

Sabina CRIPPA

Figure del divino.  
Riflessioni storico-religiose

ABSTRACT

First of all, the aim of this research is to present the most relevant – ancient and modern – studies on representations of divinities in the Mediterranean area. In particular, one intends to identify a specific role of images in order to construct a relationship between divinities, rituals, and meaningful representations of human beings and objects.

KEYWORDS

Images, History of Religions, Deity and Image, Shape and divine Bodies, Perception and visual Concept of Divinity

Parlare di rappresentazioni del divino apre un ventaglio inesauribile di interrogativi nelle diverse discipline.

Scopo di questo lavoro è ricordare alcuni punti salienti per la riflessione comune a partire dall'oggetto specifico del 'rappresentare il divino'.

La rappresentazione in immagine del divino nell'antichità, le figure degli dèi, non sono certo argomento inedito, ma la prospettiva di analisi è stata per lungo tempo cristallizzata.

Per questo motivo, vorrei cominciare con alcune brevi riflessioni di carattere storiografico. La prima domanda è infatti *come e se* la storia delle religioni abbia affrontato e trattato la tematica a cui sono dedicati i lavori di questo Seminario.

Già nelle più note e diffuse enciclopedie e dizionari di storia delle religioni si nota l'assenza del termine stesso di 'rappresentazione del divino' così come della voce 'immagine del divino': in Bonnefoy si citano solo 'immaginazione' e 'mitologia', ma non 'rappresentazione', e sia in Di Nola sia in Bellinger, nonché nel recente *Dictionnaire des faits religieux*, mancano entrambe le voci: 'immagine' e 'rappresentazione'<sup>1</sup>. Nel *Dizionario di antropologia e etnologia*, Bonte e Izard presentano la voce 'sistema di rappresentazione' come insieme di concetti e valori. Nel *Dizionario delle religioni* curato da Filoramo, invece, mancano le voci 'immagine' e 'rappresentazione', ma sono trattate le voci 'iconoclastia' e 'icona', intesa come immagine religiosa dipinta. Egualmente nel *Dictionnaire de la Méditerranée* appare la voce 'icona' quale immagine sacra propria dell'epoca bizantina<sup>2</sup>.

In ambito storico-religioso sovente il pensiero corre al tema dell'iconoclastia, che tuttavia rimane un ambito ben più ristretto di quello che si possa pensare<sup>3</sup>.

Come è noto, fedi o concetti di una stessa religione condannano la produzione di immagini e il culto relativo. Si ricordi che si dimentica la differenza tra iconofobia (immagini del divino prevalentemente a forma umana) e aniconismo (cioè assenza totale di immagini).

Nell'ultimo decennio la scarsa attenzione rivolta al ruolo delle immagini in specifici contesti rituali e/o 'sacri' ha indotto a coniugare metodologie e piste di ricerca proprie di altri ambiti disciplinari scientifici per dar vita a puntuali analisi delle immagini cosiddette 'sacre'.

---

<sup>1</sup> Si vedano BONNEFOY 1989; *Enciclopedia* 1970-1976; *Enciclopedia delle religioni* 1989; *Dictionnaire* 2010.

<sup>2</sup> Si vedano *Dizionario* 2006; *Dizionario delle religioni* 1993; *Dictionnaire de la Méditerranée* 2016.

<sup>3</sup> Cfr. FABIETTI 2014, in particolare pp. 189-197. L'autore, pur analizzando il ruolo delle immagini sacre in quanto tali, basa la propria riflessione sulle tradizioni monoteiste. Di conseguenza i concetti evocati sono ad esempio quelli di 'verità della fede', 'devozione' e quindi ovviamente di iconoclastia e iconofobia.

Come si evince ad esempio dalla critica di Jean Pierre Vernant<sup>4</sup> al metodo di Jane Harrison – maggiore esponente della scuola britannica e autrice del noto *Themis*, che si fondava su analisi figurative (ad esempio Erinni, Gorgoni, Arpie, *etc.*) –, gli studiosi hanno rivolto la loro attenzione ad analogie figurative, rinviandole tutte a un'unica religione primitiva di cui sarebbero testimonianze diverse e simili al contempo: «è ovvio che possono esistere similitudini tra rappresentazioni, ma richiedono analisi del contesto storico e comparativo al fine di cogliere aspetti per noi 'parlanti'»<sup>5</sup>.

In sintesi i nuovi approcci alle immagini hanno privilegiato per lungo tempo uno studio storicamente e geograficamente decontestualizzato, l'analisi di singole immagini, la fissità dell'oggetto rappresentato (ad esempio, la rappresentazione di Zeus può essere solo una e ripetuta in sedi diverse), non mostrando invece nessuna attenzione per il supporto, il materiale usato, quindi la sua collocazione e manipolazione. Inoltre è manifesta la prevalenza quasi esclusiva dell'uso di fonti letterarie: il più che noto e citato Eric Dodds<sup>6</sup> nel capitolo primo liquida le sculture del Partenone per la loro mancanza di 'mistero' e la loro lontananza dalla profondità dell'esperienza umana.

