

Monica Pugliara

IL MIRABILE E L'ARTIFICIO
CREATURE ANIMATE E SEMOVENTI
NEL MITO E NELLA TECNICA DEGLI ANTICHI



«L'ERMA» di BRETSCHNEIDER

Le Rovine Circolari

5

collana diretta da
Francesca Ghedini, Lorenzo Braccesi e Irene Favaretto
Università degli Studi di Padova
Dipartimento di Scienze dell'Antichità

Monica Pugliara

IL MIRABILE E L'ARTIFICIO

Creature animate e semoventi nel mito
e nella tecnica degli antichi

«L'ERMA» di BRETSCHNEIDER

MONICA PUGLIARA
IL MIRABILE E L'ARTIFICIO
Creature animate e semoventi nel mito e nella tecnica degli antichi

© Copyright 2003 «L'ERMA» di BRETSCHNEIDER
Via Cassiodoro, 19 - Roma

Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione di testi e illustrazioni senza il permesso scritto dell'Editore

Pugliara, Monica

Il mirabile e l'artificio : creature animate e semoventi nel mito e nella tecnica degli antichi / Monica Pugliara. - Roma : «L'ERMA» di BRETSCHNEIDER, 2003. - XXI, 267 p. : ill. ; 32 cm. - (Le rovine circolari ; 5)

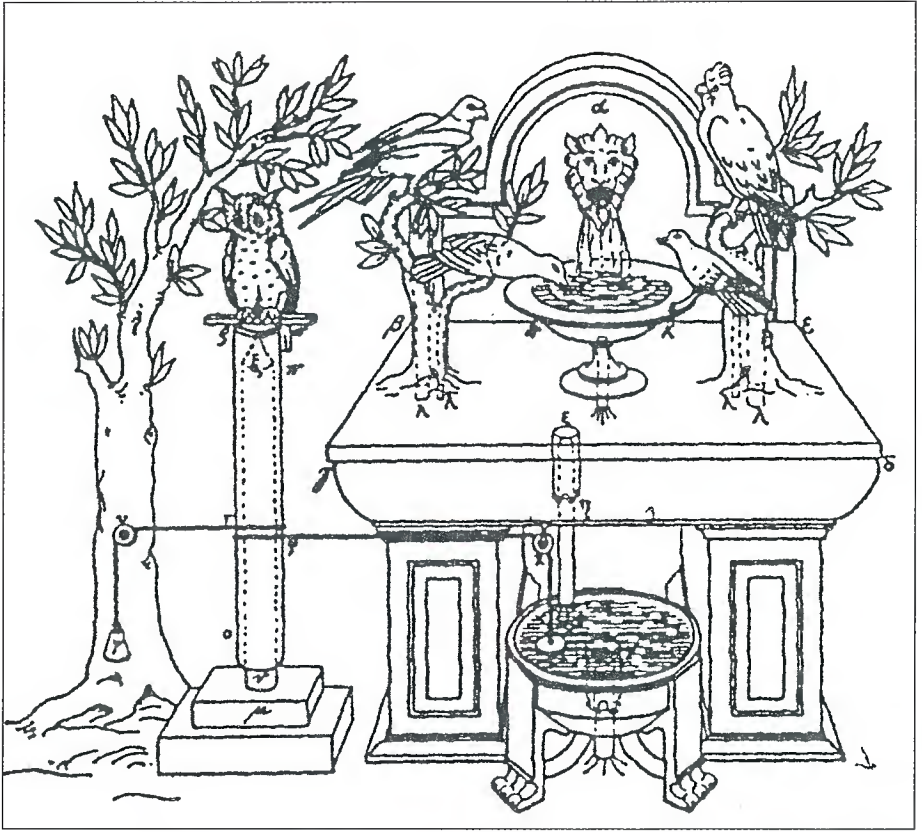
ISBN 88-8265-195-9

CDD 21. 701.05

1. Arte - Psicologia - Antichità
2. Arte e scienze - Antichità
3. Arte e mitologia - Antichità

Il volume è stato pubblicato con il contributo del M.I.U.R.
(Progetto Giovani Ricercatori).

*ai miei genitori
Angelo e Tea*



Hero, Pn. I 16. Fontana con uccellini canori e civetta (da HUMPHREY-OLESON-SHERWOOD 1998).

INDICE

PRESENTAZIONE di Francesca Ghedini	p.	XI
INTRODUZIONE	»	XVII
1. <i>Definizione del problema</i>	»	XVII
2. <i>Storia degli studi</i>	»	XXVI

PARTE I

1. <i>MIRABILIA ARTIFICIALI</i>	»	3
1.1. INVENZIONI MOBILI E SEMOVENTI NELLE BOTTEGHE DEGLI ARTIGIANI	»	3
1.2. Μηχανή e θαύμα	»	5
1.3. LA μηχανική τέχνη	»	11
1.3.1 <i>Macchine semplici e macchine pneumatiche</i>	»	12
1.3.2 <i>Gli αὐτόματα</i>	»	18
1.4. DEI, UOMINI E ANIMALI NELLA SPERIMENTAZIONE TECNICA DEGLI ANTICHI. UNA RACCOLTA DI ATTESTAZIONI LETTERARIE	»	34
1.4.1 <i>Statue di dei</i>	»	35
1.4.2 <i>Statue di personaggi del mito</i>	»	42
1.4.3 <i>Statue di animali</i>	»	50
1.4.4 <i>Giochi ed intrattenimenti con "effetti speciali"</i>	»	52
1.5. COMMITTENTI ED ESECUTORI	»	55
2. APPENDICE	»	62
2.1. DAL θαύμα MECCANICO AL θαύμα VIVENTE: IL PENSIERO DEI FILOSOFI	»	62

