



La discesa di Mercurio

Eneide, IV, 263-332

La notizia dell'amore sbocciato fra Enea e Didone, si è ormai diffusa. Jarba, il re africano che ha venduto alla regina fenicia la terra per erigere la sua città e che già in passato aveva chiesto la mano di lei, ottenendone un rifiuto, è in preda a una rabbiosa gelosia. Si rivolge perciò a Giove, e lo supplica di porre fine alla relazione fra i due amanti. Il dio ascolta le sue preghiere e ordina a Mercurio, il messaggero degli dèi, di scendere a Cartagine, per convincere Enea a lasciare la regina e a riprendere il viaggio interrotto.

Mentre diceva così¹, tenendo posata la mano
sull'altare, l'udì l'Onnipotente e volse
265 gli occhi alle mura regali² e agli amanti dimentichi
di ogni fama migliore³. Disse allora a Mercurio:
«Va', figlio, corri, chiama i venti, sollevati a volo⁴
e parla al capo troiano, che perde tempo a Cartagine
e non pensa alle terre che il Fato gli ha destinato,
270 recagli tu per l'aria il mio alto comando.
Non ce lo promise così la bellissima madre⁵,
non lo scampò per questo due volte alle armi dei Greci⁶:
ma perché regga l'Italia gravida di imperi
e fremente di guerra, perché perpetui la razza di Teucro
275 dal nobile sangue, perché detti leggi al mondo⁷!
Se non lo accende l'onore di cose tanto grandi,
se non vuol faticare né gli interessa la gloria,
perché proprio lui, suo padre, vuol defraudare Ascanio
delle rocche romane⁸? Cosa crede di fare?
280 Che cosa spera indugiando tra gente nemica⁹
senza pensare al futuro, alla grande progenie¹⁰
che un giorno avrà in Italia, ai campi di Lavinio¹¹?

1. *Mentre... così*: il soggetto è Jarba, che sta rivolgendo la sua supplica a Giove («l'Onnipotente»).

2. *mura regali*: le mura della città di Cartagine.

3. *dimentichi... migliore*: gli amanti sono talmente assorti nel loro amore, che non si danno pensiero della loro reputazione. Soprattutto Enea dovrebbe avvertire questa preoccupazione, visto che egli è già al corrente del compito assegnatogli dal Fato: giungere in Italia e creare le condizioni affinché sorga un giorno la grande potenza di Roma.

4. *chiama... volo*: Mercurio è il messaggero alato degli dèi, raffigurato dagli antichi con i calzari alati simbolo della sua celerità proverbiale. In questo caso, però, la missione di cui deve farsi carico è tanto urgente che Giove lo esorta a chiedere il rinforzo dei venti, per giungere a Cartagine più in fretta possibile.

5. *la bellissima madre*: Venere (l'Afrodite greca).

6. *non... Greci*: durante la guerra di Troia, Venere era intervenuta due volte a salvare Enea dalla morte: la prima, quando lo sottrasse alla furia omicida di Diomede, la seconda all'ira di Achille.

7. *perché... mondo*: il compito di Enea è di assicurare la continuità della stirpe dei troiani, discendenti di Teucro (il primo re della Troade), futuri fondatori della città di Roma, il cui impero diffonderà la pace e la civiltà nel mondo.

8. *perché... romane*: trascurando il compito impostogli dal fato, Enea priva suo figlio Ascanio del potere che egli potrà esercitare, solo se il padre gli procurerà il regno del Lazio.

9. *gente nemica*: i cartaginesi. In realtà, questo popolo non è affatto ostile ai troiani, ma lo sarà, in seguito, ai romani loro discendenti, allorché fra Roma e Cartagine scoppierà il conflitto per la supremazia sul Mediterraneo.

Nell'*Eneide*, Virgilio fa risalire l'inimicizia fra i due popoli alla fuga di Enea che, obbedendo agli ordini di Giove, lascerà Didone, deludendo le sue aspettative. Trasformatasi da tenera amante in implacabile nemica, la regina si suiciderà per amore, dopo aver giurato odio eterno ai discendenti di Enea.

10. *progenie*: discendenza.