D'altro canto il Mediterraneo antico presenta esplicitamente riflessioni, commenti, interrogativi concernenti le immagini. Basti pensare ai dieci volumi di Pausania, del II secolo d.C., in cui non è difficile<sup>7</sup> incontrare riflessioni sulle possibili relazioni tra immagini e divino. Nel libro X a proposito di un volto ligneo ritrovato presso l'isola di Lesbo l'autore afferma che «il suo aspetto suggeriva un che di divino» e ancora che «era esotico e dissimile dai consueti dèi greci». Interrogato, l'oracolo rispose che l'immagine richiedeva culti a Dioniso, dopo di che il volto fu venerato con sacrifici e preghiere.

Nel passo ciò che conta è la *forma* dell'immagine ritrovata, poiché la forma – dice Pausania – fa pensare al *divino*.

Questa attenzione all'aspetto formale (e quindi al contempo al materiale e alla percezione) non è estranea neppure al filosofo Porfirio, alla fine del II secolo d.C., quando sottolinea una diretta correlazione tra l'immanenza della divinità e la sua *forma*.

Per tornare alle analisi storico-religiose nel contemporaneo, un primo cambiamento appare con le nuove ricerche di Vernant a partire dagli anni Novanta del XX secolo e con le riflessioni fondamentali emerse da alcuni storici dell'arte *tout court*.

Vernant non solo parte dalla constatazione che i livelli di rappresentazione del divino sono molteplici nel Mediterraneo antico, trattandosi di tradizioni politeiste, ma attraverso studi sui rapporti tra simbolo e immagine, sul concetto di idolo e di maschera pone l'interrogativo fondamentale sul tratto distintivo, quanto alle immagini, della

<sup>4</sup> VERNANT 2001.

<sup>5</sup> VERNANT 2001, p. 77.

<sup>6</sup> DODDS 2009.

<sup>7</sup> PAUS. 10.14.7.

cultura greca. Secondo l'autore infatti l'antichità greca, pur ereditando da altre culture il concetto medesimo di rappresentazione figurata, sviluppa nella concreta realtà storica svariate forme privilegiate per raffigurare le divinità.

In anni più recenti alcuni specialisti della storia dell'arte e della storia dell'estetica hanno focalizzato le loro ricerche sulla rilevanza e complessità della rappresentazione del divino, inaugurando nuove prospettive. Nell'ambito della storia dell'arte numerosi sono stati gli studiosi interessati alle immagini dell'Antichità; tuttavia rinviando ad alcuni studi specifici perché, provenendo da un altro ambito disciplinare, non solo stabiliscono un dialogo implicito con la nuova metodologia inaugurata da Vernant, ma anzi contribuiscono ad ampliarne la prospettiva.

Nell'ambito di una riflessione storico-religiosa tematiche e ricerche divengono di conseguenza molteplici, e significativi appaiono in particolare due lavori recenti dell'ambito storico-artistico.

Claudio Franzoni, ad esempio, attira l'attenzione sull'evidenza che l'interesse rivolto a figure classiche isolate ha finito per ridimensionare la complessità dell'esperienza estetica antica, in nome di un quasi mai dimenticato «carattere ideale dell'arte greca classica». Questo approccio ha messo in ombra che «i fatti stilistici, le forme, sono fatti storici a pieno titolo non perché congiunti a temi iconografici o a funzioni sociali»<sup>8</sup>.

Secondo l'autore, gli artisti greci elaborano una 'grammatica' di tali elementi ora intesi non come oggetto di ammirazione, ma in quanto strumenti per stabilire una relazione con lo spettatore: la rappresentazione di divinità diviene un modo per orientare l'osservatore verso norme, valori e la partecipazione all'esperienza religiosa.

Nel 2008 Tonio Hölscher approfondisce queste intuizioni proponendo una lettura del ruolo dei temi figurativi relativi al divino: «all'arte figurativa i Greci assegnarono il compito di evocare ed interpretare dèi ed eroi, nonché personaggi importanti sia nel pubblico che nel privato».

In particolare, secondo l'autore l'arte figurativa arcaica e poi quella classica consentono di cogliere le trasformazioni nei concetti di identità divina. Anche se in età classica la critica alle religioni e la centralità dell'essere umano divengono preponderanti, il potere degli dèi rimane intatto e l'arte figurativa consente di cogliere lo sviluppo di nuovi concetti della grandezza divina. Rispetto all'epoca arcaica, che manteneva la fissità della tipologia, l'età classica rivoluziona inoltre e sviluppa forme in cui la divinità si esprime attraverso la sua stessa parvenza fisica. All'inizio furono solo immagini genericamente solenni, ma in seguito si colse in crescente misura il 'segno' particolare di ogni singola divinità: «Sono immagini di individualità divina: gli dèi impersonano il loro potere»<sup>9</sup>.

