



## «La macchina fatale»

Eneide, II, 20-74; 291-335

Durante il banchetto offerto in suo onore dalla regina Didone, Enea narra la vicenda del cavallo di legno, lo stratagemma con cui i greci riuscirono ad avere la meglio sui loro nemici e a porre fine alla guerra di Troia. Astutamente essi abbandonarono i loro accampamenti simulando una fuga precipitosa (in realtà si erano nascosti nella vicina isoletta di Tenedo) e lasciando davanti alle mura della città un enorme cavallo di legno, come dono alla dea Minerva, all'interno del quale si nascondevano, come già sappiamo, i guerrieri greci più valorosi.

20 I capi greci,  
 prostrati dalla guerra e respinti dai Fati<sup>1</sup>  
 dopo tanti e tanti anni<sup>2</sup>, con l'aiuto di Pallade<sup>3</sup>  
 fabbricano un cavallo simile a una montagna,  
 ne connettono i fianchi di tavole d'abete,  
 25 fingendo che sia un voto (così si dice in giro)  
 per un felice ritorno<sup>4</sup>. Di nascosto, nel fianco  
 oscuro del cavallo fanno entrare sceltissimi  
 guerrieri, tratti a sorte<sup>5</sup>, riempiendo di una squadra  
 in armi la profonda cavità del suo ventre.

30 Proprio di fronte a Troia sorge Tenedo, un'isola  
 molto nota, ricchissima finché il regno di Priamo  
 fu saldo, adesso semplice approdo malsicuro:  
 i Greci sbarcano là, celandosi nel lido  
 deserto. Noi pensammo che fossero andati via  
 35 salpando verso Micene<sup>6</sup> col favore del vento.  
 E subito tutta la Troade<sup>7</sup> esce dal lungo lutto.  
 Spalanchiamo le porte: come ci piace andare  
 liberi ovunque e vedere gli accampamenti dorici,  
 la pianura deserta, la spiaggia abbandonata!  
 40 «C'erano i Dolopi<sup>8</sup> qui, il terribile Achille  
 si accampava laggiù, qui tiravano a secco  
 le navi, e là di solito venivano a combattere».  
 Alcuni stupefatti osservano il fatale  
 regalo della vergine Minerva<sup>9</sup> ed ammirano  
 45 la mole del cavallo; Timete per primo  
 ci esorta a condurlo entro le mura e a parlo  
 sull'alto della rocca, sia per tradirci<sup>10</sup> sia  
 perché le sorti di Troia volevano così<sup>11</sup>.

stante, interessata anch'essa alla guerra.

8. *i Dolopi*: popolo greco della Tessaglia, giunto a Troia sotto il comando di Achille, il quale è appunto un eroe tessalo.

9. *il... Minerva*: il cavallo consacrato a Minerva, viene definito «fatale» da Enea, in quanto in seguito si rivelerà essere lo strumento per mezzo del quale si compirà il destino funesto della città di Troia.

10. *Timete... tradirci*: uno dei più insigni cittadini di Troia, fratello di Priamo. Nei confronti del re di Troia egli nutriva un sordo rancore, da quando quest'ultimo, obbedendo al funesto responso di un oracolo, gli aveva fatto uccidere il figlio neonato, Manippo. Secondo la predizione dell'oracolo, un bambino, nato in un giorno prefissato, avrebbe causato la rovina della città. Nel giorno stabilito nacquero appunto Paride, figlio di Priamo e Manippo, figlio di Timete. Ma il re di Troia fece uccidere solo il nipote, risparmiando la vita di Paride; perciò Timete, da allora, concepì un odio fortissimo verso il fratello. Il suo suggerimento di condurre il cavallo dentro le mura della città nascerebbe, dunque, secondo Enea, da questo profondo desiderio di vendetta.

11. *perché... così*: in realtà, secondo Enea, il consiglio di Timete non è determinante per la caduta di Troia, in quanto la sua fine era già stata stabilita dal destino (Fato).

