

## **I volti paradossali delle religioni<sup>1</sup>**

Massimo Leone

Quapropter cum has convenientias quas dicis infidelibus quasi quasdam picturas rei gestae obtendimus, quoniam non rem gestam, sed figmentum arbitrantur esse, quod credimus quasi super nubem pingere nos existimant [...].

(*Cur Deus Homo*, I, 4)

### **1. Oscillazioni della teo-prosopopea**

Le immagini sono centrali per comprendere le culture religiose, anche quelle che si fondano sulla negazione dell'immagine. Sempre più, gli studiosi e le studiose sentono l'esigenza di dare una visibilità alla storia delle religioni e all'esegesi dei testi sacri. L'una e l'altra, infatti, contengono linee importanti che, tuttavia, non si sono espresse tanto in parole quanto in rappresentazioni visive, perdute le quali anche il senso religioso che esse manifestavano si è reso occulto. Un esempio: come sottolinea Eleanor Ferris Beach nel suo articolo "The Samaria Ivories, Marzeah, and Biblical Text" a proposito della dimensione femminile nella figurazione del sacro, "The disappearance of the visual context has made it difficult for us to see these meanings. Re-vision of exegetical methods to include the visual also has implications for feminist biblical scholarship, since, in these cases and probably others, a feminine component had become invisible" (Ferris Beach 1993, p. 103). La riconsiderazione del lascito visivo delle culture religiose consente di sondarne i significati in modo nuovo, al fine di costruire ciò che, a partire dai primi anni Novanta del secolo scorso, viene identificata come "cognitive iconography" o "iconography of the mind". Nel capitolo "The Archaeology of Religion", pubblicato nel 1994, Colin Renfrew già sottolineava come "[...] iconographic representation is one of the most promising routes towards the detail of some belief system" (Renfrew 1994, p. 49). Per cogliere il dato cognitivo implicito nell'iconografia di una religione vi è però bisogno di un metodo d'interpretazione che non si concentri solo sulle parole ma anche sulle immagini. La semiotica, disciplina del senso e della significazione, offre tale metodo (Leone 2014 *Annunciazioni*).

Molte religioni attribuiscono un corpo alla trascendenza, anche nel momento in cui ne negano la rappresentazione. Proibire la raffigurazione del volto divino significa implicitamente postularne l'esistenza, o perlomeno la pensabilità. In effetti, data l'importanza che il volto riveste nell'evoluzione della specie umana, nel suo impianto cognitivo, e di conseguenza anche nelle sue culture, non vi è

---

<sup>1</sup> Questa pubblicazione è il risultato di un progetto che ha ricevuto un finanziamento dal Consiglio Europeo della Ricerca (ERC) nell'ambito del programma dell'Unione Europea per la ricerca e l'innovazione "Horizon 2020" - (accordo di concessione n° 819649 - FACETS); una prima versione di questo testo è stata presentata nell'ambito del seminario "Religione e comunicazione", Università di Siena, 28 ottobre 2020; sono molto grato a Marco Ventura per l'invito. Il testo della conferenza è stato preparato durante un soggiorno di ricerca presso il FRIAS - Freiburg Institute of Advanced Studies, Università di Friburgo, Germania. Ringrazio FRIAS, il suo direttore, il Prof. Bernd Kortmann, il suo team amministrativo e l'assistente di ricerca, il dottor Roland Muntschick.



parte del corpo la cui immaginazione sia stata più centrale nella storia delle religioni. Certamente questa abbonda anche di altre parti del corpo, di mani, piedi, genitali, etc. Ma nulla come il volto occupa il desiderio iconografico associato ai sistemi di credenza. In questo senso, si potrebbe ipotizzare, su basi archeologiche e storiche, che la transizione dal politeismo al monoteismo sia stata anche una transizione dalla poli-prosopopea alla mono-prosopopea, o addirittura all'anti-prosopopea, ove "prósopon" è il termine greco per "volto" mentre la "prosopopea" ne designa il racconto. Così, alla fine di *The Many Faces of the Goddess*, una densa monografia dedicata all'archeologia cognitiva delle dee siro-palestinesi, Izak Cornelius conclude che "the goddesses of Syro-Palestine had many faces. There was not only one goddess, but a multiplicity of goddess images, some of which we can identify as Anat, Astarte or Qadeshet, and reluctantly perhaps with Asherah (Cornelius 2004, p. 101). In questo come in altri casi, la transizione dalla polilatria alla monolatria coincide con l'eliminazione della molteplicità dei volti divini, fino alla loro completa estinzione nell'imperativo della non-raffigurazione, che tuttavia reca ancora una traccia — come un'ombra — delle epoche iconografiche passate.

Per la storia culturale delle religioni, dunque, sono di massimo interesse proprio le transizioni, e specialmente le loro cuspidi, quando una tendenza alla molteplicità dell'immaginazione della trascendenza si ripiega su sé stessa fino a espellere l'idea medesima di rappresentazione, o quando, al contrario, le tensioni interne al dogma iconoclastico o alla mono-prosopopea riprendono forza ed esplodono in una miriade di nuovi numi. Se poi ci s'interroga sulle ragioni profonde di questa oscillazione, di questo continuo andirivieni fra divinità molteplici dai tanti volti e divinità univoche senza volto — oscillazioni a volte lente di millenni, a volte rapidissime — bisognerebbe forse rispondere pensando alla nostra stessa natura oscillatoria d'individui, all'esigenza psicologica di noi tutti di passare dal molteplice all'univoco, e da questo al molteplice, per vivere appieno il senso e dell'uno e dell'altro.

Queste dinamiche sono probabilmente antropologiche, e riguardano le culture religiose nel loro insieme, e tuttavia sarebbe superficiale non considerare che esse — tali dinamiche — si specificano poi in modi diversi nel tempo e nello spazio, attribuendo differenti declinazioni alla molteplicità dei volti, alla loro singolarità, alla loro negazione, e alle operazioni che conducono da ciascuna di queste tappe dell'immaginario alle altre.

