



# Mito, media e *Poor Things!* L'elaborazione sociale della morte al tempo dell'Intelligenza Artificiale

Antonella Napoli

antnapoli@unisa.it

DISPAC | Università degli Studi di Salerno



## Abstract

*Myth, Media, and Poor Things! The social construction of death in the time of Artificial Intelligence*

The present work discusses the way the media - and cinema in particular - renovate the myth and thus respond to the cognitive and heuristic needs of humans, working as a *mythological machine*: unlike some readings of the myth-media relationship which underline the weakening of its cognitive force caused by technologization and serialization of materials, this essay highlights the power of the media in re-opening and regenerating the mythical matter, especially concerning complex themes such as that of the social processing of death. To this end, this work analyzes the film *Poor Things!* by Yorgos Lanthimos (2023) searching out the mythical material within it and its renewal considering 1. the transformations that have affected the media in the meantime, 2. the spectator's gaze and 3. the social context deeply pervaded by narratives on the technological transformations triggered by AI.

## Keywords

Myth | Artificial Intelligence | Frankenstein | Yorgos Lanthimos | Death

## Introduzione

La comunicazione mitica sviluppa oggetti culturali profondamente riconoscibili nei loro caratteri ma al contempo decisamente differenti nel loro sedimentarsi nelle evoluzioni storiche e nei contesti culturali. Come sottolinea lo studioso del mito Marcel Detienne, la mitologia non ha un suo territorio autonomo – che la renderebbe eventualmente sempre uguale e indifferente ai contesti e alle sue traduzioni attraverso i vari linguaggi – né “designa una forma di pensiero universale la cui essenza pura sarebbe in attesa del suo filosofo” (1983: 9-10).

Il dato mitico è quindi riconoscibile nella sua aderenza alle origini ma è allo stesso tempo profondamente agganciato al contesto in quanto storicamente e culturalmente costruito: si tratta infatti di un complesso repertorio tematico-narrativo la cui morfologia è plasmata dal tempo. Il discorso sul mito è del resto cambiato nei secoli, e ha subito una profonda trasformazione soprattutto a partire da quando Christian Gottlob Heyne in Germania e Giambattista Vico in Italia, tra gli altri, hanno concettualizzato il mito al di qua della *fabula* e della sua riduzione a racconto favoloso per sottolinearne invece la potenza euristica, la dimensione di “modo di pensare” e di “realtà trascendente” (Bettini, 2008). Un modo di pensare che – pur mantenendo legami strettissimi con le sue origini – è dunque vitale perché libero di trasformarsi e di sondare tutte le possibilità espressive ed ermeneutiche: “fra le caratteristiche principali del discorso mitico sta proprio quella di non esistere in forma definitiva, una volta per tutte” (Bettini, 1989: 22), sia pure in mezzo a delle costanti. Dinamiche, queste, che sono rese possibili dall’origine del mito all’interno della cultura greca, contrassegnata dall’oralità delle elaborazioni, dalla profonda adesione del mito alla realtà contemporanea e alle vicende della *polis* (dunque materia duttile e poliforme) e dall’assenza di un’unica versione immaginabile del mito (normalmente sancita *nel* libro sacro) (Guidorizzi, 2009: XIV-XV; Sbardella, 2006).

Contrassegnata inoltre, o forse soprattutto, da un rapporto tra uomo e natura che si è sfilacciato nell’epoca moderna: “Come reagirebbe Zeus di fronte ad un parafulmine?” scrive Jean-Jacques Lecercle in una sua opera sul mito di Frankenstein (2014: 119). Per quanto l’evoluzione storica e l’avvicinarsi di differenti sistemi culturali – quello latino, quello cristiano ecc. – abbiano tentato di relegare il mito ai margini, esso tuttavia è riuscito a mantenere la forza di trasformarsi all’interno di nuovi sistemi culturali e per mezzo di innovative forme espressive: quelle audiovisive, per esempio, riescono a dare nuova linfa e nuove prospettive al mito.

Non solo: la forza del mito come patrimonio narrativo primario è tale da aver saputo contaminare sistemi tra loro molto distanti – si pensi ai contesti postcoloniali e a sviluppi mitici come *Omeros* di Derek Walcott o le *Baccanti* di Wole Soyinka.

La macchina mitologica è infatti in grado di comunicare, rappresentare, etichettare e interpretare (Frog, 2015) e lo fa – qui sta la ricchezza del mito – dialogando e reciprocamente influenzando altri sistemi, da quello culturale a quello politico ed economico: a ben guardare, è proprio la porosità tra questi sistemi a donare forza al mito rinnovato. Non è sempre così, naturalmente: accade infatti che



la materia mitica sia talvolta appiattita e sfruttata all'interno del sistema mediale – audiovisivo in special misura – con il rischio di perpetrare ciò che Theodor Adorno considerava “il nuovo e il sempre uguale” e che Peppino Ortoleva (2019) analizza come “miti a bassa intensità”: a ripetersi è la formula che risulta essere efficace perché di facile utilizzo in ambito promozionale e pubblicitario, e dunque perfetta all'interno del sistema della società dei consumi, nonché in ambito televisivo – e oggi dei social media – laddove c'è sempre penuria di storie.

Nell'uso stereotipizzato del mito a emergere sono caratterizzazioni e tipizzazioni – riconoscibili e immediate. In questa forma del mito, Ortoleva sottolinea il ruolo necessario del consumatore che, addestrato a riconoscere immediatamente le strutture profonde del racconto colma lacune e gap riuscendo a comprendere il senso del messaggio – che in questi casi è tutt'altro che disturbante.

## 1. Il mito, la morte, i media

Una volta compreso dunque il senso e il potere del mito è interessante rintracciarne da un lato le sue costanti e dall'altro le specifiche declinazioni impattate dal cambiamento dei contesti sociali all'interno dei quali i media svolgono un ruolo sfaccettato – tecnico, produttivo/creativo ed ecologico nello stesso tempo.

