



Due sogni premonitori di Enea

Eneide, II, 336-373

Una volta usciti dal ventre del cavallo di legno, i guerrieri greci aprono le porte di Troia ai loro compagni, che erano fuori in attesa e si accingono a mettere a ferro e fuoco la città immersa nel sonno. Nel frattempo, Enea riceve in sogno la visita del fantasma di Ettore, il quale lo avverte di quello che sta accadendo e lo esorta a fuggire dalla città.

Era l'ora in cui giunge agli stanchi mortali il primo sonno e serpeggia gradito nei loro corpi per dono degli Dèi: ed ecco, in questo sonno mi sembrò comparisse davanti un tristissimo

340 Ettore, pieni gli occhi di gran pianto, insozzato di sanguinosa polvere, i fori delle briglie¹ nei piedi tumefatti²; come quando, una volta, fu trascinato in furia dalla biga³ d'Achille. Ahi, com'era ridotto! Com'era diverso dall'Ettore

345 che tornò vittorioso di Patroclo, vestito dell'armi del Pelide⁴, dopo avere scagliato le fiaccole troiane contro le navi greche! Aveva incolta la barba, i capelli grommosi di sangue⁵ e per il corpo le infinite ferite

350 riportate morendo sotto le mura patrie. Allora mi sembrò di piangere, parlando a quell'ombra per primo con mestissima voce: «O luce della Troade, suprema speranza dei Teucri⁶, perché tanto hai tardato? Da quali

355 regioni sei venuto, Ettore troppo atteso? Così ti rivediamo, stanchi, dopo infiniti travagli dei Troiani e d'Ilio, dopo tanti lutti amari dei tuoi? Che cosa ha sfigurato il tuo volto sereno? Perché queste ferite?»

360 Nulla rispose: senza degnare d'attenzione le mie vane domande⁷. Ma traendo dal petto un profondo sospiro mi disse: «Fuggi, fuggi o figlio di una Dea, salvati dalle fiamme! Il nemico è padrone delle mura e già Pergamo⁸

365 precipita dalla sua altezza. Abbiamo fatto anche troppo per la patria e per Priamo: se Troia avesse potuto difendersi con mani mortali sarebbe bastata la mia. Ilio ti affida i suoi sacri Penati⁹: prendili, che accompagnino la tua sorte futura,

370 cerca per loro le mura che erigerai superbe

1. *i... briglie*: dopo aver ucciso Ettore in duello, Achille ne aveva straziato orrendamente il cadavere, che aveva legato per i piedi al carro da guerra e trascinato intorno alle mura

della città. In questo modo egli voleva sfogare il suo tremendo odio per il campione troiano, figlio di Priamo, che gli aveva ucciso durante uno scontro l'amico Patroclo, a cui

Achille era legato da un tenero affetto.

2. *tumefatti*: gonfi, a causa dei fori che Achille vi aveva praticato.

3. *biga*: il cocchio (carro ornato) a due ruote, tirato da due cavalli, che veniva usato dagli eroi in guerra.

4. *vestito... Pelide*: irato contro Agamennone che gli aveva sottratto la schiava Briseide, Achille si era ritirato dai combattimenti, perciò Patroclo era sceso a combattere al suo posto rivestito delle armi di lui. Nel corso della battaglia, Ettore si scaglierà contro il giovane, lo ucciderà in duello e lo spoglierà delle armi gloriose rivestendosi a propria volta. Questo episodio è narrato da Omero nel libro XVI dell'*Iliade*.

5. *grommosi di sangue*: cosparsi di sangue raggrumato.

6. *O... Teucri*: Ettore era l'eroe più forte dei troiani, il campione in cui i suoi concittadini riponevano le loro speranze di salvezza; perciò Enea gli si rivolge chiamandolo «luce della Troade» e «suprema speranza dei Teucri».

7. *le... domande*: nel sogno Enea è convinto che Ettore sia ancora vivo e gli rivolge perciò una serie di domande, che non hanno alcun senso e che l'eroe non degnerà della minima attenzione.

8. *Pergamo*: la rocca di Troia, che sorgeva nella parte più alta della città.

9. *sacri Penati*: divinità latine, venerate come protettrici del focolare domestico, della città e dello Stato.



dopo tanti viaggi faticosi sul mare¹⁰»
 E colle proprie mani mi porse le sacre bende,
 il fuoco eterno, l'effigie della potente Vesta¹¹.