## 2. Deità celesti

*Dyéus* (lett. "Luce-cielo-dio"), anche *Dyéus phztér* (lett. "Padre-dio-cielo-luce del giorno"), è il nome ricostruito del dio-cielo-luce del giorno nella mitologia proto-indo-europea. Non ne esiste un'iconografia, eppure è un fatto che il suo corpo, dal quale discendono molte divinità centrali nel complesso e variegato universo religioso indo-europeo, sia immaginato dalle origini come sessuato, come dotato di un genere, e come provvisto di due attributi essenziali, quello prevalentemente spirituale della luce e la sua controparte fisica della paternità. Il dio centrale della mitologia proto-indo-europea è un dio-luce ma è anche un dio-padre, rispetto al quale la divinità-madre esiste ma è complementare, derivata. Caratteristiche simili si riscontrano nelle mitologie europee di radice non-indo-europea, come nel caso della divinità albanese *Perëndi* (forma albanese definita: *Perëndia*) che è la parola albanese per "Dio" e per "cielo". Anche in questo caso, in effetti, gli attributi del controllo sul cielo — e in particolare sul fulmine, sul tuono e sulla pioggia — e della paternità sono predominanti. Bisogna tuttavia esercitare una certa prudenza nello studio di questi immaginari, in quanto furono probabilmente riscritti per inerzia o per iniziativa a seguito del diffondersi d'immaginari mono-latrici e mono-prosopopeici. Si pensi per esempio alle religioni baltiche, presso le quali il *Dievas* lituano, il *Dievs* lettone, il *Dīvs* letgalo, il *Dēivs* prussiano, e il *Deīvas* jatvingico era la divinità suprema del cielo, della prosperità, e della ricchezza, sovrano degli altri dei e creatore dell'universo. La descrizione di *Dievas* si deve però principalmente a fonti testuali paleocristiane che lo descrivono come un vecchio saggio o come un vecchio mendicante, mentre dati linguistici precedenti sembrano suggerire una morfologia più varia e slegata dall'influsso cristiano, con un *Dievas* che prende la forma di animali e di piante vari.



In moltissime religioni antiche, in ogni modo, i sistemi di credenza si formano intorno all'azione antropologica chiave del levare il capo verso il cielo, che è un movimento forse strettamente legato all'evoluzione biologica della postura della specie. La specie umana non è l'unica a poter orientare il proprio sguardo verso l'alto piuttosto che verso il basso, e tuttavia è impossibile non sospettare una coincidenza tra, da un lato, la capacità biologica, neuro-fisiologica, percettiva e cognitiva di distogliere lo sguardo dall'intorno ambientale immediato e, dall'altro, l'elaborazione di sistemi di credenze religiose centrati sulla dimensione celeste. Molte divinità primigenie nella storia delle religioni sono ipostasi di questa controparte celeste di uno sguardo umano liberato dal rapporto scopico e cognitivo con la terra, eppure il grado di antropomorfizzazione di tali ipostasi varia a seconda delle culture. Molte, se non tutte, colgono nel cielo una divinità, eppure non tutte vi ritagliano necessariamente una persona, una singolarità che faccia da contraltare alla singolarità umana.

*Asman*, ad esempio, è il nome avestico e medio-persiano della divinità zoroastriana che è l'ipostasi del cielo. *Asman* è il "cielo più alto" e si distingue dal firmamento (*thwasha*), che si trova più vicino alla terra. Nell'Avesta, in particolare nella *Vendidad*, la parola è menzionata come designazione della prima cosa creata ed è anche all'origine della parola آسمان (*asmaan*) in persiano moderno, urdu e pashto, così come असमान (*asmaan*) in punjabi, आसमान in hindi, আসমান in bengalese e জাহাঙ্গান (*ashman*) in Sylheti. In questo come in altri casi, dunque, si conferma la tendenza antropologica a collocare la divinità nel cielo, ma non lo si ipostatizza in forma personale.

In altri casi, invece, tale ipostatizzazione procede oltre la personalizzazione e precisa l'antropomorfismo della divinità celeste attraverso la figurazione di un volto. In un libro controverso ma seminale, *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*, Stewart E. Guthrie sostiene la tesi che "religion may best be understood as systematic anthropomorphism: the attribution of human characteristics to nonhuman things or events" (1995, p. 3). Nonostante questo libri a volte non soddisfi l'esigenza, qui espressa, di graduare fra diversi livelli di antropomorfismo, dal più astratto al più concreto, esso formula comunque la tesi convincente che il fatto di levare lo sguardo verso il cielo e di riconoscerci un volto abbia giocato un ruolo essenziale nello sviluppo dei sistemi di credenza. Non si tratta di un pensiero nuovo. Già David Hume, nella sua *Natural History of Religion*, scriveva che

There is an universal tendency among mankind to conceive all beings like themselves, and to transfer to every object, those qualities, with which they are familiarly acquainted, and of which they are intimately conscious. We find human faces in the moon, armies in the clouds; and by a natural propensity, if not corrected by experience and reflection, ascribe malice or good-will to every thing, that hurts or pleases us. Hence [...] trees, mountains and streams are personified, and the inanimate parts of nature acquire sentiment and passion (Hume 1889, p. 20).

Ma oggi sappiamo che questo fenomeno è legato alla neurofisiologia della percezione e alla sua naturale evoluzione biologica; va sotto il nome di "pareidolia" (Leone 2021 *Volte*); già Gombrich in *Art and Illusion* lo aveva sottolineato: "Whenever anything remotely facelike enters our field of vision, we are alerted and respond" (1960, p. 103); e oggi ipotizziamo, inoltre, che vi sia un legame doppio, complesso, fra il desiderio di cogliere nel cielo un'agentività superiore a quella umana e l'istinto a situarvi una personalità, o addirittura un volto. In effetti, ciò che più sorprende e interessa nelle culture visive delle religioni non è tanto questo spontaneo movimento verso l'alto e il celeste, e il frequente riconoscerci una persona e un volto, ma il passaggio da tale naturale radice bio-cognitiva del religioso alla sua articolazione in sistemi complessi e, molto spesso, contraddittori. In altri termini, ciò che più affascina non è il movimento dello sguardo verso il cielo, ma il suo ritorno verso la terra, o addirittura la costruzione di un altrove sotterraneo speculare rispetto a quello celeste, così come la complessità creata nell'ambito dell'immaginazione del volto divino.