11. *campi di Lavinio*: il Lazio, la terra di Lavinia, la principessa figlia del re latino, che Enea sposerà per ratificare la fusione fra il suo popolo e le popolazioni indigene laziali. Lavinio è la città che Enea fonderà nel Lazio e a cui imporrà questo nome in onore della sposa Lavinia.



Navighi, questo è il mio ordine: siine tu messaggero».

Disse. E Mercurio subito si prepara a obbedire
285 al gran cenno del padre; prima s'allaccia ai piedi
i calzari d'oro, alati, che lo portano in alto
volando sopra i mari e sopra la terra, rapido
come il vento. Poi piglia la verga con cui evoca
le pallide Ombre dall'Orco, altre ne manda giù al Tartaro,
290 dà e leva il sonno¹², suggella gli occhi che morte ha serrato.
Munito della verga scaccia i venti, traversa
le nubi burrascose. E già volando vede
la vetta e i fianchi ripidi del duro Atlante¹³, che regge
il cielo con la testa; Atlante dal capo
295 pieno di pini, cinto sempre di nuvole nere,
battuto da vento e da pioggia; una distesa di neve
gli copre le spalle, i fiumi precipitano
dal mento del gran vecchio, l'ispida barba è ghiacciata.
Qui si fermò dapprima il Cillenio¹⁴, librandosi
300 ad ali aperte; quindi si lasciò andare di peso
velocissimo verso le onde, come un uccello che vola
basso, radendo il mare intorno agli scogli pescosi
ed intorno alle spiagge. Così fendeva l'aria¹⁵
tra mare e cielo Mercurio cillenio, lasciando
305 Atlante, suo nonno materno¹⁶, volando
verso la costa sabbiosa dell'arida Libia.

Appena atterrò vicino ad antiche capanne
vide Enea intento a dirigere la fondazione di torri
e la costruzione di case; aveva una spada stellata
310 di fulvo diaspro¹⁷, un mantello corto di porpora tiria¹⁸
gli splendeva giù dalle spalle, opera delle mani
della ricca Didone che aveva trapunto il tessuto
di fili d'oro sottili. Subito lo investì¹⁹:
«E così adesso tu lavori alle fondamenta
315 dell'alta Cartagine, schiavo di tua moglie²⁰, fai bella
la città e ti dimentichi del tuo destino e del regno!
Lo stesso re degli Dèi, che con la sua volontà

12. *la verga... sonno*: la verga o caduceo, costituita da una bacchetta aurea con due serpenti attorcigliati, di cui Mercurio, nella sua qualità di psicopompo, si avvaleva per evocare le anime dall'oltretomba (l'Orco è il corrispettivo romano dell'Ade greco) o per guidarle agli Inferi, e che aveva il potere di addormentare e risvegliare gli uomini.

13. *Atlante*: la catena montuosa che si snoda nell'Africa settentrionale e che prende il nome da Atlante, il Titano condannato da Giove a reggere sulle spalle il peso della volta celeste. Virgilio lo raffigura qui come una gigantesca montagna dalle fattezze umane.

14. *Cillenio*: epiteto di Mercurio, che era

nato sul monte Cillene, in Arcadia, una regione della Grecia.

15. *fendeva l'aria*: volava.

16. *suo... materno*: Maia, la madre di Mercurio, era figlia di Atlante, quindi Ermes è il nipote del Titano.

17. *una... diaspro*: una spada tempestata di pietre preziose (diaspro). L'aggettivo *fulvo* si riferisce al colore giallastro di questa pietra.

18. *porpora tiria*: di colore rosso vivo, ricavato dalla porpora, secondo la tecnica nota ai fenici (Tiro è una città Fenicia). Il fatto che Enea vestisse abiti diversi da quelli tradizionali troiani rivela che l'eroe ha ormai abbracciato l'idea di rimanere a Cartagine a fianco di Didone,

rinunciando al proposito originario di riprendere il viaggio verso le sponde dell'Italia.

19. *lo investì*: il soggetto è Mercurio, che si rivolge a Enea in maniera aggressiva.