PARTE II

1. LA FUCINA DI EFESTO: GLI AUTOMI COME STRUMENTI	p.	79
1.1. GLI AUTOMI NEL MITO	»	79
1.2. DAI MANTICI DI EFESTO ALLA NAVE ARGO: UTENSILI E OGGETTI ANIMATI NEI RACCONTI DEI POETI	»	80
1.3. LE ANCELLE D'ORO E IL GIGANTE DI BRONZO TALOS: CREATURE DI EFESTO A SEMBIANTE UMANO	»	85
1.4. I CANI DA GUARDIA: CREATURE DI EFESTO A SEMBIANTE ANIMALE	»	99
1.5. FANCIULLE, CANI E SENTINELLE: CONCLUSIONI	»	111
2. STRUMENTI E SCHIAVI	»	113
3. APPENDICE	»	125
3.1. LE CREATURE ANIMATE DI EFESTO NELLE ATTESTAZIONI ICONOGRAFICHE	»	125

PARTE III

1. LA BOTTEGA DI DEDALO: SCULTURE DA LEGARE	»	161
1.1. LE STATUE <i>VIVE</i> NEL MITO	»	161
1.2. I SIMULACRI DI ATENA	»	162
1.2.1 <i>La statua animata come insidia: il cavallo di Troia</i>	»	164
1.2.2 <i>La statua animata come prodigio: il Palladio</i>	»	166
1.3. I SIMULACRI DEL SOTTOSUOLO	»	172
1.4. IL MONDO DEDALICO	»	176
1.5. L'INGEGNO DI DEDALO	»	183
1.6. DEDALO ἀγαλματοποιός	»	187
1.6.1 <i>Le statue che fuggono</i>	»	187
1.6.2 <i>Le statue come esseri viventi</i>	»	197
1.7. IL CORPO, LA STATUA E LA <i>MIMESIS</i> . UN'IPOTESI DI LETTURA DEL MITO DI DEDALO	»	207
2. APPENDICE	»	222
2.1. LA MANO "DEDALICA" DI LISIPPO	»	224

3. EFESTO, DEDALO E PROMETEO: I MITI DI CREAZIONE .	»	228
3.1. CONCLUSIONI	»	228
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	»	241
ABBREVIAZIONI	»	259
APPARATO ICONOGRAFICO	»	261
INDICE GENERALE	»	263

PRESENTAZIONE

Nell'anno in cui Stanley Kubrick ha ambientato il suo *2001 Odissea nello spazio*, è uscito nei cinema un film che non ha avuto, io credo, il successo che meritava: *A.I. Intelligenza artificiale*, realizzato da S. Spielberg su un progetto dello stesso Kubrick. La pellicola racconta la storia triste, di un ragazzino, David, e del suo orsacchiotto-robot, di nome Teddy, con cui il protagonista condivide confidenze, sentimenti e momenti di grande intensità emotiva, come la disperazione per essere stato abbandonato dalla mamma; e fino a qui nulla di strano, se non fosse per il fatto che anche David è un robot, una macchina così perfetta che ha persino imparato ad amare e, di conseguenza, a soffrire.

David dunque si configura come una sorta di raffinato epigono del gigantesco e immobile Hal 9000 di *2001 Odissea nello spazio*, potentissimo computer che a un certo punto sfugge al controllo degli uomini che lo hanno creato e cerca di farsi egli stesso controllore dei suoi creatori, infrangendo in modo irreparabile la legge fondamentale della robotica, che impone alle macchine di non danneggiare gli uomini. La drammatica lotta che il computer ingaggia con il tecnico culmina nell'accorata domanda, che egli pone poco prima di spegnersi per sempre: "Credi che sognerò?", in cui si riassume la consapevolezza di un'umanità negata, un'umanità la cui cifra distintiva risiede appunto nelle capacità emotive.

Fra Hal e David intercorrono pochi decenni, in cui giunge a completa maturazione quel lungo percorso che ha avuto nel secolo che si è appena concluso uno dei momenti di più vivace creatività: a partire dalla fine dell'800, infatti, la letteratura occidentale ha sviluppato un filone, raccontando storie diverse attorno al motivo dell'automa, di cui ricorderemo fra le altre *Eva futura* di Villiers de L'Isle-Adam, *Il Golem* di Gustav Meyrink, *L'uomo della sabbia* di E.T.H. Hoffmann, *La pulce di acciaio* di N. Ljeskov.

