



leggi, scrivi e condividi le tue 10 righe dai libri

<http://www.10righedailibri.it>

GIORGIO IERANÒ
**Demoni,
mostri
e prodigi**

L'irrazionale
e il fantastico
nel mondo antico



SONZOGNO

Copyright © 2017 by Sonzogno di Marsilio Editori® s.p.a. in Venezia
Prima edizione: giugno 2017
ISBN 978-88-454-2642-1
www.sonzognoeditori.it

DEMONI, MOSTRI E PRODIGI



Indice

DEMONI, MOSTRI E PRODIGI

- 9 Prologo – Un mondo di prodigi
- 18 Sfingi e Centauri: gli ibridi mostruosi
- 32 Satiri e Ninfe: i misteri delle selve
- 45 Mostri e creature del mare
- 57 I demoni dell'oltretomba
- 66 Alle origini del vampiro
- 78 Spauracchi e terrori infantili
- 88 Storie di fantasmi
- 106 Gli incanti della magia: streghe e fattucchiere
- 125 Prodiggi e miracoli
- 134 Dagli antipodi alla luna: viaggi in altri mondi
- 148 Epilogo – Dai demoni al Demonio (e dal mito al fantasy)
- 154 Per saperne di più



Prologo

Un mondo di prodigi

Tutta la mitologia è un mondo di prodigi. Gli dei e gli eroi sono creature superiori all'umano. Vivono avventure incredibili, nascono in modo soprannaturale, compiono imprese straordinarie. Sono dotate di poteri magici e hanno la capacità di fare miracoli. I greci però hanno immaginato creature ancora più favolose e strane di Zeus o di Eracle. Esseri bizzarri che non abitano sull'Olimpo ma non appartengono neppure alla stirpe degli eroi. Anche chi non ha studiato la mitologia antica ne conosce almeno il nome: le Sirene, le Sfingi, i Ciclopi, le Arpie, i Centauri, i Satiri, le Nereidi. Ma queste figure più note sono solo l'avanguardia di un esercito di mostri: alle loro spalle, tutta una folla di demoni, draghi e ninfe si annida nelle selve del mito. Sono creature di un mondo da favola, dove l'irrazionale e il fantastico che sono propri della mitologia si dispiegano alla massima potenza.

Demoni e mostri rappresentano un enigma. La loro presenza incrina la solida architettura dell'universo immaginata dai greci. In alto, secondo gli antichi, abitano gli dei, esseri immortali e sempre felici. In basso, stanno gli uomini: infelici, fragili e condannati a morire. A metà strada tra i due mondi, c'è la stirpe degli eroi, che sono semidei: bellissimi e potenti come le divinità, ma sofferenti e mortali come gli uomini. I Satiri, le Ninfe, le Arpie e i loro simili favolosi dimostrano però che questa divisione in tre regni non basta a esaurire la complessità del mondo. Negli interstizi segreti del cosmo, si nascondono prodigi e bizzarrie di ogni genere. Si dispiega la vita occulta dei demoni e dei mostri, che abitano in dimensioni parallele, in territori lontani dai sentieri degli uomini, nella

cui vita appaiono solo in situazioni eccezionali, portando stupore e scompiglio.

«Tutto il mondo è animato e pieno di dei» diceva due millenni e mezzo fa il sapiente Talete. Nella visione mitologica dei greci, ogni luogo pullula di presenze segrete: esseri misteriosi si aggirano intorno alle fonti, nei boschi, sulle rive dei fiumi, nelle profondità del mare o agli incroci delle strade. Ogni albero, ogni specchio d'acqua può nascondere la presenza di una ninfa. In ogni grotta può celarsi un mostro. In ogni sentiero solitario può manifestarsi un fantasma. In ogni casa può nascondersi una presenza demoniaca. La schiera dei demoni e dei mostri è infinita. Il nostro mondo appartiene anche a loro.

