



Enrico Comba e Margherita Amateis

## Le porte dell'anno: cerimonie stagionali e mascherate animali

Accademia University Press

---

## 2. Animali e trasformazioni uomo-animale

---

Editore: Accademia University Press

Luogo di pubblicazione: Torino

Anno di pubblicazione: 2019

Data di messa in linea: 20 dicembre 2019

Collana: Collana di studi del Centro Interdipartimentale di Scienze Religiose - Università di Torino

ISBN digitale: 9788831978811



<http://books.openedition.org>

### Edizione cartacea

Data di pubblicazione: 1 dicembre 2019

### Notizia bibliografica digitale

COMBA, Enrico ; AMATEIS, Margherita. 2. *Animali e trasformazioni uomo-animale* In: *Le porte dell'anno: cerimonie stagionali e mascherate animali* [online]. Torino: Accademia University Press, 2019 (creato il 02 janvier 2020). Disponibile su Internet: <<http://books.openedition.org/aaccademia/5424>>. ISBN: 9788831978811.

---

## 2. Animali e trasformazioni uomo-animale

E mentre dicevano così, si piegarono tutti e due carponi a terra e, camminando con le mani e coi piedi, cominciarono a girare e a correre per la stanza. E intanto che correvano, i loro bracci diventarono zampe, i loro visi si allungarono e diventarono musci e le loro schiene si coprirono di un pelame grigiolino chiaro, brizzolato di nero.

Carlo Collodi,  
*Le avventure di Pinocchio*, 1881.

### 1. *Le caverne degli animali*

Immaginiamo di fare un viaggio nel passato, un viaggio che ci riporta indietro di diverse migliaia di anni. Siamo intorno ai 30.000 anni prima dell'era cristiana, nella parte occidentale dell'Europa. Non siamo agli inizi dell'avventura umana, già da molti millenni il continente europeo era stato raggiunto da gruppi di nostri antenati, che vi avevano trovato dimora dopo lunghi viaggi di migrazioni che li avevano portati qui dal continente africano<sup>1</sup>. Ma intorno a quell'epoca gli umani, che appartenevano ormai alla nostra stessa specie, *Homo sapiens sapiens*, cominciano a lasciare tracce più consistenti della propria cultura, tracce che ci rivelano qualcosa non solo della loro vita materiale, del cibo di cui si nutrivano e degli utensili che utilizzavano, ma anche della loro attività mentale, del loro immaginario, del loro modo di interpretare il mondo. Per scoprire queste testimonianze, bisogna penetrare in alcuni misteriosi recessi, all'interno di profonde caverne, in quella regione che va dalla Francia meridionale fino ai Pirenei spagnoli. Chi non abbia avuto

1. Per una sintesi della storia evolutiva dell'umanità si veda De Lumley 1982; De Lumley 1984; Scarre 2009.

L'opportunità di visitare personalmente questi luoghi, può effettuare una sorta di viaggio virtuale attraverso lo splendido documentario di Werner Herzog, dal titolo *Cave of Forgotten Dreams* ("la Caverna dei Sogni Dimenticati"). Le suggestive immagini di Herzog permettono di esplorare l'interno della Grotta Chauvet, una delle più antiche grotte dipinte dagli uomini del Paleolitico. Allo stesso tempo un viaggio nello spazio, in uno dei luoghi più suggestivi della Francia, e nel tempo, che ci riporta indietro di trentamila anni e ci mette di fronte alle opere lasciate da questi nostri remoti antenati: pareti istoriate con pitture policrome che raffigurano soprattutto un'innumerabile varietà di animali. Lo stesso spettacolo che si può osservare a Lascaux, ad Altamira, a Font de Gaume e in una quantità di altre grotte dipinte nello stesso periodo di tempo, quello che gli archeologi chiamano il Paleolitico Superiore, che va da 40.000 a 15.000 anni fa.

Esiste ormai un'abbondante letteratura sull'arte delle caverne paleolitica, ma nonostante ciò il significato di queste creazioni rimane tuttora parzialmente oscuro, controverso, oggetto di discussioni e di ipotesi discordanti<sup>2</sup>. Quello che è innegabile è che ci troviamo di fronte al mondo interiore degli antichi popoli cacciatori che abitavano l'Europa trentamila e più anni fa, e che al centro di questa visione del mondo si trovava il rapporto con gli animali. Le pareti delle caverne sono infatti ricoperte da immagini di animali: vi si trova ben poco altro, alcuni segni astratti, simboli o tratti schematici, e pochissime figure umane.

Secondo Leroi-Gourhan<sup>3</sup> gli animali raffigurati nell'arte parietale non sono distribuiti in modo casuale, ma la loro presenza rivela uno schema, anche se si tratta di una struttura nascosta, che si può rilevare solo dopo aver confrontato con attenzione una grande quantità di grotte dipinte. Questo è il lavoro a cui si è dedicato infatti lo studioso francese, il quale è giunto alla conclusione che gli animali più frequentemente rappresentati sulle pareti delle grotte sono il bisonte (a volte sostituito dal toro selvatico) e il cavallo. Questa coppia di animali si trova frequentemente

2. Si veda su questo tema: Leroi-Gourhan 1964; 1968; 1971; Clottes 2008; Rigal 2016; Testart 2016.

3. Leroi-Gourhan 1964; 1968; 1976.

nelle parti centrali delle raffigurazioni in grotta e assume, secondo lo studioso francese, un significato legato alla distinzione in generi: il bisonte è spesso accompagnato da simboli femminili – schematizzazioni del sesso o del corpo femminile, cerchi, rettangoli – mentre il cavallo è affiancato da simboli maschili – simboli fallici, frecce, bastoni –. Il messaggio globale dell'arte parietale sembra quindi basato su un dualismo simbolico femminile/maschile. Una sorta di struttura del pensiero paleolitico intorno alla quale si organizzava l'universo simbolico di quegli antichi popoli.

Rimane tuttavia da comprendere il significato che queste opere dovevano avere per coloro che le hanno prodotte, il tipo di rapporto che esisteva tra uomini e animali in quelle epoche remote. Uno degli autori del presente lavoro, in un precedente contributo<sup>4</sup>, ha suggerito la possibilità di tracciare un parallelismo tra l'arte parietale paleolitica e le cosmologie dei popoli indigeni americani. Questo può essere giustificato sulla base di alcuni motivi: 1) molte culture amerindiane, particolarmente in America del Nord, hanno condotto uno stile di vita basato sulla caccia e la raccolta fino al XIX secolo inoltrato, mostrandoci un sistema economico-sociale che si avvicina in modo considerevole a quello che contraddistingueva i popoli che vivevano in Europa nell'epoca paleolitica; 2) l'ambiente ecologico e geografico dell'Europa continentale in quei tempi era singolarmente simile a quello osservato nel Nord America al momento dell'arrivo degli Europei, e la fauna era sostanzialmente la stessa (bisonti, orsi, cervi, renne, ecc.); 3) i cacciatori americani giunsero a popolare il continente, probabilmente tra i 20.000 e i 30.000 anni a.C.<sup>5</sup>, provenendo dall'Eurasia in seguito a un complesso movimento di migrazioni: è molto probabile che esistessero forme di scambio culturale tra i popoli dell'Europa occidentale e quelli delle steppe euroasiatiche e che quindi i gruppi che si spostarono verso lo Stretto di Bering, che separa l'Asia dall'America, portassero con sé elementi in comune con i loro contemporanei che

aA

4. Comba 2014.

5. La questione della datazione del primo popolamento del continente americano è assai controversa e le date proposte spaziano dal 20,000 al 70,000 a.C. Si veda Dillehay 2000; Dewar 2001; Meltzer 2009.

hanno lasciato le loro opere nelle grotte dipinte della Francia e della Spagna.

Poste queste premesse, è possibile intravedere alcune analogie tra il modo in cui i popoli indigeni d'America interpretavano il mondo e quello che viene illustrato dalle pitture parietali del Paleolitico. Secondo un modello cosmologico e ontologico ampiamente diffuso nell'America indigena, gli animali erano visti come "persone", del tutto simili agli umani, se non fosse che erano avvolti in un "involucro", il corpo fisico, che si presentava in modo diverso da quello umano. Gli animali erano associati strettamente al mondo sotterraneo, poiché la terra era considerata la fonte della forza generatrice, da cui proviene l'energia vitale di ogni cosa che cresce e possiede vita. Gli animali erano considerati provenire dalle profondità della terra, emergendo da caverne, sorgenti o altre aperture che mettevano in comunicazione con le profondità del sottosuolo. Quando essi venivano uccisi dai cacciatori, il loro spirito ritornava nelle caverne sotterranee, dalle quali sarebbe nuovamente uscito per prendere un nuovo corpo e quindi ritornare in vita come animale fisico. Questo concetto lo si ritrova in modo particolarmente chiaro nella cosmologia degli Cheyenne, secondo cui nel mondo della terra profonda si trovavano le "caverne degli animali" (*heszevoxsz*) dove si radunavano gli spiriti di ogni specie e da cui questi uscivano per prendere un nuovo corpo fisico rendendosi disponibili come prede per i cacciatori<sup>6</sup>. Anche secondo i Pawnee, esistevano sottoterra numerose caverne nelle quali si incontravano animali di diverse specie. Durante l'esperienza della visione, diversi individui erano condotti in queste caverne, dove gli animali che le abitavano donavano loro determinati poteri<sup>7</sup>. Concezioni del tutto analoghe si ritrovano non solo in molte altre parti del Nord America, ma anche nell'America meridionale.

Tornando allora all'arte delle caverne, possiamo quindi vedere queste opere come espressioni di una particolare visione del mondo dei popoli cacciatori della preistoria, in

6. Schlesier 1987: 4.

7. Parks & Wedel 1985: 144.

particolare come descrizione di quella parte del cosmo che ne costituisce il livello inferiore, sotterraneo. Le caverne erano probabilmente considerate come orifizi femminili che conducevano verso le interiorità della terra. Lo stesso Leroi-Gourhan ha sostenuto che “Si potrebbe presumibilmente supporre che la caverna sia apparsa agli occhi degli uomini paleolitici come un misterioso insieme di forme femminili”<sup>8</sup>. Questo mondo sotterraneo era considerato il luogo dove risiedevano gli animali, non gli animali in carne ed ossa, nel loro aspetto fisico, ma gli spiriti degli animali, la loro essenza vitale, che si rigenerava dopo la morte ritornando nel ventre della terra. È possibile che questo aspetto ci permetta di comprendere alcune caratteristiche delle pitture parietali: ad esempio il fatto che gli animali sono spesso descritti in posizioni innaturali, come se fluttuassero nell'aria senza un piano d'appoggio o, talvolta, come se emergessero dalla stessa parete della roccia. L'insieme delle figure spesso assomiglia a un flusso, che si dirige dall'apertura verso l'interno della grotta e viceversa: il continuo processo di va e vieni degli spiriti-animali che tornano nella caverna dopo essere stati uccisi dai cacciatori e poi ne rifluiscono all'esterno per andare a riprendere un nuovo corpo e rinascere come animali nel loro corpo fisico.

L'ontologia animistica, che caratterizza la maggior parte dei popoli amerindiani secondo la prospettiva teorica avanzata da Descola e Viveiros de Castro<sup>9</sup> e che, secondo l'ipotesi da noi proposta, era presente già tra i cacciatori del Paleolitico, presuppone che tutti gli esseri viventi (umani e non-umani) condividano una stessa soggettività e si distinguano solo in virtù del diverso “involucro” corporeo che caratterizza ciascuna specie. Ne consegue che “cambiar pelle”, ossia prendere un diverso contenitore corporeo, significa trasformarsi in un altro essere. Nelle cosmologie dei popoli indigeni americani, come pure tra quelli della Siberia, l'abilità di mutare corpo e quindi trasformarsi in un altro essere per acquisirne le capacità e le qualità, era attribuita a un tipo particolare di specialisti, gli sciamani<sup>10</sup>. Questo aspetto pe-

8. Leroi-Gourhan, 1981: 304.

9. Viveiros de Castro 1998 e Descola 2005.

10. Grotti et al. 2012: 162.

culiare delle ontologie animistiche ci può permettere di interpretare ancora un'altra caratteristica dell'arte preistorica delle caverne: il fatto che in queste opere la figura umana è presente solo in rari casi e quasi sempre nella forma di figure ibride umano-animali.

Tra le più note possiamo qui ricordare solo il "Grande Stregone" della grotta di Trois-Frères in Ariège (Francia), attribuita al periodo Maddaleniano (15/12.000 anni fa). Secondo la ricostruzione proposta dall'abate Breuil<sup>11</sup>, questa figura si presenta con una testa di cervo dalle grandi corna, faccia di gufo, orecchie di lupo e lunga barba. Le braccia terminano come zampe d'orso e la figura porta una lunga coda di cavallo. Gli arti inferiori e la postura sono antropomorfi. L'interpretazione che è stata avanzata è quella di un "signore degli animali" (spirito protettore delle specie animali) oppure quella di uno sciamano con travestimento animale, che ne rappresenta la capacità di trasformazione. Nella stessa grotta si trova una figura ibrida, che è stata interpretata come un danzatore mascherato da bisonte, in atto di suonare uno strumento, forse un flauto. Anche in questo caso potrebbe trattarsi di un rituale sciamanico per la chiamata degli animali, dal momento che la figura è inserita in una grande scena composta da numerosi animali che sembrano ruotare vorticosamente intorno a lei<sup>12</sup>. Figure simili, di uomini e donne-bisonte, si trovano anche in altre grotte, a Gabillou (Dordogna) e nella Grotta Chauvet (Ardèche)<sup>13</sup>. Nella grotta di Fumane, in provincia di Verona, sono stati ritrovati frammenti di roccia dipinti in ocre rossa che risalgono al periodo Aurignaziano (circa 35.000 anni fa), tra i quali si trova una figura umana schematica con il capo sormontato da un grosso paio di corna, forse il più antico esempio di questi esseri ibridi, uomo-animale<sup>14</sup>.

Se le caverne rappresentavano il mondo sotterraneo, dove gli animali tornavano a rigenerarsi grazie alle forze generative della terra profonda, gli umani che volevano penetrare in questo mondo potevano farlo solo trasformandosi in qualcos'altro, scivolando in un altro corpo e assumendo

11. Breuil 1952: 166.

12. Id.: 164-165.

13. Clottes 2008: 50, 217.

14. Broglio et al. 2009.

così il punto di vista di un essere non-umano, animale o spirito che presiede alla riproduzione degli animali. Questa considerazione sembra convalidare l'idea che parte almeno dell'arte paleolitica sia stata realizzata da un gruppo di specialisti rituali che cercavano di mettersi in comunicazione con il mondo degli spiriti-animali e che praticavano una forma di trasformazione rituale del proprio corpo allo scopo di potersi spostare nel mondo delle altre forme viventi assumendone le caratteristiche e la prospettiva. Questi specialisti sono generalmente indicati, nelle Americhe e in Asia settentrionale, con il termine di "sciamani"<sup>15</sup>. Nell'ambito di queste antiche culture di cacciatori vediamo quindi formarsi un sistema cosmologico in cui le relazioni tra uomo e animali assumono un ruolo assolutamente centrale e dove la trasformazione rituale in animale, in "altro da sé", costituisce un aspetto determinante delle modalità con cui l'umanità cerca di porsi in relazione e in comunicazione con gli esseri non-umani. In una sintesi di quanto è stato accertato sulla religione paleolitica, Karl Narr afferma di potervi scorgere: "la nozione dell'animale come spirito tutelare e *alter ego*, l'idea che le forme umane e animali possano facilmente e frequentemente scambiarsi fra loro, e l'idea di un essere superiore pensato come avente forma animale o capace di cambiare o combinare il suo aspetto e che veniva considerato una sorta di signore degli animali, dei cacciatori e dei territori di caccia, come pure degli spiriti degli animali e dei boschi"<sup>16</sup>. Più che una visione del mondo caratterizzata dalla particolare relazione tra umano e animale, ci troviamo di fronte a una cosmologia in cui il mondo è concepito come "umano-animale"<sup>17</sup>, come un insieme di forme e di entità che possono fondersi, scambiarsi, trasformarsi.

Nella categoria degli esseri ibridi possiamo annoverare anche il cosiddetto "uomo-leone", una statuetta in avorio di mammut rinvenuta nella grotta di Hohlenstein-Stadel, nel sud-ovest della Germania, e datata al periodo Aurigna-

15. Non entriamo qui nell'intricato e per molti aspetti infruttuoso dibattito sull'impiego del concetto di "sciamanismo" nello studio dell'arte preistorica. Ci limitiamo a rimandare alla formulazione proposta da Clottes e Lewis-Williams 1996 e alle risposte alle polemiche contenute nella seconda edizione Clottes e Lewis-Williams 2001.

16. Narr 2005: 6952.

17. Fedele 1994: 40.



ziano (34/30.000 anni fa), che raffigura un essere antropozoomorfo con postura umana e testa di leone (vedi fig. 1). Gli arti superiori presentano incisioni trasversali che sembrano alludere a scarificazioni o tatuaggi. L'insieme può essere interpretato come un travestimento rituale, forse da intendersi nell'ambito di rituali sciamanici, oppure come la rappresentazione della trasformazione da uomo in animale o viceversa. In ogni caso quest'opera è un'ulteriore testimonianza della fluidità delle frontiere tra umano e animale che caratterizza il pensiero dei cacciatori del Paleolitico<sup>18</sup>.

Nell'arte parietale gli animali più frequentemente cacciati, le renne e i cervi, costituiscono solo una minoranza degli animali rappresentati. Questo sembra avvalorare, come aveva già osservato Leroi-Gourhan<sup>19</sup>, il fatto che gli animali fossero scelti soprattutto per il loro valore simbolico, più che per la loro funzione alimentare o economica. È interessante osservare a questo proposito che gli animali che ritroviamo più frequentemente riprodotti nell'arte paleolitica sono quelli stessi che sono rimasti nelle maschere popolari fino all'epoca contemporanea: il toro (o la mucca), il cavallo, l'orso, il cervo, la capra (versione addomesticata dello stambecco), il leone.

Nel sito archeologico di Star Carr, nello Yorkshire settentrionale (Gran Bretagna), risalente al periodo mesolitico (circa 10.000 anni fa), sono state ritrovate maschere ricavate dalla calotta cranica di un cervo che conserva ancora le corna (vedi fig. 5). Il teschio era stato liscio internamente e vi erano stati praticati due fori per gli occhi. Gli scavi archeologici hanno portato alla luce una ventina di queste maschere: tale numero induce a supporre che venissero impiegate in qualche tipo di rituale collettivo, di cui non conosciamo né lo svolgimento, né il significato<sup>20</sup>. Tuttavia, le analogie con i cortei mascherati e le danze di personaggi che indossano corna di cervo, documentate in Gran Bretagna dal Medioevo fino all'epoca contemporanea, risultano particolarmente suggestive.

Una menzione particolare merita ancora l'orso, un animale che compare con frequenza nelle testimonianze della

18. Clottes 2008: 54-55.

19. Leroi-Gourhan 1981: 305.

20. Clark 1952.

più antica preistoria, tanto che alcuni autori hanno parlato di culto preistorico dell'orso. In alcuni siti sono stati ritrovati crani e ossa di orso che sembrano disposti intenzionalmente lungo le pareti e all'interno di nicchie presenti nelle grotte. Nella grotta Chauvet, un cranio di orso è stato deposto su un grosso masso pianeggiante al centro della sala<sup>21</sup>, in un modo che suggerisce l'idea di un'offerta su un altare. Sebbene Leroi-Gourhan abbia mostrato un certo scetticismo nei confronti di questo genere di interpretazioni<sup>22</sup>, in quanto lo studioso riteneva che gli orsi stessi o altri animali fossero i principali responsabili della posizione delle ossa, pare appurato che i cacciatori della preistoria prestassero particolare attenzione ai resti degli animali uccisi<sup>23</sup>. Del resto, la credenza secondo cui l'animale possa rinascere a partire dalle sue ossa è attestata in numerose culture e giustifica il divieto di spezzare le ossa degli animali che si trova presso molti popoli cacciatori<sup>24</sup>.

La presenza costante dell'orso nei carnevali europei, soprattutto nell'Europa orientale, ma anche in Italia, Francia e Spagna, con forme rituali che spesso suggeriscono la morte e resurrezione dell'animale, si collega con tutta probabilità alle feste di sacrificio dell'orso praticate da molti popoli dell'Eurasia e dell'America<sup>25</sup>, e costituisce un impressionante esempio di continuità, che sembra attingere direttamente ai più lontani antecedenti preistorici.

## 2. Sotto il segno del toro

Con la fine dell'epoca glaciale, intorno a 10.000 anni prima dell'era cristiana, si producono una serie di importanti mutamenti nell'ambiente e nel clima, che determinano le condizioni favorevoli per una serie di trasformazioni nelle società umane che abitavano il Vicino Oriente e l'Europa. Probabilmente la più significativa di tali innovazioni consiste nella scoperta dell'agricoltura, con conseguente domesticazione di piante e animali, un processo lento e progressivo

21. Clottes 1995: 563.

22. Leroi-Gourhan 1964: 31.

23. Lajoux 1996: 201-207.

24. Eliade 1976 [tr.it.: p. 26-27].

25. Bertolotti 1991: 125-229.

che gli archeologi hanno chiamato Neolitico<sup>26</sup>. Il passaggio da un'economia di caccia e raccolta a un'economia di produzione agricola non è avvenuto in modo repentino, bensì sono occorsi molti secoli di lenti adattamenti, trasformazioni, esperimenti e osservazioni, che hanno prodotto progressivamente importanti modificazioni nello stile di vita delle popolazioni preistoriche. I gruppi umani hanno iniziato ad essere più sedentari, costruendo abitazioni e villaggi stabili, e la popolazione è divenuta più numerosa. Ma soprattutto, il nuovo modo di vita ha comportato anche una serie di considerevoli modificazioni nel modo in cui l'uomo si poneva nei confronti dell'esistenza, nelle sue relazioni con le piante, gli animali, il territorio. Per alcuni autori, anzi, queste trasformazioni del sistema simbolico e concettuale hanno preceduto i mutamenti socio-economici e hanno creato il terreno favorevole per il loro sviluppo<sup>27</sup>.

Una conferma di questa prospettiva proviene dalle recenti scoperte di Göbekli Tepe, un sito archeologico rinvenuto nell'odierna Turchia, presso il confine con la Siria, risalente all'inizio del Neolitico o alla fine del Mesolitico (attorno a 11.500 anni fa)<sup>28</sup>. Gli scavi hanno messo in luce un santuario monumentale, costituito da una collina artificiale delimitata da muretti in pietra. All'interno sono stati ritrovati quattro recinti circolari composti da enormi pilastri di calcare pesanti oltre 15 tonnellate ciascuno. La maggior parte di queste stele recano incisioni raffiguranti diversi animali. Questo monumento, che rappresenta la più antica testimonianza di tempio in pietra, ha modificato in misura significativa le concezioni comunemente accettate in relazione alla cosiddetta "rivoluzione neolitica". In questo caso infatti la costruzione di un grande centro cerimoniale ha preceduto e forse favorito l'introduzione dell'agricoltura e di villaggi stanziali, invece di esserne la conseguenza, come volevano le teorie formulate nel Novecento.

La maggior parte delle stele ritrovate in questo sito reca incisioni che rappresentano diversi animali (felini, cinghiali, scorpioni, uccelli) mentre non compare alcuna esplicita fi-

26. Per un'introduzione generale si veda soprattutto Demoule 2009 e per una riflessione antropologica Testart 2012.

27. Cauvin 1997.

28. Su queste importanti scoperte archeologiche si veda Mann 2011 e Schmidt 2007.

gura umana, rivelando una precisa continuità con le forme di rappresentazione del Paleolitico. Tuttavia alcune stele, la cui forma è approssimativamente quella di un parallelepipedo, presentano sul lato breve delle mani umane e una sorta di perizoma costituito da una pelle animale. Questo sembra suggerire il fatto che la stele intendesse rivelare in modo dissimulato una forma umana, forse quella di una divinità o di uno spirito, la cui manifestazione visibile si mostrava in forma animale.

Con la nascita delle prime comunità neolitiche vere e proprie, il cui sviluppo inizia soprattutto nel Vicino Oriente e nell'Asia sudoccidentale, tra il 10.000 e il 6.000 prima dell'era cristiana, la rappresentazione animale dominante diviene quella del toro<sup>29</sup>.

A Çatalhöyük (Anatolia, Turchia), uno dei più grandi centri del Neolitico, databile tra il 6.300 e il 5.400 a.C., sono stati identificati diversi livelli abitativi, molti dei quali contenevano edifici interpretabili come santuari o luoghi sacri, con varie pitture sulle pareti<sup>30</sup>. In alcuni di questi locali si trovano particolari costruzioni, forse altari o luoghi di culto, con teste di toro modellate in argilla con l'aggiunta delle corna dell'animale. In particolare, sulla parete di un probabile luogo di culto spicca l'immagine dipinta di un enorme toro circondato da figure umane danzanti o in atteggiamento rituale<sup>31</sup>. Sulla parete accanto si scorgono due figure di cervi anch'esse attorniate da figure umane. Le notevoli dimensioni dell'animale, se confrontate con quelle degli umani che lo circondano, potrebbero voler riprodurre una scena rituale, che forse si svolgeva intorno a una costruzione artificiale a immagine di toro, una struttura prodotta con materiali deperibili (legno e pelli), in qualche modo simile ai grandi animali che compaiono ancora oggi nelle sfilate di alcuni carnevali europei.

Nell'Europa continentale, la cultura di Cucuteni-Trypillia (o Trypolie)<sup>32</sup> fiorì tra il 5500 e il 2750 a.C. circa, nella

29. Sulla costante presenza, nei siti neolitici dell'Antico Oriente, di corna e teste di toro si veda Rice 1998 e Srejović 2005.

30. Sui ritrovamenti a Çatalhöyük si veda Mellaart 1964 e Hodder 2010.

31. Testart 2006.

32. Menotti & Korvin-Piotrovskiy 2012.

regione dei fiumi Dneestr-Dnepr, che si estende nel territorio delle attuali Romania, Moldavia e Ucraina. I creatori di questa cultura neolitica costruirono tra i più grandi insediamenti dell'Europa di quel periodo. Tra i numerosi reperti ritrovati in questi siti appare un piccolo toro in terracotta, munito di ruote<sup>33</sup>. La prima impressione può suggerire trattarsi di un semplice giocattolo, ma si deve ritenere possibile che questo piccolo oggetto fosse la riproduzione di un dispositivo cerimoniale di più grandi dimensioni, come viene suggerito dalle pitture murali anatoliche di questo stesso periodo, e che potrebbe essere il prototipo dei successivi carri carnevaleschi che ritroviamo diffusi in tutta Europa.

In sintesi, nel Neolitico vediamo una considerevole continuità nell'importanza del simbolismo animale, che tuttavia si trasforma e si specializza. Gli uomini del Neolitico non erano più cacciatori che avevano una costante relazione con il mondo animale e in parte le loro rappresentazioni simboliche si erano spostate soprattutto sulla terra e sui prodotti vegetali che costituivano il nucleo della nuova forma di produzione economica. Tuttavia, gli animali continuarono a rappresentare un'importante strumento di raffigurazione simbolica, in particolare il toro, che doveva essere legato soprattutto al significato di potenza generativa e di fertilità<sup>34</sup>.

