

## Storie di Medusa: varianti iconiche e varianti discorsive

Ezio Pellizer

Cercherò di descrivere il funzionamento dei così detti «segni iconici» o «visuali» nell'enunciare segmenti narrativi (o intere sequenze) pertinenti alle storie o ai racconti che chiamiamo «mitici», cercando di rendere conto dei caratteri di questo particolare tipo di enunciazione. Sembrano interessanti, in particolare, le procedure di identificazione e di interpretazione, la definizione d'identità dei soggetti della narrazione, e le condizioni di riconoscimento delle sequenze rappresentate come parte di una struttura narrativa più ampia.

Si cercherà anche di mettere in evidenza quanto sia importante, e in modo particolare per immagini che rappresentano sequenze di «racconti mitici», la «competenza dell'enunciario», concetto molto variabile nel tempo e nello spazio, come condizione che rende possibile la *ricezione* e la «lettura» di un racconto tradizionale (o di una parte di esso) rappresentato in una o più immagini.

Alcune figure verranno esaminate per evidenziare i problemi teorici soggiacenti, che appaiono molto complessi di per sé<sup>1</sup>, e forse lo sono ancora di più per materiali che provengono da un'epoca molto distante da noi, ciò che comporta una grande stratificazione e differenziazione delle competenze nei secoli e nelle culture. Si cercherà di evidenziare il particolare tipo di *cooperazione interpretativa* richiesto per la lettura di immagini che ci provengono da un passato lontano, come è quello dell'antichità «classica».

1. La discussione tra i semiologi sui problemi dell'iconismo in generale è sempre viva, cfr. MALDONADO e ECO, in U. ECO, *Kant e l'Ornitorinco*, Bompiani, Milano 1997, capitolo 6, «Iconismo e ipoicone», pp. 295-348. Si vedano anche i lavori raccolti da LUCIA CORRAIN e M. VALENTI (cur.), *Leggere l'opera d'arte*, Bologna, Esculapio 1991, con una buona introduzione dello stesso VALENTI.

Come hanno bene messo in evidenza gli autori del Groupe Mu di Liegi<sup>2</sup>, il segno iconico rinvia a oggetti della realtà secondo un ordine mimetico. Un insieme di stimoli visuali, ottici, fisici, produce una serie di enunciati, che devono essere in qualche modo interpretati, decodificati dall'enunciatario, sulla base di una sua competenza, che come vedremo è una entità fortemente variabile. Questo tipo di enunciazione, è il risultato di una triplice relazione fra tre elementi, che si possono visualizzare in una sorta di triangolo. Possiamo distinguere un referente, un significante e un tipo:

a) il referente è un designatum, un qualcosa che fa parte del mondo naturale, ed è estraneo alla semiosi e al linguaggio;

b) il significante è un insieme di stimoli visivi che corrispondono a un tipo stabile, che può essere associato a un referente comune; il referente viene così riconosciuto come facente parte di un tipo. Il significante, disegno, pittura, fotografia, graffito, bassorilievo, etc., si trova nei confronti del referente in relazione di trasformazione;

c) il tipo è una rappresentazione mentale, una serie di tratti distintivi strutturati in modo costante e riconoscibile<sup>3</sup>, la cui funzione è di garantire (in qualche misura) una certa equivalenza tra referente e il significante, in modo da permetterne il riconoscimento.

Cerchiamo di visualizzare queste relazioni con l'aiuto del seguente grafo:

### TIPO

*stabilizzazione  
conformità*

*riconoscimento  
conformità*

**REFERENTE**

*trasformazione*

**SIGNIFICANTE**

- Groupe MU, (J.-M. KLINKENBERG, F. EDELIN, Ph. MINGUET), «Structure et rhétorique du signe iconique» in: H. PARRET e H.-G. RUPRECHT (cur.), *Exigences et perspectives de la sémiotique. Recueil d'hommages pour Algirdas Julien Greimas* (2 voll.), Amsterdam 1985, vol. I, pp. 449-61.
- Sembrano assumere le caratteristiche di «tipo» quelli che potremmo chiamare «epiteti figurativi» o «epiteti iconici», come la pelle di leone per Eracle o Omphale, etc.

