



Religione e narrazione nel mondo antico

# Crocevia del mito

di ODDONE CAMERANA

Crocevia: termine che richiama e raffigura l'incontro di più strade e di più vie convergenti in un luogo o in uno spazio in cui strade o vie perdono il loro carattere originario per fondersi con quelle in arrivo da altre direzioni, per continuare poi a volte con altri nomi, a volte con gli stessi, a seconda. Sia come sia, la metafora dell'incrocio produce i suoi effetti. È quanto succede al mito del mondo antico quando incontra il tempo storico. In tal caso, dovendo fare i conti con una narrazione verificata con la realtà, il racconto mitico o religioso perde la sua indipendenza, ma non l'autorità, il potere di cui è dotato.

L'idea che altri enti fuori di noi possono influenzare il corso delle cose è presente in tutte le culture ed è ciò che dà vita alle religioni, campo in cui in origine si muovono dei ed eroi che possono avere forma umana o animale, a volte mista, a volta quella di alberi, pietre, rocce, massi, simboli, segni. Un mondo che trova vita e rappresentazione nel teatro, nella poesia, nel canto o in altre forme espressive.

L'autore del libricino di cui si parla (Jorg Rupke, *Il crocevia del mito. Religione e narrazione nel mondo antico*, Bologna, Edizioni Dehoniane, 2014, pagine 50, euro 6,50), oggetto di un probabile seminario dedicato all'incontro della dimensione mitica con quella della narrazione e della storia, circoscrive l'esposizione della sua ipotesi alla cornice culturale mediterranea dell'epoca greco romana.

Nell'attenersi al limite di avere come punto di riferimento le figure convergenti nel crocevia, l'autore del testo mette a confronto la natura del mito con quella della storia e poi il mito con il *logos* portatore di razionalità, senza mettere da parte il valore del fiabesco e del favoloso come esigenza residua sempre viva e feconda.

Attratti dalla piazza, i protagonisti affollano gli spazi rimasti liberi e il posto si riempie di eroi mortali e immortali, divinità greche e romane, egizie e persiane, devozioni, culti e rituali cui autori dell'epoca, come Esiodo, cercano di dare ordine distinguendo mito da storia. Così succede che cicli di eventi bellici o eroici come la guerra di

Troia, la spedizione degli Argonauti e dei Sette contro Tebe prendono forma. Sorgono di conseguenza problemi di datazione, problemi storiografici e metodologici dell'uso delle fonti. Problemi di interpretazione là dove si tramandano riti che non spiegano ad esempio la ragione dell'esclusione delle donne dal culto dell'Ara maxima, una violenza il cui motivo è rimasto nascosto nelle intenzioni dei persecutori.

Tra i primi ad avere sospetti sulla capacità e sulla efficacia dei miti a spiegare certi fenomeni sarebbero stati i greci, indotti a preferire i principi naturali. In questo senso i miti raccontano ciò che è opera di uomini non di eroi o dei, e Scilla non era un pericoloso mostro ibrido, ma il nome di una nave di pirati, ed Europa non era stata posseduta da un toro ma da un abitante di Creta di nome "Toro" che l'aveva catturata come prigioniera di guerra.

Potenza del racconto, del raccontare ai fini della costituzione dell'identità in grado di offrire punti di riferimento a chi cerca di soddisfare il proprio bisogno di appartenenza e di fondazione di senso.



Eracle al raduno con gli altri Argonauti  
(Cratere attico, 460-450 prima dell'era cristiana)