



La Ninfa Oniride Driope Custode e guardiana protettrice del Parco delle Cascate di Chia



1. Statua della Ninfa Oniride Driope con dettaglio del piede-corteccia monumentale (foto dell'autrice)

Nel suggestivo ambiente del Parco delle Cascate di Chia lo scorso 11 settembre 2025 è stata installata un'opera monumentale alta sei metri in vetroresina, collocata nella prima radura a sinistra del parco, in una posizione scenografica che invita all'ammirazione e si pone alla guida dei visitatori, invitandoli a contemplare il mondo attraverso uno sguardo poetico e rinnovato tra sogno, mito e natura. L'opera è stata commissionata dalla cooperativa *Promo Chia* in collaborazione con il Dominio Collettivo dell'Università Agraria di Chia e il Comune di Soriano nel Cimino ed è stata realizzata dall'artista Marco Zappa, docente Naba, che descrive la sua scultura monumentale, la Ninfa Oniride Driope, quale simbolo che si staglia e segna l'inizio del progetto "Ars in silva - I Colossi di Chia", dove il Parco delle Cascate diventa luogo d'incontro tra leggenda e paesaggio. Qui l'artista sta progettando una trentina di colossi strategicamente posizionati tra gli alberi e i sentieri della foresta e ci ha detto che "i giganti emergono a Chia e trasformano un atavico bosco in un museo a cielo aperto, nello storico paesaggio nei pressi della sug-

gestiva Torre di Chia, un tempo rifugio creativo di Pier Paolo Pasolini"

Nell'occasione della inaugurazione, alla presenza del sindaco Roberto Camilli, del vicesindaco Rachele Chiani, dell'artista Marco Zappa, del responsabile del Parco Romolo Nicolai e di molte altre autorità e soprattutto di un numeroso e affollato pubblico di visitatori, chi scrive ha avuto il piacere di tenere una *lectio* di presentazione (foto 3) per divulgare come nella cultura classica il tema della Ninfa Oniride Driope racchiude, nel suo nome e nella sua composizione stilistica, due universi fortemente distinti della mitologia greco-romana: la sfera dei sogni e il mondo delle ninfe arboree; la ninfa è quindi un'espressione suggestiva e poetica che unisce i due elementi mitologici di Oniride e di Driope.

Il primo elemento appartiene alle divinità del Sogno e deriva il suo nome dal greco νεῖρος, *ónēiros*, ovvero gli Oniridi figli della Notte, *Nyx*, che secondo Esiodo erano spiriti o divinità legati al mondo della fase crepuscolare e alla visione onirica, dove la presenza della luce lunare, rappresentata dalla titanide Selene, illumina l'amato pastore Endimione, e con le stelle compensa l'assenza dello splendore diurno solare. I miti collegati agli Oniridi vivevano vicino alle porte dell'*hypnos*, il sonno, e portavano i sogni agli uomini. Nel libro XI delle *Metamorfosi* Ovidio narra dei tre *Oneiroi* fondamentali nella fase visionaria del sonno: Morfeo, che reca i sogni di figure umane, Fobetore o Icelos, che porta gli incubi di animali mostruosi, e Fantaso, che rievoca i sogni di cose inanimate. Morfeo, in particolare, è spesso rappresentato come il messaggero onirico degli dei



2. Locandina dell'inaugurazione Ars in Silva



3. L'autrice con le autorità intervenute durante la lectio
(foto di Angelo Di Santo)

che esce alle due porte dei sogni, quella d'avorio per sogni ingannevoli, e quella di corno per i sogni veritieri. Il termine Oniride reca anche un forte riscontro poetico e descrive qualcuno che ha un'essenza sognante, anche in senso mitologico o letterario, in quanto può indicare uno spirito che vive nel mondo dell'immaginazione surreale. Omero nell'*Odissea* descrive il sogno come allegoria della potenza e della speranza, e rispettivamente nel libro XI, quando Odisseo compie la Catàbasi, ovvero la sua discesa agli Inferi, e nel libro XIX, quando narra il sogno di Penelope che desidera il ritorno dell'eroe a Itaca.

