitudini con la mitologia greca sono molteplici, gli dèi e le creature mitologiche sono presenti e agiscono nel mondo moderno, nascosti agli occhi degli umani. La figura di Percy richiama molto quella di eroi come Teseo o Eracle, che intraprendono viaggi per compiere imprese straordinarie, tuttavia, lo scrittore

aggiunge elementi di umorismo e un linguaggio contemporaneo che rendono la storia accessibile ai giovani lettori.

Il secondo libro, “*Percy Jackson e gli dèi dell’Olimpo: Il mare dei mostri*” del 2006, segue Percy e i suoi amici mentre cercano il Vello d’Oro per salvare il Campo Mezzosangue, il rifugio dei semidei. La missione li porta attraverso il Mare dei Mostri che non è altro che il Mar dei Sargassi, qui incontrano creature mitologiche come Polifemo e le sirene. L’opera si ispira fortemente all’Odissea di Omero, specialmente con l’apparizione di Polifemo e il viaggio attraverso pericoli marini simili a quelli affrontati da Ulisse. Mentre miti originali presentano questi incontri come prove di saggezza e coraggio lo scrittore l’interpreta come sfide comiche e avvincenti per Percy e i suoi amici.

Nel terzo libro, “*Percy Jackson e gli dèi dell’Olimpo: La maledizione del titano*”, pubblicato nel 2007, Percy deve salvare la dea Artemide e la sua amica Annabeth mentre cerca di prevenire il ritorno del titano Crono. Viene introdotta una nuova serie di personaggi, inclusa Thalia, figlia di Zeus, che gioca un ruolo importante nelle battaglie contro le forze oscure. In questo libro l’autore esplora più profondamente la mitologia relativa ai titani e agli dèi trattando la modalità tra le due generazioni. Le figure mitologiche classiche, come Artemide e Atlante, vengono presentate con un’ enfasi sulle relazioni complesse tra dei, titani e semidei. La versione di Atlante che sostiene il cielo sulle spalle è una reinterpretazione diretta del mito ma con l’aggiunta di elementi di humour.

“*Percy Jackson e gli dèi dell’Olimpo: La battaglia del labirinto*”, il quarto libro del 2008, vede Percy e i suoi amici esplorare un’antica rete di tunnel ispirata al labirinto di Dedalo che si estende sotto il mondo moderno. La trama si focalizza sulla battaglia tra i semidei e l’esercito del titano Crono che cerca di conquistare il Campo Mezzosangue. Questo libro trae ispirazione dal mito del minotauro e dal labirinto di Creta ma questa versione è intricata, piena di inganni e magie moderne. Il personaggio di Dedalo è un ingegnere brillante ma anche moralmente ambiguo, rimanendo fedele alla complessità del mito originale. Mentre il mito classico mette alla luce il tragico destino di Dedalo, l’autore aggiunge un elemento di redenzione al suo personaggio.

L'ultimo libro della serie principale, "*Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: Lo scontro finale*", pubblicato nel 2009, culmina con la battaglia finale tra Percy e i suoi alleati contro Crono e il suo esercito. La trama esplora temi di predestinazione e sacrificio con il protagonista che deve affrontare una profezia che potrebbe segnare la sua fine. Questo libro è forse il più vicino ai miti epici classici che narrano di battaglie tra dei e giganti per il controllo del mondo; tuttavia, lo scrittore rende queste tematiche accessibili ai lettori più giovani concentrandosi sull'amicizia, la lealtà e il coraggio.

"*Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: il calice degli dei*", pubblicato nel 2023, è una nuova avventura per Percy Jackson, ormai cresciuto, ma ancora coinvolto nelle imprese degli dei. La trama segue Percy mentre cerca di recuperare il sacro Calice in una missione che mescola ancora una volta elementi mitologici con il mondo moderno. Qui l'autore riprende il mito classico del calice divino, simbolo di potere e abbondanza, e lo colloca in un contesto avventuroso più leggero rispetto ai toni epici della saga originale. I personaggi affrontano sfide meno distruttive ma la narrazione conserva l'equilibrio tra mito e contemporaneità che ha reso celebre la serie.

Ogni libro della saga di Percy Jackson riesce a bilanciare fedeltà ai miti e innovazione narrativa. Riordan trasforma personaggi e storie antiche adattandoli a un contesto moderno pur mantenendo l'essenza delle storie originali, l'autore introduce anche umorismo e dinamiche attuali che trasformano la narrazione in un'avventura moderna, ricca di riferimenti culturali contemporanei e di riflessioni su temi come il destino, la famiglia e l'amicizia.

Madeline Miller, scrittrice di "*Circe*", romanzo pubblicato nel 2018, rivisita in modo potente e contemporaneo il mito di Circe, la maga dell'isola di Eea incontrata da Ulisse nell'Odissea. La storia di Circe viene reinterpretata in una narrazione più ampia offrendo un ritratto intimo della dea esplorando le sue fragilità, le sue forze e il suo viaggio personale verso l'autosufficienza. Attraverso questo romanzo l'autrice restituisce voce a un personaggio che nella mitologia classica è stato spesso relegato a un ruolo secondario.

La trama segue la vita di Circe, figlia del dio del sole Elios e della ninfa Perseide. Cresciuta tra gli dèi dell'Olimpo Circe si sente sempre estranea e

inadeguata, trattata con disprezzo e rifiutata anche dalla sua stessa famiglia, scopre tuttavia di possedere un potere che la distingue tra gli altri: la stregoneria.

Dopo aver trasformato Scilla in un mostro per gelosia viene esiliata sull'isola di Eea dove affina le sue capacità magiche, coltiva erbe, sperimenta incantesimi e impara a dominare le forze della natura.

Nel corso della sua esistenza, Circe incontra figure mitiche come Dedalo, Minosse, Medea e infine Ulisse. L'incontro con quest'ultimo segna un punto importante nella sua storia personale ma non rappresenta il culmine della sua vita. Il romanzo esplora anche il legame di Circe con il figlio Telegono, nato dall'unione con Ulisse, e la sua evoluzione da creatura immortale a essere consapevole dei propri limiti e desideri.

La storia si sviluppa in un percorso di autoaffermazione e crescita personale: Circe, da figura emarginata e solitaria, diventa una donna forte e indipendente, capace di affrontare sia gli dèi che i mortali e di forgiare il proprio destino. Alla fine, la sua scelta di rinunciare all'immortalità rappresenta il culmine del suo viaggio interiore, un atto di affermazione della propria umanità.

Nell'opera vengono presentati una serie di personaggi che, pur provenendo dalla mitologia classica, vengono rielaborati per arricchire la narrazione moderna. Al centro di tutto c'è naturalmente Circe, una figura che la scrittrice approfondisce con grande complessità. Nella mitologia Circe è spesso vista come una maga pericolosa, una donna il cui potere minaccia gli uomini, in questa versione invece il personaggio assume una dimensione più umana e vulnerabile: da figlia reietta di un dio a potente maga. Circe attraversa una trasformazione profonda, il suo esilio non è solo una punizione ma un'occasione per trovare la sua identità attraverso la solitudine, il dolore e la scoperta delle sue capacità magiche, nonostante il suo potere, il personaggio è una figura profondamente solitaria, spesso in lotta con il senso di abbandono il rifiuto che ha vissuto fin dall'infanzia.

Ulisse, un altro personaggio chiave, mantiene le sue caratteristiche di astuzia e carisma tipiche dell'Odissea ma la sua rappresentazione è più ambigua, in questa opera non viene glorificato come un eroe senza macchia: il suo fascino non riesce a nascondere la sua natura manipolatrice. Il rapporto tra Circe e Ulisse è intriso di complessità emotiva, molto più di quanto emerga nel mito classico, e le loro

interazioni riflettono una dinamica di potere mutevole. Inizialmente Circe sembra avere il controllo ma col passare del tempo Ulisse si insinua nella sua vita e nei suoi pensieri, sempre restando un uomo enigmatico e spesso distante.

Telegono, il figlio che Circe ha da Ulisse, rappresenta un ulteriore approfondimento del mito. Nel racconto originale ha un ruolo minore ma in *Circe* diventa il catalizzatore di conflitti e riflessioni sul potere del destino e sul rapporto madre-figlio. L'autrice esplora la maternità di Circe con una sensibilità che manca nel mito classico rendendo Telegono non solo il portatore di una profezia tragica ma un giovane in cerca della propria identità, intrappolato tra l'eredità divina della madre e l'ombra eroica del padre.

Anche altri dei, soprattutto Elios, il padre di Circe, sono rappresentati in modo diverso rispetto alla mitologia classica. Elios, come molti altri dei, appare distante e freddo, più interessato al proprio potere che al benessere della figlia. In questo senso la scrittrice non si limita a rappresentare gli dèi come figure potenti ma li esplora attraverso una lente umana evidenziando la loro vanità e crudeltà, anziché essere modelli di perfezione gli dei diventano simboli delle difficoltà e delle lotte che Circe cerca di superare.

L'autrice rimane fedele alla mitologia omerica in molti aspetti della trama come l'esilio di Circe, la sua magia di trasformare gli uomini in animali e il suo incontro con Ulisse. Molti degli eventi chiave dell'Odissea sono ripresi fedelmente ma filtrati attraverso la prospettiva di Circe. Il mito di Telegono, che uccide accidentalmente suo padre Ulisse, è anch'esso presente nella versione originale ma la scrittrice ne espande le implicazioni emotive e narrative.

L'inserimento di altre figure mitologiche come Dedalo, Minosse e Medea arricchisce il contesto mitologico creando connessioni con altre storie del vasto corpus greco. Questi personaggi mantengono i loro ruoli classici ma vengono arricchiti da interazioni più profonde con Circe che diventa una testimone privilegiata di molte delle vicende epiche.

La differenza più significativa tra questo libro e la versione tradizionale della mitologia sta nel focus della narrazione: mentre nell'Odissea Circe è una figura di passaggio con un ruolo limitato alla storia di Ulisse, nel romanzo è la protagonista indiscussa. La narrazione è interamente concentrata sulla sua prospettiva e ciò

permette di esplorare le sue emozioni, i suoi desideri e il suo sviluppo personale, elementi che nella versione classica sono inesplorati.

Un altro cambiamento notevole è l'approfondimento della protagonista come figura di potere, non solo dal punto di vista magico ma anche da quello emotivo. nell'Odissea il potere di Circe è pericoloso e minaccioso ma in questo caso viene rivisto questo aspetto, facendolo emergere come uno strumento di autodeterminazione e sopravvivenza. Circe non è solo una maga crudele ma una donna che utilizza la magia per proteggersi e definire la propria identità.

Il romanzo esplora in modo critico anche il concetto di immortalità, nell'Odissea è vista come un dono ma in *Circe* diventa una prigione dalla quale la protagonista cerca di liberarsi. L'atto finale, dove la protagonista rinuncia all'immortalità, rappresenta un capovolgimento radicale rispetto alla narrazione mitologica tradizionale.

Le differenze con la mitologia classica non sminuiscono il valore della tradizione ma la arricchiscono trasformando il racconto in una riflessione contemporanea sulla condizione umana e sull'emancipazione femminile.

“*The silence of the Girls*” di *Pat Barker*, pubblicato nel 2018, offre una prospettiva alternativa e cruda sulla guerra di Troia, raccontata principalmente attraverso gli occhi delle donne che ne sono state vittime. Mentre il mito classico, in particolare l'Iliade di Omero, celebra gli eroi maschili e le loro gesta belliche quest'opera sposta l'attenzione sulle donne schiave e ridotte al silenzio, dando loro voce e centralità. Questo ribaltamento di prospettiva costituisce la forza del romanzo che racconta la guerra non dal punto di vista degli eroi ma da quello delle loro vittime invisibili.

La storia si concentra su Briseide, la regina di Lirnesso, che viene catturata dai Greci e offerta come premio ad Achille dopo la conquista della sua città. Diventata sua schiava e concubina, Briseide assiste impotente all'atrocità della guerra e agli orrori che derivano dal dominio maschile. La scrittrice esplora il suo rapporto con Achille, il cui carattere e la ferocia noti dalla mitologia sono qui rivelati in tutta la loro ambiguità.

Briseide è consapevole del potere che Achille esercita su di lei; eppure, riesce a trovare una sorta di resilienza grazie alla sua voce interiore per affrontare la brutalità della schiavitù.

Il romanzo segue anche la disputa tra Achille e Agamennone in cui Briseide viene contesa come un semplice bottino di guerra. Questo evento, centrale nell'Iliade, è rivisitato da Baker in chiave personale e umana, evidenziando il dolore e l'umiliazione delle donne trattate come oggetti in una guerra combattuta dagli uomini per l'onore e la gloria.

In questo romanzo i personaggi sono rappresentati in modo profondamente umano e complesso, distanziandosi dagli archetipi eroici della mitologia classica. Al centro della narrazione c'è Briseide, la voce principale del romanzo: nel mito classico è solo un oggetto di contesa tra Achille e Agamennone, una figura marginale e priva di autonomia ma in questa reinterpretazione le viene restituita voce e soggettività, Briseide non è solo una schiava ma una donna che lotta per mantenere un senso di identità nonostante la violenza e l'oppressione. Le sue riflessioni rivelano la sofferenza e la disillusione di chi ha perso tutto ma anche una sorprendente capacità di resistenza interiore.

Achille, uno degli eroi più celebrati dal mito greco, viene rappresentato in maniera ambivalente. L'eroe non viene dipinto come l'uomo perfetto, al contrario vengono esplorate le sue sfaccettature più oscure. La sua forza fisica e le sue capacità in battaglia sono indiscutibili ma vengono accompagnate da una violenza brutale e da una freddezza emotiva che lo rendono una figura più complessa. Briseide, costretta a vivere al suo fianco, osserva il lato più crudele e distante dell'eroe che alterna momenti di vulnerabilità a manifestazioni di rabbia incontrollata. Questo Achille, pur potente, appare più come un uomo intrappolato dalle aspettative della gloria che come un eroe esemplare.

Un altro personaggio centrale è Agamennone, il comandante dell'esercito greco: nel mito classico è presentato come un re arrogante e volubile e questa caratterizzazione viene mantenuta e approfondita. Attraverso gli occhi di Briseide vediamo Agamennone non solo come un sovrano potente ma come un uomo profondamente insensibile alle sofferenze delle donne il cui valore si misura solo in

termini di potere e possesso. Questo aspetto del personaggio evidenzia la disumanizzazione di coloro che vengono ridotti a trofei di guerra.

Anche Patroclo, fedele compagno di Achille, riceve un trattamento unico nel romanzo, viene rappresentato come una figura più gentile e compassionevole rispetto agli altri guerrieri offrendo alla protagonista un minimo di conforto in un mondo dominato dalla brutalità. La sua morte rappresenta un punto di svolta non solo per la narrazione ma anche per Achille che viene trascinato in una spirale di vendetta e dolore.

La scrittrice segue fedelmente molti degli eventi principali dell'Iliade, gli avvenimenti principali e i temi epici della gloria e dell'onore maschile sono ancora presenti ma vengono decostruiti attraverso la prospettiva femminile.

Questi personaggi, pur derivati dalla mitologia classica, vengono reinterpretati con una sensibilità moderna che li umanizza e li approfondisce. La scrittrice non si limita a raccontare le gesta degli eroi ma ne esamina le implicazioni psicologiche ed emotive mantenendo in luce la sofferenza umana dietro il mito.

“The Song of Achilles” di *Madeline Miller* è un'opera che rielabora il mito greco di Achille e Patroclo, tratto principalmente dall'Iliade di Omero, ma che offre una prospettiva intima e umana, incentrata sul rapporto affettivo tra i due personaggi. Pubblicato nel 2012, il romanzo si distingue per la sua narrazione emotiva e personale che esplora temi di amore, amicizia, destino e guerra restando fedele al mito classico ma allo stesso tempo adattandolo per un pubblico contemporaneo.

La storia è raccontata dal punto di vista di Patroclo che nell'Iliade è un personaggio secondario ma che qui assume il ruolo di protagonista e narratore. Il romanzo segue la sua vita fin dalla sua infanzia, quando viene esiliato dal padre a causa di un incidente violento. Patroclo viene accolto da Ftia, la patria di Achille, dove i due ragazzi stringono una profonda amicizia che nel corso degli anni si trasforma in amore.

Mentre Achille cresce consapevole del suo destino come il più grande guerriero della Grecia, Patroclo rimane al suo fianco sempre più conscio della sua vulnerabilità in contrasto con l'invincibilità dell'amato. La loro storia si intreccia con gli eventi della guerra di Troia culminando con la morte di Patroclo per mano di Ettore, un evento che spinge Achille in una furia devastante.

Il romanzo esplora i sentimenti e le emozioni che i due protagonisti provano rendendo il legame tra Achille e Patroclo il fulcro della narrazione e fornendo una nuova chiave di lettura per la loro relazione che nella mitologia classica è rimasta in parte ambigua.

I personaggi sono costruiti con una profondità e un'intensità che li rendono complessi e umani pur mantenendo un forte legame con la mitologia classica. La sua caratterizzazione è lontana dall'immagine del semplice guerriero: la scrittrice lo rappresenta come un giovane sensibile, timido e consapevole della propria vulnerabilità. Attraverso i suoi occhi la storia di Achille viene trasformata in una narrazione più intima e personale fatta di amore, insicurezze e lealtà.

Achille, il semidio destinato alla gloria, viene presentato con complessità che va oltre l'eroismo epico. Da un lato è la personificazione della perfezione fisica e del talento marziale, dall'altro è un giovane uomo che lotta con il peso del destino e con la consapevolezza della sua mortalità. Il rapporto con Patroclo rivela un lato di Achille che raramente emerge nei racconti classici: un lato più tenero e affettuoso ma anche fragile. Il contrasto tra la sua forza straordinaria e la sua dipendenza emotiva dal protagonista rende Achille molto più umano rispetto alla versione mitica dove viene spesso dipinto come freddo e distante.

Un'altra figura significativa è quella di Teti, la madre divina di Achille, che viene ritratta come una presenza imponente e distante. In questa rappresentazione è una dea che non comprende e non accetta il legame umano tra suo figlio e Patroclo poiché vede in quest'ultimo una minaccia al destino glorioso di Achille. Il conflitto tra l'amore materno di Teti e la sua ambizione immortale per Achille è un elemento che arricchisce la narrazione creando tensione tra il mondo divino e quello umano.

Oltre ai protagonisti principali la scrittrice include altre figure mitiche come Odisseo, Agamennone e Briseide che forniscono ulteriori sfumature alla storia. Briseide, da schiava troiana a confidente di Patroclo, è un personaggio che rappresenta la condizione delle donne vittime della guerra e il suo rapporto con il protagonista introduce una dimensione di compassione e amicizia, assente nei miti classici.

Molte parti dell'antico racconto rimangono fedeli, vengono rispettate e sviluppate in modo coerente con la tradizione, anche in questo racconto però il focus

è nel cambio di punto di vista e nella focalizzazione sulla parte psicologica ed emotiva dei personaggi.

“*Lore Olympus*” di *Rachel Smythe* è un webcomic (tipo di fumetto pubblicato sul web) pubblicato sulla piattaforma Webtoon reinterpreta il classico di Ade e Persefone in chiave moderna. L’opera, iniziata nel 2018, è diventata rapidamente uno dei webcomic più popolari grazie alla sua capacità di intrecciare elementi mitologici con problematiche contemporanee come le relazioni, il consenso, il potere e il trauma.

La storia si basa principalmente sul mito di Ade, dio degli inferi, e Persefone, dea della primavera, ma lo adatta a un contesto moderno e urbano. Il racconto si sviluppa come una narrazione romantica e drammatica esplorando non solo il rapporto tra i due ma anche le dinamiche all’interno del Pantheon greco. Ade, un dio potente ma solitario, incontra Persefone, una giovane vivace dea, innocente ma con un forte desiderio di indipendenza e autodeterminazione. La loro relazione si sviluppa gradualmente e il fumetto esplora le sfide e le complicazioni del loro amore in un mondo in cui il divino e il moderno si fondono.

Uno degli aspetti centrali della trama è la crescita personale di Persefone che passa da essere una figura ingenua e inesperta a una giovane donna che affronta le sue paure e prende il controllo del proprio destino.

La storia affronta anche i temi importanti come il consenso, la violenza sessuale (attraverso il personaggio di Apollo), il trauma e la guarigione emotiva offrendo una narrazione complessa e attuale.

I personaggi principali sono rivisitazioni delle figure mitologiche greche ma caratterizzati con profondità emotiva e resi più accessibili al pubblico moderno. Ade, tipicamente rappresentato nella mitologia classica come una figura temibile appare come un dio tormentato e vulnerabile, desideroso di connessione umana ma incerto su come navigare le relazioni, è lontano dall’essere un personaggio minaccioso e viene ritratto in modo più umano.

Persefone nel mito originale è spesso descritta come una giovane rapita e costretta a vivere negli inferi, in questo fumetto, invece, la sua storia si evolve attraverso un processo di autodeterminazione e scoperta personale, non è più solo la

vittima passiva ma una giovane donna che lotta per trovare il suo posto nel mondo divino.

Anche altri personaggi mitologici vengono rivisitati. Afrodite, dea dell'amore e della bellezza, mantiene il suo carattere seducente e manipolativo ma è anche presentata come una figura più complessa con insicurezza e fragilità. Apollo, tipicamente raffigurato come il dio della musica e della luce assume un ruolo antagonista a causa di un atto di violenza che ha conseguenze profonde sulla storia.

Lore Olympus conserva molti degli elementi fondamentali dei miti classici, specialmente per quanto riguarda il contesto e le relazioni tra divinità. Il mito di Ade e Persefone, in cui lui la rapisce per farla diventare la sua regina, è ancora alla base della trama ma viene reinterpretato in modo da dare voce a Persefone e alle sue scelte. Altri personaggi come Zeus, Era e Afrodite mantengono le loro caratteristiche principali incarnando i loro ruoli tradizionali di potere e influenzano il mondo divino.

Il pantheon greco è rappresentato con fedeltà al mito in quanto le divinità mantengono i loro poteri e i loro attributi ma la trama si concentra meno sui conflitti epici e più sulle dinamiche relazionali e personali. L'ambientazione moderna, sebbene diversa dal mondo arcaico della mitologia, riesce a conservare l'essenza delle divinità e delle loro interazioni.

La differenza più evidente è proprio l'ambientazione, le divinità vivono in un mondo contemporaneo fatto di grattacieli, telefoni cellulari e automobili, un contesto che crea contrasto con il mondo antico in cui i miti originali avevano luogo. Un'altra differenza significativa è proprio la caratterizzazione di Apollo, notevolmente diverso rispetto alla mitologia il suo personaggio assume tratti negativi e diventa un predatore, il che rappresenta una deviazione importante ma rilevante nel contesto di una narrazione che affronta temi come la violenza sessuale e il potere.

Questo fumetto è un esempio affascinante di come i miti classici possono essere rivisitati e modernizzati per affrontare i temi contemporanei e dare nuove prospettive a personaggi antichi, l'equilibrio tra mito e modernità, insieme alla caratterizzazione sfaccettata dei personaggi, rende quest'opera opera innovativa e coinvolgente.

“*Record of Ragnarok*”, manga scritto da *Shinya Umemura* e *Takumi Fukui* e disegnato da *Chika Aji*, combina azione epica e mitologia globale mettendo a

confronto divinità di diverse culture con alcuni degli esseri umani più potenti della storia. Il fulcro dell'opera è un torneo che vede gli dei, tra cui anche quelli della mitologia greca e romana, combattere contro campioni umani per decidere il destino dell'umanità.

La trama si svolge durante il *Ragnarok*, un'epica battaglia finale in cui gli dei, stufi della disobbedienza e delle azioni dell'umanità, decidono di sterminare la razza umana. A dispetto di questa decisione la valchiria Brunilde propone un'ultima possibilità di salvezza: un torneo tra 13 dei e 13 eroi umani. Se gli umani vincono almeno sette scontri, potranno evitare l'annientamento. Da qui prende il via una serie di duelli sovranaturali che mettono alla prova la forza fisica e la volontà degli esseri umani contro i poteri divini.

In *Record of Ragnarok* i personaggi della mitologia sono reinterpretati con una forte attenzione al loro potenziale combattivo ma tendendo comunque un legame con i miti classici. Zeus, ad esempio, è ritratto come una figura sorprendente: benché anziano e minuto di statura possiede un potere sovrumano che lo rende uno dei combattenti più temibili tra gli dèi. Nella sua versione originale è noto per la sua autorità e saggezza ma nel manga si trasforma in un guerriero crudele e spietato, capace di spingere il suo corpo al limite per trionfare sui suoi avversari; questo contrasto tra la saggezza mitologica e l'aggressività della versione fumettistica riflette una modernizzazione del personaggio senza però tradire la sua essenza divina.

Poseidone, il dio dei mari, viene presentato come un essere freddo e distaccato, caratterizzato da una superbia divina che lo porta a sottovalutare i suoi nemici. Nei miti antichi è una forza della natura, impetuoso e capriccioso, spesso in conflitto con gli altri dèi per affermare la sua autorità. Nel manga questo lato viene accentuato ma la sua rappresentazione come maestro spadaccino aggiunge un elemento di maestria fisica non presente nelle storie tradizionali rendendolo una figura ancora più pericolosa e distante.

Eracle, il famoso eroe greco, rappresenta invece una figura complessa poiché, nonostante sia stato un eroe per l'umanità nei miti classici, qui si trova a combattere dalla parte degli dèi contro essa. Questo crea un conflitto interiore che nel fumetto è ben sviluppato poiché Eracle è diviso tra il suo affetto per gli esseri umani e la sua

lealtà agli dèi. Nei miti è noto per la sua straordinaria forza e per le sue celebri fatiche ma nel fumetto è mostrato anche come una figura tragica, il cui senso di onore lo porta a fare scelte dolorose.

Infine, Ares, il dio della guerra, viene tratteggiato in modo più marginale rispetto agli dèi ma comunque emblematico nella sua natura bellicosa, pur non partecipando attivamente alle battaglie come Zeus o Poseidone il suo ruolo di osservatore degli scontri e di commentatore sottolinea la sua vicinanza alla violenza e al conflitto, caratteristiche che lo definiscono anche nel mito.

Le somiglianze tra i personaggi e le loro controparti mitologiche risiedono principalmente nelle loro caratteristiche fondamentali e le loro relazioni sono riprese dai miti, come l'antagonismo tra Zeus e Poseidone.

Il fumetto si prende però molte libertà nell'adattare i miti per creare un contesto narrativo in cui i personaggi mitologici devono combattere fisicamente, cosa che nei miti originali accade raramente in maniera così esplicita; un'altra differenza significativa riguarda il tono della narrazione, nei miti gli dei spesso sono capricciosi, agiscono per interessi personali e sono profondamente coinvolti nelle vite degli esseri umani ma in quest'opera gli dei si trovano in una posizione più distante e autoritaria, decisi a porre fine all'umanità in un colpo solo.

“Io sono Persefone” di *Daniele Coluzzi* è una rilettura moderna e personale del mito di Persefone che unisce elementi della mitologia classica con una narrazione contemporanea incentrata su temi di crescita personale, potere e autonomia. Lo scrittore offre una versione più umana e psicologica della storia esplorando le emozioni e i conflitti interni della protagonista rendendo il mito accessibile e rilevante per il pubblico moderno.

Il romanzo racconta, appunto, la storia di Persefone, la giovane dea della primavera che viene rapita da Ade, dio degli inferi, e costretta a vivere con lui nel regno dei morti. L'autore va oltre la semplice narrazione del rapimento e si concentra sulla trasformazione di Persefone da vittima passiva a una figura che prende il controllo del proprio destino. La trama esplora il suo viaggio di scoperta personale, la lotta per la propria indipendenza e l'accettazione del suo ruolo di regina degli inferi pur mantenendo il legame con il mondo terreno.

Persefone è il fulcro della narrazione e viene ritratta in modo diverso rispetto al mito classico dove è una giovane donna rapita dal dio e costretta a vivere negli inferi contro la sua volontà. In *Io sono Persefone* l'autore esplora la sua crescita interiore, rendendola una protagonista attiva che lotta per comprendere la sua duplice natura: quella di dea della primavera e regina degli inferi. È una figura tormentata ma determinata che cerca di conciliare il suo desiderio di libertà con i doveri e il potere che le vengono imposti.

