

COME RAPPRESENTARE UN DIO. APPUNTI SULLE STRATEGIE DI VISUALIZZAZIONE DEL DIVINO NELL'ARTE GRECA

LOREDANA MANCINI

L'epos omerico e esiodeo documenta l'elaborazione di un registro simbolico che, attraverso le forme dell'apparenza corporea – o del suo contrario, ovvero del corpo velato, oscurato, mistificato – renda il soprannaturale comunicabile. Nello stesso momento della storia greca (l'alto arcaismo, tra l'VIII e il VII sec. a.C.) le pratiche rituali si fissano nello spazio e si formalizzano attorno alla struttura del tempio; contemporaneamente si elaborano i dispositivi che consentono di «vedere» il divino: primo tra tutti, la statua del dio.

Proveremo a muoverci tra alcune delle rappresentazioni degli dei prodotte nella Grecia arcaica e classica, distribuendole per comodità in tre grandi categorie: l'immagine di culto; le storie degli dei, ovvero le composizioni narrative riferibili ad episodi del mito di cui gli dei siano attori; il dio e il suo fedele, ovvero le rappresentazioni degli dei quando intervengono sul piano umano. Al loro interno, ci soffermeremo su alcune soluzioni figurative particolari che hanno a che fare con il corpo degli dei e il modo in cui esso occupa lo spazio.

La statua del dio: involucro e schermo

Cominciamo dalla statua di culto, partendo da una piccola avvertenza. Noi tutti abbiamo studiato la storia dell'arte antica come una linea evolutiva che muove dall'astrattezza geometrica degli esordi al naturalismo organico della piena classicità e siamo quindi abituati a pensare che i Greci venerassero i loro dei esclusivamente sotto sembianze umane. Dobbiamo però tener presente che le cose non stanno esattamente così e che, quando si ha a che fare con dispositivi cultuali, in cui cioè il fine principale dell'opera non è quello estetico, l'aderenza alla natura nel modellato anatomico è una delle opzioni possibili per rappresentare il divino, accanto alla "bruta" materialità del simulacro aniconico (pietre, betili, pali o travi ecc.) (Sl. 2).

Alberi, rocce, tronchi, legno e pietra sono adatti a mediare la potenza divina che si manifesta nell'aperta natura senza rivelarla, anzi nascondendola alla vista come uno scrigno, un contenitore. Per di più le fonti documentano come l'idolo fosse a sua volta soggetto ad una limitata accessibilità, velato da cortine, coperto da vesti e drappi, chiuso in una cesta la cui apertura costituisce un momento altamente ritualizzato all'interno, ad esempio dei riti misterici (pensiamo ad esempio al *liknòn*, il vaglio per il grano, che durante le processioni in onore di Dioniso

nascondeva gli oggetti rappresentativi della potenza del dio fino al momento del loro svelamento) (Sl. 3).

Molto presto nel corso della loro storia, però, i Greci cominciarono a dare ai loro dei fattezze umane. Una delle più antiche attestazioni viene da Creta: si tratta di tre statuette (la più alta misura circa 80 cm. di altezza) realizzate nella tecnica dello *sphyrélaton*, ovvero della lamina di bronzo martellata su un'anima di legno, ritenuta invenzione di Dedalo, il mitico inventore della scultura iconica. Esse furono rinvenute durante lo scavo del tempio di Apollo Delphinios, uno dei più antichi edifici sacri del mondo greco, databile attorno al 750 a.C., dove erano collocate su un banco in muratura addossato alla parete di fondo; la presenza di una tavola per offerte addossata alla banchina fa pensare ad offerte di cibo (Sl. 4). La figura maschile centrale, nuda e frontale, solleva e flette il braccio destro in un modo che fa supporre che originariamente reggesse un arco; le due figure femminili, vestite di lunghe tuniche e mantelli, hanno una postura più rigida e indossano il *polos*, un copricapo connesso con le divinità femminili dei cicli naturali e della fecondità. Le tre figure vengono identificate con i tre personaggi della triade apollinea: Apollo, Artemide e Latona.