Eneide, VIII, 31-96

Per opera della dea Giunone sono ormai scoppiate le ostilità fra i troiani, da poco giunti nel Lazio sotto la guida di Enea, e i popoli italici, capeggiati da Turno. Angosciato dal nuovo conflitto che dovrà affrontare il giorno dopo, Enea si addormenta a tarda notte sulle rive del Tevere e in sogno riceve la visita del dio Tiberino, che gli fa alcune rivelazioni importanti.

Era notte, per tutta la terra un sonno profondo
 annientava¹ ogni specie di cose animate,
 e gli uccelli e i quadrupedi, quando Enea padre, turbato
 dalla triste idea della guerra, si lasciò andare
 35 sulla riva del fiume, sotto la volta del cielo
 lontano e gelido, alfine dando riposo alle membra.
 Ed ecco gli sembrò che Tiberino² stesso,
 Dio del luogo, levasse dalla chiara corrente
 la testa, tra le fronde di pioppo, e gli parlasse
 40 consolatore e pietoso, in figura d'un vecchio
 dal capo coronato di canna ombrosa³, cinto
 di un leggero mantello azzurro, trasparente:
 «O nato da stirpe divina, che Troia salvasti
 portandola qui⁴, serbando in eterno il nome di Pergamo,
 45 lungamente eri atteso⁵ dal suolo di Laurento⁶

10. *dopo... mare*: Ettore profetizza a Enea il lungo viaggio per mare, che lo condurrà insieme ai profughi troiani da lui guidati nel

Lazio.

11. *le sacre... Vesta*: Ettore porge a Enea il simulacro (piccola statua) di Vesta, la dea



Enea ferito (particolare). Napoli, Museo Nazionale.

latina protettrice del focolare domestico, che veniva raffigurata con il capo coperto dalle bende sacre; lo spettro consegna anche all'eroe il fuoco che doveva ardere perennemente nel tempio a lei dedicato e che le sacerdotesse della dea, chiamate Vestali, dovevano custodire giorno e notte, affinché non si estinguesse (la sua estinzione era considerata infatti presagio di sventura).

1. *annientava*: rendeva immobili e silenziose.

2. *Tiberino*: antica divinità italica, a cui era dedicato un santuario sull'isola Tiberina.

3. *coronato... ombrosa*: con una corona di canne, che ombreggiano i luoghi dove crescono.

4. *che... qui*: Enea, guidando i profughi troiani e conducendoli nella terra del Lazio, ha impedito che il nome e la fama di Troia sparissero completamente dalla storia.

5. *lungamente eri atteso*: l'arrivo di Enea era stato infatti preannunciato da questi prodigi: la comparsa improvvisa di uno sciame di api, che era stato interpretato come l'annuncio del prossimo arrivo di un eroe straniero; l'incidente occorso a Lavinia, la figlia di Latino, a cui si erano incendiati i capelli. Quest'ultimo episodio era stato interpretato come l'annuncio della sua futura condizione di sovrana (diverrà sposa di Enea), e nello stesso tempo come presagio di guerra per il suo popolo, che a lungo combatterà contro i troiani.

6. *dal... Laurento*: dagli abitanti di Laurento, la capitale del regno di Latino.



e dai campi latini. Non devi aver paura,
 la tua patria è qui, i tuoi Penati qui
 staranno sicuri. Non devi temere minacce di guerra,
 svanita è l'ira dei Celesti⁷... E perché
 50 tu non creda che il sonno t'inganni con visioni
 menzognere ne avrai conferma, troverai
 distesa a terra sotto le querce della riva,
 stanca del parto, una candida scrofa⁸ con trenta
 candidi porcellini a succhiarne le mammelle.
 55 Proprio in quel luogo un giorno fabbricherai una città⁹
 e il tuo penare avrà tregua: finché dopo trent'anni
 Ascanio se ne andrà per fondare Alba Longa¹⁰
 dal grande nome. È sicuro. Ma adesso sta' attento
 ti dirò in breve in che modo sarai vittorioso.
 60 Su queste spiagge hanno posto la loro sede una stirpe
 di Arcadi, che han Pallante per capostipite e Evandro
 per condottiero: la loro città è costruita sui colli
 e dal nome dell'avo si chiama Pallanteo¹¹.
 Poiché sono sempre in guerra con la gente latina
 65 devi farteli amici, stringere patti con loro¹².
 Io stesso ti guiderò lungo le rive del fiume,
 ti aiuterò ad avanzare coi remi controcorrente¹³.
 Alzati, figlio di Dea, e appena tramontate
 le prime stelle, supplice, secondo il rito, prega
 70 Giunone, allontanandone coi voti¹⁴ le minacce.
 Dopo, quando avrai vinto, mi renderai onore:
 perché sono il Tevere azzurro, fiume gratissimo al cielo
 che tu vedi lambire le sponde con ampia distesa
 d'acqua, tagliando le ricche campagne lavorate.
 75 Qui è la mia reggia, il mio capo nasce da alte città¹⁵».
 Il Dio scomparve, tuffandosi nella corrente e calando
 a fondo; notte e sonno abbandonarono Enea
 che si alzò e, volto ai pallidi raggi del sole nascente,
 secondo il rito attinse nel cavo delle mani
 80 acqua di fiume¹⁶, pregando: «O Ninfe di Laurento
 da cui le sorgenti zampillano¹⁷, e tu padre
 Tevere con la tua santa corrente accogliete