Ade, pur mantenendo il suo ruolo di dio degli inferi, è rappresentato in modo meno oscuro rispetto alla tradizione mitologica, viene dipinto come una figura complessa, capace di amore e di rispetto per Persefone anche se inizialmente il loro rapporto è segnato dalla dominazione e dalla sottomissione. La dinamica tra i due si evolve diventando un'interazione più paritaria e di reciproca comprensione anziché una semplice relazione di rapitore e prigioniera.

Demetra, madre di Persefone e dea della terra, continua a rappresentare l'archetipo materno protettivo, nel mito scatena una carestia per costringere gli dei a restituire la figlia mentre in questo libro questo conflitto tra madre e figlia viene approfondito con Demetra che simboleggia non solo la protezione ma anche il controllo soffocante a cui Persefone cerca di sfuggire. La tensione tra le due è centrale per il percorso di crescita di Persefone.

Questa narrazione segue fedelmente la struttura del mito classico e la caratterizzazione dei personaggi conserva molti dei tratti essenziali delle divinità mitologiche, questo non vale però per Persefone che invece di essere solo una vittima è una giovane donna che cerca di affermarsi e di accettare il suo ruolo. Il rapporto tra Ade e per Persefone è approfondito con elementi che emergono gradualmente, questo riflette una tendenza moderna a rivedere le dinamiche di potere nei miti antichi rendendoli più sfumati e meno legati a stereotipi di dominazione e sottomissione; lo scrittore esplora a fondo i sentimenti provati dalla protagonista: alienazione, indecisione, desiderio di affermazione e libertà.

5. Epiche odissee digitali, come i videogiochi riscrivono i miti

Con l'evoluzione delle tecniche digitali e il crescente impatto della cultura videoludica i videogiochi sono diventati un mezzo potente per raccontare storie, esplorare mondi immaginari e, in particolare, reinterpretare i miti antichi. Tra le edizioni mitologiche più affascinanti e frequentemente adattate nel medium videoludico, la mitologia greca e quella romana occupano un posto di rilievo. Questo capitolo esplorerà l'origine e lo sviluppo della trasposizione mitologica nei videogiochi, analizzando come queste narrazioni epiche siano state riadattate in contesti interattivi. Verranno inoltre esaminati i ruoli svolti dalla mitologia in questi giochi e gli approcci narrativi e ludici adottati dagli sviluppatori per mantenere vivo l'interesse verso le antiche leggende in un formato così moderno.

5.1 Lo sviluppo della mitologia nei mondi virtuali

La trasposizione della mitologia greca e romana nei videogiochi ha avuto un percorso di sviluppo strettamente legato all'evoluzione tecnologica e alle capacità narrative del medium. I primi tentativi di adattare la mitologia risalgono agli anni '80, quando i videogiochi erano ancora un formato relativamente giovane e con limitate possibilità tecniche. In questa fase la mitologia veniva spesso ridotta a un'estetica superficiale utilizzata per caratterizzare i personaggi e per fornire uno sfondo esotico alle avventure.

Uno dei primi esempi è **Kid Icarus** del 1986, sviluppato per il Nintendo Entertainment System (NES), in cui il giocatore interpreta un giovane angelo che deve salvare la dea Palena. Anche se nel gioco sono presenti elementi tratti dalla mitologia greca l'approccio è fortemente stilizzato e orientato al gameplay piuttosto che alla fedeltà mitologica. Il focus era su azione e piattaforme con una rappresentazione simbolica degli elementi mitologici.

Negli anni '90, con l'espansione dei giochi di strategia e la crescita di meccaniche di world-building, i videogiochi hanno iniziato a esplorare la mitologia in modo più approfondito. Un esempio fondamentale è **Zeus: Master of Olympus** degli anni 2000, un gioco di costruzione di città in cui i giocatori gestiscono una

Polis dell'antica Grecia e devono interagire con dei e creature mitologiche. Questo titolo dimostra come, già in quel tempo, la mitologia greca fosse considerata un ricco serbatoio di tematiche per la costruzione di mondi virtuali assumendo un ruolo funzionale, integrato nelle dinamiche di gioco: idee potevano influenzare la prosperità della città e le creature mitologiche potevano essere invocate o combattute per garantire la sopravvivenza della civiltà.

È però con il miglioramento delle tecnologie grafiche e di narrazione interattiva nei primi anni 2000 che la mitologia greca e romana diventa un elemento centrale nei giochi. Il capo stirpe di questa evoluzione è **God of War**, videogioco del 2005 che ha ridefinito il modo in cui la mitologia poteva essere utilizzata nei videogiochi. In questo gioco il protagonista, Kratos, è un guerriero spartano che si scontra con dei, titani e creature mitologiche in una narrazione epica e drammatica. Il gioco non si limita a usare la mitologia come sfondo ma la trasforma in un elemento narrativo profondo esplorando temi di vendetta, potere e tragica colpa che sono centrali nella mitologia greca. La trilogia originale ha avuto un enorme impatto sul modo in cui i videogiochi trattano le narrazioni mitologiche influenzando i titoli successivi.

Un altro passo importante nell'evoluzione della mitologia nei videogiochi è rappresentato da giochi come **Age of Mythology** del 2002, questo gioco di strategia in tempo reale permette ai giocatori di controllare civiltà legate alla mitologia (tra cui i greci, egizi e norreni) e di evocare creature leggendarie e dei per aiutarli in battaglia. Questo gioco fonde tradizioni diverse e permette ai giocatori di vedere come la mitologia possa essere integrata in meccaniche di gioco strategiche e tattiche. Questo titolo evidenzia anche come, nei giochi di strategia, la mitologia non sia solo un contesto narrativo ma un sistema di regole che influenza direttamente il gameplay.

Con l'avvento di tecnologie più sofisticate circa verso il 2010, giochi come **Assassin's Creed: Odyssey** del 2018 hanno portato la rappresentazione della mitologia greca a un nuovo livello di complessità. In questo caso il giocatore può esplorare una versione accurata dell'antica Grecia ma anche affrontare creature mitologiche, ciò che lo distingue è la capacità di integrare la mitologia all'interno di una narrazione storica realistica creando un delicato equilibrio tra fatti

storici e finzione mitologica. Questo tipo di gioco rappresenta una sintesi avanzata delle potenzialità narrative dei videogiochi che possono fondere il mito con la storia per offrire un'esperienza immersiva e sfaccettata.

Negli anni più recenti giochi come **Hades**, uscito nel 2020, hanno esplorato la mitologia greca da una prospettiva ludica innovativa, in questo roguelike (sottogenere dei videogiochi di ruolo caratterizzato tipicamente dall'esplorazione di un dungeon attraverso livelli generati proceduralmente) acclamato dalla critica il giocatore interpreta Zagreus, il figlio di Ade, nel suo tentativo di fuggire dall'oltretomba. Una narrazione ciclica in cui il personaggio muore e rinasce ripetutamente strettamente legata al concetto mitologico dell'eterno ritorno e della vita dopo la morte. Il gioco dimostra che la mitologia non può essere solo la base della storia ma anche la fonte di ispirazione per le meccaniche di gioco creando un legame intrinseco tra la narrazione e l'esperienza ludica.

5.2 Come la mitologia plasma i giochi

La mitologia nei videogiochi non è semplicemente un tema estetico o un riferimento culturale: svolge un ruolo centrale nel costruire mondi, narrazioni e meccaniche di gioco che catturano l'immaginazione del giocatore. Il fascino di queste mitologie deriva dalla loro universalità e dalla ricchezza di storie, simboli e figure che offrono uno sfondo ideale per creare esperienze interattive e immersive, esplorare i modi in cui la mitologia è utilizzata nei videogiochi ci permette di comprendere come questo medium moderno possa reinterpretare e far vivere narrazioni millenarie.

Uno dei ruoli principali della mitologia nei videogiochi è quello di fornire un contesto narrativo forte e riconoscibile, titoli come **God of War** non solo utilizzano la mitologia greca come un contesto epico in cui ambientare le avventure ma fanno della mitologia il fulcro della trama. Il protagonista è un personaggio originale inserito nel contesto del pantheon greco, la cui storia principale si intreccia con quella degli dei dell'Olimpo. In questo modo la mitologia diventa il motore della narrazione permettendo ai giocatori di vivere storie che si ricollegano a temi universali come la vendetta, la redenzione e il destino. Questa capacità di attingere a

simboli e archetipi universali rende i miti greci particolarmente efficaci per costruire narrazioni coinvolgenti.

In giochi come **Hades** il ruolo della mitologia è ancora più profondo, la storia è ambientata nell'oltretomba e lascia vivere un'esperienza in cui i miti determinano direttamente il gameplay. Il ciclo di morte rinascita del protagonista Zagreus riflette perfettamente l'idea mitologica della vita ultraterrena e del continuo tentativo di fuggire dal destino. Ogni personaggio con cui interagisce il giocatore è tratto dalla mitologia greca ma caratterizzato in modo moderno il che rende il mito più accessibile e accattivante per un pubblico contemporaneo. Quella mitologia non è solo un contesto narrativo ma una parte fondamentale della struttura del gioco stesso dove ogni elemento, dai dialoghi e alle meccaniche di gioco, è intrinsecamente legato al mito.

Un altro ruolo fondamentale della mitologia nei videogiochi è quello di arricchire il world-building creando mondi credibili e coerenti. In **Assassin's Creed: Odyssey** la mitologia greca è utilizzata per arricchire il mondo aperto del gioco permettendo ai giocatori di fare esplorare la Grecia storica e di imbattersi in creature mitiche come il minotauro o il ciclope. In questo caso la mitologia si fonde con la storia offrendo una visione affascinante di un mondo in cui mito e realtà coesistono: questo tipo di integrazione permette ai giocatori di immergersi in un mondo storicamente accurato che offre anche la possibilità di vivere avventure epiche in prima persona. La mitologia diventa quindi una risorsa narrativa è un mezzo per espandere le possibilità di esplorazione e interazione del giocatore con l'ambiente del gioco.

Giochi come **Fenix Rising** adottano un approccio più leggero e umoristico alla mitologia, qui viene reinterpretato in modo accessibile con personaggi come Zeus e Prometeo che interagiscono con il giocatore attraverso dialoghi ironici e situazioni comiche. Nonostante il tono giocoso il gioco non sacrifica la complessità dei miti ma li utilizza per offrire una narrazione che introduce il giocatore, in modo divertente, a temi classici come la lotta contro i titani o la ricerca di artefatti divini. Il ruolo della mitologia in questo caso non è solo fornire una narrazione epica ma diventa anche uno strumento per educare e intrattenere i giocatori presentando storie antiche in forma nuova e divertente.

5.3 La mitologia in modalità giocatore

La mitologia offre una vasta gamma di simboli e narrazione che si prestano a reinterpretazioni creative permettendo agli sviluppatori di giochi di combinare elementi fantastici e storici per creare esperienze immersive.

La serie “*Kid Icarus*” debutta nel 1986 su Nintendo Entertainment System (NES) con il titolo *Kid Icarus*. Il protagonista, Pit, è un giovane angelo che serve la dea della luce, Palutena, e combatte per proteggere il mondo dalla malvagia Medusa. Il gioco era caratterizzato da un’ambientazione ispirata alla mitologia greca sebbene reinterpretata in modo fantasioso e in stile videoludico. Seguì un sequel per Game Boy, *Kid Icarus: Of Myths and Monsters* nel 1991, che espanse il mondo di Pit ma rimase più circoscritto rispetto ad altri titoli mitologici dell’epoca. Dopo un lungo periodo di pausa la serie venne risvegliata con *Kid Icarus: Uprising* per Nintendo 3DS nel 2012. Questo capitolo segnò una grande evoluzione in termini di grafica, narrazione e gameplay offrendo una nuova visione della mitologia greca attraverso una miscela di azione, esplorazione e umorismo.

Il primo gioco della serie introduce il protagonista, Pit, un angelo caduto negli inferi dopo che la malvagia Medusa, dea delle tenebre, ha invaso il regno celeste di Palutena, dea della luce. Il gioco si sviluppa su tre ambientazioni principali: gli Inferi, la Terra e il Cielo. La missione del protagonista è quella di combattere contro un esercito di creature mitologiche e mostri raccogliendo potenzialmente nuove armi che gli permettono di affrontare Medusa in un’epica battaglia finale. La vittoria di Pit ripristina l’ordine nel regno celeste permettendogli di tornare a servire Palutena come suo fedele guerriero.

Il secondo capitolo della serie segue la trama del primo gioco con una nuova minaccia. In questa avventura il regno celeste è nuovamente in pericolo, questa volta a causa dell’arrivo di un esercito di demoni comandati dal mostruoso Oreos. Palutena, preoccupata per la sopravvivenza del suo regno, incarica Pit di prepararsi per la battaglia, facendolo allenare e inviandolo in una missione per raccogliere nuovamente i sacri tesori. Anche in questo gioco il protagonista deve attraversare

vari livelli ispirati al mondo mitologico combattendo contro numerosi nemici e risolvendo puzzle, vengono introdotti alcuni miglioramenti nel gameplay, come la possibilità di migliorare permanentemente le armi e le abilità del personaggio alla fine, Pit riesce a fermare l'invasione di Orkos, salvando ancora una volta il regno celeste.

Dopo oltre vent'anni di pausa la serie fa il suo grande ritorno espandendo l'universo narrativo di Pit e lo arricchisce di nuovi personaggi, trame complesse e meccaniche di gioco più moderne. La trama comincia con la resurrezione di Medusa che ha giurato vendetta contro Palutena e l'umanità. Pit, ora più maturo e armato con nuove abilità, si unisce alla dea per sconfiggere nuovamente Medusa e le sue forze oscure, tuttavia, la narrazione prende una svolta inaspettata a metà del gioco quando si scopre che Medusa non è la vera minaccia: il vero antagonista è Ade, il dio dell'inferno, che manipola gli eventi per i suoi scopi malvagi.

Il gioco è diviso in capitoli che alternano fasi di combattimento aereo e terrestri, durante queste missioni Pit affronta le forze di Ade e altri personaggi mitologici come Pandora, la dea del caos, e Thanatos, il dio della morte. Nel corso della storia Pit ottiene nuove armi e potenziamenti ma deve affrontare anche sfide interiori come la perdita temporanea nel controllo del suo corpo. Il conflitto si intensifica fino a una battaglia finale epica contro Ade in cui il protagonista, grazie all'aiuto degli altri dèi, riesce a sconfiggere il nemico e a riportare la pace nel mondo.

In *Kid Icarus* i personaggi sono al centro della narrazione e danno vita a un mondo ispirato alla mitologia greca ma con un tocco moderno e vivace. Il protagonista, Pit, è un angelo giovane e coraggioso che si distingue dai classici eroi mitologici per la sua ingenua simpatia e per il suo costante bisogno dell'aiuto della dea Palutena per volare, questo dettaglio richiama in modo originale il mito di Icaro suggerendo la sua vulnerabilità e l'importanza della collaborazione divina nelle sue imprese.

Palutena, la dea della luce, svolge un ruolo cruciale come mentore del protagonista. Ispirata alla figura di Atena, dea della saggezza e della guerra giusta, si distingue però per il suo carattere più scherzoso e affettuoso; più che una divinità distaccata e inaccessibile mostra una relazione di fiducia e ironia con Pit,

evidenziando come il videogioco modifichi le dinamiche tradizionali tra dei e uomini.

Medusa, una delle principali antagoniste del gioco, rappresenta la classica figura del mostro Gorgone ma in questo gioco il suo ruolo si espande oltre quello di creatura maledetta, assume infatti un ruolo attivo e minaccioso guidando le forze del caos contro l'ordine stabilito da Palutena, il che trasforma il conflitto tra dei e mostri in una guerra cosmica.

A metà del gioco entra in scena Ade, il dio degli inferi, che si rivela essere il vero antagonista. Rispetto alla sua tradizionale rappresentazione severa e oscura viene qui ritratto con una vena sarcastica e irriverente che lo rende un personaggio affascinante e complesso, capace di scherzare con i protagonisti mentre architetta la distruzione del mondo. Il suo comportamento giocoso è in contrasto con il potere e l'autorità tipici del dio degli inferi offrendo una visione più leggera ma altrettanto minacciosa della sua figura.

Kid Icarus presenta una grande varietà di riferimenti alla mitologia greca reinterpretati in chiave moderna e videoludica, oltre ai personaggi come Palutena, Medusa e Ade, il gioco include molte creature e figure mitologiche adattate al contesto del gameplay, ad esempio il giocatore combatte contro Ciclopi, Arpie, Idre e altre creature mitologiche, tutte modificate per adattarsi al mondo colorato e dinamico creato.

Uno degli elementi centrali della trama è il concetto del conflitto tra gli dei e gli uomini, tema ricorrente nella mitologia greca, che viene qui trasformato in una storia epica ma con un tocco umoristico. Vengono inoltre esplorati i temi come l'immortalità e la responsabilità divina sebbene in modo più leggero e accessibile rispetto alle versioni tradizionali dei miti.

Un altro riferimento interessante è la ripresa della figura dell'Icaro mitologico, sebbene il personaggio di Pit non sia direttamente collegato al mito di Icaro, il titolo della serie e la sua incapacità di volare da solo richiamano la leggenda del giovane che volò troppo vicino al sole. Questa metafora della caduta e della limitazione umana viene reinterpretata attraverso il personaggio di Pit, che deve costantemente superare le sue debolezze per salvare il mondo.

“Zeus: Master of Olympus” è un gestionale di città rilasciato nel 2000 da Impressions Games e Sierra Entertainment. Ambientato nell’antica Grecia, il gioco permette ai giocatori di costruire e gestire una città greca con la possibilità di interagire con dei, eroi e creature mitologiche. Questo titolo si distingue nel panorama videoludico per il modo in cui integra elementi della mitologia greca all’interno di un contesto gestionale creando un’esperienza che combina strategia, costruzione e narrazione mitologica.

La struttura narrativa del gioco è unica nel genere dei giochi di strategia poiché incorpora storie mitologiche come parte delle missioni e della crescita della città. Il giocatore veste i panni di un governatore che, partendo da una piccola città-stato, deve affrontare sfide che spaziano dalla costruzione di templi alla difesa contro creature mitologiche e alla chiamata di eroi leggendari per completare compiti cruciali. Le campagne si ispirano a storie mitologiche classiche come la fondazione di Troia, la guerra di Tebe e le avventure degli eroi greci. Ogni campagna segue un filo narrativo che si sviluppa gradualmente con missioni che richiamano specifici miti, ad esempio una delle campagne segue la mitica fondazione di Atene portando il giocatore a sviluppare la città e a costruire il tempio del Partenone in onore di Atena. Il gioco permette di esplorare anche altri miti come la spedizione degli Argonauti alla ricerca del Vello d’Oro o la guerra di Troia, legando la crescita delle città agli eventi mitologici.

I personaggi principali che influenzano direttamente lo sviluppo della città e la narrazione del gioco sono gli dèi dell’Olimpo, gli eroi mitologici e le creature leggendarie. Questi personaggi sono entità attive che interagiscono con il giocatore in vari modi a seconda delle loro caratteristiche divine.

Gli dèi dell’Olimpo hanno un ruolo fondamentale: il loro favore è cruciale per il successo del giocatore ma ottenere la loro benevolenza richiede attenzione.

Zeus, il dio supremo, incarna il potere e l’autorità assoluta. Il suo favore porta prosperità alla città ma se trascurato può scatenare fulmini e catastrofi naturali mettendo a rischio l’intera civiltà. Atena, dea della saggezza e della guerra giusta, supporta città che privilegiano la cultura e l’espansione pacifica, fornendo aiuto militare e intellettuale. Poseidone, il dio del mare, è fondamentale per le città

costiere, con il suo favore il commercio marittimo fiorisce mentre la sua collera può optare per devastanti maremoti.

Gli eroi mitologici sono un altro elemento centrale nel gioco, possono essere invocati dal giocatore per compiere imprese eroiche e affrontare minacce che superano la capacità degli abitanti comuni.

Eracle, con la sua forza sovrumana, è chiamato a combattere mostri come l'Idra mentre Perseo può affrontare la terribile Medusa. Ogni eroe è legato al suo specifico mito e richiede che il giocatore soddisfi determinate condizioni prima di offrirsi in aiuto, ad esempio la costruzione di monumenti o il superamento di sfide.

Le creature mitologiche, infine, rappresentano le minacce principali per la città: mostri come ciclopi, arpie e altri esseri leggendari mettono alla prova la strategia del giocatore richiedendo spesso la protezione degli dèi o l'intervento di un eroe. Queste creature ispirate alle leggende greche arricchiscono l'ambientazione e offrono un elemento di sfida costante.

I riferimenti mitologici nel gioco si intrecciano al gameplay e alla narrazione, uno degli aspetti interessanti è il modo in cui il gioco rappresenta il rapporto tra uomini e dei: la costruzione dei templi non è solo un atto religioso ma un modo per ottenere benefici concreti nel gioco come il miglioramento delle risorse e la protezione dagli attacchi, questo rispecchia il concetto greco della religione come parte integrante della vita quotidiana dove gli dei influenzavano direttamente gli affari degli uomini. Un altro aspetto significativo è la rappresentazione delle città-stato greche e delle loro dinamiche, ogni città ha la sua divinità protettrice e caratteristiche uniche, riflettendo la diversità della Grecia antica. I giocatori devono gestire relazioni diplomatiche e commerciali con altre città creando alleanze o scontrandosi con rivali, tema molto presente nella storia e nella mitologia greca.

“Age of Mythology” è un gioco strategico in tempo reale sviluppato da Ensemble Studios nel 2002, famoso per il suo approccio innovativo e nell'integrare le mitologie di diverse culture all'interno delle sue dinamiche di gioco. Il titolo si distingue per la sua trama avvincente e per l'uso esteso della mitologia greca, egizia e norrena offrendo ai giocatori la possibilità di controllare civiltà potenti e di evocare divinità e creature mitologiche per raggiungere i propri obiettivi.

La campagna principale del gioco, intitolata *The Fall of the Trident*, segue le avventure di Arkantos, un generale ateniese che deve affrontare minacce sia umane che soprannaturali. La trama si sviluppa su più atti combinando l'esplorazione del mondo greco con incursioni nel mondo egizio e norreno. Il protagonista inizia il suo viaggio nella città di Atlantide dove è incaricato di proteggere la sua patria dall'attacco di pirati e dal crescente pericolo rappresentato dai ciclopi, creature mitologiche che minacciano la sua civiltà.

Mentre la storia avanza Arkantos è chiamato a intervenire in conflitti che vanno oltre il mondo terreno incontrando dei e creature mitologiche. Il suo viaggio lo porterà attraverso il mondo antico, compiendo missioni nelle terre di altre mitologie. Il fulcro della storia, però, è il piano segreto del titano Crono che cerca di fuggire dalla sua prigionia e distruggere il mondo, Arkantos deve ottenere il favore degli dèi olimpici per fermare il titano e salvare Atlantide.

Uno degli aspetti chiave del gioco è l'uso di eroi mitologici che il giocatore può controllare durante la campagna. Il protagonista è un eroe inventato per la storia del gioco ma il suo villaggio è costellato di incontri con personaggi mitologici ben noti, tra questi vi è Eracle, il famoso semidio dotato di forza straordinaria, e Ulisse, l'astuto re di Itaca che gioca un ruolo fondamentale in alcune missioni del gioco.

Oltre agli eroi un altro elemento essenziale sono le divinità, i giocatori che scelgono di giocare come civiltà greca possono venerare e invocare l'aiuto di tre principali dei: Zeus, Poseidone e Ade, ognuno di loro offre bonus unici e poteri divini che influenzano il gameplay. Questi dei rappresentano diversi aspetti della mitologia greca: Zeus offre potenza e autorità celeste, Poseidone influenza le battaglie navali e la gestione delle risorse mentre Ade si concentra sul controllo delle risorse e la capacità di evocare creature dall'oltretomba.

Le divinità minori come Era, Atena, Afrodite e Artemide offrono ulteriori vantaggi strategici concedendo ai giocatori unità mitiche come centauri, ciclopi, meduse e idre che giocano un ruolo chiave nelle battaglie. Ogni divinità minore ha anche la capacità di lanciare poteri divini come tempeste, terremoti e piene che possono devastare gli avversari.

Il gioco integra numerosi elementi della mitologia greca non solo nella trama ma anche nelle meccaniche di gioco: i giocatori possono evocare unità come

minotauri, pegasi, manticore e idre, tutte figure chiave della mitologia. Queste creature giocano un ruolo fondamentale nelle battaglie e offrono vantaggi strategici nelle fasi avanzate del gioco.

Le narrazioni e i dialoghi sono spesso arricchiti di riferimenti ai miti, la prigionia dei Titani, per esempio, è un tema centrale nel gioco con Crono che rappresenta la minaccia finale che il giocatore deve affrontare. Il concetto di eroi che cercano il favore degli dèi e lottano contro le forze cosmiche e i mostri è profondamente radicato nella tradizione greca e il gioco ne fa un uso estensivo. Le città greche che il giocatore costruisce possono essere adornate con templi dedicati agli dèi e ogni costruzione e unità ha una connessione diretta con l'estetica e la cultura della Grecia antica.

Uno degli elementi più iconici è la possibilità di evocare poteri divini come il fulmine di Zeus, che scaglia una scarica elettrica devastante contro le truppe nemiche, o il terremoto di Poseidone, che può distruggere intere città. Questi poteri riflettono la mitologia e il dominio assoluto che gli dèi avevano sul destino umano.

La serie di "*God of War*", iniziata nel 2005 e creata da David Jaffe per Sony Santa Monica Studio, è una delle saghe videoludiche più iconiche mai realizzate. Il suo protagonista, Kratos, è un guerriero spartano che si ribella agli dèi dell'Olimpo in una storia di vendetta, tradimento e redenzione. La saga greca di God of War si distingue per la sua trama avvincente, i personaggi mitologici complessi e la reinterpretazione moderna di leggende antiche.

Il primo capitolo della saga, "*God of War*", introduce Kratos come un guerriero spartano tormentato dal suo passato. Un tempo generale dell'esercito spartano, il protagonista fa un patto con Ares, il dio della guerra, in cambio di potere durante una battaglia disperata. Ares però lo manipola, costringendolo a uccidere la propria famiglia, questa tragedia spinge Kratos a cercare vendetta contro Ares e la redenzione per i suoi peccati.

La trama si sviluppa attorno alla missione del protagonista di uccidere il dio, per farlo deve recuperare il leggendario Vaso di Pandora, un potente artefatto capace di conferire a chi lo possiede il potere di distruggere un dio. Durante il suo viaggio affronta numerose prove uccidendo creature mitologiche e affrontando nemici

leggendari fino allo scontro finale con Ares che porta alla sua vittoria e alla sua ascesa come nuovo dio della guerra.

Oltre a Kratos vengono introdotte figure chiave della mitologia greca: Ares, il dio della guerra, è l'antagonista principale ed è spinto da un desiderio di caos e distruzione. Atena, la dea della saggezza, agisce come guida per Kratos, cercando di usarlo per i propri fini. Sono presenti anche creature mitologiche come le gorgoni, il minotauro e i ciclopi, questi rappresentano le sfide fisiche che il protagonista deve superare nel suo cammino.

Il gioco prende spunto da numerosi miti della Grecia antica, in particolare il tema della vendetta divina e gli eroi tragici. Il protagonista, sebbene non sia una figura della mitologia tradizionale, incarna l'archetipo dell'eroe greco tormentato dal destino e dalla colpa. Il Vaso di Pandora, una delle più famose leggende greche, diventa il fulcro della narrazione e il viaggio di Kratos attraverso vari vari templi e luoghi sacri della mitologia arricchisce l'atmosfera epica del gioco.

“*God of War II*” riprende direttamente dalla fine del primo gioco, Kratos, ora dio della guerra, si sente tradito dagli dèi dell'Olimpo, in particolare da Zeus, che lo priva dei suoi poteri e lo uccide. Il protagonista viene però salvato da Gaia, la madre dei titani, che lo incoraggia a unirsi ai titani nella loro ribellione contro Zeus.