Tuttavia già sul finire del '700, le creature artificiali erano entrate come protagoniste nella letteratura romantica spesso ispirate alle incredibili invenzioni meccaniche che gli automatisti mettevano a disposizione del pubblico curioso e incantato di tutta Europa. *L'homunculus* del Faust di Goethe è il prototipo di queste figure letterarie, contrassegnate spesso da tinte torbide, misteriose ed inquietanti, in cui la componente squisitamente tecnica passa in secondo piano rispetto alle atmosfere macabre e alle suggestioni lugubri che esse suscitano in perfetta sintonia con il gusto dell'epoca. Pur nell'estrema varietà di situazioni, di caratteri, di soggetti, si riscontrano alcuni moti-

vi ricorrenti nell'elaborazione letteraria di questo tema, ad esempio il rapporto drammatico e conflittuale, che sempre s'instaura fra il creatore e la sua creatura e che di solito conduce ad un tragico epilogo della vicenda e ad una fine funesta per l'automa.

Accanto a queste macchine semoventi, a questi esseri artificiali antropomorfi di origine magica e alchemica, s'impone nell'immaginario degli scrittori una nuova figura, suggerita con ogni probabilità dalle conquiste della tecnologia, e che in un certo senso rappresenta il passaggio successivo, l'evoluzione del modello dell'automa ottocentesco: si tratta del cosiddetto robot. Mentre l'automa, nel tentativo di eguagliare l'uomo sotto il profilo dell'apparenza e di creare effetti spettacolari, stupefacenti, ludici, gode di una propria autonomia, il robot, come si legge in *R. V. R.* di Karel Čapek (che nel 1920 usa per prima volta questo termine), è destinato a riprodurre comportamenti e gesti umani, ed appare indirizzato, in prima istanza, a sostituire l'uomo nel lavoro, nell'impegno fisico, spesso faticoso, rischioso e ripetitivo. Isaac Asimov è senza dubbio il miglior interprete di questo filone e nelle sue *Leggi della robotica* egli elabora una vera e propria teorizzazione del ruolo del robot come schiavo al servizio dell'uomo.

Tuttavia la finzione letteraria (e cinematografica) non si accontenta dell'immagine del robot-schiavo, della macchina-strumento, ed infrangendo limiti e tabù culturali imbocca la via del sogno, in cui protagonista diviene un robot dotato di autonomia di pensiero, di sistema logico, di emozioni. La creazione meccanica subisce pertanto un'ulteriore evoluzione, il suo aspetto tecnico e la sua indistruttibilità che ne facevano "altro" rispetto alla cultura dell'uomo, che ne facevano l'emblema di un futuro dominato dalle macchine contrapposte ai viventi vengono ripensati in un modo nuovo. Il robot diviene progressivamente un'entità sempre più simile all'uomo anche e soprattutto dal punto di vista psicologico ed emotivo, diviene irricognoscibile, in grado di simulare la sua completa appartenenza alla specie umana. Il robot si fa androide, replicante, e come tale incontrollabile, destinato a produrre un senso di angoscia per l'exasperata umanizzazione della tecnologia che sfugge alla scienza e per questo diventa imprevedibile e pericolosa.

Tale prospettiva, che segna l'ultimo orizzonte del cammino che abbiamo tracciato aprirebbe spunti di riflessione di grande interesse, dilemmi che, fuori dalle inevitabili estremizzazioni dettate dai contesti fantastici e letterari, di fatto si ripropongono a livello morale, filosofico ed esistenziale anche nei progressi della scienza che condiziona la nostra vita e di cui siamo noi stessi testimoni. Ma questo cammino ci porterebbe lontano.

Forse, in questo incessante guardare al futuro, varrebbe la pena di riflettere, per una volta, su come la grande illusione che la fantascienza ha rappresentato al suo pubblico di lettori e spettatori, su come i mondi intuiti e prospettati dalla curiosità e dalla paura degli uomini della nostra epoca, gli automi, i robot-schiavi abbiano in realtà radici ben più profonde e lontane, radici che affondano non solo nell'illuminismo e nel medioevo, ma rag-

giungano addirittura il mondo antico come mostra un piccolo ma significativo segmento della letteratura classica.

L'immaginario, il fantastico, la percezione o, meglio, la creazione di un mondo "altro", proiettato al di fuori dei confini ristretti del nostro, trova infatti riscontro da un lato in opere di fantasia, come la *Storia vera* di Luciano oppure *Le meraviglie di là di Tule* di Antonio Diogene (epitomate da Fozio), che affrontano il tema del volo oltre i confini del conosciuto, e dall'altro in una letteratura che invece s'inoltra in un altro tipo di viaggio assai affascinante, quello che indaga l'atto della creazione, la creazione di manufatti, di opere d'arte, di statue, di simulacri che si fanno uomini, di macchine intelligenti che, grazie alla perizia e all'ingegno dei loro inventori, sono in grado di muoversi e di agire.

È questo secondo percorso che M.Pugliara affronta nel saggio che qui si presenta, ponendosi in una prospettiva originale, che supera il determinismo di un'indagine puramente tecnica, proponendo una lettura integrata di fonti filosofiche, letterarie, scientifiche, senza trascurare il pur minimo apporto della tradizione iconografica, allo scopo di definire i modelli di pensiero che stavano dietro a concetti come quello di "artificio" ed "artificiale" dovevano assumere nel pensiero degli antichi.