Gian Lorenzo Bernini, *Enea, Anchise e Ascanio* (particolare).
 Roma, Galleria Borghese.

7. *svanita*... *Celesti*: in realtà, Giunone manifesterà il suo odio verso i troiani sino alle ultime fasi della guerra.

8. *una candida scrofa*: Tiberino annuncia a Enea il compimento della profezia che già il profeta Eleno aveva fatta all'eroe (*Eneide*, III, 390-393).

9. *una città*: Lavinio, la città che Enea chiamerà col nome della sua sposa latina, la principessa Lavinia, figlia del re Latino.

10. *dopo*... *Alba Longa*: il numero dei porcellini corrisponde a quello degli anni che dovranno trascorrere, prima che Ascanio

lasci Lavinio per fondare Alba Longa, mentre il colore della scrofa allude al nome della città, *alba*, che in latino significa *bianca*.

11. *Arcadi*... *Pallanteo*: arcadi è il nome di un gruppo di greci che, partendo dalla regione greca dell'Arcadia, si erano spinti nel Lazio sotto la guida del loro capo, Evandro. Lì avevano fondato una città sopra un colle, che in seguito si chiamerà Palatino. Pallante, che dà il nome alla città, era il nonno di Evandro.

12. *devi*... *con loro*: su suggerimento del dio, Enea stringerà in seguito un'alleanza con gli arcadi di Evandro. Si tratta di una delle tante

leggende romane, ignote alla tradizione greca, e finalizzate a sottolineare gli antichi legami fra Roma arcaica e la Grecia.

13. *controcorrente*: dalla foce del Tevere, dove adesso si trova, fino a Pallanteo, Enea dovrà risalire il fiume per circa cinquanta chilometri.

14. *coi voti*: coi sacrifici votivi in suo onore.

15. *il mio*... *città*: la mia sorgente è posta fra le città collinari.

16. *attinse*... *fiume*: raccolse nel palmo delle mani l'acqua del fiume, per compiere un rito lustrale, cioè un rito di purificazione.

17. *O Ninfe*... *zampillano*: nella sua preghiera, l'eroe si rivolge alle ninfe laziali («di Laurento»), protettrici delle sorgenti del luogo.



Enea, finalmente salvatelo dai pericoli.
 Fiume bellissimo che ti commuovi per me,
 85 dovunque tu sia nato, dovunque il tuo sereno
 flusso prorompa, sempre t'onorerò di doni,
 fiume lunato¹⁸ sovrano dei mari d'Esperia.
 Ma assistimi, confermami nella tua volontà».

 Dopo questa preghiera sceglieva dalla flotta
 90 due biremi¹⁹ gemelle, fornendole di remi,
 ed armava i compagni.

Quand'ecco un improvviso
 miracolo: una scrofa bianca attraverso la selva
 stesa sul lido verde con trenta bianchi porcelli.
 95 Enea la sacrificò alla grande Giunone
 spingendola all'altare col suo gregge di cuccioli.

Eneide, traduzione di C. Vivaldi, cit.

18. *lunato*: traduce l'aggettivo latino *cornigerum*, «portatore di corna». Nelle statue antiche le divinità fluviali, che avevano sem-

pre fattezze umane, erano dotate di corna, un attributo il cui significato non è affatto chiaro.

19. *biremi*: imbarcazioni con due file di remi.

ANALISI DEL TESTO

Il primo sogno: Ettore predice la rovina di Troia

I due sogni di Enea, narrati rispettivamente nel libro I e nel libro VIII dell'*Eneide*, hanno alcuni importanti elementi in comune: **entrambi infatti sono sogni premonitori**, che preannunciano fatti destinati a realizzarsi; **entrambi si collocano in due momenti difficili**, nei quali il protagonista, l'eroe Enea, dovrà servirsi di tutte le sue capacità per fronteggiare i pericoli e le avversità del destino. Il primo sogno presenta molte analogie con il sogno di Achille narrato nel XXIII libro dell'*Iliade*: là era lo spettro di Patroclo ad apparire al sognatore; qui è invece il fantasma di Ettore, che si materializza in sogno ad Enea e gli predice l'imminente rovina di Troia. I greci stanno invadendo la città, la metteranno a ferro e fuoco; essi si sono già impadroniti della rocca di Pergamo e delle mura; ogni tentativo di resistere è ormai impossibile e inutile; perciò Ettore non può che consigliare a Enea di prendere la via della fuga.