*Sull'asse significante-referente si collocano relazioni di trasformazione, che possono andare da un'estensione minimale (un manichino o una statua di cera, quasi identici alla figura rappresentata, un gemello o un sosia) a livelli molto elevati (per esempio l'icona bidimensionale rappresentata dalla silhouette di una mano tracciata con una matita su un foglio).*

*Sull'asse referente-tipo si situano relazioni di stabilizzazione, per cui i tratti costitutivi ricavabili dall'oggetto rappresentato (o da una serie coerente di oggetti) si integrano a stabilizzare un paradigma di riconoscibilità che rappresenta appunto il tipo, mentre nel senso inverso si stabilisce una relazione di conformità del referente alla sua rappresentazione mentale.*

*Sull'asse significante-tipo si trovano relazioni di conformità (anche in presenza di grandi diversità, per esempio di dimensioni, o stilizzazioni, semplificazioni, etc.) che permetteranno o meno di ravvisare nel significante una manifestazione del tipo, in base alla quantità e alla natura dei tratti distintivi che si possono conformare ad esso, rendendone possibile il riconoscimento.*

### 1. *Le metamorfosi di Medusa*

Vediamo ora una prima immagine, un segmento di storia (una «scena») che potrebbe essere riconosciuta come appartenente a un ciclo narrativo ben preciso, almeno per ipotesi. Cominceremo l'analisi partendo da una prima descrizione molto elementare. **Fig. 1, Fig. 1 bis:** Si osservi l'immagine, da sinistra verso destra. Un grosso pesce è sospeso a testa in giù. Poi abbiamo una figura barbata (S1), dunque maschile (a meno che non si tratti di un travestimento), coi capelli lunghi e arricciati sulla nuca, vestito con una sorta di pantaloni stretti (ulteriore tratto «maschile»). Questo personaggio porta inoltre degli stivali o calzari, ciascuno con una specie di sperone, una protuberanza visibile in corrispondenza di entrambi i talloni dei piedi. Il capo è girato dal lato opposto, rispetto al corpo.

Nella mano destra stringe un oggetto ricurvo, una sorta di falce; e con la sinistra afferra il polso di una seconda figura.

Questa, che chiameremo S2, si presenta in posizione frontale, ma ha le gambe orientate verso la propria destra, le ginocchia piegate come per un balzo o una corsa. I capelli arricciati ai lati, di foggia femminile, presentano circa 11 escrescenze lunghe e sottili, disposte a corona sulla testa. Il volto, frontale, è ampio, tondeggiante, e più grande, rispetto a quello della figura maschile, e in qualche modo sproorzionato al corpo. Un vestito senza maniche e una gonna (tratto «femminile» almeno in molte culture del Mediterraneo) coprono parzialmente il dorso e la metà inferiore del corpo. (Immagino che molti osservatori avranno già formulato qualche idea, circa il riconoscimento di possibili personaggi a loro già noti).



Fig. 1



Fig. 1 bis

I piedi di questa figura, che per altri versi (gigantismo della testa, escrescenze sul capo) sembrano discostarsi di molto da una «normale» morfologia del corpo umano femminile, appaiono tratteggiati come artigli di uccello rapace (*bird's claws, serres*). Avremo dunque un ibrido donna-uccello, cioè una figura con tratti mostruosi. Si noti però che questa figura *non porta le ali*.

Per qualche ragione empirica, che rileva di una logica elementare (induttiva o analogica?), l'atteggiamento di S1 sembra riflettere l'intenzione di aggredire S2, servendosi dell'arma da taglio che egli stringe in pugno.

La scena sembra dunque rappresentare una *minaccia*, in parte messa in atto con l'uso di un'arma. In tutti i casi, abbiamo uno scontro, un affrontamento che vede l'uno di fronte all'altro un Soggetto e un Antagonista.

Del grande *pesce*, non saprei che cosa dire. Andrà interpretato come segno di un'ambientazione marina della scena? O sarà da interpretare con criteri di *ratio difficilis*, per esempio su piano simbolico o allegorico? Allude a qualche altra cosa, che però non riusciamo a comprendere? O si tratta di un mostro marino, un pescecane, un'orca, un *kētos*, nel qual caso sarebbero possibili altre inferenze, attingendo a conoscenze che già possediamo, relative ad una struttura narrativa a noi già nota?

Appare evidente come sia inevitabile, come primo passo verso una *interpretazione*, ricorrere alla ricerca di possibili interferenze tra la figuratività iconica e quella narrativa (descrittiva), tra *eikōn* e *lōgos*, come ha di recente messo bene in evidenza Jacyntho Lins Brandão.