---

<sup>8</sup> FRANZONI 2006.

<sup>9</sup> HÖLSCHER 2008.

A partire dall'epoca ellenistica si assiste a grandi cambiamenti.

Rispetto ad epoche precedenti il periodo ellenistico si caratterizza per una più ampia varietà di temi, forme e modelli culturali. Divinità e umani erano in precedenza somiglianti tra loro, invece ora nasce una grande diversificazione di temi e forme.

Innanzitutto il nuovo concetto di sovranità influenza la rappresentazione del divino secondo due ruoli: rappresentazione divina come tipologia di *pater* (in particolare ad Alessandria) o di giovane eroe. Immagini cultuali più rappresentazioni divine continuano a fare riferimento ai modelli dell'età classica: scopo era stabilire un aspetto esteriore vincolante per il culto, poi recuperato dal mondo romano<sup>10</sup>.

Nel capitolo successivo Hölscher considera l'ambiente come raffigurazione stessa o in ogni caso come strumento supplementare nella rappresentazione del divino. Figure che non rappresentano un modello ma caratterizzano il luogo in cui sono collocate come un ambiente 'sacralizzato' sovvertono i tratti tradizionali per gli umani. Esempio ne sarebbe la fanciulla di Anzio del III secolo a.C., 'rivisitata' quale sacerdotessa.

A partire dal II secolo a.C., soprattutto per le raffigurazioni degli dèi, ci si rivolse ai modelli classici del V e del IV secolo a.C. Lo scultore Demofonte, ad esempio, creò per i santuari del Peloponneso colossali statue cultuali di divinità con la classica postura autoritaria derivata dalla necessità greca di sottolineare i propri tratti distintivi.

Queste considerazioni si rivelano preziose per lo studio delle immagini 'sacre' poiché si assiste a una diversificazione storicamente prodotta dal cambiamento del concetto di spazio e dello stesso concetto di corpo, non più inteso quale struttura organizzata di parti e movimenti, ma come veicolo di attività e ruoli: un corpo e uno spazio correlati ad una concezione nuova, dinamica dell'essere umano.

Immagini di individualità divine, questi corpi proporranno un'ampia varietà di temi, forme e modelli culturali diversi. Dalla fissità dell'età arcaica alla volontà di specificare le individualità divine a partire dall'età classica, il tratto concettuale fondamentale diviene quello di «un'arte di corpi»<sup>11</sup>.

Questi lavori di storia dell'arte si incontrano con la centralità del ruolo del visivo del pensiero di Jean-Pierre Vernant, con il quale si inaugura nella storia delle religioni del mondo antico l'interrogativo fondamentale che oggi può sembrare scontato e cioè: quali forme vengono privilegiate per raffigurare gli dèi?

L'interrogativo che Vernant si pone già dagli anni Settanta del XX secolo non si focalizza esclusivamente sul concetto di simbolo o di singola immagine, né di ritratto della divinità: le forme del divino sono infatti molteplici anche a livello di rappresentazione<sup>12</sup>.

<sup>10</sup> HÖLSCHER 2008. Cfr. in particolare pp. 128, 131, 141-143, 153-154.

<sup>11</sup> HÖLSCHER 2008, p. 8.

<sup>12</sup> VERNANT 2001, pp. 10-11 e 22-23.

Un ulteriore contributo è la considerazione che l'idolo o esperienza simbolica del divino a immagine propriamente detta è un passaggio connesso ad un ambito di carattere estetico piuttosto che a pratiche rituali. Gli dèi non fanno che lasciarsi intravedere nelle fonti antiche, e a loro volta osservano gli esseri umani per i quali questo momento – dice Vernant<sup>13</sup> – è forse l'esperienza più emozionante. Si tratta infatti della presentificazione dell'invisibile tra gli umani.

Questi studi di ambiti e di epoche diverse – da una parte Jean-Pierre Vernant, dall'altra due concetti della storia dell'arte – consentono di individuare due elementi cruciali: il *corpo* (forma/materia) e la *visione/percezione*, da cui prendono l'avvio le nuove ricerche contemporanee di carattere interdisciplinare, volte a recuperare tutti gli elementi che concorrono alle rappresentazioni del divino.

In particolare il progetto internazionale FIGURA<sup>14</sup> (articolato in incontri, congressi, e relative pubblicazioni tra Francia, Belgio, Svizzera, Grecia, Germania), attivo dal 2007 e dedicato ad una serie di problemi relativi alla rappresentazione del divino in contesti ed epoche differenti, nella prospettiva inaugurata da Jean-Pierre Vernant, si pone come scopo quello di analizzare in che modo le prassi rituali e le rappresentazioni visive si servano per così dire dell'antropomorfismo degli dèi 'per creare il divino'.