Il realismo di Ettore

Il suo suggerimento è fondato su una **valutazione realistica dei fatti**, che lo porta a scoraggiare il cugino da ogni eventuale tentativo di resistenza. «Abbiamo fatto anche troppo / per la

patria e per Priamo: se Troia avesse potuto / difendersi con mani mortali sarebbe bastata / la mia», soggiunge il fantasma, addebitando in tal modo la responsabilità della caduta di Troia agli dèi, contro la volontà dei quali gli uomini non possono combattere. Nello stesso tempo, però, **Ettore sottolinea la sua funzione di unico vero difensore della città**: se Troia avesse potuto difendersi con mani mortali sarebbe stata sufficiente la sua. È lui, non Enea, il vero campione della città di Priamo, perciò la sua morte, avvenuta per mano del crudele Achille, ha segnato anche il destino di Troia, condannandola alla rovina.

La missione di Enea

Al figlio di Anchise, che nella guerra narrata nell'*Iliade* ha ricoperto un ruolo prestigioso, ma non determinante come quello svolto da Ettore, spetterà ora il compito di portare in salvo i simulacri dei Penati e di Vesta, la dea protettrice del focolare, e di cercare per loro una nuova terra, in cui potranno ricevere il culto e gli onori riservati loro nella città di Priamo. In realtà, sia i Penati sia Vesta sono divinità romane (solo in epoca tarda Vesta fu assimilata a una divinità ellenica, Estia o Mestia), ignote a Omero e assenti nel pantheon greco. Virgilio però ne attribuisce il culto ai troiani per affer-



mare la continuità religiosa tra il popolo di Priamo e i loro futuri discendenti romani, di cui Enea sarà appunto il capostipite. **Nel sogno, dunque, Ettore, l'eroe difensore di Troia, passa le consegne a Enea, incaricandolo di salvare dalla rovina quello che resta della grande civiltà troiana.** Toccherà a Enea, d'ora in poi, proteggere il nome e la fama della sua città, invano difesa da Ettore, e fondare in un'altra terra (l'Esperia, antico nome dato all'Italia) una nuova Troia, la cui gloria possa equiparare quella della città antica.

Il secondo sogno e le assicurazioni del dio Tiberino

Il sogno in cui Enea riceve la visione del dio del Tevere, Tiberino, si colloca invece nella parte finale della sua avventura: l'eroe ha ormai raggiunto la terra destinatagli dal Fato (il Lazio), anche se l'ostilità dei popoli indigeni, guidati dal re dei rutuli, Turno, lo costringeranno a combattere ancora, alla testa del suo popolo, per condurre a termine il compito affidatogli dagli dèi. L'apparizione del dio Tiberino, desideroso di confortare Enea, angosciato dal pensiero della guerra contro i rutuli, **sottolinea ulteriormente il legame dell'eroe, venuto**

da lontano, e il luogo in cui egli giunge al termine del suo esilio. Infatti Tiberino, che si rivolge a Enea dicendogli «la tua patria è qui», è un'antichissima divinità locale, identificabile col fiume stesso (il Tevere) che svolge un ruolo notevole nella mitologia romana e sulle cui rive sorgerà la città eterna. Dunque, **è il Lazio stesso, rappresentato dal dio, a garantire all'eroe che egli è ormai giunto alla sua mèta e che il suo viaggio è davvero terminato.**

Una nuova era e una nuova patria

La visione notturna svanisce, quando il sole sta ormai nascendo nel cielo: **il sorgere del nuovo giorno assume qui un evidente valore simbolico, perché allude all'inizio di una nuova epoca** nella vicenda individuale dell'eroe, ma anche al principio di un'epoca nuova nella storia del mondo. Perciò il troiano Enea, che solo una notte prima si sentiva uno straniero, smarrito in una terra a lui ostile, può salutare ora finalmente il fiume Tevere come «padre» e porsi sotto la sua protezione, integrandosi così, definitivamente, in quella che è destinata a diventare la sua nuova patria.