La tecnica peculiare con cui queste statuette sono state realizzate – una superficie che riproduce il corpo umano; un'anima informe, probabilmente in legno appena sbozzato – suggerisce che ci troviamo in una fase ancora relativamente sperimentale della rappresentazione degli dei, in cui sopravvive la venerazione di immagini aniconiche o semi-iconiche (come gli *xoana* lignei) accanto all'elaborazione di fattezze antropomorfe. La pratica di "rivestire" di fattezze antropomorfe idoli aniconici considerati antichissimi è attestata anche dalle fonti: ad esempio a Samo era venerato un idolo di Era che sarebbe stato, secondo Clemente Alessandrino (*Protr.* 4. 40), un *sanis*, un'asse di legno non modellata dallo scalpello, finché uno scultore di nome Smilis, "contemporaneo di Dedalo", non la rese *andriantoeidès*, "simile ad una statua (antropomorfa)" (*andriás*). Ad Atene si venerava la statua di Atena *Poliàs* che si raccontava fosse caduta giù dal cielo in tempi antichissimi, conservata nel sacello ad essa dedicato all'interno dell'Eretteo, sulle pendici settentrionali dell'Acropoli (Sl. 5): essa era costituita con ogni probabilità da un nucleo, uno *xoanon* in legno d'olivo, dalle fattezze poco o per nulla iconiche; essa però era abbigliata con vesti di tessuto – il peplo ricamato dalle fanciulle ateniesi ogni quattro anni – e con altri attributi in oro (*gorgoneion*, elmo, armi, civetta) che venivano periodicamente rimossi e lavati da un apposito collegio sacerdotale femminile (Plut., *A/c.* 34); il giorno in cui queste operazioni avvenivano (la festa detta *Plynteria*) era considerato infausto, un giorno di tempo sospeso: il tempio era

interdetto ai cittadini e la statua veniva velata né poteva essere esposta alla vista dei fedeli se non fosse stata rivestita del suo *kósmos*, dei suoi ornamenti.

L'uso di conferire sembianze iconiche ad un simulacro aniconico è attestato poi in età classica per quello tra gli dei greci che più di frequente si manifesta in forme poco familiari e per questo perturbanti (come pilastro, fallo eretto, tronco d'albero, maschera), Dioniso: un gruppo di vasi attici a figure rosse detti vasi delle Lenee - in quanto probabilmente collegati alla festività in onore del dio di cui protagoniste erano le donne - mostra appunto l'effigie del dio come pilastro o albero addobbato di vesti e maschera attorno a cui le sue seguaci danzano e manipolano il vino (Sl. 6).

Viene allora da chiedersi se anche la statua pienamente antropomorfa, in marmo o in bronzo, non sia pensabile come un "contenitore" che celi al suo interno (e al tempo stesso renda visibile) l'essenza divina. A questo farebbero pensare le, sia pure scarse e tarde, testimonianze di rituali di "attivazione" della statua di culto finalizzati a rendere il simulacro "abitato" dalla potenza divina. La convinzione che ci sia una divinità che risieda *dentro* la statua doveva essere comune, tanto da attirare il sarcasmo del filosofo Eraclito nei confronti di coloro che «rivolgono preghiere agli *agalmata* come se chiacchierassero con delle case» (frg. B5), o l'ironia di Luciano che, nel *Gallus* 24, a proposito degli Zeus e dei Poseidoni crisoelefantini, ci offre una visione dall'interno che rivela nient'altro che una cavità, riempita di bulloni, sbarre, cunei, bitume e malta (per non parlare poi di sorci e topi).

Dunque esistono indizi del fatto che alla statua in genere, e alle statue degli dei in particolare, sia assegnato uno statuto epistemico doppio, basato sulla dualità tra una forma esteriore, che pertiene alla sfera delle apparenze, e uno "spazio" interiore, che ha invece a che fare con la realtà. Di conseguenza la relazione tra il dio e la sua statua di culto non deve essere intesa come una relazione di tipo mimetico: l'idolo non riproduce i tratti individuali del dio, che rimangono inconoscibili. Semmai potremmo definire quella del dio con la sua immagine come una relazione di tipo metonimico, ossia se da un lato segnala un'innegabile prossimità tra divino e umano dall'altro, proprio perché si rivela una rappresentazione necessariamente limitata, provvisoria e in qualche modo ingannevole, ristabilisce inevitabilmente le distanze.