Per leggere un'immagine come questa dobbiamo attingere alla nostra *competenza narrativa*, in altri termini, dobbiamo mettere a frutto la nostra conoscenza dell'enciclopedia di riferimento. Siamo costretti a fare delle inferenze, delle illazioni, basandoci su qualsiasi cosa sappiamo in precedenza, che sia *simile* a ciò che vediamo; qualcosa che ci richiami alla mente informazioni già note, tratti distintivi, dati di cui già disponiamo. In altri termini, la scena non ci può dire nulla, tranne che si tratta di un affrontamento, di un incontro ostile, della lotta tra due personaggi, uno maschile e uno femminile, di cui il secondo sembra (almeno in questa immagine) aggredire il primo, e questo sembra opporsi con la mano e con un'arma. Tutto il resto (individuazione degli attanti, riconoscimento di una «scena» o di un segmento, suo possibile inserimento in una sequenza narrativa nota), dobbiamo inferirlo dalla nostra competenza di osservatori, attingendo a informazioni tipologiche di cui già disponiamo.

La frontalità, le escrescenze sul capo, interpretabili per ipotesi come *serpenti*, impongono a chiunque conosca la morfologia delle figure femminili

mostruose della mitologia greca<sup>4</sup>, l'evocazione di personaggi femminili «anguicriniti», cioè con dei serpenti tra i capelli (o al posto di essi): per esempio le Erinni o le Gorgoni, che rispondono a molti dei tratti che riconosciamo in questa immagine, ma *non a tutti*. A questo punto, vediamo che almeno per la seconda delle ipotesi (messe da parte le Erinni) scatta una corrispondenza termine a termine, che è provocata da una struttura narrativa ben precisa, che è in nostro possesso, è di nostra competenza.

S1 (il soggetto maschile) somiglia molto a un personaggio che si serve di una falce (*bârpe*) per affrontare un figura mostruosa che aveva dei serpenti sul capo, una delle tre Gorgoni (mostri anguicriniti e capaci di volare), di nome Medusa: si tratta evidentemente di Perseo. Lo stesso atto di distorcere la testa mentre aggredisce l'antagonista, è una sorta di «epiteto formulaire», un tratto distintivo di questo eroe, cioè un elemento costante della tipologia figurativa stereotipa che lo riguarda. Ma allora ai piedi non porta speroni, ma si tratterà di *ali*, i famosi calzari alati che fanno parte della sua attrezzatura «canonica» per affrontare il terribile mostro. Mancano altri elementi non secondari, altri «epiteti iconografici», come la borsa (*kibisis*) per riporre la testa di Medusa, o l'elmo di Hades, che lo rendeva invisibile, ma pazienza! Manca anche lo scudo lucido come uno specchio che compare in alcune varianti narrative<sup>5</sup> (che c'è per esempio nel film «Lotta di Titani», di Desmond Davis, con Laurence Olivier, Harry Hamlin e Ursula Andress). Ma l'essenziale, soprattutto grazie al gesto compiuto (la decollazione di un mostro femminile anguicrinito), consente di riconoscere in questa immagine un possibile *avatar* dell'impresa di Perseo, figlio di Danae e di Zeus, nipote di Acrisio di Argo.

L'ipotesi tipologica che la morfologia di S2 corrisponda effettivamente a una Gorgone, e in particolare a Medusa, appare quindi rafforzata. Ma allora, che ci fanno gli artigli di uccello? Nella descrizione dello Ps. Apollodoro, per esempio, si parla di mani di bronzo e ali d'oro, ma non si fa cenno ad artigli di uccello da preda<sup>6</sup>.

E per tornare brevemente al grosso pesce, si osservi la **Fig. I ter**, dove è rappresentata un'altra nota impresa dell'eroe Perseo. Il Kêtos è molto differente, ma compare proprio un pesce verticale! Le «scene» o le figure rappresentate in immagini possono contenere enunciati, il cui algoritmo difficilmente può coincidere con quello delle sequenze di enunciati del racconto, a meno di non essere disposte intenzionalmente in «bande» sequenziali coerenti. A volte, possono invece rappresentare semplicemente

4. Ma si ricordi che si tratta di un sigillo di Baghdad, forse di provenienza cipriota, VII-VI sec. aC; cfr. W. BURKERT, in: Jan BREMMER (cur.), *Interpretations of Greek Mythology*. Cronos Helm, London 1987, pp. 31 e 39 n. 75.