Le creature fantastiche di cui parleremo in questo libro spesso non hanno una natura precisa. In alcuni casi non hanno neppure una forma o un'apparenza che sia definibile con certezza. A volte, si tratta di divinità minori. Anche se, in molti casi, possiamo chiamarle minori soltanto perché non abitano sull'Olimpo, dato che comunque sono dotate di poteri straordinari e terribili. È un dio il selvaggio Pan, mezzo uomo e mezzo capro, che imperversa nelle selve e nei luoghi remoti, spargendo il terrore ovunque si manifesti (la parola "panico" deriva appunto dal suo nome). È una dea la lunare Ecate, signora della notte, regina dei fantasmi, maestra di ogni stregoneria. Altre divinità oscure, come le Moire, signore del Destino, o le Erinni, implacabili vendicatrici dei delitti, possono imporre il loro volere persino a Zeus. Alcuni demoni si accontentano invece di essere servitori fedeli di un dio olimpico. I Satiri e i Sileni seguono ovunque Dioniso, accompagnandolo tra orge, danze e festini. Le Ninfe danzano intorno ad Artemide e giocano con Ermes nelle selve. A volte queste creature sono immortali ma altre volte muoiono, come gli uomini. Il mito ci racconta, per esempio, che le Sirene si suicidarono dopo avere perso una gara musicale con il cantore Orfeo. Mentre già il poeta Esiodo, nel VII secolo a.C., si divertiva a calcolare l'età media delle Ninfe.

Le Ninfe, in particolare, sono onnipresenti. Tutti i regni della natura appartengono al dominio di queste creature affascinanti e misteriose, inafferrabili e inquietanti. A volte posso-

no apparire dolcissime e benevole, altre volte la loro potenza si manifesta in forme terribili e oscure. Spesso sono legate alle acque: alle sorgenti, ai fiumi o all'enigma infinito del mare, sia nella sua superficie iridescente sia nelle sue più insondabili profondità. Il loro volto può comporsi in uno specchio d'acqua, apparizione arcana che incanta gli uomini e li trascina in un mondo segreto e fuori dal tempo. Ma altre volte le Ninfe abitano gli alberi o le montagne, nascoste dentro un tronco o nell'intrico di una selva. Le Ninfe, insomma, non frequentano le strade delle città. Vivono al di fuori del mondo civile, dentro orizzonti selvaggi in cui l'uomo non può più sentirsi protetto come membro di una società e rischia anche di perdere se stesso, di vedere svanire la propria identità individuale.

I greci hanno spesso tentato una classificazione di tutti questi esseri così inafferrabili. A volte li hanno chiamati semplicemente "dei" (*theoi*), altre volte hanno preferito la parola "demoni" (*daimones*). Quest'ultima parola apre altri e sconfinati orizzonti. L'etimologia stessa del termine *daimon* è discussa. Potrebbe significare "colui che divide" o "che fa a pezzi" (dal verbo greco *daio*, "distribuire") oppure "colui che illumina" (si pensi alla parola greca *daas*, "fiaccola"). I due termini, dio e demone, non sono sinonimi ma, almeno nei tempi più antichi, sono spesso intercambiabili: Omero definisce *daimones* gli stessi dei dell'Olimpo. Emerge però presto una tendenza a distinguere le due categorie: se gli dei hanno una storia e un'identità personale, un passato che li definisce e li contraddistingue, i demoni sono spesso figure senza nome e quasi senza tempo. Socrate, per esempio, raccontava di avere dentro di sé un *daimon* con cui si consultava e che lo ispirava. Platone (o, secondo altri, il suo discepolo Filippo di Opunte), in un dialogo intitolato *Epinomide*, parla dei *daimones* come di creature invisibili e benigne che vivono nell'aria, tra la terra e il cielo, e alle quali è bene rivolgersi con preghiere rispettose. Il loro ruolo è quello di intermediari tra gli immortali e i mortali. Lo stesso Eros, il dio dell'amore, è un *daimon*, che agisce come tramite tra gli dei e gli uomini, secondo quanto dice sempre Platone in un altro dialogo, il *Simposio*. La serie tradizionale dei-eroi-uomini si arricchisce dunque di un altro termine: i demoni. Ma già nell'opera di

un discepolo di Platone, Senocrate, i *daimones* iniziano ad assumere caratteri negativi. Tra di loro, sostiene Senocrate, ve ne sono alcuni che sono malvagi, assetati di sangue e vogliosi di sesso. Essi infliggono agli uomini epidemie, carestie e guerre civili. E godono di gesti barbarici come i sacrifici di vergini. Si apre così la strada che porta la parola *daimon* da una valenza positiva, o quantomeno neutra, a una valenza negativa. Si passa dal demone al demonio. Ma nasce anche la demonologia, quella “scienza dei demoni” che occuperà nei secoli a venire alcune tra le menti migliori della filosofia antica. Pensatori ed eruditi si applicheranno, con molta serietà, all’impresa di definire il ruolo dei *daimones* nella gerarchia del cosmo.