Splendore e distanza

Il corpo del dio infatti, anche quando appare del tutto simile a quello di un uomo, dotato di carne, muscoli e tendini, si segnala da se stesso come un corpo eccezionale: di eccezionale bellezza, di eccezionale statura, di eccezionale splendore. Il primo a porsi il problema di come rappresentare

gli dei, e di come esprimerne l'eccezionalità rispetto ai comuni mortali, è proprio un dio, che ad altri primati nelle tecniche può sommare anche quella di primo artista figurativo: ovvero Efesto, il divino artefice delle armi di Achille e in particolare dello scudo su cui sono raffigurati, intrecciati tra di loro, l'universo degli uomini e quello degli dei: «*gli altri andavano, Ares li conduceva e Pallade Atena, / entrambi d'oro, vesti d'oro vestivano, / belli e grandi con l'armi, come dèi /visibili d'ogni parte; gli uomini eran più piccoli*» (Il. 18, 516-519) (Sl. 8). Questi versi fanno sistema con i pochi resti materiali e le numerose fonti più tarde relativi alle statue di culto dell'alto arcaismo (fine VII-VI sec. a.C.), in cui proprio la taglia colossale sembra essere stato il primo e più rilevante indizio della fondamentale alterità del dio: l'Apollo dedicato a Delo dai Nassii doveva superare – a giudicare dai resti disseminati in situ – gli otto metri di altezza (Sl. 9); l'Apollo di Amiklai secondo Pausania (3. 19. 2) raggiungeva i 30 cubiti (ca. 14 metri) (Sl. 10). La tendenza continua nel cuore dell'età classica, tanto che è quasi superfluo menzionare i due colossi di Fidia, lo Zeus in trono di Olimpia che, se si fosse alzato in piedi, avrebbe sfondato il tetto del tempio (Strabo 8. 3. 30) (Sl. 11), e l'Atena Parthenos, il donario criselefantino di circa 15 metri attorno al quale fu costruito il più celebre tempio dell'antichità (Sl. 12).

Il ricorso alla statura eccezionale come segno dell'appartenenza ad un livello diverso dell'esistenza risulta evidente nelle opere di carattere narrativo, in cui il dio divide il campo figurativo con dei comuni mortali: su entrambi i frontoni del tempio di Zeus ad Olimpia, capolavori dello stile severo (470-450 a.C. ca), la figura centrale del dio sovrasta di gran lunga quella degli attori umani (Pelope, Enomao e Ippodamia sul frontone orientale, che raggiungono appena la spalla di Zeus) o semiumani (Centauri e Lapiti, la cui zuffa tumultuosa si svolge tutta al di sotto del braccio proteso di Apollo) (Sl. 13); quarant'anni più tardi, gli dei che, con intangibile indifferenza, ricevono l'omaggio dei cittadini ateniesi sul fregio orientale del Partenone sono decisamente *larger than life* (Sl. 14).

E se non bastasse la taglia, a segnalare la diversità degli dei c'è il loro splendore: splendore ottenuto addobbando la statua di culto con accessori d'oro o di bronzo, con pietre preziose o gioielli, elencati negli inventari dei templi; con il rivestimento in foglia d'oro delle statue criselefantine fidiache, con l'uso di polvere di vetro o di pasta vitrea che faceva risplendere, alla luce del sole o delle torce, le vesti del dio.