5. Cfr. in particolare Ovid. *Metam.* IV 782-84: Perseo stesso, su richiesta di uno della corte di Cefeo, narra «*se tamen horrendae clipei, quod laeva gerebat, / aere repercusso formam adspexisse Medusae / dumque gravis somnus colubrasque ipsamque tenebat.*»

6. Ps. Apollod. II 4,2 (40).



Fig. 1 ter

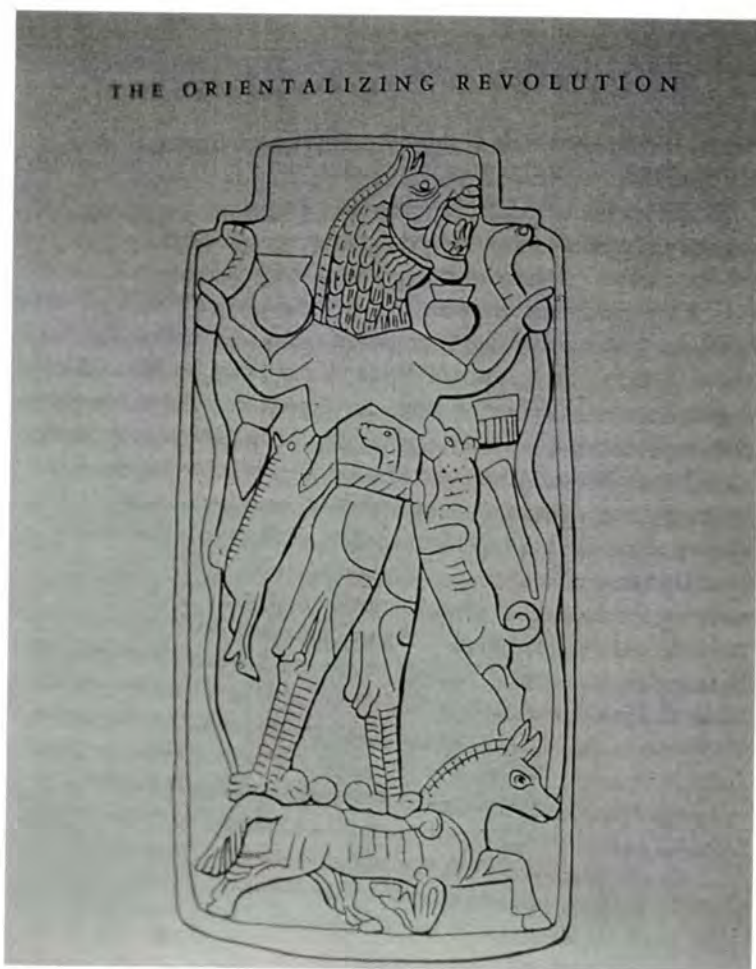
dei tratti di «definizione di sfondo», o dell'ambiente circostante, in questo caso marino. Ma nel nostro esempio, avremo un'ambientazione marina sfasata, poiché vorrebbe connotare per l'affrontamento della Gorgone uno spazio che invece ci risulta piuttosto adatto alla lotta contro il Kētōs. Come si vede, in questa attività figurativa ci può essere molto *bricolage*.

## 2. Migrazioni nel tempo e nello spazio

Walter Burkert, in un eccellente libro del 1992<sup>7</sup>, parla a questo proposito di *creative misunderstanding*, (ovvero «frintendimento creativo») e dice che questo processo di interferenza interculturale può a volte essere più ricco e produttivo della mera trasmissione (che pure, secondo lo studioso svizzero, rimane un fatto). In effetti, quanto più ci si allontana nel tempo e nello spazio, tanto più i modelli iconografici, come anche i temi narrativi, tendono a essere frintesi, ad assumere forme ambigue, ad ammettere, o a generare, varianti. Burkert segnala per esempio alcune impressionanti analogie che si possono trovare fra la tipologia della Gorgone e quella di un demone legato alla magia e all'universo della paure infantili, chiamato Lamashtu (che avrebbe forse attinenza perfino linguistica con i mostri greci apparte-

7. W. BURKERT, *The Orientalizing Revolution. Near Eastern Influence on Greek Culture in the Early Archaic Age*, Harvard Univ. Press, Cambridge (Mass.)-London 1992.

nenti alla tipologia di Lamia) (**Fig. II**). Questo mostro orribile, come osserva Burkert, in effetti ha in comune con la figura mostruosa (o «gorgonica») dell'immagine precedente, oltre ai serpenti, al volto frontale ed orribile, alle zanne ed alla «corsa trasversale» (*Knielauf*, che compare in altre immagini del demone), anche le zampe di uccello rapace<sup>8</sup>.