Accanto ai demoni, c’è la schiera infinita dei mostri. In questo caso, però, usiamo una parola di origine latina. *Monstrum*, connesso al verbo *monere*, “ammonire”, “richiamare alla memoria”, è l’apparizione di qualcosa di straordinario, di eccezionale, che rinvia a un “ammonimento” divino, a un segnale soprannaturale. *Monstrum*, scriveva il grammatico Festo nel II secolo d.C., «è ciò che travalica l’ordine naturale delle cose (*naturae modum*), come un serpente con i piedi, un uccello con quattro ali, un uomo con due teste». Ma il *monstrum* non è necessariamente brutto: il poeta Orazio definiva anche l’affascinante Cleopatra «un mostro fatale» (*fatale monstrum*) per lo sconvolgimento che aveva portato nella vita dell’impero romano. Il mostro, dunque, è innanzitutto un prodigio. In latino, *prodigium* dovrebbe indicare un’apparizione soprannaturale impersonale, un evento più che una creatura, mentre *monstrum* dovrebbe designare invece un essere individuale. Ma la distinzione non è mai così netta: spesso i due termini sono sinonimi. I greci, per esprimere lo stesso concetto di *monstrum*, usavano invece la parola *teras*. In entrambe le lingue, si tratta di sostantivi neutri: la creatura mostruosa può avere un aspetto maschile o femminile ma nella sua essenza non è né uomo né donna. Esso supera anche la distinzione tra i generi sessuali. Nei racconti mitologici, i mostri sono creature abnormi capaci di sfidare non solo gli eroi ma anche gli dei: dal drago Pitone, che contende ad Apollo il possesso del santuario di Delfi, al ciclope Polifemo che divora i compagni di

Ulisse, al Minotauro che si nasconde negli anfratti oscuri del Labirinto cretese. Queste creature stanno all'incrocio tra il mito e la favola, tra la poesia e il folklore. Sono figure che hanno un ruolo preciso e un'identità definita nella tradizione culturale dell'antica Grecia. Ma sono anche l'incarnazione di incubi (o di sogni) che appartengono alla natura di ogni uomo, in ogni tempo. Perciò continuano a vivere, attraverso i millenni, trasfigurandosi magari in forme nuove.

Anche l'uomo lupo, il vampiro che succhia sangue, il fantasma che agita le catene erano figure familiari già agli antichi. Le loro storie nascono nel grembo del mito e poi si trasfigurano in motivi romanzeschi, producendo narrazioni che noi definiremmo "horror" o "fantasy". Sono quei racconti che ritroviamo incastonati, per esempio, nei capolavori della narrativa latina, come il *Satyricon* di Petronio o *Le metamorfosi* di Apuleio. Ma, accanto alle novelle dell'orrore, gli antichi si erano inventati anche i viaggi fantastici. Millenni prima di Giulio Verne, i greci immaginarono batiscafi che s'immergono sotto il mare e navi che arrivano fino alla luna. Senza aspettare i viaggi di Gulliver, con i suoi animaleschi Yahoo e i suoi minuscoli Lillipuziani, già la fantasia antica aveva creato popoli improbabili. Ci sono gli Sciapodi, selvaggi con una sola gamba e un piede enorme che usano anche per farsi ombra quando il sole è a picco. Ci sono i Blemmi che sono senza testa e hanno la faccia e gli occhi sul petto. Oppure i Cinocefali che invece la testa ce l'hanno, ma è quella di un cane. Anche la storia può trasfigurarsi in fantasia. Le grandi imprese di Alessandro Magno, che spinge le sue armate fino alle rive dell'Indo, ispirano racconti romanzeschi: il re dei Macedoni si trasforma in un eroe da leggenda che viaggia fino ai confini del mondo, alla scoperta di terre sconosciute e meravigliose.