Questa volta la trama si concentra sulla vendetta di Kratos contro Zeus. Con l'aiuto di Gaia e dei titani il protagonista cerca di cambiare il proprio destino e sconfiggere il padre degli dèi, per farlo però deve trovare le Parche, le tre sorelle che controllano il destino, e utilizzare i loro poteri per cambiare il corso degli eventi. Il gioco culmina in uno scontro diretto tra Kratos e Zeus che lascia il destino dell'Olimpo appeso a un filo.

Zeus diventa il principale antagonista della saga, un dio ossessionato dal mantenimento del suo potere e disposto a tradire anche i suoi stessi figli. Kratos è affiancato da Gaia e dagli altri titani, figure mitologiche potenti e antiche che cercano di rovesciare l'ordine degli dèi. Atena continua a giocare un ruolo ambiguo cercando di proteggere sia il protagonista che l'Olimpo ma fallendo nel mantenere l'equilibrio.

Il conflitto tra Zeus e i titani è ispirato alla Titanomachia, la grande guerra tra dei e titani. Il viaggio di Kratos per cambiare il proprio destino riflette il concetto greco di *hybris*, la sfida alla volontà degli dèi, tema ricorrente nelle tragedie greche.

Il gioco include anche la presenza di creature come Pegaso e il Colosso di Rodi aggiungendo profondità mitologica al mondo di gioco.

“*God of War: Chains of Olympus*”, uscito per PlayStation Portable nel 2008, funge da prequel alla storia principale. Ambientato prima degli eventi del primo gioco, il gioco segue Kratos durante il suo periodo di servitù agli dèi mentre affronta una nuova minaccia: Persefone, la regina degli inferi.

Persefone, stanca della sua esistenza negli inferi, cerca di distruggere il mondo collaborando con il titano Atlante per liberare Crono che causerebbe il collasso dell'universo. Il protagonista, ancora segnato dal suo passato, deve impedire che ciò accada. Nel corso del gioco Kratos è tentato all'idea di riunirsi alla sua famiglia nell'aldilà ma alla fine sceglie di salvare il mondo e continuare a vivere con il suo dolore.

Persefone è rappresentata in modo complesso, come una figura che cerca di sfuggire alla propria prigionia ma a costo della distruzione totale. Atlante, il titano che sostiene il mondo, è un alleato riluttante in questo piano e Elio, il dio del sole, gioca un ruolo cruciale nel salvare il mondo dalla distruzione. Kratos È ancora alle prese con la sua umanità desiderando di porre fine al suo dolore.

Il mito di Persefone e del suo rapimento da parte di Ade è centrale nel gioco ma è reinterpretato per adattarsi alla trama di distruzione cosmica. Atlante, sebbene nella mitologia tradizionale sia costretto a sostenere il cielo, è qui descritto come una forza titanica che potrebbe distruggere il mondo. Il tema del sacrificio e della tentazione di fuggire dal dolore sono paralleli alle tragedie greche in cui gli eroi spesso devono affrontare scelte impossibili.

“*God of War III*”, uscito nel 2010, segna la conclusione della trilogia originale con Kratos che conduce i titani in una guerra contro gli dèi dell'Olimpo. Il gioco inizia immediatamente dopo la fine del gioco precedente, con il protagonista e i titani che scalano il Monte Olimpo per rovesciare Zeus.

Kratos è determinato a uccidere il re degli dèi e a distruggere l'intero Olimpo. Durante il suo viaggio affronta e uccide vari dei tra cui Poseidone, Ade, Ermete ed Eracle, ognuno dei quali rappresenta un aspetto dell'ordine divino. Alla fine, il protagonista riesce a sconfiggere Zeus ma il prezzo è la distruzione del mondo poiché senza gli dèi non vi è più equilibrio.

In questo capitolo quasi tutti gli dèi dell'Olimpo diventano nemici di Kratos: Poseidone e Ade rappresentano le forze della natura e della morte mentre Ermete e Eracle incarnano l'eroismo e la velocità, Atena, inizialmente alleata di Kratos, muore cercando di proteggerlo e ritorna come spirito rappresentando la saggezza perduta. Pandora, una giovane ragazza, gioca un ruolo centrale come figura tragica legata al Vaso di Pandora e al concetto di speranza.

La Gigantomachia, la guerra tra gli dèi e i giganti, è reinterpretata come una battaglia tra gli dèi e i titani. Le idee che la morte degli dèi causi la distruzione del mondo è un riflesso dell'interdipendenza tra l'ordine cosmico e la divinità nella mitologia greca. Il Vaso di Pandora, con il suo potere di contenere i mali del mondo, diventa un simbolo chiave della trama che esplora il concetto di speranza come unica forza capace di salvare l'umanità.

In *“God of War: Ghost of Sparta”*, sempre del 2010, il focus si sposta ulteriormente sul passato di Kratos e sulla sua famiglia esplorando in particolare il destino del fratello perduto, Deimos. Questo titolo approfondisce le motivazioni di Kratos e il trauma familiare che ha plasmato il suo carattere espandendo il suo legame con la mitologia greca e le profezie divine.

La storia si apre dopo che Kratos è diventato il nuovo dio della guerra ma è ancora tormentato dal ricordo di suo fratello, rapito quando erano bambini da Ares e Atena a causa di una profezia che preannunciava la caduta dell'Olimpo per mano di un guerriero segnato. Convinto che suo fratello possa essere ancora vivo il protagonista decide di andare alla sua ricerca viaggiando fino alla città di Atlantide. Durante il suo viaggio affronta vari nemici mitologici, tra cui Scilla, il mostruoso guardiano di Atlantide. Alla fine, il protagonista scopre che suo fratello è stato imprigionato negli inferi sotto la sorveglianza di Thanatos, il dio della morte. Dopo averlo liberato i due fratelli si alleano per sconfiggere il dio; tuttavia, Deimos viene ucciso nella battaglia finale lasciando Kratos ancora una volta devastato dal senso di colpa, questo evento consolida ulteriormente la sua sfida e gli dèi dell'Olimpo.

Kratos, come sempre, è al centro della narrazione ma il personaggio di Deimos fornisce un nuovo livello di profondità, la sua storia segnata da anni di prigionia e sofferenza rappresenta infatti ciò che Kratos sarebbe potuto diventare se fosse stato più debole di spirito. Thanatos è il principale antagonista e uno degli dèi meno

conosciuti della mitologia greca, è raffigurato come un personaggio spietato che vede i due fratelli come minacce per l'ordine naturale. Ares e Atena, pur non presenti direttamente come nemici, giocano un ruolo importante nella storia dato che furono loro a separare i due fratelli.

Il rapimento di Deimos e la profezia che predice la caduta dell'Olimpo riprendono molte storie della mitologia greca in cui il destino gioca un ruolo centrale, le profezie in particolare sono un tema ricorrente nelle tragedie greche come nel caso di Edipo o Perseo. La figura di Thanatos è raramente esplorata nei miti classici ma qui diventa il simbolo della morte incombente, un nemico che rappresenta l'inevitabile fine per tutti. Atlantide, la mitica città sommersa, è un'ambientazione affascinante che permette al gioco di esplorare ulteriori leggende della Grecia antica anche se reinterpretate in chiave epica.

“God of War: Ascension” è un prequel ambientato prima degli eventi del primo videogioco e racconta le prime fasi del tormento di Kratos dopo essere stato ingannato da Ares e aver ucciso la sua famiglia e il suo tentativo di spezzare il patto che lo lega al dio della guerra.

La storia si concentra sul tentativo del protagonista di liberarsi dai vincoli che lo legano ad Ares attraverso una battaglia contro le Furie, le implacabili custodi della giustizia divina incaricate di punire chiunque tenti di rompere il patto con gli dèi. Kratos si allea con Orkos, il figlio delle Furie, che è a sua volta vittima della tirannia di sua madre e delle sue zie. In una serie di battaglie epiche Kratos affronta ciascuna delle Furie mentre viene tormentato dai ricordi del massacro della sua famiglia. La battaglia finale segna l'inizio del cammino del protagonista verso la sua ribellione contro l'Olimpo e pone le basi per gli eventi successivi della serie.

Le Furie, le antagoniste principali, sono creature mitologiche che rappresentano la vendetta divina e la giustizia implacabile, sono rappresentate come esseri potenti, incaricate di assicurarsi che i patti con gli dèi vengano rispettati. Anche note come Erinni nella mitologia greca, le Furie sono state tradizionalmente rappresentate come creature vendicative che perseguitano chiunque abbia commesso atti atroci, in particolare crimini familiari e in questo gioco vengono rielaborate come potenti esseri soprannaturali con un ruolo di giudice e carnefici. Orkos, figlio delle

Furie, è un personaggio tragico che cerca la sua libertà dall'oppressione delle sue madri.

Con l'uscita di un nuovo "*God of War*" nel 2018 la saga ha subito un drastico cambiamento di ambientazione spostandosi dalla mitologia greca a quella norrena. Il legame con la mitologia greca rimane però cruciale poiché Kratos, ormai più anziano è segnato dagli eventi della saga greca, porta con sé il peso delle sue passate interazioni con gli dèi greci nel nuovo mondo. In questo capitolo vive in Scandinavia cercando di costruire una nuova vita insieme al figlio Atreus, la pace è però minacciata quando i due attirano l'attenzione degli dèi norreni.

"*Persona 3*", sviluppato da Atlus e rilasciato nel 2006, è un gioco di ruolo giapponese che combina elementi di vita scolastica e combattimento contro entità soprannaturali. Al centro della trama ci sono i "*Persona*", manifestazioni del subconscio dei personaggi, molti dei quali traggono ispirazione da figure mitologiche come dei e creature della mitologia greca. Questa fusione tra psiche e mitologia rende il gioco unico offrendo una reinterpretazione simbolica dei miti greci in un contesto moderno. Il giocatore assume il ruolo di un giovane studente che si trasferisce in un nuovo liceo dove scopre l'esistenza di un'ora nascosta conosciuta come la "*Dark Hour*", durante questo tempo il mondo si trasforma e mostri noti come "*Shadow*" emergono per terrorizzare chiunque sia in grado di percepire questa dimensione. Il protagonista insieme ai suoi compagni del SEES, ovvero *Specialized Extracurricular Execution Squad*, è in grado di evocare una *Persona*, una manifestazione del suo vero sé, per combattere questi nemici.

La trama ruota attorno alla lotta contro gli *Shadows* e la scoperta di Tartarus, una misteriosa torre che appare solo durante la *Dark Hour*. Tartarus, un chiaro riferimento alla mitologia greca come prigione sotterranea per i Titani e altri esseri malvagi, funge da principale campo di battaglia del gioco. Mentre il protagonista e il suo gruppo cercano di svelare i segreti dietro tutto questo affrontano questioni esistenziali legate alla morte, al destino e al senso della vita.

In questo videogioco ogni personaggio ha una propria *Persona* che rappresenta una parte fondamentale della loro identità e riflette le loro personalità attraverso figure mitologiche. Il protagonista può evocare diverse *Persona*, una capacità che riflette il concetto di archetipi di Carl Jung che ha influenzato l'intera serie. Evoca

inizialmente Orpheus, l'eroe mitologico che cercò di riportare in vita la sua amata Euridice dall'oltretomba, questa scelta non è casuale poiché il tema della morte e della capacità di superarla è centrale nella trama del gioco. In un momento cruciale della storia il protagonista acquisisce anche la *Persona* Thanatos, il dio della morte, incarnando così il concetto del confronto diretto con la mortalità.

Yukari Takeba, una delle sue compagne, evoca Io, la figura mitologica che fu trasformata in una vacca per essere protetta dalla gelosia di Era. Questa scelta rispecchia il carattere della ragazza, devota e protettiva nei confronti dei suoi amici e disposta a sacrificarsi per chi le è vicino. Junpei Iori, il migliore amico del protagonista, richiama Hermes, il dio greco dei viaggiatori e messaggero degli dei; Junpei è un ragazzo energico e vivace, spesso il cuore del gruppo, proprio come Hermes che è un dio associato al movimento e alla comunicazione. Mitsuru Kirijo, la leader delle SEES, ha come *Persona* Penthesilea, la regina delle Amazzoni, simbolo di leadership femminile; la scelta di questo personaggio mitologico sottolinea la determinazione e la forza d'animo della donna che prende sempre decisioni difficili per il bene del gruppo. Akihiko Sanada, un altro membro del team, evoca Polydeuces (Polluce), uno dei gemelli Dioscuri, legato alla fratellanza e alla forza fisica, condivide con la sua *Persona* una determinazione incontrollabile e una lealtà profonda verso i suoi amici.

Infine, Aigis, un androide progettato per combattere gli *Shadows*, evoca Pallede Atena, la dea della saggezza e della guerra strategica; la scelta di Atena come sua *Persona* evidenzia non solo la sua intelligenza e la sua abilità tattica ma anche il suo percorso di crescita personale in cui sviluppa gradualmente una coscienza e un legame emotivo con gli esseri umani, in particolare con il protagonista.

Il mondo di questo videogioco è intriso di simbolismo mitologico greco, il concetto di *Persona* è fortemente legato alla filosofia di Carl Jung ma l'uso di divinità e figure mitologiche permette di creare un ponte tra il subconscio e l'influenza dei miti antichi sull'immaginario collettivo, queste figure non sono semplici evocazioni di poteri soprannaturali ma rappresentano le profondità emotive e psicologiche dei personaggi facendo eco alle complessità delle storie mitologiche stesse.

La serie “*Assassin’s Creed*”, sviluppata da Ubisoft, ha esplorato vari periodi storici attraverso un insieme di avventura, esplorazione e combattimento, intrecciando eventi storici con una narrativa fittizia che ruota attorno al conflitto millenario tra Assassini e Templari. I giochi hanno attraversato epoche e luoghi iconici come il Rinascimento italiano in *Assassin’s Creed II*, l’America coloniale in *Assassin’s Creed III* e l’Antico Egitto in *Assassin’s Creed Origins*. Quest’ultimo, in particolare, ha aperto la strada a una maggiore esplorazione delle antiche civiltà dando vita a un mondo più aperto e orientato al mito. Con “*Assassin’s Creed Odyssey*” la serie ha fatto un ulteriore passo verso la mitologia ambientando la storia nell’antica Grecia durante il periodo della Guerra del Peloponneso (431-404 a.C.). Il gioco non solo presenta eventi storici ma immerge il giocatore in un mondo dove la mitologia greca è viva e tangibile con creature mitologiche, divinità e leggende che prendono vita accanto agli eventi storici.

La storia del gioco segue le vicende di un mercenario che può essere impersonato come Cassandra o Alexios, discendente diretto di Leonida, il leggendario re spartano. I protagonisti sono eredi del lignaggio degli Assassini e possiedono una particolare reliquia, la lancia di Leonida, che conferisce loro poteri straordinari fungendo anche da collegamento ai cosiddetti “Isu”, una razza avanzata che nel gioco viene spesso confusa con gli dèi. La trama del gioco è suddivisa in tre filoni principali: il viaggio personale del protagonista per riunire la propria famiglia distrutta, la lotta contro il culto dei Kosmos ovvero un’organizzazione segreta che controlla la politica greca e che è precursore dei Templari e la scoperta dei misteri legati alla Prima Civilizzazione, che nell’universo di *Assassin’s Creed* è l’origine delle mitologie umane.

Si muove attraverso scenari iconici della Grecia antica interagendo con personaggi storici e mitologici come Socrate, Pericle e persino figure divine o mitiche come Ade, Poseidone e Artemide incontrando anche creature mitologiche come il minotauro, Medusa e il ciclope.

Uno dei principali punti di forza del gioco è la fusione tra personaggi storici e figure mitologiche che convivono nello stesso universo. Il protagonista è profondamente connesso alla mitologia greca grazie al suo lineaggio e alla Lancia di Leonida che viene vista non solo come un’arma leggendaria ma anche come simbolo

del legame con il divino. La mitologia greca non è solo presente come sfondo culturale: nel corso del gioco, si possono affrontare creature mitiche come il minotauro, la sfinge, il ciclope e Medusa che rappresentano le sfide più epiche che il protagonista deve affrontare. Questi incontri sono spesso associati a artefatti della Prima Civilizzazione che nel gioco sono interpretati come tecnologia avanzate degli Isu originando le leggende che circondano questi esseri soprannaturali. Questo reinterpretare le figure mitologiche attraverso la lente della “fantascienza storica” è un tratto distintivo della serie e in questo gioco in particolare si manifesta in modo molto efficace.

Un altro importante riferimento mitologico è rappresentato dai viaggi nell’Ade e nell’Elisio, introdotti nell’espansione del gioco. Questi regni dell’oltretomba greco sono esplorati a fondo nelle espansioni narrative dove il protagonista si trova a interagire con Ade, Persefone e altre figure mitologiche conferendo al gioco una dimensione spirituale e ultraterrena che si sposa perfettamente con la mitologia classica.

Il gioco fa un lavoro notevole nel collegare gli eventi storici della Guerra del Peloponneso con la mitologia greca. I protagonisti attraverso il loro viaggio diventano testimoni e partecipanti a un mondo in cui la linea tra il mito e la realtà si fa sottile, la Prima Civilizzazione, o Isu, è l’elemento centrale che spiega la presenza degli dèi e delle figure mitologiche interpretandoli come esseri avanzati che sono stati divinizzati dagli uomini antichi.

Anche il rapporto con le divinità è un punto cruciale: i protagonisti possono ricevere il favore delle divinità attraverso templi e santuari sparsi per il mondo di gioco ma la reale potenza degli dèi emerge maggiormente nelle espansioni dove le terre mitiche diventano luoghi esplorabili.

Alcune delle divinità hanno un ruolo più rilevante come ad esempio Ade, Persefone e Poseidone. Ade, il dio degli inferi, è rappresentato come un’autorità rigida e implacabile nel regno dei morti, nel gioco incarna la figura di un sovrano autoritario che governa il mondo sotterraneo con una mano di ferro mettendo costantemente alla prova il protagonista. Nonostante sia un personaggio collegato al mito classico la sua rappresentazione nel gioco suggerisce anche un certo senso di equità e giustizia tipico del suo ruolo mitologico come custode dell’ordine

nell'aldilà. Persefone, regina dell'Elisio e moglie di Ade, è rappresentata come una figura ambivalente, nelle terre ultraterrene governate da lei appare come una divinità che cerca di mantenere il suo controllo sul regno lottando con la propria posizione e i suoi rapporti complessi con gli altri dèi. Questa versione di Persefone riprende il tema classico della sua doppia natura divisa tra il mondo vivente e quello dei morti, evidenziando le sfumature del suo mito. Poseidone, dio del mare, viene rappresentato come un leader carismatico e potentissimo che governa Atlantide, in linea con il mito greco il dio è collegato all'acqua e agli oceani ma nel contesto del gioco è anche presentato come un amministratore razionale della mitica Atlantide, un luogo che unisce tecnologia avanzata e magia. La sua figura mescola la tradizione del dio collerico e potente con quella di un sovrano lungimirante.

Anche se altre divinità non appaiono fisicamente nel gioco principale il loro culto e la loro influenza permeano tutto il mondo del gioco: gli dèi vengono venerati attraverso numerosi templi e santuari sparsi per la Grecia e il protagonista può interagire con queste strutture per ottenere favori attraverso preghiere, sacrifici o offerte. Questi momenti sottolineano quanto la religione e la mitologia fossero parte integrante della vita quotidiana nell'antica Grecia. Il culto di Atena è particolarmente prominente ad Atene con il Partenone che rappresenta il centro del potere spirituale e politico della città, allo stesso modo santuari dedicati a Zeus, Apollo e Artemide si trovano in varie regioni offrendo al giocatore un continuo contatto con il mondo divino. Le statue colossali delle divinità, spesso riccamente dettagliate, evidenziano la grandezza e il potere che queste figure rivestivano nell'immaginario dell'antica Grecia. Il gioco dà anche la possibilità di poter interagire direttamente con le forze divine attraverso molti incontri con figure mitologiche e creature leggendarie che sono considerate manifestazioni della volontà divina o creazione degli dèi. Ogni incontro con queste creature riflette il ruolo della divinità nel plasmare il destino umano e la percezione del soprannaturale nel mondo greco.

“Immortals Fenix Rising” è un videogioco d'azione e avventura sviluppato da Ubisoft e rilasciato nel 2020. Il gioco si distingue per il suo approccio giocoso e ironico alla mitologia greca pur mantenendo una struttura narrativa solida che coinvolge il giocatore in un'epica lotta tra dei e mostri. Ambientato in un mondo aperto fortemente influenzato dalla mitologia il giocatore veste i panni di Fenix, un

eroe mortale incaricato di salvare gli dèi dell'Olimpo dalla furia di Tifone, una delle creature più potenti della mitologia greca.

La storia si svolge in un mondo mitologico devastato da Tifone, un titano che ha sconfitto gli dèi dell'Olimpo e ha preso il controllo del mondo, ha imprigionato gli dèi e li ha privati dei loro poteri costringendoli a vivere in esilio o trasformandoli in creature mostruose. Il protagonista è un mortale apparentemente insignificante che, a seguito di un naufragio su un'isola misteriosa, scopre che è l'unico in grado di salvare gli dèi e restaurare l'ordine nel cosmo.

Fenyx, sotto la guida costante e umoristica di Zeus e Prometeo, deve superare una serie di sfide ispirate ai miti classici e combattere le creazioni mostruose di Tifone per restituire il potere agli dèi e riportare l'equilibrio nel mondo. Il tono narrativo del gioco è leggero e ironico con commenti di Zeus e Prometeo che offrono un contrasto comico alle situazioni eroiche e mitiche che il protagonista affronta.

Zeus è un personaggio centrale nella narrazione, è rappresentato come arrogante e impulsivo, spesso preda dei suoi capricci, ma anche con un lato più umano e comico. La sua interazione con Prometeo, il narratore principale, crea un costante contrasto: Prometeo è saggio e calmo e cerca di moderare l'esuberanza di Zeus mentre guida il giocatore lungo la storia. Tra gli dèi che Fenyx deve aiutare c'è Afrodite, inizialmente trasformata in un albero, che rappresenta una versione più pacata e compassionevole della dea dell'amore che riflette sul suo potere e sull'importanza di riconciliare la sua natura divina con la sua umanità. Ares è una figura particolarmente comica: ridotto a un gallo è ossessionato dalla sua reputazione e dal desiderio di riconquistare la sua forma e il suo onore e regala momenti di leggerezza nonostante il suo carattere irascibile. Atena è trasformata in una bambina che deve riappropriarsi del suo coraggio e della sua saggezza per riprendere il suo ruolo di stratega olimpica, questa sua versione esplora il conflitto tra l'infanzia e l'autorità divina offrendo un'interessante sfumatura sul suo personaggio. Ermete, il messaggero degli dèi, è uno degli alleati principali di Fenyx, con la sua natura astuta e con la sua scaltrezza rappresenta il tipico trickster aiutando l'eroe con il suo ingegno e la sua saggezza pratica mantenendo un atteggiamento scherzoso e amichevole.

Il gioco attinge pesantemente alla mitologia greca pur prendendosi molte libertà creative, il mondo descritto è suddiviso in diverse regioni, ciascuna legata a una divinità greca, e ogni zona riflette temi e ambientazioni che richiamano direttamente i miti associati a quella divinità. Il nemico principale del gioco, Tifone, è un riferimento al mostruoso titano della mitologia greca che nella tradizione classica viene sconfitto da Zeus e imprigionato nel Tartaro; nel gioco rappresenta una minaccia simile ma riesce a ribaltare il suo destino e a imprigionare gli dèi. Sebbene la sua rappresentazione nel gioco sia grandemente ampliata e modificata rispetto al mito originale, incarna comunque l'archetipo del titano caotico che cerca di distruggere l'ordine dell'Olimpo.

Durante il corso del gioco il protagonista affronta numerosi mostri ispirati ai miti greci tra cui il minotauro, la chimera, le arpie e il ciclope. Questi nemici leggendari non solo servono ad antagonisti ma ciascuno di loro è introdotto con storie mitiche che spiegano le loro origini e la loro importanza nella cultura greca. Il tema centrale del gioco, il viaggio di un mortale che deve compiere imprese eroiche e interagire con divinità, rispecchia i miti classici degli eroi e il protagonista, proprio come molti di essi, inizia il viaggio come un personaggio sconosciuto e apparentemente insignificante ma attraverso una serie di prove e il favore degli dèi diventa un salvatore.

“*Hades*”, sviluppato da Supergiant Games e pubblicato nel 2020, è un roguelike (gioco di ruolo caratterizzato dall'esplorazione di dungeon) d'azione ambientato nell'oltretomba greco. Il giocatore veste i panni di Zagreus, figlio ribelle di Ade, che cerca di fuggire dall'oltretomba per scoprire la verità sulle sue origini e raggiungere la superficie. La narrazione, i personaggi e l'intero mondo di gioco sono profondamente radicati nella mitologia greca con un'interpretazione moderna che unisce umorismo, pathos e un gameplay ripetitivo ma coinvolgente.

La storia segue Zagreus, figlio di Ade e della dea Persefone. Sin dall'inizio del gioco il protagonista è determinato a lasciare l'oltretomba per raggiungere sua madre, Persefone, che ha abbandonato il regno di Ade e si è rifugiata sulla terra nonostante i tentativi del padre di trattenerlo, Zagreus continua a tentare la fuga attraversando i vari strati dell'oltretomba: Tartaro, Asfodelo, Elysium e il Tempio dello Stige.

Ogni volta che Zagreus muore ritorna alla Casa di Ade e riprende la sua fuga, questa struttura non solo sostiene il gameplay ma rafforza i temi mitologici del gioco: la morte non è mai una fine definitiva ma una parte naturale dell'esistenza. Il gioco esplora anche il rapporto complicato tra padre e figlio evidenziando la tensione tra i due, così come la ricerca di Zagreus di scoprire le sue vere radici e riconnettersi con la madre perduta. Nel corso delle sue fughe interagisce con varie divinità olimpiche che cercano di aiutarlo con potere e benedizioni: Zeus, Poseidone, Atena, Afrodite e altri dei lo assistono, ciascuno con le proprie motivazioni e personalità ma tutti legati dal desiderio di sfidare la volontà di Ade. Lungo il suo viaggio incontra anche figure mitologiche e morti illustri come Sisifo, Euridice e Patroclo, ognuno dei quali ha un ruolo nel costruire la narrazione e aggiungere profondità al mondo dell'oltretomba.

Zagreus, il protagonista, è una figura intrigante che rappresenta il figlio ribelle di Ade. Sebbene nella mitologia greca tradizionale il personaggio non sia particolarmente noto, il gioco lo trasforma in un giovane determinato a sfuggire dal regno di suo padre per scoprire la verità su sua madre, Persefone. Questa sua ricerca di identità è centrale nel racconto e collega il suo viaggio a temi mitologici profondi come la ribellione e la ricerca di verità personali.

Ade, il signore dell'oltretomba, è raffigurato come un padre severo e inaccessibile, la sua autorità è indiscussa e cerca di trattenere il figlio non solo per mantenere l'ordine nel suo regno ma anche per proteggere la stabilità familiare che si è spezzata con l'abbandono di Persefone. Il rapporto tra Ade e Zagreus è carico di tensioni, rappresentando un conflitto tra le aspettative del padre e la ribellione del figlio, un tema spesso presente nella mitologia greca.

Persefone, madre di Zagreus, gioca un ruolo centrale nel mistero che circonda il gioco, sebbene inizialmente assente la sua figura emerge come il fulcro della ricerca del protagonista. Nel mito classico, Persefone è rapita da Ade e costretta a trascorrere parte dell'anno nell'oltretomba, nel gioco questa relazione viene reinterpretata con maggiore complessità concentrandosi sull'impatto che la sua scomparsa ha avuto su suo figlio e il suo desiderio di riconnettersi con lei.

Nel suo viaggio il protagonista non è solo, le divinità olimpiche come Zeus, Atena, Poseidone, Afrodite e Dioniso appaiono come figure guida offrendo aiuti e

benedizioni. Ciascuna di queste divinità è rappresentata con una personalità unica che riflette il loro carattere mitologico: Zeus è imponente e solenne, Atena saggia e strategica, Dioniso spensierato e amante del piacere. Le loro interazioni con il protagonista sono spesso ironiche ma sempre piene di fascino e riferimenti ai miti classici.