Proviamo ora a collocare nello spazio la relazione tra il dio in immagine e gli uomini con l'aiuto della *prossemica*, la disciplina semiologica che studia l'uso dello spazio nella comunicazione, ovvero i rapporti di prossimità. Ora, può sembrare strano parlare di prossimità o comunicazione

tra individui in carne e ossa e manufatti di pietra, legno e bronzo; ma in primo luogo “entrare in contatto” con il dio attraverso l’oggetto che lo rappresenta è proprio quello che i fedeli che si recavano al tempio si aspettavano di fare. In secondo luogo, quando parliamo di statue ci riferiamo ad oggetti che occupano uno spazio tridimensionale che lo stesso spettatore condivide. O almeno questa è l’esperienza che ognuno di noi può fare visitando una galleria di scultura classica e avvicinandosi alla statua tanto da farne un’esperienza che non è soltanto razionale e visiva, ma anche emotiva e cinestetica, basata cioè su una comprensione che parte dal corpo, dalla prossimità e dal movimento, ma anche dalla percezione delle differenti dimensioni e posture tra il nostro corpo di carne e il corpo di marmo della statua (Sl. 15).

Ma ai Greci che si recavano al tempio era possibile questo tipo di percezione e di relazione con il dio in immagine? E’ noto che il punto focale di ogni operazione rituale era l’altare, normalmente collocato all’esterno del tempio, in asse con il *naos*: ciò consentiva a chiunque prendesse parte all’offerta di entrare in contatto visivo, attraverso la fuga costituita dal colonnato e dalla navata longitudinale della cella, con la statua di culto. Ma un contatto più diretto era possibile? Testimonianze epigrafiche e archeologiche attestano in realtà l’esistenza di balaustre e parapetti (detti *kigklis* o *drùphaktos*, o *ikria* “impalcatura”) che delimitavano lo spazio attorno alla statua, chiudendo gli intercolumni del colonnato interno, e davanti ad essa, che potevano essere in legno o metallo o anche in muratura (Sl. 16-18). Queste barriere potevano servire ad un triplice scopo: proteggere la statua di culto (specie quelle più preziose) da visitatori indiscreti o troppo devoti; organizzare gli spazi interni al tempio in modo funzionale alle esigenze del rituale; e infine accrescere l’impatto visivo della statua stessa (che doveva essere massimo quando questa, celata alla vista da cortine, veniva svelata come da un sipario: un dispositivo del genere esisteva ad esempio a Olimpia e nell’Artemision di Efeso: Paus. 5. 12. 4), producendo un effetto analogo ad una divina epifania.

Il tempio greco – o almeno quelli per cui possediamo un’adeguata documentazione archeologica e/o epigrafica – presentava dunque dei dispositivi di esclusione e inclusione che agivano definendo diversi gradi di accessibilità. L’incontro visivo con il divino assume dunque le caratteristiche di una visione a distanza, o di uno svelamento. E’ inoltre una visione rigorosamente frontale; anche quando la statua del dio si offre senza veli allo sguardo dei fedeli in tutte le sue angolazioni (come nel caso delle Afroditi ellenistiche pensate per essere ammirate all’interno di un tempio circolare, o *tholos*) non è previsto – salvo scandalose profanazioni – che i mortali

invadano lo spazio, protetto da barriere e colonnati, all'interno del quale il divino si «incorpora» (Sl. 19).

Schemi e formule: êthe e pathemata comuni per uomini e dei

Le arti figurative, come tutte le arti mimetiche, comunicano attraverso *schêmata*, un termine greco il cui significato è solo parzialmente riconducibile al nostro «schema iconografico». Il termine *schêma* appartiene infatti innanzitutto alla vita reale e definisce modelli comportamentali come gesti e atteggiamenti; si applica poi alla danza, o meglio alla *mousikè* – ovvero alle cosiddette arti performative –, che fissa in forme standardizzate i gesti e li rende ripetibili; e infine alle arti figurative. In tutti questi ambiti gli *schêmata* operano come unità semantiche di base con la funzione di comunicare situazioni, passioni, caratteri ma anche valori precisi e riconoscibili.