Si può dire, allora, che a un certo punto il mito diventa romanzo? Che le antiche storie sacre perdono col tempo il loro senso profondo, il loro valore religioso, e si trasformano in narrazioni d'intrattenimento? In parte sì, ma la questione non è così semplice. Racconti mitologici e avventure romanzesche, in realtà, vanno a braccetto da sempre. Almeno da quando fu creata l'*Odissea* di Omero, poema eroico ma al tempo stesso resoconto di viaggi fantastici e catalogo di lu-

ghi immaginari. Molti scenari dell'*Odissea*, il regno dei Feaci, l'isola di Calipso, il bosco della maga Circe, la grotta di Polifemo, stanno all'incrocio tra il mito, il folklore e il romanzo di avventura. Prendiamo appunto Scheria, la meravigliosa terra dei Feaci, dove Ulisse approda naufrago. È solo uno dei tanti regni incantati e misteriosi di cui gli antichi amavano favoleggiare. I greci narravano anche, per esempio, delle regioni fatate dell'estremo Nord, come il paese degli Iperborei o la remota Tule. Fantasticavano sul paese degli Antipodi, dove tutto si svolge all'incontrario e gli uomini camminano sulla testa. E, fin da Omero, parlavano di mondi segreti e misteriosi come le Isole dei Beati o il Paese dei Sogni.

Sono luoghi che non stanno su nessuna mappa. Territori di una geografia fantastica che è estesa e variegata quanto quella reale. Approdi che ci s'immagina lontani, ai confini del mondo, raggiungibili solo con navigazioni perigliose, seguendo rotte incantate. È in queste isole al confine dell'universo, in questi mondi remoti che spesso abitano i mostri. Ma, a volte, il soprannaturale viene a visitarci e irrompe nella nostra quotidianità. Greci e romani pensavano che certi prodigi narrati dai miti potessero accadere anche nel mondo reale. È un mito che Ulisse scenda nell'Aldilà per evocare le anime dei morti e avere notizie sul suo viaggio di ritorno in patria: ma nella realtà c'erano davvero stregoni che cercavano di entrare in contatto con i defunti per ricevere profezie sul futuro. Le stesse magie mitologiche di Medea o di Circe rimandano ai veri incantesimi delle fattucchiere antiche: ad Atene o ad Alessandria d'Egitto molte maghe prestavano la loro opera, dietro congruo compenso, ai clienti che volevano vendicarsi di un nemico o riconquistare un amore perduto. Abbiamo molti documenti sulle pratiche magiche degli antichi. Conosciamo nel dettaglio gli strumenti che venivano usati: si va dalle bamboline infilzate con gli spilloni, come quelle dei riti *vudu*, fino alle pozioni miracolose. Papiri in lingua greca, strappati alle sabbie dell'Egitto, ci schiudono le porte dei laboratori degli stregoni. Conosciamo le formule d'incantesimo che venivano pronunciate millenni fa, gli "abracadabra" antichi, con le loro sciarade di nomi incomprensibili.

Questo libro sarà dunque anche un viaggio nella mentalità magica degli antichi. Perché greci e romani credevano alla realtà dei prodigi e al potere degli incantesimi. Un grande studioso del mondo antico, Eric Dodds, ha richiamato l'attenzione su questo aspetto, con un libro bellissimo, pubblicato decenni fa ma sempre attuale, che s'intitola *I greci e l'irrazionale*. Dodds era un personaggio straordinario: un irlandese focoso e ribelle, amico di grandi scrittori come Aldous Huxley e William Butler Yeats. Dopo un'adolescenza sregolata, e nonostante la sua militanza antimonarchica e la sua vicinanza alle idee dell'irredentismo irlandese, venne chiamato a sorpresa come *Regius Professor* di greco a Oxford. *I greci e l'irrazionale*, pubblicato per la prima volta nel 1951, è un libro che decreta la fine definitiva dell'idea della Grecia come terra, per eccellenza, della ragione. La storia della civiltà greca non è solo un progressivo ma inesorabile passaggio dal *mythos* al *logos*, dall'oscurità superstiziosa del mito alla luce della ragione. Razionalità, equilibrio e armonia, i marmi levigati che tanto piacevano ai neoclassicisti o i rigorosi sillogismi di Aristotele non sono le uniche cifre della cultura greca. Ai civilissimi greci, spiega Dodds, appartengono anche la mentalità magica, la fede nel soprannaturale e nei miracoli, e tutte quelle pratiche irrazionali, come lo sciamanesimo, che si era soliti riservare soltanto ai popoli primitivi.