Driòpe, la Ninfa degli Alberi, ha la sua etimologia dal greco δρῶς, *drys*, che vuol dire quercia, e nella mitologia è una principessa di origini mortali o semidivine che diventava protettrice degli alberi e in particolare delle Fagaceae. Nel libro IX delle *Metamorfosi* Ovidio descrive Driòpe come una donna che, dopo essere stata amata da Apollo, viene trasformata in pioppo o loto. Qui il tema centrale della trasmutazione indica la fusione e il passaggio da donna ad arbusto con la perdita dell'identità umana e una rinnovata sacralità delle specie arboree abitate da spiriti divini. Le principali varianti della rappresentazione di Driòpe le troviamo spesso nell'associazione con le Driadi,

ninfe arboree che vivevano all'esterno degli alberi con funzione di guardiane e spiriti custodi, vegetavano ancorate alla corteccia della pianta e la proteggevano; si differenziano dalle ninfe Amadriadi che invece sono coinquiline dell'albero stesso, risiedendo all'interno del tronco in totale simbiosi. Le Driadi, rigogliose e rigeneranti, rappresentano anche gli atavici faggi; non sempre sono vincolate a un solo albero e incarnano la vitalità della natura che, con il suo rigenerarsi attraverso la loro danza, consente a queste affascinanti creature di unirsi e convivere con i mortali. In alcuni miti Driòpe venne trasformata in un arbusto dopo essere stata toccata da una divinità; in alcuni racconti, come già citato, dal dio Apollo, che nel mito si tramutò in una tartaruga per avvicinare le Amadriadi e in particolare Driòpe, la quale diventerà poi sacerdotessa del tempio dedicato al dio presso la città di Eta, fondata dal loro stesso figlio Anfisso. Nell'*Eneide* la ninfa si unisce al dio Fauno, personaggio di origine etrusca omonimo del dio italico, dal quale avrà un figlio, il grintoso eroe Tarquino, alleato di Turno nella guerra contro i Troiani e destinato a finir vittima di Enea. La ninfa Driòpe veniva raffigurata come una donna bella, giovane e solare che terminava però nella parte inferiore del corpo in un muscoloso arabesco di corteccia di un tronco, quindi erano piante solo in parte. Nell'interpretazione sincretica, nell'unione di forme religiose differenti e nella fusione di elementi ideologici, Driòpe è una figura poetico-mitologica coerente con la cultura classica, che vive non solo negli alberi ma anche nei sogni degli uomini, quindi nella soglia tra *Hypnos* e Gaia. Nella cultura dei nostri giorni, potrebbe essere associata a una figura ideale di un personaggio immaginario protagonista di un poema mitologico o di un racconto fantasy, in cui la storia potrebbe mescolare e confondere sogno, natura, visioni, ammonimenti, conforto. Personalmente, ho immaginato che un filosofo o un letterato dell'antichità greco-romana che avesse voluto parlare esclusivamente di Driòpe come "Ninfa Oniride", forse l'avrebbe presentata così:

Driòpe, figlia segreta della Notte e del Bosco, appare nei sogni di chi ha perso la strada nel mondo. Non è solo ninfa dell'albero, ma messaggera dei sogni che radicano l'anima. Ella guida il pensiero errante verso l'armonia delle stagioni e la quiete del silenzio. (un Virgilio, o un Ovidio, o uno Pseudo-Plutarco).

Passando all'artista Marco Zappa (con me nella foto 4), co-ideatore e creatore del progetto, possiamo dire che è attivo nel mondo della produzione artistica dal 1994, ha dedicato gran parte del suo lavoro allo studio del dinamismo del corpo umano attraverso diversi cicli pittorici. Il suo percorso lo ha condotto nel 2000 alla creazione dei Polimat, installazioni-box in polimaterico realizzati con la tecnica