Concretamente queste ricerche analizzano i processi di organizzazione/costruzione del divino attraverso le immagini, interrogando le gerarchie, gli strumenti visivi e le modalità di percezione che fondano le relazioni tra divinità nelle rappresentazioni figurate.

La riflessione di questo gruppo è consacrata alle rappresentazioni del divino privilegiando l'immagine come mezzo di indagine, e più specificatamente alle immagini divine – culturali, votive, figurative, decorative – in contesto culturale e alla costruzione del concetto divino che queste immagini mettono in gioco in tale contesto.

Dai primi incontri e ricerche collettive, numerosi sono gli aspetti che paiono prioritari nello studio dell'immagine divina. Innanzitutto, a partire dal VII secolo a.C. i greci 'mettono in immagine' le loro divinità su larga scala sui templi, nelle pitture parietali, nell'oreficeria, nella ceramica, mentre i romani dal canto loro moltiplicano le rappresentazioni divine durante la conquista del Mediterraneo, immagini non cristallizzate ma che mutano come mutano i ruoli delle divinità attraverso i secoli (anche se la divinità resta la medesima e con funzioni/ruoli molto simili, i tratti della sua rappresentano variano).

In questo orizzonte, è stato possibile notare come manchino le definizioni emiche (autoctone) per dire il divino in immagine (i termini greci infatti non sono trasparenti); inoltre non vale l'opposizione statue votive *versus* statue culturali, né è possibile dare una

<sup>13</sup> VERNANT 2001, pp. 23-24.

<sup>14</sup> Le linee fondamentali di tale progetto sono sintetizzate nell'introduzione del volume collettivo *Figures de dieux* 2014, in particolare pp. 7-10.

definizione su tratti intrinseci nell'immagine di culto, mentre è persa evidente la rilevanza della contestualizzazione, della presenza o meno all'interno di un rituale e della 'rete culturale' a cui appartiene l'immagine e a cui i fedeli si riferiscono. In particolare, se alcuni hanno parlato di tratti accessori e materiali, senza di essi non si può comprendere la rappresentazione della divinità o delle divinità e il funzionamento del culto.

Giunto a queste conclusioni, il gruppo di ricerca si è interrogato sulle possibili strategie da adottare per approfondire l'analisi delle raffigurazioni divine. È parso necessario tenere conto di alcuni elementi: innanzitutto occorre analizzare le modalità pratiche di creazione di immagine divine, la costruzione materiale dell'immagine, e il loro funzionamento all'interno di un santuario.

La rappresentazione del divino dipende dalla 'messa in scena' immediata in cui l'immagine non funziona mai da sola ma in riferimento al passato o a pratiche rituali, costruendo così una relazione particolare con il divino.

È necessario quindi valutare materialità ed estetica e la loro relazione intrinseca per capire la pratica religiosa e la concezione del divino.

Trattandosi di politeismi antichi, occorre inoltre valutare un aspetto determinante: insieme delle divinità inteso come l'organizzazione, le gerarchie, i modi di percezione e le trasformazioni storiche e geografiche di tali insiemi, poiché nessuna divinità *rappresentata* funziona in solitario, implicando *de facto* un *pantheon*, cioè un insieme di ruoli, funzioni, attività.

Da un'altra prospettiva di ricerca quale quella della semiotica e dell'antropologia linguistica, la rappresentazione del divino nella sua materialità e quindi come oggetto di ricerca può essere intesa non solo come luogo di relazioni, ma quale fonte di 'agentività'<sup>15</sup> diverse che la rappresentazione di un oggetto consente di rendere presenti. Nel caso del culto l'oggetto costruito dall'immagine e/o dal testo diventa un fulcro della presentificazione, della messa in presenza dell'invisibile.

Questi studi recenti hanno rivolto l'analisi scientifica verso lo statuto, il funzionamento delle immagini nei contesti culturali dell'antichità, inaugurando nuove prospettive.

A partire dalla scelta di un metodo interdisciplinare (storia, storia delle religioni, archeologia, epigrafia, iconografia), sono apparse due prospettive maggiori: il *problema dell'efficacia dell'immagine*, e la '*messa in immagine del divino*' inteso nella sua materialità e visibilità.

A questo scopo, pare utile riesaminare le pratiche rituali: consacrazione, rituali di 'animazione' nel senso di 'rendere animati', esibizione/esposizione durante le processioni costituiscono procedure che conducono alla fabbricazione, alla manipolazione (materiale, colore, stile), così come alla distruzione di immagini divine, contribuendo a ridefinire

---

<sup>15</sup> Cfr. la voce *agentività* in *Antropologia* 2005.

lo status di tali immagini e il loro ruolo. Ad esempio, la scelta del supporto materiale è rivelatrice in alcuni casi delle associazioni tra divinità, mentre la ‘messa in scena’ di alcuni ‘*pantheon* figurati’ induce ad indagare diversamente il ruolo del visivo (percezione visiva) nella costruzione del divino.