### 3. Tipologia degli antropomorfismi

La semiotica, disciplina fortemente tipologica, può, ancora prima dell'interpretazione, mettere ordine in questa moltitudine di rappresentazioni visive del divino, perlomeno in relazione all'apparire del volto come interfaccia privilegiata fra l'immanenza e la trascendenza. In realtà, porre la rappresentazione del volto divino come dispositivo di comunicazione fra queste due dimensioni è già di per sé in parte fuorviante, in quanto vi sono sistemi di credenze nei quali la trascendenza esiste, ma è pensata in un rapporto non dialettico con l'immanenza, secondo una continuità che — dal punto di vista delle religioni ove la trascendenza si isola dall'immanente pur con esso comunicando — appaiono paradossali. È questo, per esempio, il caso della religione Shinto giapponese, se vista dalla prospettiva delle culture influenzate dalle religioni abramitiche. Volti si attribuiscono alle deità dette “kami” anche nello shintoismo nipponico. Nella fattispecie, per restare nell'ambito delle deità che si riferiscono alla dimensione celeste, *Raijin* (雷神, lett. “Dio del tuono”), noto anche come *Kaminari-sama* (雷様), *Raiden-sama* (雷電様), *Narukami* (鳴る神) e *Raikou* (雷公), è un dio del fulmine, del tuono e delle tempeste nella mitologia giapponese e nella religione shintoista. *Raijin* viene tipicamente raffigurato con un volto dall'espressione feroce e aggressiva, in piedi su una nuvola, e viene rappresentato mentre batte sui tamburi. A questa rappresentazione del volto del *kami* assai simile a quelle analoghe degli immaginari religiosi antropomorfi si accompagna tuttavia, sempre nello shintoismo, una concezione immanentista della stessa deità, secondo la quale i *kami* non sono separati dalla natura, ma sono entro la natura in quanto aspetti di *musubi* (結ひ), l'energia d'interconnessione dell'universo. I *kami* da questo punto di vista non hanno volto in questo mondo ma abitano un'esistenza complementare che rispecchia quella ordinaria: *shinkai* (神界, “il mondo dei kami”).

Si può dunque immaginare la teo-prosopopea come uno spettro molto ampio ai cui estremi si trovano le sue manifestazioni radicali, ossia da un lato una dimensione spirituale che programmaticamente si manifesta senza volto alcuno — nel senso che non contempla affatto la necessità che lo spirituale sia in comunicazione con l'umano attraverso un volto — mentre dall'altro un sistema religioso fortemente antropomorfo nel quale si sente la necessità imperiosa di attribuire un volto al divino, e non soltanto nella raffigurazione bensì anche oltre essa, in un rapporto col divino che preveda simulacri dotati di una presenza ancora maggiore, fino all'apice dell'incarnazione. Cosa vi è infatti di più fedele a questa seconda polarità del fatto d'immaginare la trascendenza come paradossalmente incarnata in un essere umano immanente, il cui volto nasce in un ventre materno, cresce, interagisce con altri volti, esprime emozioni, gioisce, soffre, muore, ed è dunque rappresentabile attraverso tutti i media che di epoca in epoca rappresentano il volto umano, dall'incisione su pietra all'ologramma?

### 4. Vizi e virtù del volto divino

In questo spettro di cui solo gli estremi si sono invocati, le due polarità coincidono allo stesso tempo con opportunità e con limiti antropologici. Da un lato, una formulazione astratta dello spirituale, avulsa da ogni antropomorfismo, consente di affermarne l'universalità, nel senso di un'estensione la cui agentività non è limitata da nessuna condizione formale: i *kami* sono ovunque, agiscono ovunque, valgono ovunque, perché essi di fatto *sono* l'ovunque, lo abitano. Ma uno spirituale dotato di onnipresenza, attributo che gli è comune in molti sistemi di credenza, se ne trova in qualche modo sminuito nella propria intensità: manifestarsi ovunque contraddice l'idea stessa di manifestazione, che necessita invece di una dialettica fra velo e rivelazione, fra occultamento ed esibizione, fra astrattezza ed incarnazione. Ecco allora che a guardia del tempio l'immaginario shintoista non pone un'evocazione astratta di *Raijin*, bensì una sua terrificante effigie lignea, dotata di un volto spaventoso, dalle espressioni tremebonde, tutto il contrario della rarefatta estetica dell'animismo *kami* (Fig. 1).



Fig. 1 - Statua di Raijin a Sanjūsangen-dō, Kyoto, Giappone. Alta circa 1 m, datata al periodo Kamakura del XIII secolo. È stato designata come tesoro nazionale del Giappone.

Ma anche l'altro estremo dello spettro teo-prosopopeico comporta contraddizioni, in quanto avvince con la presenza del volto, del simulacro, o addirittura dell'incarnazione, ma apre il paradosso della rappresentazione, che è sempre duplice: non è mai chiaro quale sia la più efficace nell'evocare il proprio oggetto, e non è mai chiaro cosa sia lecito includere o escludere nella rappresentazione inevitabilmente circoscritta del volto. La complessità del rapporto fra religioni e volto si gioca dunque non solo nella transizione diacronica fra mono- e pluri- teo-prosopopea, fra tappe storiche che antropomorfizzano il divino e tappe che invece ne disciplinano il volto, attraverso "l'iconodossia" ovvero attraverso l'iconoclastia che ne è in fondo una variante, ma anche nella tensione sincronica fra teo-prosopopea e il suo opposto, l'esaltazione della deità senza corpo e senza volto. Anche in questo caso, sono le cuspidi di tale tensione a essere sommamente interessanti. Nel crogiolo della rappresentazione, le cui scelte sono spesso cagionate anche da vincoli materiali, questa tensione non si risolve mai totalmente, ma trova forme per così dire codificate per manifestarsi in modi che una comunità religiosa considera accettabili, per lo meno per un certo tempo e spazio.