20. *schiavo di tua moglie*: Enea sta dirigendo i lavori per la fondazione di Cartagine: egli ha dimenticato il suo compito, e ha fatto proprio il futuro della città straniera; perciò Mercurio lo rimprovera chiamandolo «schiavo di tua moglie», sebbene in realtà egli fosse l'amante, e non lo sposo della regina cartaginese.



ruota il cielo e la terra, mi comanda di darti
per l'aria veloce questi ordini: cosa progetti? Con quali
320 speranze perdi il tuo tempo nella terra di Libia?
Se non ti sprona la gloria delle grandi promesse,
se non vuoi affrontare fatiche per la tua fama,
pensa ad Ascanio che cresce, alle speranze di Julo²¹,
al quale è dovuto il regno d'Italia e la terra
325 di Roma». Mercurio a metà del discorso
si tolse dal cospetto dei mortali, svanendo
lontano dagli occhi nell'aria sottile.

Enea fuori di sé ammutolì a quella vista,
gli si drizzarono in testa per l'orrore i capelli,
330 gli si fermò la voce in gola. Smania di correre
via, abbandonando le terre che pure gli sembrano dolci,
percorso dall'alto monito²² e dal comando divino.

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

21. *Julo*: è il nome con cui in Italia viene chiamato il figlio di Enea, mentre Ascanio è quello impostogli dai genitori troiani.

22. *percorso... monito*: colpito da un rimprovero tanto autorevole (perché di provenienza divina).



Enea. Delfi, Museo.



ANALISI DEL TESTO

L'amore di Didone ostacola il viaggio di Enea

Questo episodio dell'*Eneide* narra la discesa di Mercurio (l'Ermes greco) a Cartagine, dove Enea sta trascorrendo, per la prima volta dal giorno della sua partenza da Troia, un periodo di tranquillità e di benessere e godendosi le gioie dell'amore con la bella Didone. **Il dio dovrà rimettere in movimento il destino dell'eroe, il quale, per il momento, sembra avere smarrito «la retta via», a causa del legame con una figura femminile, che gli impedisce di proseguire per la sua strada e di raggiungere la mèta impostagli dal destino.**

La preghiera di Jarba e l'intervento di Giove

A incaricare Mercurio di questa missione delicata è **il padre degli dèi in persona, Giove**, che è stato messo in allarme dalle preghiere del re africano Jarba. Innamorato deluso della regina fenicia, che in passato lo aveva respinto più volte, questo sovrano rozzo e tracotante è ora in preda ai morsi della gelosia. Perciò egli si fa carico di riferire al dio supremo lo scandaloso comportamento dei due amanti, in particolare di Enea, che se ne sta tranquillo a Cartagine, immerso negli agi, fra le braccia della dolce Didone, come un novello Paride intento a godersi le gioie della sua conquista. **Alla preghiera di Jarba segue l'immediato intervento di Giove, che spedisce Mercurio a rimettere le cose a posto e a redarguire severamente**



Giuseppe Bossi, *Il racconto di Enea e Didone*.

l'eroe, dimentico del compito affidatogli dal Fato. Il dio raggiunge Enea, intento a dirigere la costruzione di mura e di nuove case, e subito lo investe, riversandogli addosso le aspre critiche già formulate contro di lui dal padre degli dèi; quindi, «a metà del discorso», lo pianta in asso, sparendo nell'aria e lasciandolo senza parole.

Lo spavento di Enea

Di fronte all'apparizione di Mercurio, Enea mostra un grande turbamento: l'eroe ammutolisce, si spaventa a morte, gli si drizzano i capelli sulla testa. **Il suo comportamento rivela tutti i segni tipici del terrore che gli eventi soprannaturali sono soliti provocare negli uomini.** Inoltre, il comportamento di Mercurio, il tono duro e minaccioso col quale si rivolge a Enea, non contribuiscono certo ad attenuare la tensione. La relativa confidenza che nei poemi omerici legava ancora dèi ed eroi, permettendogli, anche se in rare occasioni, di dialogare quasi familiarmente fra di loro, qui sembra del tutto assente. A Enea non è neppure concesso di replicare alle accuse o di rispondere, come fa Achille nel libro I dell'*Iliade*, quando Atena gli appare e lo prende per i capelli.