Il volume si sviluppa intorno ad alcune linee portanti, da cui si dipartono fili sottili e lunghe digressioni, che si ricompongono poi in un organico disegno intorno ai temi della *techne*, di cui sono in possesso gli straordinari artigiani divini ed umani che realizzano gli *spirantia signa*, del *thauma*, la meraviglia, attraverso cui passa la percezione di tali opere, e ancora della *mimesis*, che crea l'illusione della vita; fra questi poli si dipana un percorso sempre rigoroso e teso, giocato fra realtà ed illusione, fra opere d'arte che sembrano animarsi e oggetti, o soggetti, animati che sembrano opere d'arte. Nella grande categoria degli automi, l'A. pone infatti "sia simulacri antropomorfi, sia figure zoomorfe, sia infine gli impianti (come fontane, orologi, organi idraulici, teatrini), all'interno dei quali sia stato dall'artigiano predisposto un meccanismo di "funzionamento automatico", di "energia motrice".

Il variegato universo delle macchine automatiche è nella prima parte del volume, in cui si passano in rassegna i *mirabilia* semoventi, dotati di invisibili apparati meccanici e pneumatici che vi infondono una vita apparente. Dal mondo del reale l'A. si trasferisce a quello del mito nella seconda parte della monografia: nella sua fucina, Efesto, il fabbro degli dèi, con la sua arte sopraffina (in greco *techne* che indica, come è a tutti noto, la capacità di lavorare soprattutto i metalli ma che, per trasposizione, allude anche alle qualità estetiche del prodotto finito) sa dare vita a preziosi oggetti inanimati e a creature di forma umana o animale, facendo di essi i suoi personali servitori. Nella terza parte del saggio infine M.Pugliara affronta il problema delle grandi realizzazioni artistiche, che fanno capo al mito di Dedalo, in cui il movimento, se reale, è espressione della divinità, se apparente, della

perizia artistica del suo autore. Al mito di Prometeo, di Pandora e dei mortali di argilla, terzo modello di creazione, si accenna nell'ultima parte del libro, come spunto per ulteriori futuri sviluppi in seno ad un tema così vasto e articolato.

Ma in questo universo dove l'arte si misura con la scienza, anzi, è un prodotto della scienza stessa, curiosamente, l'immagine è quasi assente: gli automi del mito, le creature animate di Efesto, le ancelle d'oro, il bronzeo gigante di Creta, i cani da guardia della reggia di Alcino, le sirene canore di Delfi, sono descritti, talvolta anche dettagliatamente, nei testi letterari ma raramente rappresentati nel repertorio figurativo greco e romano. Né sorte migliore è riservata alle macchine automatiche o alle statue animate dalla potenza divina (sia essa insita nella divinità stessa o nell'artista che la rappresenta), le quali sono forse presenti nel repertorio pervenutoci, ma restano per noi irriconoscibili. Si manifesta, ancora una volta, quello scollamento fra testo e immagine, fra narrare e rappresentare che mostra in maniera palese che i due percorsi nascono da esigenze diverse e sono spesso autonomi e indipendenti. È un fenomeno ben noto agli studiosi di iconografia che spesso si interrogano sul perché della fortuna di un soggetto e dell'oblio di un altro, che agli occhi di noi moderni sembra offrire altrettante, se non ancora maggiori, suggestioni. Perché ad esempio la poetica leggenda delle sorelle di Fetonte, che per il dolore per la morte del fratello si tramutano in pioppi non viene recepita dal repertorio ellenistico romano, mentre di tanta fortuna gode l'analogo mito della bella Dafne? La risposta è intrinseca al fenomeno della creazione del repertorio iconografico che viene elaborato, standardizzato, trasmesso, grazie a motivazioni e percorsi che non sempre risultano chiari all'esegeta moderno, che deve ricostruire una fitta trama di riferimenti non solo iconografici ma anche storici e/o letterari. Quindi, se è vero che le poche immagini vascolari di *Talos* morente che la ceramografia attica ci ha trasmesso, poco apportano alla conoscenza della magica arte del loro creatore, è altresì vero che quella raffigurazione diventa il simbolo del mitico viaggio degli Argonauti, che si dispiega fra Oriente e Occidente, al di là dei limiti delle terre conosciute, lungo, ed oltre, i percorsi della colonizzazione; e non è un caso dunque che i rinvenimenti di tale soggetto, scomparso presto dal repertorio figurato attico e non più ripreso nel mondo greco né in quello romano, siano tutti di provenienza occidentale.

Ma, se l'immagine del gigante di Creta, inserita in una saga di ampio respiro, trova rare, ma significative attestazioni nel repertorio greco romano, la ricerca delle raffigurazioni delle altre creature animate di Efesto, nonché dei *mirabilia* e delle statue animate, produce risultati ancor meno confortanti; ciò è forse in parte da imputare anche al fatto che manca nella produzione figurativa antica un sistema di segni che distingua la creatura artificiale animata da quella reale, pur se fantastica: così, solo la posizione asimmetrica delle zampe e la rigidità della posa della sirena che con un flabello sta accanto ad una solenne Era in trono sul cratere a volute attico di

Polion, conferiscono all'immagine quello statuto di creatura artificiale che nelle raffigurazioni di *Talos* era richiamato mediante l'innaturale biancore delle carni illuminate da tocchi d'oro.