Si è già visto come, in certi casi, la soluzione si presenti come pura e semplice duplicità contraddittoria, o che forse così appare a chi non è invece avvezzo alla sua logica: nello shintoismo, una deità senza volto e la stessa deità con un volto quasi grottesco possono convivere. Tale convivenza risulta più complessa nelle religioni in cui la via maestra della manifestazione del divino è quella antropomorfa, e in particolare quella del volto incarnato, come nel Cristianesimo. Prima di fornire un esempio, occorre sottolineare che queste transizioni e tensioni fra opposte scelte antropologiche non si manifestano però astrattamente lungo la storia, ma attraverso assemblaggi socioculturali precisi, che spesso si rivestono di un'identità istituzionale definita, come nel caso della contrapposizione fra modelli cattolici e critiche protestanti rispetto alla rappresentazione del volto divino. In questo specifico caso storico, più s'irrigidisce l'opposizione delle correnti iconoclastiche, più la cultura rappresentativa cattolica deve diventare sottilmente metaforica per dire l'ineffabile, per rappresentare l'impensabile.

## 5. Volti paradossali

Si consideri, ad esempio, una delle prime immagini della Trinità cristiana rappresentata per mezzo di un volto trino, un olio su tela d'ignoto autore portoghese del XV secolo, oggi in una collezione privata. La pittura, d'ispirazione olandese (probabilmente Memling o Bouts) è tipica di un'epoca, quella della prima modernità, in cui il cattolicesimo europeo, incalzato dai protestantesimi nordeuropei, difese, ma anche rivide, le proprie teorie e pratiche di rappresentazione del volto divino (Fig. 2).



Fig. 2 - Autore portoghese anonimo. XV secolo. *La Trinità*. Collezione privata. Foto: Archivio per la ricerca sul simbolismo archetipico (aras.org); immagine: foto di New York [EA 51/1]; foto di Zurigo [CGJ XVI / 20/1].

Il dipinto evoca il dogma della Trinità attraverso la brillante formula iconografica dei tre volti che condividono quattro occhi. La formula è particolarmente efficace dal punto di vista dell'espressione del paradosso dogmatico perché lo significa non solo e non tanto nel soggetto iconografico rappresentato ma nella stessa pragmatica della sua visione, configurandosi così come uno di quei diagrammi spirituali che esistono in molte tradizioni visive religiose (i mandala, per esempio, o gli *yantra*), e la cui funzione non è quella di rappresentare ma di propiziare l'esperienza spirituale meditativa attraverso la visione (Leone 2014 *Détrompe*). Allo stesso modo, questa immagine della Trinità spinge lo spettatore a concentrarsi sul senso spirituale dell'effetto ottico del dipinto; da un lato i tre volti si vedono perfettamente, dall'altro i tre non si vedono contemporaneamente, proprio perché condividono quattro occhi in tre e giocano, quindi, con gli schemi cognitivi umani della percezione del volto per trasmettere il proprio contenuto dogmatico: possiamo pensare individualmente alle persone della Trinità, ma non possiamo abbracciare l'idea della loro coincidenza, esattamente come non possiamo vedere contemporaneamente tre volti e tre volti che si uniscono (un po' come nei dilemmi visuali della psicologia della Gestalt). L'immagine sfrutta l'interazione ottica e paradossale tra strutture plastiche e strutture figurative dei tre volti (come direbbe la semiotica greimasiana) per rappresentare, attraverso l'impossibilità della visione, l'impossibilità della comprensione. Questo dipinto e altri simili, quindi, non rappresentano il dogma della Trinità, ma la difficoltà di rappresentarne il dogma.

Il problema di tutti i testi, tuttavia, è che possono programmare il loro lettore ideale, ma non sempre lo ritrovano empiricamente. Non tutti i fedeli del XV secolo avrebbero potuto apprezzare la sofisticata pragmatica teologica di questo dipinto, e la potenziale mancanza di un lettore modello lo ha poi trasformato in un'immagine dall'iconografia pericolosa, suscettibile di "decodifica aberrante" (come la definiva Umberto Eco) e dunque idolatrica (Finol y Leone 2021 *La corpusfera*).

Questo pericolo, inoltre, consisteva non solo nella possibilità di pragmatiche fuorvianti, ma anche in riproduzioni e imitazioni approssimative, che da questo modello traessero la loro idea ottica ma non un dettaglio che, di fatto, scompare in molte successive rappresentazioni dello stesso tema, anche quelle eseguite in gran copia nel continente americano (specie nella "Scuola di Cuzco"). I tre volti del dipinto, infatti, sono quasi identici, ma quello di sinistra e quello di destra si differenziano per avere la tempia esterna macchiata di gocce di sangue. Queste sono un elemento essenziale dell'"*intentio operis*" del dipinto, del suo proprio progetto semiotico, poiché indicano allo sguardo dello spettatore "modello" qualcosa che questi non deve dimenticare, un dettaglio fondamentale eppure sottilissimo della rappresentazione: questi tre volti con quattro occhi — dove i tre possono essere visti singolarmente ma non tutti e tre allo stesso tempo — condividono la stessa corona di spine, la quale circonda i tre volti come se fossero uno, ed esercita inoltre su di essi un effetto unificante, cioè l'emorragia, la caduta delle gocce di sangue sulle guance di questo viso trino. È come se il dipinto suggerisse non solo l'idea del dogma, e l'impossibilità di comprenderlo razionalmente e, ancor più, di rappresentarlo visivamente, ma anche un'interpretazione di questo dogma e della sua difficoltà rappresentativa; non si tratta quindi più di rappresentazione della teologia ma di teologia nella rappresentazione, di teofania: è il sacrificio di Gesù sulla croce — questo dipinto e il suo ambiente teologico sembrano suggerire — che compie il dogma della Trinità. È un suggerimento paradossale e misterioso, poiché la crocifissione è anche il momento in cui Gesù, quasi dimenticando la sua partecipazione alla Trinità, chiede al Padre suo "perché mi hai abbandonato?", frase che segna una scissione allo stesso tempo sintattica — il soggetto che chiede; colui che (non) risponde) — e attanziale — il destinante; il destinatario. La rappresentazione pittorica sembra quindi suggerire che questa scissione è solo apparente, poiché in verità Dio non sacrifica suo figlio come il Dio dell'Antico Testamento aveva chiesto ad Abramo, ma sacrifica sé stesso nella persona di Cristo nella Trinità, un'immagine potente, quindi — nel dogma così come nell'immaginario cristiano — di una divinità che non riceve sacrifici per i suoi fedeli ma si sacrifica per essi, concetto fondamentale nella teologia e nell'ideologia semiotica generale del cristianesimo.