LAVORIAMO SUL TESTO

Il testo

1. Chi è il narratore che, nel primo brano, racconta il suo sogno in prima persona?
2. Già nel momento della sua apparizione, Ettore si presenta come un'immagine dolorosa. Sottolinea le espressioni che lo connotano dal punto di vista psicologico e quelle che lo descrivono dal punto di vista fisico.
3. Per quale ragione le domande che Enea rivolge a Ettore sono definite vane?
 - Enea nel sogno crede che Ettore sia ancora vivo: le domande sono perciò prive di senso.
 - Ettore non è in grado di rispondere.
 - La risposta di Ettore influenzerebbe negativamente il comportamento di Enea.
4. Distingui nelle parole di Ettore (vv. 362-372) gli inviti dalle premonizioni.

Inviti	Premonizioni
Fuggi	Il nemico è padrone delle mura



5. L'immagine di Ettore suscita in Enea reazioni altrettanto dolorose. Evidenziale sul testo.
6. Spiega con parole tue i vv. 372-374.
7. Chi è Tiberino? E sotto quale immagine si presenta a Enea?
8. Rileggi i vv. 43-48 e trova le espressioni corrispondenti a quelle, appartenenti al primo episodio, che successivamente trascriviamo.

Primo episodio	Secondo episodio
<i>già Pergamo / precipita dalla sua altezza</i>	
<i>Ilio ti affida i suoi Penati</i>	
<i>cerca per loro le mura che erigerai superbe / dopo tanti viaggi faticosi sul mare</i>	

9. Le parole che il dio Tiberino rivolge a Enea si possono suddividere in tre sequenze, cui abbiamo attribuito i seguenti titoli:
 - a. Annuncio della futura sorte.
 - b. Modalità d'azione.
 - c. Inviti alla preghiera e ai riti.
 Indica il punto di raccordo fra una sequenza e l'altra.
10. Scegli la proposizione che esprime la sintesi della sequenza a.
 - Enea è giunto nella sua nuova patria.
 - Dovrà ulteriormente combattere.
 - Gli dèi gli saranno sfavorevoli.
11. Sintetizza la sequenza b.
12. Esprimi con una sola frase il contenuto della sequenza c.

Comprensione

1. Quali caratteri comuni presentano i due sogni di Enea, dal punto di vista della tipologia dei sogni stessi?
2. Stabilisci se le seguenti proposizioni sono vere o false.

	V	F
– Ettore invita Enea alla fuga e scoraggia ogni suo tentativo di resistenza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
– La morte di Ettore ha tolto alla città il suo unico difensore.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
– Il destino della città è segnato dagli dèi.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
– Ettore è preoccupato per la sorte di Enea.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Quali sono le motivazioni per cui Virgilio, anacronisticamente, attribuisce ai troiani il culto dei Penati e di Vesta?
 - Intende sottolineare il legame fra Troia e Roma.
 - Non sa che Penati e Vesta non appartengono al culto dei troiani.
 - Commette uno sbaglio.
4. L'apparizione del dio Tiberino, antichissima divinità del Lazio, sottolinea il legame fra Enea e il luogo in cui egli è giunto. Motiva questa affermazione.
5. Il secondo episodio si apre nella notte con il turbamento di Ettore e si chiude al sorgere del sole, con un presagio favorevole. Che cosa rappresentano simbolicamente la notte e il sorgere del sole?

LO SPECCHIO DI NARCISO

IL PANTHEON GRECO: DÈI CELESTI E INFERI

La letteratura e l'arte ci hanno lasciato moltissime testimonianze sugli usi religiosi dei greci antichi e sulle loro divinità, che venivano raffigurate in maniera antropomorfa come esseri splendidi, dal fisico perfetto. **Per i greci antichi, che erano dotati di un senso estetico molto spiccato e di un grande amore per il bello, il mondo divino era in primo luogo il regno della bellezza e dell'armonia.** L'Olimpo stesso, il massiccio che si erge in Tessaglia e che veniva considerato dai greci antichi sede delle divinità celesti, era immaginato come un luogo di favola, in cui regnava un'eterna primavera e in cui gli dèi superi o olimpici conducevano la loro vita beata, sotto la signoria dell'onnipotente Zeus.