Come visto, ci sono infatti innumerevoli modalità di interrogare il mito e il mito si sviluppa – sin dall'antichità – attraverso molteplici linguaggi. Più precisamente, si muove, sin dalle origini, attraverso vari sistemi, come quello religioso-rituale, quello letterario, quello figurativo, quello audiovisivo e, oggi, quello elaborato coralmente dal basso (come nell'antichità...) all'interno del sistema di piattaforme digitali.

Questa lettura ampia del mito e delle sue declinazioni, in verità, non trova sempre pareri favorevoli. Vi è anche una certa interpretazione che elabora una sorta di gerarchia dei miti, relegando per esempio quelli dei fumetti e del cinema al livello di sub-miti: “Fa male chiamare mitologiche queste creature. È una parola nobile, ed esse sono così grottesche. [...] Esse hanno la vitalità dell'inconscio collettivo, ma niente altro, nessun valore etico, estetico o intellettuale” (Ursula Le Guin citata in Frezza, 1995). Di altro avviso la lettura mediologica: “giudizi e gerarchie di valore tra miti autentici o inautentici, miti e sub-miti appaiono incongrui di fronte ad una materia che non consente differenziazione diversa dal suo esistere o meno” scrive per esempio Gino Frezza (1995: 222) del quale gran parte della produzione scientifica è stata animata proprio dallo sforzo di attuare una ricognizione via via più vasta e profonda del mito rielaborato *dai* e *per* i media. Proprio in un'ottica mediologica, Frezza richiama infatti l'assoluta centralità delle trasformazioni tecniche nell'aiutare a far rivivere il mito e a consentire dunque vie di fuga rispetto a ridurlo (solo) materia dell'abuso ideologizzato come denunciato da Ortoleva. Va dunque sempre osservata la rinnovata situazione sensoriale innescata dalle evoluzioni tecnologiche per verificare la tenuta dell'evocazione simbolica.

Nel cinema, in particolare, l'oggetto del mito e l'esperienza che verifica coincide con il nucleo del mezzo di comunicazione: “lo spettatore del film partecipa ad una



esperienza che sorge e pulsa con la spontaneità e il disinteresse necessari ad una autentica epifania” (Frezza 1995: 241). Infatti, “film e fumetti, macchine comunicative ibride, si saldano tutt’uno con un corpo individuale e collettivo, *organico* e *culturale* che, per intero, fa pesare il carico della sua storia e della sua memoria. La mitologia cinefumettistica scava, con energie proprie, una formulazione nuova dell’arcaico e dell’antico” (ibidem, corsivo mio). Il cinema è una “macchina mitologica” pur non cercando l’origine intangibile del mito. Il cinema, infatti, non rifà il mito, ma lo forma nella contemporaneità, ne garantisce le elaborazioni in senso diacronico.

È interessato a immaginare i legami attuali con il passato: ma se per Lecerle questo legame ha il sapore della nostalgia – “la nostalgia, questa malattia del ritornare, questo bisogno di rievocare senza sosta le proprie origini, non è sinonimo di declino” (Lecerle: 119) – per Frezza il mito ha un senso differente: “niente o almeno scarsa malinconia e nostalgia di esperienze o di premiate e perdute virtù. Piuttosto: riflesso, proiezione-autoformazione della cultura odierna” (Frezza, 1995: 241) attraverso il potere – del cinema per esempio – di confrontarsi “con quanto risulta inesprimibile nel vissuto individuale o nelle configurazioni simbolico-narrative vigenti nella società” (ivi: 223).

La funzione del mito è, dunque, quella di essere un’inesauribile fonte di esplorazione e conoscenza: esso “costituisce l’origine del regime di autocomprensione dell’individuo” (ibidem). Ancora, è uno strumento per trattare la materia degli affanni e delle paure provando a disinnescare l’ansia associata alle riflessioni sul nostro destino, sul senso del nostro passaggio terreno e sulle ipotesi circa il “dopo”. Proprio la morte è infatti un repertorio inesauribile che è esplorato percorrendo strade a volte anche apparentemente molto distanti tra loro, attingendo a piene mani dal repertorio mitico.

“È inevitabile – scrive Alberto Abruzzese – che sia l’irriducibilità della morte a turbare la “grande festa” dell’uomo occidentale, la ri-affermazione ultima della sua soggettività” (Abruzzese, 1992a: 52). E i media sono il territorio in cui la morte è “ancora questione pubblica” (ivi: 48) come ha mostrato il percorso di analisi di Edgar Morin (2002; 2016). I media, infatti, intervengono rielaborando da una parte l’utopia dell’immortalità, dall’altra le strategie per sublimare il passaggio e la morte (Napoli, 2017; Napoli, Santoro, 2017). In tal modo essi attuano – come sottolinea Frezza – un riadattamento secolarizzato del mito antico: ma, qui, la secolarizzazione del mito indica semplicemente l’iscrizione del sacro in una sfera umana-naturale e tecnologica.

## 2.1 *Forme del mito*

La proposta di Gino Frezza è pertanto chiara: da un lato sottolinea la pregnanza dei media nell’essere compiutamente macchine mitologiche, in grado di sedimentare, sviluppare, interrogare e rinnovare il mito in virtù delle trasformazioni sociali, culturali e al contempo sensoriali. Dall’altro, all’interno di molte possibilità euristiche discusse nel tempo da vari autori, mostra in modo efficace come i media – nello specifico cinema e fumetto nel loro reciproco gioco di rimandi – possono



sviluppare forme e strumenti con cui rispondere – attraverso un mito sempre rinnovato – alle più ancestrali domande degli uomini. Come visto, è per il bisogno di immaginare socialmente la morte che si fa più spesso ricorso al mito. Non solo di immaginarla, ma anche e soprattutto di metabolizzarla, guardarla in faccia – per contraddire il celebre motto di François de La Rochefoucauld – ma senza essere a propria volta guardati:

al carattere tendenzialmente sempre uguale della morte si oppone una alterità mediatica in continua trasformazione, ed è in questa opposizione che i linguaggi dei media attingono per dare corpo alla morte, per cercare di esprimere ciò che alita intorno alla sua irriducibilità. Ne sono divenuti la voce perché essi fanno parte del processo più generale di alienazione dell'uomo, sono buona parte della sua mente e del suo corpo" (Abruzzese, 1992b: 169).