**Fig. II**

Il fatto è che gli artigli ai piedi si ritrovano, però assai lontano dalla cultura e della regione mediorientale, che ha conosciuto la tipologia di Lamashtu, cioè in Etruria, dunque in una regione assai lontana sia da Cipro o dalla Mesopotamia, sia dalla Grecia. Si osservino per esempio immagini come

8. E perfino una certa attinenza con il mondo equino, cfr. l'immagine di un'anfora beotica a rilievo, di cui parleremo tra poco, Fig. V (ca. 660 aC), Parigi, Louvre, CA 795.



questa: **Fig. III**. Come si vede, gli artigli di uccello rapace possono liberamente comparire là dove meno ce le aspettavamo, e gli artisti potevano permettersi ibridazioni e ricomposizioni che evocano un certo senso del *bricolage*.



**Fig. III**

I problemi non mancano; di fronte a fenomeni come questi, si possono cercare interpretazioni diffusioniste, che però mi sembrano spesso difficili da documentare, oppure si può ricorrere a ipotesi poligenetiche.

### 3. *Medusa genera un cervo?*

Si osservi ora quest'altra immagine, sempre di tradizione etrusca, **Fig. IV**<sup>9</sup>: i ruoli principali sono abbastanza chiari, e alcuni tratti distintivi dei personaggi sono ben riconoscibili, benché manchino le ali e i calzari alati. C'è invece la *kibisis*, il cestino che probabilmente contiene già la testa di Medusa. Essa stessa *non* ha le ali, proprio come la Medusa di Bagdad, mentre

9. Stile campano, II metà del IV aC; cfr. LIMC, s. v.



Fig. IV

tassi che va al di là della morfologia: in altri termini, se c'è un tale, che in presenza di una o più figure femminili, di cui una senza testa, tiene in una mano un'arma da taglio ricurva, nell'altra una borsa, ebbene, nelle culture di tutto il Mediterraneo del primo millennio (per restare sulle generali) è difficile che *non* si tratti dell'eroe Perseo, il decollatore di Medusa.

Ricorrendo poi alla stessa enciclopedia mitica (ai *lōgoi*), sappiamo anche che dal busto, o dal collo, della Medusa decapitata nacquero due personaggi, un certo «Spada d'oro», *Chrysāor*; e un cavallo alato (le ali spariscono da una parte, e rispuntano dall'altra, per così dire) che sarà famoso per volare fino al cielo e per far sgorgare fonti celebri con un calcio del suo zoccolo. Si tratta di Pègaso. Ma osserviamo bene la figura: dal collo esce una testa di animale, che ha tratti equini, ma qualcosa che sembra fortemente a un paio di corna! Non s'è mai visto un Pègaso con le corna. E allora? cosa sarà successo? In effetti, se ricorriamo agli specialisti, quella che dovremmo supporre sia Medusa, è interpretata come una «Figur mit einem Hirschkopf», cioè una figura femminile con la testa di cervo, oppure come un cervo che sta spuntando fuori dal busto della figura femminile («oder Hirsch, der aus ihrem Rumpf entspringt?»). Siamo di fronte a una «creative misunderstanding» etrusca? Un'ipotesi che mi parrebbe sensata,

sarebbe di interpretare come *spruzzi di sangue* quelle che appaiono effettivamente come *corna*, ignorare il particolare della pelle maculata, che parla fortemente a favore del cervo, e pensare che quello che sembra stia nascendo dalla testa tagliata di Medusa sia effettivamente un cavallo, cioè Pegaso.

Un'altra ipotesi non da scartare, è la seguente: un artigiano ceretano, cercando di imitare un esemplare greco recante una figurazione (*graphè*) di cui non comprendeva bene il senso, perché non conosceva il mito di Perseo, e il particolare della nascita di Pegaso dalla testa di Medusa, avrebbe liberamente interpretato come *cervo* quello che nell'originale era un *cavallo*. Ma sappiamo che la conoscenza del «mito» greco era talmente diffusa nella cultura etrusca, che i miti (compreso Perseo) più noti erano riprodotti in centinaia di esemplari persino nell'arte «sacra», cioè in bassorilievi scolpiti su urne funerarie.

#### 4. Una Medusa cavallina?

Vediamo ora la **Fig. V**: È un'anfora beotica lavorata a rilievo, e risale più o meno al tempo di Archiloco, intorno al 660 aC. Si vedono con chiarezza la spada, anche se qui non è ricurva, la *kibisis* portata a tracolla, i calzari con



Fig. V

delle arricciature, che sappiamo di poter riconoscere come piccole *ali*. Un copricapo anch'esso arricciato, che potrebbe essere una sorta di cappello da viaggio (petaso). Sembrerebbe un'ulteriore variante: non è la famosa *kynée*, sorta di *elmo* fatto di denti di lupo, l'elmo di Ades che rende invisibili e che permise all'eroe di avvicinarsi alle Gorgoni senza essere notato.