Le due articolazioni di indagine del gruppo di ricerca FIGURA, ereditando i presupposti sia di Jean-Pierre Vernant sia degli storici dell’arte, sono dunque:

- le modalità pratiche di creazione di immagini divine (materiali, colori, taglia, provenienza, autore, collocazione – altare, nicchia *etc.* –, connessione con il luogo di culto, offerte votive *etc.*);
- vedere gli dèi vuol dire pensare il divino, quindi implicitamente funzione e finalità della rappresentazione degli dèi, regole, logiche che fondano la sua costruzione e la sua organizzazione a livello visivo seguendo due tematiche principali: antropomorfismo e associazione di divinità. Ciò implica ovviamente l’analisi dei supporti e delle pratiche.

Pare ora interessante, invece di riprodurre o analizzare una singola ricerca su un’immagine divina, rileggere alcuni esempi in cui è in gioco la rappresentazione del divino, privilegiando le procedure che riguardano la raffigurazione, siano esse la trasformazione in figure divine o differenti procedure per l’accesso alla visibilità di una divinità.

Fin dagli anni Novanta del XX secolo era stato posto l’interrogativo sui due corpi: umano e divino, mortale e immortale degli imperatori romani.

Nell’ambito dello studio collettivo *Corps des dieux*<sup>16</sup>, Florence Dupont propone non una riflessione esplicita sulla rappresentazione in quanto tale del divino, ma un’analisi delle diverse procedure che il corpo dell’imperatore romano morto ‘affronta’, per così dire, per divenire divino. Non si tratta qui di approfondire pregi e difetti di tale lavoro<sup>17</sup>, ma di citare un caso specifico in cui la rappresentazione del corpo consente la trasformazione da umano a divino. Ciò che interessa per le nostre ricerche interdisciplinari è la novità – per gli anni Novanta –, nell’ambito dell’antropologia del mondo antico, di un’inedita attenzione alla relazione corpo-divinità nello specifico momento rituale della sua rappresentazione. Tale rappresentazione attraverso due cortei funebri (e la creazione di un’immagine di cera) consente all’imperatore di divenire divinità grazie ad un rituale di consacrazione che divide in due la persona dell’imperatore:

---

<sup>16</sup> Cfr. *Corps* 1986. Il volume, poi tradotto anche in italiano, affronta la tematica del corpo degli dèi in numerose tradizioni religiose. In particolare, scopo di questa ricerca innovativa e collettiva è quello di far emergere la complessità di una presenza ‘divina’ che, a seconda di rituali e/o contesti culturali, ‘pare aver bisogno’ di essere direttamente accessibile oppure, inversamente, di sottrarsi ad ogni possibile limite umano.

<sup>17</sup> DUPONT 1986.



- una parte umana che potrebbe ‘contagiare’ la città (e quindi va allontanata);
- una parte divenuta divina che può invece circolare liberamente.

Il secondo funerale viene definito *funus imaginarium* (funerale di una *imago*: il ritratto in cera del defunto) e considerato un vero e proprio funerale: entrambi quindi appartengono allo stesso grado di realtà. Nelle due diverse cerimonie funebri sono presenti parti differenti del corpo dell'imperatore secondo la testimonianza di Erodiano nel II secolo d.C.<sup>18</sup>: *ossa* (secondo le norme umane) e *imago (eikon)*, a cui corrispondono da un lato la cerimonia del *funus publicum* (cioè, la città è in lutto); e dall'altro una pira come consumo totale attraverso il fuoco, mentre l'aquila si eleva dalla pira stessa (*funus imaginarium*). A partire da questo momento l'imperatore riceve un culto che lo colloca tra gli dèi.

In questo caso *imago* non è immagine del corpo, ma è percepita come una delle sue parti, secondo un principio metonimico<sup>19</sup>.

Altri due lavori significativi relativi l'uno alla Grecia, l'altro all'Egitto, consentono di far emergere importanti differenze concettuali nel rappresentare il divino in immagine nello stesso Mediterraneo antico.

Nello specifico della cultura egizia, quanto alla visibilità del divino sono note due situazioni principali<sup>20</sup>:

- culto reso ad una statua divina, nel più profondo del santuario (solo l'operatore rituale è in contatto). Il tempio concepito come ricettacolo trasforma l'oggetto in inaccessibile, poiché l'aspetto cruciale è la relazione sacro/nascosto.
- all'esterno del santuario si hanno invece processioni divine, immagini della divinità sulla barca, cioè il trasporto della figura del dio.