Il cinema e il fumetto, per esempio, provano a sondare le strade del fantastico, dando in tal modo spazio, attraverso mostri, vampiri, fantasmi, alieni, alla rappresentazione delle paure degli uomini rispetto alla morte. E alcune delle più interessanti strategie espressive – nel cinema come nel fumetto – sono da Frezza identificate con il ricorso al tema del doppio e delle sue declinazioni: resto, sdoppiamento, mutazione. Il doppio, infatti, può essere un itinerario privilegiato per riconoscere le sedimentazioni e le evoluzioni del mito e il modo in cui questo, tra i tanti temi possibili, elabora il rapporto con la vita e la morte, la paura della fine e l'immaginazione sul futuro e sui possibili altrimenti: "prima di proiettarvi i suoi terrori, l'uomo ha anzitutto fissato sul doppio tutte le ambizioni della sua vita [...] e l'ambizione fondamentale della sua morte: l'immortalità" (Morin, 2016: 35).

Del resto, la morte, a partire dall'avvento dei grandi sistemi complessi della tarda modernità diviene un demone, cioè un fattore di *divisione*, di separazione traumatica (Abruzzese, 1992a: 48, corsivo mio). Il mito, inoltre, come sottolinea Frog (2015), funziona attraverso il ricorso al simbolico – per esempio il doppio: ecco perché le categorie dello sdoppiamento, del doppio e della mutazione risultano particolarmente efficaci.

Prendiamo il caso di *Poor things!* (2023). La pellicola del regista greco Yorgos Lanthimos ci sembra essere una interessante rielaborazione del mito che permette di creare una potente rappresentazione delle paure e dei desideri contemporanei e delle reciproche influenze tra nuovi e vecchi timori. Per farlo, il repertorio mitico è sviluppato attraverso forme che possono essere comprese osservandole con la chiave di lettura che ci fornisce Frezza: la materia narrativa si sviluppa infatti a partire da una vita che si afferma nonostante sia condizionata dalla morte che resta sullo sfondo (una fine apparente...).

*Bella Baxter* che nasce da se stessa, mentre muore il resto (il/la figlio/a) diventa così il doppio di se stessa, una deviazione della soggettività e una coabitazione di due porzioni di personalità nello stesso corpo, una nuova versione di sé che è ancora (apparentemente) uguale eppure altro arrivando a rendere avverabile – e cinematograficamente realizzato – il più profondo desiderio/istinto della madre che con il proprio corpo vuole prolungare il più a lungo possibile la cura e la protezione



della propria creatura, facendole da guscio ben oltre la nascita (e i rimandi vanno dai marsupi nei quali si portano in giro i neonati fino all'estrema posa delle tante rielaborazioni della *Pietà*).

*Bella* è il doppio di sé stessa anche in un altro senso: attraverso la sua rinascita il pubblico percorre non solo la prospettiva di ri-vivere ma di ri-farsi anche, di avere cioè una seconda possibilità per rimediare, per vivere meglio. Sullo schermo, dunque, proiettiamo non solo il desiderio di sopravvivere alla morte o alla vecchiaia, ma anche di ri-farci. *Bella* è anche il doppio di quel figlio che non può esserci se non attraverso la mediazione del corpo della madre. *Bella*, infine, è anche il doppio del suo stesso creatore, e lungo tutto il racconto mantiene con lui un complesso legame enfatizzandone gli aspetti positivi e le cadute, rappresentando in tal modo la perfetta dialettica intergenerazionale tra padri e figli.

*Bella*, il cui cadavere è manipolato attraverso l'elettromagnetismo si incarna dunque nuovamente, avanzando nel mondo da Mutante e mettendo così in scena le ancestrali paure nei confronti della simbiosi morte-vita: passando attraverso l'esperienza della malinconia e della depressione che non le consentono di immaginare più un possibile futuro, e poi della morte fisica, realizza l'estrema permeabilità della nascita e della fine ri-vivendo due volte l'esperienza di essere messa al mondo. Madre e creatura si fondono dunque nelle stesse fattezze, la corteccia cerebrale dell'una si innesta nella spina dorsale dell'altra. La mente è inesorabilmente quella di un mutante: cancellato il ricordo attivo e cosciente, è lasciato intatto il ricordo corporeo, quello sedimentato nella carne e nei sensi dell'adulto-bambino. Nel produrre la mutazione attraverso il suo corpo, *Bella* rappresenta il divenire della forma che sta cambiando, la sua unica possibilità:

l'identità del mutante è polivalente e poliedrica, prende possesso del suo intrinseco carattere virtuale a fronte delle fenomenologie del reale, e ha una autonomia che ha la doppia segnatura di una potenza di comunicazione e di una alta dose di responsabilità (Frezza, 2013: 127).

La mutazione è un passaggio successivo alla doppia identità: libera dai limiti che la doppia identità ancora impone e permette nuovi modi per sfidare la morte.

Dunque,

si fanno avanti le rarefazioni dell'io, le dimensioni che vincono la morte del corpo e situano l'identità in una rete di rapporti, di relazioni e di affinità. Queste si collocano oltre il limite fisico, tra la dannazione della vita e la sofferenza-angoscia della morte. Non garantiscono l'immortalità nel senso classico, piuttosto la fissano in legami istantanei – concreti pur nell'evanescenza – tra colui che è e colui che non è più (ivi: 177).