1. *prostrati... Fati*: i greci, non riuscendo a prendere Troia combattendo, decidono perciò di conquistarla usando l'astuzia.

2. *dopo... anni*: siamo infatti nel decimo anno di guerra.

3. *Pallade*: epiteto della dea Minerva, l'Atena dei greci.

4. *fingendo... ritorno*: i greci fanno circolare la voce che il cavallo sia un dono votivo che essi hanno voluto lasciare agli dèi, per propi-

ziarsi un felice ritorno in patria.

5. *tratti a sorte*: questo particolare non ha riscontro nel racconto omerico, dove si narra, invece, che a essere incaricati di questa missione erano stati i guerrieri greci più valorosi.

6. *Micene*: la città di Agamennone, il più autorevole dei capi greci che guidarono la spedizione a Troia. In questo caso, Micene indica in generale tutta la Grecia.

7. *tutta la Troade*: la città e la regione circo-



- Invece Capi<sup>12</sup> ed altri con più accorto giudizio  
50 chiedono che quel dono insidioso dei Greci  
sia gettato nel mare od arso, e che i suoi fianchi  
siano squarciati e il suo ventre sondato in profondità.  
La folla si divide tra i due opposti pareri.  
Allora, accompagnato da gran gente, furioso  
55 Laocoonte<sup>13</sup> discende dall'alto della rocca  
e grida da lontano: «Miseri cittadini,  
quale follia è la vostra? Credete che i nemici  
sian partiti davvero e che i doni dei Greci  
non celino un inganno? Non conoscete Ulisse<sup>14</sup>?  
60 O gli Achivi si celano in questo cavo legno,  
o la macchina è fatta per spiare oltre i muri  
e le difese fin dentro le nostre case e piombare  
dall'alto sulla città, o c'è sotto qualche altra  
diavoleria: diffidate del cavallo, o Troiani,  
65 sia quel che sia! Temo i Greci, anche se portano doni<sup>15</sup>».  
Così detto scagliò con molta forza la grande  
lancia nel ventre ricurvo del cavallo di legno.  
L'asta s'infisse oscillando, le vuote cavità  
del fianco percosso mandarono un gemito  
70 rimbombando. Ah, se i Fati non fossero stati  
contrari<sup>16</sup> e le nostre menti accecate Laocoonte  
ci avrebbe convinto a distruggere il covo  
dei Greci; e tu ora, Troia, saresti ancora in piedi,  
e tu, rocca di Priamo, ti leveresti in alto!

*A questo punto, entra in scena Sinone, un soldato dell'esercito greco, che si è fatto catturare volontariamente dai troiani, per portare a compimento l'inganno del cavallo. Egli narra di essersi sottratto, con la fuga, al destino di morte a cui lo avevano condannato i compagni, i quali volevano sacrificarlo agli dèi, per propiziarsi un felice ritorno in patria. Impietositi, i troiani gli fanno grazia della vita e, naturalmente, lo interrogano a proposito del cavallo. Sinone afferma che si tratta di un dono votivo alla dea Minerva: se i troiani riusciranno a introdurlo nella città, Troia sarà salva, se lo distruggeranno invece andranno incontro alla rovina. Nel frattempo, Laocoonte, il sacerdote che si era opposto fermamente all'introduzione del cavallo in città, viene strangolato insieme ai suoi figli da due mostri emersi all'improvviso dal mare. I troiani interpretano il prodigio come un segno della collera divina, suscitata dall'empio comportamento del sacerdote e chiedono tutti, a gran voce, che si introduca il cavallo in città.*

Apriamo una breccia nella cinta di mura<sup>17</sup>  
che attornia la città. Ognuno dà una mano  
a sottoporre ruote scorrevoli al cavallo,

12. *Capi*: sarà uno dei compagni di viaggio di Enea, e fonderà la città campana di Capua.