In questo caso è fondante l'aspetto dell'accessibilità e della visibilità. Infatti la statua resta coperta, e quindi è la barca ad essere oggetto 'sacralizzato' e oggetto di culto.

L'idea sottesa a queste due situazioni rituali è che la statua evoca la presenza divina nel mondo, presenza attiva che richiede un codice di relazione specifico con il mondo umano. Tale relazione è altamente complessa, come è suggerito dalle attività e dagli oggetti correlati all'occultamento dell'immagine divina. Infatti, in quello che è stato definito *contro-santuario* sono presenti perforazioni che vengono chiuse e aperte con la presenza, durante le festività, di figure rituali di rango inferiore. In questo caso ad essere

<sup>18</sup> HDN. 4.2.

<sup>19</sup> DUPONT 1986, p. 329.

<sup>20</sup> Per lo studio di questa tipologia prettamente egizia si rinvia all'analisi di VOLOKHINE 2014, pp. 175-194, in cui l'autore descrive dettagliatamente le diverse modalità, nonché le negazioni della possibilità di accesso al divino nella cultura antica egizia.

centrale è il tema della visione, il ‘vedere il divino’, poiché significa stabilire un legame, sentire la sua presenza, unirsi con la divinità. Vedere il ‘volto del divino’ significa vedere la sua statua, la sua immagine.

L’analisi archeologica diviene dunque fondamentale: tutto ciò ha luogo grazie ai rilievi culturali, cioè le immagini scolpite incise o dipinte in o su elementi architettonici oppure in ‘cornici’ o ‘edicole’ in legno trasportabili e incastrabili in fori (di solito nella facciata posteriore).

Entrambi i casi suggeriscono il ruolo e la ricerca di procedure rituali di ‘presentificazione’ che rendono più complessa l’elaborazione egizia relativa alla rappresentazione in immagine del divino. Sono quindi ineludibili studi specifici sul trattamento di pareti, oggetti in legno sopracitati, presenze di sigilli in oro.

Rilievi, graffiti, perforazioni<sup>21</sup> sono stati interpretati in quanto divengono elementi di comunicazione col divino nel rispetto di una statua nascosta.

Per quanto riguarda invece il mondo greco, una tematica di particolare interesse può essere quella della costruzione del divino in relazione alla *mobilità*.

Tra le molteplici modalità di costruzione del divino alcuni studiosi, come Didier Viviers<sup>22</sup>, hanno sottolineato l’importanza della ‘messa in scena’ dell’immagine del divino in un caso particolare e cioè quello della costruzione dell’immagine divina ‘in movimento’. L’ipotesi dello studioso è che la processione costituisce una delle procedure rituali più significative per collocare il divino al centro del mondo e delle pratiche rituali, poiché si tratta di una modalità per rinforzarne il carattere immanente.

Per processione Viviers intende un corteo che collega due punti fisici e che disegna un movimento rituale o ‘rituale mobile’, finalizzato all’organizzazione della società di cui la divinità è immagine e al contempo riferimento normativo.

La ‘mise en scène’ si rivela dunque elemento fondamentale per comprendere uno degli aspetti della rappresentazione del divino in Grecia antica. Il divino è per definizione presente in una processione: sotto forma di rito sacrificale, di operatori rituali, ma anche come rappresentazione animata e, nello specifico, statue e sculture che rappresentano il divino, incisioni, tessuti, statue che parlano, piangono, sudano, che si dibattono perché incatenate per evitarne la fuga (ad esempio, le statue di Apollo a Tiro del IV secolo a.C.) durante l’assedio di Alessandria nel 322 a.C.<sup>23</sup>. In sintesi le statue sono percepite come vive e quindi manipolate, a volte anche aggredite (Hera di Samo secondo Ateneo XV, 672a-673d).

<sup>21</sup> Si vedano in particolare gli esempi citati in VOLOKHINE 2014, pp. 186-188.

<sup>22</sup> Cfr. ad esempio VIVIERS 2014.

<sup>23</sup> D.S. 17.41.7-8; PLU. *Alex.* 24.6-7.

In ogni caso la statua in processione è il veicolo per eccellenza della presenza divina a fianco o meno dei fedeli.

Secondo Viviers esiste un altro caso molto interessante che oggi si potrebbe definire ‘virtuale’: la pratica di ‘mimare’ gli dèi attraverso i *merismoi*, ruoli di artisti che evocano e/o rappresentano il divino in qualità di automi, trasportati come ogni elemento di una processione. Ciò che è significativo è che le rappresentazioni del divino sono molteplici come lo sono le funzioni sociali: in perfetta coerenza con il funzionamento di strutture politeiste. Quindi da una parte statue di dèi trasportate (viaggi divini), dall’altra ‘messa in scena’ di una o più presenze divine. In particolare il corteo diffonde per così dire il divino lungo un percorso attraverso la città ma anche, a volte, abitazioni private al di fuori del *temenos*, il luogo consacrato. Il divino riafferma il suo ruolo e potere attraverso l’ubiquità. Infatti per i politeismi antichi costruire il divino attraverso il movimento significa sviluppare l’ubiquità di cui le processioni sono l’esempio più evidente<sup>24</sup>.