Ma anche il confine tra mondo umano e mondo animale continuava ad essere sfumato e permeabile, dal momento che, tra le numerosissime figurine antropomorfe in terracotta ritrovate nei siti neolitici, molte ci rivelano forme ibride, contaminazioni e commistioni di caratteristiche umane e animali. Ad esempio, nel *Muzeul Național de Istorie a României* (Museo Nazionale di Storia Rumena) a Bucarest si possono osservare alcune statuette in terracotta di figure femminili con caratteri umani e animali: la testa ricorda quella di un'orsa come pure quella del piccolo che la donna tiene in braccio. La trasformazione della donna in orsa e l'associazione dell'animale con una divinità femminile saranno temi che ricorreranno a più riprese nei periodi successivi, particolarmente nella Grecia antica. Il reperto

aA

41

33. Edward Pegler, "Indo-European Wheel Words", 2011, [<http://armchairprehistory.com/2011/05/25/indo-european-wheel-words/>].

34. Sulla continuità tra l'immagine paleolitica del bovino e quella del toro in epoca successiva Breuil 1909; sul significato del toro nel mondo antico Rice 1998.

è stato rinvenuto a Vinča nei pressi di Belgrado (Serbia), uno dei più grandi insediamenti del Neolitico ritrovati in Europa che risale al VI millennio a.C.<sup>35</sup>

Parimenti, un contenitore in argilla attribuito alla Cultura di Vădastra (Romania), circa 5500-5000 a.C., raffigura una coppia di esseri antropomorfi il cui volto potrebbe essere coperto da una maschera oppure presentare la commistione di tratti umani e animali. Anche una figurina femminile in terracotta dipinta, proveniente da una tomba pre-dinastica di El Ma'mariya (Alto Egitto) e risalente al 3500 a.C. circa, mostra una testa che ricorda quella di un uccello, così come la postura e la forma delle braccia richiamano delle ali spiegate: forse a rappresentare un movimento di danza<sup>36</sup>.

Infine, a Lepenski Vir (Serbia)<sup>37</sup>, un sito che costituiva il principale centro religioso dell'intera regione danubiana tra il 7000 e il 6500 a.C., sono state portate alla luce oltre cento abitazioni, numerose delle quali contenevano piccoli santuari costituiti da un focolare circondato da grandi lastre di pietra. È probabile che vi si svolgessero rituali di un culto domestico rivolto forse ai morti o agli antenati. Qui sono state scoperte numerose sculture antropomorfe in pietra, che raffigurano esseri ibridi con sembianze di pesce, forse spiriti acquatici o antenati primordiali. Secondo Marija Gimbutas<sup>38</sup> la particolare relazione tra il pesce, la rana, il rospo e l'utero femminile (che richiama quindi gli attributi di una divinità femminile della riproduzione e della fertilità) giustifica la diffusione di questa iconografia in varie testimonianze archeologiche dell'Europa neolitica.

### 3. *Gli dei dal volto animale*

Lo sviluppo dei villaggi più ampi e sedentari nel Neolitico pone le premesse per il sorgere delle prime forme di insediamenti urbani e per il costituirsi di unità politiche e sociali di più ampie dimensioni, che cominciano a crescere nel Vicino Oriente, soprattutto accanto ai grandi fiumi, il Nilo in Egitto e il Tigri e l'Eufrate in Mesopotamia. In queste regio-

35. Gimbutas 1989: 116-117.

36. Cohen 2003: 144-145.

37. Srejović 1969.

38. Gimbutas 1989: 260-261; 2005: 7377.

ni si assiste al formarsi delle prime città e dei primi stati, il fulcro di quelle che saranno le prime “civiltà”, come definite dagli archeologi del Novecento<sup>39</sup>. Le novità che caratterizzano queste nuove formazioni sociali sono la scala molto più ampia rispetto ai villaggi che li avevano preceduti, una forma di organizzazione sociale e politica gerarchizzata e centralizzata, con la presenza di specializzazioni professionali ben consolidate e con un sovrano e la sua corte all’apice della piramide sociale, il costituirsi di una classe sacerdotale intorno a luoghi di culto che assumono gradatamente la caratteristica di costruzioni grandiose e monumentali e, infine, la nascita di forme di scrittura. Queste sono infatti le caratteristiche delle antiche civiltà che si sviluppano in Egitto, lungo il corso del Nilo, e in Mesopotamia, la “terra tra i due fiumi”, a partire dal 4.000 circa a.C.<sup>40</sup>

La rappresentazione delle divinità in forma parzialmente umana e parzialmente animale, normalmente come corpi umani con testa di animale, è un tratto caratteristico della religione egiziana fin dalle fasi più antiche della storia. La manifestazione visibile della divinità assumeva spesso forma animale e per questo, in molti casi, animali veri e propri erano considerati la sede del dio e venivano venerati come tali nei templi. Questa caratteristica era considerata insolita anche dai popoli dell’antichità. I Greci ad esempio, vedevano nelle rappresentazioni egizie delle divinità una forma di bizzarria esotica, che doveva essere spiegata. È quello che cerca di fare lo pseudo-Apollodoro, il nome con il quale si indica l’autore greco del II secolo d.C. che ci ha lasciato una raccolta di tradizioni mitologiche nota come *Biblioteca*. Egli riferisce infatti che la dea della terra, Gea, dopo che gli dei avevano sconfitto i suoi figli, i Giganti, generò un nuovo mostro, Tifone, un gigantesco essere metà uomo e metà animale, che si mosse alla volta del mondo degli dei per combatterli. “Quando gli dei videro che assaliva il cielo, andarono a rifugiarsi in Egitto, e poiché lui li inseguiva, si trasformarono in animali”<sup>41</sup>.

Queste caratteristiche hanno continuato a imbarazzare

39. Come riferimento agli studi classici sulla rivoluzione urbana si veda Childe 1951 e 1964.

40. Per una trattazione generale su questi temi si veda Trigger 2003 e Scarre 2009.

41. Apollodoro, *Biblioteca*, I, 6, 3.

gli stessi studiosi, che hanno cercato di vedere negli animali essenzialmente degli emblemi, risalenti ad antichi culti “totemici” legati a particolari località<sup>42</sup>. Oppure si sono concentrati sulla particolarità del culto degli animali, reso evidente dai numerosi casi di sepolture di animali, che risalgono fin al periodo predinastico: si trovano infatti gazzelle, cani, scimmie e arieti sepolti in determinati luoghi. Tali testimonianze sono interpretabili nel senso che “gli Egizi raramente (se pur l'hanno mai fatto) adoravano gli animali *come* dei, ma piuttosto come *manifestazioni* degli dei. Gli animali avevano una funzione analoga a quella delle statue culturali ed erano semplicemente uno dei veicoli attraverso i quali gli dei potevano manifestare la propria volontà, e attraverso i quali i fedeli potevano dimostrare la propria devozione agli dei”<sup>43</sup>. Gli attributi animali erano, secondo alcuni studiosi, solamente dei simboli distintivi, che permettevano immediatamente di riconoscere le singole divinità in ogni parte del territorio<sup>44</sup>. Non c'è dubbio tuttavia che sia i culti animali e sia le forme di rappresentazione animale o parzialmente animale delle divinità, per quanto rielaborate dal sapere sacerdotale egizio, affondino le loro radici nelle culture pastorali del Neolitico africano<sup>45</sup> e quindi costituiscano elementi di continuità con le comunità preistoriche dalle quali ebbe origine la più tarda civiltà egizia.

Tra le forme di venerazione che includevano animali, una delle più note era il culto del toro Apis, che si rivela come un singolare caso di adorazione di un animale vivente, identificato con un dio. Tale culto, centrale nella religione dell'Antico Egitto, sembra risalire ad una remota antichità.

Esisteva un solo toro Apis vivente in ogni dato momento: alla sua morte l'animale veniva mummificato, portato in processione e seppellito in un tempio sotterraneo presso la necropoli di Saqqara, accanto a tutti i suoi predecessori. Dopo la morte iniziava la ricerca del vitello che ne avrebbe preso il posto. Il toro sacro, venerato in vita come immagine di potenza generativa, veniva adornato e profumato e dimorava nel lussuoso complesso templare di Menfi, città

42. Grimal 1988 [1990: 31-32].

43. Redford 2001, vol.1: 331.

44. Lesko 2005a: 2712.

45. Fedele 1994: 51.



dedita al suo culto. La venerazione del toro Apis, associato al dio Ptah, il dio creatore adorato nella città di Menfi, divenne molto popolare durante l'epoca dei Tolomei, la dinastia greca che regnò sull'Egitto dal 332 al 32 a.C. Dopo la morte Apis veniva identificato con una manifestazione del dio Osiride, dio dei morti, con il nome di Osirapis. Durante il periodo ellenistico e romano questa figura si trasformerà nella divinità chiamata Serapide.

Il toro sacro veniva inoltre associato alla figura del faraone in quanto espressione di forza e di virilità. In epoca predinastica la coda di un toro era una delle insegne della regalità. Successivamente tra gli epiteti con cui venivano designati i faraoni si trovano quelli di "Toro Possente" e di "Toro di Horus". Nei *Testi delle Piramidi* il sovrano defunto viene chiamato con l'epiteto di "toro selvaggio della steppa"<sup>46</sup>. In alcune iscrizioni, faraoni come Amenhotep III si vantavano della propria prodezza nella caccia ai tori selvatici, atto che sanciva la loro superiorità in forza e valore rispetto agli uomini comuni<sup>47</sup>.

aA Anche il gatto era un animale sacro, associato alla dea Bastet, spesso rappresentata come una donna con la testa di gatto, venerata nella città di Bubasti, nel Delta del Nilo. Una gran quantità di visitatori giungevano al suo tempio da ogni parte dell'Egitto e vi lasciavano offerte di vario tipo. Tra le più frequenti vi erano statuette raffiguranti i gatti, sacri alla dea, oppure corpi mummificati di questi animali. Nelle cripte sotterranee del tempio di Bubasti sono state rinvenute centinaia di mummie di gatto. Come la dea leonessa Sekhmet, anche Bastet si presentava come potenza ambivalente, alternativamente protettiva oppure aggressiva e furiosa. Associata con la dea Hathor, Bastet era considerata la dea della musica e della danza, il suo attributo principale era il sistro (un sonaglio cerimoniale). Verso la fine del Nuovo Regno il culto di Bastet assunse una enorme popolarità, in quanto divinità legata alla casa e al focolare e protettrice delle partorienti. A Bubasti, sede del tempio della dea, si svolgevano ogni anno feste in suo onore. Da

46. Donadoni 1970: 98.

47. Redford 2001, vol.1: 209-212 e Remler 2010: 18-20.

ogni parte dell'Egitto giungevano imbarcazioni cariche di uomini e donne festanti in un clima gioioso caratterizzato da danze, canti e dall'ebbrezza data dal vino:

s'imbarcano sul fiume uomini e donne insieme, una grande quantità d'ambo i sessi su ciascuna barca. Alcune delle donne, che portano delle nacchere, le fanno risonare; fra gli uomini, vi sono di quelli che suonano il flauto lungo tutto il percorso, gli altri, uomini e donne, cantano e battono le mani [...] e si consuma più vino di vite in questa solennità che in tutto il resto dell'anno<sup>48</sup>.

I Greci identificarono la dea-gatto di Bubasti con la dea greca Artemide<sup>49</sup>. Un'altra divinità regolarmente rappresentata con testa di felino era la dea Sekhmet, solitamente raffigurata con testa di leone e corpo di donna. Era chiamata "la Potente" soprattutto per il suo lato feroce e temibile. Era infatti considerata "l'occhio distruttivo" del dio solare Ra, il quale inviò la dea Hathor a distruggere l'umanità. In questo ruolo la dea Hathor si trasformò in Sekhmet e l'umanità intera rischiò di cadere vittima della sua furia incontrollabile. Soltanto un intervento degli dei poté fermare il bagno di sangue e salvare il resto dell'umanità. Dalla sua bocca potevano scaturire vampe di fuoco, tanto che il vento caldo del deserto era chiamato "il soffio di Sekhmet". Era considerata responsabile della diffusione di epidemie, ma al tempo stesso si pensava che potesse allontanare e distruggere le malattie, divenendo una divinità guaritrice. Nel Delta Sekhmet veniva assimilata alla dea-gatto Bastet, mentre a Tebe durante il Medio Regno venne identificata con Mut, moglie del dio supremo Amon, il che spiega la massiccia presenza di raffigurazioni di Sekhmet nel complesso cerimoniale di Karnak dedicato ad Amon<sup>50</sup>.

Il grande viale di sfingi con testa di ariete che porta al monumentale tempio di Karnak presso Tebe, ci ricorda ancora un altro aspetto della rappresentazione animale della divinità. Il centro templare di Karnak, nell'Alto Egitto, era dedicato al dio Amon-Ra e venne inaugurato nel corso del Medio Regno, ma durante il Nuovo Regno venne continua-

48. La descrizione si trova in Erodoto II, 60, trad. di L. Annibaletto.

49. Id.

50. Pinch 2002: 187-188.

mente ingrandito e abbellito da ogni sovrano divenendo il più importante centro religioso dell'Egitto. Amon era una delle otto divinità primordiali venerate nella città di Ermopoli nel Medio Egitto e, insieme alla sua consorte, Amaunet, rappresentava l'aspetto sotterraneo del "nascondimento", del mondo misterioso precedente alla creazione. In seguito, il suo culto fu assimilato a quello di Montu, un dio guerriero, e a quello di Min, un dio itifallico della fecondità, entrambi venerati presso Tebe. La nuova divinità, Amon-Ra, prese il posto del suo predecessore, il dio solare Ra, e assunse le caratteristiche di dio onnipotente e antropomorfo, il "re degli dei", rappresentato talvolta come ariete o come divinità dalla testa di ariete. L'immagine del sovrano è raffigurata tra le zampe della sfinge e sormontata dal muso dell'ariete, a significare la protezione accordata dal dio. Si pensava che le regine dell'Egitto venissero fecondate dal dio Amon, il quale in tal modo diventava il padre del nuovo sovrano. Il faraone era quindi il diretto discendente di Amon-Ra, divinità che appariva con tratti in parte umani e in parte animali<sup>51</sup>.

aA

L'associazione dell'ariete con la fecondità è confermata anche dal culto del dio Ba-Neb-Djed (o Banebdjedet), un dio della fertilità che veniva identificato con un ariete sacro ed era venerato nella città di Mendes, nel Basso Egitto. In quanto dio della fertilità Ba-Neb-Djed era considerato il padre simbolico del faraone: infatti Ramses II dichiara, in un'iscrizione su una stele nel suo tempio funerario a Tebe, la propria discendenza dal dio Ptah, che aveva preso la forma di Banebdjedet per unirsi con una donna mortale e generare il futuro sovrano<sup>52</sup>.

47

La dea Hathor, detta anche "la Grande Mucca Selvaggia", era una divinità materna, venerata fin dall'epoca predinastica, era considerata la madre simbolica di ogni faraone e veniva spesso rappresentata come una mucca, oppure come una donna con la testa di mucca. Fin dall'Antico Regno (2680-2180 a.C. circa) la dea svolgeva il ruolo di protettrice del sovrano e infatti compare, ad esempio, come la guardiana del tempio del faraone Chephren. Alla dea

51. Remler 2010 e Lesko 2005c.

52. Pinch 2002: 115.

era consacrata la pianta del papiro e si pensava che la sua dimora fossero i boschetti palustri sulla riva del fiume. Personificazione della sensualità femminile, dell'amore, della danza e della musica e dell'ebbrezza era anche portatrice di fertilità e protettrice delle donne durante il parto. Hathor costituiva probabilmente l'antica dea madre dell'Antico Egitto e il suo culto aveva la sua sede principale a Dendera nell'Alto Egitto. La dea rivestì un ruolo di primaria importanza, in particolare durante il Nuovo Regno, quando frequentemente fu rappresentata con le sembianze di una mucca che allatta il giovane faraone. Hathor personificava le principali qualità femminili e, in quanto "portatrice di fertilità", era considerata protettrice delle donne durante il parto. Aveva anche un aspetto più oscuro, che si rivela in alcuni testi mitologici, in cui viene inviata dal dio solare Ra a distruggere l'umanità. In alcuni testi di carattere medico e magico si parla delle sette Hathor (la dea nelle sue molteplici manifestazioni) che presenziavano alla nascita di un bambino e ne stabilivano il destino. A riprova della grande popolarità di Hathor si possono ricordare le numerose feste che si svolgevano in suo onore o sotto il suo patrocinio. Tra queste in particolare: la festa del Nuovo Anno, durante la quale la statua della dea veniva collocata sul tetto del tempio a raffigurare la sua unione con il dio del Sole; la festa dell'Ubriachezza, che si teneva il ventesimo giorno del primo mese; la festa di primavera, durante la quale veniva celebrato il suo ritorno dai deserti della Nubia, riportando la fertilità alla terra d'Egitto; ed infine la festa d'estate in cui si rappresentava il matrimonio sacro tra Hathor e Horus<sup>53</sup>.

Iside, figlia del dio della terra e della dea del cielo, sorella e al tempo stesso moglie di Osiride, era una delle principali divinità dell'antico Egitto. Spesso raffigurata nell'atto di nutrire Horus bambino, rappresentava un esempio di maternità, ma era anche protettrice delle gravidanze e dei bambini. In epoca tolemaica e romana il culto di Iside assomigliò le caratteristiche di altre divinità femminili, tra cui la dea Hathor, la dea madre più antica, spesso raffigurata nella forma di una vacca. Questo spiega la presenza delle

corni – che incorniciano un disco solare o lunare – che si vedono frequentemente sul capo della dea.

Le raffigurazioni animali o semi-animali sono numerosissime tra le divinità egizie, per cui non si può qui che riportare qualche esempio tra quelle più significative.

Horus era la più nota e importante divinità fin dall'inizio dell'epoca storica. Figlio di Iside e di Osiride, venne in seguito identificato con il faraone egizio. Il dio era in genere rappresentato con le sembianze di un falco, lo si immaginava come un grande dio del cielo le cui ali spiegate riempivano la volta celeste: uno dei suoi occhi era il sole e l'altro era la luna<sup>54</sup>. In modo simile era rappresentato anche il dio del sole Ra, creatore e difensore dell'ordine del mondo (*maat*) e del potere regale. I faraoni si attribuivano l'epiteto di "Figli di Ra". Il dio era regolarmente rappresentato come una figura umana con una testa di falco sormontata dal disco solare, una iconografia che si ritrova già nei templi delle piramidi (Antico Regno)<sup>55</sup>.

Gli Egizi rappresentavano infine il dio Anubi con l'aspetto di uno sciacallo o di uomo con la testa di sciacallo. Anubi era una delle più antiche divinità funebri e gli era attribuita la funzione di imbalsamatore delle divinità e degli uomini. Era infatti a lui che nel mito veniva affidato il compito di occuparsi del corpo di Osiride, il dio dei morti e in un certo senso il modello archetipico di ogni morte. Nel periodo tolemaico e romano Anubi continuò a rivestire il compito di "conduttore delle anime" (in greco *psychopompos*), assumendo alcune caratteristiche del dio greco Hermes. In una statua del I-II secolo d.C. proveniente da Villa Pamphili e attualmente conservata ai Musei Vaticani, si può vedere una versione ellenistica del dio egizio che tiene in mano il tipico emblema di Hermes, il caduceo (un bastone con due serpenti attorcigliati)<sup>56</sup>.

Nel corso delle cerimonie funebri, il sacerdote che aveva il compito di procedere all'imbalsamazione assumeva il ruolo dello stesso Anubi, ossia quello di favorire la rinascita dei morti. È possibile perciò che in queste occasioni e in

54. Lesko 2005f.

55. Redford 2001 vol.3.

56. Voss 2005.

altre rappresentazioni rituali i sacerdoti indossassero maschere animali allo scopo di personificare la presenza delle divinità<sup>57</sup>. Il ritrovamento di alcune di queste maschere in terracotta, come quella di Anubi esposta al Roemer- und Pelizaeus-Museum di Hildesheim, Germania (vedi fig. 11), consentono di supporre l'esistenza di altri esempi più numerosi di maschere, realizzate con materiali deperibili, grazie alle quali i sacerdoti impersonavano e rendevano presenti le potenze divine.

Un altro abbigliamento connesso con il mondo animale che contraddistingueva i sacerdoti, particolarmente quelli di alto rango, era la pelle di leopardo. Il leopardo era probabilmente un animale dall'importante valenza simbolica e, come altri felini, era associato ad alcune divinità, tra le quali la dea Mafdet<sup>58</sup>, spesso rappresentata con la testa di gatto o di leopardo. La pelle maculata dell'animale suggeriva presumibilmente un collegamento con il cielo stellato, tanto che in alcune raffigurazioni di sacerdoti l'indumento appare cosparso di forme stellari (come nel caso della statua del sacerdote Anen, conservata al Museo Egizio di Torino)<sup>59</sup>. È possibile che questo attributo dei sacerdoti sia l'eredità di un'epoca più antica, in cui coloro che conducevano le cerimonie, indossando pelli di animali, erano reputati in grado di trasformarsi effettivamente assumendo la forma e le caratteristiche dell'animale.

Dall'insieme della documentazione che abbiamo rapidamente esaminato emerge nettamente la grande importanza del mondo animale nella rappresentazione del divino tra gli antichi Egizi. Evidentemente per essi l'animale conservava ancora una straordinaria capacità di evocare un mondo nascosto e impercettibile. Secondo Henri Frankfort, gli animali evocavano per gli antichi Egizi il senso dell'"alterità" e quindi della presenza del divino<sup>60</sup>. Ma forse il mondo animale rendeva anche più vicino e percepibile quelle forze ed entità che altrimenti sarebbero sfuggite alla capacità di

57. Una possibilità avanzata da Lesko 2005a: 2712.

58. Wilkinson 2003: 196-197.

59. Bongioanni 1998.

60. Frankfort 1948: 12-14.

percezione dell'essere umano. Quelle che, secondo lo studioso che abbiamo citato, erano grossolane forme di "orribile concretezza"<sup>61</sup>, tipiche dei periodi di decadenza, e cioè la venerazione rivolta agli animali mummificati e sepolti nei santuari, testimoniano invece una realtà culturale nella quale il mondo umano e il mondo animale non sono ancora così separati come lo diverranno con lo sviluppo della filosofia greca e del pensiero scientifico.

L'uso di maschere ci suggerisce che per gli Egizi era ancora possibile mutare il proprio aspetto e trasformarsi in un altro essere: come gli dei potevano rendersi visibili prendendo forma animale, così gli umani (o almeno alcuni di loro, i sacerdoti) potevano cambiare il proprio corpo e incarnare temporaneamente gli dei, assumendo su di sé le loro caratteristiche visibili, ossia il loro aspetto animale o ibrido umano-animale.

#### 4. *Le divinità della Mesopotamia*

Le cose si configurano in modo diverso nella Terra dei Due Fiumi, dove, fin dall'epoca sumerica (dal 4500 al 2000 a.C. circa) le rappresentazioni degli dei sembrano privilegiare nettamente l'aspetto antropomorfo<sup>62</sup>. È pur vero che molte divinità sono strettamente legate ad aspetti fisici della natura o delle manifestazioni atmosferiche (il sole, la luna, la tempesta, il grano, e così via) e spesso vengono identificate con immagini animali. Un'iscrizione di Gudea, sovrano di Lagash nel 2100 circa a.C., lo presenta come figlio della dea Ninsuna, una dea che si presenta in forma di mucca, la quale avrebbe generato il futuro re prendendo l'aspetto di una donna<sup>63</sup>. Tuttavia, nonostante questi esempi, la tendenza verso una prevalenza dell'aspetto antropomorfo del divino è un processo costante nello sviluppo della religione mesopotamica e, secondo l'autorevole opinione di Jacobsen: "La forma umana era chiaramente vista come più dignitosa e appropriata rispetto a quella non-umana e tese ad eclissarla"<sup>64</sup>. Anche Liverani scorge, in età paleobabilonese (dal 2000 al 1590 a.C. circa), un'evoluzione nella

61. Id.: 9.

62. Sulla religione dell'antica Mesopotamia si veda Jacobsen 1976 e 2005, Mander 2009.

63. Jacobsen 2005: 5950.

64. Jacobsen 2005: 5950.

rappresentazione del divino, che da espressione delle forze della natura tende a enfatizzare maggiormente i valori morali dell'uomo<sup>65</sup>.

Senza voler minimamente contestare queste interpretazioni, vogliamo qui mettere in luce alcuni aspetti della religiosità mesopotamica che rivelano comunque il persistere, in questo mondo di rappresentazioni divine, di una particolare osmosi tra mondo umano e mondo animale, che si manifesta in numerosi aspetti dell'iconografia, delle raffigurazioni simboliche e della pratica cerimoniale. Infatti, uno dei simboli distintivi delle principali figure divine nell'arte sumerica è una fila di corna che ornano il copricapo. Così sono rappresentati gli dei Anu, Enlil, Enki e Marduk sui sigilli del periodo accadico, che costituiscono una vastissima gamma di fonti iconografiche per l'interpretazione della religione e della mitologia sumerica. Una statua antropomorfa con corna compare già a Uruk, nel periodo del tardo-Uruk (3400-3000 a.C.)<sup>66</sup>. Gli animali con corna fin dall'epoca preistorica hanno rappresentato le prede di più grandi dimensioni e, con l'avvento della domesticazione, sono divenuti parte integrante dell'economia agricola. Essi rappresentano la forza, la fertilità e il potere riproduttivo e le corna ne sono l'emblema per eccellenza. È possibile che i primi aratri per lavorare la terra fossero fatti con corna animali, rendendo in questo caso direttamente osservabile il gesto di penetrare la terra e di renderla fertile e produttiva<sup>67</sup>. In ogni caso, il corno divenne un simbolo di ricchezza e di fertilità, arrivando fino ai giorni nostri con il cosiddetto "corno dell'abbondanza", un simbolo che ritroviamo in tutto il corso della storia antica. Questo simbolo testimonia la persistente concezione secondo la quale la forza generativa, che si può riversare sui raccolti, sulla società umana e sulla fortuna del singolo individuo, ha la sua ultima origine nel mondo animale.

Il toro, che abbiamo visto svolgere un ruolo centrale nell'immaginario simbolico delle culture neolitiche, compare molto spesso nelle rappresentazioni divine dell'epoca sumerica. Il dio An era il dio del cielo e il padre degli dei,

65. Liverani 1988: 621.

66. Nissen 1983 [tr.it.: 114].

67. Coudert 2005.



il primo principio da cui le altre divinità discendono. Il suo culto aveva la sua sede principale nella città di Uruk, dove sorgeva l'Eanna (la “casa del cielo”), il grande tempio dedicato al dio. An veniva rappresentato simbolicamente come un toro possente, il cui muggito produceva il tuono e in un inno viene chiamato “toro fecondo”<sup>68</sup>. La pioggia era il suo seme, che impregnava la terra e produceva la crescita della vegetazione e dei raccolti. Con la fine del periodo delle piogge, al termine della primavera, si pensava che “il Grande Toro del Cielo” (*gugalanna*, uno degli epiteti di An) fosse ritornato nel mondo sotterraneo. Anche la consorte di An, Antum, che rappresentava la parte femminile del cielo, era rappresentata sotto forme bovine, come una mucca dalle cui mammelle sgorgava la pioggia fecondatrice<sup>69</sup>.