13. *Laocoonte*: sacerdote di Nettuno (l'equivalente del Poseidone greco), il quale si opporrà con forza al trasferimento del cavallo entro le mura di Troia. Per questo egli verrà ucciso, insieme ai suoi figli, da due mostri marini inviati da Minerva, la quale in tal modo lo punirà per aver cercato di evitare la rovina di Troia.

14. *Ulisse*: il nome latino di Odisseo, l'eroe noto per la sua astuzia. Laocoonte sospetta, non a torto, che il cavallo di legno sia uno stratagemma escogitato dall'eroe, per provocare la rovina di Troia.

15. *Temo... doni*: è un verso celeberrimo, in cui si riflette, fra l'altro, l'opinione tradizionale dei romani sul conto dei greci, considerati come un popolo infido.

16. *se... contrari*: Enea non dimentica mai che la fine della città era comunque decretata dal Fato. Perciò anche il saggio consiglio di Laocoonte, da solo, non avrebbe cambiato la sorte di Troia.

17. *Apriamo... mura*: la breccia nelle mura viene aperta, affinché l'enorme costruzione possa essere introdotta nella città.



- a legare al suo collo lunghe funi. La macchina  
 295 fatale ha già passato le mura, piena d'armi,  
 mentre intorno fanciulle non sposate e fanciulli  
 cantano gli inni, felici di toccare per gioco  
 le funi con le mani<sup>18</sup>. La macchina s'avanza,  
 scivola minacciosa in mezzo alla città.
- 300 O patria, casa di Dèi, e voi mura dardanie  
 che tanta guerra ha reso famose: quattro volte  
 si fermò al limitare della porta e altrettante  
 le armi nel suo ventre tuonarono sinistre<sup>19</sup>!  
 Noi non pensiamo a nulla e andiamo avanti, ciechi
- 305 nella nostra follia<sup>20</sup>, finché non sistemiamo  
 il mostro maledetto dentro la santa rocca<sup>21</sup>.  
 Anche Cassandra<sup>22</sup> allora aprì la bocca – mai  
 creduta dai Troiani, per volere d'Apollo –  
 e ci predisse il fatale imminente destino.
- 310 Quel giorno per noi doveva essere l'ultimo:  
 ma (infelici!) adorniamo di fronde festive  
 i templi degli Dèi per tutta la città.
- Intanto il cielo gira su se stesso<sup>23</sup>, la notte  
 erompe dall'oceano, avvolgendo di fitta
- 315 tenebra terra e cielo e inganni dei Mirmidoni<sup>24</sup>:  
 in ogni casa i Troiani esultanti si sono  
 taciuti, un duro sonno avvince i loro corpi.
- E già l'armata greca avanzava da Tenedo  
 nell'amico silenzio della tacita luna<sup>25</sup>
- 320 in ordine perfetto, avviandosi ai lidi  
 ben noti, e già la nave ammiraglia levava  
 la fiamma d'un segnale luminoso<sup>26</sup>: Sinone,  
 protetto dagli ostili disegni degli Dèi<sup>27</sup>,  
 furtivamente allora libera i Greci chiusi
- 325 nel ventre del cavallo, aprendo gli sportelli  
 di pino. Spalancata la macchina fa uscire  
 all'aperto i guerrieri: si calano con una fune,  
 lieti di abbandonare quella stiva, Tessandro  
 e Stenelo, il feroce Ulisse ed Acamante,
- 330 Toante e Neottolema Pelide, Macaone  
 il grande e Menelao, ed infine Epeo stesso  
 artefice dell'inganno<sup>28</sup>. Invadono la città  
 seppellita nel sonno e nel vino: massacrano  
 i guardiani, spalancano le porte e fanno entrare
- 335 come d'accordo i compagni, riunendosi con essi.

Virgilio, *Eneide*, traduzione di C. Vivaldi, cit.

18. *mentre... mani*: i bambini considerano «la macchina fatale» come un enorme giocattolo, mentre si tratta di un ordigno carico di morte. Un'atmosfera festosa pervade il popolo troiano, ignaro della rovina che si sta apprestando con le proprie mani.