Si realizza quindi una immortalità "relativa" del bambino e della madre – entrambi muoiono ed entrambi continuano a vivere in una nuova forma – nonché della madre/figlia di sé stessa. Attraverso le intersezioni e le manipolazioni non sopravvive



nessuno come prima; eppure, sopravvivono tre possibili altrimenti – la madre, il figlio, il mutante.

Infine, è importante prestare attenzione al ruolo metaforico della caverna (Frezza, 2006; 2013). Infatti, la sala operatoria in cui opera il dottore è interrata: è la caverna nella quale la scienza e la tecnica sfidano le leggi della natura e giocano così con il mito, lo rinnovano e lo rendono più complesso. E infatti, non è perso comunque l'antico legame del mito col sacro nella opportuna scelta del nomignolo del padre/scienziato, *God* – il cui nome per esteso non può che essere Godwin, come la famiglia paterna di Mary Shelley.

## 2. La morte e il suo superamento: il mito di Frankenstein

E qual è la materia mitica a cui si rifà il film? Lanthimos sembra attingervi in modo un po' spregiudicato, mescolando indizi e suggestioni per tornare a parlare di spinte creative, volontà di potenza e paura di tale volontà. L'insuperabile trauma della morte è raccontato efficacemente attraverso una rivisitazione di un vecchio modello sedimentato nell'immaginario quale è la forza prometeica del Frankenstein (Ballò, Perez, 1999; Denson, 2014; Fattori, 2018). Un mito esemplare in quanto animazione elettrica di un corpo ottenuto attraverso segmenti di altri corpi che qui si presenta rinnovato e apparentemente liberato da alcune caratteristiche peculiari (prime fra tutti, la natura del mostro). Tale modello funziona perché Frankenstein è il mito per eccellenza, come sottolinea ancora Lecercle "tanto più eterno dato che il suo contenuto riproduce l'infanzia dell'umanità" (2014: 120): in esso vi è una forza mitica indiscussa perché parla dell'uomo, mette in scena il suo sogno di "creare" da solo, senza l'intercessione del divino (Mircea Eliade, 1993) e di esplorare i misteri della creazione, della vita e della morte. *Bella* rappresenta dunque la fedele rappresentazione del nostro contemporaneo – e multiforme – rapporto con la morte che è farcito di narrazioni sul suo controllo e sulle sue manipolazioni, tra innovazioni nel campo delle human augmentics (Papacharissi, 2019), rielaborazioni socio-mediali del lutto e del post-mortem (Savin-Baden e Mason-Robbie, 2020) e un più generale processo di reincanto del mondo (Bruckner, 2001).

A differenza dei miti di origine popolare che si perdono nella notte dei tempi, Frankenstein torna ancora e ancora nella rielaborazione mediale perché è un mito moderno, profondamente intriso nel tempo che lo ha prodotto ma che al contempo, come avviene anche in *Poor Things!*, si collega ai suoi referenti mitici: la *hybris* del Dottor Faust, il senso di ribellione e rivolta che ritroviamo nel Satana di Milton, il Prometeo. Le molteplici rivisitazioni del mito di Frankenstein hanno conservato nel tempo alcune caratteristiche simili ed elementi obbligati ma lo hanno lasciato libero da qualsiasi preciso ancoraggio spazio-temporale.

Qui, per esempio, il momento della ri-nascita di *Bella* avviene nel magnifico contrasto tra un'atmosfera costruita con vecchi arredi e con il ricorso alle procedure mediche e scientifiche del passato e le innovazioni offerte dall'IA nella ricostruzione delle scenografie e nelle inquadrature: un contrasto che sottolinea come i temi di



fondo siano affrontati nel dibattito pubblico attraverso le medesime categorie e gli stessi schemi dicotomici come nel passato. Come nel film di James Whale del 1931 – *Frankenstein* – la giustapposizione degli elementi narrativi e filmici donano:

un'impressione di deliberata irrealtà: i passaggi da un luogo, o da un tempo, ad un altro non rivelano altra logica se non quella che governa i nostri sogni. [...] L'anacronismo è qui il segno, l'indice, di un processo di sedimentazione ed anticipazione in cui l'incoerenza diviene forma costitutiva (Lecerclé, 2014: 124).

E, sempre seguendo tale incoerenza, qui il mostro ha infatti le fattezze di una bellissima creatura a cui viene data, prometeicamente, una nuova occasione per vivere. *Bella-Frankenstein*, qui, fa però estendere il piano delle ambivalenze e delle contraddizioni anche al variegato repertorio di personaggi – umani, animali, freak – che la circondano nel suo viaggio. L'elemento mostruoso è perciò distribuito variamente: nelle stesse fattezze di *God/Bestia* oltre che nelle sue manipolazioni ed esplorazioni, negli innesti di animali, nelle creature che via via provano a toccare e a controllare *Bella*, negli uomini che incontra. Lanthimos segue il mostro che è ovunque, e che si annida in ogni animo e ha infinite modalità di prendere forma ed esprimersi: il desiderio di “fare i conti senza Dio”, di esplorare i misteri della vita e di vincere sulla morte attraversa infatti i molteplici piani del piacere, del controllo, della sperimentazione, dell'ideologia, del sarcasmo, della menzogna; è multiforme e non conosce confini o limiti. Mentre il pubblico si identifica in modo confortevole in *Bella*, le pulsioni “umane, troppo umane” si esprimono tutto intorno a lei. *God* è per esempio anche la *Bestia*: la scienza ridotta a ossessiva volontà di violare tutti i confini e costruire aberrazioni, metafora delle possibilità tecno-scientifiche che diventano fini a sé stesse. Ma, contrariamente al film di Whale, dove la folla – il *Noi* – è lo strumento che libera l'umanità dal mostro, qui è *Bella – l'io* – a perdonare (e a farci perdonare) la superbia prometeica di *God/Padre/Bestia* (non ultimo attraverso la relazione con l'assistente/apprendista stregone) e a consentirci una identificazione meno impossibile nel trovare un equilibrio tra scienza e natura.