4. L'autrice con l'artista Marco Zappa (foto di Angelo Di Santo)

dell'assemblage di pittura, scultura, composizioni scenografiche e oggetti reali. Negli ultimi anni l'artista si è dedicato all'ideazione della fase dei "Decolorati", opere pittoriche in divenire, ottenute attraverso la corrosione della tinta dei tessuti. L'opera più complessa e monumentale progettata e realizzata dal 2017 è il *Giudizio Finale*, che consiste in un vasto ciclo pittorico collocato all'interno dell'ex tribunale sito in piazza Fontana Grande della città di Viterbo (un tempo chiesa del 1634 dedicata ai SS. Giuseppe e Teresa consacrata nel 1648, con adiacente convento del 1640 edificato sui resti di uno dei palazzi della famiglia Gatti e donato all'ordine dei Carmelitani Scalzi). La sua arte combina tecniche classiche con materiali moderni e una riflessione attuale sul concetto di spiritualità, cultura e memoria collettiva, con opere di forte impatto visivo e simbolico. L'approccio grafico della sua visione contemporanea profonda richiama il dinamismo futurista con i corpi umani deformati, rappresentati da molteplici dimensioni e punti di vista, realizzati con colori non naturalistici che seguono il movimento della luce e della prospettiva.

La scultura di Chia è simbolica e altamente dinamica, esalta il movimento delle membra e rende un effetto quasi fluttuante delle cellule che compongono la struttura anatomica. Le caratteristiche principali della tecnica scultorea

monumentale contemporanea, utilizzata da Marco Zappa, richiamano lo stile storico neoclassico/razionalista, di forte impatto visivo e di intensa solennità ideologica, caratterizzato a sua volta da un formato in grande scala di figure antropiche semplificate in volumi essenziali, con superfici abbastanza lisce, linee nette, realizzato per spazi pubblici o parchi naturalistici, tipico dell'arte Funzionalista degli anni '15-'20 del XX secolo. La statua del parco non si limita a essere commemorativa, ma diventa una vera e propria esperienza visiva, concettuale e spaziale capace di dialogare con l'ambiente, la società e l'architettura della Torre di pasoliniana memoria sullo sfondo (una struttura, quest'ultima, fondata in epoca longobarda, poi edificata nel IX secolo e completata tra il 1100 e il 1200 con i resti del circuito murario). In tale contesto, chi scrive ha coniato il concetto inedito di arte proto-figurativa, che è un'espressione non comunemente usata e che si riferisce a forme d'arte maggiormente e più diffusamente dette pre-figurative o pre-icone, riferite al periodo ovviamente più atavico dell'umanità. Mentre questi ultimi termini definiscono però manifestazioni artistiche rupestri antiche, il proto-figurativo delle forme astratte antropomorfe di Marco Zappa rimanda all'Anatomismo, talvolta accennato in modo indefinito, di carattere prevalentemente sacrale e religioso, dove il rito di per sé esprime un primitivismo esistenziale, essenziale e al contempo ancestrale di carattere ascetico-simbolista.

In conclusione, si può sintetizzare che le principali caratteristiche dell'opera scultorea in questione sono il formato in grande scala delle dimensioni imponenti, pensate per sorprendere e dominare lo spazio; l'utilizzo di materiali innovativi e non convenzionali, come la vetroresina; il fatto che l'opera coinvolge dinamicamente lo spettatore creando una relazione di interattività e interazione con il paesaggio, richiedendo partecipazione ed esplorazione in un rapporto tra scultura, spazio e movimento; che l'idea dietro l'opera è spesso più importante del risultato estetico, quindi è soprattutto una riflessione critica sul tema socio-ambientale di alto valore concettuale della memoria collettiva; infine che è un'installazione che non altera la percezione paesaggistica ed è coerentemente sostenibile in quanto riduce l'impatto della sua presenza nell'ambiente promuovendone una consapevole riflessione ecologica. Da tutto ciò deriva una raffinatezza proporzionale che sottolinea la bellezza e la vitalità di una statua monumentale ricca di simbologia, per il forte ancoraggio a terra dei grandi e possenti piedi, e la suggestiva maestosa elevazione del busto sveltante, che con un braccio indirizzato verso il sol levante - semiotica dell'iconologia apollinea della nascita e rinascita del *Sol invictus* - evidenzia il punto focale della semiotica della vita e dell'illuminazione attraverso la quale tutto può essere e tutto può rivivere.

pandimigliofrancesca@gmail.com