Ma si osservi il secondo soggetto (S2, o Ant: Medusa): frontalità, dimensioni eccessive della testa, bocca munita di zanne, perfino dei serpentelli tracciati con abilità al centro della capigliatura, e attitudine «sintattica» di vittima di una decapitazione, non ci consentono dubbi: è Medusa. Ma allora, perché ha un corpo di cavallo, quasi fosse un Centauro? Che significato può avere una variante così clamorosa? Invano posi questa domanda a Parigi, più di dodici anni fa, davanti agli amici e colleghi del Centre che sarebbe diventato il Centre Gernet, con Nicole Loraux, F. Frontisi-Ducroux, F. Lissarrague, e altri esperti iconologi, che avrebbero prodotto lavori come *La cité des images*. Non ottenni una risposta soddisfacente, e non l'ho ancora trovata neppure oggi. Ma se vediamo l'immagine di Lamashtu che sta su una sorta di equino (forse un asino), e se ricordiamo quella di Medusa che produce dal suo corpo un *cavallo* (alato), e per esempio ricordiamo anche che Medusa fu sedotta da Posidone Hippios, ritroviamo tratti pertinenti che possono forse render conto di questa «cavallinità», della morfogenesi di questo strano ibrido, di questa curiosa variante iconica che a prima vista sembrerebbe aberrante e priva di una logica plausibile.

Per di più, sfogliando il LIMC, ci si accorge che questa morfologia non è isolata, ed esistono antichi esempi orientali, prima metà del VI secolo, da Biblos, di questa «variante morfologica» (cfr. la figura **V bis**).

Resta un piccolo problema, abbastanza inquietante: che cosa ci fa quella piccola lucertola o salamandra, nel campo in alto a destra? Mi sembra ancora più oscura del grosso pesce che abbiamo visto nel sigillo orientale di Bagdad. Sarebbe forse un tratto «profetico», che intende anticipare una sequenza alquanto successiva nel tempo narrativo di tutta la vicenda di Perseo, cioè la lotta contro un mostro marino, una specie di *drago* (il film che ho citato, chiama in causa addirittura il *Kraken*, preso in prestito dalla mitologia scandinava!) chiamato *kētōs*, che si accingeva a divorare la bella Andromeda? Oppure si tratta semplicemente di un riempitivo, un motivo ornamentale per occupare uno spazio vuoto sulla superficie dell'anfora? Forse arriva un momento in cui è bene sapersi fermare, praticando una prudente *ars nesciendi*, per non correre il rischio di cadere invece una sorta di *furor inferenziale* (*furor inferentialis*) che potrebbe portarci troppo lontano.



Fig. V bis

### 5. Varianti buffonesche?

Vediamo ora quest'altra curiosa immagine, **Fig. VI**:

Non siamo più in un ambiente culturalmente diverso, come Bagdad o Cipro «orientaleggiante», o come il mondo etrusco, ma ci troviamo in ambiente greco. Siamo dunque costretti a nuove inferenze, sull'ignoto autore di questa *graphè*. Sia il pittore che il suo pubblico (i «lettori» dell'immagine), si suppone, conoscono perfettamente il mito di Perseo. Se a lui viene sostituito un attore diverso, dobbiamo supporre che sia stato fatto a bella posta, in un contesto comunicativo e culturale ben preciso. Il registro infatti, a onta della serietà del personaggio (ma F. Lissarrague osserva che i satiri fanno ridere, ma sono sempre terribilmente seri) è comico, «satiresco»: il personaggio che compie i gesti «formulari», la decollazione di un antagonista che possiede tutti i tratti distintivi per essere identificato con certezza assoluta come Medusa, è cambiato: ha la coda, le orecchie lunghe e a punta, e tutti i tratti che noi siamo abituati a riconoscere come distintivi della figura di un Sileno<sup>10</sup>, pur disponendo degli attributi tipici del notissimo eroe Perseo, e delle posture,

10. Cfr. K. SCHEFOLD - F. JUNG, *Die Urkönige, Perseus, Bellerophon, Herakles und Theseus in der klassischen und hellenistischen Kunst*, Hirmer Verlag, München 1988, p. 114: «Fliegt ein alter Silen mit Sichelschwert».