Un altro personaggio importante è Thanatos, il dio della morte, che appare come un rivale ma anche come un amico per Zagreus; la loro relazione è complessa poiché Tanas incarna la morte stessa, un tema che Zags deve affrontare continuamente nel suo viaggio. Anche Caronte, il traghettatore delle anime, compare un enigmatico alleato, silenzioso ma presente, rappresentando il passaggio tra la vita e la morte.

Anche tutti gli altri personaggi presenti nel gioco aggiungono profondità e varietà al viaggio, ad esempio Megara, una delle Furie e incaricata di impedire la fuga del ragazzo, rappresenta una costante sfida per il protagonista ma la loro relazione va oltre il semplice antagonismo. Nel corso del gioco emerge una dinamica ambigua tra due, segnata da tensioni emotive e passati condivisi, che conferisce una dimensione più personale agli scontri tra loro. Sì, l'anima condannata a spingere per sempre un masso su una collina, è un altro esempio di come il gioco rielabora personaggi mitologici, invece di essere una figura tragica e tormentata appare sorprendentemente sereno e amichevole, offrendo aiuto a Zagreus con una certa ironia riguardo alla sua condizione eterna. Allo stesso modo, Euridice e Orfeo, protagonisti del famoso mito dell'amore perduto, giocano ruoli fondamentali nell'arricchire il mondo dell'oltretomba con storie di amore, perdita e musica.

Ognuno dei personaggi non è solo un incontro lungo il viaggio ma rappresenta un tassello fondamentale nel mosaico narrativo e mitologico, i dialoghi e le storie contribuiscono a creare un mondo ricco di emozioni e significati in cui la mitologia non è soltanto uno sfondo estetico ma un elemento narrativo vivo e centrale.

6. Conclusione

Questo studio ha cercato di esplorare e dimostrare il perdurante impatto della mitologia, in particolare quella greco-romana, sulla cultura moderna, un impatto che non solo permane ma continua a evolversi trovando nuove forme di espressione e reinterpretazione. Partendo dalla storia della mitologia, che ha gettato le fondamenta per comprendere le origini e i valori intrinseci di queste antiche narrazioni, è stato evidenziato come la mitologia si sia trasformata da raccolta di racconti sacri a patrimonio culturale collettivo arricchendosi attraverso i secoli di nuove interpretazioni.

Nell'analisi della mitologia nel cinema è emerso come il grande schermo sia diventato un potente veicolo di diffusione e reinterpretazione dei miti antichi offrendo non solo adattamenti fedeli ma anche riletture innovative e moderne dei personaggi e delle loro vicende. Film e serie televisive hanno rinnovato il fascino di queste storie rendendole accessibili a un pubblico vasto e, spesso, molto giovane, che attraverso queste è incoraggiato a riflettere su temi universali come il destino, il coraggio e la ricerca di sé.

Nella letteratura, il panorama contemporaneo continua ad attingere dalla mitologia per esplorare tecniche profonde come la condizione umana, il rapporto tra mortali e divinità e le complesse dinamiche sociali e personali. I romanzi e i racconti moderni rileggono i miti attraverso prospettive inedite, spesso dando voce ai personaggi tradizionalmente marginalizzati o trascurati, creando connessioni tra la cultura antica e le questioni sociali odierne. Questa tendenza a reinterpretare i miti non solo conferma il loro valore intramontabile ma riflette anche il bisogno costante dell'umanità di trovare un linguaggio per comprendere il presente tramite i racconti del passato.

Nel capitolo dedicato ai videogiochi, infine, abbiamo osservato come questi costituiscano oggi uno dei mezzi più immersivi e interattivi per vivere la mitologia; grazie alla tecnologia il giocatore non è un mero osservatore ma un partecipante attivo che interagisce direttamente con i personaggi mitologici e i mondi narrativi. I videogiochi, con le loro ambientazioni evocative e le dinamiche di gioco ispirate alle imprese eroiche e alle sfide divine, testimoniano quanto ancora la mitologia influenzi

sia il nostro immaginario che il modo in cui ci avviciniamo al mondo ludico e narrativo.

Tutto questo è stato reso possibile dallo studio di una vasta gamma di materiali: libri, film e videogiochi selezionati e in parte reperiti presso biblioteche. Grazie a queste risorse la ricerca ha dimostrato che la mitologia, ben lungi dall'essere relegata nel passato, continua a permeare la cultura contemporanea influenzando le arti, la letteratura, il cinema e i nuovi media. In definitiva, l'analisi condotta conferma che la mitologia non sia semplicemente un residuo di un'antica civiltà ma un archetipo culturale che, attraverso la sua adattabilità e la sua capacità di risuonare con le problematiche attuali, continua a essere un pilastro fondamentale nella costruzione dell'immaginario collettivo e nella ricerca di significato che caratterizza la nostra società.

From Mount Olympus to Hollywood: Greco-Roman Mythology between Literature, Film, and Video Games

1. Introduction

Greco-Roman mythology represents one of the foundational pillars of ancient civilization, a collection of stories and narratives that have crossed time influencing different populations and their customs and traditions. These narratives, initially passed down orally and later organized in literature and art, shaped not only the collective imagination of entire populations but also provided ancient societies with a lens through which to interpret the world around them. Through mythology, ancient societies sought answers to existential questions regarding the functioning of the universe, the causes behind natural and cosmic phenomena, human destiny, and the relationship between the natural and the supernatural.

In an age without scientific tools, mythology played a central role in organizing knowledge and consolidating social and moral values. It provided interpretive keys to social and political dynamics by justifying the political and religious order and establishing a sacred bond between humans and the gods. As a matter of fact, deities' deeds were believed to affect human affairs, and the veneration of these gods reinforced social cohesion by defining shared ethical and moral principles. Mythology also had an enormously important educational and ritual function. Through the oral transmission of myths, Greek and Roman societies passed on to citizens what was considered a true code of moral behavior and the collective values necessary for the community's harmonious functioning.

Mythological heroes became models of virtue and courage, while deities, with their passions and weaknesses, embodied the complexity of human dynamics, which allowed individuals to comprehend and accept the emotions and behaviors encountered and experienced in everyday life. Thus, mythology offered more than just a way to interpret the world but also functioned as a method of social cohesion,

regulating interpersonal relationships and providing explanations, clarifications and models with which to empathize.

Over the centuries the religious function faded but its cultural impact remained profound and pervasive. These stories concerning gods, heroes and fantastic creatures have continued to inspire literature, art and philosophy, giving rise to a tradition that, through continuous reinterpretations, has come down to the present day. Today, Greco-Roman mythology finds new forms of expression in contemporary popular culture, serving as a strong inspiration for films, television, modern literature, and even video games. This phenomenon of retelling ancient narratives underscores how myths have an amazing capacity for adaptation, offering modern societies new perspectives on universal issues such as identity, destiny, power and the human condition.

The decision to address the topic of Greco-Roman mythology in this thesis stems from a personal interest in the perennial influence that these narratives still hold over the contemporary world and a desire to explore how myths have been able to transcend the centuries while keeping alive their ability to speak to the minds and hearts of men. Despite the major transformations society has undergone over time, myths continue to be reread and reinterpreted, demonstrating their extraordinary relevance. Studying mythology means understanding not only the past but also the present, as it offers a key to analyzing cultural and social dynamics that are still present today and influence our worldview.

The objectives of this thesis are numerous: first, it is intended to provide an in-depth analysis of the main functions that mythology played in ancient societies, highlighting how it acted, indeed, as a tool for explaining the world, granting moral education, and fostering social cohesion. Additionally, the process of adaptation and transformation experienced by these myths over the centuries will be further explored, with a particular focus on their reinterpretation and adaptation in contemporary productions such as film, literature and video games.

The first chapter will examine the creation and spread of mythology in ancient times, its religious roots and the ways in which it was integrated into daily life by analyzing its main functions and the central role of myths.

The second chapter will be focused on an analysis of cinematic reinterpretations of mythology, a field in which these stories have found new life. Cinema, with its visual and narrative capabilities, has been able to transform myths into spectacular works, making them accessible to a vast audience and allowing themes of power, heroism and the human condition to be explored in innovative ways.

The third chapter will focus on the impact of mythology in literature, comparing the classics of Greco-Roman literature and their stories to modern and contemporary authors who have drawn inspiration from these ancient narratives to bring other stories to life while maintaining solid foundations and exploring multiple themes. Mythology, with its rich heritage of symbols and archetypes, has continued to inspire writers from every era, demonstrating its inexhaustible capacity for renewal.

Finally, the fourth chapter will explore a relatively recent but highly interesting field: the influence of Greco-Roman mythology in video games. Through its interactivity, this medium offers a completely new way of experiencing ancient myths, allowing the player to assume the role of mythological characters and directly explore the worlds imagined by the ancients.

In conclusion, this thesis aims to show how Greco-Roman mythology is a living and evolving cultural heritage, and how they are capable of adapting to modern times and offering new interpretations.

2. The origins and evolution of Greek and Roman mythology.

Mythology represents one of the most powerful tools through which ancient civilizations sought to understand and explain the world, natural events, and the essence of human beings. Greek and Roman mythology constitute a body of tales that, despite the passage of time, have continued to influence culture, philosophy, religion and art for centuries, all the way to this very day. Myths recounting the deeds of gods, heroes and supernatural creatures were an integral part of daily life for the ancient Greeks and Romans. These narratives not only offered cosmological and moral explanations but also reflected the social and political organization of the time. Mythology, therefore, is not limited to the religious sphere but takes on an educational, social and artistic role, transforming itself into a lens through which the deep structures of Western culture can be analyzed and understood.

2.1 From chaos to cosmos, the beginnings of Greek mythology

The origins of Greek mythology are rooted in a distant past, predating even the classical age. This vast body of stories developed mainly from the oral tradition, handed down through the poets and the storytellers who would narrate the deeds of gods and heroes in public spaces and sacred sites. In a world characterized by the uncertainty and unpredictability of nature, human beings sought answers and explanations.

For the Greeks, myths were far more than mere fantastic tales but an essential part of their culture and religion; they reflected the values, beliefs and fears of society by forming a link between the divine and human worlds.

Mythology became thus an educational tool through which moral and cultural teachings were transmitted, Greek religion, moreover, closely intertwined with mythology, involved the celebration of cults, rites and sacrifices to the gods who were considered directly involved in daily life.

The founding core of mythology lies in the cosmogonic myths that describe the birth of the universe and the first gods. According to the story handed down by **Hesiod**, one of the most influential poets of ancient times and author of the

Theogony, at the beginning of everything there was Chaos, a primordial condition of void and disorder. From this void emerged the first deities: Gaea, the Earth, who spontaneously begat Uranus, the Sky. The union between the two gave rise to a lineage of gods and creatures that would deeply mark Greek mythology.

Uranus, fearing that his children, the Titans, might dethrone him, confined them in Gaea's womb. One of his sons, Cronus, rebelled and seized control over the world. This cycle of power struggles culminated in the defeat of the Titans by the hand of Zeus and his brothers.

The victory of Zeus marks the beginning of the era of the **Olympian gods**, the most well-known and revered deities in Greek mythology. This group of deities, which are Zeus, Hera, Poseidon, Demeter, Athena, Apollo, Artemis, Aphrodite, Ares, Hephaestus, Hermes, and Dionysus, resides on Mount Olympus and governs the different spheres of the cosmos and human existence.

In ancient Greece, mythology was a system through which Greeks structured their relationship with the divine; deities were not distant and detached but involved in human affairs. Through prayers and sacrifices, mortals could invoke the gods, seeking their favor in matters such as war, harvest, marriage, and health.

The worship of gods was a central part of public and private life; Greek city-states (the polis) had shrines dedicated to patron deities where rituals and celebrations took place.

One of the distinctive features of Greek mythology is the anthropomorphism of the gods: they are represented almost as human beings, with merits, flaws and passions. Greek deities, like humans, were subject to feelings such as anger, jealousy, love and desire, and their actions were often driven by personal motives rather than a sense of justice or fairness.

Greek mythology did not end with the decline of classical civilization; on the contrary, these myths continued to live on through the literary and artistic works of later eras. Authors such as **Homer**, **Hesiod** and **Pindar** were studied and imitated for centuries, while philosophers such as **Plato** and **Aristotle** explored the deeper, allegorical meanings of myths.

2.1.1 Deities and veneration

The primary deities of Greek mythology, known as Olympians, were believed to reside on Mount Olympus, the divine abode according to tradition. Each god had a distinct sphere of influence, with specific powers and attributes, often related to fundamental aspects of nature and human life.

The king of the gods, **Zeus** was the god of the sky, thunder and justice, ruling over all deities and humans while maintaining cosmic order. His worship was widespread throughout Greece, but the most important temple dedicated to him was the *Temple of Zeus* in *Olympia*, site of the famous Olympic Games.

Hera, sister and wife of Zeus, was the goddess of marriage and family and the protector of married women; she was known for her jealousy over Zeus' numerous infidelities. She was worshipped mainly in Argos, where the *Temple of Hera* is located, an important cult center where rites dedicated to marriage and fertility were celebrated.

Poseidon, brother of Zeus, was the god of the sea, earthquakes and horses. The *Temple of Poseidon at Cape Sunius*, located on a cliff overlooking the Aegean Sea, was one of the best-known places of worship frequented by sailors who prayed for safe voyages.

Athena, goddess of wisdom, strategic war and the arts was one of the most respected and revered deities, representing reason and justice. The *Parthenon* on the Acropolis in *Athens*, one of the most illustrious monuments of the ancient world, was her main temple. Athens, the city that bore his name, honored her through Panathenaea¹ every four years, festivals in her honor that included athletic contests and processions.

Apollo, god of the sun, music, poetry, prophetic arts and medicine. One of the most important centers of Apollo worship was the *Sanctuary of Delphi*, where the Pythia², the priestess, conveyed oracles that influenced political and military decisions throughout Greece. Apollo's temple at Delphi was considered the "center

¹ Panathenaea: a summer festival on the traditional birthday of Athena.
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/panathenaea>

² Pythia: the priestess of Apollo at Delphi, who transmitted the oracles.
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pythia#:~:text=Pythia%20in%20British%20English,Delphi%2C%20who%20transmitted%20the%20oracles>

of the world" by the Greeks, and the sanctuary was also the site of the Pythian Games.

Artemis was the goddess of hunt, wilderness and chastity. Protective of women and children, she was often invoked during childbirth. One of her main sanctuaries was the *Temple of Artemis in Ephesus*, considered one of the seven wonders of the ancient world.

Aphrodite, goddess of love, beauty and sensuality, was associated with the strongest and most powerful feelings. Her cult was particularly widespread in *Cyprus*, where the *shrine of Aphrodite* was located in *Pafos*. The goddess was also worshipped in *Corinth*, where her temple was noted for the presence of priestesses who practiced sacred prostitution, considered part of the rituals in her honor.

God of bloody war and violence, **Ares** was feared but also respected; in contrast to Athena, who represented strategic warfare, Ares embodied the more brutal and bloody aspects of conflict. Although his cult was not very popular, his shrines can be found in *Thrace* and the *Agora* in *Athens*.

Hephaestus, god of fire, metallurgy, and manual arts, was associated with the creation and working of metals. According to ancient records he was the blacksmith of the gods and had forged many of their weapons and tools. The *Temple of Hephaestus* in *Athens* was an important place of worship and one of the best-preserved temples in Greece.

God of messengers, trade, and travelers, **Hermes** was also the protector of thieves and deception. Hermes had shrines scattered throughout Greece, but his figure was especially revered along roads and at crossroads, where travelers stopped to pray and offer gifts.

Demeter, goddess of agriculture and fertility of the earth was worshipped as the mother who guaranteed crops and prosperity. Her most famous rituals were celebrated at *Eleusis*, where the *Eleusinian Mysteries*, secret rites related to the cycle of life, death and rebirth, took place.

God of wine, ecstasy and theater, **Dionysus** represented liberation from social and cultural boundaries; his cult, characterized by orgiastic rituals, was a celebration of life, death and rebirth. One of his most important shrines was located in *Thebes*,

and in *Athens* was celebrated the *Great Dionysia*, a festival during which tragedies and comedies were performed in the theater dedicated to him.

The veneration of Greek deities was manifested through complex rituals involving prayers, sacrifices and processions.

At the personal level, families had domestic altars where daily prayers were offered while, at a public level, city-states built large temples where priests and priestesses officiated at ceremonies and sacrifices on behalf of the community.

2.2 The heirs of Romulus, birth of Roman mythology

The birth of Roman mythology is closely tied to the development of the city of Rome and the formation of its cultural identity. The early stages of Roman mythology were characterized by a strictly pragmatic religiosity associated with the worship of local gods and natural forces. In this context, religion also had a civil social function: it served to ensure the proper conduct of human activities such as agriculture, family, and warfare through a series of targeted rituals and sacrifices.

Roman religion, often described as numinous religion, was based on the concept of numina, impersonal divine entities that resided in the forces of nature and human activities. The Romans perceived these forces as powers that regulated and controlled the universe, and their task was to maintain a balance with them through rituals and sacrifices. Unlike the anthropomorphic deities of Greek mythology, the numina did not have a distinctive physical form or personality; they were manifestations of power that influenced all aspects of daily life. Over time these forces came to be associated with more defined divine figures, enriched by human characteristics and imported myths, especially from Greek and Etruscan cultures. These spirits or invisible powers that inhabited the elements of the natural world and protected the different spheres of life, every activity had its numen: from harvesting to protecting the family to crossing borders. This primitive religion was not yet organized into a complex and narrative-rich methodological system like the Greek religion but rather was the set of practices that sought to maintain the balance between man and divine forces.

There were numerous deities venerated in this early belief system.

Janus, the god of beginnings, gates, passages and thresholds, symbolized both the past and the future, and his two-faced face

Peered at both simultaneously; he was invoked at the beginning of every important activity. The cult of Janus was mainly related to the *Temple of Janus* in the *Roman Forum*, this temple had doors that were opened in times of war and closed in times of peace, he was also worshipped in private homes at the beginning of each month.

Goddess of the domestic hearth, symbol of the warmth of home and community, **Vesta** was closely associated with the continuity of domestic and civic life. Her cult was practiced in the *Temple of Vesta*, also in the *Roman Forum*, where the sacred fire was kept constantly burning by the *Vestals*, virgin priestesses who dedicated their lives to this task.

Among the most popular was **Jupiter**, the highest deity of the Roman pantheon, god of the sky, thunder and lightning, as well as the guarantor of law and justice and the Roman equivalent of the god Zeus. His cult was associated with the *Temple of Capitoline Jupiter*, located in the *Capitoline Hill*, and he was revered as protector of the city and its expansion.

Juno, patron goddess of women and marriage, as well as queen of the gods and wife of Jupiter, was also the patroness of the city of Rome and protector of currency and prosperity. She was also venerated in the *Temple of Capitoline Jupiter* as part of the **Capitoline Triad** formed by Jupiter, Juno and Minerva.

Minerva, goddess of wisdom, arts, and war was the Roman counterpart of Athena but more related to manual skills and intellect. She was worshipped in the *Temple of Jupiter* but also had a dedicated temple on *Mount Aventine* where craftsmen and intellectuals paid homage to her; she was especially revered by soldiers and scholars.

Among the oldest deities worshipped by the Romans was the god of war, **Mars**. Originally associated with agriculture and fertility he later became the patron god of the Roman legions and their military conquests; the *Campus Martius* was consecrated to him.

Quirinus was the god of the Roman militia and legions, was often identified with the divine aspect of Romulus, the legendary founder of Rome, symbolized the

organized military strength of the cities, and was worshipped in the *Temple of Quirinus*, located on the *Quirinal Hill*; over time he was overshadowed by the cult of Mars.

Goddess of love, beauty, and fertility, **Venus** was venerated as the protector of love affairs, fertility, and, later, as the ancestress of the Roman people through Aeneas. Her cult was central to Rome, especially in the imperial age when members of the imperial family, such as Julius Caesar, claimed to be directly descended from the goddess. The *Temple of Venus Genetrix*, in the *Forum of Caesar*, was built to honor this divine lineage.

Saturn, god of agriculture and seeds, was considered the god of prosperity and abundance, presiding over planting cultivation and harvesting. His cult culminated in the *Saturnalia*, a festival celebrated in December with banquets, gift exchanges and a temporary reversal of the social order; during this festival slaves were treated as free symbolizing the golden age that Saturn represented.

The Romans, therefore, worshipped their numinous deities primarily through public and private rites that were meticulously regulated by the state and priestly classes. These rites were considered essential for maintaining cosmic and social order: the proper performance of religious ceremonies, called *pax deorum* (i.e., "peace of the gods"), was essential for obtaining divine protection. Any transgression or lack of devotion could result in *ira deorum*, or the wrath of the gods, which manifested itself in the form of natural disasters, military defeats or famines.

Animal sacrifices were a central part of Roman worship: these acts of devotion were seen as a contract between humans and deities, a *do ut des* ("I give so that you may give"). Numinous religion remained a constant basis even after Greek influence by continuing to coexist with the veneration of anthropomorphic deities and, later on, the imperial cult. The origin of these cults developed in a rural context before Rome became a major political power, however, Rome's evolution from a village to a vast empire involved an interaction and assimilation of surrounding cultures, particularly Etruscan and Greek, which deeply enriched and transformed Roman mythology.

Roman mythology was initially deeply influenced by the Etruscans, a highly developed civilization that inhabited the regions of central Italy, mainly Etruria (now Tuscany and part of Latium). The Etruscans, whose culture flourished between the

IX and IV centuries B.C., exerted a significant cultural and religious influence on Rome, especially during the monarchical period (VIII-VI centuries B.C.). This contact was crucial in the development of early Roman mythology and its religious structure.

The Etruscans were known to have a developed and intricate religious system that revolved around a pantheon of deities similar in some ways to the Greek one but with their own distinctive characteristics. Many of these deities were absorbed or adapted by the Romans into their religious worship. One of the most prominent aspects of Etruscan influence was the concept of the Capitoline Triad, which formed the core of the Roman pantheon. This triad, consisting of Jupiter, Juno, and Minerva, reflected the importance the Etruscans attached to similar divine trinities. The Etruscan deity Tinia, for example, was the counterpart of Jupiter and was worshipped as the supreme god of heaven and thunder. His companion, Uni (associated with Juno), was worshipped as the protector of women and births while the third figure in the Etruscan triad, Minerva, later became the Roman goddess of wisdom, the arts, and war, with strong ties to the Greek deity Athena.

The Etruscans also influenced the symbolic and ceremonial apparatus of Roman power. For example, the fasces lictorium, a bundle of rods tied around an axe, a symbol of power and justice used by Etruscan kings, was adopted by Roman magistrates during the monarchical and republican periods.

In Rome, the real incorporation and readjustment of Greek mythology by the Romans took place on a massive scale beginning in the III century B.C. as Rome began to expand southward by coming into contact with the Greek cities of Magna Graecia, the Romans embraced the Greek myths with a more direct approach by adapting them to their preexisting pantheon and religious political needs.

The Romans' incorporation of Greek deities was also reflected in the construction of temples and shrines dedicated to these deities, which became central places for veneration and public expression of religion. Many of these sacred places reflected the direct influence of Greek culture but were built according to Roman architecture and adapted to the needs of Roman society. One of the most famous examples of this process is the *Temple of Apollo Palatine*, built by Augustus in 28 B.C. To celebrate the victory in Anzio and consolidate the political power. Apollo

became one of the most important deities for Augustus, who associated him directly with his own power and mission to bring peace and prosperity to Rome. The temple of Apollo on the Palatine was not only a place of worship but also a powerful political symbol that strengthened the bond between the emperor and divine favor.

2.2.1 Gods on Earth, the rise of the Imperial Cult

Roman imperial worship was one of the most innovative and lasting elements of Roman religion and played a central role in the political legitimization and social cohesion of the empire. Originating under the influence of Eastern and local traditions, emperor worship gradually developed from veneration for the genius of the ruler and his family to the worship of deceased emperors as deities.

The roots of Roman imperial cult can be traced to various religious traditions that flourished in antiquity, particularly in Hellenistic monarchies and Eastern civilizations, where deification of the ruler was an established practice but with the expansion of the Empire and its contact with Eastern cultures where sovereign veneration was common, this conception began to make its way into the Roman mindset.

In Rome, however, the idea of a deified ruler was initially foreign. With the expansion of the empire and contact with Eastern cultures where sovereign veneration was well established, this conception began to gradually make its way into the Roman mindset.

The decisive turning point came with Gaius Julius Caesar, who became the first Roman to be officially venerated as "divine" after his death. Caesar was assassinated in 44 B.C. but was posthumously deified by the Roman Senate with the title *Divus Iulius* and a temple was built in his honor. This decision, strongly desired by his successor Octavian who would later become Emperor Augustus, represented a radical innovation in the Roman religious system and laid the foundation for the development of the imperial cult.

Emperor Augustus, Caesar's adopted son, was the figure who formalized and institutionalized the imperial cult. He carefully crafted his image as a predestined ruler favored by the gods. Imperial worship under his developed strategically, aiming

to strengthen imperial power and unify the Roman provinces under a common devotion.

Augustus promoted the cult of his own *genius*, that is, the tutelary spirit that protected his person and power; this cult, practiced throughout the empire, was intended to show the emperor as an intermediary between men and the gods. He also encouraged the veneration of the goddess Rome, a deity who personified the city and the Empire itself.

The Pantheon, one of the most important temples built under the principate of Augustus, became one of the symbols of the link between imperial power and religion. Augustus thus skillfully balanced the sacred element of his power without overstepping the bounds of personal deification during his lifetime; only after his death in 14 A.D. was he officially deified as *Divus Augustus*, a god of the Roman pantheon, and received divine honors similar to those already reserved for Julius Caesar.

If in Rome, imperial worship was practiced in a more moderate and limited form during the emperors' lifetimes, in the provinces of the empire, especially in the eastern provinces, emperor worship gained much more prominence; Roman emperors were worshipped with grandiose sacrifices and festivities, and temples dedicated to the deified emperor stood alongside those of local deities. While in Rome imperial worship was practiced in a more moderate and limited form during the emperors' lifetimes, in the empire's provinces, especially in the eastern provinces, emperor worship gained much more prominence; Roman emperors were worshipped with grandiose sacrifices and festivities, and temples dedicated to the deified emperor stood alongside those of local deities.

In contrast, in the West, imperial worship developed gradually but still became a fundamental element of public and religious life for the provinces; in Gaul, for example, the **Council of Three Gauls** was established, an assembly of provincial representatives that met annually to celebrate sacrifices in honor of the emperor and Rome. In addition to the veneration of deceased emperors as deities, imperial worship included a series of rituals and celebrations that glorified the living emperor and his family.

Imperial worship was not only a religious practice but also a powerful political tool for the control and management of the empire. Through veneration of the emperor as a divine figure, Rome was able to consolidate its rule over the provinces and unify a vast and culturally diverse territory.

As Christianity spread, the imperial cult gradually entered a decline, however, it continued to be practiced in some areas of the empire until its official abolition by the edict of Theodosius I in 380 A.D., which proclaimed Christianity as the state religion.

2.3 The awakening of the gods, the rediscovery of mythology in the medieval and renaissance era

During the Middle Ages and the Renaissance, mythology underwent several fundamental transformations that redefined the role and legacy of the myths of antiquity.

In the Middle Ages, Greco-Roman mythology was largely forgotten or reinterpreted in the light of the dominant Christian view, while the Renaissance represented instead a time of rediscovery and reevaluation of classical texts and myths, becoming an engine of cultural and artistic renaissance.

Following the fall of the Western Roman Empire in the 5th century, Europe entered a long period of transformation; Greek and Roman mythology, with their gods and stories, were gradually set aside as incompatible with the emerging Christian vision.

During the **Middle Ages**, classical mythological figures were often reinterpreted in allegorical or moralizing terms, when not outright demonized. Medieval writers, such as **Isidore of Seville** in his work *Etymologiae*, tried to reinterpret ancient myths in the light of Christian doctrine by associating pagan deities with demons or evil spirits. Nonetheless, some traces of classical mythology survived during this period mainly due to the manuscript tradition within monasteries and cathedral schools as a tool for Latin language study.