In tal modo *Bella*, a differenza del racconto di Mary Shelley, riceve un nome ben identificabile e non è investita da quello del suo *Creatore/Frankenstein*. Chiamandola *Bella*, Lanthimos trasforma il mostro nell'eroina capace di redimere il *Padre/Bestia* facendogli provare sentimenti filiali e protettivi.

### **2.1 Natura/ cultura/ genere**

Seguendo le riflessioni di Gino Frezza, di grande peso è la capacità del pubblico di riconoscere e incanalare le trasgressioni insite nel racconto cinematografico sul mito. Le istanze presenti e il dibattito acceso che si è imposto in particolare negli ultimi anni sui temi del genere e sulle contraddizioni in merito alla sua costruzione sociale (Piccone Stella, Saraceno, 1996) permettono infatti di riconoscere in *Bella Baxter* anche altri sviluppi del mito, incanalandone per l'appunto la proposta concettuale delle sue trasgressioni. *Bella* recepisce e impara a capire, attraverso il suo percorso





formativo, la “mostruosità *in potenza*” della sua vita ma riesce a incanalarla nella tensione verso una piena ed autonoma ricerca del proprio posto nel mondo, schivando ogni vincolo sedimentato dalle pressioni sociali. Il mostro, quindi, prende nuove strade e diventa un potente strumento di riflessione non solo sulla *hybris* dell'essere umano ma anche, contemporaneamente, sulla costruzione sociale della realtà e sui rapporti di forza che lo opprimono. Il mito di Frankenstein, orientato al futuro perché “mito della generazione che mette in scena la discendenza dell'umanità” (Lecerclé, 2014: 139) interseca e si con-fonde quindi con un mito orientato al passato, non in senso reazionario come Dracula, ma in senso liberatore come Tarzan. Un mito che anela a quel momento del passato, cioè, in cui è sembrato più vicino il rapporto dell'essere umano con la natura e in cui dovrebbe essere stato più possibile muoversi al di qua e oltre le costrizioni sociali. Un mito necessario in virtù dell'emergere di quel neoarcaismo identificato da Morin (2005): “quest'uomo del lavoro molecolare e burocrattizzato” – scrive infatti Morin – “chiuso nell'ambiente tecnico, macchina monotona delle grandi città, ha bisogno di evasione, e la sua evasione ricerca sia la giungla, la savana e la foresta vergine, sia i ritmi e le presenze della cultura arcaica. La reazione contro un universo astratto, quantificato, oggettivato, si attua mediante un ritorno alle scaturigini dell'affettività” (93).

Il corpo e la ‘crescita’ di *Bella* sono dunque metaforiche rappresentazioni dell'eterno, del desiderio di un'unione tra natura e cultura, quella natura che mostra quanto sia *culturale* l'assoggettamento e la dipendenza della donna dai ruoli e dalle funzioni che le sono imposti. In questo con-fondersi della materia mitologica, prevale dunque la versione ottimistica del mito di Frankenstein e il suo richiamo alla forza del Prometeo le cui gesta consentono in ultima istanza di superare il Caos e permettere il raggiungimento della libertà. Con *Bella* si svelano le dinamiche sotterranee delle ideologie e delle categorizzazioni vigenti: maschile/femminile, natura/cultura, scienza/superstizione...

*Bella* ha la capacità, come mutante, di cambiare sé stessa e di incidere sull'ambiente circostante, trasformandolo. Il corpo al centro del racconto – nelle trasfigurazioni fin qui richiamate – si configura quindi come snodo per discutere del suo destino nell'epoca postindustriale e tecnologica. I rimandi inevitabili sono alle articolazioni della riflessione sui rapporti di genere: la biopolitica, le tecniche di procreazione, il concetto di famiglia, l'autoaffermazione femminile, il rapporto sapere/potere della modernità applicato ai corpi.

Ecco perché il ruolo di *God* non è solo quello del grande medico che viola i confini della specie solo perché animato da una personale volontà di superare sé stesso e la propria finitezza. La scelta narrativa si pone anche come un modo per discutere criticamente delle questioni di genere, della famiglia e del ruolo della donna. L'espedito mitico innesca infatti anche il dibattito sulle possibili forme familiari, sulla divisione sociale dei ruoli e, ancora, sul dissidio tra ciò che è considerato naturale al di là delle sue radici culturali: “Esiste sicuramente una contraddizione tra naturale e sociale, ma è il sociale ad essere violento”.

Frankenstein non è un mito tragico (Lecerclé, 2014: 33). Come in *Nimic* (Lanthimos, 2019), anche qui giace in sottofondo la possibile provocazione di una

preferenza per la donna che si sostituisce all'uomo riuscendo non solo a ottenere una gravidanza tramite il concepimento in provetta ma ad (auto)generarsi da sola.

Eroina di un nuovo "romanzo di formazione", *Bella Baxter* rappresenta dunque la critica ai processi di costruzione sociale delle etichette e delle regole di comportamento, delle categorizzazioni e delle ideologie che sanciscono il crinale tra il consentito e il proibito, tra il consono e il non consono e ci invita a guardare la vita con gli occhi di un bambino perché è l'unico modo per cogliere le contraddizioni e permettere a se stessi di perseguire il proprio destino. In quest'ottica, i godibilissimi passaggi conversazionali che *Bella* ha con i suoi amici sono dei rinnovati esperimenti di rottura come quelli ideati dall'etnometodologia di Harold Garfinkel.