Zeus, Era e la nascita di Afrodite

Accanto a questo dio, in ordine d'importanza, veniva la sua sposa Era (la Giunone dei romani), figlia di Crono e di Rea e dunque sorella di Zeus. **Da questa dea, protettrice dei matrimoni, che spesso perseguitava il marito con la sua ossessiva gelosia, Zeus aveva avuto quattro figli:** Ebe, la coppiera degli dèi, Ilizia, la dea protettrice delle donne partorienti, **Ares** (il Marte romano), dio della guerra, ed **Efesto**, dio del fuoco e fabbro degli dèi, chiamato dai romani col nome di Vulcano. Zoppo e dotato di un aspetto fisico non molto prestante, **Efesto era stato scelto da Zeus come sposo di Afrodite** (la Venere romana), dea dell'amore e della bellezza. Secondo alcuni miti, essa era figlia di Zeus e di Dione, una divinità dell'acqua, secondo altri, invece, sarebbe nata da alcune gocce del sangue di Urano, il dio-Cielo, quando quest'ultimo venne evirato dal figlio Crono. Le gocce di sangue caddero in mare e intorno a esse si formò una schiuma candida, dalla quale sorse una bellissima fanciulla, il cui nome, Afrodite, ricorda la sua nascita singolare, perché deriva dal greco *aphrós*, che significa «schiuma».

Athena, Artemide, Apollo ed Ermes

Un'altra divinità molto importante, nel pantheon greco, è **Pallade-Athena (Minerva, per i romani), dea della sapienza, che ispirava agli uomini decisioni sagge e li guidava sia in pace sia in guerra.** I miti greci raccontano che essa era figlia del solo Zeus, e che nacque dalla sua testa, da cui uscì armata di tutto punto. Athena infatti era una dea molto mascolina (gli antichi la raffiguravano con un elmo in testa e una lancia in mano), più dedita alle attività virili (come la guerra) che non a quelle femminili. Perciò **essa era poco incline alle avventure amorose**, come conferma anche il suo epitetto ricorrente, Pallade, che significa «vergine», e molto gelosa della sua castità. Anche **Artemide, la dea della caccia** (il corrispettivo della Diana dei romani) era molto casta e ostile all'amore. Nata dall'unione di Zeus e della dea Leto o Latona, veniva raffigurata dagli antichi con l'arco e le frecce, con cui uccideva i giovani animali, durante le sue frequenti escursioni nei boschi. Dea benefica, protettrice degli adolescenti e molto legata a suo fratello Apollo, Artemide sapeva trasformarsi talvolta anche in una dea spietata, a differenza di sua madre Latona, che aveva un carattere amabile ed era famosa per la sua dolcezza. Come Artemide, anche **Apollo era figlio di Latona e di Zeus** e, al pari della sorella, anch'egli era un ottimo arciere. L'arco infatti figurava fra i suoi attributi, insieme alla cetra o lira che, secondo un mito antichissimo, gli era stata donata da suo fratello Ermes, l'inventore di questo strumento musicale. Dio della luce (gli antichi lo identificavano col Sole), Apollo **era il protettore della musica, della poesia e dell'arte profetica o divinatoria.** Egli era incline alla con- ▶



Zeus. Palermo, Museo Archeologico.



La nascita di Atena.

templazione e amante del bello, al contrario di suo fratello Ermes, il messaggero degli dèi (il Mercurio dei romani), che aveva un'intelligenza molto più pratica ed era versato nell'arte della diplomazia. Figlio di Zeus e di Maia, una divinità minore, Ermes era il protettore dei mercanti, dei ladri, ma aveva anche funzioni di psicopompo, cioè di accompagnatore delle anime agli Inferi.

Gli dèi minori, le divinità del Mare e delle Acque e quelle della Terra

Nel novero degli dèi olimpici compaiono anche alcune divinità minori, quali **Elio**, il dio Sole, sua sorella **Selene**, dea della Luna, **Eos**, l'**Aurora**, le nove **Muse**, figlie di Zeus e Mnemosyne, inseparabili compagne di **Apollo**, le tre **Grazie**, **Iride**, la messaggera degli dèi e infine **Eros** (Amore, per i romani), figlio di Ermes e Afrodite. Fra le divinità del Mare e delle Acque, il primo, in ordine di importanza, era **Oceano**, immaginato dai greci come un fiume che scorreva tutt'intorno alla terra e al mare; seguiva **Poseidone**, fratello di Zeus, dio degli abissi marini e del sottosuolo, venerato dai romani col nome di Nettuno; quindi **Anfitrite**, sua moglie, e le **Sirene**. Fra le divinità della Terra, invece, la divinità principale era **Gea**; quindi **Cibele**; poi **Dioniso-Bacco**, l'inventore del vino; i **Satiri**, **Sileno** e infine **Pan**, il figlio di Ermes e della ninfa Driope, un essere mostruoso, con corna e piedi di capra, ma dal carattere molto vivace e allegro.