Fig. VI

degli atteggiamenti gestuali che gli sono proprî, nella sequenza narrativa che è caratteristica dell'eroe argivo. [siamo intorno al 460, dunque prima del teatro a noi noto] Dovremmo per questo ricostruire un altro «mito», una variante narrativa in cui l'eroe che sconfisse Medusa non è piú Perseo, ma un altro personaggio<sup>11</sup>, un essere ridicolo dai tratti semi-animaleschi? Credo di no. Si deve tener conto della destinazione, della funzione, del contesto in cui l'oggetto che enuncia l'immagine era impiegato. Dunque, le varianti dovrebbero essere apprezzate, valutate, in base al *contesto*, alle finalità e alle modalità del loro impiego. Qui la funzione è cambiata: l'effetto voluto dall'enunciatore sembra essere di tipo comico, parodistico, oserei dire «paratragico» (o se vogliamo, «para-mitico»).

Ma è possibile una diversa interpretazione, di tipo piú «serio»: per esempio, Karl Schefold, il grande studioso di arte figurativa greca, sostiene<sup>12</sup> che l'im-

11. Eschilo scrisse un dramma (satiresco?) dal titolo *Le Forcidi*. Alla storia di Perseo appartengono anche il celebre *Diktyoulkôi* (sicuramente satiresco), e un dramma dal titolo *Polydêktes*.

12. K. SCHEFOLD, *Götter und Heldensagen der Griechen*, vol. II, 1978, pp. 85-86.

magine può essere riferita ad un «Mythos eines Kampfes von Perseus und Dionysos» (*Die Urkönige*, p. 114), una «battaglia tra Perseo e Dioniso» che certamente ebbe poco seguito nell'arte figurativa delle epoche successive. In effetti, noi sappiamo che nel libro XLVII delle *Dionisiache* di Nonno di Panopoli, (537-675, cfr. anche XXV, vv. 105-110) c'è proprio una terribile battaglia di Perseo contro Dioniso, dei Micenei contro i Satiri e le Menadi, che si concluderà con la morte di Arianna, la quale verrà addirittura *pietrificata* dall'eroe con la testa di Medusa (vv. 665-68), mentre è anch'essa impegnata nel combattimento. Ma si tratta di una storia che compare verso la seconda metà del V secolo, dunque un migliaio di anni più tardi.

In effetti, la storia ebbe poca fortuna anche nella tradizione letteraria, e non solo in quella iconografica, tanto che è poco nota anche agli specialisti. Oltre a un paio di cenni piuttosto espliciti in Pausania, abbiamo qualche notizia che ci dice che la battaglia tra Argivi e corteo dionisiaco era stata trattata, sembra, da un oscuro poeta di nome Dinarco (da non confondere, sembra, con altri omonimi), che avrebbe cantato la versione, invero assai curiosa, della *morte* del dio, di cui si sarebbe mostrata la tomba a Delfi; ed anche assai verisimile che lo stesso tema sia stato trattato persino nel *Dioniso* del poeta Euforione, che tanto influsso ebbe sui poeti latini<sup>13</sup>. Le fonti letterarie su una battaglia tra Dioniso e Perseo, tra Sileni, Satiri e Menadi e Argivi dunque ci sono, anche se per la maggior parte sono perdute. Le differenze, semmai, riguardavano la sua conclusione. Si va dalla sconfitta, che avrebbe comportato persino la morte di Dioniso, fino alla distruzione e umiliazione di Perseo e di Argo, oppure alla pietrificazione e catasterizzazione di Arianna, seguita da una plateale riconciliazione dei due figli di Zeus. Quel che è forse innovativo, è che le fonti iconografiche attestano questa battaglia tra Dioniso e Perseo già nella prima metà del V secolo, mentre le fonti scritte di quest'epoca tacciono completamente.

## 6. Brevi conclusioni

Come si vede, lo studio delle *graphai* iconiche presenta più problemi che certezze, come ben sanno gli storici dell'arte antica e gli archeologi che hanno affrontato un'impresa gigantesca come il LIMC. Ma proprio grazie a strumenti come questo, lo studioso di racconti «mitici» oggi può comodamente attingere a una quantità di materiali iconografici tale da permettergli di estendere le sue analisi ai prodotti di una modalità enunciativa diversa ma strettamente correlata al racconto (o all'elaborazione letteraria o teatrale