L'inguaribile passione degli antichi per il magico e l'irrazionale affiorava, del resto, anche in una serie di pubblicazioni bizzarre. Per esempio, i "libri di prodigi" pubblicati da autori i cui nomi oggi non dicono molto ai più, come Flegonte di Tralle oppure Giulio Ossequente. Questi oscuri scrittori sono preziosi nel documentarci storie mirabili e appassionanti di mostri, miracoli e fantasmi: nelle pagine che seguono, attingeremo anche ai loro racconti. Le loro opere sono databili all'epoca dell'impero romano ma registrano credenze che senz'altro risalgono molto indietro nel tempo. E sono comunque solo la punta dell'iceberg di una più vasta letteratura di consumo che è andata perduta. Come oggi abbondano i libri gialli o le collane di fantascienza, anche allora dovevano esserci molti autori che sfruttavano la passione diffusa per l'irrazionale e per l'orrido,

indirizzandosi soprattutto a un pubblico popolare. Certo, non tutti gli uomini antichi credevano agli spettri o si appassionavano ai racconti fantastici. Molti intellettuali hanno criticato duramente quelle che ritenevano ridicole superstizioni popolari. Nel IV secolo a.C., Teofrasto, allievo di Aristotele, scrisse un ritratto ironico e divertito dell'uomo superstizioso, nella sua galleria di tipi umani intitolata *I caratteri*. In età romana, si attribuiva al grande prosatore Plutarco un intero trattato contro la *deisidaimonia*, parola greca che indica la superstizione ma che significa letteralmente "paura dei demoni". Nella sua opera maggiore, le *Vite parallele*, lo stesso Plutarco mostrava del resto un certo scetticismo nei confronti di chi credeva alle apparizioni dei fantasmi: «Molti dicono che a uomini assennati non sono mai apparsi fantasmi e figure demoniache. Solo i bambini o le donnuciole o gli uomini alienati da qualche malattia, cadendo preda di un vaneggiamento dello spirito o di un'infermità del corpo, introducono nella loro mente certe immagini inconsistenti e strane, poiché il bieco demone della superstizione vive in loro.» Sempre in età romana, l'erudito Dionigi di Alicarnasso diceva di amare molto lo storico Tucidide proprio perché non inseriva nulla di favoloso (*mythodes*) nelle sue storie. E non parlava, come fanno molti, di mostri strani e improbabili: «Lamie che abitano nelle selve e nei boschi, o che sorgono dal profondo della terra, Naiadi dalla natura anfibia, metà donne e metà bestie, che risalgono dal regno dei morti e nuotano attraverso il mare per incontrare gli uomini, e tutte queste altre storie inverosimili e stupide.»

Eppure, anche tra gli intellettuali, c'era chi guardava le cose da una prospettiva diversa e sembrava affascinato dal mondo dei racconti favolosi e del soprannaturale. Elio Aristide, uomo coltissimo e grande scrittore, descrive nei suoi *Discorsi sacri* le innumerevoli volte in cui gli era apparso il dio Asclepio in persona. Anche Plinio il Giovane, che era una persona ragionevole e posata, uomo di fiducia dell'imperatore Traiano, s'interrogava molto seriamente, nelle sue lettere, sulla reale esistenza dei fantasmi. Qualche secolo più tardi, il filosofo Sallustio, consigliere di un altro imperatore, Giuliano l'Apostata, rifletterà sulla mitologia pagana. Era un momento difficile per