I sacrifici in onore delle divinità celesti

Per gli antichi greci i sacrifici dedicati alle divinità olimpiche non avevano soltanto lo scopo di onorarle, ma anche quello di rafforzare l'amicizia che le univa agli uomini e di garantire così la loro protezione alla comunità. I riti sacrificali si svolgevano di giorno, nel tempio, ed erano eseguiti da un sacerdote. Le vittime, che dovevano essere di colore bianco, mentre quelle per gli dèi inferi erano scure, venivano immolate sull'altare. Le loro parti non commestibili, cioè le ossa, erano bruciate in onore degli dèi, mentre il resto del corpo veniva consumato dagli uomini durante un convito. Al rito sacrificale seguiva infatti il banchetto, ed entrambi si svolgevano, di solito, sempre nel corso di una ricorrenza festiva, come le Panatee, ad esempio, le feste in onore di Atena, raffigurate nei bellissimi fregi del Partenone.



Le origini dell'istituzione del sacrificio e l'inganno di Prometeo

Nella mitologia greca l'istituzione del sacrificio aveva origini remotissime e veniva fatta risalire al Titano Prometeo, come testimonia Esiodo nella sua *Teogonia*. A quei tempi gli dèi scendevano spesso sulla terra a visitare gli uomini e avevano l'abitudine di banchettare con loro. Fu durante uno di questi banchetti che Prometeo ordì un inganno contro gli dèi: uccise un robusto toro, ne riempì il ventre di carne tagliuzzata e grasse frattaglie e lo diede da mangiare agli uomini. Poi prese le ossa dell'animale, le avvolse nel bianco grasso, affinché non se ne vedesse il contenuto e offrì il tutto a Zeus. Naturalmente il dio, quando si accorse dell'inganno, ebbe una reazione sdegnata e abbandonò immediatamente il convito. **Il gesto del Titano pose fine così all'originaria commensalità di uomini e dèi, ma diede anche origine al rito sacrificale**, durante il quale i greci antichi usavano bruciare le ossa delle vittime in onore delle divinità, riservando invece per sé le parti commestibili. L'istituzione del banchetto, anche se non cancellava la colpa di cui gli uomini si erano macchiati verso gli dèi, aveva però lo scopo di ricomporre armoniosamente la frattura fra immortali e mortali. Gli dèi stessi presenziavano, invisibili, al sacrificio, rallegrandosi al profumo che si sprigionava dalle ossa delle vittime immolate sull'altare e arse in loro onore.

Gli dèi ctoni o inferi

A differenza degli dèi celesti, che vivevano sulla cima del monte Olimpo, **gli dèi inferi abitavano nelle regioni sotterranee, nel regno tenebroso su cui dominava Ade** (il Plutone latino), insieme alla sua sposa, Persefone. Terzo figlio di Crono e di Rea, questo dio, che non aveva né templi né culto, era l'antipodo oscuro di Zeus, come rivela anche il suo nome, che in greco significa «invisibile», mentre quello di Zeus indicava la luce del giorno. A questo terribile dio della morte, raffigurato dagli antichi con in capo l'elmo che rende invisibili, gli antichi greci attribuivano molti nomi, quali, ad esempio, Ploutos, il «ricco», Eubulos, il «buon consigliere» e Polydegmon, «colui che riceve molti ospiti».

La storia di Persefone

Persefone, chiamata anche Core, che in greco significa «fanciulla», era figlia di Zeus e di Demetra, dea delle messi e della fertilità. Le sue nozze con Ade, che la innalzò al rango di regina dei morti, non furono nozze d'amore, ma la conclusione inevitabile di un atto di forza. Il dio infatti rapì la divina fanciulla, mentre stava cogliendo fiori a Eleusi, nei pressi di un santuario consacrato a sua madre. I miti greci raccontano che Demetra vagò disperata per molti giorni alla ricerca della figlia, quindi si rivolse a Zeus, per riceverne aiuto. Il dio, che non voleva offendere suo fratello Ade e neppure contrariare troppo la dea, trovò una soluzione di compromesso, che fu accettata da entrambe le parti: Persefone avrebbe trascorso i due terzi dell'anno in compagnia di sua madre Demetra, mentre i mesi restanti li avrebbe passati nell'oltretomba, a fianco di Ade, il suo sposo.

Altri personaggi inferi

Accanto a Persefone e Ade, gli Inferi erano popolati da varie figure, come **Caronte**, che accoglieva le anime dei morti sulla sua barca traghettandole oltre le acque dello Stige. **Minosse, Eaco e Radamanto**, che avevano il compito di giudicare i defunti; le **Erinni o Furie**, le dee dell'ira e della vendetta. Figlie di Urano e Gea e raffigurate come tre vecchie, con serpenti al posto dei capelli, esse si chiamavano Aletto (l'Inquieta), Tisifone (Rappresaglia) e Megera (Ira invidiosa). Di aspetto ripugnante era anche **Ecate**, figlia del Titano Perseo e di Asteria, che rappresentava la luna nella sua fase invisibile ed era considerata la dea delle streghe. Gli antichi greci la raffiguravano con tre teste e tre corpi (di leone, di cane e di giumenta) e la onoravano anche col nome di Trivia o Triforme.