Ora, esistono formule o *schêmata* specifici per rappresentare gli dei? Bisogna innanzitutto distinguere due piani, come abbiamo già dovuto fare più volte: da un lato il piano “narrativo”, in cui gli dei sono protagonisti di azioni e situazioni che riguardano solo loro, sia che l'artista immagini la loro “vita privata” sia che riproduca episodi del mito; dall'altro la rappresentazione dell'epifania divina, ovvero quando il dio si rende visibile agli uomini, sia direttamente (come accade talvolta all'interno del mito), sia indirettamente, attraverso la statua di culto. Cominciamo dal primo caso.

Torniamo ad un monumento che abbiamo già esaminato, ovvero il lato est del fregio del Partenone con l'assemblea degli dei, e soffermiamoci su alcune figure divine e i relativi *schêmata*. La figura 26 è stata riconosciuta come Demetra grazie alla torcia che regge nella sinistra. La destra invece sorregge il mento; il busto è leggermente inclinato in avanti, una gamba incrociata sull'altra: un atteggiamento, o *schêma*, che ritroviamo nell'arte greca associato anche a comuni mortali, in particolare a Penelope in dolente attesa del proprio sposo o ad Elettra in lutto sulla tomba del padre Agamennone (Sl. 21). Attraverso questa formula, dunque, gli artisti greci usavano visualizzare uno stato d'animo di profonda concentrazione, che va dalla nostalgia alla prostrazione, che la stessa Demetra sperimentò quando le fu sottratta la figlia e che la connota come la madre dolente per eccellenza.

Accanto a lei, la figura 27 è Ares: il dio della guerra è rappresentato in un atteggiamento insolito, senza le armi (o con le armi deposte ai suoi piedi, probabilmente dipinte o aggiunte in altro materiale), le gambe accavallate, le mani incrociate attorno al ginocchio e il busto inarcato come se si “cullasse” avanti e indietro. Questo *schêma* è noto nell'arte contemporanea per esprimere

una vasta gamma di stati d'animo, che vanno dalla concentrazione con cui si ascolta la musica (così è rappresentato ad esempio Patroclo che ascolta Achille mentre suona la *lyra* su un cratere apulo) al rapimento d'amore (come quello espresso da Fedra sempre su un cratere apulo) (Sl. 22). In questa gamma di sentimenti il nostro Ares si colloca probabilmente in un punto intermedio: il dio senza armi, il corpo privo di tensioni, darà vita ad un tipo scultoreo celebre, noto come Ares Ludovisi, una versione questa volta non bellicosa del dio della guerra che, deposte le armi con cui gioca Eros, mette in atto una "tecnica del corpo" per esprimere il riposo ma anche una intensa concentrazione (Sl. 23).

Possono bastare questi esempi per verificare come gli artisti greci non avessero elaborato un linguaggio specifico per rappresentare gli dei e il loro linguaggio corporeo, almeno quando questi si muovono esclusivamente in una sfera che potremmo definire soprannaturale.

Schemi e formule: il segno visibile

Cosa succede però quando si tratta di rappresentare l'incontro tra uomini e dei? Come sappiamo, nella sfera del rito tale incontro è mediato dalla statua di culto, e scene di venerazione e offerta sono rappresentate sui vasi dipinti. Assumiamo innanzitutto per comodità di studio che la rappresentazione in immagine di una statua di culto è riconoscibile come tale da alcuni segni: la presenza simultanea di un altare o di altro dispositivo cultuale; il fatto che essa poggi su una base o su un pilastro; l'ostensione di determinati attributi. In alcuni casi il dio appare di profilo rispetto all'osservatore del vaso, ma frontale rispetto all'esecutore del gesto rituale, preghiera o sacrificio che sia (ex. Frankfurt a.M. VFB 413), come è normale che avvenga in un'opera pittorica, che vuole che tra la scena rappresentata e lo spettatore esista una sorta di "quinta" invisibile che distingue lo spazio visto dallo spazio della visione (Sl. 25). Le cose cambiano quando ad essere rappresentato è Dioniso sotto forma di statua-pilastro o di statua a tutto tondo (cratere apulo a Napoli) (Sl. 26): ma, si sa, Dioniso è il dio che più di tutti istituisce con gli uomini un "faccia a faccia", una comunicazione che passa anche attraverso lo sguardo e la frontalità del suo volto-maschera è uno dei tratti salienti della sua iconografia. Spesso è rappresentata in piena visione frontale l'erma, il simulacro parzialmente iconico del dio Hermes o di Dioniso (Sl. 27). In questo caso il coinvolgimento diretto dello spettatore è forse motivato dal fatto che l'erma, la meno iconica delle icone divine, è anche l'oggetto più accessibile e familiare tra quelli che consentivano una relazione diretta con il divino.