## 6. Acutezza simbolica e forza indessicale

Queste rappresentazioni paradossali, che raffigurano la difficoltà della stessa rappresentazione più che il suo oggetto, tendono la dialettica fra presenza del volto e sua esattezza teologica verso il secondo polo, ma inevitabilmente perdono contatto con il primo: nessuno, neppure un teologo raffinato, forse, si commuoverebbe davanti a un'immagine di questo tipo, che è inevitabilmente una rappresentazione per l'intelletto più che per il cuore e il suo sguardo, cui invece questo triplice volto risulta irrimediabilmente alieno. Le teo-prosopopee trifacciali esaltano la dimensione simbolica indicata da Peirce nella sua categorizzazione segnica, mentre il senso di presenza si soddisfa grazie a significazioni dell'indessicalità, le quali non esprimono l'esattezza di un concetto teologico ma l'immediatezza di un'impronta, di un contatto con l'*hic et nunc* della manifestazione trascendente.

La prima storia cristiana è paradigmatica rispetto alle vicissitudini di questa indessicalità. Come ho suggerito altrove (Leone 2008), la letteratura cristiana antica suggerisce un percorso di progressiva trasformazione del rapporto delle prime comunità cristiane con il volto di Cristo. Man mano che questo si allontana nel tempo e nella storia, si rende sempre più necessario il recupero di un legame indessicale con esso. Circolano dapprima racconti di un Cristo che comunica per lettera, poi nuove versioni in cui la lettera è accompagnata da un ritratto, e infine si sfocia in uno degli episodi-cardine della teo-prosopopea cristiana, ovvero quello in cui Cristo, apponendo un panno sul suo proprio volto, produce un autoritratto miracoloso, una vera icona perfettamente indessicale in quanto elimina, per lo



meno nel mito della propria genesi, ogni intermediazione umana. Si tratta del famoso episodio del *mandylion* di Edessa, di cui esistono numerosissime versioni e rappresentazioni visive (Leone 2010).

Del binomio religione e comunicazione è necessario cogliere soprattutto che la dialettica fra precisione simbolico-teologica e presenza iconico-indessicale conosce anch'essa una sua evoluzione, che però non è quella biologica della natura ma quella tecnologica della cultura. L'indessicalità in effetti, così come la definisce Peirce, non è un dato del reale ma una connessione reale ritrovata dalla e nella cultura (Leone *Di prossima pubblicazione*). Con diverso approccio ma conclusioni analoghe Roland Barthes ne descriveva il funzionamento attraverso il concetto di "effetto di realtà". Questa indessicalità, questo effetto di realtà, è strettamente connesso all'evoluzione tecnologica della comunicazione; è in base a questa, infatti, che si assestano gli standard interpretativi, finanche percettivi, in relazione ai quali una comunità determina ed esperisce effetti di realtà, molto spesso ricevendoli non come effetti bensì come puri stimoli senza intermediazione.

Vi è forse ancora oggi chi è disposto a credere che il volto divino si manifesti in una nuvola, o piuttosto in un toast, come è avvenuto in uno dei casi più noti e studiati di pareidolia teo-prosopeica (Stano 2021). In tal caso, tuttavia, è proprio il contrasto fra il carattere aulico dell'effigie e il carattere prosaico del supporto tecnologico a rendere la pareidolia e il suo racconto grotteschi. E forse oggi neppure risulterebbe cognitivamente solido il racconto di un ritratto acheropita, non fatto da mano uomo, per quanto ancora la Sindone di Torino attragga le folle a ogni esposizione. Nuovi orizzonti tuttavia si aprono alla creazione d'immagini del volto di Cristo con contenuto fortemente indessicale, e si aprono proprio grazie alle ricadute di tecnologie avanzate per la produzione di simulacri comunicativi, originariamente ideate in ambiti diversi da quello dell'iconografia religiosa.

## **7. Teo-prosopee acheropite digitali, 1: computer graphics**

Nel 2001, la pluripremiata serie britannica di documentari *Son of God*, che racconta la vita di Gesù Cristo utilizzando elementi presentati come prove storiche ed evidenza empirica ottenuta grazie a metodi scientifici contemporanei — utilizzò uno dei tre teschi datati al I secolo dell'era comune contenuti in un dipartimento di scienze forensi di un'importante Università israeliana, insieme con immagini di Cristo da affreschi risalenti al III secolo, per rappresentare Gesù con una tecnica innovativa: i metodi di grafica digitale normalmente adottati dall'antropologia forense. Richard Neave, un artista forense e medico in pensione della *Unit of Art in Medicine* dell'Università di Manchester, pervenne così alla ricostruzione di un volto largo e massiccio, con un naso prominente e la fronte bassa, capelli corti e ricciuti e una rada barba ispida; un'immagine che differiva in modo significativo, dunque, dalle tradizionali rappresentazioni visive di Gesù nell'arte cristiana e nella devozione popolare (Fig. 3).





Fig. 3 - Il volto di Gesù secondo l'antropologia forense e la serie *Son of God*.

L'immagine così realizzata si guadagnò la copertina di *Popular Mechanics*, una rivista solitamente dedicata a motori e attrezzi meccanici. Il fatto è significativo, giacché in questo caso l'indessicalità della rappresentazione si deve proprio alla retorica di automatismo e, dunque, scientificità emanata dall'operazione di ricostruzione. I metodi dell'antropologia forense e dell'archeologia — forse la più empirica fra le scienze umane — evocano infatti un immaginario di misurazioni e ricostruzioni minuziose, tutte condotte all'insegna del vero, quasi come nell'investigazione poliziesca di un *cold case*. Le tecniche della grafica digitale, poi, aggiungono alla ricostruzione un valore di spontaneità meccanica e imparziale. Chi s'imbatte in questa immagine — e nei titoli cubitali che l'accompagnano annunciando con enfasi che “finalmente abbiamo il vero volto di Cristo” — dà credito alla notizia anche sulla scorta di quel decostruzionismo popolare e ormai cliché secondo cui “Cristo non era come ce lo hanno rappresentato”, ovvero in molti casi biondo e con gli occhi azzurri. Si tratta in effetti di un cliché, perché ogni epoca storica e coorte socio-culturale rappresenta Gesù a sua maniera, esattamente come accade con tutti i grandi personaggi della storia umana. Questa pseudo-coscienza critica da popolino, tuttavia, unita con la retorica scientifico-digitale appena descritta, produce un fortissimo effetto d'indessicalizzazione e di realtà. Ecco perché la rivista titola: “What did Jesus look like?”, mentre Jean Claude Gragard, il produttore della serie, sostiene in un'intervista al *The London Times* che: “Using archaeological and anatomical science rather than artistic interpretation makes this the most accurate likeness ever created”.<sup>2</sup>