The **Renaissance**, which flourished between the XIV and XVI centuries, represented a true revival of classical culture in all its richness and complexity,

including mythology. Unlike the Middle Ages, this period was characterized by a renewed interest in the ancient world.

Humanist scholars, such as **Petrarch** and **Boccaccio**, engaged in research and study of ancient manuscripts bringing to light works that had been neglected for centuries. Mythological texts such as Ovid's *Metamorphoses* or Hesiod's *Theogony* again became elected and commented upon as texts of cultural, historical, and poetic value; mythological figures were reinterpreted as symbols of human virtues and ideals rather than as expressions of religious worship.

During this period, Greco-Roman myths also became tools for reflecting on the moral, political and philosophical issues of the time: humanists such as Marsilio Ficino and Giovanni Pico della Mirandola sought to reconcile Neoplatonic philosophy with ancient mythology, interpreting classical myths as philosophical allegories.

The impact of mythology in the Renaissance was not limited to the literary field, but extended deeply into art. Renaissance artists looked to classical mythology as a repertoire of symbols and figures that could express universal ideals of beauty, harmony, and perfection.

Classical mythology also occupies a prominent place in literature: works such as Giovanni Boccaccio's *Decameron* contain frequent references to Greek and Roman myths, often used as examples to illustrate themes of love, deception, and virtue. In addition, Boccaccio wrote an encyclopedic work, *Genealogia deorum gentilium*, in which he gathered and reinterpreted the stories of ancient deities, attempting to reconstruct a coherent picture of divine genealogies. Ludovico Ariosto, with his *Orlando Furioso*, also drew on classical mythology, mixing it with elements from the Carolingian cycle and the medieval chivalric tradition.

2.4 The rebirth of the gods in modern culture

With the rise of the modern era, between the XVIII and XIX centuries, mythology experienced a significant revival becoming again sources of inspiration for artists, philosophers, literati and intellectuals. This renewed interest had its roots in Neoclassicism; classical mythology became a powerful tool for exploring themes

such as ideal beauty, power, morality and human destiny. Neoclassicism, which developed from the mid-XVIII century, represented the first major conscious return of art to classical mythology since the Renaissance and, during this period, Greek and Roman deities once again returned as favored subjects for artists and sculptors.

In the 19th century, Romanticism brought a new wave of interest in mythology but with a different approach, the Romanticists explored its darker, irrational and passionate aspect. Mythological figures were reinterpreted as symbols of inner conflicts and rebellion. An example is the English poet **John Keats**, whose poem "*The Ode on a Greek Urn*" (1820) explores the eternal beauty of classical art and its connection to immortality, using Greek mythology as a bridge between the real and ideal worlds.

Classical mythology not only shaped the visual and literary arts but also profoundly influenced modern philosophical thought. One of the main philosophers to recover and reinterpret classical myth was **Friedrich Nietzsche**. In his book "*The Birth of Tragedy*" (1872), Nietzsche explores the contrast between two central deities of Greek mythology: Apollo, god of order, reason and beauty, and Dionysus, god of chaos, irrationality and intoxication.

Throughout the 20th century, Greek and Roman mythology continued to exert extraordinary fascination, especially in the fields of literature, art, and psychoanalysis.

Classical mythology also found new meaning in the field of psychoanalysis, particularly through the work of **Sigmund Freud** and **Carl Gustav Jung**. Freud, with his concept of the **Oedipus complex**, reinterpreted the Oedipus myth from a psychological perspective as an expression of unconscious desire and conflict between father and sons. On the other hand, Carl Jung used Greek and Roman myths as archetypes for his theory of the collective unconscious. The gods and mythological figures for him represented universal symbols that expressed fundamental experiences of human beings.

3. Greco-Roman mythology between screen and legend

Greco-Roman myths have spanned the centuries as timeless, universal stories capable of resonating in every culture and every age. In addition to being sacred tales, explanations of the world or allegories of universal values, myths have had the ability to adapt and reflect the aspirations, fears and dreams of those who told and passed them on. With the advent of cinema, these epic stories have found a new medium that can not only repurpose them, but amplify their imaginative potential through the use of visual and sound technologies.

3.1 The evolution of myths on the silver screen

Cinematic mythology emerged with the rise of epic films in which Greco-Roman mythology, depicted with grandiose scenery and captivating characters, found fertile ground in which to germinate. Directors such as Giovanni Pastrone and Cecil B. De Mille recognized the visual potential of mythological stories, who are capable of filling the screen with powerful narratives laden with symbolism.

One of the earliest mythological adaptations in cinema is the 1914 silent film “*Cabiria*”, directed by **Giovanni Pastrone**, which, while dealing with historical events, includes numerous mythological references. The film is set during the Second Punic War; scenes such as, precisely, human sacrifice to the Phoenician god Moloch are depicted in the film: these shots are striking for their pageantry and the pioneering use of advanced visual techniques for the time. “*Cabiria*” marks an important milestone not only for Italy but for the history of world cinema, demonstrating how tales from the past can be adapted to convey a sense of wonder and awe to modern viewers.

In the United States it was director **Cecil B. DeMille** who carried on this tradition with films such as 1923’s “*The Ten Commandments*” and 1949’s “*Samson and Delilah*”. Both of his films mixed mythological and biblical elements with grandiose scenery and epic narratives. While not strictly dealing with Greco-Roman myths, the director's work helped establish a model for epic films, made up of grand

masses, exotic settings and titanic battles, that would later be adopted for mythological transpositions.

The rise of epic colossals in the 1950s and 1960s marked the culmination of the transposition of Greco-Roman myths to cinema with films such as 1963's "*Jason and the Argonauts*" and 1958's "*Hercules*".

"*Jason and the Argonauts*", directed by **Don Chaffey**, follows the Greek myth of Jason who sets out on a dangerous adventure with the goal of recovering the Golden Fleece, a magical artifact that will allow him to reclaim his throne. Famous for its stop-motion special effects created by Ray Harryhausen, the film is considered an epic mythological adventure that has left an indelible mark on fantasy cinema.

"*Hercules*", directed by **Pietro Francisci**, is an Italian film that tells the story of the Greek mythological hero Hercules and some of his legendary exploits. The story is a loose adaptation of the Twelve Labors of Hercules, emphasizing primarily the protagonist's courage, superhuman strength and honor, blending elements of action, mythology and romance.

At the same time, in Europe, director **Pier Paolo Pasolini** was developing a completely different approach to Greco-Roman mythology with films such as 1969's "*Medea*," which approached Greek tragedies from a darker and more psychological perspective. Medea is one of the most known and controversial characters in Greek mythology: the interest in the myths here focuses not on the epic or spectacular aspect but on the emotional depth and moral conflicts that these stories could evoke; Pasolini reinterprets the tragic figure of the witch as a symbol of a confrontation between civilization and barbarism, between irrational passions and modern rationality.

These early films, through their perspectives, set the stage for the way cinema dealt with Greco-Roman myths, allowing for a wide variety of interpretations ranging from the dramatic to the romantic and from the realistic to the supernatural.

The advent of computer-generated imagery (CGI) in the 1990s and the 2000s brought a transformative resurrection in mythological cinema, giving new life to legendary creatures and epic settings with the return of stories such as 2010's "*Clash of the Titans*" and 2010's "*Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief*".

“Clash of Titans” reinvents the myth of Perseus and his adventures with mythological creatures such as the monstrous Kraken and the deadly Medusa.

“Percy Jackson”, based on Rick Riordan's novel, introduces a teenage demigod in a modern adventure among gods and monsters. These films prove that Greco-Roman mythology continues to captivate audiences through spectacular reinterpretations adapted to contemporary tastes.

3.2 The adaptation of mythology in the seventh art

Cinema, with its visual and narrative power, has drawn on myths as an inexhaustible source of inspiration, reshaping millennia-old stories in a modern key. This chapter examines how Greco-Roman mythology has been transposed to cinema, showing how filmmakers from different eras and cultures have interpreted these archetypes, and how ancient stories can reflect modern society.

“**The Goddess of Spring**” is a 1934 Disney animated short film that, in fairytale and simplified form, adapts the Greek myth of Persephone and Hades to tell the cycle of the seasons through the abduction of the goddess of spring. Persephone, a figure linked to rebirth and fertility, is abducted by Hades, the god of the underworld. This event in mythology represents a narrative of death and rebirth, where Persephone symbolizes the alternation between life on earth and the darkness of the underworld. Persephone's descent into the underworld during half the year represents winter and barrenness, while her return celebrates spring and rebirth.

In classical myth, Persephone, known as Kore, is abducted by Hades while picking flowers. The grief of her mother Demeter, goddess of agriculture, causes a long winter: the grieving goddess refuses to grow plants and crops. The gods, concerned, intervene and Zeus, Persephone's father, orders Hades to return her to Demeter. However, before returning, Persephone eats some pomegranate seeds, binding herself to the underworld realm. This part of the myth reflects the Greek belief that those who consume the food of the underworld are bound by it. As a result, Persephone will spend half the year in the underworld and half on earth, enshrining the seasonal cycle.

The Disney short, on the other hand, modifies many symbolic and dramatic elements of the myth to suit a young audience. Instead of Persephone's violent abduction and Demeter's grief that characterize the myth, the tone of the short is lighter: Persephone accepts her fate with resignation, and Hades is portrayed darkly but not particularly menacing, almost caricatured. The pomegranate and the figure of Demeter, whose grief and bond with Persephone are central to the mythology, are missing. In the absence of these elements, the short depicts winter as simply a consequence of Persephone's absence, removing the deception and maternal suffering that characterize the Greek version.

Visually, *The Goddess of Spring* emphasizes the beauty of spring with bright colors and dance scenes, while the underworld appears less threatening, contrasting with the mythological depiction of this realm as a place of shadows and sadness. While retaining the central themes of life, death, and rebirth, Disney simplifies and lightens the tale, omitting many of the symbolic and complex aspects of the Greek myth.

The 1997 animated film “**Hercules**”, produced by Disney and directed by Ron Clements and John Musker, is a popular retelling of Heracles’ myth, adapted for young audiences. The plot presents Hercules as the son of Zeus and Hera, kidnapped by Hades, transformed into a mortal, and destined to become a hero to reclaim his place on Olympus. Along the way, he confronts mythological creatures and experiences a love affair with Megara, a woman bound to Hades. In the end, Hercules sacrifice for Megara makes him a “true hero” and allows him to regain immortality, even if he chooses to stay with her on Earth.

The film deviates greatly from the classical myth. In mythology, Heracles is the son of Zeus and Alcmena, a mortal, and his birth triggers Hera's jealousy, which haunts Heracles throughout his life. In contrast, in the film Hera is a loving mother, removing the theme of divine jealousy. Hades, portrayed as an evil and manipulative antagonist who wants to dominate Olympus, in the myth has no intentions of conquest, being rather a god who rules the realm of the dead without antagonism toward Zeus. Megara is also very different: in the myth, she is Heracles' first wife and dies tragically along with her children at the hero's hands in an act of Hera-induced madness, leading Heracles to perform the famous twelve labors to atone. In

the film, on the other hand, Megara is an independent and ironic woman, bound to Hades because of a pact to save a man who later abandoned her, with her relationship with Hercules transformed into a romantic dynamic.

Even the famous twelve labors are only hinted at in the film, with Hercules facing some creatures such as the Hydra and the Nemean lion, but without the original expiatory context. Here, the challenges serve only to demonstrate his strength and bravery. The concept of heroism, moreover, is revisited: while in the myth Heracles is a tragic hero, marked by sacrifice and suffering, in Hercules the protagonist becomes a hero by demonstrating selflessness and sacrifice, according to a modern view.

Despite the changes, the film retains some elements of the myth: Hercules' immense strength, mythological creatures, and the theme of conquering immortality, although rejected for love.

The film “**Troy**” (2004), directed by Wolfgang Petersen, is a modern reinterpretation of the Iliad, Homer's epic poem about the final days of the Trojan War. The film differs from the original myth in many ways, preferring a realistic approach without divine intervention, unlike the Homeric poem, where the Greek gods play a crucial and direct role in human affairs.

In the film, Achilles is portrayed as an arrogant warrior in search of glory, a trait similar to the Homeric one, although his inner conflict between desire for fame and private life is further developed in the poem. Hector, a Trojan prince, is the noble and loyal hero who fights for his country, while Paris, with the kidnapping of Helen, Menelaus' wife, starts the war. The narrative focuses on the main events of the war, culminating in the clash between Achilles and Hector and ending with the fall of Troy and the death of Achilles, killed by Paris. However, this version is different from the myth, where Achilles dies before the fall of Troy, and his death is not narrated in the Iliad but in other works of the epic cycle.

In the Homeric version, deities such as Zeus, Athena, Aphrodite, and Apollo frequently intervene and influence events. Zeus rules the war, while Athena, supporter of the Greeks, deceives Hector during the duel with Achilles, which ends in the Trojan's death. Aphrodite, patroness of Paris, is indirectly responsible for the conflict, having promised Paris the love of Helen as a reward for choosing her as the

most beautiful goddess. Apollo, on behalf of the Trojans, helps Hector at various times, unleashing a plague on the Greeks and contributing to the death of Patroclus, Achilles' friend.

The film eliminates these divine interventions, focusing on a more humanized and accessible epic. However, some central moments are retained, such as the duel between Achilles and Hector and the subsequent return of Hector's body as a sign of respect. Despite the differences, *Troy* retains the rivalry between Achilles and Hector, one of the most tragic and powerful points in Homeric history, although reworked with a more realistic and modern interpretation.

“**Minotaur**” (2006), directed by Jonathan English, is a dark horror interpretation of the Greek myth of Theseus and the Minotaur. Set in a primitive, tribal era, the film recasts the classic story as a tale of human sacrifice and terror. The plot centers on Theo, a young man from an oppressed village, who enters an underground labyrinth to confront the Minotaur and end the cycle of sacrifices imposed by King Deucalion. Theo, driven by personal revenge for the loss of his beloved, differs from Theseus, who, in the myth, is an Athenian prince motivated by duty to his city.

In the original myth, the Minotaur is spawned by the union between Pasiphae and a sacred bull sent by the god Poseidon, and is locked up in a labyrinth designed by Daedalus, where young Athenians are sent as tribute each year. Theseus receives help from Ariadne, who provides him with a thread to find his way out after killing the creature. In the film, however, the Minotaur is a monstrous creature born of dark practices, with no ties to the gods or the myth of Poseidon, reducing the supernatural elements typical of Greek mythology.

The setting deviates further from the myth, moving the scene from Crete to a darker, more tribal setting, and depicts the labyrinth as an underground prison rather than a brilliant architecture. Characters such as Minos, Daedalus, and Ariadne are absent, further eliminating mythological references.

4. Rebirth and transformation, the Greco-Roman myth in contemporary literature

4.1 The journey of myths in the history of literature

The earliest mythological narratives date back to the VIII century B.C. with works such as **Homer's** *Iliad* and *Odyssey* that set the stage for epic imagery that would influence all subsequent literature. The Homeric poems reflect the tensions between divine and human powers between destiny and individual will, central elements of classical thought. Following Homer, Hesiod's writings will also help systematize the Greek pantheon, offering a detailed picture of the genealogy of the gods and their interaction with humans.

With the classical age, especially in Rome, mythology is reinterpreted. **Virgil**, with the *Aeneid*, creates a work that is not only inspired by the *Iliad* but founds a new mythology for Rome, using Aeneas as a symbol of imperial virtues. **Ovid**, in the *Metamorphoses*, transforms mythology into a repertoire of stories highlighting the mutability of human and divine existence, weaving the myths into a cyclical tale.

During the Middle Ages, mythology suffered a decline with the rise of Christianity, but the Renaissance saw a return to classical authors thanks to Humanism: **Dante**, in the *Divine Comedy*, introduced mythological characters, interweaving classical tradition and Christian theology; **Giovanni Boccaccio**, with the *Genealogies deorum gentilium*, also made mythological narratives more accessible. Authors such as **Ludovico Ariosto** and **Torquato Tasso** fused classical myth with Christian context in their epic works.

With Romanticism, mythology takes on a symbolic role: **John Keats** and **Percy Bysshe Shelley** use mythological figures to explore human interiority. Keats, in *Hyperion*, reflects on the human condition while Shelley, in *Prometheus Unbound*, uses Prometheus as a symbol of rebellion and freedom.

In the modern age, mythology inspires but is reinterpreted from a psychological perspective. **James Joyce**, in *Ulysses*, uses Odysseus' journey to explore themes such as identity in modern life. In the 20th century, with **Freud** and **Jung**, myth is seen as an expression of the unconscious. **Thomas Mann**, in *Death in*

Venice, and **Jean Cocteau**, in *Orphée*, reinterpret myths to explore inner conflicts and surrealist visions.

Between the 80s and today, authors such as Margaret Atwood, Neil Gaiman, and Madeline Miller reinvent classic myths to reflect on themes such as gender, identity, and political power, transforming them into narratives that reflect the challenges of the modern era.

4.2 Myth in modern literature

Since the 80s, literature has developed a growing interest in reworking ancient myths as the basis for new narratives that bring past and present into harmony. Myths are no longer just inherited tales, but also platforms for addressing contemporary issues: power, fate, conflict, and the search for meaning, universal themes that have adapted to today's challenges. In this transformation, myths became tools for social and political analysis; in fact, many literary reinterpretations focus on marginalized characters and groups, such as female figures, critically reinterpreting patriarchal power and the role of oppression.

The mythological hero, from brave and infallible, now takes on characteristics of vulnerability and complexity, embodying psychological and ethical dilemmas. This modern version of the hero reflects the contemporary individual journey filled with inner doubts and conflicts. Their challenges against fate or divinity are transformed into symbols of the struggles people face today, both personally and collectively, showing a quest for autonomy and the possibility of defying fate.

In addition to modernizing the protagonists, the myths are transported to modern, urban settings, bringing them out of the eternal, divine world of ancient times and into everyday reality. Gods and heroes thus become more recognizable figures, with aspirations and problems similar to those of the reader. This change of context allows for an immediate connection between the experiences of the past and those of today, making myths accessible and relevant. The language of the stories also changes, moving from the epic and formal style to a more direct and ironic tone that challenges the solemnity of classical narratives and paves the way for critical and informed readings.

Moreover, myths are represented as fragments, no longer as complete stories, but as a mosaic of different versions that reflect the way culture today perceives tradition: not a set of absolute truths, but a variety of interpretations that recombine to give new meanings. This fragmentation allows mythology to be continually reinvented, adapting to changing perspectives and contemporary questions.

4.3 The art of adaptation, mythology accessible to modern audiences

The adaptation of Greco-Roman mythology into contemporary literature is a process that, while respecting the ancient roots, makes these myths relevant and accessible to modern audiences. One of the main techniques of adaptation is the **modernization of the setting**: myths are often transported to present-day settings, where gods and demigods live in familiar places and deal with everyday problems. This helps to make the stories feel closer to the modern reader.

Another crucial technique is the **humanization of mythological characters**. If in the classical version of myths, gods and heroes were depicted as perfect and distant figures, modern literature makes them more complex and vulnerable, with flaws and inner dilemmas that bring them closer to today's audience. Thus, gods become imperfect and heroes face doubts and insecurities typical of human beings.

The centrality of universal themes is another major aspect: love, revenge, fate and identity are timeless issues that continue to resonate with today's readers, directly connecting the experiences of mythological characters to those of contemporary audiences.

The use of **irony and deconstruction** also allows the myth to be approached from a critical or ironic perspective, offering new interpretations and insights. This approach allows myths to be explored with freshness and a critical spirit, yet keeping the charm of the original narrative intact.

Many modern adaptations use **point of view variation** to explore perspectives overlooked in traditional versions of myths, such as those of marginal characters or female figures. This shift in perspective broadens the narrative, allowing for the exploration of issues of social justice and power dynamics, making the stories more inclusive and relevant.

Some adaptations also incorporate **elements of pop culture and modern references** such as technology, film, or music, creating a mix that makes the myths more familiar and accessible. This contrast between ancient and modern highlights how certain mythological themes and values are eternal, despite crossing different eras.

Lastly, **metaphor and allegory** are employed to impart deep meanings, adapting mythological symbolism to contemporary issues such as climate change or political oppression. This allows authors to create layered and meaningful narratives that speak to both entertainment and critical reflection.

4.4 Gods and heroes in the contemporary world

In contemporary literature, gods, heroes and mythical figures, once depicted as invincible and perfect, acquire a psychological depth that reflects the challenges and ambiguities of modern human beings. While retaining elements of the original mythical characters, these characters are adapted to meet current narrative and cultural needs, offering new insights for readers and authors. This chapter analyzes how contemporary authors have reinterpreted these mythological figures, transforming omnipotent gods into tormented figures and perfect heroes into vulnerable protagonists, reflecting a dialogue between antiquity and modernity.

Margaret Atwood's "**The Penelopiad**" is a feminist retelling of the myth of Penelope, wife of Odysseus, told from the perspective of Penelope herself and the twelve handmaids killed when the hero returns. The story takes place in Hades, where Penelope traces her life, from her marriage to Odysseus to her long wait during the Trojan War, revealing her tricks for dealing with the Proci through the ploy of the web, and dealing with her sense of loneliness and vulnerability in a patriarchal society.

In the novel, Penelope is not only the patient wife of the Odyssey, but a complex woman aware of her own weaknesses, expressing doubts about Ulysses' fidelity and transformation after 20 years of absence. The handmaids, marginal figures in the original myth, take a central role here, forming a tragic chorus that

reflects on the injustice of their execution and criticizes male power structures. Their voices, ironic and biting, question heroic justice and denounce the violence of a patriarchal society that first exploited and then sacrificed them.

The novel retains mythological elements of the *Odyssey*, such as the web and the setting in Hades, while shifting the point of view toward marginalized characters. The portrayal of Odysseus is critical and disenchanting: he is no longer just the cunning hero, but an enigmatic and distant figure who leaves Penelope wondering about his true nature.

In contrast to the Homeric epic, the tone here is ironic and critical, reinterpreting the Greek myth to reflect on gender inequality. Penelope and the handmaids emerge as symbols of resistance and autonomy, transforming the myth into a story that addresses modern issues such as justice and the status of women.

Rick Riordan's "**Percy Jackson and the Olympians**" saga revisits Greek mythology in a modern context, with a narrative that mixes adventure, humor and contemporary references. Each book explores different myths, retaining traditional elements but reinterpreted in an accessible way for young readers.

In the first book, "**The Lightning Thief**" (2005), Percy, a dyslexic and hyperactive boy, discovers that he is a demigod, son of Poseidon. The plot develops around the theft of Zeus' thunderbolt, and features classical mythological figures such as Zeus and Athena. Percy's mission recalls mythological heroes such as Theseus and Heracles, but with a comic and modern tone.

In the second book, "**The Sea of Monsters**" (2006), Percy and his friends search for the Golden Fleece in the Sea of Monsters (the Bermuda Triangle), encountering Polyphemus and the Sirens, themes from Homer's *Odyssey*. Riordan turns the tests of wisdom and courage into comic challenges, a contrast to the gravity of the mythological originals.

In the third, "**The Titan's Curse**" (2007), Percy must rescue Artemis and Annabeth while facing the return of Kronos. The mythology surrounding the titans is explored in greater depth, with figures such as Artemis and Atlas retaining their mythological roles.

In the fourth book, "**The Battle of the Labyrinth**" (2008), Percy and his friends explore the labyrinth of Daedalus, inspired by the myth of the Minotaur. The

plot blends modern magic and deception, with Daedalus presented as a morally ambiguous character, but with an element of redemption compared to his tragic figure in the classical myth.

In the fifth book, “**The Last Olympian**” (2009), Percy faces a battle against Kronos. This book mirrors the epic battles of mythology, but Riordan introduces themes of friendship and courage while maintaining accessibility for young readers.

Lastly, “**The Chalice of the Gods**” (2023) follows Percy on a quest to retrieve the Chalice of Immortality, a symbol of power, adapted to a lighter adventure compared to the previous epic tones.

Riordan succeeds in balancing fidelity to Greek myths with narrative innovation, transforming ancient characters and stories to fit a modernized, contemporary context, addressing universal themes such as fate, family, and friendship.

“**The Song of Achilles**” by *Madeline Miller* reimagines the Greek myth of Achilles and Patroclus, mainly from Homer’s Iliad, exploring their relationship through an intimate and personal narrative. The novel, published in 20, focuses on the emotional relationship between the two protagonists, offering a new insight into a story that was ambiguously portrayed in antiquity.

Patroclus, a secondary character in the Iliad, assumes the role of narrator and protagonist. The plot follows his life from his childhood and exile to his growth alongside Achilles. Their friendship gradually transforms into love as Achilles prepares for his destiny as Greece’s greatest warrior. The narrative is intertwined with the events of the Trojan War, culminating in the death of Patroclus, an episode that triggers Achilles’ fury.

In the original myth, Achilles is seen as a cold and distant hero, while in the novel a more human and sensitive version of the character emerges, with an awareness of his own mortality and insecurities. The bond with Patroclus is portrayed as an emotionally dependent relationship that goes beyond epic heroism, introducing a more tender and vulnerable dimension of the great warrior.

The figure of Thetis, Achilles’ mother, is also reinterpreted as a goddess who sees in Patroclus a threat to her son’s glorious destiny, adding to the conflict between the divine and human worlds. Other mythological characters, such as Odysseus,

Agamemnon, and Briseis, enrich the story, with Briseis representing the plight of women in war, a theme lacking in the Iliad but explored here with empathy.

The novel respects many aspects of the ancient tale, but is distinguished by a change in perspective, focusing on the emotions and psychology of the characters, thus offering a more intimate and modern reinterpretation of classical mythology.

“**Lore Olympus**” by Rachel Smythe, a 2018 published webcomic, reinterprets the myth of Hades and Persephone in a modern, urban context. While the classical myth recounts how Persephone is abducted by Hades and taken to the Underworld, here the story is transformed into a romantic and dramatic narrative that explores themes such as consent, trauma, and self-determination, with a focus on Persephone’s personal growth.

In the original myth, Persephone is often depicted as a passive victim, forced to live in the Underworld. In this webcomic, however, her story evolves into a journey of self-determination, transforming her into a young woman struggling to control her own destiny. Hades, normally seen as a fearsome god, is portrayed as a vulnerable character, eager for connection but unable to fully understand relational dynamics.

Other mythological characters, such as Aphrodite and Apollo, are also revisited: Aphrodite retains her seduction but is also portrayed as a more complex figure, while Apollo, deity of light, becomes the main antagonist due to an act of violence that influences the plot. The work retains the basic characteristics of Greek deities, such as power and divine attributes, but focuses on relational dynamics rather than traditional epic conflicts.

A significant difference from the original myth is the modern setting, replacing the archaic world with skyscrapers and modern technology, creating a contrast with the ancient context. In addition, the characterization of Apollo, who is a bright and positive figure in the myth, becomes that of a predator, a change that reflects the contemporary nature of the narrative, addressing issues such as sexual violence and power.

“Lore Olympus” repurposes the myth of Hades and Persephone, giving voice to the protagonist and modernizing the mythological dynamics, yet keeping the distinctive features of the Greek gods intact.

5. Epic digital odysseys, how video games are rewriting myths

With the advancement of digital techniques and the influence of video game culture, video games have become powerful tools for storytelling and revisiting ancient myths. Prominent among the most adapted mythologies are Greek and Roman mythologies. This chapter examines the origin and evolution of mythological transpositions in video games, analyzing how epic ancient stories are reinterpreted in interactive contexts. It will delve into the roles of mythology in games and the narrative and play strategies used by developers to keep interest in these legends alive in a modern format.

5.1 The development of mythology in virtual worlds

The transposition of Greek and Roman mythology into video games has evolved alongside with the technological evolution and narrative capabilities of the medium. In the 80s, for example with **Kid Icarus** (1986), mythology was used in a superficial and stylized way, more as an exotic aesthetic than an in-depth narrative structure. However, in the 90s, with the development of strategy and world-building games, mythology began to take on a more integrated role. A relevant example is **Zeus: Master of Olympus** (2000), a game in which players manage a Greek polis by interacting with mythological gods and creatures, which directly influence the success of the city. Mythology here becomes part of the game dynamics and resource management.