Statue di culto compaiono anche all'interno di scene di carattere mitologico, sia come oggetto di gesti di supplica o preghiera, sia come "arredo" di luoghi sacri all'interno dei quali si svolge l'azione. In questo caso, le soluzioni iconografiche più frequenti per rappresentare la statua di culto sono sostanzialmente due: nella prima, essa è rappresentata di dimensioni pressoché naturali, con il corpo completamente frontale, mentre la testa è rivolta di solito alla sua destra (ex. *hydria* del P. di Kleophrades con lo stupro di Cassandra a Napoli) (Sl. 28). La seconda tipologia, invece, comprende il numero maggiore di attestazioni, ed è documentata soprattutto nella seconda metà del V sec. in Attica e poi nel corso del IV sec. in Italia meridionale: qui la statua ha dimensioni minori del vero (probabilmente per motivi compositivi, essendo collocata su un'alta base o su un pilastro) ed è completamente frontale, cioè guarda verso lo spettatore (ex. Atena che assiste allo stupro di Cassandra: cratere dell'Ilioupersis a Bologna, 475-450 a.C., Sl. 29; Artemide, Ifigenia in Tauride: cratere attico del P. di Ifigenia, 450 a.C., Ferrara, Sl. 30; Afrodite, ratto delle Leucippidi: *hydria* del Pittore di Meidias a Londra, Sl. 31). Un unicum rappresenta poi l'anfora attica a Londra in cui Elena, inseguita da Menelao, trova rifugio presso una statua di Apollo, completamente nudo e completamente frontale (Sl. 32).

Non sarà sfuggito l'aspetto arcaizzante delle statue di culto rappresentate sulla ceramica del V e IV secolo: la rigidità della posa, appena celata dalle vesti fluttuanti di alcuni esemplari magnogreci, con le braccia aderenti al corpo o flesse al gomito nell'ostensione degli attributi o della *phiale* per le libagioni, ricordano i tipi scultorei della statuaria arcaica (ad esempio l'Apollo dell'anfora con Elena, la vita stretta da una cintura, ricorda molto i kouros del tardo arcaismo come quello di Kritios) o addirittura idoli parzialmente iconici come gli *xoana*.

Questa scelta è legata senz'altro al senso di riverenza che le statue "vecchio stile" ispirano ancora in età classica e oltre. Viene però da chiedersi se le scelte stilistiche adottate dai pittori vascolari (aspetto "all'antica" delle statue degli dei, rigidità e frontalità) non siano uno stratagemma per distinguere il doppio statuto dell'immagine divina, qualora nello stesso campo figurato compaia tanto una statua di culto quanto il dio in persona, come testimone e spettatore dell'azione in corso.

Prendiamo ad esempio un vaso apulo al British Museum del Pittore di Baltimore (330 a.C. ca.): una faccia raffigura vari episodi, tutti violenti, della caduta di Troia organizzati intorno alle statue degli dei (Sl. 33) (lo stupro di Cassandra ai piedi del Palladio; Elena che cerca rifugio presso la statua di Afrodite; l'uccisione di Priamo sui gradini della statua di Zeus: Sl. 34); l'altra mostra, nella fascia superiore, gli dei in assemblea (Sl. 35) (da sinistra: Atena, Apollo, Artemide, Ganimede, Zeus, Era