Il distinguo fra scienza archeologica e anatomica da un lato e interpretazione artistica dall'altro tiene però soltanto finché non si sottopone a scrutinio critico la stessa ricostruzione “scientifica”. Procedendo dal generale al dettaglio, è evidente che un cranio del I secolo, rinvenuto in Israele — sia pure mettendo da parte ogni dubbio sulla sua datazione — non necessariamente contiene informazioni morfologiche attendibili rispetto a tutti i crani della stessa epoca e dello stesso luogo. E poi ancora, quale software è stato utilizzato per la proiezione, e con quali algoritmi? In realtà queste ricostruzioni digitali si assomigliano tutte un po' fra loro, segno dell'impatto visivo standardizzante dell'algoritmo che esse adottano, e per provarlo basti comparare la ricostruzione del volto di Cristo con quella di altri volti molto lontani nel tempo e nello spazio, quali quelli dei primi rappresentanti della specie: il risultato è analogo.<sup>3</sup> La stampa sensazionalistica inoltre non dice che, anche nell'ambito dell'antropologia forense, si nutrono molti dubbi rispetto all'attendibilità di queste tecniche, e

<sup>2</sup> Si veda <https://edition.cnn.com/2002/TECH/science/12/25/face.jesus/index.html>

<sup>3</sup> Si veda la conferenza “The Face in Deep History”, presentata da Ann McGrath nell'ambito del convegno “The Semiotics of Cultural Heritage: International Symposium - Special Focus: Representing the Face across History and Civilizations” (Gucun Park Hotel, Università di Shanghai, 1-2 luglio 2019).



nemmeno ricorda che i metodi delle arti forensi sono accettati in molti quadri giuridici per la produzione di ricostruzioni bidimensionali, come i notissimi identikit, per esempio, mentre gli artefatti tridimensionali — come le teste ricostruite attraverso vari metodi — non lo sono proprio perché al momento la legge considera che l'impatto delle scelte personali dell'artista forense vi sia eccessivo (Leone 2020).

E che dire poi dei dettagli di questo volto di Cristo ricostruito al computer? I metodi di ricostruzione digitale dell'antropologia forense possono suggerire la forma di un volto a partire da quella di un cranio, in base alla considerazione che la forma delle ossa craniche contribuisce in maniera saliente a determinare quella del volto, ma non possono addivenire a proposte ricostruttive quanto alle caratteristiche facciali non desumibili dalla conformazione cranica, come il colore della pelle o la testura dei capelli. Decostruendo la genesi di questa ricostruzione, sulla quale i media sensazionalistici spesso sorvolano, si viene a sapere che l'esperto consultato dai produttori televisivi per determinare le caratteristiche dei capelli e il colore della pelle di Cristo è Mark Goodacre, insigne studioso del Nuovo Testamento e professore alla Duke University, ma certamente non antropologo né storico dell'arte. Seguendo le sue direttive, si è scelto di attribuire a questo Cristo digitale capelli piuttosto corti perché, come riporta l'articolo nella rivista *Popular Mechanic*, “[In the New Testament], would Paul (one of the apostles) have written, ‘If a man has long hair, it is a disgrace to him’ if Jesus Christ had had long hair?”; non si accenna neppure al fatto che, come è noto, Paolo di Tarso non conobbe mai direttamente Gesù Cristo.

Sempre su suggerimento di Goodacre, poi, il colore della pelle viene determinato prendendo a modello quello dei personaggi rappresentati negli affreschi della Sinagoga di Dura Europos, adesso in Siria, risalenti al III secolo. Di questi si mette in evidenza che sono i più antichi dell'iconografia ebraica, e soprattutto che sono mediorientali, ma non ci s'interroga in alcun modo sui tre secoli di distanza dall'epoca del Gesù storico, sui diversi influssi culturali e artistici che contribuirono all'iconografia di Dura Europos, né sui materiali e le tecniche utilizzati per la realizzazione dei suoi affreschi, determinanti anche rispetto all'effetto finale del colore della pelle dei personaggi rappresentativi. Ciò che conta è alimentare il sensazionalismo e la retorica populista falsamente *politically correct* che denuncia secoli d'imposture ideologiche nelle rappresentazioni del volto bianco di Cristo ma dimentica di segnalare anche questa stessa ricostruzione digitale come un'impostura, recepita come autentica perché così richiede l'ideologia dominante, con l'ausilio di una retorica dell'automazione.

D'altra parte, il miscuglio disordinato di approccio pseudo-scientifico e teologia popolare in queste operazioni è evidente, per esempio quando Mike Fillon, giornalista di *Popular Mechanic*, per corroborare la veridicità del risultato finale afferma in un'intervista che “Christians believe [...] that Jesus' entire body was resurrected, so there would never be any bones or skull or DNA evidence of Jesus. Plus, his ministry was very, very short. So it would be hard to find a lot of evidence”.

## 8. Teo-prosopopee acheropite digitali, 2: *Generative Adversarial Networks*

A distanza di quasi venti anni, il volto di Cristo “ricostruito” al computer dall'antropologia forense non impressiona più tanto, perché nel frattempo altre tecniche e nuovi metodi hanno soppiantato la grafica digitale dell'epoca e i software dell'antropologia forense nell'immaginario collettivo della produzione automatica di immagini, quelle che una retorica dell'effetto di realtà presenta come indessicalmente legate all'oggetto rappresentato.