Marduk, il dio di Babilonia, che, con l'affermarsi della città come capitale di un vasto impero (nel I millennio a.C.), assurse al titolo di signore degli dei, mostra numerosi legami con il simbolismo del toro, a cominciare dal suo nome, che contiene la parola che significa “giovane toro” e che lo caratterizza come dio della tempesta, il cui verso si ode nel tuono. Il suo tempio era chiamato Esagila (“la Casa che solleva la testa”) e si riteneva che proteggesse la città e il territorio circostante<sup>70</sup>. Qui si svolgeva ogni anno, a primavera, la festa del Nuovo Anno, l'Akitu, che durava diversi giorni e comprendeva processioni, preghiere e sacrifici, nonché la lettura cerimoniale del Poema della Creazione, che celebrava il ruolo di Marduk come dio sovrano e conquistatore, distruttore dei mostri primordiali e creatore dell'ordine cosmico<sup>71</sup>.

Parimenti, il dio della luna, Nanna (Sin in accadico), venerato principalmente nella città di Ur, era solitamente raffigurato in forma di toro, forse con riferimento alla falce di luna, simile a un paio di corna. Alternativamente, era identificato come un pastore che conduceva la sua mandria, le stelle, attraverso i pascoli celesti<sup>72</sup>.

Un altro animale frequentemente rappresentato nell'i-

68. Castellino 1967: 170.

69. Jacobsen 2005a: 5951-5952. Sulla figura del dio An si veda Chiodi 2005.

70. Mander 2009: 122.

71. Mander 2009: 135. Sulla figura del dio Marduk si veda Frymer-Kensky 2005.

72. Jacobsen 2005a: 5955-56.

conografia sumerica è l'ariete, che abbiamo già ritrovato in Egitto. L'ariete fu uno dei primi animali addomesticati nel Vicino Oriente<sup>73</sup> e acquisì gradualmente una rilevante importanza simbolica. La sua frequente associazione con l'albero della vita ne rivela l'identificazione con il principio di fecondità. L'ariete era strettamente associato alla figura del dio Dumuzi, una giovane divinità spesso raffigurata come un pastore, la cui morte precoce lo trasforma in un rappresentante del mondo sotterraneo, il mondo dei morti<sup>74</sup>. In quanto signore delle greggi e responsabile del loro benessere e riproduzione, Dumuzi era considerato lo sposo della dea Inanna, dea della fertilità che si manifestava nel crescere della vegetazione con gli scrosci delle piogge primaverili. Era quindi probabilmente associato alle feste di primavera, che costituivano l'inizio dell'anno secondo il calendario babilonese. Questo è suffragato dal fatto che la costellazione che indica l'equinozio di primavera era chiamata dai Sumeri *lù-hun-gá*, "il lavoratore a giornata" o "il bracciante". Sappiamo da alcuni testi che questo personaggio altri non era se non il dio Dumuzi, il dio pastore. L'attributo di questa divinità era infatti l'ariete o l'agnello maschio (*lù o immeru*), che spesso compariva come segno indicativo della costellazione. Questo spiega perché, quando gli astronomi greci importarono le costellazioni mesopotamiche (che secondo Plinio vennero "scoperte" ad opera di Cleostrato di Tenedo, verso la fine del VI sec. a.C.<sup>75</sup>), chiamarono la costellazione *Krios*, ovvero Ariete, nome che la contraddistingue ancora oggi<sup>76</sup>. La convenzione seguita tuttora dagli oroscopi di iniziare la serie zodiacale con il segno dell'Ariete è un lontano ricordo del tempo in cui questa costellazione segnava l'inizio del nuovo anno. Non è certamente un caso se le feste di primavera nelle tradizioni popolari europee sono rimaste associate fino ad oggi con l'impiego di costumi in pelle di pecora o di montone e con il mondo pastorale delle greggi e delle transumanze.

L'ibridazione tra uomo e animale nel mondo mesopotamico veniva generalmente sottratta all'ambito divino, mo-

73. Budiansky 1999: 16.

74. Mander 2005.

75. Plinio, *Storia Naturale*, II, 31.

76. Laffitte 2006 e 2009; Schaefer 2006.

strando gli dei in forma completamente umana, a parte il significativo dettaglio del copricapo ornato di corna. Tuttavia, esempi di forme intermedie tra l'uomo e l'animale sono frequenti nell'iconografia mesopotamica, a testimonianza del fatto che le due sfere del mondo vivente erano considerate strettamente vicine e che la possibilità di trasformazioni dall'una all'altra era ancora considerata possibile.

Al British Museum si può ammirare una lira finemente decorata, proveniente dalle tombe reali di Ur, Iraq (circa 2600 a.C.). La protome dello strumento è foggata a forma di testa di toro. L'animale presenta una folta barba, un elemento decisamente inconsueto per l'animale ma che è un tratto distintivo di alcuni personaggi umani nell'arte sumerica. Forse la rappresentazione deve essere messa in relazione con il dio lunare Nanna, il cui tempio principale era proprio a Ur e che veniva spesso identificato con la figura del toro. Ma c'è un'altra parte della lira che merita l'attenzione dell'osservatore: la decorazione a intarsio su un pannello dello strumento. L'insieme è composto da una serie di scene i cui protagonisti sono esseri ibridi umano-animale oppure animali colti in atteggiamento antropomorfo. Vi si riconosce un orso di fronte ad un asino che suona la lira, una capra che porge due coppe ad un uomo-scorpione, un canide con un coltello alla cintola e un leone che regge una brocca<sup>77</sup>. Non è possibile stabilire a cosa si riferisca questa scena, se a un mito o a metafore satiriche, quello che risulta piuttosto impressionante è vedere qui rappresentati personaggi che potrebbero benissimo comparire in carnevali contemporanei (come l'orso, ad esempio), mentre una delle figure più singolari, l'asino che suona la lira, avrà una continuità straordinaria nei millenni successivi, fino ad apparire nelle sculture che ornano le chiese medioevali.

Gli aspetti di ibridismo umano-animale sono particolarmente ricorrenti nelle raffigurazioni di quegli esseri che possiamo chiamare "demoni"<sup>78</sup>: esseri in qualche modo intermedi tra gli dei e gli uomini, che hanno poteri superiori a quelli degli umani ma generalmente più limitati e circoscritti rispetto a quelli degli dei (vedi fig. 8). I demoni

77. Parrot 1960 [tr.it.: 150, 163].

78. Per una discussione generale sul concetto di demoni si veda Stephens 2005; per le credenze nei demoni nell'antica Mesopotamia Petinato 2001.

non sono sempre malevoli, tuttavia la loro caratteristica è di essere potenze invisibili, che possono produrre vari effetti, spesso negativi, sulla vita degli uomini, come incidenti, malattie, carestie e morte. Quando questi esseri si manifestano in forma visibile, possono prendere vari aspetti e spesso assumono forme ibride e mostruose. Un esempio ci viene offerto da una splendida statuetta in pietra cristallina conservata al Museo di Brooklyn e risalente all'inizio del III millennio a.C., che riproduce un uomo con testa di leone, un "mostro [...] uscito da questo mondo di terrori nel quale l'uomo aveva a volte l'impressione d'essere immerso"<sup>79</sup>, come viene descritto dall'archeologo André Parrot. La qualifica di "mostro" e l'idea che la commistione di elementi umani e animali sia qualcosa di terrorizzante è tuttavia una proiezione di atteggiamenti della sensibilità contemporanea su creazioni di un'epoca in cui queste immagini potevano suscitare emozioni di tutt'altro genere.

Le figure di guardiani alati, spesso raffigurati con testa di aquila o di leone, erano frequentemente poste accanto alle porte monumentali dei palazzi assiri (vedi fig. 10). Questi esseri erano chiamati in accadico *kurību*, un termine generico che significa "benedetto"<sup>80</sup>. Questo termine è stato trasferito nell'ebraico, dove la parola *keruv* ("cherubino") designa un angelo che appartiene alla schiera degli esseri che sono vicini a Dio. Nell'Antico Testamento, quando Dio scacciò la prima coppia umana dal giardino dell'Eden, egli "pose ad oriente del giardino di Eden i cherubini e la fiamma della spada folgorante, per custodire la via all'albero della vita"<sup>81</sup>. Essi avevano quindi conservato il loro ruolo di guardiani del giardino e dell'albero cosmico, così come le loro immagini in oro vennero poste a protezione sul coperchio dell'Arca dell'Alleanza<sup>82</sup>. Nella visione del profeta Ezechiele questi esseri appaiono come entità terribili dall'aspetto zoo-antropomorfo: "ognuno dei quattro aveva fattezze d'uomo; poi fattezze di leone a destra, fattezze di toro a sinistra e, ognuno dei quattro, fattezze d'aquila. Le

79. Parrot 1960 [tr.it.: 78-79].

80. Dalley 1998 [tr.it.: 162].

81. *Genesi*, 3, 24.

82. *Esodo*, 25, 18-20.

loro ali erano spiegate verso l'alto; ciascuno aveva due ali che si toccavano e due che coprivano il corpo"<sup>83</sup>.

Certamente, alcuni di questi esseri demoniaci mesopotamici erano temuti e considerati una minaccia per la salute e il benessere degli esseri umani. Durante l'epoca assira (VIII-VII sec. a.C.), ad esempio, si ritrovano particolari oggetti chiamati "Tavolette di Lamashtu", poiché vi compare spesso la raffigurazione di un demone femminile chiamato *lamashtu*, che avevano lo scopo di allontanare le malattie causate da questo spirito<sup>84</sup>. Sul lato frontale della tavoletta è spesso rappresentato tale personaggio, con il seno scoperto, con testa di leone in atto di ruggire e lunghe orecchie simili a quelle di un asino. Il demone regge talvolta in mano due serpenti dalla doppia testa e allatta al suo seno due cani. In queste tavolette compare a volte una processione di figure dal corpo umano e con la testa di vari animali, forse rappresentazioni di demoni, oppure di officianti che impersonano demoni indossando maschere animali. È possibile infatti che si praticassero cerimonie volte a scacciare i mali dalla comunità, rappresentati dai demoni, e che tali rituali implicassero l'uso di maschere che riproducevano le fattezze antropo-zoomorfiche di questi esseri. I nomi di questi esseri demoniaci, *gallû* e *lamashtu*, vennero trasmessi al mondo greco, dove appaiono come Gello e Lamia<sup>85</sup>. Il primo è un demone femminile considerato responsabile dell'infertilità delle donne e della morte dei bambini, ancora ben vivo nelle credenze popolari descritte dal teologo Leo Allatius nel Cinquecento<sup>86</sup>. Lamia, il cui nome sembra significare "golosa" o "lasciva", anch'essa un demone femminile cannibale, spaventava e uccideva i bambini, per vendicarsi di Era, che l'aveva privata dei suoi bambini per gelosia, in quanto amata da Zeus. Originariamente una donna bellissima, regina di Libia, la sua stessa crudeltà l'aveva resa orribile, con il volto orrendamente distorto<sup>87</sup>. Questo potrebbe significare

aA

57

83. *Ezechiele*, 1, 10-11.

84. Contenau 1950 [tr.it.: 329].

85. Dalley 1998 [tr.it.: 194].

86. Hartnup 2004: 85-172.

87. Smith 1870, vol.2: 713.

che il suo volto era una maschera grottesca, come quello della Gorgone<sup>88</sup>.

Infine, vogliamo segnalare una statuetta in rame conservata presso il Metropolitan Museum of Art di New York, appartenente al periodo Proto-Elamita (3000 a.C. circa) e proveniente dall'Iran occidentale. La figura mostra un personaggio in cammino, che può essere interpretato come un eroe oppure un demone, indossante stivali con la punta rivolta all'insù, un copricapo con corna e orecchie di stambecco e intorno alle spalle il corpo e le ali di un uccello da preda. La lunga barba è una caratteristica normalmente attribuita a esseri divini o a sovrani, mentre il particolare tipo di calzatura è associata con gli abitanti delle regioni montuose<sup>89</sup>. La mescolanza di elementi animali e umani può essere interpretata come una modalità per rappresentare i poteri di un essere abitante le regioni di montagna, oppure un uomo che, per ragioni rituali, impersona tale essere. Si tratterebbe, in questo caso, del più antico esempio di travestimento cerimoniale in uomo-capra o uomo-stambecco, che si può osservare ancora oggi in numerosi Carnevali europei, soprattutto nella regione alpina (le maschere dei *Krampus* e altre simile figure delle tradizioni popolari).

##### 5. Donne-giovenche, ragazze-orse e uomini-lupo

Porre la questione dell'immaginario animale nel mondo dell'antica Grecia significa affrontare una serie di questioni preliminari di considerevole portata. La Grecia classica ci presenta per molti aspetti una cultura che sembra anticipare molte caratteristiche che costituiranno i pilastri fondamentali del pensiero filosofico e scientifico sviluppatosi in Occidente nei secoli successivi. Qui troviamo le prime tracce di critica al pensiero mitologico e simbolico e lo sviluppo embrionale di quella riflessione razionale che consentirà di sviluppare una conoscenza scientifica della natura, basata sulla costruzione di un mondo di "oggetti" sui quali si applica la riflessione del pensiero del filosofo. Anche la rappresentazione del divino sembra aver abbandonato ogni

88. Graves 1960: § 61.1.

89. Le informazioni sono tratte dalla descrizione dell'oggetto consultabile sul sito del Metropolitan Museum: <http://www.metmuseum.org/art/collection/search/331619>.

legame con i fenomeni della natura, per restituirci divinità dall'aspetto essenzialmente e proto-tipicamente umano. Anzi, potremmo dire, con Mircea Eliade, che l'antica Grecia ha scoperto la "sacralità della condizione umana".

Il senso religioso della *perfezione del corpo umano* – la bellezza fisica, l'armonia dei movimenti, la calma, la serenità – valse ad ispirare il canone artistico. L'antropomorfismo degli dèi greci, quale lo possiamo cogliere nei miti e che sarà più tardi aspramente rimproverato dai filosofi, ritrova il suo significato religioso nella statuaria divina. Paradossalmente, una religione che proclamava la distanza irriducibile tra il mondo divino e quello dei mortali, considera la perfezione del corpo umano come la rappresentazione più adeguata degli dèi<sup>90</sup>.

Anche secondo Jean-Pierre Vernant, il pensiero greco rivela un'esigenza di porre la condizione umana in una posizione intermedia tra gli dei da una parte e gli animali dall'altra. Il sacrificio costituiva un dispositivo rituale che realizzava la mediazione tra queste diverse forme di esistenza.

aA

La relazione ambigua tra uomini e dei nel sacrificio era appaiata ad una relazione ugualmente equivoca tra uomini e animali. Entrambi hanno bisogno di mangiare, per poter sopravvivere, sia che il loro cibo sia di origine animale o vegetale, e perciò sono entrambi mortali. Ma solo l'uomo mangia il proprio cibo cotto secondo determinate regole e dopo aver offerto in onore agli dei la vita dell'animale, che loro è dedicata insieme con le ossa<sup>91</sup>.

59

E tuttavia, questa distanza tra uomini, animali e divinità non sempre viene mantenuta. La Grecia ci ha lasciato in eredità non solo il pensiero filosofico e l'indagine razionale sulla natura, ma anche tutta una serie di immagini, di pratiche rituali, di rappresentazioni delle divinità e di altre entità non-umane che sembrano contraddire questo modello e ci parlano piuttosto della dissoluzione di tali distanze incolmabili, ci mostrano tracce di contaminazioni e commistione inusitate.

Per cogliere questi aspetti dovremo andare un po' a esplorare gli interstizi della cultura classica, seguire le trac-

90. Eliade 1976: 275 [tr.it. 1979: 287-288].

91. Vernant 2005: 3670.

ce rimaste nei poemi dell'epoca arcaica, Omero ed Esiodo, setacciare le forme iconografiche meno solenni e celebrate, seguire le indicazioni di quegli autori che hanno indagato sulle forme di culto più marginali e periferiche, come Pausania, l'autore del II secolo d.C. che ha saputo restituirci un'impressionante quantità di testimonianze sui culti, i miti e le usanze che ancora erano praticati ai suoi tempi.

Fin dal periodo minoico (dal 3000 al 1500 a.C.) e poi miceneo (1300-1200 a.C.), il toro è uno dei simboli più importanti e frequentemente raffigurati nell'arte e nell'architettura. L'animale rappresentava probabilmente la potenza sessuale e generatrice: le corna del toro erano infatti presenti in diversi punti del Palazzo di Cnosso, a Creta, il centro principale della civiltà minoica, e vasi rituali a forma di testa di toro sono enormemente diffusi durante questo periodo<sup>92</sup>. Non è quindi un caso se nella mitologia greca le varie figure di tori riconducono spesso all'isola di Creta: infatti, il toro in cui si tramuta Zeus, per rapire Europa, trasporta la fanciulla attraverso il mare fino a Creta, dove essa darà alla luce il futuro sovrano Minosse. La moglie di quest'ultimo, la figlia del Sole Pasifae, si invaghirà di un meraviglioso toro che il marito aveva ricevuto in dono da Poseidone, dio del mare, con cui genererà il Minotauro, essere ibrido dal corpo umano e dalla testa taurina. Lo stesso toro cretese verrà catturato da Eracle nel corso di una delle sue dodici fatiche. La lotta dell'eroe con il toro, o con un uomo toro, è un motivo mitologico che risale ad una remota antichità e si ritrova già nella civiltà mesopotamica. Inoltre il sacrificio del toro era il più gradito agli dei e nell'*Iliade* (II, 402 seg.) si descrive dettagliatamente il sacrificio di un toro a Zeus celebrato da Agamennone, il "principe di tutti gli Achei".

Nel mito a cui si è accennato sopra troviamo un esempio di trasformazione di un dio, per la precisione del dio principale del pantheon greco, Zeus, in animale. Si narra infatti<sup>93</sup> che Zeus, invaghitosi di Europa, principessa fenicia, si trasformò in un toro bianco per rapire la fanciulla. Attratta dalla mitezza dell'animale costei salì sul suo dorso

92. Per la religione greca nel periodo minoico e miceneo si veda Burkert 1977.

93. Apollodoro, *Biblioteca* (III, 1,1).



e si lasciò trasportare fino alla lontana isola di Creta, dove partorì tre figli tra i quali Minosse, il futuro sovrano dell'isola e padre del Minotauro, un uomo-toro. Questo racconto è uno dei pochi nella mitologia greca in cui si narra dell'esplicita trasformazione di un dio in animale. Il mito di Europa ha avuto una notevole popolarità e diffusione, soprattutto perché celebra il personaggio che ha dato il suo nome al nostro continente e ha ispirato innumerevoli creazioni artistiche<sup>94</sup>. Attualmente compare anche sulla moneta da 2 euro di conio greco. Tuttavia, il mito sembra includere elementi molto antichi e reca forse le tracce di un'arcaica rappresentazione dell'unione del dio celeste, in forma di toro, con una dea della terra e della fecondità. Come si è visto, il riferimento a Creta, meta del viaggio, non è casuale, in quanto le testimonianze della Creta minoica rivelano la presenza di un culto dedicato ad una divinità femminile, Grande Madre o Signora degli animali, collegato a rappresentazioni e a simboli del toro. Europa viene menzionata da Esiodo (*Teogonia*, 357) nella serie delle figlie di Oceano e Teti, ossia di divinità del mondo primordiale e il suo nome sembra significare "Colei che ha gli occhi grandi" o "dal volto largo", epiteto che ricorda quello di Era, sposa di Zeus, "Colei che ha gli occhi bovini". Secondo Kerenyi "la maggior parte delle storie d'amore di Zeus erano nei tempi antichi racconti di nozze con una dea. Ciò vale anzitutto per la storia di Europa"<sup>95</sup>.

Pasiphae, il cui nome significa "la splendente", figlia del dio del Sole, era la moglie del re di Creta Minosse, la quale si invaghì di uno splendido toro bianco che Minosse aveva ricevuto dal dio del Mare, Poseidone<sup>96</sup>. Dall'unione con l'animale nacque il Minotauro, essere dal corpo umano e dalla testa di toro, il quale portava anche il nome di Asterion<sup>97</sup> ed era spesso rappresentato col corpo cosparso di stelle, a far segno della sua sacralità e di un legame con il mondo astrale. L'unione col toro probabilmente riflette l'antica tradizione della ierogamia tra una divinità della terra e il toro

94. Passerini, 2002.

95. Kerenyi, 1951, [tr.it. p.103]).

96. Stella 1956: 525.

97. P. Wagler 1896 in Pauly-Wissowa, vol.II part 4: 1785.

celeste, portatore di pioggia fecondante, che gradatamente è divenuta un racconto di avventure extra-coniugali un po' bizzarre. La figura del Minotauro è nota nelle rappresentazioni artistiche soprattutto per il motivo della lotta dell'eroe contro l'uomo-toro, di antica origine vicino-orientale: infatti l'uccisione del mostro dalla testa taurina è una delle imprese che si attribuiscono all'eroe ateniese Teseo<sup>98</sup>. È possibile che queste rappresentazioni alludano a forme rituali di iniziazione dei giovani, che con il passare del tempo erano andate dissolvendosi, lasciando solo più il ricordo di queste raffigurazioni simboliche<sup>99</sup>.

La figura dell'uomo-toro compare anche in un altro contesto, sebbene con gli elementi invertiti: un corpo di toro con testa umana, invece di un corpo umano con testa taurina. Si tratta della raffigurazione di divinità fluviali. Numerose monete coniate in Sicilia nel v sec. a.C. mostrano con questa iconografia il dio del fiume Gela, che dette il nome alla città siciliana. Nell'antica Grecia le divinità dei fiumi erano considerate esseri terribili e pericolosi, che andavano propiziati con sacrifici e spesso erano raffigurate come esseri antropo-zoomorfi. Nell'*Iliade* il fiume Scamandro viene descritto come un essere "con viso umano", contro il quale combatte il valoroso Achille; ad esso i Troiani sacrificavano tori e cavalli vivi che venivano gettati nei suoi gorgi (*Iliade*, XXI, 131-132). L'Acheloo è il massimo fiume della Grecia e veniva personificato in un essere divino con tratti antropo-zoomorfi. Considerato figlio delle divinità primordiali Oceano e Teti, il dio del Fiume entrò in competizione con Eracle per ottenere in sposa Deianira, ma venne sconfitto dall'eroe. Durante la lotta Acheloo dette prova delle sue capacità di trasformazione, prendendo la forma di un serpente e di un toro, ma venne sopraffatto da Eracle, che lo privò di uno dei suoi corni. Secondo la versione riportata da Ovidio (*Metamorfosi*, IX, 87) il corno strappato al dio fluviale venne tramutato dalle Naiadi, ninfe dei fiumi, nel corno dell'abbondanza o cornucopia, un elemento che abbiamo già incontrato e che avrà un enorme popolarità nell'icono-

98. Apollodoro, *Biblioteca*, Epitome I, 8-9.

99. Graf 1985 [tr.it. 1987: 41].

grafia successiva<sup>100</sup>. Nell'*Eneide*, il fiume Tevere appare in sogno a Enea come essere antropomorfo e viene invocato come “cornigero fiume”, sovrano delle acque Esperidi<sup>101</sup>, mostrando come l'immagine della personificazione del fiume come essere ibrido, munito di corna, fosse ancora ben presente nel mondo romano.

Il mondo acquatico, a causa della sua mobilità e mancanza di forma, era associato, nel pensiero greco, con il concetto di cambiamento, di metamorfosi, di passaggio da una forma a un'altra, concezione che spesso veniva rappresentata come possibilità di mutare aspetto, di modificare la forma corporea. Tra queste divinità acquatiche troviamo Teti, la madre di Achille. Teti era una divinità marina destinata dal volere di Zeus a sposare un mortale<sup>102</sup>. Il candidato prescelto fu Peleo, il quale dovette scontrarsi con il diniego della dea, espresso attraverso la sua capacità di trasformarsi assumendo la forma di svariati animali. Nonostante le difficoltà, Peleo riuscì a trattenerla durante le sue molteplici metamorfosi, fino a quando, ripresa forma umana, Teti acconsentì a sposarlo. Alle fastose nozze parteciparono tutti gli dei, tranne una, la dea della Discordia, che causò la competizione fra le dee per decidere quale fosse la più bella e determinò così gli antefatti che portarono alla leggendaria guerra di Troia. Il protagonista di questo conflitto epico sarà l'eroe Achille, figlio di Peleo e di Teti.

Anche in questo caso si può rilevare il legame particolare delle divinità acquatiche con la facoltà di mutare forma: Nereo, ad esempio, chiamato spesso “il Vecchio del Mare” poteva presentarsi sotto diverse fattezze e, come Proteo altra divinità marina, era in grado di assumere la forma di qualsiasi animale<sup>103</sup>. Questa capacità di metamorfosi va messa in relazione con la natura fluida, informe e mobile dell'elemento acquatico, che spesso viene identificato con la materia originaria del cosmo. Inoltre il fatto che l'acqua sia l'ingrediente indispensabile per ogni forma di vita la rende

100. G. Wentzel 1894 in Pauly-Wissowa vol.I: 213-16.

101. Virgilio, *Eneide*, VIII, 64-77.

102. R. Graves 1960: §81.

103. Stella 1956: 415.

adatta a rappresentare l'energia fecondante e rigenerante per eccellenza<sup>104</sup>.

Se il dio del cielo, Zeus, appare occasionalmente nell'atto di trasformarsi in un toro, anche la sua consorte, la dea Era non sembra estranea alla metamorfosi in animale bovino. In particolare, si deve qui ricordare il racconto di Io, figlia del re di Argo e sacerdotessa di Era<sup>105</sup>. Io fu amata da Zeus e successivamente trasformata in giovenca dall'ira della dea a cui si era consacrata. Eschilo descrive la sua condizione come non semplicemente un cambiamento di forma, ma come la realizzazione di un ibrido "mostruoso": una "bestia umana, per metà giovenca, donna per l'altra metà, prodigio che spaventa"<sup>106</sup>. Era pose la giovane sotto la sorveglianza di Argo dai cento occhi, che venne poi ucciso da Hermes per ordine di Zeus, il quale poté così riunirsi alla sua amante. L'implacabile Era perseguitò allora Io con le punture di un tafano che la costrinsero a vagare, inseguita dall'insetto, finché giunse in Egitto dove finalmente poté riacquistare le sue fattezze originarie. Qui la fanciulla dette alla luce un figlio: Epafo. Questo, d'altra parte, era il nome con il quale i Greci chiamavano il dio egizio Apis, rappresentato sotto forma di toro, mentre la stessa Io veniva identificata con la dea egizia Iside, che spesso è raffigurata con corna bovine sul capo<sup>107</sup>. Si può avanzare l'ipotesi che questo mito costituisse una sorta di prototipo dell'azione rituale che si svolgeva presso il santuario di Era ad Argo, dea che viene spesso chiamata con l'epiteto di *Boopis*, "dagli occhi bovini" (ad es. *Iliade*, I, 551; IV, 50). Alcuni studiosi interpretano questo appellativo come un semplice riferimento ai grandi occhi della dea, ma esso potrebbe anche suggerire un antico legame di Era con l'animale. Presso il tempio di Argo una o più fanciulle scelte trascorrevano un periodo di reclusione iniziatica nel luogo sacro prima dell'età matrimoniale. Durante questo tempo le fanciulle venivano assimilate a delle mucche bianche, animali sacri alla dea, e mostravano

104. Sulla funzione simbolica e mitica delle acque nell'antica Grecia si veda Rudhardt 1971, 1981 e 2005.

105. R. Graves 1960: §56.

106. Eschilo, *Supplici*, v. 568-570, trad. di A. Tonelli 2011.

107. J. Escher-Bürkli 1905 in Pauly-Wissowa vol.V, part 10: 213-16.

un comportamento anormale, “folle”, prodotto dal contatto con la divinità. Il periodo iniziatico del passaggio veniva concepito come un momento di pericolo, e veniva rappresentato nel racconto dal motivo del “ira della dea”<sup>108</sup>.