### *Conclusioni*

Queste nuove ricerche consentono quindi di evitare spiegazioni cronologiche delle singole immagini che esulino dal contesto e dal materiale<sup>25</sup> e ribadiscono l’importanza di epoche di profondi cambiamenti, come il V secolo a.C. e il I-II secolo d.C., in cui si assiste ad un rinnovamento complessivo.

Alcune fasi sono state molto attive, altre, ai nostri occhi, immobili. Ciò che restituisce più elementi di significato è l’idea di *sistema*: le immagini divine, ‘attivate’ da molteplici procedimenti materiali e concreti, consentono di rendere tangibile la divinità e hanno un significato solo in relazione ad un sistema.

Alla luce delle nuove prospettive di ricerca che abbiamo rapidamente ripercorso, ciò che vale per le cosiddette forme materiali presenti nelle pratiche di culto vale anche per le immagini. Prendere in considerazione le immagini in ambito ‘sacro’ significa spostare l’attenzione sul versante dello sguardo e della visione. Come ricorda Ugo Fabietti<sup>26</sup>, il filosofo Merleau-Ponty aveva ben colto l’importanza di ‘materia e sguardo’ per capire l’incontro tra il soggetto umano e l’immagine: il fulcro della problematica dello studio delle immagini è costituito dal legame profondo tra *vedere e corpo*.

Se nelle tradizioni monoteiste l’immagine sacra è quella considerata capace di evocare le verità di fede, che nell’immagine stessa devono essere riconosciute secondo un model-

<sup>24</sup> Al contempo la presenza della statua divina socializza il corteo e lo spazio utilizzato.

<sup>25</sup> Contrariamente all’idea evolutzionista. Un solo esempio: le rappresentazioni aniconiche non sono le rappresentazioni più antiche.

<sup>26</sup> FABIETTI 2014, p. 189.

lo culturalmente stabilito, nelle culture politeiste si può forse evocare l'idea di 'simboli' investiti di intenzionalità e si può parlare dunque di prerogativa delle immagini, che entrano in dialogo con chi guarda: nei momenti rituali le immagini si riattivano ed entrano in contatto. Lo sguardo 'sacro' è infatti uno sguardo culturalmente guidato, con tutte le molteplici specificazioni che l'espressione 'culturalmente' porta con sé.

Riconoscere la sacralità di un'immagine è possibile se questa è stata prima socializzata, ma anche se gli esseri umani sono in grado di connettere tali immagini a molti altri aspetti sia del mondo divino sia del mondo umano. Ciò è particolarmente significativo se si pensa ad alcune raffigurazioni divine del Mediterraneo antico e alla complessità del loro ruolo.

Si pensi ad esempio al caso della dea Iside, divinità del Vicino Oriente antico che attraversa l'impero romano in molteplici modificazioni storiche e geografiche: ad esempio l'«Iside sotERICA – dea Fortuna» complessa e multipla nelle sue raffigurazioni in area venetica<sup>27</sup> (figg. 1-2) o ancora la raffigurazione «divina»<sup>28</sup> appartenente ai *PGM* (fig. 3) a proposito della quale (come delle altre immagini e raffigurazioni presenti nei *PGM*) Richard Gordon mette in luce come si tratti di «ways of reinventing in a Greek medium the irrecoverable 'total textuality' of hieroglyphic rites, with their fusion of writing, drawing and showing»<sup>29</sup>, sottolineando l'esistenza di un necessario orizzonte culturale comune affinché elementi greco-egizi, romani *etc.* continuino ad essere 'parlanti' anche a comunità molto diverse e lontane fra loro<sup>30</sup>.

Non ci si può dunque limitare né al concetto di efficacia, né a quello di simbolo. Centrali nella riflessione divengono le pratiche rituali nelle loro trasformazioni storiche e culturali, e non solo le singole immagini immobili rinvenute in aree di santuari o culturali in genere.

Un interrogativo che si può proporre e che nasce dal ruolo delle raffigurazioni divine nel rituale, con tutte le difficoltà di ricostruzione che il mondo antico presenta, è quello della raffigurazione quale elemento dialogante, e strumento finalizzato a ristabilire, rinsaldare, evocare e far emergere contestualmente diversi fattori: ora ruoli di divinità, ora oggetti fondamentali dei rituali, ora rappresentazioni figurate di linguaggi speciali che appartengono alla comunità che ha gli elementi per valutarli e capirli.