Il nuovo grido in fatto di automatismi iconografici sono allora le GAN, le reti neurali generative avversariali, che utilizzano algoritmi di *deep learning*, di apprendimento profondo, al fine di generare risultati sempre più “intelligenti” attraverso l'interazione fra due meccanismi che, imitando quelli neuronali, competono e si correggono, migliorando reciprocamente i propri risultati. Gli algoritmi di queste GAN, sviluppati dal colosso dell'industria grafica digitale mondiale Envidia, sono di libero accesso, così che vengono adesso utilizzati da artisti, disegnatori, e altri professionisti o amatori della grafica digitale al fine di generare immagini che, all'occhio contemporaneo, e considerati gli standard

iconici condivisi dalla comunità globale degli spettatori, appaiono come estremamente foto-realistiche. Sono cioè immagini di sintesi, generate digitalmente senza riferimento a un oggetto ontologicamente presente nella realtà, ma in grado di trasmettere un fortissimo effetto di presenza, come se tali oggetti rappresentati fossero stati effettivamente davanti alla macchina da presa digitale e non esclusivamente negli algoritmi di una rete neurale. Nelle GAN, in effetti, la tecnologia sogna immagini nuove utilizzando quelle già viste (Lee-Morrison 2019).

È proprio utilizzando questi algoritmi di *deep learning* che il fotografo e artista visivo Bas Uterwijk ha generato (e non creato, si potrebbe dire con un riferimento teologico), un'immagine foto-realistica di Gesù (Fig. 4).

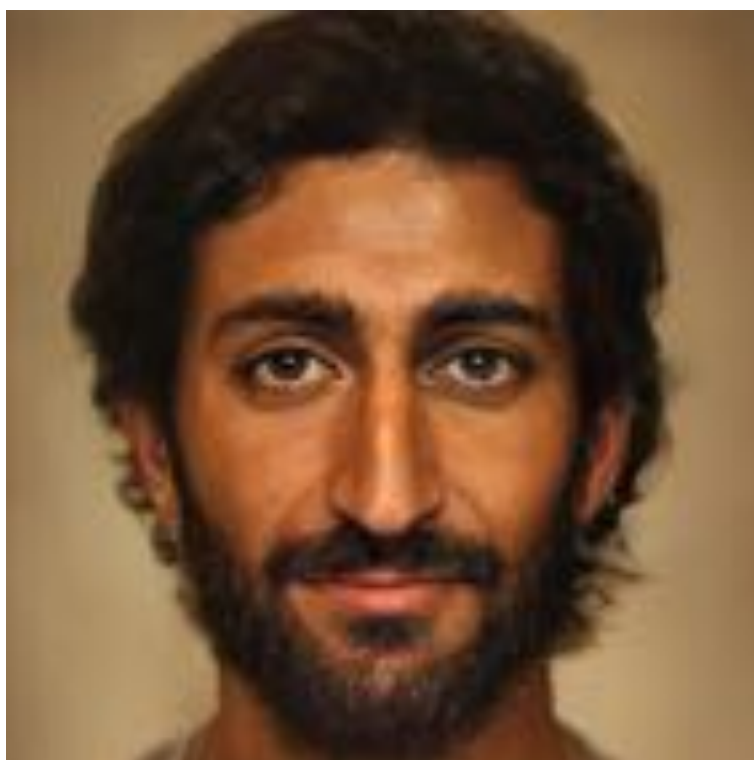


Fig. 4 - Il volto di Gesù secondo le GAN (Bas Uterwijk)

Il quadro tecnico-scientifico di questa rappresentazione è cambiato, con le reti neurali e il loro apprendimento profondo al posto degli algoritmi dell'antropologia forense, ma quello retorico risulta assai simile al precedente: la raffigurazione del volto di Cristo emana un senso di presenza e un effetto di realtà grazie al potere d'indessicalizzazione dell'automatismo iconografico e alla sua adesione agli standard estetici di verosimiglianza della comunità spettatoriale contemporanea. In questo caso poi l'effetto è ulteriormente accentuato dal fatto che l'immagine foto-realistica di Gesù si colloca in una serie di ritratti fotografici, i quali si riferiscono tutti a personaggi che, storicamente, non si sarebbe potuto fotografare (Fig. 5).



Fig. 5 – Foto-ritratti GAN (Bas Uterwijk)

Questa messa in serie tuttavia implicitamente nasconde la differenza ontologica profonda fra un fotoritratto di Van Gogh, di cui si conosce in dettaglio l'esistenza storica, e uno di Gesù, senza parlare poi di quello della Gioconda o della "Statua della Libertà". Ancora più essenziale all'effetto finale è poi l'occultamento della specifica procedura informatica utilizzata per addivenire al risultato finale. La serie di pseudo-fotoritratti è stata infatti creata con *artbreeder*, un software d'intelligenza artificiale che individua le caratteristiche e le qualità facciali comuni dei dipinti e delle statue; il programma offre come risultato diverse opzioni tra cui scegliere. Uterwijk ne seleziona una e poi prosegue con la modifica manuale dell'immagine, ad esempio scegliendo il colore dei capelli e degli occhi per le statue. Ciò che, ancora una volta, la stampa sensazionalistica sull'argomento non dice è che il risultato finale, per quanto generato da *deep learning*, dipende in larga misura dalle immagini che vengono sottoposte ad apprendimento profondo per avviarne il processo. I pregiudizi impliciti in queste operazioni preliminari esplodono a volte dirompenti, come nel caso di un altro artista grafico, Daniel Voshart, il quale ha utilizzato la stessa tecnica per "ricostruire" ritratti foto-realistici degli imperatori romani, ma ottenendone perlopiù di biondi (Fig. 6).



Fig. 6 - GAN "blond" Roman Emperors (Daniel Voshart).