Una pittura murale proveniente da una villa di Pompei (I secolo d.C.) e oggi conservato al Museo Archeologico Nazionale di Napoli, raffigura Ifigenia, la figlia di Agamennone, che viene condotta al sacrificio. Secondo la versione più diffusa del mito<sup>109</sup>, le navi della spedizione contro Troia erano rimaste bloccate per la mancanza di vento ad Aulide. La causa fu individuata dall’indovino Calcante nella collera di Artemide contro Agamennone, il comandante della flotta, il quale aveva ucciso in una battuta di caccia una cerva sacra alla dea. L’indovino determinò come unica soluzione per risolvere lo stallo il sacrificio della figlia di Agamennone, Ifigenia. Nel momento dell’immolazione, la stessa Artemide sostituì però la fanciulla con una cerva sull’altare del sacrificio, portando poi Ifigenia nella lontana terra di Tauride (l’attuale Crimea) dove divenne sacerdotessa che presiedeva ai sacrifici umani effettuati in onore della dea. Secondo la ricostruzione della vicenda, così come viene esposta nelle tragedie di Euripide, più tardi in questa regione giunse Oreste, il fratello di Ifigenia, che stava per essere sacrificato. Salvato dalla sorella, i due fuggirono e ritornarono in Grecia portando con loro il simulacro della dea, che varie tradizioni collocano in diversi siti sacri ad Artemide. Uno di questi luoghi era Brauron, dove si svolgevano rituali iniziatici in onore di Artemide Brauronia, e dove sorgeva una tomba di Ifigenia sulla quale si consacravano gli abiti delle donne morte di parto. Secondo l’interpretazione di Ken Dowden<sup>110</sup> il mito del sacrificio della fanciulla rivela il motivo della “morte iniziatica”: in questo senso Ifigenia, l’eroina sacrificata nei tempi primordiali e fondatrice di templi dedicati ad Artemide, funge da prototipo per le ragazze che compiono il rito di passaggio all’età adulta. Secondo una versione del mito di Ifigenia, riportata in uno scolio

aA

65

108. Seguiamo qui l’interpretazione avanzata da Dowden, 1989 [tr.it.: 158-170].

109. Graves 1960: §161.

110. Dowden, 1989.

ad Aristofane<sup>111</sup>, il sacrificio della fanciulla si svolge non in Aulide, ma a Brauron e l'animale sostituito non era una cerva, ma un'orsa. Ciò dimostrerebbe la stretta correlazione tra il mito di Ifigenia e i riti iniziatici femminili, come quelli che si svolgevano a in Attica.

A Brauron, attuale Vravrona, sulla costa orientale dell'Attica, sorgeva un importante tempio di Artemide, venerata con l'epiteto di Brauronia (vedi fig. 18). Qui le fanciulle ateniesi prima del matrimonio partecipavano a feste religiose che si svolgevano ogni quattro anni in onore della dea. Secondo un passo di Aristofane sembra che le giovani ateniesi dovessero trascorrere un periodo "iniziatico" presso il santuario, durante il quale erano chiamate "orse":

a sette anni il sacro peplo per Atena io tessevo e a dieci spigolavo grano per la Protettrice, poi avendo la veste color zafferano sono stata "orsa" alle Brauronie. Fatta poi ragazza in fiore fui canefora alla festa e portai fichi secchi in collana".

Secondo l'ipotesi di Angelo Brelich<sup>112</sup> il periodo trascorso dalle fanciulle corrispondeva ad un rito di iniziazione all'età adulta, durante il quale esse si "trasformavano" in orse. Il vestito color zafferano forse alludeva al colore giallastro del pelo dell'orso, mentre l'assunzione di forme animali poteva essere rappresentata con maschere e danze attraverso le quali venivano mimati i movimenti dell'orsa. Gli scavi hanno portato alla luce un complesso templare del v secolo a.C. che comprendeva oltre al tempio anche un edificio rettangolare composto da diverse stanze nelle quali probabilmente venivano ospitate le ragazze durante il periodo di reclusione. Oltre a diversi frammenti di vaso sono state trovate anche diverse statue di marmo, che ritraggono delle bambine, databili al IV e III secolo a.C. Nelle vicinanze del tempio sorgeva una fonte sacra, dove sono stati ritrovati numerosi oggetti di legno lasciati in forma di offerta<sup>113</sup>.

Nei frammenti di *krateriskoi* (vasi votivi offerti alla dea Artemide) con pitture vascolari, risalenti al v secolo a.C.,

111. Aristofane, *Lisistrata*, 638-45.

112. Brelich 1969.

113. Papadimitriou 1963.

ritrovati durante gli scavi del santuario e conservati presso il Museo Archeologico di Brauron, si vedono fanciulle nude che portano in mano ghirlande di fiori e altre che danzano indossando un corto chitone. Si vede inoltre al centro di uno dei frammenti il profilo parziale del dorso di un animale, presumibilmente un orso, come pure una figura umana con testa animale, forse mascherata da orso, mentre accanto un personaggio femminile osserva la propria mano, in modo simile a quanto fa Callisto nel momento della sua trasformazione in orsa<sup>114</sup>.

Letà delle ragazze indicata da Aristofane è in contraddizione con quelle riportate da altre fonti: l'unico elemento sicuro è che il periodo rituale delle "orse" dovesse avvenire prima di sposarsi e come condizione al matrimonio. Brelich avanza l'ipotesi che originariamente la segregazione rituale riguardasse tutte le ragazze ateniesi, ma che, in epoca classica, il costume venisse seguito solo dalle famiglie più tradizionaliste o che fosse una prerogativa di alcune rappresentanze femminili<sup>115</sup>.

aA Una leggenda riportata dalla Suda, lessico bizantino del x secolo, riferisce che i rituali delle orse di Brauron vennero istituiti su indicazione di un oracolo, che gli Ateniesi avevano consultato a causa di un'epidemia. Un orso viveva con la comunità nel santuario di Brauron, ma un giorno una fanciulla schernì l'animale che infuriato la graffiò. I fratelli vendicarono la sorella uccidendo la belva e causando in tal modo lo scatenarsi della malattia provocata dall'ira di Artemide. L'oracolo impose che le sventure sarebbero cessate se gli Ateniesi avessero fatto eseguire dalle fanciulle il rituale dell'orso (*Arkteia*): nessuna ragazza sarebbe andata in sposa senza prima aver eseguito la cerimonia in onore della dea. A Munichia, una collina nei pressi del Pireo, il porto di Atene, sorgeva un altro tempio di Artemide, dove si svolgevano rituali dell'orso (*Arkteia*) simili a quelli di Brauron. La stessa fonte (Suda) riporta un'analoga leggenda: un'orsa comparve nel tempio e fu uccisa dagli Ateniesi, provocando una carestia. Un oracolo stabilì che la disgrazia avrebbe

114. Greco 2006; si veda inoltre Kahil 1977 e 1981.

115. Brelich 1969: 264-65.

avuto fine solo se un cittadino avesse sacrificato la propria figlia. L'unico ad accettare fu Embaro, il quale però nascose la figlia nella parte più segreta del tempio e, vestita una capra con gli abiti della figlia, la sacrificò alla dea<sup>116</sup>. I due racconti, insieme a quello di Ifigenia, sono molto simili e, secondo Brelich, accomunati dall'episodio della sostituzione di una o più fanciulle al posto dell'orsa uccisa. Il racconto costituirebbe quindi il mito di fondazione della segregazione rituale delle fanciulle, intesa come una sorta di "morte iniziatica", nel corso della quale le giovani si trasformavano in orse come cerimonia preliminare e necessaria per il loro ingresso nella vita adulta. Danze e mascheramenti dovevano essere gli strumenti attraverso i quali le fanciulle si identificavano con le orse ed entravano a far parte del mondo di Artemide, signora degli animali, il cui stesso nome sembra contenere un riferimento all'orso (*arktos*)<sup>117</sup>.

Il tema della donna trasformata in orsa ritorna nel mito della ninfa Callisto<sup>118</sup>. Callisto (il cui nome significa letteralmente "la più bella") era una ninfa che viveva in Arcadia e che apparteneva al corteo che accompagnava Artemide durante le cacce tra le selve e le montagne. Invaghitosi di lei, Zeus, assumendo, secondo alcune versioni, le sembianze di Artemide, sedusse la ninfa. La gelosia di Era, moglie di Zeus, oppure la collera della stessa Artemide per il tradimento, causarono la trasformazione di Callisto in un'orsa. Dall'unione con il padre degli dei venne generato Arcade, che divenne il capostipite degli abitanti dell'Arcadia e nel cui nome compare ancora il riferimento all'orso (*arktos*). Kerenyi riporta una fonte secondo la quale anche Pan era considerato figlio di Zeus e di Callisto<sup>119</sup>. Si narra poi che il figlio Arcade, divenuto esperto cacciatore, finì inconsapevolmente per inseguire la sua stessa madre, trasformata in orsa, e, mentre era sul punto di ucciderla, l'intervento di Zeus trasformò entrambi in costellazioni: l'Orsa Maggiore e l'Orsa Minore. Le pitture vascolari colgono in maniera efficace il momento in cui la ninfa comincia a trasformat-

116. Id. e Dowden 1989.

117. Sul rituale di Brauron si veda anche Giuman 1999; Gentili & Perusino 2002.

118. Apollodoro, *Biblioteca*, III, 8, 2.

119. Kerenyi, 1951 [tr.it.: 163]).



si in animale: le orecchie divengono appuntite, le mani si trasformano in artigli e il corpo inizia a ricoprirsi di peli<sup>120</sup>.

In una caverna presso il monastero di Gouverneto, sull'isola di Creta, si osserva una stalagmite la cui forma ricorda quella di un orso. La grotta è conosciuta localmente come Caverna di Panagia Arkoudiotissa ("Nostra Signora dell'Orso"), o Arkoudospilios ("Caverna dell'Orso"). Molti elementi conducono all'ipotesi che la grotta fosse anticamente un luogo di culto dedicato alla dea Artemide in forma di orsa, che in epoca cristiana venne associata al culto della Vergine Maria. Infatti una leggenda locale racconta che in periodo di siccità un orso si abbeverava in una pietra concava che raccoglieva l'acqua stillante dal soffitto. Le preghiere dei monaci furono accolte dalla Vergine, che trasformò l'orso in pietra consentendo ai religiosi di accedere alla preziosa fonte d'acqua<sup>121</sup>. Negli ultimi anni questa e altre località sono state oggetto di riscoperta e pellegrinaggi da parte di neo-pagani e di partecipanti a diversi movimenti legati alla riproposizione di forme di spiritualità ispirate al mondo precristiano<sup>122</sup>.

aA

69

L'esistenza, nel mondo greco arcaico, di rituali che comportavano l'uso di maschere e implicavano una trasformazione dei partecipanti, che spesso comportavano la trasformazione in animale oppure la personificazione di antenati o di divinità, è reso plausibile da numerosi documenti. Maschere in terracotta, risalenti probabilmente al VII-VI secolo a.C., sono state trovate presso il santuario di Artemis Orthia, vicino a Sparta. Il tempio di Artemis Orthia, sorgeva ai margini dell'abitato, in una zona paludosa, come spesso avveniva per i santuari dedicati ad Artemide, dea legata alla selva e alle fiere. Tale luogo di culto esisteva fin dal periodo geometrico (X-IX secolo a.C.). Qui si svolgevano le cerimonie chiamate *Gymnopaïdiai*, riti iniziatici durante i quali gruppi di giovani entravano in competizione con gare di cori, che erano considerate sia come agone sia come prova di resi-

120. LIMC, vol.V/2, 1990, p. 604-605.

121. La leggenda è riportata sul sito <http://www.explorecrete.com/crete-west/EN-Gouverneto-Monastery-Arkoudospilios.html>.

122. Bittarello 2006.

stenza. La festa si svolgeva durante il primo mese dell'anno, che per molte città greche coincideva con il periodo immediatamente successivo alla mietitura<sup>123</sup>. Si può ipotizzare che le maschere, o esemplari analoghi in legno, che presentano tratti parzialmente animaleschi o che possono ricordare dei morti con la pelle raggrinzita, venissero impiegate nel corso di queste cerimonie dai giovani che si sottoponevano al processo di iniziazione. Uno dei giovani veniva sottoposto a una flagellazione rituale di fronte al simulacro della dea, mostrando così come Artemide fosse associata, in base al suo legame con la caccia e la guerra, alle cerimonie di iniziazione maschili<sup>124</sup>.

Alcune maschere in terracotta rinvenute a Tirinto risalgono al VII secolo a.C. I volti di queste maschere mostrano un'originale commistione di tratti animali e antropomorfi: ampie orecchie di forma umana, nasi grandi e prominenti, bocca munita di zanne, occhi enormi e sporgenti. Il santuario al quale questi oggetti appartenevano sembra essere da identificare come un tempio di Era, poiché la dea era particolarmente venerata in quella città. Al momento, tuttavia, non esiste alcuna documentazione precisa sul loro possibile impiego<sup>125</sup>. È possibile che le fattezze di queste maschere siano da ricondurre all'iconografia del gigante Humbaba, il mostro mitologico che nell'*Epoëa di Gilgamesh* mesopotamica viene sconfitto dall'eroe. La faccia rugosa del mostro contribuì probabilmente all'evolversi, nell'arte greca, dell'iconografia convenzionale della Gorgone, il demone con i capelli di serpente e le fauci sporgenti<sup>126</sup>.

Anche presso il santuario del Monte Liceo, in Arcadia, dedicato a Zeus Lykaios, si svolgevano rituali iniziatici di cui sono rimaste alcune tracce in varie fonti<sup>127</sup>. Sembra che nel corso del rito venisse servita carne umana mescolata a quella di alcuni animali: coloro che avessero gustato questo cibo si credeva che si sarebbero trasformati in uomini-lupo

123. Brelich 1969; Burkert 1977: 164.

124. Graf 2005c.

125. Jameson 2014: 34.

126. Dalley 1998 [tr.it.: 194].

127. Comba 1992.

(*lykanthropoi*). Liberatisi degli abiti, costoro attraversavano a nuoto uno stagno e vivevano per nove anni tra i monti, sotto le spoglie di lupi. Il decimo anno gli iniziati ripassavano lo stagno e ridiventavano uomini. Potevano allora contare su una nuova e misteriosa forza, che avrebbe loro permesso di essere vincitori negli agoni atletici, come i prestigiosi giochi di Olimpia. Si raccontava infatti di un certo Demeneto di Parrasia, vincitore alle gare di pugilato di Olimpia, che durante i riti in onore di Zeus Liceo aveva mangiato le viscere di un bambino e si era trasformato in lupo (Plinio, *Storia Naturale*, VIII, 82). Il lupo era connesso, nel mondo greco antico, con un particolare stato mentale prodotto dall'intervento di una figura chiamata *Lyssa*, "furore lupesco". In Omero questo termine viene impiegato in riferimento ai due principali guerrieri dei campi opposti, Ettore e Achille, per indicare la forza impetuosa nel corso del combattimento che rendeva un guerriero particolarmente coraggioso e temibile. Questa furia e ferocia erano poste in relazione con il comportamento del lupo. Euripide fece comparire il demone *Lyssa* sulla scena della sua tragedia dedicata ad Eracle, dove agisce precipitando l'eroe in una follia che lo porterà ad uccidere i suoi stessi figli. Cadere in preda di *Lyssa* significava quindi essere trasformati temporaneamente in un essere selvaggio, dominato dalla forza distruttiva del guerriero<sup>128</sup>.

aA

71

Il legame tra il lupo e l'iniziazione guerriera traspare anche da un episodio narrato nell'*Iliade* (X, 333-36), dove il guerriero troiano Dolone si reca di notte a spiare l'accampamento greco, ma viene intercettato da Diomede e Odisseo, catturato e ucciso. Questo episodio è raffigurato nella pittura su un *lekythos* (vaso per unguenti) attico a figure rosse, risalente al 460 a.C. e conservato al Museo del Louvre. Secondo Louis Gernet il costume indossato dal guerriero troiano richiama il travestimento da lupo proprio di antiche "confraternite" di guerrieri, che forse esistevano in Grecia in epoca arcaica, di cui però non è rimasta prova documentaria<sup>129</sup>. Nei poemi omerici i guerrieri sono spesso

128. Id. e si veda anche Mainoldi 1984.

129. Gernet 1968.

paragonati ai lupi, dei quali mostrano la furia e il coraggio in combattimento. Ad esempio, i Mirmidoni, guerrieri al seguito di Achille, sono paragonati a “voraci lupi” (*Iliade* XVI, 155-156).

Come il lupo, anche il cinghiale era spesso posto in connessione con il ruolo del guerriero. Sul cratere detto “vaso dei guerrieri”, proveniente dall’acropoli di Micene e risalente al XII secolo a.C., esposto al Museo Archeologico Nazionale di Atene, la pittura vascolare mostra una fila di guerrieri che indossano un elmo sormontato da corna o forse da zanne di cinghiale. Spesso il costume guerriero comprendeva parti di animali selvaggi, delle cui proprietà, colui che si apprestava al combattimento, desiderava impossessarsi. Nell’*Iliade* i guerrieri sono spesso descritti come “leoni divoratori di carne o cinghiali selvaggi” (VII, 256-57). Nel libro X dello stesso poema, quando Odisseo e Diomede si accingono a lasciare il campo per andare in esplorazione del nemico, Diomede indossa sulle spalle una pelle di leone “fulvo, grande, con le zampe unghiute”, mentre Odisseo si mette sul capo un elmo di cuoio, ornato di zanne di cinghiale, un copricapo che non era più in uso ai tempi di Omero, ma che ricorda costumi più antichi, proprio come quelli raffigurati sul vaso miceneo.

Allo stesso tema ci conduce il cosiddetto “Velo di Lykosura”, una scultura in pietra che costituiva parte di una statua di divinità femminile, databile al II secolo a.C., ritrovata nel 1889 durante gli scavi del tempio di Despoina a Lykosura, in Arcadia. La dea Despoina (il cui nome significa “la Signora”) era una divinità del mondo sotterraneo, considerata figlia di Demetra e di Poseidone e più tardi identificata con Persefone. Il suo vero nome tuttavia veniva rivelato ai soli iniziati ai suoi misteri e rimane a tutt’oggi sconosciuto. Pausania, nel II secolo d.C., descrive il santuario<sup>130</sup> e riporta come questo fosse stato fondato da Licaone, il mitico re di Arcadia a cui si deve anche la fondazione del culto di Zeus Lykaios e che venne trasformato in lupo dallo stesso Zeus. Secondo alcune tradizioni, egli era il padre di Callisto, la

fanciulla trasformata in orsa da Artemide. Troviamo quindi molti collegamenti con i motivi di cui abbiamo trattato in queste pagine. Questi miti di trasformazioni in animali erano probabilmente connessi con rituali che prevedevano una “trasformazione” in animale attraverso mascheramenti e forse cerimonie di tipo estatico. Il particolare del fregio dei “Velo” illustra una serie di personaggi femminili in atteggiamento di danza e con teste animali, che forse rappresentano mascherate rituali che si svolgevano presso il santuario.

Tutte queste testimonianze denotano la persistenza, più o meno coerente, di un insieme di pratiche e di concezioni che rivelano ancora una certa osmosi tra mondo umano e mondo animale. I paragoni tra guerrieri e animali non sono semplici metafore letterarie, ma indicano la possibilità di una trasmissione di qualità e di poteri da un dominio all’altro. Così come d’altra parte gli elementi rituali che sopravvivono in diversi racconti mitici indicano che la trasformazione rituale in animale o in entità non-umane costituiva, in epoca antica, una realtà vissuta ed esperibile in determinate circostanze, che poi gradatamente finì col divenire un semplice motivo mitico e narrativo.

#### 6. *Ai margini della polis*

I principali dei olimpici sono divinità urbane, patronne delle loro città e dei loro abitanti, che eleggono la propria sede in grandi templi monumentali e si identificano sostanzialmente con i valori e le concezioni della vita in città. “Ogni città aveva la sua divinità o le sue divinità, la cui funzione era di cementare il corpo dei cittadini in una vera comunità, unire in un unico insieme tutto lo spazio civico, che includesse il centro urbano e la *chora*, l’area rurale”<sup>131</sup>. In sostanza si tratta di “divinità dell’ordine”, la cui funzione era essenzialmente di salvaguardare l’ordine sociale e cosmico e garantirne la perpetuazione<sup>132</sup>. Non stupisce se queste divinità mostrano soltanto occasionalmente e come in controluce qualche superstite legame con il mondo degli animali. Ad esempio, l’aquila, l’uccello che vola più in alto di ogni altro,

131. Vernant 2005: 3665.

132. Bremmer 2005d: 3679.

era un attributo di Zeus nella sua forma di Zeus Hypsistos ( “che sta più in alto”, “l’Altissimo”). Oltre ad essere messaggera di Zeus l’aquila aveva inoltre l’incarico di portare al dio i fulmini con i quali egli manifestava la sua potenza, come dio delle tempeste. Talvolta è Zeus stesso a tramutarsi in un’aquila, come nel caso del rapimento di Ganimede, portato in cielo per vivere eternamente tra gli immortali come coppiere degli dei<sup>133</sup>.

Anche Apollo è legato a un uccello, il corvo, che era sacro al dio. Il corvo compare infatti nel racconto mitologico dell’amore infelice tra Apollo e la giovane Coronide, figlia del re Flegia di Orcomeno in Beozia. Coronide (il cui nome significa “cornacchia”) mentre attendeva un figlio da Apollo si innamorò di un mortale. La notizia giunse al dio attraverso il messaggio di un corvo, che a quei tempi aveva le penne di colore bianco; il disappunto causato ad Apollo dalla triste notizia causò la trasformazione del colore dell’uccello, che da allora divenne nero. L’affronto scatenò l’ira del dio, il quale fece trafiggere Coronide dalle frecce della sorella Artemide, ma salvò il bambino, che divenne Asclepio, il dio guaritore<sup>134</sup>. Il racconto sembra adombrare una sorta di identificazione tra il corvo e il dio, che a sua volta si unisce con una donna-cornacchia. Un’altra eroina dallo stesso nome, infatti, è la protagonista di un mito riportato da Ovidio, in cui l’eroina, figlia di Coroneo, re della Focide, fugge dal dio Nettuno (Poseidone) invaghitosi di lei e viene trasformata da Atena in cornacchia<sup>135</sup>.

Atena preferisce per sé la civetta, il suo animale-simbolo. La dea Atena viene spesso raffigurata con uno scudo sul quale è raffigurata una civetta, il suo uccello sacro. La dea viene spesso qualificata con l’appellativo di “Glaukopis”<sup>136</sup>, che significa “dagli occhi azzurri o luminosi”, ma anche “dagli occhi di civetta”, in quanto quest’uccello veniva chiamato in greco *glauux* (“la luminosa, l’uccello dagli occhi lucenti”). La civetta assumeva su di sé diversi significati, se da un lato era emblema di conoscenza e di saggezza, dall’altro

133. Graves 1960: §29.

134. Graves 1960: §50.

135. Ovidio, *Metamorfosi*, II, 547-590.

136. Ad esempio, *Iliade* I, 206 e Esiodo, *Teogonia*, 13.

rappresentava anche l'oscurità e la morte. Sembra che la figura di Atena sia derivata da un'antica divinità femminile dell'epoca micenea, che forse era raffigurata con le fattezze di una donna-uccello. Nell'immaginario cristiano questa figura verrà demonizzata e si trasformerà nella figura temuta della strega (dal latino medievale *stria* o *striga*, che a sua volta deriva dal latino *strix*, uccello notturno pericoloso e di cattivo augurio)<sup>137</sup>. Che il legame della dea con la civetta fosse qualcosa di più sostanziale della semplice relazione tra una divinità e un animale ad essa associato è rivelato dalla pittura su un piccolo vaso a figure rosse databile al v-iv secolo a.C., conservato al Museo del Louvre. La scena ritrae un rara raffigurazione della dea Atena in forma di civetta. Se spesso la civetta compare come attributo o come emblema della dea, si può supporre che in tempi più antichi l'animale fosse considerato come una manifestazione della divinità. Ancora in Omero, infatti, si trova la descrizione di Atena e Apollo che si posano su una quercia "simili a uccelli rapaci" (*Iliade*, VII, 59-60).

aA

Sull'Acropoli di Atene sorgeva il grande tempio dedicato ad Atena Poliade, protettrice della città. Questo tempio sorgeva sulle rovine dell'antica reggia micenea. Nel santuario di Atena abitava un serpente, altro animale a lei associato, al quale si lasciavano offerte di miele, che era chiamato *oikouros*, "guardiano della casa" e la cui presenza simboleggiava quella della dea<sup>138</sup>.

75

Il serpente ci richiama la figura dell'uomo-serpente, che era identificato con Eretteo o Erittonio, mitico re di Atene. La tradizione più antica identificava i due personaggi, mentre quella più tarda ne fa due figure distinte. Il mito racconta che Efesto, nel tentativo di unirsi con Atena e rifiutato da questa, sparse il suo seme sulla terra, Gea, dalla quale nacque Erittonio<sup>139</sup>. Il bambino, rinchiuso in un cesto, venne affidato da Atena alle tre figlie del re Cecrope, ritenuto il primo re dell'Attica, con l'ingiunzione di non aprire il contenitore. Le fanciulle incapaci di resistere alla curiosità

137. Cherubini 2010.

138. Càssola 1994: 311.

139. Graves 1960: §25.

aprirono la cesta e scorsero il piccolo in forma di serpente o di uomo-serpente e, in preda alla follia, si gettarono dall'Acropoli. Erittonio, nato dalla Terra e antenato degli Ateniesi divenne il simbolo della loro autoctonia e del loro legame con il territorio dell'Attica. Il tempio dedicato ad Atena sull'Acropoli, il cui fronte è ornato dalla Loggia delle Cariatidi, si pensava fosse stato fondato da Eretteo/Erittonio e viene chiamato ancora oggi l'Eretteo. In questo tempio si conservavano le tracce materiali della contesa tra Atena e Poseidone per il controllo del territorio di Atene. Poseidone mostrò il suo potere facendo sgorgare una sorgente di acqua salata, mentre Atena fece germogliare il primo ulivo ottenendo in questo modo il primato, come protettrice della città. Presso l'Eretteo si potevano osservare i segni lasciati dal tridente di Poseidone quando aveva colpito la roccia per far scaturire l'acqua, accanto all'ulivo sacro di Atena<sup>140</sup>.