The advent of more advanced graphics technology in the early 2000s allowed a further leap forward. **God of War** (2005) revolutionized the way mythology was treated in video games, turning it into a central element of the narrative. The protagonist, Kratos, faces gods, titans, and mythological creatures, exploring themes such as fate and guilt. The game had a great impact, showing how mythology can be not just a backdrop, but a deep and dramatic part of the story.

Another significant example is **Age of Mythology** (2002), which allows players to control mythological civilizations (Greeks, Egyptians, Norse) by summoning legendary creatures and gods in battle. In this case, mythology is not just a narrative context, but a rule system that enriches and influences gameplay.

With recent titles such as **Assassin's Creed: Odyssey** (2018), the portrayal of Greek mythology has evolved further, blending an accurate historical reconstruction of ancient Greece with mythological elements. The game allows the player to freely explore a realistic world, interacting with mythological figures within a historical narrative.

Finally, games such as **Hades** (2020) explore mythology in innovative ways. In this roguelike, the player plays Zagreus, son of Hades, in a cyclical journey that reflects the theme of eternal return and life after death. The mythology in Hades inspires not only the story but also the game mechanics, creating a deep connection between narrative and gameplay.

Mythology has thus moved from a mere backdrop to a central element that enriches and defines the gaming experience, evolving in parallel with the narrative and technical capabilities of the medium.

5.2 How mythology shapes games

In modern video games, Greek and Roman mythology goes far beyond a mere decorative theme: it becomes an integral part of the narrative and gameplay, becoming a bridge between the player and ancient stories rich in symbols and archetypes. Titles such as **God of War** are a prime example: here, Greek mythology is at the heart of the plot. The protagonist Kratos, a Spartan warrior with a tragic past, confronts the gods of Olympus in a story of revenge and redemption. Mythology is not just an epic background, but the narrative engine that offers the opportunity to experience universal themes such as conflict with destiny and the struggle for one's identity.

In **Hades**, mythology takes on an even deeper role, becoming the very essence of the game experience. The protagonist Zagreus, son of Hades, seeks to escape from beyond the grave, experiencing a cycle of death and rebirth that recalls the eternal return of life beyond death, a central concept in Greek mythology. Here, each character is drawn from myths, but reinvented in a modern and engaging way. The game not only tells a story, but blends it with cyclical mechanics, creating an unbreakable link between myth and gameplay.

Other titles, such as **Assassin's Creed: Odyssey**, use mythology to bring detailed and immersive world-building to life. The game allows players to explore a realistically reconstructed ancient Greece, where myth and history come together. Players may come across creatures such as the Minotaur or the Cyclops, making the game world a kind of parallel universe where the fantastic and the historical mingle, creating a narrative where myth and reality coexist and enrich each other.

Finally, titles such as **Fenyx Rising** adopt a lighter and more accessible tone. In this game, characters such as Zeus and Prometheus interact with the player in a comical way, narrating classic myths such as the struggle against the titans with an ironic vein. Despite the playful tone, Fenyx Rising maintains the complexity of ancient stories, offering an experience that entertains while bringing players closer to mythology. Mythology, in this case, becomes an educational tool, introducing age-old themes with a modern, humorous twist.

These video games, each with their own style, show how mythology can adapt and be reborn in a modern medium, transforming ancient stories into interactive experiences that speak to a contemporary audience.

5.3 Mythology in player mode

Mythology offers a wide range of symbols and narratives that are suitable for creative reinterpretation, allowing game developers to combine fantastical and historical elements to create immersive experiences.

The “**Kid Icarus**” series, debuted in 1986 with a game inspired by Greek mythology, but reinvented in an imaginative and interactive way. The protagonist, Pit, is a young angel who serves the goddess of light, Palutena, and fights against Medusa, the goddess of darkness, to protect the celestial realm. The game unfolds through three settings: the Underworld, Earth and Heaven, and Pit's mission is to defeat Medusa in an epic final battle. The second chapter, “**Kid Icarus: Of Myths and Monsters**”(1991), follows a similar plot but with a new threat: an army of demons led by Oreos.

After a hiatus of more than two decades, *Kid Icarus: Uprising* (2012) marks the return of the series, enriching the storyline with new characters, modern game mechanics and a new take on Greek mythology. The story begins with the resurrection of Medusa, but it is revealed that the real threat is Hades, the god of the Underworld, who manipulates events for his own evil purposes. Pit, now more mature and with new abilities, teams up with Palutena to stop Medusa, only to discover that Hades is the real antagonist. Players are allowed to engage between aerial and terrestrial combat phases, with the introduction of other mythological characters such as Pandora, the goddess of chaos, and Thanatos, the god of death.

The *Kid Icarus* series explores numerous references to Greek mythology, but with a modern and lively twist. Pit, while not a classic mythological hero, recalls the figure of Icarus because of his inability to fly without the help of Palutena, creating a link between his vulnerability and the legend of the Icarus who flew too close to the sun. Palutena, inspired by Athena, is a loving and playful guide for Pit, unlike the distant and austere deity of mythology. Medusa, typically seen as a monstrous creature, takes an active and threatening role in this video game, leading the forces of chaos against Palutena. Hades, usually a stern and dark god, is represented here with a sarcastic and irreverent character, making his figure more complex, but still menacing.

In addition to these characters, the game includes numerous mythological creatures adapted to the context of gameplay, such as Cyclopes, Harpies, Hydras, and others, all modified to fit the game's colorful and dynamic world. The conflict between gods and men, a recurring theme in Greek mythology, is treated in an epic way but with a humorous twist. The series also explores themes such as immortality, divine responsibility, and the struggle between good and evil, albeit with a lighthearted tone than traditional versions of the myths.

The “**God of War**” saga, created in 2005 and created by David Jaffe for Sony Santa Monica Studio, is one of the most iconic video game series, characterized by an epic narrative that mixes revenge, betrayal and redemption, set in a world rich in mythology. The protagonist, Kratos, a Spartan warrior tormented by his past, is forced to confront Greek mythological figures and gods that directly impact his

destiny. The saga takes up and reinterprets numerous Greek myths, although not always faithfully, adapting them to a modern narrative and a series of epic events.

In the first “**God of War**”, Kratos makes a pact with Ares, the god of war, to gain the power he needs to win in battle, but the god betrays him by forcing him to kill his own family. Tragedy drives him to seek revenge, confronting a series of mythological creatures such as gorgons and minotaurs, and to seek Pandora's Box to destroy Ares. The play draws on classic themes of mythology, such as divine vengeance and the tragic hero, and reworks myths such as that of Pandora's Box, which here becomes a symbol of hope, a recurring theme in Greek myths.

In the second chapter, “**God of War II**”, Kratos, now the god of war, turns against the gods of Olympus, especially Zeus, who betrays him by stripping him of his powers and trying to destroy him. The conflict between Kratos and Zeus is reflected in the myth of Titanomachia, the war between gods and titans, with Kratos attempting to defy fate and his divine fathers, in a theme that echoes hybris, the defiance of the will of the gods, often found in Greek tragedies. Characters such as Gaia, Athena and numerous other gods and titans play a crucial role in Kratos' journey, adding mythological depth to the plot.

“**God of War: Chains of Olympus**” introduces a prequel in which Kratos, still haunted by his past, faces a threat from hell: Persephone, the queen of the underworld. In an interpretation of the myth of Persephone and Hades, the queen of the underworld rebels, seeking to destroy the world. The game explores themes such as sacrifice and the temptation to return in death, recurring themes in Greek mythology.

In “**God of War III**”, the saga culminates with Kratos, who, together with the titans, wages war against the Olympian gods, particularly Zeus, whose role as father of the gods and tyrant is critically explored. The death of the gods causes the destruction of the world, a mythological concept that reflects the interdependence between gods and cosmic order. Gigantomachia, the war between the gods and the giants, here becomes a battle between the titans and the gods, while Pandora's Box takes on a symbolic role for the concept of hope, as it did in ancient myth.

“**God of War: Ghost of Sparta**” further expands Greek mythology, focusing on the figure of Deimos, the lost brother of Kratos, who was kidnapped by Ares and

Athena. The prophecy foretelling the fall of Olympus is another theme in Greek mythology, where fate is central. Kratos' search for his brother and confrontation with Thanatos, god of death, explore themes such as inescapable death and family tragedy, typical themes in Greek mythology.

“**God of War: Ascension**” focuses on Kratos' attempt to free himself from the curse that binds him to Ares by confronting the Furies, mythological figures charged with punishing those who break pacts with the gods. The Furies are depicted as vengeful entities, reflecting the aspect of divine justice and punishment in Greek myth. In this game, Kratos once again stars in a journey of suffering and struggle to break a cursed fate, a theme that echoes the tragic hero of Greek mythology.

With 2018's “**God of War**”, the saga shifts from Greek to Norse mythology, but the connection to Greece remains strong, as Kratos carries the weight of his past actions in the world of the Greek gods. Here, in Norse mythology, Kratos faces new gods and mythologies, but his troubled past and relationship with his son Atreus echoed Greek mythological themes of redemption and struggle against an inescapable fate.

Ubisoft's “**Assassin's Creed**” series explores various historical periods, interweaving real events with a fictional narrative centered on the conflict between Assassins and Templars. Each game is set in a different historical period: “Assassin's Creed II” is set in the Italian Renaissance, “Assassin's Creed III” in the American Revolution, “Assassin's Creed IV: Black Flag” in the Caribbean during the age of piracy, and “Assassin's Creed Origins” in Ancient Egypt.

With “**Assassin's Creed Odyssey**”, the saga shifts to ancient Greece during the Peloponnesian War (431-404 B.C.), where Greek mythology plays a key role. The protagonist is a mercenary, Kassandra or Alexios, a descendant of Leonidas, the legendary Spartan king. The character possesses the Spear of Leonidas, a legendary artifact that not only serves as a powerful weapon but also establishes a direct connection with the gods. The plot unfolds along three main strands: the journey to reunite the family, the fight against the Cult of Kosmos (a secret organization that prefigures the Templars), and the discovery of mysteries related to the First Civilization, the Isu, an advanced race that is often identified with the gods in the game.

Greek mythology is not only a cultural backdrop, but also an integral part of the narrative. The game includes iconic mythological creatures such as the Minotaur, Sphinx, Cyclops, and Medusa, which represent the epic challenges the protagonist faces. In addition to these, the protagonist interacts with divine figures such as Hades, Poseidon, Artemis, and other deities from the Greek tradition. The presence of the gods is not only symbolic but real in the game world, with each encounter with a mythological creature reflecting the role and power of the deities in shaping human destiny.

Hades, the god of the underworld, is depicted as a stern and implacable authority in the realm of the dead, embodying an authoritarian ruler who upholds strict order in the afterlife. His figure aligns with the classical myth, but in the play he is also a figure who exercises a sense of justice and order in the afterlife. Persephone, queen of Elysium and wife of Hades, is shown as an ambivalent deity, struggling with her role in the realm of the dead and her position of power, an interpretation that reflects the classical theme of her dual nature, torn between the world of the living and the world of the dead.

Poseidon, the god of the sea, is depicted as a powerful leader who rules Atlantis, but in the context of the game he is also a rational and far-sighted ruler, combining the power of myth with advanced technological management and political vision for his land. Although many deities do not physically appear in the main game, their influence permeates the entire game world, with numerous temples and shrines scattered throughout Greece, allowing the protagonist to connect with the divine through prayers, sacrifices, and offerings.

The game mixes mythology with historical events, and the First Civilization, or Hisu, is at the center of this fusion, explaining the presence of the gods and mythological creatures as ancient, technologically advanced figures who were mistakenly deified. The game's expansions further deepen the connection to the Greek afterlife, taking the protagonist to explore Hades and Elysium, otherworldly realms where he interacts with figures like Hades, Persephone and other mythological figures, adding a spiritual and unearthly dimension to the narrative.

In Assassin's Creed Odyssey, Greek mythology is not just a decorative theme, but becomes a vital and interactive element, where history merges with legend, and

Greek deities, with their complexity and power, deeply shape the fate of the protagonist and the evolution of the plot.

“**Hades**”, developed by Supergiant Games and released in 2020, is an action roguelike game set in the Greek underworld. The protagonist, Zagreus, the rebellious son of Hades and Persephone, embarks on a quest to escape from the underworld to discover the truth about his origins. The story unfolds through the various layers of the underworld: Tartarus, Asphodel, Elysium and the Temple of Styx. The game explores themes of death, rebellion and the search for identity, with a structure that emphasizes the cyclical nature of life and death.

In Greek myth, Zagreus is a lesser-known character, but the game reinvents him as a young man determined to discover the truth about his mother, Persephone, who in classical myth is kidnapped by Hades and forced to spend part of the year in the underworld. The relationship between Hades and Zagreus is complex: Hades is a strict and protective father who stands in opposition to the son's desire to escape his rule to seek his mother. This father-son conflict evokes recurring themes in Greek mythology.

Olympian gods such as Zeus, Athena, Poseidon, Aphrodite, and Dionysus offer aid and power to Zagreus, each with characteristics that remain faithful to the original mythology. The god of death, Thanatos, is another key character, representing death itself with whom Zagreus must confront. Mythological characters such as Sisyphus, Eurydice, and Patroclus add depth to the narrative, each playing a significant role in the underworld.

The game reinterprets some characters with a touch of irony: for example, Sisyphus, condemned to push a boulder eternally, is presented as an unexpectedly serene figure. Eurydice and Orpheus, protagonists of the famous myth of lost love, further deepen the game with themes of love and loss.

The narrative of Hades thus weaves Greek mythology with a modern interpretation that breathes new life into the myths, transforming death from a final end to a natural part of existence. The game reflects on universal themes such as rebellion, family bonding, and the search for one's identity.

6. Conclusion

This study explores the enduring impact of Greco-Roman mythology on modern culture, demonstrating how it continues to evolve and find new forms of expression. Beginning with the history of mythology, now a collective cultural heritage, the analysis reveals how cinema contributes to renewing the appeal of myths, making them accessible to a broad audience through modern adaptations and reinterpretations that deal with universal themes.

Contemporary literature, for its part, reinterprets myths by giving voice to marginalized characters and addressing current social issues, reflecting a constant desire to understand the present through the past. Finally, in video games, mythology becomes an interactive experience, allowing players to be active participants able to interact with mythological characters and environments.

Using resources such as books, movies and video games, this research highlights how mythology continues to shape our culture, influencing the arts and new media. Mythology is far from being just a legacy of the past, it still is a cultural archetype that remains central to the collective imagination, resonating with contemporary issues.

Du mont Olympe à Hollywood: la mythologie gréco-romaine dans la littérature, le cinéma et les jeux vidéo

1. Introduction

La mythologie gréco-romaine, pilier de la civilisation antique occidentale, a toujours influencé les peuples, les coutumes et les habitudes, fournissant une clé pour comprendre l'univers, les phénomènes naturels et la destinée humaine. Dans une époque où la science n'existait pas, les mythes ne se contentaient pas d'expliquer le monde, ils consolidaient les valeurs morales, justifiaient l'ordre politique et religieux et favorisaient la cohésion sociale. Les divinités représentaient la complexité des émotions humaines et, par le biais du culte, renforçaient les liens communautaires en transmettant des modèles de comportement.

Au fil des siècles, bien que leur aspect religieux des mythes ait diminué, leur impact culturel est resté fort, continuant d'inspirer la littérature, l'art et la philosophie. La mythologie a trouvé de nouveaux débouchés dans la culture contemporaine, comme le cinéma, la littérature et les jeux vidéo, faisant preuve d'une étonnante capacité à s'adapter et à continuer à parler aux sociétés modernes, en abordant des thèmes universels tels que l'identité, le pouvoir et le destin.

Ce mémoire a pour objectif d'analyser la mythologie comme moyen d'explication, d'éducation et de cohésion dans les sociétés anciennes, puis d'explorer son évolution jusqu'aux productions modernes. Le premier chapitre analyse la diffusion et les fonctions des mythes dans l'Antiquité. Le deuxième chapitre sera réservé à une analyse de son appropriation par le cinéma, dans lesquelles les mythes sont ravivés sous une forme spectaculaire pour un large public. Le troisième chapitre examine la persistance de la mythologie dans la littérature et le quatrième se concentre sur l'influence des jeux vidéo, un média qui permet une interaction directe avec les mythes.

En définitive, cette étude vise à montrer que la mythologie gréco-romaine n'est pas un simple vestige du passé, mais un héritage culturel vivant, capable de se renouveler et d'offrir de nouvelles perspectives à l'homme moderne.

2. Les racines et l'évolution de la mythologie grecque et romaine

La mythologie représente l'un des instruments les plus puissants par lesquels les civilisations anciennes ont cherché à comprendre et à expliquer le monde, les événements naturels et l'essence de l'être humain. La mythologie gréco-romaine constitue un ensemble d'histoires qui, en dépit du passage du temps, ont continué à influencer la culture, la philosophie, la religion et l'art pendant des siècles, jusqu'à notre époque. Les mythes relatant les exploits des divinités, des héros et des créatures surnaturelles faisaient partie intégrante de la vie quotidienne des Grecs et des Romains de l'Antiquité. Ces contes proposent des explications cosmologiques et morales en plus de refléter l'organisation sociale et politique de l'époque. Au delà de la sphère religieuse, elle joue un rôle éducatif, social et artistique, une fenêtre à travers laquelle les structures profondes de la culture occidentale peuvent être analysées et comprises.

2.1 Du chaos au cosmos, les origines de la mythologie grecque

Les origines de la mythologie grecque remontent à longtemps, avant même l'ère classique. Ce vaste corpus³ de contes s'est développé principalement à partir de la tradition orale, transmise par les poètes et les conteurs qui racontaient les histoires des divinités et des héros sur les places et dans les sanctuaires. Dans un monde caractérisé par l'incertitude et l'imprévisibilité de la nature, les êtres humains cherchaient des réponses et des explications.

Le cœur de la mythologie réside dans les mythes cosmogoniques qui racontent la naissance de l'univers et des premiers dieux. Selon le récit d'Hésiode, l'un des poètes les plus influents de l'Antiquité et auteur de la *Théogonie*⁴, au commencement de tout, il y avait le Chaos, une condition primaire de vide et de désordre. De ce vide sont nés les premiers dieux: Gaea, la Terre, qui a spontanément engendré Uranus, le

³ Ensemble fini de textes choisi comme base d'une étude.
<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/corpus>

⁴ Poème mythologique d'Hésiode (VIII^e s. avant J.-C.).
https://www.larousse.fr/encyclopedie/oeuvre/Th%C3%A9ogonie_ou_G%C3%A9n%C3%A9alogie_des_dieux/146535

Ciel. L'union entre les deux a donné naissance à une lignée de dieux et de créatures d'une importance capitale.

Ensemble, ils donnèrent naissance à diverses créatures, mais Uranus, craignant que ses enfants ne le détrônent, les emprisonna dans le ventre de Gaea. Cronus, l'un de ses fils appartenant à la lignée des Titans, l'a émasculé et a pris le contrôle du monde; lui aussi avait peur d'être détrôné par ses fils, ce qui entraîna une rébellion de son fils Zeus qui le vainquit.

La victoire de Zeus marque le début de l'ère des dieux de l'Olympe, les divinités les plus connues et les plus vénérées de la mythologie grecque. Ce groupe de divinités, constitué de Zeus, Héra, Poséidon, Déméter, Athéna, Apollon, Artémis, Aphrodite, Arès, Héphaïstos, Hermès et Dionysos, réside sur le mont Olympe et gouverne les différentes sphères du cosmos et de la vie humaine.

Le culte des dieux était au cœur de la vie publique et privée, et les cités-États grecques possédaient des sanctuaires dédiés aux divinités patronesses où se déroulaient des rituels et des célébrations.

L'un des traits distinctifs de la mythologie grecque est l'anthropomorphisme des dieux: les dieux sont dépeints presque comme des êtres humains, avec des mérites, des défauts et des passions; comme les humains, ils étaient sujets à des sentiments forts et leurs actions étaient souvent motivées par des raisons personnelles plutôt que par un sens de la justice ou de l'équité.

La mythologie grecque ne s'est pas éteinte avec le déclin de la civilisation classique; au contraire, les mythes ont continué à vivre à travers les œuvres littéraires et artistiques des époques suivantes. Des auteurs comme Homère, Hésiode et Pindare ont été étudiés et imités pendant des siècles, tandis que des philosophes comme Platon et Aristote ont exploré les significations allégoriques plus profondes des mythes.

2.1.1 Dées et cultes

Les principaux dieux de la mythologie grecque, connus sous le nom d'Olympiens, résidaient sur le Mont Olympe, la demeure divine selon la tradition. Chacun d'entre eux avait une sphère d'influence bien définie, avec des pouvoirs et

des attributs spécifiques, souvent liés à des aspects fondamentaux de la nature et de la vie humaine.

Le souverain des dieux, **Zeus**, était le dieu du ciel, du tonnerre et de la justice. Il régnait sur tous les dieux et les hommes et maintenait l'ordre cosmique. Son culte était répandu dans toute la Grèce, mais le temple le plus important qui lui était dédié était le *temple de Zeus à Olympie*, site des célèbres Jeux Olympiques.

Héra, sœur et épouse de Zeus, était la déesse du mariage et de la famille, ainsi que la protectrice des femmes mariées, et était connue pour sa jalousie à l'égard des infidélités de son mari. Elle était principalement vénérée à *Argos*, où se trouve le *temple d'Héra*, un important centre de culte où étaient célébrés les rites dédiés au mariage et à la fertilité.

Poséidon, frère de Zeus, était le dieu de la mer, des tremblements de terre et des chevaux. Le *temple de Poséidon au cap Sunion*, situé sur une falaise surplombant la mer Égée, était l'un des lieux de culte les plus célèbres, fréquenté par les marins qui priaient pour que leurs voyages se déroulent sans encombre.

Athéna, déesse de la sagesse, de la guerre stratégique et des arts, était l'une des divinités les plus respectées et les plus vénérées, représentant la raison et la justice. Le *Parthénon sur l'Acropole d'Athènes*, l'un des monuments les plus célèbres du monde antique, était son temple principal. *Athènes*, la ville qui portait son nom, organisait tous les quatre ans les Panathénées⁵, des festivités en son honneur comprenant des compétitions athlétiques et des processions.

Apollon était le dieu du soleil, de la musique, de la poésie, des arts prophétiques et de la médecine. L'un des centres les plus importants du culte d'Apollon était le *sanctuaire de Delphes*, où la Pythie⁶, la prêtresse, prononçait des oracles qui influençaient les décisions politiques et militaires dans toute la Grèce. Le *temple d'Apollon à Delphes* était considéré comme le "centre du monde" par les Grecs et le sanctuaire était le lieu des Jeux Pythiques.

⁵ Concours festifs créés en 556 av. J.-C. par Pisistrate. Elles reviennent tous les ans aux mois de juillet et août (Hécatombaion), en l'honneur d'Athéna.
<https://www.larousse.fr/encyclopedie/mythologie/Panath%C3%A9n%C3%A9es/190447>

⁶ À Delphes, servante d'Apollon qui rendait ses oracles par son intermédiaire. (Juchée sur un trépied, elle était prise d'un vertige [« délire divin »], et les prêtres interprétaient ses paroles, message d'Apollon.) <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pythie/65363>

Artémis était la déesse de la chasse, de la nature sauvage et de la chasteté. Protectrice des femmes et des enfants, elle était souvent invoquée lors de l'accouchement. L'un de ses principaux temples était *le temple d'Artémis à Éphèse*, considéré comme l'une des sept merveilles du monde antique.

Aphrodite, déesse de l'amour, de la beauté et de la sensualité, était associée aux sentiments les plus forts et les plus puissants. Son culte était particulièrement répandu à *Chypre*, où se trouvait *le sanctuaire d'Aphrodite à Pafos*. La déesse était également adorée à *Corinthe*, où son temple était connu pour la présence de prêtresses qui pratiquaient la prostitution sacrée, considérée comme faisant partie des rituels en son honneur.

Dieu de la guerre sanglante et de la violence, **Arès** incarnait les aspects les plus brutaux et les plus sanglants des conflits. Bien que son culte ne soit pas très populaire, on trouve ses sanctuaires en *Thrace* et sur *l'Agora d'Athènes*.

Héphaïstos, dieu du feu, de la métallurgie et des arts manuels, était le forgeron des dieux et forgeait un grand nombre de leurs armes et de leurs outils. *Le temple d'Héphaïstos à Athènes* était un lieu de culte important et l'un des temples les mieux conservés de Grèce.

Dieu des messagers, du commerce et des voyageurs, **Hermès** était le protecteur des voleurs et des voleurs. Il avait des sanctuaires disséminés dans toute la Grèce, mais sa figure était particulièrement vénérée le long des routes et aux carrefours, où les voyageurs s'arrêtaient pour prier et offrir des cadeaux.

Déméter, déesse de l'agriculture et de la fertilité de la terre, était vénérée comme la mère qui garantit les récoltes et la prospérité. Son culte le plus célèbre était célébré à *Éleusis*, où se déroulaient les Mystères d'Éleusis⁷, des rites secrets liés au cycle de la vie, de la mort et de la renaissance.

Dieu du vin, de l'extase et du théâtre, **Dionysos** représentait la libération des frontières sociales et culturelles; son culte, caractérisé par des rituels orgiaques, était lié à une célébration de la vie, de la mort et de la renaissance. Thèbes accueillait l'un de ses plus importants sanctuaires et Athènes célébrait la Grande Dionysia⁸, un

⁷ Fêtes d'initiation célébrées à Éleusis. Les grands mystères se déroulaient fin septembre et duraient dix jours.

https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/myst%C3%A8res_d_%C3%89leusis/7874

festival au cours duquel des tragédies et des comédies étaient jouées dans le théâtre qui lui était dédié.

Le culte des divinités grecques se manifestait par des rituels complexes impliquant des prières, des sacrifices et des processions. Au niveau personnel, les familles disposaient de leurs propres autels où des prières quotidiennes étaient offertes, et au niveau public, les cités-états construisaient de grands temples où les prêtres et les prêtresses offraient des cérémonies et des sacrifices au nom de la communauté.

2.2 Les héritiers de Romulus, naissance de la mythologie romaine

La naissance de la mythologie romaine est fortement liée au développement de la ville de Rome et à la formation de son identité culturelle. Les premières phases de la mythologie romaine ont été caractérisées par une religiosité strictement pragmatique, associée à l'adoration des divinités locales et des forces de la nature. Dans ce contexte, la religion avait aussi une fonction sociale civile : assurer le bon déroulement des activités humaines telles que l'agriculture, la famille et la guerre par une série de rituels et de sacrifices ciblés.

La religion romaine, fréquemment décrite comme une religion numineuse, était basée sur le concept des *numina*, des entités divines impersonnelles qui résidaient dans les forces de la nature et les activités humaines. Les *numina* n'avaient pas de forme physique ni de personnalité distincte, il s'agissait de manifestations de pouvoir qui influençaient tous les aspects de la vie quotidienne. Avec le temps, ces pouvoirs ont été associés à des figures divines plus définies, enrichies de caractéristiques humaines et de mythes importés, plus particulièrement des cultures grecque et étrusque.

Ces esprits ou puissances invisibles habitaient les éléments du monde naturel et protégeaient les différentes sphères de la vie, chaque activité ayant son *numen*: de la récolte à la protection de la famille en passant par le franchissement des frontières. Cette religion primitive n'était pas encore organisée en un système méthodologique

⁸ Fêtes en l'honneur de Dionysos. Le rituel dionysiaque était caractérisé par des processions très animées, où chanteurs et danseurs interprétaient un hymne dit dithyrambe.
<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/dionysies/43646>

complexe et riche en récits mais constituait plutôt un ensemble de pratiques visant à maintenir l'équilibre entre l'homme et les forces divines. Les divinités étaient nombreuses.

Janus, le dieu des débuts, des portes, des passages et des seuils, symbolisait à la fois le passé et l'avenir, et son visage biface regardait les deux en même temps; il était invoqué au début de toute activité importante. Le culte de ce dieu était principalement lié au *temple de Janus* dans le *Forum Romain*, ce temple avait des portes qui étaient ouvertes en temps de guerre et fermées en temps de paix, il était aussi vénéré dans les maisons privées au début de chaque mois.