Ignorare le logiche pragmatiche di collocazione delle pratiche comunicative all'interno dei contesti corrisponde in fondo a mostrarne la profonda adesione alle regole sociali – ma anche l'altrettanto profonda insincerità. In fondo, anche la crescita in negativo del personaggio del libertino *Duncan Wedderburn* e la sua caduta nell'abiezione segnano il progressivo riscatto della *naturale* libertà della donna di cercare piacere, autodeterminarsi, studiare, guadagnare, viaggiare, cambiare idea.

La filosofa Chantal Delsol parla di un rinnovato culto di Dioniso nell'Occidente: *Bella*, infatti, appare quasi una novella Baccante; nel suo viaggio, che è anche un viaggio nel piacere, si affranca e scatena la sua forza femminile<sup>1</sup> come una seguace del culto dionisiaco (Delsol, 2024).



### 3. Il mito mediatizzato: pubblici e contesti

Al Forum Zhong-guancun di Pechino, grande appuntamento dedicato alla tecnologia che si tiene nel mese di aprile, quest'anno è stata presentata *TongTong*, prototipo di bambina umanoide sviluppato dal Beijing Institute for General Artificial Intelligence (Santevecchi, 2024). Secondo gli scienziati che vi stanno lavorando, *TongTong* è stata creata per assistere anziani e, questo è l'aspetto che più ci interessa qui, per far compagnia ai genitori senza figli: dall'ingegneria genetica in poi la società sta provando infatti a realizzare percorsi di sdoppiamento/procreazione a propria immagine e somiglianza che ora intersecano, inevitabilmente, gli sviluppi nell'ambito dell'IA. Il film di Lanthimos si muove in questo contesto ed elabora, a livello di immaginario, le grandi tensioni che stanno investendo la società contemporanea dove ancora una volta le innovazioni tecnologiche che si susseguono a ritmo vertiginoso si traducono in narrazioni dicotomiche: da un lato il sogno di progettare macchine intelligenti che possano aiutarci e sostenerci nella nostra vita quotidiana, dall'altro il terrore di esserne assoggettati e distrutti (Napoli, 2020).

Del resto, il mito ha una

struttura instabile e contraddittoria, che rielabora senza sosta, tramite permutazioni o ripetizioni, un certo numero di scene primarie. Ogni versione del

<sup>1</sup> Sul tema della potenza femminile cfr. anche Roberta Bartoletti (2012)

mito offre una soluzione – mai soddisfacente e dunque sempre da riprendere – a queste contraddizioni strutturali (Lecerle, 2014: 137).

Lo abbiamo già sottolineato: il mito evolve e risponde alle richieste della società, alle sue incertezze e al suo desiderio incessante di decrittare il reale; il mito rivive anche grazie alla relazione che si instaura tra pubblici e media: lo sguardo del pubblico, per esempio, è forgiato da anni di innovazioni digitali.

Il mito rinnovato che abbiamo provato a tracciare fin qui risponde dunque a differenti esigenze euristiche (oltre che estetiche), a modificate competenze della collettività e, nel nostro caso, dei pubblici, e a trasformazioni degli apparati tecnologici e al condizionamento in senso ecologico delle loro innovazioni.

Non è possibile quindi spiegarci le trasformazioni del mito che abbiamo fin qui richiamato senza tenere ben presente le rinnovate interconnessioni tra l'attuale immaginario collettivo tecnologicamente avanzato e la paura della morte e le strategie messe in atto per fronteggiare questo *fantasme*.

Il mito, inoltre, rivive e si manifesta particolarmente in fasi di crisi e di passaggi. Frankenstein è collegato, per esempio, alla Rivoluzione francese, a quella di ottobre e alla crisi del 1929 (Lecerle, 2014: 139). Dal suo canto, la nostra contemporaneità è attraversata da profondi sconvolgimenti innescati, tra l'altro, dai processi legati alla digitalizzazione e alla piattaformaizzazione della società. Il modo di immaginare la morte, oggi, attraverso il cinema, è collegato dunque alle evoluzioni che nel frattempo hanno investito i media e che vedono le piattaforme digitali e i loro specifici formati audiovisivi elaborare nuovi modi di processarne il trauma.

E questo ruolo è naturalmente impattato dal "radicalizzarsi dei processi di fantasmizzazione e di frantumazione del reale, dalla inarrestabilità dei flussi, dalla velocizzazione e artificializzazione delle strategie percettive" evidenziati già da tempo da Alberto Abruzzese (1992a: 44).

Con un mito che parla di una "creatura dell'uomo, prodotto del connubio fatale tra intelligenza e morte" (Abruzzese 1992b: 174), Lanthimos interviene così all'interno di un dibattito pubblico grandemente interessato a discutere delle possibilità dell'IA: il tema del potere di costruire congegni tecnologici che possono essere rischiosi o finanche sovrastare l'uomo è infatti centrale come non mai. Gli scenari che si sono sviluppati in modo particolarmente intenso con l'affermarsi di ChatGPT mettono di fronte a nuove tensioni il dibattito pubblico (Spillare, Bonazzi, Degli Esposti, 2024) intorno alle potenzialità dell'uomo di creare e di poter prendere le distanze dalla sua creatura. La funzione del film di Lanthimos è di provare dunque a dare "risposte a domande, altrimenti irrisolte, di grande spessore antropologico e culturale, riguardanti il discrimine storico della modernità e la condizione propria dei nostri tempi" (Frezza 1995: 4). Il *mush-up* di *Poor things!* con *Metropolis*<sup>2</sup> (Lang, 1927) non è interessante solo nei termini di una appropriazione e rielaborazione corale di un patrimonio sedimentato, ma anche un tentativo di ricucire le fila di un discorso che il cinema sa trattare egregiamente, e di affidare al film di Lanthimos nuove risposte



<sup>2</sup> [https://www.instagram.com/cinematologist\\_/reel/C4q\\_LVSsJdF/](https://www.instagram.com/cinematologist_/reel/C4q_LVSsJdF/) (ultima visita 2/10/24)

che *Metropolis* non può più soddisfare, recuperandone però efficacemente il lascito, passando dagli effetti disumani della industrializzazione agli effetti disumani della scienza e della tecnologizzazione. Se internamente al suo personaggio *Bella* incarna i passaggi dolorosi, del resto, dello sdoppiamento e poi della sua mutazione, all'esterno c'è lo sguardo su *God*, l'approccio alla scienza che si è trasformato rispetto al tempo che è simulato sulla scena. C'è il tentativo di riprendere il discorso da dove tutto era iniziato, con la consapevolezza che però ora ha il pubblico che quella superiorità della scienza ha scricchiolato nel frattempo, come ha ampiamente illustrato la letteratura fantascientifica da Aldous Huxley in poi.