Il mito della contesa tra Atena e Poseidone, su cui d'altra parte si fonda l'intera trama portante dell'*Odissea*, costituisce un esempio di contrasto tra una divinità dell'ordine, la dea patrona della città e protettrice delle tecniche, delle arti e dei mestieri, quindi delle arti della civiltà, e una divinità del "disordine", una divinità selvaggia e impetuosa, che tende ad allontanarsi, se non proprio a contrapporsi, all'ordine cittadino<sup>141</sup>. Con Poseidone ci troviamo quindi nell'ambito di una figura divina che esprime il potere primordiale di ciò che non è addomesticato, dell'aspetto violento e selvaggio della natura. I suoi templi erano generalmente posti al di fuori della cerchia della città<sup>142</sup>.

L'animale che gli è più congeniale è il cavallo e le più antiche raffigurazioni del dio lo mostrano spesso sulla groppa di un cavallo. In epoca classica Poseidone è il dio del mare, ma in tempi più antichi era una divinità legata alle profondità della terra, che manifestava il suo potere con i terremoti. Nella sua qualità di Poseidone Hippios era il dio dei cavalli, considerato il creatore di questi animali, che poi donò all'umanità, era associato all'allevamento e alle

140. Price 1999 [tr.it.: 31-33].

141. Bremmer 2005d: 3679.

142. Bremmer 2005c: 7338-39.



corse di cavalli forse già fin dall'epoca micenea<sup>143</sup>. In special modo in Arcadia il dio veniva venerato in forma equina: il cavallo è legato al mondo infero, il che mette nuovamente in evidenza il carattere di “signore della Terra” di Poseidone. Secondo l'ipotesi di alcuni filologi<sup>144</sup> il nome del dio deriverebbe da *posis Das* che significa “sposo della terra” e sarebbe stato quindi originariamente lo spirito maschile della fertilità che risiede nella terra<sup>145</sup>.

Inoltre, Poseidone era connesso con le associazioni iniziatiche maschili, specialmente con l'epiteto di Phytalmios (“che nutre”, “che fa crescere”, “che produce”). Un racconto narra del suo amore per Kaineus, una giovane donna, che venne, in seguito a questa relazione, trasformata in uomo<sup>146</sup>. Tale racconto sembra adombrare la pratica del travestimento rituale dei giovani durante le iniziazioni<sup>147</sup>. La pittura su un'anfora a figure nere risalente al VI secolo a.C., ritrovata a Cerveteri e attualmente conservata presso i Musei Statali di Berlino, mostra dei giovani che indossano maschere da cavallo e che vengono cavalcati da altri ragazzi, i quali, a loro volta, indossano copricapo con elementi animali. Non è chiaro se l'immagine si riferisca ad un contesto rituale o a una qualche forma di spettacolo teatrale, tuttavia essa testimonia l'esistenza di travestimenti animali nel mondo greco. Le figure mitologiche di uomini-cavalli, come i Centauri o i Sileni di cui parleremo più avanti, richiamavano probabilmente mascherate rituali di questo genere, che dovevano essere associate a Poseidone, il dio dei cavalli. A Efeso, durante una festa in onore di Poseidone, giovani ragazzi svolgevano la funzione di servitori di vino ed erano chiamati “tori”. Lo stesso dio era talvolta associato al toro, e anche questa connessione sembra sia da mettere in relazione con le antiche associazioni maschili, nelle quali si praticava la trasformazione estatica dei giovani guerrieri in tori<sup>148</sup>.

aA

77

143. Palmer 1965 [tr.it.: 98].

144. Chantraine 1968: 931.

145. Eliade 1975: 289-290.

146. J. Heckenbach 1919 in Pauly-Wissowa, vol. X, part 20: 1505, s.v. Kaineus.

147. Bremmer 2005c: 7339.

148. Id.: 7339.

Al di fuori dei confini dell'abitato urbano, si stendeva una regione intermedia, il territorio proprio dei contadini e dei pastori. Era questo il dominio di Hermes, figlio di Zeus e della ninfa Maia, il dio dei pastori e dei viaggiatori, inventore dei mucchi di pietre che indicano il cammino nei territori sconosciuti, ma anche protettore dei commercianti e dei ladri, psicopompo e messaggero di Zeus<sup>149</sup>. Tratto comune a tutte queste funzioni è il fatto che Hermes si muove in uno spazio intermedio di cui è il mediatore, è un tramite, portavoce degli dei e guida dei defunti, che assicura la mobilità e il passaggio anche laddove gli uomini non vedono che invalicabili frontiere. Hermes rappresenta al tempo stesso l'ordine e il disordine, ma soprattutto il dinamismo e la mobilità in opposizione alla staticità e al radicamento. Da questo punto di vista si può opporre Hermes a Estia, la dea del focolare e della casa. Mentre quest'ultima esprime l'immobilità di una dimora fissa al suolo, Hermes assicura l'apertura dell'*oikos* verso l'esterno, la necessità di comunicazione con un esterno che è pur talvolta inquietante e minaccioso<sup>150</sup>.

78

In quanto patrono dei pascoli e degli armenti era il dio prediletto dell'Arcadia, paese di pascoli e di foreste. Dio dei luoghi solitari e delle mandrie, Hermes era considerato padre di Pan e in quanto protettore delle greggi era spesso rappresentato con una pecora o un ariete al collo. La raffigurazione di Hermes crioforo (*Hermes Kriophoros*), "portatore di ariete", riprende un motivo ampiamente diffuso nel Vicino Oriente (associato ad esempio il dio sumerico Dumuzi e al suo culto in quanto protettore delle greggi) e costituirà probabilmente il prototipo iconografico del Buon Pastore nell'arte cristiana delle origini.

L'ariete era un simbolo di fecondità e di ricchezza: il più famoso nella mitologia greca era l'ariete d'oro che si contesero i pretendenti al trono di Micene, che portò in volo i fratelli Frisso ed Elle e il cui vello era conservato da un drago nella remota terra di Colchide. Giasone radunò un vasto gruppo di eroi, che s'imbarcò sulla nave Argo e

aA

149. Mastrocinque 2005.

150. Kahn-Lyotard 1981, si veda anche Vernant 1965.

affrontò numerose avventure per impadronirsi del famoso vello d'oro<sup>151</sup>.

Pan, figlio di Hermes, è una divinità legata alla pastorizia e venerata dai pastori, infatti il suo nome deriva, secondo alcuni, da una radice indoeuropea che significa “pastore”<sup>152</sup>. I suoi tipici attributi sono un bastone ricurvo usato dai pastori e il flauto o siringa che lo contraddistingue. Pan è originario dell'Arcadia, una regione remota e montagnosa ricoperta di boschi e di pascoli dove egli era considerato il dio principale. Il culto di questa antichissima divinità si svolgeva non in templi ma in grotte, presso le fonti, fra i boschi e i prati<sup>153</sup>. Il legame con il mondo infero è espresso dalla relazione con Hermes, il dio accompagnatore dei morti, che in diverse tradizioni è indicato come il padre di Pan, ma forse solo per cercare di ricondurre nell'ordine olimpico una figura che sfugge ad ogni classificazione rigorosa e a ogni congruenza con le divinità della polis. Lo spazio abitato da Pan è infatti quello della natura, che fa da sfondo alla vita pastorale e alla caccia e che si contrappone allo spazio occupato dalle città e dalle coltivazioni. Lo spazio pastorale si configura come regione al confine tra i terreni coltivati e le regioni boschive o montuose, uno spazio in cui gli animali selvatici entrano in contatto con quelli domestici. I pastori erano considerati genti rozze e incolte, non soltanto nei confronti degli abitanti delle città, ma anche degli agricoltori. Essi tuttavia non venivano qualificati come “selvatici” (*agrioi*), ma costituivano piuttosto figure di transizione tra il mondo “civile” e la natura inquietante e pericolosa<sup>154</sup>. Il dio “dal piede caprino, bicorni, amante del clamore”<sup>155</sup> si aggira per boschi e per valli, danzando con le Ninfe e compiacendosi di musiche e di canti. Divinità che può essere anche turbolenta e capricciosa, Pan appariva anche come la causa del timor panico, una forma di terrore collettivo che poteva assalire i guerrieri nemici. Morte, sensualità e follia si intrecciano in questa figura che sembra unire i sé una serie di opposti: l'umano e l'animale, il domestico (le-

151. Graves 1960: §70.

152. Borgeaud 2005, si veda anche Borgeaud 1986.

153. Stella 1956: 380.

154. Georgoudi 1981.

155. Come viene descritto nell'*Inno omerico a Pan*, v. 2.

game con la pastorizia e gli animali domestici) e il selvatico (legame con gli animali delle foreste), l'armonia (presiedeva alla fertilità e alla riproduzione degli animali) e il disordine (la sfrenatezza e l'inarrestabile energia vitale).

Pan è inoltre una divinità itifallica, dominata dal desiderio sessuale (*erotikós*) che viene rappresentato spesso all'inseguimento delle Ninfe, con le quali si accoppia nelle grotte. A volte insegue i giovani pastori oppure si unisce con le capre, mostrando in tal modo di incarnare l'energia sessuale in tutti i suoi aspetti. Pan non solo era raffigurato con aspetto caprino, ma si riteneva che suo padre Hermes si fosse unito a Penelope sotto forma di caprone, animale che i Greci consideravano incline al piacere (*katopheres*). A sua volta, Hermes, era talvolta rappresentato in forma di erma itifallica ossia di pilastro con testa umana e fallo in erezione. La raffigurazione di Pan con testa di capra esprime la compresenza di tratti umani e animali e rivela la sua "duplice natura, nella metà superiore senza peli, nella metà inferiore ispido, con aspetto di capra" (Platone, *Cratilo*, 408 d). Dualità che rimanda al legame di Pan con le regioni ai margini delle terre coltivate, dove entrano in contatto gli spazi umani e la natura selvaggia. Pan oscilla inoltre tra la condizione di vero e proprio dio (*theos*), venerato in diversi santuari, e quella di semidio (*hemitheos*)<sup>156</sup>.

Allo stesso ambito di Pan, il mondo agreste e pastorale, i boschi e le regioni selvagge, appartengono altre figure, che si pongono all'intersezione tra mondo umano e mondo animale.

Satiri e Sileni sono due categorie di esseri mitici, spesso difficilmente distinguibili gli uni dagli altri, considerati personificazioni dei poteri e delle forze vitali della natura e spesso rappresentati come esseri umani con attributi zomorfici. I Satiri hanno in genere orecchie appuntite, due piccole corna caprine sulla fronte, capelli ricciuti e naso camuso, mentre l'attributo tipico dei Sileni è una lunga coda di cavallo. Entrambi sono ritenuti figli di Hermes e delle Ninfe, ma tuttavia mortali. Creature leggendarie e antichissime essi prendono parte con le Ninfe e le Menadi ai cortei

dionisiaci, danzando e suonando il flauto, e partecipano dei piaceri sensuali e dell'ebbrezza provocata dal vino<sup>157</sup>. Se Satiri e Sileni in genere sono concepiti come categorie collettive, ciò non inficia l'importanza della loro funzione, tanto che uno di loro, Papposileno era considerato proprio il maestro e l'educatore di Dioniso, mentre la condizione di ebbrezza consentiva loro di svolgere funzioni profetiche. Secondo l'interpretazione di Kerenyi queste figure all'origine potrebbero essere state danzatori mascherati e itifallici, uomini vestiti con pelli di capra o con coda di cavallo che formavano cortei sfrenati e orgiastici che celebravano e personificavano la forza vitale e fecondatrice della natura<sup>158</sup>, personaggi, quindi, assimilabili a quelli che popolano ancora i cortei carnevaleschi dell'Europa popolare.

I Centauri sono altre figure dai tratti zoo-antropomorfi, in genere rappresentati con la parte superiore del corpo umana e quella inferiore di cavallo; in alcune raffigurazioni più tarde compaiono come figure umane intere a cui si aggiunge una parte posteriore di cavallo. Nell'iconografia più antica sono difficili da distinguere dai Sileni e sembra che anticamente fossero rappresentati come uomini-capra anziché uomini-cavallo<sup>159</sup>. Tra le più antiche raffigurazioni di Centauri si annovera una statuetta in terracotta ritrovata a Lefkandi, in Eubea, e datata dai suoi scopritori a circa il 950 a.C.<sup>160</sup> Il volto di questo Centauro è appuntito e sembra terminare in una barbetta, dando l'impressione di un volto caprino (vedi fig. 14).

Con i Satiri e le Ninfe, i Centauri partecipano ai cortei di Dioniso e fanno parte delle figure mitiche che abitano i boschi e le montagne. In Omero vengono chiamati "abitatori delle montagne" (*oreskóos*, ad es. *Iliade*, I, 268) e "animali pelosi" (*Iliade*, II, 743). Secondo Apollodoro essi sono "selvaggi, senza organizzazione sociale, e dal comportamento imprevedibile"<sup>161</sup>. I Centauri erano però anche considerati gli inventori della caccia e della medicina, caratteristiche

157. Stella 1956: 363.

158. Kerenyi, 1951 [tr.it.: 167-168].

159. Graves 1960: § 126.3.

160. Desborough et al. 1970; si veda anche Baur 1912.

161. Schnapp 1981b.

che verranno attribuite agli uomini selvatici fino all'epoca medioevale. In particolare il centauro Chirone, che Sofocle chiama un "dio" (*theos*)<sup>162</sup>, appare come una figura benevola che istruisce Asclepio, il futuro dio della medicina, e numerosi eroi, tra i quali Peleo e suo figlio Achille. I Centauri sono figure che risalgono probabilmente a una fase molto antica della storia greca. La loro natura parte animale e parte umana esprime la loro funzione di figure di confine, che abitano le regioni ai margini del mondo umano. La contiguità con la marginalità e le zone di frontiera comporta anche la capacità di trasmigrare tra il mondo dei vivi e il mondo dei morti: il corpo di cavallo richiama infatti un animale dalle caratteristiche ctonie, attribuito di Poseidone signore del sottosuolo e di Ade, signore dei morti. Come altre figure appartenenti alle culture mitiche che presentano legami con il mondo dei morti anche i Centauri subirono un processo di demonizzazione con l'avvento del Cristianesimo, tanto che li ritroviamo nell'Inferno dantesco dove stanno a guardia dei dannati immersi nel Flegetonte:

e tra 'l piè de la ripa ed essa, in traccia  
corrien centauri, armati di saette,  
come solien nel mondo andare a caccia

(*Inferno*, XII, v. 55-57)

La loro impresa più nota è il tentativo di rapire Ippodamia, durante le nozze di quest'ultima con Piritoo. Questi era re dei Lapiti di Tessaglia e aveva invitato i Centauri, che abitavano quella regione, alla sua festa di nozze. Gli uomini-cavallo, in preda all'ebbrezza prodotta dal vino e incapaci di controllare i loro impulsi, cercarono di rapire la giovane sposa. Piritoo, aiutato da Teseo, l'eroe ateniese, si scagliò contro di loro, che combattevano armati solo di pietre e tronchi d'albero, e riuscì a sconfiggerli (*Odissea*, XXI, 295-304). L'episodio della lotta dei Lapiti contro i Centauri venne spesso raffigurata nell'arte greca e compariva sul frontone del tempio di Zeus a Olimpia. Sebbene le fonti greche non diano informazioni a questo proposito, Dumézil riteneva che i Centauri potessero derivare da antichi mascheramenti che avevano luogo durante determinate cerimonie, in particolare quelle legate al solstizio d'inverno,

nelle quali gruppi di giovani sfilavano attraverso i villaggi, abbandonandosi allo scherzo, all'ebbrezza prodotta dal vino e aggredendo ritualmente le donne presenti, come altrettanti gesti apportatori di fertilità<sup>163</sup>.

I culti che si svolgevano al di fuori della cerchia cittadina richiamano immediatamente l'ambito delle cerimonie dedicate a Dioniso, la divinità che invitava i suoi adepti ad abbandonare i centri abitati per recarsi nelle foreste e sulle montagne, come luoghi dove era possibile entrare in comunione con il dio, attraverso l'estasi<sup>164</sup>. Un rilievo in marmo, opera di un laboratorio neo-attico e risalente al periodo imperiale romano, ritrovato nel Settecento nei pressi di Napoli e successivamente depositato presso i Musei Vaticani raffigura due Menadi, seguaci di Dioniso, affiancate da un toro che molto probabilmente è una delle tante manifestazioni del dio stesso. Dioniso spesso viene infatti chiamato con l'appellativo di Eiraphiótes, termine dal significato non del tutto chiaro. Sembra tuttavia che esso si riferisca a una forma animale del dio e viene collegato a una radice indoeuropea comune al sanscrito *rsabhá* ("toro"), assumendo quindi il significato di "dio che si rivela in aspetto di toro"<sup>165</sup>. Caratteristica peculiare di Dioniso è il suo polimorfismo, ossia il presentarsi sotto molteplici aspetti. Viene infatti raffigurato talora come bambino, come giovane adolescente, come adulto barbato e dotato della capacità di trasformarsi sotto forma di vari animali. Un inno omerico a Dioniso racconta come il dio, in forma di giovane adolescente, sia stato rapito da una nave di pirati tirreni. Durante la navigazione Dioniso fa crescere tralci di vite sull'albero della nave e si trasforma in un temibile leone, facendo fuggire terrorizzati i pirati che si tuffano nelle acque e sono trasformati in delfini<sup>166</sup>.

Ricordiamo infine un ultimo caso di trasformazioni in animali riportato nei poemi omerici, l'episodio cioè in cui i compagni di Odisseo vengono trasformati in animali dalla

163. Dumézil 1929; Schnapp 1981b.

164. Stella 1956: 351.

165. Chantraine, 1968: 323; Cássola 1994: 463-64.

166. *Inno a Dioniso*, VII, in Cássola 1994.

maga Circe, figlia del Sole e di una figlia di Oceano, divinità primordiali. L'incontro di Odisseo con Circe, "terribile dea che parla con voce umana", viene descritto nel X canto dell'*Odissea*, dove si descrive l'abitazione della maga che vive in mezzo alla foresta, in una casa attorno alla quale vagano "lupi montani e leoni", che si comportano come animali domestici. Nel testo omerico Circe trasforma i compagni di Odisseo solamente in maiali selvatici, utilizzando una bacchetta magica, ma nell'arte vascolare si vedono spesso rappresentate le vittime del sortilegio con teste di vari animali: arieti, lupi e leoni. Sembra che, secondo il testo omerico, la trasformazione subita riguardasse solamente l'involucro corporeo, mentre il modo di pensare e sentire rimaneva quello umano: "essi di porci avevano testa e setole e voce e corpo: solo la mente era sempre quella di prima"<sup>167</sup>. Odisseo riesce a sfuggire alle arti della maga grazie all'aiuto di Hermes, e costringe Circe a restituire forma umana ai suoi compagni. Il mutamento sembra costituisse una forma di rigenerazione e quindi alludesse a una sorta di rito iniziatico, in quanto i compagni ritornati uomini apparivano "più giovani di com'erano prima e anche molto più belli e più grandi a vedersi"<sup>168</sup>. Ancora ai tempi di Virgilio la terra di Circe, coperta di "boschi inviolati", era un luogo dove si sentivano i ruggiti di leoni, orsi, cinghiali e lupi, che furono un tempo uomini e che Circe trasformò con le sue erbe magiche<sup>169</sup>.

In buona sostanza, il mondo greco ci offre molti più elementi di continuità con le antiche civiltà del Vicino Oriente e con le stesse culture preistoriche di quanto non possa sembrare di primo acchito. Le divinità olimpiche, così distaccate e immortalate in una perfetta forma umana, che non mancherà di influenzare l'iconografia religiosa del Cristianesimo, rivela molteplici connessioni con un mondo di figure animali e di rappresentazioni in cui l'umano e il non-umano si confondono e si intrecciano, da lasciare sbalorditi. Se la filosofia nata in Grecia ha contribuito in modo essenziale allo sviluppo del pensiero razionale e dell'inda-

167. *Odissea*, X, 237-240, trad. di R. Calzecchi-Onesti.

168. Id.: X, 395-96.

169. Virgilio, *Eneide*, VII, 10-20.



gine distaccata della natura, stabilendo così le premesse per la formazione di quell'ontologia "naturalistica" che contraddistingue, secondo Descola<sup>170</sup>, il pensiero occidentale dalle altre varianti possibili di costruzione culturale della realtà, d'altra parte l'antica Grecia ha lasciato anche un altro tipo di eredità. L'idea di una natura vivente, popolata di entità misteriose, dalle qualità diverse ma non del tutto dissimili da quelle umane; la concezione secondo la quale la distanza che separa l'uomo dagli altri animali poteva, in determinate circostanze, essere superata, che i confini potevano essere valicati; il ricordo più o meno confuso della potenzialità di trasformazione operata in contesti rituali, che consentiva di assumere temporaneamente l'aspetto di esseri non-umani; l'impiego delle maschere come strumento che coadiuvava questo dispositivo, sono tutti elementi che verranno trasmessi ai secoli successivi e che troveranno accoglimento e possibilità di conservazione soprattutto negli aspetti più popolari, talvolta marginali e subalterni della cultura occidentale.

aA

### 7. *Luomo-picchio e il Lupercale*

Per diverse generazioni la tradizione degli studi classici ha imposto una sostanziale equiparazione tra la religione e la mitologia greca e quella romana, stabilendo una completa identificazione tra le divinità e le forme di rappresentazione del sacro nelle due civiltà. Tuttavia, questa sovrapposizione è il frutto di un processo storico di assimilazione culturale che si è realizzato completamente soltanto durante il periodo imperiale, attraverso l'operato di vari eruditi che hanno effettuato una traduzione, impiegando le forme di rappresentazione del divino della Grecia classica per esprimere le concezioni dell'antica Roma, che venivano considerate equivalenti. Il prestigio e il favore in cui l'arte e la letteratura greca erano tenute dalle classi colte del mondo romano favorì indubbiamente questo processo.

Tuttavia, alcuni pensatori latini erano ben consapevoli del fatto che la religione più antica del mondo italico si differenziava in modo considerevole da quella della Grecia e si esprimeva in forme che escludevano la rappresentazione

figurativa. Ad esempio, Agostino riferisce che secondo Varrone: “gli antichi Romani venerarono gli dei senza bisogno di immagini sacre per oltre 170 anni. ‘E se quest’uso fosse rimasto’ afferma [Varrone]‘il culto degli dei sarebbe stato più puro’<sup>171</sup>. Qui il letterato romano pone criticamente in contrapposizione uno stato ideale di purezza (*castitas*) della religione romana più antica con l’esplicito antropomorfismo degli dei greci<sup>172</sup>, che dipingeva le divinità con tutti i vizi e le debolezze umane, un atteggiamento questo che viene comprensibilmente ripreso da Agostino e dagli altri primi pensatori cristiani per condannare la religione pagana e le sue forme di rappresentazione del divino.

Il pantheon romano, sebbene assimilato a quello greco, presenta delle figure divine che hanno una scarsa personalità rispetto ai loro omologhi greci. Le grandiose e innumerevoli storie mitologiche che intrecciavano l’una con l’altra le varie divinità della Grecia vennero solo tardivamente e in modo scolastico applicate alle divinità romane, che erano piuttosto legate alle loro specifiche funzioni e alle attività cui sovrintendevano e meno alle caratteristiche umane che ne tratteggiavano il ritratto mitologico<sup>173</sup>. Secondo Dumézil i Romani hanno trasformato in storia i racconti che appartenevano all’antico retaggio mitologico indo-europeo<sup>174</sup>. La mentalità romana è stata definita infatti “antimitica”: “nel senso che il capitale mitico indoeuropeo si presenta, nel suo stato latino più antico, a un grado di estrema disintegrazione, e che la tarda ‘rimitizzazione’ della religione romana fu puramente artificiale e priva di valore religioso”<sup>175</sup>.

Le testimonianze iconografiche di epoca protostorica in area etrusca registrano l’esistenza di rappresentazioni della divinità di tipo “antropo-zoomorfo” o “teratomorfo”, o comunque non totalmente antropomorfe<sup>176</sup>. Queste caratteristiche si conservano non solo nell’ambito dei cosiddetti “demoni” o divinità minori, che fanno da corteggio alle principali divinità etrusche, ma anche per quanto attiene

171. Varrone, citato da Agostino, *De Civitate Dei*, IV, 31 [trad. di L. Alici].

172. Schilling-Rüpke 2005: 7896.

173. Id.: 7899.

174. Dumézil 1974.

175. Bayet 1957 [tr.it.: 47].

176. Torelli 1994: 334.

allo stesso dio principale del pantheon, Velthumna o Voltumna, che appare con attributi contrastanti, vuoi come divinità della vegetazione o della guerra, vuoi come temibile “mostro”<sup>177</sup>. Vertumno, la sua versione latina, compare ancora nei versi di Properzio come un dio che dice di se stesso: “la mia natura è adatta ad assumere tutte le forme” (*opportuna mea est cunctis natura figuris*)<sup>178</sup>.

Anche nel caso di Roma, le sue fasi più antiche sono immerse in una storia mitologica che, ancora una volta, intreccia in modo sorprendente il mondo umano e il mondo animale. Ovidio nelle *Metamorfosi* (XIV, 320-440) riporta la leggenda di Picus, il primo re del Lazio, figlio di Saturno e sovrano di bellissimo aspetto. Di lui si invaghivano tutte le Ninfe dei fiumi e dei boschi, ma il suo cuore era legato a Canente, una ninfa che possedeva una dote che la rendeva unica, quella di cantare in modo estremamente melodioso. Mentre re Picus si apprestava alla caccia al cinghiale, lo vide la figlia del Sole, Circe, e subito se ne innamorò. Il bellissimo giovane respinse le sue profferte amorose provocando il furore della donna, che, con le sue arti magiche, lo trasformò in un picchio. Tale uccello era sacro a Marte ed era considerato possedere virtù profetiche. Si narrava inoltre che un picchio avesse vigilato sui gemelli Romolo e Remo mentre erano allattati dalla lupa nella sua grotta. Picus era venerato dai Latini come una divinità profetica, a cui era attribuita la paternità di Fauno, dio protettore dell'agricoltura e della pastorizia.

Secondo Andrea Carandini:

Pico il picchio, primo re del Lazio, fondatore di Alba e suo capo supremo, iniziatore di una dinastia e primo eroe civilizzatore, Fauno il lupo che gli succede e che fonda il culto di Giove su un monte che domina il Lazio e Latino, suo figlio, che fonda il *nomen*, la lega dei Latini e che viene dopo morto assimilato a Giove Laziare, rispondono a uno schema mitico molto antico, che potrebbe essere giunto nel Tirreno dall'Egeo o che potrebbe essere comune alle terre di entrambi i mari<sup>179</sup>.