ed Hermes), mentre in basso si svolge una scena apparentemente neutra ma che in realtà ha a che fare con l'agonismo e con la morte eroica: due guerrieri, interpretati come Pelope e Enomao, compiono un sacrificio davanti ad una statua (di Zeus?), mentre a sinistra, assorti in conversazione, si riconoscono Eracle e Persefone dalla torcia (Sl. 36). A differenza delle loro statue di culto sul lato opposto (che presentano la rigidità tipica delle statue e tratti stilisticamente pertinenti al tardo arcaismo o alla prima età classica), gli dei del registro superiore sono rappresentati in pose rilassate, con i tratti naturalistici tipici dell'arte del primo ellenismo. Ne possiamo desumere che i pittori adottassero strategie diverse per rappresentare gli dei: l'immagine del dio appare del tutto naturalistica quando si colloca sul piano divino; mentre si privilegia un'immagine dall'antropomorfismo parziale (lo *xoanon*, l'erma, o la statua arcaicizzante) quando funge da interfaccia tra il divino e l'umano, cioè quando si vuole rappresentare una statua di culto.

La «statua vivente» o il segno di un'assenza

Cosa succede invece quando il dio in persona è raffigurato *sul piano umano*? Negli anni Trenta, l'archeologo tedesco Karl Schefold notò che, sulla ceramica attica e magno-greca, quando un dio appare nel bel mezzo di un'azione umana assume spesso le fattezze della statua: sia quando è di fatto una statua, sia quando l'artista intende significare che è l'entità numinosa "in persona" che presenzia all'azione, una *lebende Statue*. L'indizio per distinguere una circostanza dall'altra è che il dio in presenza, dall'aspetto statuario, non poggia su una base ed è rappresentato a grandezza naturale.

Partiamo da un esempio abbastanza noto: un cratere a calice lucano, attribuito al Pittore di Pisticci (430 a.C. ca.), rappresenta il mito di Laocoonte (Sl. 38). Mentre al centro si sta consumando il dramma (Laocoonte e la moglie accorrono, troppo tardi, in soccorso dei figli che i mostruosi serpenti hanno già fatto a pezzi), alle estremità della scena Apollo è presente due volte: a sinistra come statua, attorno a cui il mostro si avvolge, a destra in presenza. L'iconografia e gli attributi del dio sono pressoché identici, fatta eccezione per la base su cui poggia la statua; cambia però il loro orientamento: la statua è orientata secondo il flusso della narrazione, in modo da apparire frontale agli attori della scena, mentre il dio *in persona* è raffigurato con il corpo interamente frontale, esposto allo sguardo dello spettatore, mentre la testa è rivolta a sinistra, come per seguire gli eventi in corso.

Più probabilmente il dio in persona, anziché la sua statua, è l'Apollo che si appresta a purificare Oreste con il sangue di un porcellino su un cratere apulo del 380 a.C. al Louvre, come sembra

indicare a la posizione instabile dei piedi, poco adatta ad una statua (Sl. 39). Anche in questo caso il dio si offre allo sguardo mentre interviene attivamente nell'azione rappresentata.

E' soprattutto Apollo ad essere rappresentato come "statua vivente": una statua "all'antica", che presenta caratteri stilistici tipici dello stile severo e ricorda, nell'impostazione e nel modellato anatomico, un *kouros*, anzi è forse possibile riconoscere un preciso prototipo scultoreo nell'Apollo che domina, con la statura soprannaturale e con il gesto calmo e possente, la battaglia tra Centauri e Lapiti nel frontone occidentale del tempio di Zeus ad Olimpia (Sl. 40). Ma anche le divinità femminili possono assumere tratti statuari: allo stesso Maestro di Olimpia si devono le metope del tempio di Zeus in cui Atena assiste Eracle nelle sue fatiche con la rigidità, la frontalità ma anche la solennità di una *kore*; uno schema che si trasmette ai ceramografi, come si può vedere nella figura di Atena che si frappone tra Menelao e Elena in fuga su un cratere del Pittore dei Niobidi a Bologna o nell'immagine della dea che assiste al lavoro di un vasaio su un cratere rinvenuto in Sicilia (Sl. 41).

