



L'egittomania non passa mai di moda: come l'antico Egitto ha conquistato l'intrattenimento

30 Luglio 2026 

Ci sono civiltà che appartengono ai libri di storia e civiltà che appartengono a tutti. L'antico Egitto è saldamente nella seconda categoria: nessun'altra cultura del passato ha colonizzato con la stessa forza il cinema, i giochi, i costumi di carnevale e gli schermi dei nostri telefoni. Un dominio dell'immaginario che dura da un secolo e che l'Italia conosce bene, visto che ne custodisce il tempio laico più importante: il Museo Egizio di Torino, il più antico del mondo, fondato nel 1824 con l'acquisto della collezione Drovetti e oggi forte di oltre un milione di visitatori l'anno, rilanciato dal bicentenario con **la nuova Galleria dei Re firmata dallo studio OMA**, dove faraoni e sfingi accolgono il pubblico come in un tempio. Ma per capire perché un milione di persone l'anno faccia la fila per l'Egitto, bisogna uscire dal museo e guardare a tutto il resto.

Un secolo di egittomania, dal cinema al carnevale

La scintilla ha una data precisa: novembre 1922, Howard Carter apre la tomba di Tutankhamon e il mondo impazzisce. Da allora l'egittomania è diventata una lingua franca dell'intrattenimento. Il cinema l'ha cavalcata in ogni epoca, dalla Cleopatra di Elizabeth Taylor, colossale che rischiò di affondare la 20th Century Fox, alla saga della Mummia, dagli archeologi avventurieri alla Hollywood contemporanea. La televisione ne ha fatto documentari a ciclo continuo, i videogiochi ci hanno costruito mondi interi, da Assassin's Creed Origins che ricostruisce l'Egitto tolemaico in scala monumentale fino a Lara Croft tra le tombe. E poi c'è il livello popolare puro: il faraone e Cleopatra restano tra i travestimenti più gettonati di ogni carnevale, generazione dopo generazione, e non c'è festa a tema che non contempli l'opzione piramidi.

Dai tavoli ai rulli: l'Egitto nel mondo del gioco

C'è però un settore dove l'antico Egitto non è un tema tra tanti, ma il tema per eccellenza: quello del gioco. Il fenomeno parte da lontano, dalle sale fisiche, e il suo monumento è il Luxor di Las Vegas, l'albergo-casinò a forma di piramide nera con sfinge monumentale all'ingresso, aperto nel 1993 sulla scommessa che nessun immaginario evocasse il tesoro meglio di quello dei faraoni. La scommessa era giusta, e il digitale l'ha moltiplicata: nei cataloghi delle piattaforme di gioco online, il filone egizio è da vent'anni il più frequentato in assoluto, tra libri sacri, scarabei e regine del Nilo. L'iconografia della sfinge ne è l'emblema:



chi apre oggi **Sphinx gioco online** ritrova l'erede digitale di uno dei titoli più riconoscibili della storia delle sale italiane, costruito esattamente su quei simboli, piramidi, enigmi e geroglifici, che il pubblico decifra a colpo d'occhio da generazioni. Ed è qui il segreto industriale dell'egittomania: i suoi simboli non hanno bisogno di traduzione. Una piramide significa mistero e tesoro a Tokyo come a Pescara, e nessun altro repertorio visivo al mondo garantisce la stessa riconoscibilità istantanea.

Il fascino funziona anche sui tavoli analogici: dal Senet, il gioco da tavola degli antichi egizi considerato tra i più antichi mai documentati e ritrovato perfino nel corredo di Tutankhamon, fino ai moderni giochi in scatola di ambientazione egizia che affollano gli scaffali, l'Egitto accompagna il gioco umano da cinquemila anni. C'è una circolarità quasi commovente in questo: la civiltà che ha inventato uno dei primi giochi da tavolo della storia è diventata, trentacinque secoli dopo, lo scenario preferito dei giochi di tutti gli altri.

Perché proprio l'Egitto?

Gli studiosi dell'immaginario indicano tre ragioni. La prima è il mistero calibrato: dell'Egitto sappiamo abbastanza da riconoscerlo e abbastanza poco da sognarlo, l'equilibrio perfetto per la narrativa d'avventura. La seconda è il tesoro: nessuna civiltà ha legato la propria immagine all'oro come quella dei faraoni, e il tesoro è il motore narrativo di ogni gioco. La terza è la morte trasfigurata: mummie, tombe e aldilà permettono di flirtare con il brivido restando in territorio fiabesco. Cinema, costume e gioco attingono tutti allo stesso pozzo, ed è un pozzo che non si asciuga mai.

La lezione per i nostri territori

Guardata dall'Abruzzo, questa storia contiene una lezione precisa: le civiltà antiche diventano motori economici quando qualcuno le trasforma in immaginario. Il patrimonio italico e romano della nostra regione, da Amiternum ad Alba Fucens fino al Guerriero di Capestrano, ha caratteristiche narrative potentissime che aspettano solo linguaggi contemporanei per esprimersi, e iniziative come le **Giornate dell'Archeologia in Abruzzo** hanno dimostrato quanta fame di passato raccontato bene ci sia anche qui. L'Egitto ha impiegato un secolo a trasformare una tomba scoperta in un impero dell'immaginario che va dai musei ai carnevali agli schermi. La materia prima, dalle nostre parti, non manca: manca solo chi la metta in scena con la stessa ambizione.