19. *le armi... sinistre*: le armi dei greci racchiuse nel ventre del cavallo producevano rumori «sinistri», e tuttavia i troiani, accecati com'erano dalla vittoria, non avevano dato importanza a questo particolare.

20. *ciechi... follia*: poiché è destino che Troia

venga distrutta, i suoi abitanti sono ciechi anche di fronte agli evidenti segnali di pericolo.

21. *la santa rocca*: la rocca della città, dove sorgeva un tempio consacrato a Minerva.

22. *Cassandra*: la più bella delle figlie di Priamo. Apollo, che si era innamorato di lei, le aveva concesso il dono della profezia, ma, poiché la fanciulla non aveva mantenuto la sua promessa di unirsi a lui, il dio la condannò a non essere mai creduta da nessuno. Agamennone la catturò e la condusse a Micene con sé, come sua schiava.

23. *il... stesso*: Virgilio descrive così il calare della notte, perché, in base alle conoscenze del suo tempo, egli ritiene che la terra si trovi immobile al centro del sistema solare.

24. *avvolgendo... Mirmidoni*: avvolgendo con la sua tenebra la terra, il cielo e il cavallo di legno, qui definito come «inganno dei Mirmidoni», cioè insidia dei greci. Mirmidoni, infatti, è il nome di un popolo della Tessaglia, ma in questo passo indica i greci in generale.

25. *nell'amico... luna*: il silenzio della notte (la conquista di Troia avvenne durante una notte di plenilunio) è propizio all'impresa dei guerrieri greci, per questo motivo viene definito «amico».

26. *la nave... luminoso*: è il segnale convenuto, con cui i greci, che stanno ritornando a Troia dall'isola di Tenedo dove si erano nascosti, avvertono Sinone di aprire gli sportelli del cavallo di legno, liberando gli eroi che vi erano rinchiusi.

27. *Sinone... Dèi*: l'operato di Sinone serve solo a realizzare concretamente la volontà divina: egli non è che uno strumento del Fato.

28. *si calano... inganno*: secondo Omero, del gruppo faceva parte anche Diomede, l'eroe compagno di Odisseo in numerose imprese (cfr. *Odissea*, IV, 280), che qui non viene affatto nominato, mentre sono citati altri eroi, come Tessandro, Acamante, Toante, per noi sconosciuti.



## ANALISI DEL TESTO

### Un'immagine da incubo: il cavallo di Troia

Il Fato e l'inganno sono i temi fondamentali di questo episodio dell'*Eneide*, due motivi che, nella narrazione di Enea, si intrecciano e si sovrappongono, mentre su tutto domina, ingannatrice e fatale, l'immensa mole del cavallo. Anche per Omero l'ingegnosa costruzione di Epeo è «grande», e tuttavia non è questa la caratteristica su cui egli insiste maggiormente. Nella sua descrizione infatti, egli ne sottolinea piuttosto la **levigatezza e la solidità**: il cavallo è «liscio, solido» e soprattutto «concavo», perché così lo vedono gli eroi chiusi nel suo ventre buio. Agli occhi di Enea, che lo ha visto dall'esterno, invece, il simulacro è «simile a una montagna», è una «macchina fatale» di proporzioni gigantesche, addirittura più alta delle mura di Troia. Nella descrizione che egli ne fa, il cavallo appare, infatti, **un'immagine da incubo, «enorme», come «enorme» fu l'inganno ordito dai greci a danno dei troiani.**

### L'ambiguo dono

Il cavallo è un **oggetto ambiguo** (si dice sia un dono votivo alla dea Minerva, ma questa è solo una delle tante finzioni inscenate dai greci) e, conoscendo l'amaro epilogo della storia, Enea può ormai parlare della «profonda cavità del suo ventre», delle sue «vuote cavità», in cui si celano i guerrieri con le loro armi cariche di morte. **L'eroe infatti narra questa vicenda a posteriori, e per questo motivo il suo racconto è percorso da un continuo variare dal punto di vista della narrazione**: Enea descrive il misterioso cavallo come lo vide per la prima volta quel giorno, dinanzi alle porte della città, ma anche come quella «macchina fatale», che si è rivelato essere in seguito, nel buio della notte, che avvolse «terra e cielo e inganni dei Mirmidoni».