La rappresentazione dell'aldilà

L'ingresso principale degli Inferi si trovava in un bosco di pioppi bianchi, presso il fiume Oceano. Le anime, che vi giungevano dopo la morte, dovevano essere munite di una moneta, che i parenti le ponevano sotto la lingua, per pagare Caronte, il nocchiero infero incaricato di traghettarle al di là dello Stige. Dopo aver attraversato questo fiume, che aveva come suoi tributari l'Acheronte, il Fle-



Il rapimento di Persefone. Reggio Calabria, Museo Nazionale.

getonte, il Cocito, l'Averno e il Lete, **le ombre entravano nell'Ade, sotto la guida del dio Hermes e l'attenta sorveglianza di Cerbero, il cane infernale con tre teste** (secondo alcuni ne aveva addirittura cinquanta), pronto a divorare chiunque tentasse incautamente di fuggire. Minosse, Radamanto ed Eaco, i tre giudici infernali, esaminavano con scrupolo la vita di ogni defunto e ne decidevano la sorte. Le anime di coloro che, in vita, non furono né cattivi né buoni, erano indirizzate nella Prateria degli Asfodeli, dove avrebbero vagato in eterno senza mèta; i malvagi erano confinati nel Tartaro, mentre i virtuosi erano indirizzati ai Campi Elisi.

I Campi Elisi e le Isole dei Beati

I Campi Elisi, su cui regnava il dio Crono, padre di Zeus, si trovavano presso il palazzo di Ade. Essi erano il regno della gioia, dove splendeva – eterna – la luce del giorno e il clima era sempre mite, come in primavera. Le anime vi trascorrevano il tempo tra giochi di vario genere e intrattenimenti musicali, ma avevano anche la possibilità, se lo avessero desiderato, di rinascere e ritornare sulla terra. Poco distante dai Campi Elisi, si stendevano le Isole Beate, dove soggiornavano le anime di coloro che erano nati tre volte e avevano condotto in tutte e tre le vite un'esistenza esemplare.

I sacrifici per gli dèi inferi

I riti sacrificali in onore degli dèi inferi presentano alcune differenze rispetto a quelli dedicati alle divinità supere. **Innanzitutto, non si svolgevano di giorno, alla luce del sole, bensì, preferibilmente, di notte; le vittime (rigorosamente di colore scuro) non venivano immolate sugli altari, ma sulla nuda terra.** Inoltre, il loro corpo era interamente bruciato, a differenza di quanto accadeva nei sacrifici per gli dèi olimpici, in cui una parte dell'animale era riservata al banchetto rituale dei partecipanti. Insomma, i sacrifici riservati agli dèi inferi erano cerimonie di carattere apotropaico, e cioè riti il cui scopo non era rafforzare l'alleanza fra uomini e divinità, come accadeva nel caso dei sacrifici per gli dèi celesti, ma di scongiurare il potenziale negativo di queste forze mortifere, di salvaguardare la comunità dal loro influsso nefasto. ▶

Il rituale funebre in onore dei morti

Il terrore della morte ispirava anche il rituale funebre riservato ai defunti. L'uso, diffusissimo in tutte le civiltà antiche, di chiudere gli occhi al morto, per impedire al suo spirito di guardare i presenti, ne è una prova esemplare. **Le cerimonie con cui si onoravano i defunti avevano il fine di allontanare i loro spiriti, di creare una barriera insuperabile fra morti e viventi, agevolando in tutti i modi il passaggio delle anime nell'aldilà.** Di norma, il cadavere, dopo essere stato lavato e purificato, veniva esposto su un letto coi piedi rivolti verso la porta, vegliato dai parenti durante la notte (veglia funebre), quindi arso sul rogo. Le sue ceneri, raccolte in un'urna cineraria, venivano sepolte sotto un tumulo, sul quale si eseguivano libagioni d'acqua e di latte. Solo l'adempimento rigoroso di queste norme rituali avrebbe permesso al morto di entrare nell'aldilà. Diversamente, egli sarebbe diventato un fantasma senza pace, uno spirito malefico che avrebbe tormentato i vivi con le sue apparizioni.



Danza rituale funebre. Napoli, Museo Archeologico Nazionale.