Ora, l'esposizione del corpo allo sguardo dello spettatore è un paradigma che viene utilizzato dai ceramografi greci sostanzialmente con due funzioni: celebrare la bellezza e celebrare l'eroismo. Nudi - o coperti dall'armatura -, statici e frontali sono rappresentati, sin dall'inizio delle figure rosse, Achille, Eracle, Ettore, ma anche i giovani atleti (Sl. 42). Il corpo del dio, dell'eroe e quello del giovane che paradigmaticamente rappresenta "la meglio gioventù" cittadina è un corpo culturale, portatore di bellezza e di gloria non destinata a sfiorire.

Ma quando si mettono in serie le immagini, si possono scoprire associazioni inattese, spiazzanti. Lo *schéma* di cui ci stiamo occupando, quello della "statua vivente", del corpo splendente di giovinezza e di bellezza, ricorre anche su una categoria molto particolare di vasi: le *lekythoi* a fondo bianco prodotte ad Atene nella seconda metà del V sec. per contenere gli oli profumati con cui venivano asperse le tombe. In un esemplare a New York attribuito al Pittore di Achille, il giovane, seminudo e statuario, accanto alla tomba è proprio il defunto (come dimostra la *psyché*, il suo doppio etereo e diminutivo, che gli volatilizza sopra la testa) (Sl. 43). Un'immagine indubbiamente "apollinea", che restituisce al morto, creatura effimera, un essere corporeo analogo a quello degli dei attraverso lo status di "bel morto". Scrive infatti Vernant: «Se gli dei sono immortali e imperituri, è perché, al contrario degli uomini, il loro essere corporeo possiede – per natura e in seno alla natura stessa – quella bellezza e gloria costanti che l'immaginario sociale si sforza di fabbricare per i mortali, quando non hanno più un corpo per mostrare la loro bellezza né un'esistenza per guadagnarvi la gloria» (Vernant 2000, p. 21).

Ma il corpo eroico e statuario del defunto è anche il segno di una perdita, di un'assenza, di un'interruzione del contatto visivo. L'impressione è che anche l'immagine del dio come "statua vivente" contenga la stessa ambiguità, che essa sia il segno visibile dell'invisibilità, o meglio dell'impossibilità di uno sguardo che sia reciproco e che garantisca la comunicazione nei due sensi. Laocoonte e Oreste sono ignari della presenza di Apollo, per quanto essa sia efficace; Eracle e l'anonimo vasaio sembrano entrambi inconsapevoli della provvida presenza di Atena, benché essa "aleggi" nell'aria.

D'altronde la più celebre "statua vivente" del mito, Pandora, è appunto rappresentata dai ceramografi ateniesi mediante lo *schéma* della *lebende Statue*, di cui Atena e Ermete forgiavano e adornano le superfici mentre si offre allo sguardo dello spettatore (Sl. 44): per il suo stesso stato di opera d'arte Pandora incarna il binomio tra essere e apparire, tra ciò che si vede e ciò che è nascosto.

Proviamo a tirare qualche conclusione. Le immagini degli dei presentano uno statuto duplice: da un lato c'è la statua di culto. Nella sua pesante materialità, di marmo, di legno o di bronzo, essa rappresenta il luogo dell'incontro – mediato - con il divino nel momento stesso in cui ne marca l'inesorabile alterità rispetto agli uomini (per dimensioni, per splendore o anche – nel caso dei simulacri aniconici - per l'assenza di una forma riconoscibile).

Quanto al dio "in persona", esso può essere certo immaginato e rappresentato con fattezze, gesti e atteggiamenti del tutto simili a quelli degli uomini: ma rimane comunque precluso alla vista dei mortali, anche quando agisce sul piano dell'esistenza umana. Il corpo che "indossa" nell'universo delle immagini è un corpo ambiguo, solo apparentemente familiare, ma che – proprio in quanto «statua vivente» – si colloca sul versante dell'artificio, dell'illusione: la meravigliosa parvenza di ciò che rimane inafferrabile da occhio umano.