Sembra dunque che i facitori di immagini, per certi versi poco interessati a descrivere il divario fra animazione reale e artificiale, ove abbiano voluto rappresentare automi, fossero essi tratti dal mito o dalla realtà, abbiano operato in modo da far pervenire allo spettatore un messaggio di ambiguità, alludendo ora ad una realtà che gioca con la fantasia ora ad una fantasia che supera la realtà.

Ed è questo gioco incrociato di ambiguità ed illusione che il denso saggio di M. Pugliara ha cercato di rendere perspicuo al lettore, accompagnandolo in un fantastico viaggio attraverso una galleria delle meraviglie, evocata grazie a testi (molti) e immagini (poche); testi e immagini spesso poco noti alla critica letteraria e storico artistica oppure, se noti, raramente utilizzati alla comprensione del problema del fantastico; testi e immagini che, opportunamente coniugati ed interpretati, le hanno consentito di recuperare un segmento importante dell'immaginario antico.

FRANCESCA GHEDINI

INTRODUZIONE

1. *Definizione del problema*

Stabilire un percorso di ricerca che abbia al suo centro il tema delle statue semoventi e delle creature animate nella letteratura, nel mito e nelle fonti iconografiche antiche, comporta inevitabilmente la necessità di considerare il percorso stesso come “parte di un tutto”, ovvero come uno degli aspetti del vastissimo problema della percezione delle opere dell’arte e dell’efficacia estetica dei suoi prodotti, da un lato, e dall’altro dell’altrettanto complesso sistema di corrispondenze e convergenze tra automi, storia della scienza e della tecnica e miti di creazione nel mondo antico.

Se il valore della produzione di una forma come ritratto aderente della realtà sottende infatti il desiderio da parte dell’artista di fissare nell’opera d’arte l’impronta della vita reale, nondimeno l’artigiano è spinto dalle necessità delle leggi della fisica e della meccanica, dalla sperimentazione empirica, dall’intenzione di produrre oggetti che possano essere considerati *mirabilia*: occuparsi di simulacri mobili significa anche, perciò, procedere in limine, tra l’universo dell’arte e quello della scienza, tra archeologia, fortuna del mito, ed evoluzione del pensiero, in una zona d’ombra talvolta illuminata e definita dai confronti tra discipline, a volte soltanto dal contorno di incertezza di cui si avvolge l’informazione antica.

Partendo da una sommaria ma utile classificazione, la tradizione letteraria consente di focalizzare almeno quattro piani di lettura, che individuano altrettante tipologie di animazione potenzialmente presenti nell’idolo descritto dalle fonti, secondo una progressione graduale di mobilità: da quella completamente illusoria (frutto cioè di una percezione falsa di un movimento che, di fatto, non c’è), alla effettiva capacità da parte del simulacro di produrre un movimento, caso in cui la “vitalità” dell’immagine si fa più evidente, riconoscibile e tangibile.

Ad un primo livello si disporranno quei manufatti che sono considerati e definiti “animati” per la loro perfetta conformità mimetica al modello reale, opere alle quali è attribuita una vita *immaginaria* e *apparente*, derivante dalla loro natura di *copie* fedelissime ai modelli di natura; l’insieme seguente, il secondo, sarà costituito invece dalle cosiddette “statue viventi”, idoli che all’improvviso e inaspettatamente possono, per così dire, perdere l’immobilità, e per effetto di un miracolo inspiegato manifestare fenomeni prodigiosi di movimento e di suono. Ad un terzo gruppo appartengono i simulacri che vengo-

no fatti muovere o parlare grazie a espedienti rudimentali, con il solo scopo di ingannare lo spettatore e di indurlo a credere a fenomeni di magia. I cosiddetti automi, infine, le statue semoventi, occupano il grado più alto di questa scala progressiva: a differenza dei casi precedenti, in essi la ricerca di animazione è compiuta e realizzata in maniera concreta e manifesta¹.

Si è accennato a manufatti che agli occhi suggestionati dell'osservatore *sembrano* muoversi, respirare, guardare, ma che in realtà rimangono immobili: uno degli esempi più celebri di tutta l'antichità è certamente la notissima vacca di Mirone, alla quale è dedicata una lunga serie di epigrammi, ispirati al tema della verisimiglianza²: le mancano solo il movimento ed il muggito per sembrare viva, tanta è l'*acribia* con cui è stata rappresentata. Si pensi, ancora, ad alcuni componimenti di epoca ellenistica sviluppatasi attorno al presunto potere magico dell'arte di Prassitele, capace di creare statue piene di vita, nelle quali egli infonde passioni umane, e che a loro volta suscitano emozioni e stupore in chi le guarda: l'esempio dell'Afrodite Cnidia è forse, sotto questo profilo, il più emblematico³. Risalendo ancora più indietro, fino alle origini, già a partire da Omero, si sedimenta, quale *topos* letterario, il motivo tipico della descrizione di un'opera d'arte il cui pregio più ammirato è proprio quello di saper trasmettere in chi osserva una perfetta illusione di vita: desta stupore l'impeccabile verisimiglianza della scena del cane che azzanna il cerbiatto, cesellata nella fibbia d'oro di Ulisse, o degli episodi narrati sulla superficie dello scudo di Achille o sulla corona donata a Pandora al momento della sua creazione⁴. E ancora, a testimonianza della continuità del "tema dell'elogio", ἐμψυχαι sono definite da Teo-

¹ Del motivo dei diversi tipi di vita attribuiti ad una statua, nei miti antichi e non solo, si occupa GROSS 1992.