177. Pallottino 1955: 159.

178. Properzio, *Elegie*, Libro IV, II, 21.

179. Carandini 1997: 155.

L'altro episodio centrale per la nascita di Roma, la vicenda dei due gemelli Romolo e Remo, implica anch'essa una connessione con il mondo animale. Secondo la tradizione i gemelli erano figli di Rea Silvia, vergine vestale, che era stata ingravidata dal dio Marte. Essendo venuta meno al voto di castità, la madre venne imprigionata e i bambini abbandonati sulle acque del Tevere. Il cesto in cui erano stati deposti i piccoli si arenò presso la riva, nel punto dove sorgeva il Fico Ruminale, un antico albero che esisteva ancora ai tempi di Tito Livio<sup>180</sup>. Una lupa si avvicinò attratta dai vagiti e allattò e leccò fin da subito i due bambini che vennero portati dall'animale nella grotta chiamata Lupercale. Plutarco mette in relazione la figura della lupa con quella del picchio, sottolineando come entrambi gli animali fossero sacri al dio Marte.

Raccontano che ai gemelli ivi giacenti, una lupa desse il petto e che un picchio collaborasse con lei al loro nutrimento e li guardasse. Si ritiene che questi animali siano sacri a Marte, e il picchio è in grande venerazione e onore presso i Latini<sup>181</sup>.

I bambini vennero successivamente trovati da un pastore, Faustolo, dal nome beneaugurante, che li portò presso la sua dimora affidandoli alla moglie, Acca Larenzia. La donna, di cui si diceva che avesse altri dodici figli, era probabilmente un'antica divinità italica, protettrice della fertilità dei campi e dello scorrere delle stagioni. Ai suoi dodici figli si faceva risalire l'origine del collegio sacerdotale dei Fratelli Arvali, che svolgeva un'importante funzione nelle cerimonie intese alla propiziazione della fertilità dei campi<sup>182</sup>.

Successivamente, i due gemelli, Romolo e Remo, per decidere quale dei due avesse dovuto dare il nome alla nuova città e detenere il potere, si recarono su di un'altura per l'osservazione degli auspici. Romolo scelse il Palatino e Remo l'Aventino, come luogo da cui trarre gli auguri, *ad inaugurandum templa capiunt*<sup>183</sup>: il *templum* era uno spazio sacro

180. Livio, *Storia di Roma*, I, 4.

181. Plutarco, *Romolo*, 4,2.

182. G. Wissowa 1894 in Pauly-Wissowa, vol. I: 131-134, s.v. Acca.

183. Livio, *Storia di Roma*, I, 6.

tracciato con un bastone che indicava il luogo dal quale si osservava il volo degli uccelli per interpretare il futuro in base alla lettura di determinati segni (auspici o auguri) che si ritenevano inviati dagli dei. Secondo la tradizione Remo scorse sei avvoltoi in volo, mentre Romolo ne vide dodici e per questo divenne il fondatore della città, e in questo modo svolse anche il ruolo di primo *augur* (sacerdote incaricato di trarre i responsi divinatori)<sup>184</sup>. A Roma gli Auguri costituivano un collegio sacerdotale al quale era demandato il compito di interpretare i segni inviati dalle divinità e in primo luogo da Giove: la divinazione avveniva in primo luogo attraverso l'osservazione degli uccelli (*auspicia*) i quali erano considerati il tramite privilegiato attraverso il quale gli dei manifestavano la loro volontà. Secondo Plutarco gli avvoltoi erano uccelli particolarmente adatti a fini oracolari, poiché era difficile vederne i piccoli e pertanto si credeva che provenissero da altri mondi: “le loro apparizioni sono così rare e intermittenti che gli indovini non le stimano naturali, né spontanee, ma inviate dalla divinità”<sup>185</sup>. Nel Medioevo la figura del Folle divenne portatrice di poteri divinatori, tanto che spesso viene raffigurato a colloquio con il re mentre regge una sfera di cristallo. Una caratteristica peculiare di tale personaggio è la sua capacità di comunicare con gli uccelli che spesso, nell'iconografia, gli volano attorno e sembrano dialogare con lui. Il Folle sembra avere ereditato la capacità di essere ispirato dagli dei tipica degli auguri di Roma antica ed anche gli uccelli paiono ancora essere portatori di un messaggio divino nel mondo popolare medioevale.

Tra le antichità divinità del Lazio merita di essere ricordata Giunone Sospita, “Protettrice”, di cui si può ammirare una statua in marmo risalente al II secolo d.C. nei Musei Vaticani. Giunone Sospita era la divinità venerata nell'antica città latina di Lanuvium, dove sorgeva un importante tempio a lei dedicato. Il suo culto venne poi trasferito a Roma nel IV secolo a.C., con un tempio edificato nel Foro Olitorio, i cui resti sono ancora visibili nella parete esterna della chiesa di

184. Carandini 2006.

185. Plutarco, *Romolo*, IX, 7.

San Nicola in Carcere (Roma). La città di Lavinium era considerata dagli stessi Romani la sede dell'antica religione, come affermato da Varrone: "*Lavinium ... ibi di Penates nostri*" ("Lavinio ... da dove vengono gli dèi dei nostri antenati")<sup>186</sup>. La dea veniva rappresentata con scudo e lancia, a far segno della nuova funzione di protettrice della città, e con il capo coperto da una pelle di capra, che ricorda il suo ruolo originario di divinità preposta alla fecondità dei campi, in quanto signora della pioggia e del tempo atmosferico, alla quale veniva sacrificata una capra. Il legame di Giunone Sospita con la fertilità della terra e con il mondo sotterraneo è confermato dalla testimonianza di Eliano<sup>187</sup>, il quale narra di un rituale che veniva celebrato a febbraio in un bosco sacro nei pressi del santuario della dea a Lanuvio, durante il quale un gruppo di giovani vergini bendate offriva delle focacce a un grande serpente che viveva in una grotta, propiziando in tal modo la fertilità dell'anno agricolo<sup>188</sup>. Il poeta Properzio riferisce che, quando le ragazze ritornavano alle loro famiglie, avendo compiuto il rito, i contadini esclamavano: "sarà un anno fertile!" (*fertilis annus erit*)<sup>189</sup>. Questo dimostra che doveva trattarsi di un rituale iniziatico femminile connesso con la fertilità dei campi e della natura<sup>190</sup>. Molto probabilmente si trattava infatti di fanciulle che, entrate nel periodo della pubertà, esprimevano anch'esse il sorgere del potere generativo.

Una raffigurazione di divinità femminile con corna e orecchie di capra, identificata come la dea etrusca Uni, che venne successivamente assimilata alla latina Giunone, compare su un'antefissa in terracotta proveniente dalla città di Satricum, databile al v secolo a.C. Questo reperto testimonia l'antichità della rappresentazione di Giunone in forma di donna/capra, che sta alla base del culto dedicato alla dea nella città di Lanuvio.

Dobbiamo infine ricordare le pratiche rituali che si svolgevano sul Monte Soratte nella valle del Tevere, e che sem-

186. Varrone, *De Lingua Latina*, 5, 144, cit. in Schilling & Rüpke 2005: 7898.

187. Eliano, *Natura degli animali*, XI, 16.

188. Gardner 1995 [tr.it.: 131].

189. Properzio, *Elegie*, IV, 8, 12-14.

190. Schultz 2006: 23.

bra implicassero forme di trasformazione rituale in animale. Secondo la tradizione il luogo era frequentato da alcune famiglie sacerdotali della vicina città di Sora, che ogni anno vi celebravano un rito che consisteva nel camminare a piedi nudi su carboni ardenti. Costoro prendevano il nome di Hirpi Sorani, termine che, in lingua sabina, significa “i lupi di Sorano”. Quest’appellativo, secondo un racconto locale, traeva la sua origine dal verdetto pronunciato da un oracolo, che consigliava agli antenati di queste famiglie, per sfuggire ad una pestilenza, di condurre una vita di rapina e di razzie comportandosi come lupi selvaggi. Il passaggio sui carboni ardenti può essere interpretato come l’accesso al mondo dei morti, dal momento che il lupo assume, in alcuni monumenti etruschi, il significato di demone sotterraneo. I sacerdoti assumevano quindi il potere dei lupi e si identificavano con gli antenati che avevano fondato il rituale<sup>191</sup>. Tale culto era inoltre connesso con la dea Feronia, una divinità delle fonti e dei boschi, cui erano dedicate località aspre e selvagge. Sul Monte Soratte venivano venerati Marte e Sorano; quest’ultimo era una divinità selvaggia e guerriera la quale era simbolicamente associata, come lo stesso Marte, alla figura del lupo<sup>192</sup>. Con l’avvento del Cristianesimo il monte ospitò numerosi eremi e rifugi monastici, tra i quali il più antico era attribuito a San Silvestro. Sembra quindi di scorgere una precisa continuità nel tempo di un luogo montano e selvaggio, “silvestre”, che veniva identificato come spazio in cui il mondo umano poteva incontrarsi con il mondo animale e con quello divino. Il “sacro” e il “selvaggio” sembrano quindi essere due categorie, che fin dai tempi antichi, gli uomini hanno ritenuto coabitare sulle pendici del Monte Soratte.

### 8. *Al di là delle Alpi*

Le culture celtiche e germaniche rivelano una visione del mondo parzialmente diversa da quella che ci ha tramandato il mondo greco-romano, anche se si trovano molti tratti comuni, dovuti alla comune eredità indo-europea, e anche se, nel periodo della dominazione romana, si realizzò una

191. Rissanen, 2012.

192. Comba, 1992: 272-74.

confluenza e una commistione culturale, dalla quale, con la caduta dell'Impero, prenderà origine la nascente civiltà dell'Occidente medioevale. In particolare, l'iconografia romano-celtica presenta una ricca varietà di rappresentazioni animali e numerose testimonianze di immagini delle divinità raffigurate in forme che combinano in vario modo elementi antropomorfi ed elementi zoomorfi. La letteratura celtica, particolarmente quella irlandese, è ricca di episodi in cui gli dei o gli eroi protagonisti dei racconti tradizionali possono cambiare di forma (*shape shifting*), trasformandosi in animali in particolari occasioni per poi riprendere a piacere la forma umana<sup>193</sup>. "All'interno di questa visione del mondo si cela una preoccupante implicazione personale: ossia che noi stessi non possediamo un'identità definita, ma siamo, come il resto della realtà, sostanzialmente fluidi, sostanzialmente inconsistenti" [...] "Ma questa meravigliosa e terribile instabilità serpeggia allo stato latente in ogni frase dell'antica letteratura irlandese"<sup>194</sup>. Ma anche i miti del Galles abbondano di animali incantati e magici, di metamorfosi dallo stato umano a quello animale<sup>195</sup>.

Animale simbolo delle regioni selvagge e delle foreste, il cinghiale incarnava la forza, la tenacia e la potenza sessuale. La sua pelle veniva usata per i mantelli dei guerrieri e la sua immagine era spesso rappresentata sulle armi e sugli elmi. Simbolo di abbondanza e ricchezza, le sue carni costituivano il cibo privilegiato degli eroi epici. La presenza del cinghiale ricorre frequentemente nei cicli leggendari irlandesi. Tra le prime imprese del grande eroe Fionn Mac Cumhaill, allevato da una donna guerriera nella foresta di Sliab Bladma, è l'uccisione della scrofa chiamata Beo, che devastava la regione<sup>196</sup>. Anche l'eroe Diarmait riesce a uccidere un grande cinghiale che terrorizzava il circondario, ma muore a causa di una delle setole avvelenate dell'animale, che egli aveva inavvertitamente calpestato. Nella raccolta epica gallese, il Mabinogion, i cinghiali hanno origine nell'Altro Mondo ed è questo il motivo della loro straordinaria forza e ferocia<sup>197</sup>.

193. Mac Cana 2005: 1487.

194. Cahill 1995 [tr.it.: 146].

195. Green 1993 [tr.it.: 12].

196. Agrati & Magini 1993, vol.2: 350-352.

197. Agrati & Magini 1982b; Monaghan 2004: 51.



La tradizione irlandese, attribuisce al dio dell'abbondanza e della fertilità, Dagda, il possesso di un paio di maiali magici, che potevano essere uccisi, macellati e mangiati e poi si rigeneravano ogni volta. Un tema analogo viene riportato dall'*Edda* di Snorri a proposito degli eroi morti in combattimento e ospitati in gran numero nella casa di Odino, il Valhöll (Valhalla): "Ma per quanto grande sia la folla nella Valhöll, mai avrà fine la carne del cinghiale che ha nome Sæhrímnir. Esso vien cotto ogni giorno e la sera è integro ancora"<sup>198</sup>.

Arduinna, divinità dei Celti continentali, era una dea delle foreste e degli animali selvatici, che i Romani identificarono con la loro Diana o con la greca Artemide. Viene spesso raffigurata a cavallo di un cinghiale, mentre percorre le foreste delle Ardenne, che da lei prendono il nome. I cacciatori che si avventuravano nel suo territorio potevano uccidere le loro prede solo se lasciavano in cambio delle offerte ad Arduinna, che fungeva quindi da vera e propria "Signora degli animali", e in qualche misura si identificava con le belve della foresta. Il suo nome sembra contenere la radice *ard-* che significa "altura, altopiano". Questa figura può essere paragonata alla dea irlandese Flidais, che regnava sugli animali della foresta e i cui armenti erano costituiti dai cervi selvatici<sup>199</sup>.

Anche gli dei germanici della fertilità, Freyr e Freyja, avevano una stretta relazione con il cinghiale. Freyja è descritta a volte accompagnata da un cinghiale dalle setole d'oro, chiamato Hildisvíni ("Maiale della battaglia"), che sembra fosse un suo devoto, trasformato in animale. Alla dea erano sacri i maiali e uno dei suoi nomi era Sýr ("Scrofa"). Anche suo fratello Freyr è descritto talora mentre cavalca il cinghiale Gullinborsti ("Setole d'oro") o Slídrugtanni ("Zanne pericolose") e a lui venivano sacrificati maiali. Il cinghiale era pertanto strettamente associato alla categoria dei Vani, che riuniva le divinità della fecondità<sup>200</sup>.

La divinità celtica chiamata "dio di Euffigneix", dalla località dove fu ritrovata una statua che lo raffigura databile al I secolo a.C., viene interpretata come una potenza della

198. Snorri, *Gylfaginning*, 38.

199. Mac Cana 2005: 1487.

200. Lindow 2001; Polomé & Rowe 2005a: 3451.

natura selvaggia. Il cinghiale sovrapposto al suo torso non sembra un semplice accompagnatore, ma una sorta di alter ego o di manifestazione della divinità. Si può supporre che questa iconografia alluda alla capacità di trasformazione, di cambiare corpo (*shape-shifting*) attribuita al dio, una qualità solitamente associata nelle opere letterarie al potere di bardì e di druidi, i quali sono in grado di trasferirsi da un corpo a un altro, conservando la propria personalità interiore. Nei poemi si trova spesso il riferimento a un personaggio dei tempi antichi che è passato attraverso varie reincarnazioni nel corpo di diversi animali, come l'eroe irlandese Tuan Mac Cairill, di cui si diceva si fosse trasformato successivamente in cervo, in cinghiale, in falco di mare e in salmone<sup>201</sup>.

Un altro personaggio mitico legato alla trasformazione in animale era Cian, parte della stirpe dei *Tuatha Dé Danann* (i “seguaci della dea Dana”), figlio del dio medico Dian Cécht e padre del grande eroe divino Lugh. Secondo il racconto epico, Cian venne un giorno sorpreso dai tre figli di Tuireann, un suo nemico da lungo tempo. Cian si trasformò in maiale e finse di rovistare il terreno alla ricerca di ghiande, ma i suoi nemici riconobbero la trasformazione e si mutarono a loro volta in cani, gettandosi all'inseguimento del maiale. Cian ebbe appena il tempo di riprendere la sua forma umana prima di essere ucciso<sup>202</sup>. In Irlanda, la tradizione popolare riconosce ancora oggi in un rialzo artificiale del terreno di forma lineare il Black Pig's Dyke (in irlandese *Cláí na Muice Duibhe*, “l'Argine del Maiale Nero”), tra le province dell'Ulster e del Connacht, che sarebbe stato prodotto del gigantesco maiale in cui si era trasformato l'eroe Cian, il quale scavando con il muso avrebbe originato tale configurazione del territorio. In realtà si tratta dei resti di un'antica fortificazione risalente al IV secolo a.C.<sup>203</sup>

Nella tradizione celtica il toro simboleggia forza e ardore guerriero ed anche ricchezza e abbondanza. Quest'ultimo aspetto è particolarmente enfatizzato in alcuni testi epici irlandesi, come il *Táin Bó Cuailnge* (*La razzia della mandria di Cooley*)<sup>204</sup>, in cui la razzia, che costituisce la trama centrale

201. Gregory 1904, [tr.it., vol. I: 12-16].

202. Monaghan 2004: 89.

203. Kane 1909.

204. Cataldi 1996.

del racconto, viene effettuata per ordine della regina Medb, allo scopo di impadronirsi del toro bruno Donn Cuailnge, affinché potesse competere con il grande toro bianco, Finnbenach, di proprietà di suo marito, il re Ailill. Entrambi i tori erano le reincarnazioni di due porcari, che continuavano a scontrarsi l'uno con l'altro e che alla fine si uccisero reciprocamente.

Un rito divinatorio praticato nell'antica Irlanda, chiamato *tarbhfleis*, consisteva nell'avvolgere un indovino nella pelle ancora insanguinata di un toro appena immolato. Nella notte gli sarebbe apparso in sogno colui che doveva divenire il nuovo re di Tara, la collina sacra situata nell'Irlanda centrale dove risiedeva il re supremo dell'isola<sup>205</sup>.

Un toro compare anche sul Pilastro dei Nautes, dedicato all'imperatore Tiberio, nel 14 d.C., dai battellieri della Senna della città di Lutetia (l'antica Parigi). L'immagine raffigura il *Tarvos Trigaranus* (il "Toro con Tre Gru"), un' oscura divinità della Gallia, raffigurata in forma di toro con tre gru, o altri uccelli acquatici, appollaiate accanto a lui. Era associato con il dio Esus, raffigurato, su un'altra faccia dello stesso monumento, come un boscaiolo in atto di abbattere degli alberi. Si trovano in varie parti della Gallia raffigurazioni di un toro a tre corna, che sono uniche di questa regione e che potrebbero essere associate al toro con le gru. Tuttavia non si hanno informazioni sul significato e sulla simbologia che tale iconografia esprimeva. Tra i Celti continentali si trovano testimonianze di sacrifici di tori, e alcuni santuari contenevano teschi di tori lasciati forse come offerte. La raffigurazione sul Pilastro dei Nautes potrebbe far riferimento a un racconto mitico simile a quello dell'epica irlandese, in cui l'eroe Cú Chulainn, durante l'inseguimento di un toro sacro, deve abbattere un albero per dimostrare la propria forza, mentre tre divinità femminili prendono l'aspetto di cornacchie per avvertire l'animale del suo arrivo<sup>206</sup>. È possibile pertanto intravedere una correlazione tra la raffigurazione gallica del toro con le gru e la tradizione irlandese del "toro bruno di Cuailnge", protagonista della più famosa saga celtica.

205. Monaghan 2004: 65.

206. Duval 1976: 37; Agrati & Magini 1982a: 143.

Varie rappresentazioni di divinità celtiche e germaniche mostrano una figura umana con il capo sormontato da un paio di corna animali, che possono essere corna ramificate di cervo oppure corna di animali domestici, particolarmente di bovini. Oltre al dio con corna di cervo, chiamato Cernunnos, di cui parleremo più avanti, altre figure di divinità maschili si presentano con un paio di corna di toro. Nei ritrovamenti archeologici sono presenti elmi ornati di corna, che erano evidentemente emblemi di capi o di guerrieri, e suggeriscono il significato delle corna come simboli del potere e dell'autorità. Sono talora presenti anche divinità femminili con corna, più frequentemente di cervo, ma anche di mucca o di capra. È presumibile che queste immagini divine esprimano la credenza in una connessione tra la fecondità femminile e il mondo animale, che si ritrova in molte altre civiltà del mondo antico e che deriva probabilmente dalle dee-madri, "signore degli animali", dell'epoca neolitica<sup>207</sup>.

Nella tradizione celtica gli animali della foresta erano considerati una sorta di equivalenti selvatici degli animali domestici posseduti dagli uomini. Alcune figure mitologiche si prendevano infatti cura degli animali abitatori delle selve, così come il pastore accudiva le proprie mandrie. In conseguenza, se a capo degli animali domestici si trovava in genere un possente toro, le mandrie di animali selvatici erano guidate da un grande cervo maschio, simbolo di forza e di potere generativo. Tuttavia, il cervo nella mitologia assume spesso connotazioni femminili. La bella fanciulla Sadb, figlia del grande druido Bodb Derg, venne tramutata in cervo dal nemico di suo padre, Fear Doirche. Durante la notte la giovane riacquistava il suo aspetto umano e si recava a incontrare l'eroe Fionn, di cui era innamorata. Venne tuttavia scoperta dal druido malvagio e condannata a rimanere per sempre in forma di cervo. Dopo lunghe peregrinazioni alla ricerca dell'amata, Fionn vide un giorno una cerva che allattava un piccolo umano, nel quale riconobbe suo figlio, che chiamò Oisín ("piccolo cerbiatto")<sup>208</sup>.

In Scozia, la figura popolare della Cailleach, probabile erede di una antica divinità celtica, era raffigurata come

207. Duval 1976.

208. Monaghan 2004: 368.

una vecchia che custodiva nei boschi una mandria di cervi e si nutriva con il latte di cerva. Era considerata la personificazione dei venti invernali, che portavano le tempeste di neve: danze mascherate venivano eseguite in primavera per scacciare la vecchia, che doveva essere sostituita da Bride, una fanciulla associata con la dea celtica Brigit<sup>209</sup>.

La raffigurazione più nota della divinità celtica chiamata Cernunnos è quella che compare a rilievo su una lastra in argento del Calderone di Gundestrup, un bacile risalente al II secolo d.C., ritrovato nel 1891 in una torbiera nello Jutland, Danimarca settentrionale, e attualmente conservato presso il Museo Nazionale Danese di Copenhagen (vedi fig. 26A). Il manufatto è costituito da tredici pannelli a rilievo, con raffigurazioni di divinità celtiche e di atti di culto<sup>210</sup>.

Cernunnos veniva regolarmente rappresentato come una figura umana con corna di cervo, e il suo nome è stato ritrovato nell'iscrizione apposta sul Pilastro dei Nautes, nell'antica Parigi. L'immagine sul bacile danese lo rappresenta circondato da vari animali selvatici, a testimonianza del suo ruolo di divinità delle foreste, signore degli animali, del bestiame e anche della fauna marina (è infatti presente un pesce cavalcato da un personaggio umano). Nella mano destra tiene un *torque*, un collare ritorto in metallo, ornamento tipico dei Celti, che porta anche intorno al collo, probabile simbolo di ricchezza. Nell'altra mano il dio regge un lungo serpente con le corna di ariete, uno strano ibrido di rettile e quadrupede, attributo tipico di questa divinità, che probabilmente allude al mondo sotterraneo (il serpente) considerato come fonte di abbondanza, di ricchezza e di fertilità (l'ariete). Il dio era considerato presumibilmente signore sia degli animali selvatici sia di quelli domestici e portatore di abbondanza. Le corna di cervo sembrano ricondurre tanto alla forza combattiva quanto alla potenza sessuale dell'animale, e simbolizzare il ciclo stagionale di morte e rinascita della natura. Anche i palchi di corna infatti sono assoggettati al rinnovamento annuale: essi infatti cadono e ricrescono ogni anno durante l'estate<sup>211</sup>.

Probabilmente, un erede di questa divinità dei boschi è

209. Id.: 68-69.

210. Taylor 1992.

211. Duval 1981.

la figura folklorica di Herne il cacciatore, impiccatosi a un albero di quercia e da allora costretto a vagare, in forma di spirito con corna di cervo, nella foresta in cui si era ucciso, personaggio che fa la sua comparsa nelle *Allegre comari di Windsor* di Shakespeare.

È antica leggenda che Herne il cacciatore, un tempo guardiacaccia nella selva di Windsor, quand'è inverno, sulla mezzanotte, con due enormi corna in testa, si aggira intorno a una quercia. La sua apparizione fa disseccare le piante, porta infermità al bestiame, e tramuta in sangue il latte delle vacche (atto IV, scena IV)<sup>212</sup>.

Evidentemente, con il processo di cristianizzazione si è verificata una demonizzazione di questo personaggio, che da portatore di abbondanza e fertilità si è trasformato in malevolo fautore di malattie e sterilità.

Nell'*Edda* di Snorri, un'opera scritta in Islanda intorno al 1220, la descrizione dell'abitazione di Odino nel mondo degli dei, fa menzione di un animale, una capra, che si nutre delle foglie dell'albero del mondo:

Una capra si chiama Heidhrún, sta sopra, nella Valhöll, e bruca i germogli dai rami di quell'albero famosissimo che ha nome Léradhr. E dalle sue mammelle scorre ogni giorno un gran secchio di idromele, ed è così grande che tutti gli eroi si ubriacano<sup>213</sup>.

aA

L'idromele è una bevanda inebriante che dona la conoscenza ai poeti e ai veggenti. Originariamente prodotta dai nani, fu ottenuta dagli dei Asi grazie a Odino, che se ne impadronì nella terra dei giganti. Gli eroi di cui parla Snorri sono gli *einherjar* ("combattenti solitari"), i caduti in battaglia scelti da Odino per abitare nel Valhöll, in attesa della battaglia finale che si scatenerà alla fine del mondo.

Tra i Celti la capra era considerata un animale sacro e veniva spesso immolata durante i sacrifici. La sua caratteristica principale era la potenza sessuale rappresentata dal maschio della capra: l'immagine di San Patrizio, il patrono cristiano dell'Irlanda, come pastore di capre evidenzia, da un lato, la sovrapposizione del santo cristiano sull'animale

212. Trad. di E. Cecchi e S. Cecchi d'Amico.

213. *Gylfaginning*, 39.

sacro alle popolazioni celtiche, mentre, dall'altro lato, simbolizza probabilmente il controllo che il Cristianesimo ha cercato di imporre sulla condotta sessuale e la soppressione delle credenze pagane, che furono demonizzate attribuendo al Diavolo le corna e le zampe della capra. Il simbolismo della capra sopravvive nel folklore irlandese nella figura del *pooka*, un essere fatato, dotato della capacità di mutare il proprio aspetto e che spesso appare sotto le sembianze di una capra<sup>214</sup>. La variante gallese *pwca* compare come Puck, il folletto dispettoso dagli aspetti caprini, evocato da Shakespeare nel *Sogno di una notte di mezza estate*. Ancora ai giorni nostri, nella cittadina di Kilorglin, nell'Irlanda sud-occidentale, alla metà di agosto si svolge la Puck Fair, una fiera agricola nel corso della quale un caprone bianco viene eletto "Re Puck" ed esposto su una piattaforma nel corso dei festeggiamenti. La festa è documentata almeno a partire dal 1613, anche se non è possibile dimostrarlo con certezza, una continuità con il periodo celtico pre-cristiano è del tutto probabile<sup>215</sup>.

aA

Il Cavallo Bianco di Uffington, nella contea dell'Oxfordshire, Inghilterra, è una figura lunga 110 metri, ricavata scavando lo strato erboso di una collina e mettendo in luce il terreno gessoso sottostante. Figure del genere sono piuttosto numerose in questa regione e sono datate generalmente tra il XVIII e il XIX secolo. Alcune tuttavia possono essere più antiche e tra queste quello di Uffington, il cui stile ricorda le raffigurazioni di cavalli sulle monete celtiche e che è stata datata da alcuni alla tarda preistoria (1000-700 a.C.): è difficile tuttavia stabilire con esattezza una datazione attendibile per questa costruzione. Sembra probabile comunque che il modello iconografico sia da ricollegare alle immagini di cavalli solari ampiamente diffuse durante il tardo periodo preistorico<sup>216</sup>.