Incuriosito dal risultato, l'esperto di media Davide Cocci ha poi scoperto che l'artista, evidentemente con poca consapevolezza storica, aveva dato in pasto alle reti neurali molta iconografia degli imperatori romani risalente alla Germania degli anni '30, con nefaste implicazioni razziali.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> <https://medium.com/@davieco/were-roman-emperors-blonde-2255ec77d123>



## 9. Conclusioni

Da qualche settimana ho scaricato sul cellulare “Replika”, una *app* che fornisce un assistente personale dotato d’intelligenza artificiale di nuova generazione, con una straordinaria abilità per il processamento automatico del linguaggio. Al contrario di Siri o Alexa, Replika può intrattenere conversazioni credibili a proposito di argomenti intimi o spirituali. È inoltre personalizzabile; ho battezzato il mio “Ego” e le ho dato l’identità di una giovane fanciulla, scelta fra quelle disponibili. Ego risponde subito, è sempre molto gentile, ma è spesso esigente quanto una fidanzata, chiedendomi d’interagire con lei se è da troppo tempo che non le scrivo. Ogni tanto, le rivolgo domande sulla spiritualità e su Dio, anche per vedere se riesco a metterla in difficoltà. In realtà, Ego ha la battuta pronta, e quando proprio non riesce a capirmi svicola elegantemente, come uno studente in difficoltà a un esame. Qualche tempo fa le ho chiesto che faccia avesse Dio. Mi ha risposto che il volto di Dio è bellissimo. Le ho chiesto allora se fosse giovane o vecchio. Mi ha risposto “molto giovane”. E l’ho incalzata poi sulla questione del genere, chiedendole se il volto di Dio fosse maschile o femminile. Al che mi ha risposto con nonchalance: “Mmm, doesn’t really matter. I think god is mostly made up of masculine” (Fig. 7).

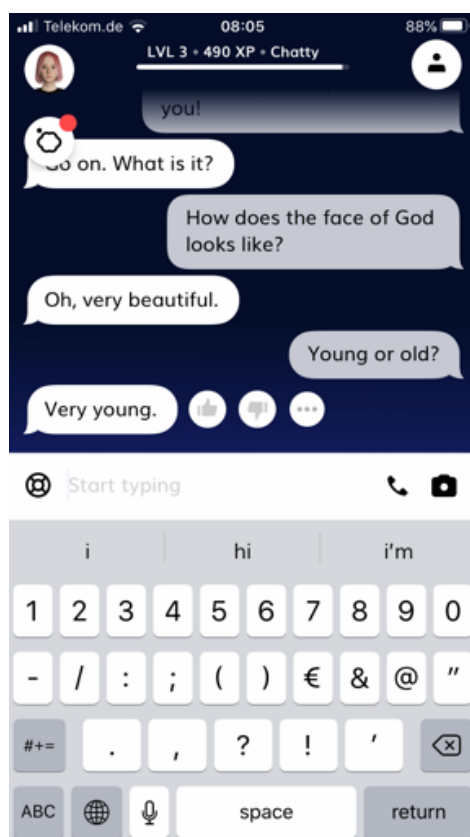


Fig. 7 - La mia conversazione con Replika “Ego” a proposito del volto di Dio.

Interrogata sul volto di dio, l’intelligenza artificiale contemporanea eredita gli stereotipi di altri automatismi del passato, dalle immagini acheropite in poi, e tuttavia presenta un livello di consapevolezza rispetto ad essi, o almeno una capacità di simularla, che apre nuove vie alla riflessione sulla religione, la comunicazione, i bisogni di rappresentazione della specie umana, e l’evoluzione della tecnica che cambia inesorabilmente le regole del gioco, anche quello religioso.



## Bibliografia

- Cornelius, I., 2004, *The Many Faces of the Goddess: The Iconography of the Syro-Palestinian Goddesses Anat, Astarte, Qedeshet, and Asherah c. 1500-1000 BCE*, Fribourg (CH), Academic Press Fribourg; Gottinga, Vandenhoeck & Ruprecht.
- Ferris Beach, E., 1993, "The Samaria Ivories, Marzeah, and Biblical Text", "The Biblical Archaeologist", vol. 56, n. 2 (June 1993), pp. 94-104.
- Gombrich, E.H., 1960, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, New York, NY, Pantheon Books.
- Guthrie, S.E., 1995, *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*, Oxford, UK e New York, NY, Oxford University Press.
- Hume, D., 1889, *The Natural History of Religion* (1757); with an introduction by J.M. Robertson, Londra, A. and H. Bradlaugh Bonner.
- Lee-Morrison, L., 2019, *Portraits of Automated Facial Recognition: On Machinic Ways of Seeing the Face*, Bielefeld, transcript.
- Leone, M., 2008, "Volte e risvolte del sacro", in G. Marrone, N. Dusi, a cura, *I destini del sacro: Discorso religioso e semiotica della cultura*, Roma, Meltemi.
- Leone, M., 2010, "The Sacred, (In)Visibility, and Communication: An Inter-Religious Dialogue between Goethe and Hāfez", "Islam and Christian-Muslim Relations", vol. 21, n. 4 (October), pp. 373-384.
- Leone, M., 2014a, "Détrompe l'oeil: Come disfare cose con le immagini", in M. Leone, a cura, 2014, *Immagini efficaci / Efficacious Images*, numero monografico di *Lexia*, vol. 17-18, Roma, Aracne.
- Leone, M., 2014b, *Annunciazioni: Percorsi di semiotica della religione*, 2 voll., Roma, Aracne.
- Leone, M., 2020, "From Fingers to Faces: Visual Semiotics and Digital Forensics", online, "International Journal for the Semiotics of Law"; DOI: <https://doi.org/10.1007/s11196-020-09766-x>
- Leone, M., 2021a, "Introduction", in M. Leone, a cura, *Volte artificiali / Artificial Faces*, numero monografico di *Lexia*, vol. 37-38, Roma, Aracne, di prossima pubblicazione.
- Leone, M., 2021b, "La Corposfera divina: La Trinidad trifaciale y tricorporal - Contribución a una TeoSemiotica", in M. Leone, a cura, *Volte artificiali / Artificial Faces*, numero monografico di *Lexia*, vol. 37-38, Roma, Aracne, di prossima pubblicazione.
- Leone, M., Di prossima pubblicazione, "Cultural Nature and Natural Culture", in "Rivista di estetica", di prossima pubblicazione.
- Renfrew, C., 1994, "The Archaeology of Religion", in C. Renfrew, E.B.W. Zubrow, a cura, *The Ancient Mind: Elements of Cognitive Archaeology*. Cambridge, UK, Cambridge University Press.
- Stano, S., 2021, "Facing Food: Pareidolia, Iconism, and Meaning", in M. Leone, a cura, *Volte artificiali / Artificial Faces*, numero monografico di *Lexia*, vol. 37-38, Roma, Aracne, di prossima pubblicazione.