Un eroe «degenerato»

Enea stesso viene descritto dal poeta qui come una figura ridicola: col suo mantello di porpora e la spada tempestata di pietre preziose, egli **rapresenta l'antitesi dell'ideale eroico celebrato dai romani.** L'amore per Didone lo ha privato della *feritas*, cioè di quell'aggressività positiva che accendeva la fiamma nel petto dei guerrieri, spingendoli a compiere grandi gesta, e lo ha reso simile a una donnetta. Di fronte al modo di vivere romano, austero e rigoroso, tanto esaltato da Virgilio nel suo poema, i costumi orientali adottati dall'eroe per amore della regina fenicia appaiono effeminati e degni di disprezzo. L'intervento di Mercurio voluto da Giove, quindi, non ha solo come scopo di far riprendere all'eroe il viaggio interrotto, ma di rammentargli anche quei valori eroici, quell'ideale di virilità, che costituiranno i fondamenti della cultura romana.



LAVORIAMO SUL TESTO

Il testo

1. Chi è il personaggio dietro alle sollecitazioni del quale Giove invia Mercurio a Cartagine?
2. Il grandioso destino di Enea, dei suoi discendenti e della città di cui è progenitore, è indicato da Giove con numerosi riferimenti. Sottolineali sul testo.
3. Elenca le caratteristiche del dio Mercurio.
4. Anche Mercurio, come Giove, rivolge a Enea aspri rimproveri. Individua le risposdenze fra le parole di Giove e quelle di Mercurio, come nell'esempio.

Parole di Giove	Parole di Mercurio
<i>non pensa alle terre che il Fato gli ha destinato</i>	<i>ti dimentichi del tuo destino e del tuo regno</i>

5. Sottolinea sul testo le parole che esprimono la reazione di Enea ai rimproveri di Mercurio.

Comprensione

1. Le reazioni di Enea dopo l'intervento di Mercurio denotano
 - terrore nei confronti della divinità
 - familiarità
 - confidenza
2. Le parole di Giove e quelle di Mercurio contengono aspri rimproveri nei confronti dell'eroe troiano. Individuali nell'elenco che segue: offesa a Jarba, subalternità a una donna, mancanza di rispetto nei confronti degli dèi, oziosità, *feritas*, effeminatezza dei costumi, noncuranza del destino proprio e di quello del figlio, mancanza di desiderio di gloria, amore per Didone.
3. Spiega in che cosa consiste la *feritas*.
4. L'intervento di Giove e di Mercurio svolge una duplice funzione:
 - narrativa, perché
 - morale, perché



LO SPECCHIO DI NARCISO

LO SPECCHIO DI NARCISO

L'IMMAGINARIO SUPERSTIZIOSO DEGLI ANTICHI ROMANI

Come i greci, anche i romani antichi possedevano un vasto repertorio di superstizioni, di cui una parte era stata importata dal mondo greco-orientale, un'altra era stata ereditata dagli etruschi, e un'altra, infine, era un prodotto locale, frutto dell'immaginazione spontanea di questo popolo. **Le Lamie, per esempio, figure terrificanti particolarmente golose di bambini**, di cui andavano a caccia, erano il corrispettivo della Mormò greca, raffigurata come una donna spaventosa con una gamba d'asino. **I Lemuri, le ombre dei morti, erano invece un prestito della religione etrusca**, maestra e guida di quella romana. Si trattava di fantasmi, che vagavano nel mondo dei vivi, perché incapaci di vincere la loro attrazione per la vita terrena; oppure di anime di persone morte, il cui corpo non era stato sepolto e onorato, come prevedevano i riti, e che continuavano a vagare sulla terra, per esortare i superstiti a seppellirne il cadavere, ponendo fine così alla loro pena.