In ogni caso questa figura che si staglia sul paesaggio ci ricorda che il cavallo aveva un'importanza considerevole per i Celti, in particolare in Irlanda, dove era connesso con la cerimonia di intronizzazione del nuovo sovrano, chiamata *banais rígh*e. Secondo quanto riferito da Giraldus

99

214. Yeats 1888: 105-107.

215. Murray 1953; Monaghan 2004.

216. Pollard 2017.

Cambrensis, un chierico del XII secolo, il re doveva unirsi ritualmente con una giumenta bianca, a simbolizzare il matrimonio sacro tra il sovrano e la dea del territorio. La giumenta veniva poi sacrificata e le carni cucinate in una zuppa che il re doveva consumare<sup>217</sup>. La mitologia irlandese ricorda inoltre la figura di Macha, un'antica divinità celtica. Nel racconto è una donna misteriosa, proveniente da un Altro Mondo, che sposa un giovane contadino assicurando l'abbondanza dei raccolti, ma gli impone anche un divieto: di non vantarsi mai delle qualità di lei. Il divieto è infranto quando il marito promette al re che la moglie sarebbe stata in grado di vincere nella corsa i migliori destrieri del sovrano. La donna, che era incinta, vince la corsa, ma muore dando alla luce due gemelli. Sembra che Macha fosse originariamente una divinità guerriera, connessa con i cavalli e le armi, probabilmente lei stessa interpretabile come una donna-cavallo<sup>218</sup>, da mettere in relazione con la dea Epona dei Celti continentali, una dea il cui nome testimonia del suo legame con il cavallo.

Tra i Celti continentali il gallo era principalmente associato a Mercurio, la forma romanizzata di diverse divinità locali della Gallia che assunsero le caratteristiche e gli attributi del dio romano, e che secondo Giulio Cesare era la divinità più venerata tra i Celti<sup>219</sup>. Polli e oche sono stati ritrovati ripetutamente in tombe del periodo celtico, facendo presupporre la loro funzione di offerta e forse il ruolo di accompagnamento dei morti. Sembra che il potere del gallo di essere annunciatore della luce del sole lo rendesse una sorta di intermediario tra la notte e il giorno, tra le tenebre e la luce, e quindi mediatore tra la vita e la morte, il mondo dei vivi e quello dei morti. Inoltre, il suo acuto canto era considerato avere una funzione oracolare (l'animale infatti era in grado di prevedere la nascita del sole) ed era considerato capace di preavvisare i pericoli inaspettati.

Nel mondo germanico, il gallo dorato *Víðópnir* è appollaiato sulla cima dell'Albero del Mondo *Yggdrasil*. Il colore delle sue piume ricorda il bagliore del sole e quello del lampo nella tempesta. Esso sorveglia dall'alto quello che avvie-

217. Giraldus Cambrensis, *Topographia Hibernica*, XXV, in Wright 1905: 138.

218. Monaghan 2004: 304-306.

219. Cesare, *Guerra gallica*, VI, 17; Mac Cana 2005.



ne nel mondo e con il suo canto annuncia il sopraggiungere dell'alba e la comparsa della luce solare. Era interpretato come simbolo di forza vitale e di rigenerazione<sup>220</sup>.

L'orso compare spesso nel mondo celtico associato a divinità femminili come Artio (vedi fig. 25), la dea venerata nei pressi della città di Berna (nome anch'esso derivante dall'orso) e Andarta, una divinità della natura selvaggia, venerata tra i Celti della Svizzera e della Francia. Vari aspetti sembrano collegare questa divinità alla greca Artemide, il cui nome rivela anch'esso una connessione con la parola "orso" (*arktos* in greco, *art* in medio irlandese, *arth* in galles). Il cesto di frutti che la dea tiene accanto a sé sembra alludere alla sua funzione di propiziazione dell'abbondanza e della fertilità, come pure l'albero con frutti che si erge alle spalle dell'orso<sup>221</sup>.

L'orso era un animale simbolo di forza e di ferocia, spesso associato tra i Germani alla figura del guerriero. Diversi nomi di eroi epici traggono origine da quello dell'orso, come Artù o come Cormac mac Art. Quest'ultimo è un eroe irlandese, al cui padre era stato predetto, prima della nascita del bambino, che il nascituro sarebbe divenuto re. Cormac venne partorito dalla madre mentre questa si trovava in un bosco, durante un temporale. Il neonato, abbandonato sotto una siepe, venne allattato da una lupa e allevato nella foresta. Divenuto adulto, sposò la regina Medb, la personificazione della sovranità, e ottenne il trono<sup>222</sup>.

I *berserkr* erano feroci guerrieri, che nella tradizione germanica assumevano caratteristiche animali e che si credeva fossero in grado di trasformarsi in animali feroci: orsi e lupi. Gli *úlfhednar* indossavano pelli di lupo e assumevano le caratteristiche di questi animali. Alcune piastre in bronzo, che originariamente decoravano elmi cerimoniali, ritrovate nel territorio di Torslunda, sull'isola di Öland, presso la costa meridionale della Svezia e risalenti al 550-730 d.C. raffigurano guerrieri *berserkr*: uno con elmo cornuto e due lance in mano che sembra danzare, mentre l'altro è colto nell'atto di "trasformarsi" in lupo. Un'altra immagine mostra due

220. Chiesa Isnardi 1991: 404-405.

221. Monaghan 2004: 26.

222. Monaghan 2004: 98.

armati con l'elmo sormontato da un cinghiale, animale associato alla funzione del guerriero in virtù della sua ferocia.

Nel poema *Haraldskvædi*, attribuito allo scaldo (poeta di corte scandinavo) Thorbjörn Hornklofi, si dice di questi guerrieri: “I berserkr ululano, la battaglia hanno in mente, quelli con la pelle di lupo ruggiscono e scuotono le lance”; “sono chiamati ‘pelli di lupo’ coloro che in battaglia portano scudi insanguinati, essi arrossano le loro lance quando vanno in battaglia”<sup>223</sup>. Costoro erano guerrieri particolarmente legati a Odino e probabilmente costituivano un ordine di guerrieri estatici, la cui pratica includeva l'induzione di forme di stati alterati di coscienza, in cui il guerriero si credeva trasformato in una belva selvaggia. Un indizio di questa forma di culto guerriero può essere ritrovata nella supposta etimologia del nome di Odino (dal proto-germanico \*woPanaz), con il significato originario di “guida di coloro che sono posseduti”<sup>224</sup>.

Una stele di epoca vichinga (800-1000 d.C. circa) collocata a Källby, Svezia sud-occidentale, mostra l'immagine incisa di una figura corpulenta, con una grossa cintura intorno alla vita e una testa che sembra ricordare fattezze zoomorfe. Una possibile interpretazione è quella della rappresentazione di un uomo-orso, un guerriero *berserk*, termine che significa letteralmente “casacca d'orso” e che alluderebbe a un costume in pelle animale. Come nel caso delle raffigurazioni sulle piastre di Torslunda, tale raffigurazione si collega alla tradizione dei guerrieri germanici di indossare costumi o maschere animali, per significare una trasformazione rituale in animali durante cerimonie guerriere a carattere estatico.

Le pedine per il gioco degli scacchi, incise in avorio di tricheco, probabilmente prodotte in Norvegia intorno al 1150-1200 e ritrovate sull'isola di Lewis, Ebridi Esterne, al largo della costa occidentale della Scozia conservano un'altra testimonianza della tradizione dei guerrieri estatici germanici. Sebbene appartenenti a un periodo piuttosto tardo, questi oggetti sono ancora fortemente influenzati dalla

223. Cit. in Lindow 2002: 75.

224. Lindow 2005a.

cultura nordica pre-cristiana: in particolare alle torri e agli alfieri sono state date forme che ricordano i guerrieri *berserkr* della tradizione germanica.

Snorri riferisce come questi guerrieri, che combattevano al seguito di Odino, “andavano senza armatura ed erano pazzi come cani o lupi, mordevano i propri scudi, erano forti come orsi o come tori. Essi uccidevano gli uomini [nemici], ma non si lasciavano intimorire né dal fuoco né dal ferro. Questo è chiamato: divenire berserk”<sup>225</sup>.

L'effetto terrifico di questi guerrieri invasati era già stato descritto da Tacito, a proposito dei Germani continentali:

Gli Arii, oltre a essere i più forti tra i popoli che ho appena citato, accrescono l'effetto della loro naturale ferocia con artifizii e scegliendo le circostanze adatte. Infatti, con i loro scudi neri e i loro corpi dipinti, scelgono le notti più buie per le battaglie e incutono terrore perché appaiono come un tenebroso e pauroso esercito di spettri. Nessuno tra i nemici resiste a quella visione inattesa e quasi infernale<sup>226</sup>.

Nella mitologia germanica gli animali compaiono anche nella fase finale del mondo, il Ragnarök, lo scontro finale degli dei contro le forze del disordine. In tale conflitto apocalittico, il gigantesco lupo Fenrir avrebbe assalito e divorato il dio Odino, determinando la catastrofe finale e la distruzione del mondo divino.

Il dio Loki, unendosi con la gigantessa Angrboda (“Colei che fornisce dolori”), generò tre figli: il serpente Jörmungand, che con il suo corpo circondava la terra, la dea Hel, signora del mondo dei morti e il gigantesco lupo Fenrir, animale estremamente minaccioso per l'incolumità degli dei. Questi per difendersi riuscirono a immobilizzare con una corda magica il lupo, che con la sua forza era in grado di spezzare qualsiasi legame. Anche il sole e la luna erano minacciati da lupi, generati nel mondo dei giganti, che inseguivano i due astri: “Una gigantessa abita a oriente di Midhgardhr, nella foresta che si chiama Iárnvidhiur. La vecchia gigantessa genera molti giganti e tutti in forma di

225. *Ynglinga Saga*, 6, cit. in Lindow 2002: 75.

226. Tacito, *Germania*, 43.

lupo, e di qui vengono quei lupi [quelli che inseguivano il sole e la luna]”<sup>227</sup>.

Alla fine dei tempi, la distruzione del cosmo e degli dei (*Ragnarök*, “il Fato delle divinità”, che sarà interpretato da Wagner come “il crepuscolo degli dei”) inizierà quando “il lupo ingoierà il sole e ciò apparirà agli uomini una grande sventura. Poi l'altro lupo carpirà la luna e pure recherà gran rovina. Le stelle cadranno dal cielo”<sup>228</sup>. Allora anche il lupo Fenrir verrà liberato, seminando scompiglio e distruzione: durante la battaglia che divamperà fra gli dei e le forze del disordine, il lupo ingoierà il dio Odino, segnando in tal modo la fine degli dei e del mondo.

Nella mitologia irlandese il lupo era particolarmente legato alla possibilità di metamorfosi: alcune persone, che si diceva discendessero dai lupi, avevano la capacità di trasformarsi in questi animali e, in tale forma, assalire il bestiame dei loro vicini. Ancora nel XII secolo, Giraldus Cambrensis, un chierico gallese, descriveva una famiglia in Irlanda i cui membri si trasformavano in lupi ogni sette anni, a causa di un incantesimo<sup>229</sup>.

Anche nel mondo celtico si trovano immagini di esseri mostruosi e divoratori. Un esempio è la cosiddetta “Tarasque di Noves”, una scultura in pietra, del I secolo a.C., raffigurante un animale mostruoso nell'atto di divorare membra umane, con le zampe anteriori appoggiate a due teste umane<sup>230</sup>. È stata ritrovata nel 1849 nei pressi del cimitero della cittadina di Noves (Provenza-Alpi-Costa Azzurra) e ora è conservata al Musée Lapidaire di Avignone. Raffigurazioni simili si ritrovano nelle sculture medievali della stessa regione, come nell'Abbazia di Montmajour, la cui prima fondazione risale all'XI secolo.

La *Tarasque* è divenuta una figura popolare del folklore provenzale: veniva interpretata come una sorta di drago che un tempo devastava la regione dove sorge attualmente la città di Tarascon. Santa Marta, una giovane cristiana venuta ad evangelizzare la Bassa Provenza, riuscì ad acquietare il mostro, che si lasciò mansuetamente trascinare per

227. Snorri, *Gylfaginning*, 12.

228. Id., 51.

229. Lindow 2002.

230. Green 1992: 151 ; Dumont 1987: 198.

un laccio dalla donna. Ma gli abitanti, impauriti e spinti da vendetta, decisero di uccidere l'animale e di fondare in quel luogo la città che prese il nome dal mostro ucciso.

A partire dal xv secolo si trova documentazione di feste celebrate per commemorare questa leggenda, che si svolgevano nella seconda settimana di Pentecoste e poi in luglio, il giorno di Santa Marta, patrona di Tarascon. Ancora oggi, il 29 luglio, viene portata in processione per le vie della città una grande figura di animale mostruoso, dal corpo simile a quello di una tartaruga, irto di pungiglioni, con una testa semi-umana semi-animale e una lunga coda. Che si tratti di una figura dalle antiche origini mitiche pre-cristiane e per la quale venivano celebrate delle cerimonie sembra quindi indubitabile. La tradizione cristiana si è sovrapposta trasformando in personaggio negativo la Tarasque, contrapponendole la figura dominante della Santa, ma non è riuscita a sradicare la popolarità di questo mostro mitico<sup>231</sup>.

### 9. *Animali e culti popolari nell'Occidente medioevale*

Il testo della Bibbia ebraica, che per i Cristiani divenne l'Antico Testamento, contiene il racconto della creazione, dove, in particolare nel sesto giorno (*Genesi*, 1, 24-25), Dio creò gli animali selvatici, il bestiame domestico e tutti i rettili del suolo. L'uomo, che viene creato immediatamente dopo, è destinato a dominare "sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, sul bestiame, su tutti gli animali selvatici e su tutti i rettili che strisciano sulla terra" (*Genesi*, 1, 26). In base a queste fonti vetero-testamentarie, il Cristianesimo ha cercato di tracciare una maggior separazione tra uomo e animale, rispetto alle altre religioni dell'Antichità, anche se questa rappresentazione rivela numerose ambiguità.

Da un lato, l'uomo, creato a immagine e somiglianza di Dio, viene contrapposto all'animale, sottomesso e imperfetto, se non addirittura impuro. Dall'altro, in alcuni autori cristiani emerge il sentimento, più o meno diffuso, di un'autentica comunione fra tutti gli esseri viventi e di una parentela – non solo biologica – tra l'uomo e l'animale. Quest'ultimo può quindi diventare un modello per gli

umani e a questo titolo viene citato dai teologi, dai moralisti e dai predicatori<sup>232</sup>.

In effetti l'iconografia cristiana ha continuato a utilizzare sistematicamente immagini animali per trasmettere idee e concezioni del sacro, mostrando talvolta una ragguardevole continuità con temi e motivi dell'arte pagana.

L'immagine che raffigura Cristo nelle vesti di Buon Pastore, circondato da un gregge di pecore, è una fra le più antiche forme di rappresentazione di Gesù, che risale ai primi secoli della diffusione del Cristianesimo, com'è testimoniato dal mosaico del Mausoleo di Galla Placidia a Ravenna, risalente al v secolo. Qui il Cristo viene rappresentato ancora imberbe, a differenza delle raffigurazioni posteriori, e il modello iconografico si ispira chiaramente alle rappresentazioni analoghe risalenti al mondo pre-cristiano, come il motivo del dio greco Hermes che porta l'agnello sulle spalle, poiché era particolarmente venerato dai pastori, e può risalire fino alle rappresentazioni sumeriche di Dumuzi, il dio pastore che aveva come suo simbolo l'ariete e al quale venivano sacrificati degli agnelli.

Nella simbologia cristiana l'agnello rappresenta la purezza e l'innocenza e rimanda immancabilmente a Gesù, spesso chiamato l'"agnello di Dio", perché è la vittima sacrificale che si assume i peccati dell'umanità per espiarli di fronte a Dio.

In base a queste connessioni simboliche, altre rappresentazioni iconografiche si spingono oltre nell'assimilazione tra la figura di Cristo e quella dell'agnello sacrificale. Ad esempio, in un altro mosaico, risalente al XIII secolo, nell'abside della Basilica di Santa Maria in Trastevere a Roma, il fregio mostra Cristo attorniato dagli apostoli, tutti rappresentati in forma di agnelli. L'espressione evangelica di "Agnello di Dio" (*Agnus Dei*) impiegata nel Cristianesimo con valore simbolico, per indicare il ruolo di Gesù come vittima sacrificale per la redenzione dei peccati dell'umanità, giustifica ampiamente questo tipo di raffigurazione. L'altro riferimento è all'agnello pasquale, che veniva sacrificato nel mondo ebraico in occasione della Pasqua (*Pèsach*), a ricordo

del sangue degli agnelli, posto sugli stipiti delle porte, che salvò gli Ebrei dalla morte con la quale Dio colpì i figli degli Egiziani (*Esodo*, 12,1 – 14, 46). Tuttavia, come abbiamo già visto, radici più lontane conducono al mondo sumerico, dove il dio Dumuzi, considerato pastore e protettore delle greggi, spesso simbolizzato da un ariete, era protagonista di una vicenda mitica di periodica scomparsa nel mondo dei morti e successiva ricomparsa in occasione della festa di primavera.

Nella carne dell'agnello si vedeva quella del Cristo sofferente, e ciò faceva pensare all'ariete sacrificato al posto di Isacco nel racconto della *Genesi* (22, 2-13). In entrambi i casi si rendeva esplicita una certa intercambiabilità tra uomo e animale. Certamente i Padri della Chiesa hanno interpretato queste raffigurazioni come puramente allegoriche, senza alcuna connessione con le immagini degli animali che erano diffuse nelle religioni pagane e che erano oggetto di continui attacchi polemicici. Tuttavia, rimane più problematica la rispondenza che immagini così concrete potevano suscitare nella mentalità popolare, ancora profondamente impregnata di tradizioni che consideravano del tutto possibili le trasformazioni tra un essere umano e un animale e viceversa.

aA

107

Nelle sculture delle chiese medioevali compare spesso la scena di una caccia al cinghiale, un tema ricorrente nell'arte antica, che diviene modello della lotta dell'uomo contro le forze della natura selvaggia.

La caccia al cinghiale rappresentava, nell'Antichità, una prova contro una preda nobile, un animale temibile, che costituiva un avversario pericoloso, di cui si ammiravano la forza e il coraggio. Il cinghiale è spesso raffigurato nell'arte greca antica come belva terribile e spaventosa, solitamente associata alla dea della caccia Artemide. Era inoltre un attributo di Demetra, dea della vegetazione, a cui veniva offerto in sacrificio. Il cinghiale era associato alle regioni più impervie e selvagge, come la spaventosa belva che devastava le campagne intorno a Calidone, il principale centro dell'Etolia. L'Etolia era infatti considerata dai Greci una regione selvaggia e non del tutto integrata nel mondo greco: si diceva infatti che gli indigeni parlassero una lingua incomprendibile e che mangiassero carne cruda (Tucidide, 3,

94,5). Alla primitività degli abitanti corrispondeva la natura selvaggia dell'ambiente: Erodoto (VII, 126) riferisce che, ancora ai suoi tempi (v secolo a.C.) l'Etolia era l'unica zona in Europa dove fosse ancora possibile incontrare leoni e bufali selvatici<sup>233</sup>. Il terribile animale, "feroce e selvaggio, dalle candide zanne" (*Iliade*, IX, 533 seg.), era stato inviato da Artemide poiché il re di Calidone, Oineo, nel corso di una festa per la mietitura aveva offerto sacrifici a tutti gli dei tranne che a lei. L'animale imperversava nelle campagne costringendo gli abitanti a rifugiarsi entro le mura della città. La caccia al cinghiale fu un'impresa alla quale si accinsero numerosi eroi, molti dei quali furono uccisi dalla belva, la quale venne infine abbattuta da Meleagro, proprio il figlio del re. Anche nella società celtica e germanica la caccia a questo animale veniva intrapresa da coloro che volevano divenire guerrieri rispettati nella comunità. Questa esaltazione della caccia al cinghiale perdura nell'alto Medioevo, soprattutto nei paesi germanici, ma comincia a regredire in età feudale, per lasciare spazio alla caccia al cervo, animale che assume sempre più il ruolo della selvaggina nobile, della preda regale<sup>234</sup>.

Secondo la leggenda<sup>235</sup>, Eustachio era un pagano il quale, andando a caccia, stava inseguendo un cervo. All'improvviso l'animale si voltò mostrando tra le sue corna una croce luminosa, mentre la voce di Gesù gli intimava di smettere di perseguitarlo. Intimorito da quell'episodio, il cacciatore decise di convertirsi al Cristianesimo con tutta la sua famiglia. Un episodio simile era attribuito anche a Sant'Uberto.

In queste leggende agiografiche traspare il ricordo di antiche credenze celtiche e germaniche, che vedevano nel cervo un animale solare, un essere di luce, intermediario tra il cielo e la terra. Le sue corna, che ricrescono ogni anno, erano un talismano contro le forze del male. La lotta del cervo con il serpente, che i trattati medioevali riprendono dagli autori antichi, aveva un arcaico significato cosmologico. Il combattimento tra il cervo, animale associato al mondo solare e celeste, e il serpente, animale ctonio, sigilla la

233. Del Corno, 2001: 142-143.

234. Pastoureau 2011 [tr.it.: 73].

235. Si veda Iacopo da Varazze, *Legenda Aurea*, CLXI.



coniunzione tra i due mondi e favorisce l'equilibrio della natura che si manifesta nell'alternanza delle stagioni<sup>236</sup>.

Bestiari ed enciclopedie medioevali riportano le virtù medicinali del cervo: non ha mai la febbre, è nemico dei serpenti e il suo grasso funge da protezione contro il loro veleno, vive più a lungo di tutti gli animali della foresta. Alcuni trattati d'arte venatoria alludono alla smodata sessualità dei cervi, i quali, in autunno, nella stagione degli amori, diventano aggressivi e come "inselvaticiti". La caccia al cervo assume, nel Medioevo, un grande prestigio, fino a venire a rappresentare la caccia reale per eccellenza<sup>237</sup>. La caduta dei palchi all'inizio della primavera, in febbraio, rendeva l'animale un simbolo dei mutamenti stagionali e del ritorno della fertilità. Secondo Anne Lombard-Jourdan, i riti che accompagnavano la caduta delle corna dei cervi risalgono molto indietro nel tempo, quando gli uomini dell'Europa erano ancora cacciatori e vivevano a stretto contatto con il mondo animale. Successivamente, il Cristianesimo è stato costretto ad accettare la presenza di queste pratiche rituali che si erano conservate per così lungo tempo, cercando tuttavia di relegarle nella marginalità e di depotenziarne il significato simbolico, in quanto troppo esplicitamente legate ai culti pagani. Da queste forme cerimoniali, che implicavano il mascherarsi in forme animali e l'idea della possibilità di una trasformazione in cervo, si sarebbero sviluppati, secondo la storica francese, alcuni importanti elementi delle feste di Carnevale<sup>238</sup>.

A differenza di quanto succedeva nell'Antichità, il toro nel Medioevo è un animale caduto in disgrazia. Da simbolo onorato e temuto diviene una sorta di bestia infernale. La sua potenza sessuale, che ne faceva nel mondo antico un simbolo di fecondità, di cui ancora si possono vedere le tracce in alcune decorazioni delle chiese, diviene nei trattati e nei bestiari, un'immagine negativa, che rammenta il comportamento lussurioso che il buon cristiano non deve

236. Lombard-Jourdan 2005: 28.

237. Id. [tr.it.: 72].

238. Lombard-Jourdan 2005: 63-64.

seguire. Nell'arte medioevale compaiono spesso le raffigurazioni zodiacali, tra le quali si trova anche il Toro.

Il significato astronomico dell'animale contribuisce a mantenerne viva la valenza simbolica, che lo vede protagonista dei mesi primaverili (aprile-maggio). Il Cristianesimo vi aggiunge anche un significato specifico, eleggendolo a simbolo dell'evangelista San Luca<sup>239</sup>.

Il mondo cristiano ereditò il simbolismo zodiacale dal mondo antico, che a sua volta aveva importato in Occidente un sistema astrologico elaborato in Mesopotamia. Sebbene molti testi cristiani fossero aspramente contrari all'astrologia, l'iconografia delle chiese e delle cattedrali si è appropriata rapidamente del repertorio di immagini legato alle costellazioni, soprattutto come modo per rappresentare le cadenze del calendario e il trascorrere delle stagioni, che erano strettamente connesse con la sequenza dei lavori agricoli. La scansione del tempo infatti, soprattutto a livello popolare, rimane dominata dai cicli naturali e rurali (le stagioni, i raccolti, ecc.) che determinano anche il calendario liturgico e festivo<sup>240</sup>.

Le sculture dell'epoca romanica e gotica ritraggono talvolta la scena dell'episodio biblico del Vitello d'Oro, quando gli Ebrei "Si son fatti un vitello di metallo fuso, poi gli si sono prostrati dinanzi, gli hanno offerto sacrifici e hanno detto: Ecco il tuo Dio, Israele" (*Esodo*, 32, 8). In alcune raffigurazioni dalla bocca dell'animale esce un demone dai capelli irsuti. La figura del bovino qui assume un aspetto sinistro, come rappresentante del mondo pagano e, quindi, nell'interpretazione cristiana, diabolico.

La diffusione del culto di Mitra, religione di origine orientale che fu un movimento avversario al Cristianesimo nei primi secoli della sua diffusione, si basava sul culto del toro e sulla pratica del sacrificio di questo animale, che compariva in primo piano nella stessa iconografia dei luoghi di culto. Per i primi Cristiani era quindi necessario dissacrare questo animale, troppo venerato dalla religione rivale e che portava con sé una lunga consuetudine di tra-

239. Pastoureau 2011.

240. Le Goff 1964.

dizioni e credenze pagane. Il Cristianesimo ne fece pertanto rapidamente una creatura diabolica, fino a trasformarlo in uno dei comuni attributi del demone cristiano, che finì per essere raffigurato immancabilmente con un paio di corna taurine sul capo<sup>241</sup>.

L'immagine del demone Behemoth, un animale mostruoso citato nell'Antico Testamento<sup>242</sup>, che talvolta diviene la cavalcatura del Diavolo, assume spesso l'aspetto di un toro.

Nell'antica Grecia i demoni erano considerati, dopo gli dei e gli eroi, delle potenze senza una precisa individualità, la cui unica espressione era la maschera, il polimorfismo. L'indeterminatezza del demone è visibile nella figura del Buon Demone protettore della famiglia arcaica, che ha trasferito i riti e le credenze propri della società agricola nella città. La mediazione rappresenta l'attività peculiare del demone, che riempie lo spazio tra gli dei e i mortali e si manifesta con la divinazione, la magia, gli incantesimi, i sogni, partecipando contemporaneamente della natura divina e umana. Nel Cristianesimo, il demone, che per i Greci poteva spingere al bene e al male, si sdoppia nelle sue qualità portando alla dicotomia tra angeli e demoni, in uno spazio del mondo ordinato in modo decrescente a partire da Dio. La funzione mediatrice viene ormai esclusa e i demoni (il Maligno) si identificano con il Diavolo, con le pulsioni del desiderio, con la tentazione del fantastico e dell'immaginazione e soprattutto dei sensi<sup>243</sup>.