Déesse du foyer domestique, symbole de la chaleur de la maison et de la communauté, **Vesta** était étroitement associée à la continuité de la vie domestique et civique. Son culte était pratiqué dans le temple de Vesta, également situé dans le *Forum Romain*, où le feu sacré était entretenu en permanence par les Vestales⁹, des prêtresses vierges qui consacraient leur vie à cette tâche.

Parmi les plus connus, **Jupiter**, divinité suprême du panthéon romain, dieu du ciel, du tonnerre et de la foudre, garant de la loi et de la justice et équivalent romain du dieu Zeus. Son culte était associé au *temple de Jupiter Capitolin*, situé sur la colline du *Capitole*, et il était vénéré comme protecteur de la ville et de son expansion.

Junon, déesse protectrice des femmes et du mariage, reine des dieux et épouse de Jupiter, était également la gardienne de la ville de Rome et la protectrice de l'argent et de la prospérité. Elle était aussi vénérée dans le *temple de Jupiter Capitolin* comme partie de la **triade capitoline** formée par Jupiter, Junon et Minerve.

Minerve, déesse de la sagesse, des arts et de la guerre, était l'homologue romaine d'Athéna, mais avec un caractère plus lié aux compétences manuelles et à l'intellect. Elle était vénérée dans le *temple de Jupiter*, mais avait en plus un temple dédié sur le *mont Aventin* où artisans et intellectuels lui rendaient hommage. Elle était particulièrement vénérée par les soldats et les érudits.

Parmi les plus anciennes divinités vénérées par les Romains figure le dieu de la guerre, **Mars**, associé à l'origine à l'agriculture et à la fertilité, est devenu plus tard le

⁹ Prêtresses vierges de Vesta. La fonction principale des vestales est de maintenir vivantes les flammes du feu sacré qui matérialise la déesse.

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/mythologie/Vestales/191049>

dieu protecteur des légions romaines et de leurs conquêtes militaires; le *Campo Marzio* lui a été consacré.

Quirinus était le dieu de la milice et des légions romaines, souvent identifié à l'aspect divin de Romulus, le fondateur légendaire de Rome, symbolisait la force militaire organisée des villes et était vénéré dans le *temple de Quirinus*, situé sur la colline du *Quirinal*, mais il a été éclipsé par Mars au fil du temps.

Déesse de l'amour, de la beauté et de la fertilité, **Vénus** était vénérée comme protectrice des relations amoureuses, de la fertilité et, plus tard, comme l'ancêtre du peuple romain par l'intermédiaire d'Énée. Son culte était central à Rome, en particulier à l'époque impériale où les membres de la famille impériale, comme Jules César, revendiquaient une descendance directe de la déesse. Le *temple de Venus Genetrix*, dans le *Forum de César*, a été construit pour honorer cette lignée divine.

Saturne, dieu de l'agriculture et des semences, était considéré comme le dieu de la prospérité et de l'abondance, présidant aux semailles et aux récoltes. Son culte culminait avec les Saturnales, un festival célébré en décembre avec des banquets, des échanges de cadeaux et un renversement temporaire de l'ordre social; pendant ce festival, les esclaves étaient traités comme des personnes libres, symbolisant l'âge d'or que représentait Saturne.

Les Romains vénéraient donc leurs divinités numineuses principalement par le biais de rites publics et privés réglementés avec précision par l'État et les classes sacerdotales. Ces rites étaient considérés comme essentiels au maintien de l'ordre cosmique et social: la bonne exécution des cérémonies religieuses, appelée *pax deorum* (c'est-à-dire "paix des dieux"), était cruciale pour obtenir la protection divine. La transgression ou le manque de dévotion pouvait entraîner le *ira deorum*, ou colère des dieux, qui se manifestait sous la forme de catastrophes naturelles, de défaites militaires ou de famines.

Les sacrifices d'animaux étaient un élément central du culte romain, ces actes de dévotion étant considérés comme un accord entre les humains et les divinités, un *do ut des* ("je donne pour que tu donnes").

La religion numineuse est restée une base constante, même après l'influence grecque, et a continué à coexister avec le culte des divinités anthropomorphes et le culte impérial ultérieur. L'évolution de Rome du village à l'empire a entraîné une

interaction et une assimilation des cultures environnantes, en particulier étrusque et grecque, qui ont profondément enrichi et transformé la mythologie romaine.

La mythologie romaine a d'abord été profondément influencée par les Étrusques, une civilisation très développée qui habitait les régions de l'Italie centrale, principalement l'Étrurie¹⁰. Les Étrusques, dont la culture s'est développée entre le IXe et le IVe siècles avant J.-C., ont exercé une influence culturelle et religieuse importante sur Rome, en particulier pendant la période monarchique (VIIIe-VIe siècle avant J.-C.).

Les Étrusques étaient connus pour leur système religieux très complexe qui s'articulait autour d'un panthéon de divinités similaire à certains égards au panthéon grec, mais avec ses propres caractéristiques. Plusieurs de ces divinités ont été absorbées ou adaptées par les Romains dans leur culte religieux.

L'un des aspects les plus évidents de l'influence étrusque est le concept de la triade capitoline, qui constituait le cœur du panthéon romain. Cette triade, composée de Jupiter, Junon et Minerve, reflétait l'importance que les Étrusques attachaient à des trinités divines similaires.

Ils ont aussi influencé l'appareil symbolique et cérémoniel du pouvoir romain, par exemple le *faisceau de licteur*, un faisceau de verges attachées autour d'une hache, symbole de pouvoir et de justice utilisé par les rois étrusques, a été adopté par les magistrats romains au cours des périodes monarchique et républicaine.

À Rome, la réelle absorption et réadaptation de la mythologie grecque par les Romains s'est faite à grande échelle à partir du IIIe siècle avant J.-C., lorsque Rome a commencé à s'étendre vers le sud, entrant en contact avec les cités grecques de la Grande-Grèce.

L'assimilation des divinités grecques par les Romains s'est également reflétée dans la construction de temples et de sanctuaires dédiés à ces divinités, qui sont devenus des lieux centraux pour la vénération et l'expression publique de la religion. Nombre de ces lieux sacrés reflètent l'influence directe de la culture grecque, mais ont été construits selon l'architecture romaine et adaptés aux besoins de la société romaine.

¹⁰ Ancienne région de l'Italie antique, correspondant en gros à l'actuelle Toscane, et comprise entre l'Arno, le cours supérieur du Tibre et la mer. <https://www.larousse.fr/encyclopedie/autre-region/%C3%89trurie/8641>

2.2.1 Les dieux sur terre, la montée du culte impérial

Le culte impérial romain est l'un des éléments les plus novateurs et les plus durables de la religion romaine, il a joué un rôle central dans la légitimation politique et la cohésion sociale de l'Empire. Né sous l'influence des traditions orientales et locales, le culte des empereurs s'est progressivement développé, passant de la vénération du génie du souverain et de sa famille à l'adoration des empereurs décédés comme des divinités.

À Rome, l'idée d'un souverain divinisé était initialement étrangère, mais avec l'expansion de l'Empire et les contacts avec les cultures orientales où la vénération du souverain était courante, cette conception a commencé à faire son chemin dans la mentalité romaine.

Le tournant décisif s'est produit avec Gaius Julius Caesar, le premier Romain à être officiellement vénéré comme "divin" après sa mort. César a été assassiné en 44 av. J.-C., mais le Sénat romain l'a divinisé à titre posthume en lui donnant le titre de *Divus Iulius* et un temple a été construit en son honneur. Cette décision, fortement souhaitée par son successeur Octave, qui deviendra plus tard l'empereur Auguste, représente une innovation radicale dans le système religieux romain et jette les bases du développement du culte impérial.

L'empereur Auguste, petit-fils et fils adoptif de César, est le personnage qui a formalisé et institutionnalisé le culte impérial. Il a minutieusement construit son image de souverain prédestiné et favorisé par les dieux. Le culte impérial sous Auguste s'est développé de manière stratégique, dans le but de renforcer le pouvoir impérial et d'unifier les provinces romaines sous une dévotion commune.

Auguste encourage le culte de son propre *genius*, c'est-à-dire l'esprit tutélaire qui protège sa personne et son pouvoir. Ce culte a pour objectif de montrer l'empereur comme un intermédiaire entre les hommes et les dieux et, en outre, il encourage la vénération de la déesse Rome, une divinité qui personnifie la ville et l'empire lui-même. Le Panthéon, l'un des plus importants temples construits sous le principat d'Auguste, est devenu l'un des symboles du lien entre le pouvoir impérial et la religion. Auguste a ainsi habilement équilibré l'aspect sacré de son pouvoir sans

dépasser les limites de la déification personnelle de son vivant, ce n'est qu'après sa mort qu'il fut officiellement divinisé en tant que Divus Augustus, un dieu du panthéon romain, et qu'il reçut des honneurs divins similaires à ceux déjà réservés à Jules César.

Alors qu'à Rome le culte impérial était pratiqué sous une forme plus modérée et limitée du vivant des empereurs, dans les provinces de l'Empire, en particulier dans les provinces orientales, le culte de l'empereur a acquis une importance beaucoup plus grande. En Occident, le culte impérial se développe plus lentement mais devient néanmoins un élément fondamental de la vie publique et religieuse des provinces. En Gaule, par exemple, est créé le **Conseil des Trois Gaules**, une assemblée de représentants provinciaux qui se réunissent chaque année pour célébrer des sacrifices en l'honneur de l'empereur et de Rome; le culte impérial comprenait une série de rituels et de célébrations qui glorifiaient l'empereur vivant et sa famille.

Le culte impérial n'était pas seulement une pratique religieuse, mais aussi un outil politique fondamental pour le contrôle et la gestion de l'empire. En vénérant l'empereur comme une figure divine, Rome a pu consolider sa domination sur les provinces et unifier un territoire vaste et culturellement hétérogène.

Avec la propagation du **christianisme**¹¹, le culte impérial a progressivement décliné mais a continué à être pratiqué dans certaines régions de l'Empire jusqu'à son abolition officielle par l'édit de **Théodose Ier**¹² en 380 après J.-C., qui a sanctionné le christianisme comme religion d'État.

2.3 Le réveil des dieux, la redécouverte de la mythologie au Moyen Âge et à la Renaissance

Au Moyen Âge, la mythologie gréco-romaine a été largement oubliée ou réinterprétée à la lumière de la vision chrétienne dominante, tandis que la Renaissance a représenté un moment de redécouverte et de réévaluation des textes et des mythes classiques, devenant un moteur de renaissance culturelle et artistique.

¹¹ Ensemble des religions fondées sur la personne et les écrits rapportant les paroles et la pensée de Jésus-Christ. <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/christianisme/33770>

¹² Empereur romain (379-395), fils de Théodose l'Ancien. https://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Th%C3%A9odose_I_er/146529

Les mythologies grecque et romaine, avec leurs dieux et leurs histoires, ont été progressivement mises de côté, car elles étaient incompatibles avec la vision chrétienne naissante.

Au Moyen Âge, les figures mythologiques classiques ont souvent été réinterprétées de manière allégorique ou moralisatrice, ou même diabolisées. Des auteurs médiévaux, comme **Isidore de Séville** dans son ouvrage *Etymologiae* (VII^e siècle), ont tenté de réinterpréter les mythes anciens à la lumière de la doctrine chrétienne en associant des divinités païennes à des démons ou à des esprits maléfiques. Malgré cela, certaines traces de la mythologie classique ont survécu pendant cette période, principalement grâce à la tradition des manuscrits au sein des monastères et des écoles cathédrales, maintenus en grande partie pour l'étude du latin.

La **Renaissance**, qui s'est épanouie entre le XIV^e et le XVI^e siècle, se caractérise par un regain d'intérêt pour le monde antique. Les érudits humanistes, comme **Pétrarque** et **Boccace**, se sont engagés dans la recherche et l'étude de manuscrits anciens, mettant en lumière des œuvres qui avaient été négligées pendant des siècles. Des textes mythologiques tels que les *Métamorphoses* d'**Ovide** ou la *Théogonie* d'**Hésiode** ont à nouveau été élus et commentés en tant que textes ayant une valeur culturelle, historique et poétique: les figures mythologiques ont été réinterprétées comme des symboles de vertu et d'idéaux humains plutôt que comme des expressions d'un culte religieux.

Au cours de cette période, les mythes gréco-romains sont également devenus des outils de réflexion sur les questions morales, politiques et philosophiques de l'époque: des humanistes tels que Marsilio Ficino et Giovanni Pico della Mirandola ont tenté de réconcilier la philosophie néo-platonicienne avec la mythologie antique, en interprétant les mythes classiques comme des allégories philosophiques.

L'influence de la mythologie à la Renaissance ne s'est pas limitée au domaine littéraire, mais s'est profondément étendue à l'art. Les artistes de la Renaissance ont considéré la mythologie classique comme un répertoire de symboles et de figures susceptibles d'exprimer les idéaux universels de beauté, d'harmonie et de perfection.

La mythologie classique occupe une place importante dans la littérature: des œuvres telles que le *Décameron* de **Jean Boccace** contiennent de fréquentes

références aux mythes grecs et romains, souvent utilisés comme exemples pour illustrer les thèmes de l'amour, de la tromperie et de la vertu. En outre, Boccace a écrit un ouvrage encyclopédique, *Genealogia deorum gentilium*, dans lequel il a rassemblé et réinterprété les histoires des anciens dieux pour tenter de reconstruire une image cohérente des généalogies divines. **Ludovico Ariosto**, avec son *Roland furieux*, s'est lui aussi inspiré de la mythologie classique, en y mêlant des éléments du cycle carolingien et de la tradition chevaleresque médiévale.

2.4 La renaissance des dieux dans la culture moderne

Avec l'avènement de l'ère moderne, entre le XVIIIe et le XIXe siècles, la mythologie connaît une renaissance importante et redevient une source d'inspiration pour les artistes, les philosophes, les écrivains et les intellectuels; ce regain d'intérêt trouve ses racines dans le néoclassicisme. La mythologie classique est devenue un instrument puissant pour explorer des thèmes tels que la beauté idéale, le pouvoir, la moralité et la destinée humaine.

Le **Néoclassicisme** a représenté le premier grand retour conscient de l'art à la mythologie classique depuis la Renaissance, durant cette période, les divinités gréco-romaines redeviennent des sujets de prédilection pour les artistes et les sculpteurs.

Au XIXe siècle, le **Romantisme** a apporté une nouvelle vague d'intérêt pour la mythologie, mais avec une approche différente de celle du Néoclassicisme en explorant l'aspect plus sombre, irrationnel et passionné, les figures mythologiques sont réinterprétées comme des symboles de conflits intérieurs et de rébellion. Un exemple significatif est celui du poète anglais **John Keats**, dont le poème "*The Ode on a Greek Urn*" (1820) explore la beauté éternelle de l'art classique et son lien avec l'immortalité, en utilisant la mythologie grecque comme un pont entre le monde réel et le monde idéal.

La mythologie classique n'a pas seulement eu un impact sur les arts visuels et littéraires, elle a aussi profondément influencé la pensée philosophique moderne. L'un des principaux philosophes à avoir récupéré et réinterprété les mythes classiques est **Friedrich Nietzsche** qui, par exemple, dans son livre "*La naissance de la tragédie*" (1872), a exploré le contraste entre deux divinités centrales de la

mythologie grecque: Apollon, dieu de l'ordre, de la raison et de la beauté, et Dionysos, dieu du chaos, de l'irrationalité et de l'ivresse.

Pendant tout le XXe siècle, la mythologie grecque et romaine a continué d'exercer une fascination extraordinaire, notamment dans les domaines de la littérature, de l'art et de la psychanalyse. La mythologie classique a également trouvé un nouveau sens dans le domaine de la psychanalyse, en particulier grâce aux travaux de **Sigmund Freud** et de **Carl Gustav Jung**.

Freud, avec son concept du **complexe d'Œdipe**¹³, a réinterprété le mythe d'Œdipe d'un point de vue psychologique en tant qu'expression du désir inconscient et du conflit entre le père et les fils.

D'autre part, Carl Jung a utilisé les mythes grecs et romains comme archétypes pour sa théorie de l'inconscient collectif; selon lui, les dieux et les figures mythologiques représentaient des symboles universels qui exprimaient des expériences humaines fondamentales.

¹³ Le complexe d'Œdipe désigne la dynamique psychique de la petite fille ou du petit garçon, de 3 à 5 ans environ. ... Il intervient à l'âge où l'enfant s'intéresse à ses organes génitaux, demande à ce qu'on respecte sa pudeur, et s'interroge sur tout ce qui concerne le corps, la différence des sexes ou la procréation. https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/complexe_d_%C5%92dipe/74467

3. La mythologie gréco-romaine entre écran et légende

Les mythes gréco-romains, en plus d'être des histoires sacrées et des explications du monde, ont été adaptés pour refléter les aspirations et les peurs des gens. Avec le cinéma, ces récits trouvent un nouveau support qui amplifie leur potentiel grâce aux technologies visuelles et sonores. Grâce au grand écran, des héros tels que Persée, Hercule, Achille et Jason affrontent monstres et dieux de manière spectaculaire, transformant les mythes en métaphores visuelles de l'expérience humaine. La transposition cinématographique démontre également la malléabilité des mythes : certains réalisateurs respectent les détails originaux, d'autres les réinterprètent en les adaptant aux valeurs et à l'esthétique modernes. Ce processus créatif a permis aux mythes de rester pertinents pour les nouvelles générations.

3.1 L'évolution des mythes à l'écran

Le mythe cinématographique est né avec les premiers films épiques, dans lesquels la mythologie gréco-romaine, dépeinte avec des décors grandioses et des personnages captivants, a trouvé un terrain fertile pour germer.

L'une des premières adaptations mythologiques au cinéma est le film muet "*Cabiria*" de 1914, réalisé par **Giovanni Pastrone**, qui, bien que traitant d'événements historiques, comporte de nombreuses références mythologiques. Le film se déroule pendant la deuxième guerre punique, et des scènes telles que le sacrifice humain au dieu phénicien Moloch¹⁴ y sont représentées: ces plans sont frappants par leur faste et l'utilisation pionnière de techniques visuelles avancées pour l'époque. Ce film marque une étape importante non seulement pour l'Italie, mais aussi pour l'histoire du cinéma mondial, en démontrant comment les contes du passé peuvent être adaptés pour transmettre un sentiment d'émerveillement et d'admiration aux spectateurs d'aujourd'hui.

Aux États-Unis, c'est le réalisateur **Cecil B. DeMille** qui a perpétué cette tradition avec des films tels que "*Les dix commandements*" de 1923 et "*Samson et*

¹⁴ Prétendue divinité cananéenne, mentionnée dans la Bible en corrélation avec des sacrifices d'enfants. <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Moloch/133629>

Dalila" de 1949. Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler de mythes gréco-romains, l'œuvre du réalisateur a contribué à établir un modèle de film épique, fait de grandes masses, de décors exotiques et de batailles titanesques, qui sera plus tard adopté pour les transpositions mythologiques.

Le développement des Péplums dans les années 1950 et 1960 a marqué l'apogée de la transposition des mythes gréco-romains au cinéma avec des films tels que "*Jason et les Argonautes*" de 1963 et "*Hercule*" de 1958. "*Jason et les Argonautes*", réalisé par **Don Chaffey**, reprend le mythe grec de Jason, prince exilé de Iolco, qui se lance dans une aventure dangereuse dans le but de récupérer la Toison d'Or, un artefact magique qui lui permettra de récupérer son trône. Le film est célèbre pour ses effets spéciaux en stop-motion et est considéré comme une aventure mythologique épique qui a laissé une impression durable sur le cinéma fantastique.

"*Hercule*", réalisé par **Pietro Francisci**, est un film italien qui raconte l'histoire du héros mythologique grec Hercule et certains de ses exploits légendaires. L'histoire est une adaptation libre des douze travaux d'Hercule, qui met surtout l'accent sur le courage, la force surhumaine et l'honneur du protagoniste.

En Europe même, le réalisateur **Pier Paolo Pasolini** développait une approche totalement différente de la mythologie gréco-romaine avec des films comme "*Médée*" de 1969, qui abordait les tragédies grecques d'un point de vue plus sombre et plus psychologique. L'intérêt pour les mythes dans ce cas ne se concentre pas sur l'aspect épique ou spectaculaire mais sur la profondeur émotionnelle et les conflits moraux que ces histoires peuvent évoquer. Pasolini réinterprète la figure tragique de la sorcière comme le symbole d'une confrontation entre la civilisation et la barbarie, entre les passions irrationnelles et la rationalité moderne.

L'avènement des images de synthèse dans les années 1990 et 2000 a conduit à une renaissance du cinéma mythologique, avec des films tels que "*Le Choc des Titans*" (2010) de **Louis Leterrier** et "*Percy Jackson et les Olympiens: le voleur de foudre*" (2010) de **Chris Columbus**. Le "*Choc des Titans*" réinvente le mythe de Persée avec des créatures mythiques telles que le Kraken et la Méduse, en mettant l'accent sur l'action. "*Percy Jackson*", basé sur le roman de Rick Riordan, introduit un demi-dieu adolescent dans une aventure moderne parmi les dieux et les monstres.

Ces films démontrent que la mythologie gréco-romaine continue de captiver le public grâce à des réinterprétations spectaculaires adaptées aux goûts contemporains.

3.2 L'adaptation de la mythologie au septième art

Le cinéma, avec sa puissance visuelle et narrative, a puisé dans les mythes une source d'inspiration inépuisable, retravaillant des histoires millénaires dans une clé moderne. Ce chapitre examine comment la mythologie gréco-romaine a été transposée au cinéma, en montrant comment les cinéastes de différentes époques et cultures ont interprété ces archétypes et comme les histoires anciennes peuvent refléter la société moderne.

Le film “*Orphée*” de Jean Cocteau, qui fait partie de sa trilogie sur le mythe d'Orphée, est une réinterprétation moderne et symbolique du mythe classique, qui se déroule dans le Paris de l'après-guerre. Cocteau conserve la structure essentielle de l'histoire d'Orphée et d'Eurydice, mais introduit des éléments surréalistes et des thèmes existentialistes, en réfléchissant sur l'amour, la mort et l'art. Le film explore la frontière entre la vie et la mort en utilisant des miroirs comme symbole du passage entre les deux mondes, ce qui lui donne une nouvelle dimension visuelle et narrative.

Dans le mythe grec, Orphée descend aux enfers pour ramener Eurydice à la vie, mais échoue lorsqu'il se retourne pour la regarder avant de quitter le royaume des morts. Cocteau adapte cette trame en faisant d'Orphée un poète hanté non seulement par son amour pour Eurydice mais aussi par la mort, personnifiée par la séduisante princesse. La mort, ici, n'est pas seulement une force inéluctable, mais une figure active et complexe qui attire Orphée avec la promesse de la connaissance et d'un lien existentiel plus élevé. Eurydice reste également un personnage relativement passif, comme dans le mythe original, mais son rôle est encore plus réduit par rapport à la fascination que la mort exerce sur Orphée.

L'épilogue diffère du mythe: Orphée parvient à ramener Eurydice à la vie, mais tous deux perdent la mémoire des événements. Cette variation introduit une fin ouverte et ambiguë.

“*Troy*” (2004), réalisé par Wolfgang Petersen, est une réinterprétation du mythe homérique de l’Iliade avec une approche réaliste, éliminant complètement les personnages surnaturels et divins présents dans le poème. Le film raconte les principaux événements de la guerre de Troie, avec Achille, Hector et Pâris comme protagonistes. Achille, interprété par Brad Pitt, est dépeint comme un guerrier arrogant et avide de gloire, un trait fidèle à l’original mais rendu plus humain. Dans le film, le conflit entre Achille et Hector culmine dans un duel et la mort d’Hector, mais contrairement à l’Iliade, Achille est tué par Pâris lors de la chute de Troie, ce qui rend son arc narratif plus complet que dans la mythologie.

Par rapport à l’Iliade, le film élimine l’influence de divinités telles que Zeus, Athéna, Aphrodite et Apollon, qui jouent un rôle fondamental dans le poème et manipulent le destin des protagonistes : par exemple, Athéna trompe Hector lors du duel final, et Apollon favorise les Troyens en protégeant Hector et en frappant Patrocle. La rivalité entre Achille et Hector reste cependant centrale et est dépeinte avec intensité, y compris la mort d’Hector et le repentir d’Achille, qui rend le corps de son ennemi pour honorer sa bravoure, des moments qui conservent la puissance tragique du mythe original.

“*Blood of Zeus*”, une série animée de 2020 produite par **Netflix** et créée par **Charley et Vlas Parlapanides**, revisite la mythologie grecque en mêlant des éléments classiques à une intrigue originale. L’histoire suit Heron, un fils mortel de Zeus, pris dans une guerre entre les hommes, les dieux et les démons. Avec une animation moderne et un ton épique, la série s’enracine dans les mythes anciens tout en introduisant de nouveaux éléments pour s’adapter au public contemporain. Divisée en huit épisodes, l’intrigue explore les origines de Heron, le conflit entre les dieux et les géants, et le rôle des héros humains dans cet affrontement cosmique.

Bien qu’il n’existe pas dans la mythologie, Héron incarne les archétypes des héros grecs tels qu’Hercule et Persée : il découvre ses origines divines et affronte des épreuves épiques pour protéger l’humanité. La rivalité entre Zeus et Héra, alimentée par l’infidélité du dieu, est un thème central. Alors que dans les mythes originaux, Héra ne se rebelle pas ouvertement contre Zeus, elle devient dans la série une figure vindicative et antagoniste, exaspérée par le lien qu’entretient Zeus avec son fils

illégitime. Cela introduit une nouvelle dynamique, dans laquelle Héra est plus activement impliquée dans le conflit.

Les antagonistes sont des démons humains transformés par le sang des géants, une élaboration de la guerre entre les dieux et les géants dans le mythe grec. Dans la série, Zeus et d'autres dieux participent directement aux événements humains, rendant la confrontation entre les mortels et les dieux plus intense. Alors que dans la mythologie grecque, les dieux exercent souvent une influence à distance, ils sont ici plus impliqués, ce qui amplifie le sens de la guerre et du drame.

4. Renaissance et transformation, le mythe gréco-romain dans la littérature contemporaine

4.1 Le voyage des mythes dans l'histoire de la littérature

La mythologie gréco-romaine a traversé les siècles, influençant la littérature occidentale et s'adaptant aux contextes culturels de chaque époque. Les récits mythologiques, qui débutent au VIII^e siècle avant J.-C., prennent forme avec l'*Illiade* et l'*Odyssée* d'**Homère**, œuvres qui, outre les exploits des dieux et des héros, traitent des tensions entre le pouvoir divin et le pouvoir humain et du conflit entre le destin et la volonté individuelle. **Hésiode**, avec la *Théogonie* et les *Travaux et les Jours*, a également joué un rôle central en brossant un tableau du panthéon grec et des interactions entre les dieux et les hommes, et en systématisant la généalogie des dieux.

Avec l'ère romaine, la mythologie grecque est réinterprétée: **Virgile**, dans l'*Énéide*, crée une mythologie pour Rome, utilisant Énée comme symbole des vertus impériales et du destin de grandeur de la ville. **Ovide**, dans ses *Métamorphoses*, a tissé divers récits mythologiques en une seule œuvre, représentant le mythe comme le reflet d'une vision cyclique du temps, où rien n'est immuable. Au Moyen Âge, la mythologie est éclipsée par la montée du christianisme, mais elle revient à la Renaissance grâce aux humanistes: **Dante**, dans sa *Divine Comédie*, intègre des figures mythologiques telles qu'Ulysse et Minos, fusionnant mythe et théologie chrétienne, tandis que **Boccace**, avec ses *Genealogies deorum gentilium*, tente de systématiser la mythologie pour la rendre accessible aux érudits.