Non si tratta di formulare una soluzione ma di aggiungere un tassello che può forse rivelarsi utile per ampliare l'articolato mosaico degli strumenti interpretativi.

<sup>27</sup> Per la descrizione e l'analisi puntuale delle due immagini, cfr. FONTANA 2010, MURGIA 2010, pp. 184-185, Br.I.06 e pp. 199-201, Br.I.13.

<sup>28</sup> *PGM XXXVI*, 35-68.

<sup>29</sup> GORDON 2002, p. 96.

<sup>30</sup> Cfr. GORDON 2002, p. 98: «The images concretise the divinity or power (or a metamorph) whose intervention is required by the spell or rite».

BIBLIOGRAFIA

*Antropologia*

A. DURANTI (a cura di), *Antropologia del linguaggio*, Milano 2005.

ASSMANN 2001

J. ASSMANN, *Sapienza e mistero. L'immagine greca della cultura egiziana*, in S. SETTIS (a cura di), *I Greci. Storia cultura arte società*, 3. *I Greci oltre la Grecia*, Torino, 401-449.

BONNEFOY 1989

Y. BONNEFOY, *Dizionario delle mitologie e delle religioni*, Milano.

*Corps*

C. MALAMOUD, J.-P. VERNANT (a cura di), *Corps des dieux*, Paris 1986.

CRIPPA 2010

S. CRIPPA, *Images et écritures dans les rituels magiques (PGM)*, «StMatStorRel» 76, 117-138.

*Dictionnaire*

R. AZRIA, D. HERVIEU-LÉGER (a cura di), *Dictionnaire des faits religieux*, Paris 2010.

*Dictionnaire de la Méditerranée*

D. ALBERA, M. CRIVELLO, M. TOZY (a cura di), *Dictionnaire de la Méditerranée*, Arles 2016.

*Dizionario*

P. BONTE, M. IZARD (a cura di), *Dizionario di antropologia e etnologia*, Torino 2006.

*Dizionario delle religioni*

G. FILORAMO (a cura di), *Dizionario delle religioni*, Torino 1993.

DODDS 2009

E. R. DODDS, *I Greci e l'irrazionale*, Milano.

DUPONT 1986

F. DUPONT, *L'autre corps de l'empereur-dieu*, in *Corps*, 315-350.

*Écrire la magie*

M. DE HARO SANCHEZ (a cura di), *Écrire la magie dans l'antiquité. Actes du colloque International, Liège, 13-15 octobre 2011*, Liège 2015.

*Enciclopedia*

A. M. DI NOLA (a cura di), *Enciclopedia delle religioni*, Firenze 1970-1976.

*Enciclopedia delle religioni*

G. J. BELLINGER (a cura di), *Enciclopedia delle religioni*, Milano 1989.

FABIETTI 2014

U. FABIETTI, *Materia sacra. Corpi, oggetti, immagini, feticci nella pratica religiosa*, Milano.

*Figures de dieux*

S. ESTIENNE, V. HUET, F. LISSARAGUE, F. PROST (a cura di), *Figures de dieux. Construire le divin en images*, Rennes 2014.

SABINA CRIPPA

FONTANA 2010

F. FONTANA, *I culti isiaci nell'Italia settentrionale. 1. Verona, Aquileia, Trieste*, con un contributo di E. MURGIA, Trieste.

FRANZONI 2006

C. FRANZONI, *Tirannia dello sguardo. Corpo, gesto, espressione nell'arte greca*, Torino.

GORDON 2002

R. GORDON, *Shaping the text. Innovation and authority in Graeco-Egyptian Malign Magic*, in *Kykeon. Studies in honour of H. S. Versnel*, Leiden, 69-111.

HÖLSCHER 2008

T. HÖLSCHER, *Il mondo dell'arte greca*, Torino.

MERLEAU-PONTY 1989

M. MERLEAU-PONTY, *L'occhio e lo spirito*, Milano.

MURGIA 2010

E. MURGIA, *Contributo al problema iconografico*, in F. FONTANA, *I culti isiaci nell'Italia settentrionale. 1. Verona, Aquileia, Trieste*, Trieste, 137-268.

VERNANT 2001

J.-P. VERNANT, *Figure, idoli, maschere*, Milano.

VIVIERS 2014

D. VIVIERS, *Quand le divin se meut. Mobilité des statues et construction du divin*, in *Figures de dieux*, 27-38.

VOLOKHINE 2014

Y. VOLOKHINE, *Remarques sur la vénération des reliefs au chevet des temples en Egypte ancienne: visibilité et accessibilité du divin*, in *Figures de dieux*, 175-194.

ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1 Iside soterica (da Fontana 2010, 278, Br.I.06).  
Fig. 2 Iside soterica (da Fontana 2010, 279, Br.I.13).  
Fig. 3 Raffigurazione 'divina' (da *PGM* XXXVI, 35-68).



1

2