Per i popoli dell'Antichità, un paio di corna taurine poste sul capo di una figura umana erano un attributo delle divinità. Come si è visto, nel mondo mesopotamico gli dei erano riconoscibili iconograficamente proprio perché indossavano un copricapo ornato con diverse paia di corna. Con la cristianizzazione e con il rovesciamento di segno delle credenze precristiane, le corna sono divenute un simbolo del Male e sono state associate esclusivamente alla figura del Diavolo. Anche la mescolanza di tratti umani e animali, quindi la capacità di mutar forma, di trasformarsi, ha finito per essere considerata una caratteristica puramente diaboli-

241. Pastoureau 2011 [tr.it.: 132].

242. *Giobbe*, 40, 15-24.

243. Detienne 1978.

ca e malefica. Parallelamente, il mondo sotterraneo, che per tutta l'Antichità aveva rappresentato il mondo dei morti, ma anche il luogo in cui aveva sede la forza generativa che produceva la nascita, la crescita e la fertilità di tutto il vivente, assunse gradualmente le caratteristiche negative degli Inferi, il regno del Diavolo, nel quale venivano trascinate le anime dei dannati.

Le corna, benché nella tradizione occidentale siano comunemente associate al Diavolo, hanno una valenza fondamentalmente positiva. Di solito significano fertilità. Si identificano con la luna crescente, che vuol dire appunto fertilità: sia per l'idea di base di crescita, sia attraverso la connessione con la mestruazione [...] Le corna del Diavolo sono quindi fondamentalmente un segno del suo potere, ma hanno anche una connotazione specificamente negativa. La luna è a forma di corna e non significa solo fertilità ma anche notte, tenebra, morte e quindi inferi<sup>244</sup>.

Tra gli animali con le corna, l'ariete era considerato particolarmente associato alla forza generativa: le dimensioni esagerate dei suoi genitali e le corna erano i segni esteriori della sua capacità riproduttiva. Gli autori dei bestiari medioevali ritenevano che un solo ariete fosse sufficiente per fecondare quaranta pecore, e alcuni arrivavano a calcolarne fino a cento. Secondo alcune tradizioni l'ariete dormiva sdraiato sul fianco destro e, quando arrivava l'equinozio di primavera, si voltava e dormiva su quello sinistro<sup>245</sup>. Questa credenza non può essere disgiunta dal fatto che il sole entra nel segno zodiacale dell'Ariete proprio in corrispondenza con l'equinozio di primavera. Si riteneva perciò che gli agnelli nati in primavera fossero più grandi e più grassi degli altri. Questo spiega la presenza costante di corna d'ariete sulle maschere e di pelli di ariete o montone nei costumi che caratterizzano le mascherate carnevalesche, che si svolgono in periodo primaverile e implicano un costante riferimento alla fertilità.

Un altro animale molto frequente nelle celebrazioni popolari è l'asino. Nella Chiesa di Santa Maria in Organo, a

244. Russell 1977 [tr.it.: 40].

245. Pastoureau 2011 [tr.it.: 138-139].

Verona, si conserva una scultura in legno della cosiddetta “Musseta” (“Muletta”), opera del XIV secolo. La leggenda voleva che la statua fosse arenata sulle rive dell’Adige, di fronte alla chiesa, e contenesse al suo interno la pelle dell’asino che aveva trasportato Gesù quando era entrato a Gerusalemme. La statua dell’asino veniva portata in processione il giorno della Domenica delle Palme, chiamato “*dies festus de mulula*”, in un’atmosfera carnevalesca e scherzosa che creava qualche imbarazzo alle autorità ecclesiastiche, le quali decisero di proibire la celebrazione della festa<sup>246</sup>.

L’asino assume nella simbologia cristiana il significato di animale che esprime innanzitutto la virtù della pazienza e della sopportazione, dell’umiltà che lo avvicina alla figura e al messaggio di Cristo. L’annuncio dell’arrivo di un nuovo re, che si sarebbe rivelato nell’umiltà a cavallo di un asino, profetizzato da Zaccaria (9, 9) era stato realizzato, secondo i Vangeli, con l’ingresso di Gesù a Gerusalemme la Domenica delle Palme, ossia la domenica che precedeva la festa ebraica di Pèsach, un’antica festa della primavera.

aA Ma nell’Antico Testamento alcuni episodi, come quello dell’asina di Balaam che aveva la facoltà di vedere gli angeli e di parlare al suo padrone<sup>247</sup>, ne fanno anche un animale in grado di vedere l’invisibile. D’altra parte, nel mondo greco l’asino si trovava spesso in compagnia di Dioniso, come cavalcatura del dio. La comparsa di un asino che veniva introdotto in chiesa durante le “Feste dei Follì” medievali non era dunque soltanto un atto di derisione e di capovolgimento dei ruoli, ma rivela una profonda affinità dell’animale con la simbologia cristiana, vissuta dalla religiosità popolare in tutta la sua concretezza e gioiosità. Marius Schneider, nelle sue ricerche sul simbolismo musicale nell’arte medioevale, ha ravvisato una correlazione tra l’asino e il Folle, che lui chiama il Buffone. Quest’ultimo è caratterizzato da una fondamentale ambiguità e dualità, collocandosi in uno spazio interstiziale tra la ragione e la follia, tra saggezza e stoltezza, tra il sapere umano e la conoscenza delle cose divine. “L’animale che meglio corrisponde al buffone è l’asino. La

246. Zampieri 2008: 196-198.

247. *Numeri*, 22, 22-35.

tromba del buffone è chiamata “peto di asino”. Alla natura duale e alla voce del buffone corrispondono i due gridi così caratteristici dell’asino, i cui ragli si verificano mediante un continuo cambio dei registri della voce”<sup>248</sup>. Il copricapo del Folle è spesso sormontato da un paio di orecchie d’asino, ma questo non significa solo un simbolo di stoltezza e ignoranza. Infatti le grandi orecchie dell’asino “gli permettono di udire – cioè di sapere – tutto. Per questo l’asino è considerato anche come un grande sapiente e in una tradizione più tarda svolge il ruolo di giudice nei concorsi musicali (cioè nell’ordine cosmico)”<sup>249</sup>.

L’asino più celebre è quello che compare, accanto al bue, nell’iconografia tradizionale del presepe, e che si trova già fin dalle più antiche raffigurazioni della Natività, sebbene nei testi evangelici non vi sia alcuna menzione di questi due animali. Entrambi associati alla mansuetudine e alla pazienza, asino e bue sono però valorizzati diversamente nei testi medioevali. Mentre l’asino assume anche connotati negativi, come simbolo di ignoranza e di cocciutaggine, il bue viene valutato più positivamente, perché più docile nel lavoro, più resistente e fedele compagno di fatica dell’uomo nei campi<sup>250</sup>.

aA

All’interno della Chiesa di San Pietro e San Paolo a Andlau, Alsazia, Francia, si trova una statua in pietra raffigurante un orso, risalente al XVI secolo. La statua fa riferimento alla leggenda di fondazione dell’Abbazia di Andlau ad opera di Santa Riccarda di Svevia, moglie di Carlo il Grosso. Secondo la leggenda, l’imperatrice ripudiata dal marito si recò da sola nella foresta, dove un angelo la invitò a fondare un monastero in un luogo che le sarebbe stato rivelato da un’orsa. Questo avvenne lungo le rive di un fiume, dove la Santa scorse un’orso che stava scavando una buca nel terreno. La statua è posta, infatti, accanto a una buca nel pavimento della cripta, ricoperta da un coperchio di legno, che nasconde il luogo in cui l’animale aveva scavato il terreno. Nella tradizione popolare questa statua, che fino al 1800 era posta all’esterno della chiesa, era ritenuta avere poteri propiziatori della fecondità e sembra che le donne deside-

248. Schneider 1946 [tr.it.: 282].

249. Id. [tr.it.: 283].

250. Pastoureau 2011.

rose di avere un bambino si sedessero a cavalcioni dell'orsa, per ottenere l'esaudimento del proprio voto<sup>251</sup>. La cittadina di Andlau veniva denominata "Village aux ours" ("Villaggio degli orsi"). Sembra infatti che, durante il Medio Evo, venisse allevato e accudito un orso nel cortile dell'Abbazia.

L'orso assumeva in questo contesto il ruolo di guaritore, ricercato soprattutto per problemi deambulatori: per aiutare i bambini a imparare a camminare più in fretta o per gli zoppi. La zoppia è d'altronde un tratto caratteristico di figure che si collocano "a cavallo" tra una dimensione e l'altra e si connette quindi con il ruolo dell'orso, una sorta di personaggio di confine tra l'animalità e l'umanità.

Riprendendo una tradizione antica, riportata da Aristotele e da Plinio, gli uomini del Medioevo attribuivano all'orsa la capacità di riportare in vita i neonati moribondi, leccandoli a lungo, e dando in tal modo loro forza e vigore. Il ritorno in vita degli orsacchiotti diviene un simbolo del battesimo, come se la madre, leccandoli, li facesse nascere una seconda volta, riprendendo anche in questo caso un'antica tradizione iniziatica legata all'orso, che trovava una particolare manifestazione nel culto di Artemide a Brauron, nell'antica Grecia.

aA

115

Il monumento funerario in marmo del Duca Jean de Berry, fratello del re Carlo V, del xv secolo, che si trova nella cattedrale di Bourges, Francia, mostra, ai piedi del defunto, un orso giacente, incatenato e con la museruola. Animale simbolico del duca, l'orso si prestava anche a un gioco di parole: avendo frequentato a lungo la corte d'Inghilterra, il Duca sapeva bene che il suono della parola inglese per "orso" (*bear*) ricordava quello della sua terra, il Berry. Il fatto, inoltre, che il primo vescovo di Bourges, e santo patrono del Berry, si chiamasse Ursinus contribuisce ad avvalorare il legame di questa regione con l'orso<sup>252</sup>.

L'orso compare spesso nelle leggende che descrivono la vita e i miracoli di vari Santi. Si racconta, ad esempio, che l'or-

251. Deharbe 1874 ; Gaignebet & Lajoux 1985: 250-251.

252. Pastoureau 2007: 259-262.

so, dopo aver divorato una cavalcatura di Sant'Amand, si sottomette pacificamente al basto per trasportare i bagagli di quest'ultimo o per tirare il suo carro. La stessa vicenda è attribuita a varie figure di Santi nell'agiografia cristiana medievale: tra questi San Gallo, San Martino, Sant'Arige (vescovo di Gap), e così via<sup>253</sup>. È possibile che queste leggende rappresentino il processo di cristianizzazione, che ha soppresso precedenti culti dell'orso ancora presenti nella religiosità popolare, per sostituirli con la devozione al Santo locale. In queste leggende, l'orso, antico protagonista di credenze pre-cristiane, viene in parte demonizzato e in parte addomesticato, grazie al potere del Santo che si dimostra più forte di lui e lo assoggetta al basto dell'asino o alla museruola. In questo senso, appare qui un parallelo con gli orsi incatenati e ammaestrati che erano portati in giro da giullari e giocolieri, e più tardi da zingari, di villaggio in villaggio, di mercato in mercato. Da bestia ammirata e temuta l'orso diviene così un animale da circo, che danza e fa divertire il pubblico<sup>254</sup>.

L'iconografia presenta frequentemente un'associazione tra determinati Santi e particolari animali, che divengono un motivo caratteristico e distintivo: il porcellino di Sant'Antonio Abate, il cane di San Rocco, mucche, cervi e lupi per vari Santi della Bretagna. Talvolta però il legame con l'animale arriva fino all'ibridazione. Nelle leggende agiografiche, San Cristoforo viene descritto come un individuo di statura gigantesca e di enorme possanza fisica, che si mise in viaggio per mettersi alle dipendenze del "re più grande" che vi fosse sulla terra. Deluso dai sovrani che aveva incontrato, venne convinto da un eremita a mettersi alle dipendenze di Cristo e a svolgere il compito di traghettare i passanti attraverso un fiume dalle acque pericolose. Un giorno un bambino gli chiese di essere trasportato, ma il fardello divenne così pesante da rendergli estremamente difficoltoso l'attraversamento. Il bambino gli si rivelò come lo stesso Cristo e da allora in poi egli prese il nome di "portatore di Cristo"<sup>255</sup>. Nelle chiese orientali, però, questo Santo viene

253. Pastoureau 2007: 136-137.

254. Pastoureau 2011 [tr.it.: 68-69].

255. Iacopo da Varazze, *Legenda Aurea*, C.



spesso raffigurato con una testa di cane, e rappresentato nelle leggende come un gigantesco guerriero che veniva dalla regione della Cirenaica. L'attraversamento di un fiume e la testa di cane sono entrambi attributi di esseri associati al mondo dei morti, come il dio egizio Anubi o il demone raffigurato su alcuni rilievi etruschi. Sembra quindi che il Santo cristiano abbia ereditato alcune caratteristiche di un'antica divinità psicopompa<sup>256</sup>.

Un altro elemento che ha favorito la rappresentazione del Santo come cinocefalo è la ricorrenza della sua festa il 25 Luglio, ossia nel periodo che gli antichi chiamavano della Canicola, perché corrisponde al periodo della levata eliacca (ossia del sorgere sull'orizzonte poco prima del levar del sole) della stella Sirio, nella costellazione del Cane Maggiore, chiamata la "stella del Cane"<sup>257</sup>.

Il "Bosco di Guinefort", situato tra Châtillon-sur-Chalaronne e Marlieux, Rodano-Alpi, Francia, è un luogo legato alla tradizione popolare e ricorda un culto che i contadini tributavano a un cane che vi era stato sepolto e che veniva chiamato "Saint Guinefort" o "Guinefort". Una leggenda del XIII secolo racconta che il cane, dopo aver salvato il bambino del suo padrone da un serpente, era stato ucciso da questi perché creduto colpevole di aver aggredito il bambino. La popolazione del luogo aveva trasformato la tomba dell'animale in un luogo in cui si svolgevano rituali di guarigione, rivolti particolarmente ai bambini. Il culto di San Guinefort, sotto forma di martire e non di cane, è diffuso in molte altre regioni e di frequente associato a culti di guarigione, incentrati su cappelle rurali, che sorgono spesso vicino a sorgenti o corsi d'acqua<sup>258</sup>.

Una serie di racconti leggendari, piuttosto diffusi a partire dal XII sec., vertono su un personaggio che ha caratteristiche ibride, di donna e di serpente. Tali racconti narrano la storia di una creatura fatata che appare sotto le spoglie di una bella fanciulla, la Fata Melusina (vedi fig. 27). Costei viene trovata da un giovane nella foresta al quale si offre come sua sposa, a patto di non chiederle o di non fare una cer-

256. Lecouteux 1981.

257. Walter 2008: 168.

258. Schmitt 1979.

ta cosa. Secondo la versione scritta da Jean d'Arras nel 1392 per celebrare l'origine della casata dei Lusignano, l'obbligo consisteva nel non cercare di vederla durante la giornata del sabato. Infranto il divieto, immediatamente la donna si trasforma in serpente o drago e sparisce: normalmente ciò avviene quando il marito la vede sotto la sua forma animale o semi-animale. Il contenuto dei racconti porta in primo piano, al di là delle equivalenze con un tema folklorico di diffusione generale, l'aspetto di fecondità del personaggio: Melusina porta al suo sposo prosperità economica (dissodamento della foresta e costruzione di insediamenti) e una vasta progenie<sup>259</sup>.

La fata si presenta quindi come una sorta di "genio del luogo", una potenza misteriosa associata a un territorio. Essa è stata interpretata dagli storici come raffigurazione mitica del possesso della terra, un'incarnazione antropomorfa della sovranità sul territorio e del diritto di appropriarsi e di trasformare il terreno con i lavori di dissodamento<sup>260</sup>. Ma il motivo mitico del matrimonio con un essere fatato è molto antico, e va ricercato probabilmente nelle tradizioni celtiche, che spesso raccontano dell'amore di una creatura fatata per un mortale, con l'imposizione di un obbligo o un divieto, che il marito immancabilmente trasgredisce provocando la rottura dell'unione. La fata è un essere appartenente a un altro mondo, raffigurato dal mare o da una fontana, e l'esito finale del racconto vuole sottolineare l'impossibilità di un rapporto duraturo fra due esseri che appartengono a mondi così differenti<sup>261</sup>. Secondo Philippe Walter<sup>262</sup>, la figura di Melusina diviene mitologicamente comprensibile solo se la si ricollega alla mitologia delle creature marine. Essa infatti rivela i tratti caratteristici di questi esseri mitici dell'antichità: il dono del sapere e il potere di metamorfosi.

Tradizioni come quella di Melusina sono probabilmente alla base delle numerose raffigurazioni di donne-pesce o donne serpente che si trovano nelle sculture delle chiese medioevali. La Sirena, personaggio mitico ereditato dal

259. Le Roy Ladurie & Le Goff 1971 ; Gaignebet & Lajoux 1985: 137-141.

260. Walter 2008: 13-14.

261. Lecouteux 1978 ; 1997: 160-169.

262. Walter 2008 : 108.

mondo greco-romano, assume in questo periodo la forma di una donna-pesce, al posto della donna-uccello tramandata dalla tradizione classica. Quest'ultima, durante l'epoca medievale, si è intrecciata con una diversa tradizione, di origine settentrionale, relativa alla donna-pesce (inglese *mermaid*, "ragazza del mare", Antico Inglese *merewif*, "strega del mare"). Il legame con l'elemento acquatico associa questa figura soprattutto alla fertilità, ma anche alla sessualità sfrenata e quindi diviene per i Cristiani un simbolo della lussuria e del peccato.

Le sirene sono fanciulle marine che ingannano i naviganti con il loro bellissimo aspetto ed allettandoli col canto; e dal capo fino all'ombelico hanno corpo di vergine e sono in tutto simili alla specie umana; ma hanno squamose code di pesce che celano sempre nei gorgi<sup>263</sup>.

Ma Melusina, forse a causa della sua popolarità, venne addirittura inscritta nel calendario cristiano, con il nome di Santa Mélusie, festeggiata il 7 settembre, la vigilia della Natività di Maria. Si tratta di uno dei tanti esempi di come il culto mariano abbia, in un modo o nell'altro, inglobato tutta una serie di culti pagani rivolti a divinità femminili che esistevano prima della diffusione del Cristianesimo<sup>264</sup>.

Le illustrazioni dei manoscritti ci forniscono numerose testimonianze delle mascherate cerimoniali e dell'uso di maschere animali che si praticavano in vari contesti festivi da parte delle classi popolari. Ad esempio, un'edizione manoscritta del *Roman de Fauvel*<sup>265</sup> del XIV secolo mostra alcuni personaggi mascherati che partecipano a uno *charivari*. Nella parte centrale si riconosce un individuo mascherato, che indossa pantaloni che sembrano di pelle animale e porta dei campanacci intorno alla vita, intento a suonare un tamburello: la foggia del costume ricorda quella di numerosi personaggi dei Carnevali popolari contemporanei. Lo *charivari* è un costume popolare diffuso in Francia, ma anche in altri paesi europei, con il quale si usava salutare con fracasso e canti scherzosi le coppie appena maritate. In

263. *Liber monstrorum* dell'VIII sec., Porsia 1976: 149.

264. Walter 2008 : 29.

265. Ms. Fr. 146, fol. 34, Bibliothèque Nationale de France, Parigi.

particolare, veniva effettuato nel caso di matrimoni ritenuti “innaturali”, ad esempio quello di una coppia in cui la differenza d'età era molto marcata, e così via<sup>266</sup>.

Secondo la storica Natalie Zemon Davis, la funzione dello *charivari* e delle badie di giovani consisteva nell'evidenziare a tutta la comunità le diverse fasi della vita (i *rites de passage*), per chiarire le responsabilità dei futuri mariti e padri, per mantenere il giusto ordine nel matrimonio e garantire la continuità biologica della comunità, stigmatizzando i matrimoni tra persone di età molto diversa o i coniugi forestieri, ecc. In città queste associazioni giovanili si trasformavano in gruppi di quartiere o di classe o di professione, e diventavano le “badie del malgoverno”. “Anche qui [...] mi pare straordinaria la creatività sociale della cosiddetta gente semplice, il loro aggrapparsi ad antiche forme sociali per cambiarle adattandole alle loro mutate esigenze”<sup>267</sup>.

Ma il significato della mascherata e del fracasso aveva anche un significato più profondo, come mette in rilievo Carlo Ginzburg:

Le più antiche testimonianze su un rito come lo *charivari*, volto a controllare i costumi (soprattutto sessuali) del villaggio, identificavano la schiera tumultuante dei giovani mascherati con la schiera dei morti, guidata da esseri mitici come Hellequin. Agli occhi di attori e spettatori, gli eccessi delle “badie” giovanili dovettero serbare a lungo queste connotazioni simboliche<sup>268</sup>.

Le fonti storiche sui primi secoli cristiani riportano soprattutto testimonianze di mascheramenti animali in occasione delle Calende di Gennaio, durante le quali numerosi individui si mascheravano da cervi (“*cervulum facientes*”), altri indossavano pelli di pecore e capre, altri ancora si ponevano sul capo maschere animalesche (“*alii vestiuntur pellibus pecudum, alii assumunt capita bestiarum*”). Questi camuffamenti producevano un particolare stato emotivo, un'eccitazione emozionale attraverso la quale i personaggi mascherati non sembravano più uomini (“*gaudente set exultantes, si ta-*

266. Castelli 2004.

267. Zemon Davis 1980 [tr.it.: 154].

268. Ginzburg 1989: 171.

*liter se in ferinas species transformaverint, ut homines non esse videantur*”)<sup>269</sup>.

In questi travestimenti animaleschi proponiamo di vedere un correlativo rituale delle metamorfosi in animali vissute in estasi, o delle cavalcate estatiche in groppa ad animali che ne costituivano una variante. Se si accetta quest'ipotesi, la maggior parte dei riti praticati, in Occidente come in Oriente, durante le calende di gennaio si dispongono in un quadro coerente. Queste infantili, tavole apparecchiate per le divinità notturne e travestimenti animaleschi rappresentavano modi diversi di entrare in rapporto con i morti, ambigui dispensatori di prosperità, nel periodo cruciale in cui l'anno vecchio finisce e quello nuovo comincia<sup>270</sup>.

Un manoscritto realizzato tra il xv e il xvi secolo e oggi conservato presso la Nürnberger Stadtbibliothek di Norimberga mostra diverse raffigurazioni di mascherate cerimoniali. Le maschere raffigurate facevano parte della sfilata in occasione del corteo di Carnevale (*Schembartlauf*) che si svolgeva a Norimberga ed era, secondo la tradizione, organizzata dalla corporazione dei macellai. Questi personaggi che mostrano evidenti tratti zoo-antropomorfi, si richiamano spesso alla figura mitica del Selvaggio e possiedono caratteristiche e attributi che si ritroveranno nelle mascherate carnevalesche alpine dei secoli successivi per arrivare fino ai nostri giorni: corna di animali, abiti di pelle di capra o pecora, campanacci intorno ai fianchi.

Molte feste popolari assumevano l'aspetto di una instaurazione di un *tempus terribile*, ossia dell'irruzione del caos, che tuttavia preludeva a una rifondazione dell'ordine tanto cosmico quanto sociale. Il ritorno a un tempo primordiale si esprimeva attraverso l'irruzione nella società delle forze del disordine, quelle forze che durante il tempo quotidiano venivano rigorosamente imbrigliate, perché disgregatrici e distruttive. Da qui deriva il carattere di orgia alimentare e sessuale, capovolgimento dei ruoli sociali, annullamento

269. Cesario di Arles, vi secolo, cit. in Ginzburg 1989: 165; si veda anche Du Cange 1885, vol. IV: 481-485, s.v. Kalendæ.

270. Ginzburg 1989: 165.

delle gerarchie e creazione di autorità fittizie, che contraddistingue il periodo carnevalesco<sup>271</sup>.

Secondo l'interpretazione di Carlo Ginzburg, nel Medioevo permane una tradizione di donne e (più raramente) di uomini che si recavano in luoghi solitari per incontrare una figura di "buona" dea notturna (Diana, Erodiade, Dame Habonde, ecc.). Dietro queste usanze si intravede la sopravvivenza di un culto a carattere estatico.

Al mondo delle benefiche figure femminili che elargiscono prosperità, ricchezza, sapere, si accede attraverso una morte provvisoria. Il loro mondo è il mondo dei morti<sup>272</sup>.

Nel Friuli del Cinque-Seicento si trovano documenti che attestano la presenza dei cosiddetti "benandanti", individui che, in estasi, si recavano a cavallo di animali o in forma di animali a recuperare i germogli del grano o a combattere contro gli stregoni per assicurare la fertilità dei campi<sup>273</sup>.

Solo in epoca successiva, tali testimonianze verranno utilizzate dagli inquisitori per confermare la presenza di riti satanici e di riunioni nel corso delle quali si sovvertivano i dettami della vera religione e si rinunciava alla fede cristiana.

In una delle prime descrizioni di una setta minacciosa di streghe in Basilea, che risale al 1435-37, il domenicano tedesco Johannes Nider descrive come gli stregoni avessero cucinato e mangiato i propri figli, e inoltre come si fossero poi riuniti e avessero evocato il demonio. I cadaveri dei bambini, uccisi con cerimonie magiche, erano stati fatti bollire in una pentola, per estrarne un unguento destinato alle loro pratiche magiche e alle "metamorfosi" cui si dedicavano (*nostris voluntatibus et artibus et transmutationis*)<sup>274</sup>. Anche in altre testimonianze, gli stregoni affermano di sapersi trasformare temporaneamente in lupi per divorare il bestiame, altri di poter divenire invisibili mangiando certe

271. Cardini 1995: 33.

272. Ginzburg 1989: 77.

273. Ginzburg 1966.

274. Ginzburg 1989: 43-44.

erbe speciali, indicate dal Diavolo. Ai convegni andavano volando su bastoni o scope, e lungo la strada si fermavano nelle cantine, bevevano il vino migliore e defecavano nelle botti<sup>275</sup>.

Lo storico italiano conclude che il nucleo folklorico dello stereotipo del sabba può essere ricondotto alla credenza nel volo notturno verso i convegni diabolici, il quale “riecheggiava, in forma ormai stravolta e irriconoscibile, un tema antichissimo: il viaggio estatico dei viventi verso il mondo dei morti”<sup>276</sup>.

Con la persecuzione della stregoneria e l’estirpazione delle ultime permanenze di culti pagani in alcune aree rurali marginali dell’Europa, l’idea della possibilità di contaminazione tra mondo umano e mondo animale, del valore sacrale degli animali e di una permeabilità tra le diverse sfere del vivente e il mondo dei morti venne definitivamente relegata nell’ambito del demoniaco e del magico. Era stata ormai spianata la strada per la costruzione di quel mondo “oggettivo” che costituirà l’elemento centrale della visione naturalistica della realtà che caratterizza, soprattutto a partire dal Seicento in poi, il pensiero dell’Occidente<sup>277</sup>.

275. Id.: 46-47.

276. Id.: 78.

277. Descola 2010.