### L'ostilità del Fato

Le vicende dell'ultimo giorno di Troia sono orchestrate dagli inganni dei greci, i quali, nelle parole di Enea, pur apparendo certamente esecrabili, si rivelano comunque meri strumenti del destino («Ah, se i fati non fossero stati contrari...»). Sul vociare confuso della folla, stupefatta di fronte all'enorme marchingegno, si levano alcune proposte più decise: l'invido **Timete vuole vendicare sull'intera cit-**

**tà il male che gli aveva fatto il re Priamo**, e dunque consiglia di portare il cavallo all'interno delle mura; il saggio Capi suggerisce di squarciarne il ventre, mentre **l'animoso Laocoonte si scaglia con decisione contro la razza greca e contro Ulisse in particolare**, sicuro com'è che quel supposto dono votivo celi un inganno. Ma anche questi buoni consigli si riveleranno del tutto inutili, vista l'ostilità del Fato, che ha ormai deciso irrevocabilmente la distruzione della ricca città. Poi entra in scena **Sinone**, un altro tassello del piano fraudolento ordito dagli argivi: egli non è che una spia, ma si presenta come una vittima dei greci e inganna i troiani sulla vera natura del simulacro di legno. Poco dopo, due mostruosi serpenti, emersi dal mare, uccidono Laocoonte e i suoi due figli, per rifugiarsi poi nel tempio di Minerva.

### Gli dèi contro Troia

È proprio in seguito a questo episodio, interpretato dai troiani come una punizione della dea, adirata per le parole di Laocoonte, che «il fatale dono» dei greci viene trascinato in città, allo scopo di placare la collera di Minerva. **Anche gli dèi, dunque, si adoperano per favorire la rovina di Troia.** Nel buio della notte, l'inganno si svela e i greci, che in realtà non avevano mai abbandonato la Troade, lanciano segnali luminosi a Sinone, affinché egli, con il favore divino («protetto dagli ostili disegni degli dèi»), liberi infine i compagni dal loro nascondiglio, dando così avvio alle distruzioni e al massacro.



Priamo. Anfora. Monaco, Antiquarium.



## LAVORIAMO SUL TESTO

### Il testo

1. Specifica chi è l'io-narrante e da quale punto di vista è condotta la narrazione in questo brano.
2. L'introduzione del cavallo nella città e la conseguente sconfitta dei troiani dipendono da più fattori: il Fato, l'ostilità degli dèi, l'inganno dei greci, la cecità dei troiani. Sottolinea i passi corrispondenti a ciascuna di queste cause.
3. Perché a tuo parere i troiani sono «ciechi» di fronte all'insidia del cavallo? Essi sono accecati:
  - dal Fato
  - dagli dèi
  - dal loro desiderio di por termine alla guerra e liberarsi dall'incubo dell'assedio
4. Completa la tabella, indicando quali personaggi siano favorevoli all'introduzione del cavallo nella città e quali, invece, vi si oppongono, specificando le relative motivazioni.

Personaggi favorevoli	Motivazioni
Personaggi sfavorevoli	Motivazioni

### Comprensione

1. Enea racconta i fatti che portarono alla distruzione di Troia quando è ormai trascorso molto tempo; questa situazione fa sì che si alternino nella narrazione elementi più oggettivi ed elementi più soggettivi. Porta degli esempi tratti dal testo che dimostrino questo fatto.
2. La descrizione del cavallo oscilla fra punto di vista interno ed esterno. Evidenzia le espressioni che corrispondono a questi due punti di vista.
  - Punto di vista esterno: mole, .....
  - Punto di vista interno: profonda cavità, .....
3. Spiega il ruolo svolto da Sinone.