Lupi mannari, vampiri, streghe e mostri marini

La credenza negli spettri era diffusissima in Roma; c'erano case spiritate, che erano state in passato scenario di qualche delitto e che diventavano perciò la mèta preferita dei fantasmi dei poveri assassinati, i quali avevano l'abitudine di frequentarle nottetempo, accompagnando le loro manifestazioni con fragore di ferro e di catene. Altre figure paurose, che compaiono accanto agli spettri nella classifica dei mostri romani, sono i **lupi mannari, chiamati in latino *versipelles***. I lupi mannari erano uomini che, nottetempo, si trasformavano in lupi e, in queste sembianze, assalivano gli ovili, per far scorpacciata di pecore, prima di riprendere, con l'apparire del giorno, il loro aspetto umano. **L'oscurità, da sempre scenario prediletto dai fantasmi e dai demoni, offriva anche lo sfondo ideale per i voli notturni di certe vecchie streghe** che, come testimonia anche lo scrittore Apuleio nelle sue *Metamorfosi*, conoscevano l'arte di trasformarsi in uccelli e svolazzavano, malefiche, nella notte, terrorizzando i passanti. **Non meno temibili erano gli strani mostri dei mari settentrionali, mezzo uomini e mezzo belve, e l'uomo marino**, molto temuto dai naviganti, il quale di notte saliva sulle navi e, con la sua molte gigantesca, le faceva inclinare. Naturalmente, dalla mitologia superstiziosa degli antichi romani, **non potevano mancare i vampiri e le streghe**, che sono presenze fisse nell'immaginario favoloso di tutti i popoli. La loro «specialità» consisteva nel penetrare furtivamente nelle case dove si trovava qualche cadavere, che essi trafugavano, per poi deturparlo in vario modo, ad esempio... mangiandogli il naso!

Superstizioni, pratiche magiche e... malocchio

I romani antichi conoscevano anche **una gran quantità di pratiche magiche e di rituali**, che avevano lo scopo di prevenire eventuali disgrazie, di render propizie certe potenze oscure o di limitarne gli influssi dannosi. **Una pratica molto diffusa era quella di scrivere sulle porte delle case una parola di origine etrusca, *Arseverse*, «allontana il fuoco», al fine di scongiurare il pericolo**



Arnold Böcklin,
Scudo con la testa di Medusa.
Zurigo, Kunsthaus.



degli incendi. Vi erano formule di incantesimo contro la grandine, contro malattie di ogni specie, persino contro le scottature, sulla cui efficacia abbiamo anche la testimonianza autorevole dello scienziato latino Plinio il Vecchio. **Inciampare, uscendo, sulla soglia di casa era considerato, ad esempio, di cattivo auspicio:** il malcapitato avrebbe fatto meglio a ritornarsene in casa e a restarvi chiuso tutto il giorno, per evitare guai e incidenti incresciosi. Nominare un incendio durante un banchetto era considerata una grave imprudenza, a cui si poteva rimediare però buttando acqua sulla tavola. **Anche fare brutti sogni alla vigilia di un appuntamento importante era considerato di cattivo augurio,** per cui si suggeriva al sognatore di rinviare l'appuntamento a un'altra data, onde evitare brutte sorprese. Da buoni superstiziosi, i romani temevano anche il malocchio e cercavano di allontanarlo servendosi di amuleti di varia forma. **Molto temuti erano anche i lampi,** contro cui i romani usavano proteggersi con un sistema abbastanza strano, utilizzato, come ci informa Plinio il Vecchio, anche da altri popoli, e cioè... fischiando.

Superstizione e religione

L'atteggiamento superstizioso dei greci e dei romani antichi testimonia di una visione della vita e di uno stile religioso molto diversi dai nostri. **La superstizione, condannata in tutte le sue forme dal cristianesimo, per gli antichi rientrava perfettamente nel quadro dei normali rapporti fra uomo e divinità.** Essi erano convinti che **la divinità, nella sua profonda bontà e onniscienza, intendesse avvertire l'uomo di eventuali pericoli e si avvalsesse di segni o presagi, allo scopo di avvisarlo che c'erano guai in vista.** Inciampare, udire il canto malaugurante del gufo o della cornacchia, fare un cattivo sogno, erano, per la mentalità religiosa dei romani, dei veri e propri presagi, cioè dei segni con cui la divinità ci metteva in guardia contro un pericolo imminente. Solo gli uomini irreligiosi, che escludevano ogni intervento delle divinità nella vita umana, negavano a questi segni ogni valore di presagio e irridevano le superstizioni, considerandole un segno di ignoranza.



Scena di magia popolare. Napoli, Museo Nazionale.