gli antichi dei: Giuliano l'Apostata stava tentando di restaurare la religione pagana, ma il cristianesimo ormai trionfante minava la fede del popolo e degli intellettuali nelle divinità dell'Olimpo. Salustio scrisse allora un'opera, intitolata *Sugli dei e il mondo*, che invitava a prendere sul serio i miti antichi, e a non dar retta ai cristiani che li deridevano come una collezione di empietà e di sciocchezze. I miti, scriveva Salustio, possono anche sembrare assurdi ma essi ci dicono qualcosa di profondo sull'essenza del divino: «Secondo il dicibile e l'indicibile, l'invisibile e il visibile, il palese e il segreto, i miti rappresentano gli stessi dei.» «Il corteo di assurdità» che accompagna i miti è un velo posto sulla verità: ma questo gioco di apparenze fantasiose è appunto un invito alla ricerca del vero. «Anche il mondo» prosegue Salustio, «può essere detto un mito, poiché in esso corpi e oggetti si manifestano, mentre le anime e le intelligenze si nascondono.» La trama variopinta del mito suggerisce dunque ai sapienti la chiave segreta della realtà. La mitologia si ammanta di racconti favolosi e incredibili proprio per ricordarci che la verità sta al di là di ogni racconto e può essere rappresentata solo in forma indiretta: il senso profondo del mondo è indicibile.

Anche noi, dunque, per il breve tempo di questo libro, torneremo a credere alle Ninfe e ai Minotauri, ai Satiri e ai Centauri, ai draghi e ai giganti, alle magie e ai prodigi. E poco importa se sono solo inganni. Saremo come gli spettatori della tragedia di cui parlava il sofista Gorgia nel v secolo a.C.: i più sapienti, diceva, sono quelli che si lasciano ingannare, quelli che sanno scendere a patti con il gioco della finzione. Perché dietro il velo degli inganni mitologici si nasconde il senso della nostra vita. Perché il mito, anche con le sue storie di ninfe e di mostri, ci fa intuire qualcosa di profondo, che non siamo capaci di esprimere altrimenti. E forse, alla fine, anche noi, camminando sulle orme degli antichi e attraversando, come in un viaggio avventuroso, la folla di demoni e di mostri della mitologia, le terre inesplorate e misteriose di una geografia fantastica, riusciremo a vedere il mondo sotto una nuova luce. Riusciremo magari a intravedere, anche solo per un attimo, la trama segreta del cosmo.

Sfingi e Centauri: gli ibridi mostruosi

HLa la testa e il corpo di un leone. Dalla sua schiena sbuca una capra. E, invece della coda, agita un serpente. La Chimera è per eccellenza la figura dell'incubo. Rappresenta l'impossibile che diventa realtà, l'assurdo incarnato. Non a caso, anche nella lingua italiana, "chimera" è diventato un luogo comune per designare qualcosa di impossibile. «Desiderio irrealizzabile, illusione; assurdità, fantasticheria»: è la definizione che si legge nel dizionario di Sabatini e Coletti alla voce "chimera". Nel suo aspetto incredibile, la Chimera concentra una delle caratteristiche fondamentali di molti mostri: l'essere ibrido. Il mostruoso è innanzitutto ciò che sfugge alle leggi della natura e alle regole della ragione. È la dimensione che stravolge i confini tra i diversi regni del creato, mescolando spesso in una sola forma l'umano, il divino e il bestiale. Il mostro si sottrae a ogni definizione ed è spesso indescrivibile. La sua forma è inafferrabile. La sua esistenza è una sorta di metamorfosi immobile, di fluidità cristallizzata. È l'incarnazione di un paradosso. Il mostro, perciò, è anche un enigma. Non a caso, spesso, i mostri sono appunto custodi di enigmi, come la Sfinge. Oppure abitano un luogo che ha esso stesso la natura di un rompicapo, come il Minotauro nel Labirinto.

Incerti nella loro forma, sfuggenti nella loro identità, i mostri hanno comunque, almeno nella maggioranza dei casi, una storia e una genealogia mitica. A partire da quella che la tradizione greca considera la madre di molte creature mostruose: Echidna, la donna-serpente, citata già nella *Teogonia* del poeta arcaico Esiodo. «La divina Echidna dal cuore violento» scrive Esiodo, «è un mostro invincibile, in nulla simile agli