² Per fare solo degli esempi: AP IX 717, "Delle due l'una: la pelle di bronzo alla vacca fu messa da fuori, o il bronzo ha l'anima di dentro"; AP IX 738, "In questa vacca, Natura con l'Arte sovrana contese./ D'equo prestigio le dotò Mirone:/ se, per chi guarda, a Natura fu tolto potere dall'Arte, la Natura è natura per chi tocca". Non solo agli esseri viventi è applicata questa metafora, l'imitazione artistica raggiunge prodigiosi risultati anche quando riproduce altri elementi della natura: "Trasse l'artista da un bagno di fuoco l'Eurota, che molle/ ancora pare delle sue correnti./ È stemperato dall'acqua per tutte le membra, vacilla/ da capo a piedi con il suo passo d'acqua./ Emula, l'arte, del fiume. Chi mai lo fece, quel bronzo, estuare, più liquido dell'acqua?" (AP IX 709). Trad. di F.M. Pontani.

³ Sul tema si veda: OLMOS 1992, pp. 256-266; BETTINI 1992.

⁴ Sul genere letterario dell'*ekphrasis* i contributi più interessanti sono: KALINKA-SCHÖNBERGER 1968, pp. 20-26; RAVENNA 1974, pp. 1-52; FAEDO 1985, pp. 5-42; FUSILLO 1985, pp. 289-345; MAFFEI 1986, pp. 147-164; FOWLER 1991, pp. 25-35; MAFFEI 1991, pp. 591-621; SETTIS 1993, pp. 469-498; FAEDO 1994, pp. 432-434; MAFFEI 1994, pp. XV-LXXXVI.

crito le figure realizzate da pittori e tessitori in occasione della festa di Adone, descritte in uno dei suoi *Idilli*⁵. Ed è con grande ammirazione che, nello *Ione* di Euripide⁶, il coro osserva le sculture del frontone del tempio di Apollo: le sue parole sembrano ritrarre una scena reale che si sta svolgendo dinanzi ai suoi occhi; così come due donne nel IV *Mimo* di Eronda mostrano meraviglia alla vista delle statue e delle pitture poste nel santuario di Asclepio a Cos per la loro straordinaria vivacità espressiva.

Innumerevoli nelle fonti antiche, osservazioni di questo genere mirano sempre a sottolineare la sapienza dell'artista nell'elaborare le forme, nel renderle in modo tanto realistico da farle sembrare dotate di anima. Si tratta di un motivo che ritorna come una costante fino all'epoca tarda: ed anzi proprio nella prima metà del VI se ne trova una singolare enfaticizzazione nel lungo *carmen* di Cristodoro di Copto – conservato nel secondo libro dell'*Antologia Palatina*⁷ – in cui vengono dettagliatamente illustrate le ottanta statue presenti nel Ginnasio detto di Zeuxippo, a Costantinopoli (siamo nel 532 d.C.): le descrizioni non fanno quasi mai mancare un riferimento stupito alla completa somiglianza delle opere d'arte con il modello imitato, e alla loro sorprendente congruenza illusionistica con la natura.

Accanto alla mimesi artistica creatrice di illusione e di suggestione persuasiva, attraverso la quale la raffigurazione offerta al pubblico acquista un fondamento di realtà, esiste, abbiamo detto, un'altra forma di "animazione" dell'immagine. Le "statue viventi" sono *eidola* a cui le fonti attribuiscono potenzialità e manifestazioni di vita inaspettate, prodotte da una inspiegabile magia, da un miracolo. Talvolta, ad esempio, è l'intensità del sentimento d'amore che riesce a trasformare la statua in una donna (come l'amata eburnea di Pigmalione, che muta la sua natura e diviene viva grazie all'intercessione di Afrodite)⁸. Talvolta un atto oltraggioso fa sì che un simulacro

⁵ Theocr. XV 80-86: "Veneranda Atena, che filatrici li hanno lavorati, che artisti hanno tracciato queste figure precise! Come ci stanno davanti vere, e come si muovono vere, sono vive, non intessute. Eh, cosa sapiente è l'uomo! E lui, com'è splendido, disteso sull'argentea sdraia, con la prima lanugine che gli spunta dalle tempie, l'amatissimo Adone, lui amato nell'Acheronte!". Trad. di O. Vox.

⁶ Eur. *Ion.* 190 ss.

⁷ Ecco qualche esempio: "Non tralasciare Terpandro canoro: ché vivo diresti/ quel simulacro, né privo di voce: comporre pareva/ nel suo cuore commosso la mistica voce d'un canto" (111-113); "Era animato il bronzo d'Omero, né privo di genio/ né di pensiero; carente soltanto di quella divina/ voce, svelava la foga dell'empito sacro dell'arte./ Fu della dea la colata d'un bronzo così somigliante:/ no, non credo né penso che artefice umano, seduto/ presso la propria fucina, forgiasse la bronzea figura:/ la plasmò di sua mano la dea sapientissima, Atena,/ ben conoscendo la forma che fu sua dimora, ché visse/ entro il corpo d'Omero, cantando quel canto sublime" (311-319). Trad. di F. M. Pontani.