Aux XV^e et XVI^e siècles, **Ludovico Ariosto** et **Torquato Tasso** ont retravaillé les mythes classiques dans leurs œuvres épiques, telles que *Roland Furieux* et *La Jérusalem délivrée*, en les mêlant à des éléments de chevalerie et de fantaisie chrétienne. Avec le romantisme, la mythologie acquiert une signification symbolique, grâce à des auteurs tels que **John Keats**, qui, dans le poème *Hypérion*, retravaille la chute des Titans pour en faire une métaphore de la souffrance humaine et de l'art, et **Percy Bysshe Shelley**, qui, dans *Prométhée délivré*, transforme la figure de Prométhée en un symbole de liberté et de rébellion.

Au XXe siècle, avec **Freud** et **Jung**, la mythologie a été réinterprétée comme une expression de l'inconscient: Freud a développé le concept du complexe d'Œdipe, tandis que Jung, avec sa théorie des archétypes, a influencé des écrivains tels que **Thomas Mann**, qui, dans *Mort à Venise*, a exploré la crise de l'ego à travers le mythe de Narcisse, et **Jean Cocteau**, qui a réinterprété le mythe d'Orphée dans une tonalité surréaliste dans son *Orphée*. Depuis les années 1980, des auteurs tels que **Margaret Atwood**, **Neil Gaiman** et **Madeline Miller** ont renouvelé les mythes classiques pour aborder des thèmes modernes tels que les questions de genre, l'identité personnelle et le pouvoir politique, créant ainsi des récits qui reflètent les complexités de la société contemporaine.

4.2 Le mythe dans la littérature moderne

Depuis les années 1980, la littérature s'intéresse de plus en plus à la réinterprétation des mythes anciens pour en faire la base de nouveaux récits qui font dialoguer le passé et le présent. De nombreuses réinterprétations littéraires se concentrent sur des personnages et des groupes marginalisés, tels que les figures féminines, réinterprétant de manière critique le pouvoir patriarcal et le rôle de l'oppression.

Le héros mythologique, autrefois courageux et infaillible, présente désormais des caractéristiques de vulnérabilité et de complexité, incarnant des dilemmes psychologiques et éthiques. Cette version moderne du héros reflète les doutes et les conflits intérieurs de l'individu contemporain.

Outre l'actualisation des protagonistes, les mythes sont transportés dans des contextes modernes et urbains, ce qui les fait sortir du monde éternel et divin de l'Antiquité pour les faire entrer dans la réalité quotidienne. Les dieux et les héros deviennent ainsi des figures plus reconnaissables, dotées d'aspirations et de problèmes similaires à ceux du lecteur.

4.3 L'art de l'adaptation, la mythologie accessible au public moderne

L'adaptation de la mythologie gréco-romaine dans la littérature contemporaine est un processus qui, tout en respectant les racines anciennes, rend ces mythes pertinents et accessibles au public moderne. L'une des principales techniques d'adaptation est la **modernisation du cadre**: les mythes sont souvent transportés dans des contextes actuels, où les dieux et les demi-dieux vivent dans des lieux familiers et sont confrontés à des problèmes quotidiens.

Une autre technique fondamentale est **l'humanisation des personnages mythologiques**. Si, dans la version classique des mythes, les dieux et les héros étaient représentés comme des figures parfaites et lointaines, la littérature moderne les rend plus complexes et vulnérables.

La **centralité des thèmes universels** est un autre aspect clé: l'amour, la vengeance, le destin et l'identité sont des questions intemporelles qui continuent de trouver un écho auprès des lecteurs d'aujourd'hui.

L'utilisation de **l'ironie et de la déconstruction** permet également d'aborder le mythe d'un point de vue critique ou ironique, en offrant de nouvelles interprétations et des pistes de réflexion.

De nombreuses adaptations modernes utilisent la **variation du point de vue** pour explorer des perspectives négligées dans les versions traditionnelles des mythes, comme celles des personnages marginalisés ou des figures féminines. Ce changement de perspective élargit le récit et permet d'explorer les questions de justice sociale et de dynamique du pouvoir, ce qui rend les histoires plus inclusives et pertinentes.

Certaines adaptations intègrent également des **éléments de la culture pop et des références modernes** telles que la technologie, le cinéma ou la musique, créant un mélange qui rend les mythes plus familiers et accessibles.

Enfin, la **métaphore et l'allégorie** sont employées pour transmettre des significations profondes, en adaptant le symbolisme mythologique à des questions contemporaines telles que le changement climatique ou l'oppression politique.

4.4 Dieux et héros dans le monde contemporain

Dans la littérature contemporaine, les dieux, les héros et les figures mythiques, autrefois présentés comme invincibles et parfaits, acquièrent une profondeur psychologique qui reflète les défis et les ambiguïtés des êtres humains modernes.

La saga de “*Percy Jackson*” de *Rick Riordan* replace la mythologie grecque dans un contexte moderne avec une approche fraîche et attrayante qui capte l'attention des jeunes lecteurs. Chaque livre explore différents thèmes mythologiques et adapte des histoires anciennes pour créer des aventures modernes et pleines d'humour.

Dans le premier livre, “*Le Voleur de foudre*”, Percy Jackson découvre qu'il est un demi-dieu, fils de Poséidon, et se lance dans une mission pour récupérer la foudre de Zeus, qu'on l'accuse d'avoir volée. Cette histoire, qui rappelle les exploits de héros tels que Thésée, est rendue accessible grâce à l'humour et à un langage contemporain.

Dans le deuxième livre, “*La Mer des monstres*”, Percy et ses amis partent à la recherche de la Toison d'or pour protéger le camp des Sang-Mêlé. Le voyage, inspiré de l'Odyssée, les amène à affronter des créatures telles que Polyphème et les Sirènes. Riordan interprète ces dangers comme des défis passionnants et divertissants, ce qui les rend adaptés aux jeunes lecteurs.

Dans le troisième livre, “*Le Sort du Titan*”, Percy doit sauver la déesse Artémis et empêcher le retour de Kronos. De nouveaux personnages sont introduits et l'auteur explore la mythologie des titans et des dieux, en mettant l'accent sur leurs relations complexes. Atlas, qui soutient les cieux, est réimaginé avec une touche d'ironie.

Le quatrième livre, “*La Bataille du labyrinthe*”, suit Percy et ses amis dans le labyrinthe de Dédale, un réseau de tunnels cachant des tromperies modernes et de la magie. Le personnage de Dédale, inspiré du mythe originel, apparaît comme un ingénieur brillant mais ambigu, et le récit mêle tragédie et rédemption.

Le dernier livre, “*Le Dernier Olympien*”, culmine avec la bataille contre Kronos, abordant les thèmes du destin et du sacrifice. Percy est confronté à une prophétie qui pourrait sonner son glas, dans une histoire qui fait écho aux batailles épiques de la mythologie.

Dans *“Le Calice des dieux”*, publié en 2023, Percy, devenu adulte, tente de récupérer un calice sacré, symbole de puissance et d'abondance, dans une mission au ton plus léger.

Dans chaque livre, Riordan maintient un équilibre entre la fidélité aux mythes et l'innovation narrative, rendant les personnages et les histoires anciennes accessibles par le biais de références culturelles modernes, d'humour et de réflexions sur des thèmes tels que le destin, la famille et l'amitié.

“The Penelopiad” (2005) de Margaret Atwood réinterprète le mythe de Pénélope de l'Odyssée d'Homère du point de vue de Pénélope elle-même et des douze servantes pendues par Ulysse à son retour. Pénélope raconte son histoire depuis l'Hadès, réfléchissant à sa vie de jeune mariée, à son attente d'Ulysse et à son stratagème pour tisser et défaire la toile afin de tromper ses prétendants. Atwood dépeint Pénélope non seulement comme une épouse fidèle, mais aussi comme un personnage complexe, rusé et résistant, faisant face à la solitude, au sens de la justice et aux doutes quant à la fidélité de son mari.

Les servantes, au lieu d'être de simples figurantes, deviennent un chœur grec tragique, exprimant leurs griefs et dénonçant la cruauté du système patriarcal qui les a exploitées et condamnées. Ce chœur réfléchit à l'injustice de leur mort, opposant une critique à la justice héroïque masculine. Ulysse, vu par Pénélope, est décrit de manière critique comme un homme distant et énigmatique.

Atwood conserve les principaux éléments mythologiques du récit homérique, tels que la toile et Hadès, mais la différence la plus significative est le changement de perspective: Pénélope, qui était un personnage secondaire dans l'Odyssée, devient la voix principale, mettant en lumière ses peurs, sa solitude et les difficultés qu'elle a rencontrées. Les servantes, traditionnellement réduites au silence, deviennent des voix rebelles qui remettent en question l'idéal héroïque masculin et critiquent les inégalités. Avec un style ironique et critique, Atwood transforme l'histoire en une réflexion sur la condition féminine et l'injustice, offrant une approche moderne du mythe de Pénélope.

“Lore Olympus” de Rachel Smythe, un webcomic publié sur Webtoon depuis 2018, réinterprète le mythe d'Hadès et Perséphone dans un contexte moderne, en abordant des thèmes tels que le consentement, le pouvoir et les traumatismes.

L'histoire suit Hadès, un dieu solitaire et vulnérable, et Perséphone, une jeune femme déterminée à trouver son indépendance. Leur relation se développe progressivement, montrant une Perséphone qui, de naïve qu'elle était, devient maîtresse de son destin.

L'intrigue explore des thèmes sensibles tels que la violence sexuelle, avec Apollon comme antagoniste, et la guérison émotionnelle. D'autres personnages mythologiques, tels qu'Aphrodite et Zeus, reçoivent également une touche moderne: Aphrodite est manipulatrice et montre des signes d'insécurité, tandis qu'Apollon devient un personnage sombre et prédateur, contrairement à sa représentation mythologique traditionnelle.

Tout en conservant le contexte et les pouvoirs divins du mythe, Lore Olympus diffère par son cadre, plaçant les divinités dans un monde contemporain avec ses gratte-ciel et ses smartphones, tout en conservant l'essence de leurs interactions. Cette modernisation offre une perspective innovante sur les personnages classiques, les rendant accessibles au public moderne et abordant des questions d'actualité.

5. Odyssées numériques épiques, comment les jeux vidéo réécrivent les mythes

Avec l'avancée des techniques numériques et l'influence de la culture vidéoludique, les jeux vidéo sont devenus de puissants outils pour raconter des histoires et revisiter les mythes anciens. Dans ce chapitre nous examinerons l'origine et l'évolution des transpositions mythologiques dans les jeux vidéo, en analysant la façon dont les histoires anciennes épiques sont réinterprétées dans des contextes interactifs.

5.1 Le développement de la mythologie dans les mondes virtuels

L'utilisation de la mythologie grecque et romaine dans les jeux vidéo a évolué avec les progrès technologiques. Dans les années 1980, les premiers jeux, comme *Kid Icarus* (1986), traitaient la mythologie comme une toile de fond esthétique, se concentrant davantage sur l'action que sur la fidélité aux mythes. Dans les années 2000, les jeux ont commencé à explorer les éléments mythologiques de manière plus approfondie, comme dans *Zeus: Master of Olympus*, un jeu de construction de ville dans lequel les joueurs doivent interagir avec des dieux et des créatures mythologiques pour prospérer.

L'année 2005 a marqué un tournant avec *God of War*, qui a introduit un protagoniste, Kratos, plongé dans un récit épique de vengeance et d'affrontement avec des dieux et des titans, donnant à la mythologie un rôle central et profondément narratif. *Age of Mythology* (2002) utilise des dieux et des créatures légendaires dans des mécanismes de jeu stratégiques, fusionnant des éléments de différentes mythologies.

Avec l'avènement des technologies de pointe, *Assassin's Creed: Odyssey* (2018) a représenté un équilibre entre la reconstruction historique et la mythologie, permettant aux joueurs d'explorer une Grèce antique historiquement exacte et d'affronter des créatures mythiques.

5.2 Comment la mythologie façonne les jeux

Dans les jeux vidéo modernes, la mythologie grecque et romaine va bien au-delà d'un simple thème décoratif: elle fait partie intégrante de la narration et du gameplay. Des titres comme *God of War* en sont un excellent exemple: ici, la mythologie grecque est au cœur de l'intrigue. Dans *Hadès*, la mythologie joue un rôle encore plus important et devient l'essence même de l'expérience de jeu. Ici, chaque personnage est tiré des mythes, mais retravaillé d'une manière moderne et attrayante. Le jeu ne se contente pas de raconter une histoire, il la fusionne avec des mécanismes cycliques, créant ainsi un lien indéfectible entre le mythe et le gameplay. D'autres titres, comme *Assassin's Creed: Odyssey*, utilisent la mythologie pour créer un monde détaillé et immersif. Le jeu permet aux joueurs d'explorer une Grèce antique reconstituée de manière réaliste, où le mythe et l'histoire se rejoignent.

Enfin, des titres comme *Phenix Rising* adoptent un ton plus léger et plus accessible. Dans ce jeu, des personnages tels que Zeus et Prométhée interagissent avec le joueur de manière comique, racontant des mythes classiques tels que la lutte contre les Titans avec une veine ironique.

Ces jeux vidéo, chacun avec son propre style, montrent comment la mythologie peut être adaptée et renaître dans un média moderne, transformant les histoires anciennes en expériences interactives qui s'adressent à un public contemporain.

5.3 La mythologie en mode joueur

La mythologie offre un large éventail de symboles et de récits qui se prêtent à une réinterprétation créative, permettant aux développeurs de jeux de combiner des éléments fantastiques et historiques pour créer des expériences immersives.

La série "**God of War**", est l'une des sagas les plus emblématiques de l'histoire du jeu vidéo. La saga grecque *God of War* se distingue par son scénario intense et ses personnages mythologiques complexes, offrant une réinterprétation moderne des légendes anciennes.

Dans le premier jeu, "**God of War**", Kratos est un guerrier spartiate qui, pour gagner en puissance au combat, conclut un pacte avec Arès, le dieu de la guerre.

Cependant, Arès le manipule et l'amène à tuer sa propre famille. Cet événement marque le début de la quête de vengeance de Kratos, qui culmine avec la récupération de la boîte de Pandore, un artefact capable de détruire un dieu. Après avoir surmonté de nombreuses épreuves et créatures mythologiques, Kratos tue Arès, devenant ainsi le nouveau dieu de la guerre. Dans cette phase, Arès et Athéna jouent des rôles clés : Arès en tant qu'ennemi principal et Athéna en tant que leader ambigu, représentant les thèmes de la vengeance et du héros tragique dans la mythologie grecque.

Dans **“God of War II”**, Kratos, devenu dieu de la guerre, se rebelle contre les dieux, en particulier Zeus, qui le prive de ses pouvoirs et le tue. Avec l'aide de Gaia, la mère des titans, Kratos entame sa vengeance contre Zeus, en mettant l'accent sur la lutte contre le destin et l'archétype de l'hybris, ou défi à la volonté divine. Lors de la bataille finale contre Zeus, le conflit entre les titans et les dieux, inspiré de la Titanomachie, fait son apparition, et Kratos est confronté à divers dieux et créatures tels que Pégase et le Colosse de Rhodes, enrichissant ainsi la mythologie du jeu.

Dans **“God of War: Chains of Olympus”**, une préquelle du premier chapitre, Kratos, toujours au service des dieux, affronte Perséphone et Atlas, qui planifient la destruction de l'univers. Perséphone, fatiguée de sa vie dans le monde souterrain, tente de libérer Kronos, risquant ainsi de détruire le monde, tandis qu'Atlas est un titan réticent, allié dans le plan de destruction. Dans ce contexte, la tentation de Kratos de retrouver sa famille dans l'au-delà reflète sa lutte intérieure, incarnant le mythe du sacrifice et de la tentation typique de la tragédie grecque.

Le troisième chapitre, **“God of War III”**, conclut la trilogie originale avec l'ascension du mont Olympe. Kratos, désormais déterminé à détruire Zeus et l'ensemble de l'Olympe, affronte différents dieux, dont Poséidon, Hadès, Hermès et Héraclès. Chacun représente un aspect de l'ordre divin, et leur chute entraîne la destruction du monde, qui ne peut plus trouver son équilibre sans eux. L'intrigue explore la Gigantomachie comme une bataille entre dieux et titans et réfléchit à l'importance de la boîte de Pandore et au thème de l'espoir comme force salvatrice.

Dans **“God of War: Ghost of Sparta”**, l'histoire se concentre sur Deimos, le frère perdu de Kratos, et Thanatos, le dieu de la mort. Kratos découvre que Deimos est prisonnier du monde souterrain et, une fois libéré, l'aide à combattre Thanatos,

mais perd à nouveau son frère. Avec la cité d'Atlantis en toile de fond, le jeu explore le thème de la fraternité et de la perte, en s'inspirant des prophéties et des récits de malheur typiques de la mythologie grecque.

En 2018, avec la sortie d'un nouveau God of War, la saga passe de la mythologie grecque à la mythologie nordique. Kratos, désormais plus âgé, vit en Scandinavie et tente de construire une nouvelle vie avec son fils Atreus, mais il est bientôt contraint d'affronter les dieux nordiques. Bien que la mythologie ait changé, l'histoire reste liée aux événements de la saga grecque, reflétant les cicatrices laissées par l'interaction de Kratos avec les dieux grecs et ouvrant de nouvelles perspectives pour le personnage et la mythologie de la série.

“**Assassin's Creed Odyssey**”, développé par Ubisoft, se déroule dans la Grèce antique pendant la guerre du Péloponnèse (431-404 av. J.-C.) et mêle événements historiques et mythologie grecque, offrant au joueur un voyage où mythe et réalité s'entremêlent. L'intrigue suit les aventures d'un mercenaire, qui se fait passer pour *Kassandra* ou *Alexios*, descendant de *Léonidas* de Sparte et en possession de sa lance légendaire, un instrument de pouvoir et un lien avec la "première civilisation" (l'Isu), une race avancée souvent interprétée comme divine.

Dans le jeu, le protagoniste entreprend trois missions : reconstruire sa famille détruite, contrer le culte du *Kosmos* (une organisation secrète précurseur des *Templiers*) et percer les mystères de la Première Civilisation. Au cours de l'aventure, il rencontre des personnages historiques tels que *Socrate* et *Périclès*, et affronte des créatures mythologiques telles que le *Minotaure*, la *Méduse*, le *Sphinx* et le *Cyclope*, liées à de puissants artefacts de l'Isu.

La mythologie est profondément intégrée au jeu, avec des références à des dieux tels qu'*Hadès*, *Perséphone* et *Poséidon*, explorés plus en profondeur dans les extensions. Des temples et des sanctuaires dédiés à des divinités telles qu'*Athéna*, *Zeus*, *Apollon* et *Artémis* parsèment le monde du jeu, permettant au protagoniste d'honorer ces divinités et d'explorer leur influence dans la vie quotidienne de la Grèce antique.

“**Hadès**”, développé par Supergiant Games, est un jeu vidéo de type roguelike se déroulant dans le monde souterrain grec, dans lequel le joueur incarne *Zagreus*, fils d'*Hadès*, qui tente à plusieurs reprises de s'échapper du royaume de son père pour

rejoindre sa mère, Perséphone, à la surface. Ce voyage explore les relations conflictuelles entre Zagreus et Hadès et la quête du protagoniste pour découvrir ses origines. Le gameplay, qui consiste à retourner à la Maison d'Hadès à chaque fois que Zagreus meurt, reflète le concept mythologique de la mort comme un cycle plutôt qu'une fin définitive.

L'histoire suit Zagreus à travers les différents niveaux du monde souterrain (Tartare, Asphodèle, Elysium et le Temple du Styx) et présente de nombreuses interactions avec divers personnages de la mythologie grecque. Les figures olympiennes qui aident Zagreus sont Zeus, Athéna, Aphrodite, Dionysos et Poséidon, chacun présentant des caractéristiques qui reflètent les traits mythologiques traditionnels, tels que la sagesse d'Athéna et le caractère festif de Dionysos. Ces dieux ne sont pas seulement des alliés, ils représentent le désir collectif de défier la volonté d'Hadès.

6. Conclusion

Cette étude explore l'impact durable de la mythologie gréco-romaine sur la culture moderne, montrant comment elle continue à évoluer et à trouver de nouvelles formes d'expression. Partant de l'histoire de la mythologie, devenue un patrimoine culturel collectif, l'analyse révèle comment le cinéma contribue à renouveler la fascination pour les mythes, en les rendant accessibles à un large public par le biais d'adaptations et de relectures modernes qui traitent de thèmes universels.

La littérature contemporaine, quant à elle, réinterprète les mythes en donnant la parole à des personnages marginalisés et en abordant des questions sociales d'actualité, reflétant ainsi un besoin constant de comprendre le présent à travers le passé. Enfin, dans les jeux vidéo, la mythologie devient une expérience interactive, transformant les joueurs en participants actifs qui interagissent avec les personnages et les environnements mythologiques.

À l'aide de ressources telles que des livres, des films et des jeux vidéo, la recherche met en évidence la façon dont la mythologie continue d'imprégner la culture, influençant les arts et les nouveaux médias. La mythologie n'est pas seulement un héritage du passé, mais un archétype culturel qui reste au cœur de l'imaginaire collectif, en résonance avec les questions contemporaines.

BIBLIOGRAFIA

- Alighieri Dante, *Divina Commedia, Edizione Integrale*, Newton Compton Editori, 2014.
- Alovisio Silvio, *Cabiria (Giovanni Pastrone, 1914). Lo spettacolo della storia*, Mimesis, 2014.
- Ariosto Ludovico, *Orlando Furioso*, Rizzoli, 2012.
- Atwood Margaret, *The Penelopiad*, Canongate Books Ltd, 2018.
- Azuma Hideo, *Pollon*, Magic Press, 2017.
- Barker Pat, *The silence of the Girls*, Penguin, 2019.
- Boccaccio Giovanni, *Decameron*, Crescere, 2012.
- Cerinotti Angela, *Miti greci e di Roma antica*, Giunti, 2018.
- Cocteau Jean, *Orphée*, Stock, 2005.
- Coluzzi Daniele, *Io sono Persefone*, Rizzoli, 2022.
- De Sanctis Gianluca, *La religione a Roma. Luoghi, culti, sacerdoti, dèi*, Carocci, 2012.
- Doherty Gordon, *Assassin's Creed. Odyssey*, Sperling & Kupfer, 2018.
- Esiodo, *Le opere e i giorni*, OMBand D.E, 2024.
- Esiodo, *Teogonia*, BUR Rizzoli, 2021.
- Ferro Licia & Monteleone Maria, *Miti romani. Il racconto*, Einaudi, 2014.
- Fusillo Massimo, *La Grecia secondo Pasolini. Mito e cinema.*, Carocci, 2022.
- Guidorizzi Giulio, *Il racconto degli dèi. L'origine del mondo e le divinità dell'Olimpo*, Mondadori, 2024.
- Hillman James, *Figure del mito*, Adelphi, 2014.
- Hillman James, *Le storie che curano. Freud, Jung, Adler*, Raffaello Cortina Editore, 2021.
- Isidoro di Siviglia, *Etimologie o origini*, UTET, 2014.
- Joyce James, *Ulisse*, Newton Compton Editori, 2015.
- Keats John, *Poesie*, Newton Compton Editori, 2022.

Mann Thomas, *La morte a Venezia*, Einaudi, 2015.

Miller Madeline, *Circe*, Bloomsbury Publishing, 2018.

Miller Madeline, *La canzone di Achille*, Marsilio, 2019.

Nietzsche, *La nascita della tragedia*, Feltrinelli Editore, 2015.

Omero, *Iliade*, Marsilio, 2018.

Omero, *Odissea*, Feltrinelli, 2014.

Ovidio, *Metamorfosi*, Einaudi, 2015.

Riordan Rick, *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: Il ladro di fulmini*, Mondadori, 2023.

Riordan Rick, *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: Il mare dei mostri*, Mondadori, 2023.

Riordan Rick, *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: La maledizione del titano*, Mondadori, 2023.

Riordan Rick, *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: La battaglia del labirinto*, Mondadori, 2023.

Riordan Rick, *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: Lo scontro finale*, Mondadori, 2023.

Riordan Rick, *Percy Jackson e gli dèi dell'Olimpo: Il calce degli dèi*, Mondadori, 2023.

Rüpke Jörg, *Pantheon. Una nuova storia della religione romana*, Einaudi, 2018.

Seznec Jean, *La sopravvivenza degli antichi dei. Saggio sul ruolo della tradizione mitologica nella cultura e nell'arte rinascimentali*, Bollati Boringhieri, 2015.

Shelley Percy Bysshe, *Prometeo Liberato*, Ghibli, 21 aprile 2016.

Smythe Rachel, *Lore Olympus*, Del Rey, 2021.

Tasso Torquato, *Gerusalemme Liberata*, Rizzoli, 2009.

Umemura Shinya & Fukui Takumi, *Record of Ragnarok*, Star Comics, 2020.

Updike John, *Il centauro*, Einaudi, 2014.

Verdecchia Andrea, *Mitologia etrusca*, C&P Adver Effigi, 2022.

Virgilio, *Eneide*, Einaudi, 2014.

SITOGRAFIA

Sezione lingua II

Panathenaea: a summer festival on the traditional birthday of Athena.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/panathenaea>

Pythia: the priestess of Apollo at Delphi, who transmitted the oracles.

<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pythia#:~:text=Pythia%20in%20British%20English,Delphi%2C%20who%20transmitted%20the%20oracles>

Sezione lingua III

Christianisme: Ensemble des religions fondées sur la personne et les écrits rapportant les paroles et la pensée de Jésus-Christ.

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/christianisme/33770> (03/11/2024)

Complexe d'Œdipe: Le complexe d'Œdipe désigne la dynamique psychique de la petite fille ou du petit garçon, de 3 à 5 ans environ. Décrit pour la première fois par Sigmund Freud au XIX^e s., il intervient à l'âge où l'enfant s'intéresse à ses organes génitaux, demande à ce qu'on respecte sa pudeur, et s'interroge sur tout ce qui concerne le corps, la différence des sexes ou la procréation.

https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/complexe_d_%C5%92dipe/74467
(03/11/2024)

Corpus: Ensemble fini de textes choisi comme base d'une étude.

<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/corpus> (03/11/2024)

Étrurie: Ancienne région de l'Italie antique, correspondant en gros à l'actuelle Toscane, et comprise entre l'Arno, le cours supérieur du Tibre et la mer.

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/autre-region/%C3%89trurie/8641> (03/11/2024)

Grande Dionysia: Fêtes en l'honneur de Dionysos. Le rituel dionysiaque était caractérisé par des processions très animées, où chanteurs et danseurs interprétaient un hymne dit dithyrambe.

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/dionysies/43646> (03/11/24)

Moloch: Prétendue divinité cananéenne, mentionnée dans la Bible en corrélation avec des sacrifices d'enfants. Ce nom est plutôt celui d'un sacrifice humain, avec consécration par le feu, pratiqué sur les hauts lieux cananéens, et parfois en Israël, et dans les tophets carthaginois.

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/Moloch/133629> (03/11/2024)

Mystères d'Éleusis: Fêtes d'initiation célébrées à Éleusis. Les grands mystères se déroulaient fin septembre et duraient dix jours.

https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/myst%C3%A8res_d_%C3%89leusis/7874 (03/11/2024)

Panathénées: Concours festifs créés en 556 av. J.-C. par Pisistrate. Elles reviennent tous les ans aux mois de juillet et août (Hécatoombaion), en l'honneur d'Athéna.

<https://www.larousse.fr/encyclopedie/mythologie/Panath%C3%A9n%C3%A9es/190447> (03/11/24)

Pythie: À Delphes, servante d'Apollon qui rendait ses oracles par son intermédiaire. (Juchée sur un trépied, elle était prise d'un vertige [« délire divin »], et les prêtres interprétaient ses paroles, message d'Apollon.)

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pythie/65363> (03/11/2024)

Théodose Ier: Empereur romain (379-395), fils de Théodose l'Ancien.

https://www.larousse.fr/encyclopedie/personnage/Th%C3%A9odose_I_er/146529 (03/11/2024)

Théogonie: Poème mythologique d'Hésiode (viiiie s. avant J.-C.).
https://www.larousse.fr/encyclopedie/oeuvre/Th%C3%A9ogonie_ou_G%C3%A9n%C3%A9alogie_des_dieux/146535 (03/11/2024)