

# Mitologia Ieri e Oggi

di [Enrico Galavotti](#)

(tratto dal sito dell'autore [HOMOLAICUS](#))

La mitologia deve servire per far sognare e, come tale, è una forma artistica tipica delle società antagonistiche, specie di quelle a chiaro indirizzo individualistico.

La mitologia è nata con la nascita delle civiltà e col tempo sono cambiate soltanto le sue forme.

Per poter far sognare la mitologia deve essere realistica quel tanto che basta a garantire una relativa immedesimazione coi protagonisti delle storie (che sono sempre più o meno leggendarie, anche se trovano nella realtà degli addentellati convincenti) e nel contempo deve inevitabilmente essere una costruzione artificiosa, romanzata, raffinata o comunque avvincente nel linguaggio comunicativo, in virtù del quale si possa andare al di là della realtà, delle sue apparenze, delle sue antinomie.

Per poter indurre a credere possibile una realtà diversa o che il presente non sia così gravoso da sopportare, la mitologia presuppone sempre che le contraddizioni della realtà siano meno stridenti di quel che sembra: l'autore di un evento mitologico è il primo mistificatore della realtà stessa, è il primo a non vederla e a non volerla vedere per quello che essa è.

La mitologia ha lo scopo di far sognare con gli stessi occhi con cui si guarda una realtà che fa sempre meno sognare. La mitologia è una forma di religione senza teologia, è una religione per i cinque sensi. Ciò che si percepisce viene rielaborato dalla mente in maniera fantastica e tale rimane. Una qualunque traduzione razionale (appunto teologica o filosofica) del messaggio mitologico toglierebbe alla mitologia il suo fascino pre-razionale, l'apparenza di una origine ancestrale.

La mitologia non è per i bambini, come le fiabe o le favole, ma è per adulti che vogliono restare bambini, privi di autoconsapevolezza, incapaci di guardare la realtà con occhi disincantati. Sono adulti che temono di non reggere il peso di una vita non supportata dalle illusioni. Marx, con quella sua frase lapidaria, aveva capito l'essenza dei limiti della mitologia e ne aveva indicato il modo per venirne a capo: "La necessità di rinunciare alle illusioni sulla propria condizione è la necessità di rinunciare a una condizione che ha bisogno di illusioni".

La mitologia diventa tanto più prosaica, volgare, istintiva, violenta, assurda, artefatta... quanto più si acuiscono le contraddizioni sociali, quanto più appare forte la convinzione di un loro impossibile superamento, quanto più ci si ostina a cercare nella cultura del passato una soluzione impossibile a quelle contraddizioni.

Infatti, ieri come oggi, è possibile sognare solo finché i contrasti non raggiungono livelli tali di sopportazione da indurre gli uomini a ricercare altre forme di consolazione o, a seconda della loro consapevolezza, di emancipazione (dalle illusioni).

Quando nacque il cristianesimo la mitologia greco-romana era ancora in auge e lo resterà per altri tre secoli, almeno fino a quando l'imperatore romano non ufficializzerà il cristianesimo come

religione di stato, trasformandolo così da ipotetica alternativa alla mitologia in una sua variante più sofisticata, più adeguata alle necessità dei tempi.

Ci vollero comunque tre secoli prima che gli uomini si rendessero conto che in quelle favole per adulti non valeva più la pena credere. La diffusione stessa del cristianesimo era la dimostrazione che i tempi stavano cambiando e che forse si poteva operare una sorta di transizione verso una rappresentazione più veridica della realtà. Questo a testimonianza che i processi di transizione possono anche essere molto lunghi, complessi, difficoltosi, caratterizzati da successi e sconfitte.

Nelle società antagonistiche, basate prevalentemente sull'affermazione del singolo o della famiglia o anche della stirpe proprietari di determinati mezzi produttivi, la mitologia ha un peso preponderante, paragonabile, come effetto persuasivo sulle masse, alle piramidi egizie, anch'esse peraltro forme espressive di un'ideologia mitologica.

Oggi la mitologia viene svolta prevalentemente dai mass media, in particolare dalla cinematografia, vera e propria fabbrica dei sogni. Essa infatti permette qualunque effetto speciale, qualunque forma di pathos o di intreccio psicologico, è in grado di riprodurre qualunque aspetto della realtà.

La cinematografia è la rivincita più eclatante della mitologia "pagana" sugli ideali relativamente antimitici del cristianesimo che, essendo di origine giudaica e quindi sociologicamente caratterizzato a favore del collettivismo, mal sopportava le forme eccentriche del vivere da eroi o le forme eccessivamente antropomorfe delle divinità. Per una mentalità austera o eticamente fondata era difficile riconoscersi in una letteratura che in fondo appariva come di evasione.

In realtà il cristianesimo fu il frutto di un compromesso tra l'etica giudaica e la mitologia pagana. Tutti gli aspetti connessi alla divinizzazione del Cristo sono una rivisitazione, riveduta e corretta, di precedenti miti ellenistici.

La stessa sconfitta storica del cristianesimo è la testimonianza di un aspetto fortemente mitologico che non si è mai riusciti a superare.

Se vogliamo, l'aspetto mitologico principale dell'ideologia cristiana sta proprio nella tesi (petrina) della resurrezione di Cristo, che ha poi portato alla tesi (paolina) della sua figliolanza divina. Queste due teorie sono alla fonte della rinuncia a realizzare sulla terra una società non antagonista.

Oggi il superamento del cristianesimo deve andare di pari passo col superamento di tutte le forme di mitologia, specie di quelle in cui al centro dell'attenzione viene posto o il culto della personalità o la ragion di stato, che sono poi i miti in cui sono cadute le ideologie più moderne, quelle che volevano realizzare gli ideali che nessuna mitologia e nessuna religione ha mai saputo realizzare.

[Storia e Società Home Page](#)