⁸ BETTINI 1992, p. 72 ss.

divino si manifesti come persona viva, con segni e gesti di condanna, o che inducono il colpevole alla vergogna. La statua di Era, a Crotone, si sposta improvvisamente al centro dell'agorà e vomita bile quando i Sibariti uccidono gli ambasciatori di Crotone; il Palladio volge lo sguardo altrove per non assistere all'empio stupro di Cassandra; e ancora, l'Atena di Siris chiude gli occhi quando la città viene presa dagli Ioni⁹. Le statue possono anche parlare. L'idolo di Giunone, dopo la presa di Veio, dà a Camillo l'assenso di essere trasportato a Roma; la statua della Fortuna ringrazia per ben due volte a parole le donne che le hanno recato offerte, come racconta Plutarco nella *Vita di Camillo* e nella *Vita di Coriolano*¹⁰.

Lo stupore di chi racconta di questi prodigi non è differente da quello manifestato da coloro che vedono, in sogno, statue animate¹¹. Una variante di questo modello favolistico è infatti rappresentata da quelle storie in cui la figura del dio si manifesta durante il sonno. In questo genere di visioni, la divinità si presenta sotto le spoglie della sua statua meglio conosciuta, con gli attributi tradizionali, dà responsi, consigli, si muove, sorride come una

⁹ Ath. XII 521.

¹⁰ Plut. *Cam.* 6 e *Cor.* 38: "Dopo il sacco della città Camillo decise di trasferire a Roma la statua di Giunone, secondo il voto. Radunati allo scopo gli operai, cominciò a sacrificare e invocò la dea di gradire il loro zelo e di abitare propizia con gli dei di Roma; la statua allora, dicono, bisbigliò sommessamente che accettava volentieri. Livio racconta, invece, che Camillo pregava e invitava la dea tenendo una mano sulla statua, e alcuni dei presenti risposero ch'essa accettava volentieri e bramava di seguirli. Ma coloro che insistono nel sostenere il prodigio trovano un validissimo conforto nella fortuna della città, che da una piccola e spregevole origine non sarebbe potuta crescere a tanta fama e potenza senza la presenza costante di molte e grandi manifestazioni divine. Essi raccolgono altri episodi simili e riferiscono di statue che a volte sudano e vengono udite gemere, di simulacri che volgono la testa e strizzano gli occhi, testimoniati in gran numero negli storiografi anteriori". Trad. di C. Carena.

"I Romani dicono che nell'atto di essere collocata nel santuario, essa pronunciò distintamente una frase del genere: 'La dea gradisce il dono che le fate dedicandomi'. Narra la leggenda che questa frase fu pronunciata due volte: col che vorrebbe farci credere una cosa difficile da credere e probabilmente mai accaduta. Può essere, infatti, che talora si siano viste statue sudare, o versare lacrime, o emanare gocce simili a sangue. Spesso il legno e le pietre accumulano muffa, ed essa produce umidità; oppure si rivestono di molti colori, o ricevono delle tinte dall'atmosfera circostante: nulla vieta di credere che in certi casi la divinità si serva di tali fenomeni per darci qualche avvertimento. Così pure è possibile che una statua emetta rumori simili a gemiti, o sospiri, dovuti alla rottura o al distacco di qualche sua parte; avvenendo all'interno, esso riesce più violento. È però assolutamente impossibile che in un corpo inanimato si produca una voce articolata e una parlata così chiara, abbondante e spedita". Trad. di C. Carena.

¹¹ BRILLANTE 1988, pp. 17-33.

creatura viva e non vi è alcuna differenza tra sognare una divinità così come la si immagina e sognarne la statua di culto.

Il fenomeno delle “statue viventi” si presenta in una complessa rete di varianti costantemente in bilico tra realtà e sogno, tra favola e suggestione. Ne *Gli oracoli della Pizia* Plutarco riporta alcuni *prodigia* raccontati dalle guide turistiche di Delfi¹²: viene stilato un singolare catalogo delle manifestazioni vitali più frequenti attribuite agli idoli, che reagiscono alle azioni o alle provocazioni esterne. *Agalmata* che bisbigliano, sudano, gemono, volgono la testa, strizzano o perdono gli occhi, piangono lacrime e sangue, con fenomeni che poi ritroviamo in altri testi (e nei secoli successivi fino ai nostri giorni), e che appartengono in definitiva ad un patrimonio comune e popolare di credenze che associano l'immanenza della divinità, la sua capacità di agire nel mondo e sul destino degli uomini, al suo effettivo e visibile intervento, ai segni che si manifestano direttamente dalla forma del simulacro¹³.

Proprio contro questa fede, a suo giudizio generata dalla superstizione e dall'irrazionalismo, si scaglia Luciano nell'*Alessandro o Falso pro-*

¹² Plut. *Moralia* 397 e f (8): “E lo straniero, pur sapendo tutto, dato il suo carattere, prestava tuttavia ascolto alle altre spiegazioni; avendo però sentito che una colonna di bronzo, eretta in posizione elevata da Gerone, era caduta da sola in quel giorno in cui capitò che Gerone morì in Siracusa, fu preso da stupore. Anch'io, nello stesso momento, mi ricordavo con lui di episodi del genere, quali appunto quello di Gerone lo Spartano, come, prima della morte avvenuta a Leuttra, dalla sua statua caddero gli occhi; [...] quello della statua di marmo dello stesso Lisandro, la quale aveva emesso della vegetazione selvaggia e dell'erba in tanta quantità da nascondere completamente il viso; quello relativo al disastro degli Ateniesi in Sicilia, quando dalla palma si staccavano i datteri d'oro, e dei corvi beccavano tutto intorno allo scudo della statua di Pallade”. Trad. di E. Valgiglio.