13. Cfr. ad es. A. BARIGAZZI, «Il Dionysos di Euforione», in *Studi Rostagni*, Torino 1963, pp. 416-54, in partic. pp. 421-25, e l'ampio studio di Giampiera ARRIGONI, «Perseo contro Dioniso a Lerna», in F. CONCA (cur.), *Ricordando Raffaele Cantarella. Miscellanea di studi*, Cisalpino, Milano 1999, pp. 9-70.

di esso). Grazie alla disponibilità di tante immagini, altre sequenze, altre segmentazioni, altri ritmi narrativi, e spesso, varianti molto significative vengono in aiuto allo studioso di mitologia classica, e gli consentono di arricchire le sue analisi e di allargare le sue vedute. Perché, come giustamente ha osservato Jacyntho Lins Brandão, la cultura greca antica ci ha lasciato sia discorsi, *lōgoi*, che immagini, *eikōnes*, e a volte ci troviamo nella condizione di avere solo l'uno o solo l'altro, a volte possiamo disporre di entrambi, a volte ancora abbiamo una *ēkphrasis*, un *lōgos* portato su un'*eikōn* che magari non è più visibile<sup>14</sup>. Altre volte infine, abbiamo soltanto un'*eikōn*, un'immagine che ci racconta una storia da sola: così, il mito può viaggiare nello spazio e nel tempo, e magari arrivare fino a noi, anche senza bisogno delle parole. Ma cosa sarebbero le metope dell'*Heràion* scoperte vicino a Posidonia-Paestum, o le magnifiche sculture dell'Altare di Pergamo, se non conoscessimo le avventure di Eracle, la storia di Sisifo o la complessa leggenda di Telephos? E così anche la leggenda di Perseo e delle Gorgoni, celebrata dai poeti e dai tragici, ci viene narrata per la prima volta dai rapsodi della scuola esiodea, come descrizione di un'opera d'arte che non esiste più, nella famosa *ēkphrasis* della scena scolpita dall'artigiano divino sullo *Scudo di Eracle*, che si limita a descrivere il segmento finale dell'episodio, la fuga dell'eroe<sup>15</sup>, in preda a una grande paura, inseguito dalle due terribili sorelle immortali. Al termine di quella fuga, quando le Gorgoni si ritireranno, cadrà il pomo dalla scimitarra (o dalla spada, o dalla falce) di Perseo, e dal quel manico, detto in greco *mýkes* (fungo, e anche impugnatura), si spiegherà il nome della famosa città di Micene. Ma questa è un'altra storia ancora, della quale possediamo soltanto la versione scritta (*graphè*): forse essa attende un pittore, un Veronese, un Velasquez, un Picasso o qualcun altro, che la sappia rappresentare in un quadro, su una ceramica, o in un gruppo statuario.

La sfida, o semplicemente il compito che ci si presenta, è stimolante: confrontare i modelli di interpretazione del discorso narrativo («mitico» o non) che abbiamo cominciato a impiegare, credo con buoni risultati, per le figure discorsive (dunque verbali, linguistiche, orali o scritte) con quelli che la semiotica visuale ci fornisce per l'analisi dell'enunciazione per segni iconici, cioè per oggetti prodotti con l'intenzione significare qualcosa, di produrre ed enunciare un senso a un pubblico di destinatari forse ancor più vasto di quello a cui si rivolge il discorso verbale, soprattutto quello scritto. Questi oggetti, questi manufatti prodotti dall'arte figurativa, presentano già a una prima analisi strutture enunciative peculiari, ma altrettanto efficaci, che vale forse la pena di analizzare e comprendere più a fondo. In questa

14. È il caso, per esempio, della *prolalia* luciana su Eracle-Ógmios, studiata acutamente dallo stesso LINS BRANDÃO in una conferenza tenuta di recente a Trieste (21.12.98).

15. Ma si noti, è scolpito in oro con tutti gli oggetti che lo caratterizzano, calzari, spada (*àor*), *kibisis* d'argento con frange d'oro, elmo (*kynēe*) di Ades, *Aspis*, vv. 220-27.



prospettiva, il *Lexicon Iconographicum* rappresenta uno strumento molto prezioso, per uno studio «audio-visivo» della mitologia della Grecia antica. Esso ci permette infatti di avvicinare e quasi di sovrapporre alla figura del *lector in fabula* quella non meno importante del *lector in imagine* (o *lector in tabula*), mettendoci in grado di ricostruire piú da vicino l'esperienza greca nella percezione e nella ricezione dei modelli e delle strutture narrative –i «miti»– che hanno fatto grande questa cultura del passato, che rappresenta ancora la piú ricca eredità che i secoli hanno lasciato alla nostra cultura europea.