*Poor things!* parla infatti anche delle aberrazioni del progresso scientifico *tout court*, usa l'interfaccia dello schermo per mostrare l'ambiguità delle innovazioni tecnologiche innescate dall'IA, ricorre all'ironia per raccontare della volontà di sorvegliare, categorizzare, tentare di controllare i corpi e innescare procedure biopolitiche – si pensi alle visioni lungotermiste di Elon Musk (cfr. Davis, 2023).

Lanthimos riattualizza dunque *Frankenstein* e le altre figure mitiche richiamate per ragionare dell'assuefazione collettiva alla meccanicizzazione dell'uomo che ora appare ancora più sinistra e, dunque, della sua mostruosizzazione. Non lo fa però ricorrendo al classico dispositivo della paura bensì impiegando il registro dell'ironia che in parte rimuove la lacerazione dei passaggi – resto, sdoppiamento, mutazione – che *Bella* attraversa. Se il *Frankenstein* a cui siamo abituati è un modo mitico – come suggerisce Abruzzese – “ma già in tutto moderno per celebrare il lutto per l'uomo preindustriale. Per la sua eclissi” (Abruzzese, 1992b: 174), *Bella/Frankenstein* celebra il lutto per l'uomo pre-digitale e pre-algoritmico che ancora tenta di schivare l'ipermediazione contemporanea e che ancora tenta di stabilire gerarchie antropocentriche nei processi conoscitivi in una società in cui ad emergere non è più la paura di morire ma “la paura di sopravvivere” (Abruzzese 1992b: 177).

In *Poor Things!* il mito fa quindi i conti con la catastrofe che può derivare dalle evoluzioni incontrollate della scienza, e lo fa mettendo in scena altre forme di mutanti, sia umane che animali.

Il risultato è una grandiosa riflessione sui limiti etici che occorre negoziare al fine di permettere il progresso della scienza e della computazione garantendo un equo beneficio al biosistema e non solo alla specie umana.

L'automa (Piga Bruni, 2023) è quindi il collettore delle nevrosi contemporanee in una veste meno mostruosa e più fantasmagorica. Ma il processo metaforico innescato dal film va a mio avviso anche oltre: la autoproduzione e autodeterminazione immaginata per *Bella* richiama anche i processi di produzione e consumo cinematografico resi possibili dalla digitalizzazione e ora trasfigurati dall'IA.

Il film esce in un momento in cui il tema dell'autorialità impatta profondamente anche il cinema: può il cinema autoriprodursi bypassando gli autori e gli sceneggiatori e manipolando l'immagine degli attori o ricreandone una ex novo? Ecco allora che la storia di *Bella* è l'occasione per ragionare ancora una volta del futuro che ci attende a fronte delle immense trasformazioni che stiamo vivendo. Come scrive ancora Alberto Abruzzese “l'automa è un lavoro espropriato di volontà e intelligenza,



è un “insieme-coerente” di mezzi di produzione separati dal cervello dell’attività produttiva, è azione totalmente alienata” (Abruzzese 2007: 162).

Il richiamo è naturalmente alle strategie di racconto con le quali la sfera pubblica sta elaborando e cercando di capire il tema dell’IA e i processi da essa innescati.

L’automa può pretendere di dominare sé stesso, “di effettuare la sua autonomia appropriandosi del suo corpo” (ibidem), ma in tal caso “scopre di essere volontà e intelligenza privata degli strumenti linguistici e sociali necessari al dominio tecnico della macchina in quanto tale” (ibidem). In definitiva, come continua Abruzzese, l’automa mette in scena il dissidio tra

un lavoro interamente asservito (tuttavia produttivo nell’economia di un ordine sociale superiore) e una coscienza interamente separata dai suoi stessi mezzi di produzione (dunque socialmente improduttiva, mostruosa rispetto alla dimensione economica del lavoro, negativa verso i rapporti sociali) (ibidem).



Mette cioè in scena, oggi più che mai, il dissidio che si vive in una società digitale in cui le innovazioni dell’IA sembrano minare sempre più – quanto meno nella narrazione dominante – il controllo sulle proprie scelte, sul proprio lavoro, sul proprio corpo. Questa ultima evoluzione del *Frankenstein* assume quindi su di sé tutte le contese sulle pratiche generative che sembrano appunto “generare” da sole, senza più dipendere dai loro creatori, qualunque forma o contenuto.

È l’automa che racconta delle derive dell’automatismo. O della nuova strategia che stiamo cercando per trattare la nostra natura mortale.