¹³ Gli esempi di segni dati dalle statue e gli aneddoti di statue che si animano sono moltissimi nelle fonti antiche. L'Apollo di Cuma versa lacrime per quattro giorni al tempo della guerra fra Achei contro il re Aristonico (Aug. *civ.* III 11); l'Artemide dei Messeni fa cadere lo scudo come presagio negativo (Paus. IV 13 1); i Sibariti prendono coscienza dei loro crimini quando Era, nel suo tempio, si volta all'improvviso e fa sgorgare a terra una sorgente di sangue (Ath. XII 521); le immagini di Antonio sudano durante la lotta contro Cesare, come quelle di Dioniso suo protettore e Eracle suo antenato (Plut. *Ant.* 60, DCass. L 8 15). Dione Cassio nella sua Storia di Roma riporta assai di frequente, soprattutto per gli ultimi anni della Repubblica, aneddoti di questo tipo, in modo acritico e come generalmente accettati da tutti: statue che sudano (XL 17, 47), che si voltano e sanguinano (XLI 61, XLVII 33, LIV 7, XLVII 40), che cambiano espressione (LI 17), che scoppiano in sinistre risa (LIX 28). Altre volte viene descritta una sorta di 'omeopatia' tra l'immagine e la persona che l'ha consacrata o la statua e il personaggio reale che rappresenta, per cui se soffre l'immagine soffre l'uomo, e quando deperisce l'immagine, muore l'uomo (DCass. XLV 17, XLVII 33, L 8 e 15, XLIV 18, LVI 29, LXXVI 11; Artemid. III 63, III 21; Plut. *Tim.* 24). Si confronti: CLERC 1914; CLERC 1915, pp. 22-54.

*feta*¹⁴, prendendo di mira chi pratica riti apparentemente misteriosi, impressionando i fedeli ignoranti e creduloni con trucchi e finti miracoli che hanno per oggetto gli idoli di culto. A questo mondo, al mondo dell'artificio, dell'inganno e della superstizione, appartiene questo terzo gruppo di statue, "animate" dalla mano sapiente e astuta dell'uomo: si tratta di immagini che impostori, iniziati, sacerdoti e maghi rendono mobili o sonore artificialmente, attraverso espedienti in grado di produrre gli effetti temporanei desiderati per un pubblico incantato ed ingenuo. Luciano racconta come Alessandro di Abonuteico, profeta ciarlatano, facesse *parlare* una statua del dio Asclepio, nascondendosi dietro una tenda e rispondendo egli stesso al richiedente. Di statue rese "parlanti" o "mobili" per terrorizzare o semplicemente meravigliare la popolazione si ha traccia anche nei racconti del mito: in un episodio raccontato da Diodoro¹⁵, avente per protagonista Medea, viene fatto credere agli abitanti di Iolco che un *eidolon* di Artemide sia vivo.

Questo tipo di simulacri che si manifestano come *vivi* attraverso espedienti grossolani e ingannevoli, spesso destinati a persuadere neofiti e a creare nuovi adepti, mostrano come ci si possa *servire* del potere suggestivo di un idolo, e, attraverso una mobilità fittizia e indotta, si possano assecondare le aspettative di un osservatore che crede nella "vita" di un'immagine.

Veniamo infine all'ultima classe di attestazioni. Le statue semoventi, i cosiddetti automi, sono dei simulacri *creati* (cioè pensati e costruiti) come autocinetici, dotati di dispositivi meccanici nascosti che permettono un movimento grazie ad un iniziale intervento esterno, un movimento rudimentale di almeno alcune parti di essi, o la produzione di suoni, attraverso l'applicazione di leggi studiate dalla tecnica scientifica. Con il termine "automi" si definiscono quindi sia i simulacri antropomorfi, sia le figure zoomorfe, sia, infine, gli impianti (come fontane, orologi, organi idraulici, teatrini), all'interno dei quali sia stato dall'artigiano predisposto un meccanismo di "funzionamento automatico", di energia motrice.

Si tratta di solito di invenzioni di età ellenistica: in concomitanza con lo sviluppo scientifico e tecnologico dell'epoca¹⁶, fioriscono numerose attestazioni letterarie a riguardo, nonché la trattatistica scientifica in cui i progetti di opere meccaniche occupano una parte importante. Queste opere d'arte, realizzate generalmente alla corte dei sovrani, sono dei θαυμαστά, frutti mirabili e raffinati di una tecnica tesa ad intrattenere e a stupire, prodotti di una ricerca estetica (oltre che tecnica) che trova in ambienti ricchi ed aristocratici il suo contesto ideale per manifestarsi, e il suo pubblico più idoneo.

Una ricerca dedicata, almeno in parte, al "congegno meccanico", co-

¹⁴ Luc. *Alex.* 26.

¹⁵ Diod. IV 51.

¹⁶ Russo 1999.