#### 4. Conclusioni

Ancora una volta è stato possibile osservare il cinema al lavoro nel maneggiare una materia mitica e nel riuscire a trattarla senza “contaminarla” attraverso il paventato pericolo di una sua “tecnicizzazione” (Károly Kerényi ripreso in Jesi, 1989) ossia di uno scadimento di una pretesa esperienza originaria [...] nei luoghi in cui la ripetizione, la serializzazione, la riproducibilità, in sostanza la tecnica [contrasterebbero] con l’eventualità del mito (Frezza 1995: 226). Come ha messo in luce l’approccio mediologico, infatti, il mito non è affatto fuori posto nei media e nel suo incontro con la tecnica. Considerata però come il braccio della scienza, la tecnica è stata vista con sospetto dagli studi filosofici e teorici sul mito. Leggendo un film come *Poor Things!* attraverso l’impianto degli studiosi che hanno colto la forza di macchina mitologica dei media e del cinema in particolare, si può scorgere invece anche una metafora sul ruolo del cinema stesso all’indomani delle innovazioni vertiginose prodotte dall’IA. Ancora una volta, qui, il mito ha infatti svolto il compito di “verifica attendibile dei fenomeni e di previsione-immaginazione fantastica dell’Altro, del mondo esterno, della soglia tipica del vivente: la morte” (Frezza, 1995: 229).

Antonella Napoli  
*Mito, media e Poor Things!*

## Bibliography

- Abruzzese A. (1992a), "Per una ridefinizione socioantropologica della TV", in Abruzzese A., Cavicchia Scalamonti A. (a cura di), *La felicità eterna. La rappresentazione della morte in Tv e nei media*, Torino, Nuova Eri, 35-79.
- Abruzzese A. (1992b), "La morte e il cinema in TV", in Abruzzese A., Cavicchia Scalamonti A. (a cura di), *La felicità eterna. La rappresentazione della morte in Tv e nei media*, Torino, Nuova Eri, 165-212.
- Abruzzese A. (2007), *La grande scimmia. Mostri vampiri mutanti*, Roma, Luca Sossella Editore.
- Ballò J., Perez X. (1999), *I miti del cinema*, Napoli, Ipermedium Libri.
- Bartoletti R. (2012), *Grandi madri mediali*, Napoli, Liguori.
- Bettini M. (1989), "Le riscritture del mito", in Cavallo G., Fedeli P., Giardina A. (a cura di), *Lo spazio letterario di Roma antica, I: La produzione del testo*, Roma, ed. Salerno, 15-35.
- Bettini M. (2008), "Il mito fra autorità e discredito", *L'immagine riflessa*, 17, 27-64.
- Bruckner P. (2001), *La tentazione dell'innocenza*, Napoli, Ipermedium Libri.
- Davis E. (2023), *Technogosis*, Nero, Roma.
- Delsol C. (2024), *La fine della cristianità e il ritorno del paganesimo*, Siena, Cantagalli.
- Denson S. (2014), *Postnaturalism. Frankenstein, Film, and the Anthropotechnical Interface*, Bielefeld, Verlag.
- Detienne M. (1983), *L'invenzione della mitologia*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Eliade M. (1993), *Mito e realtà*, Borla, Roma.
- Fattori A. (2018), "Dall'Uomo Vitruviano all'uomo Neoterico La "Creatura" di Mary Shelley due secoli dopo", *EXaggère*, 3-4 (III).
- Frezza G. (1995), *La macchina del mito tra film e fumetti*, Firenze, La Nuova Italia.
- Frezza G. (2006), *Effetto notte. Le metafore del cinema*, Milano, Meltemi.
- Frezza G. (2013), *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*, Latina, Tunuè.



Antonella Napoli  
*Mito, media e Poor Things!*

Frog M. (2015), "Mythology in Cultural Practice: A Methodological Framework for Historical Analysis", *The Retrospective Methods Network*, 10, 33-57.

Guidorizzi G. (2009), *Il mito greco. Gli dei*, Milano, Mondadori.

Jesi F. (1989), *Mito*, Milano, Mondadori.

Lecerclé J.-J. (2014), *Frankenstein, mito e filosofia*, Napoli, Ipermedium libri.

Morin E. (2002), *L'uomo e la morte*, Roma, Meltemi.

Morin E. (2005), *Lo spirito del tempo*, Roma, Meltemi.

Morin E. (2016), *Il cinema o l'uomo immaginario*, Milano, Raffaello Cortina.

Napoli A. (2020), "The Human-centered AI and the EC policies: risks and chances", in La Rocca G., Martínez-Torvisco J. (eds), *Technological and Digital Risk: Research Issues*, Berlin, Peter Lang.

Napoli A. (2017), "Hable con ella: I selfie estremi e la morte", in Napoli A., Santoro A. (a cura di), *Indelebili tracce. I media e la rappresentazione della morte ai tempi della rete*, Napoli, Ipermedium libri.

Napoli, A., Santoro, A. (2017), "La morte mediata: dall'esorcismo alla convivenza", in Napoli A., Santoro A. (a cura di), *Indelebili tracce. I media e la rappresentazione della morte ai tempi della rete*, Napoli, Ipermedium libri.

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

Papacharissi Z. (Ed.) (2019), *A Networked Self and Human Augmentics, Artificial Intelligence, Sentience*, New York, Routledge.

Piccone Stella S., Saraceno C. (a cura di) (1996), *Genere: la costruzione sociale del femminile e del maschile*, Torino, Il Mulino.

Piga Bruni E. (2023), *La macchina fragile. L'inconscio artificiale fra letteratura, cinema e televisione*, Roma, Carocci.

Santevecchi G. (2024, 23 aprile 2024), "È arrivata TongTong, la bambina umanoide", *Corriere della Sera*.

Savin-Baden M., Mason-Robbie V. (2020), *Digital Afterlife. Death Matters in a Digital Age*, New York, CRC Press.



Antonella Napoli  
*Mito, media e Poor Things!*

Sbardella L. (2006), *Oralità. Da Omero ai mass media*, Roma, Carocci.

Spillare S., Bonazzi M., Degli Esposti P. (2024), "AI Imaginaries and Narratives in the Italian Public Discourse: The Impact of ChatGPT", *Im@go*, 23, XIII, 131-147.

Van Brussel L., Carpentier N. (eds.) (2014), *The social construction of death*, London, Palgrave Mcmillan.

