



Enea scende agli Inferi

Eneide, VI, 479-556; 833-873; 1075-1091

Giunto finalmente in Italia, a Cuma, Enea si reca nell'antro della Sibilla, profetessa del dio Apollo e custode degli Inferi, alla quale chiede il permesso di scendere nelle profondità dell'Averno, per incontrare il padre Anchise (è stato infatti il vecchio padre, apparsogli in sogno poco dopo la sua morte, a prescrivergli di affrontare quel viaggio). Una volta ottenuto il consenso della Sibilla e aver compiuto i sacrifici in onore degli dèi inferi, Enea intraprende finalmente la sua catabasi sotto la scorta della profetessa. Uno dei primi morti incontrati dall'eroe è Palinuro, il pilota della sua nave, caduto in mare mentre la flotta troiana stava per toccare i lidi dell'Italia. Raggiunta la costa a nuoto, il giovane era stato sorpreso e ucciso da alcuni abitanti del luogo, e il suo corpo giace tuttora insepolto sulla spiaggia. Perciò egli supplica Enea di seppellire il suo cadavere, una volta ritornato tra i vivi. Ma la Sibilla garantisce a Palinuro che saranno proprio i suoi assassini a riservargli una degna sepoltura e a tributargli un culto sacro. Quindi, lasciato Palinuro, Enea e la profetessa riprendono il cammino interrotto.

- Procedendo nel loro viaggio, arrivano al fiume¹.
- 480 Quando il nocchiero², da oltre l'onda Stigia, li vede muovere attraverso il bosco silenzioso volgendo il piede alla riva, li assale per primo a parole, gridando: «Chiunque tu sia che t'avvicini armato al nostro fiume, fermati
- 485 dove sei e di là dimmi perché vieni. Qui è il luogo delle Ombre, del sonno, della notte che addormenta. Non si può trasportare dei corpi viventi sulla carena Stigia³. Né devo rallegrarmi d'aver accolto sul fiume Ercole, e Piritoo
- 490 e Teseo, benché fossero di forza invitta e figli di Numi⁴. Di sua mano il primo incatenò il guardiano del Tartaro⁵, lo portò via tremante dal trono di Plutone⁶; e gli altri due cercarono di rapire Proserpina dalla stanza nuziale».
- 495 La profetessa anfrisia⁷ rispose brevemente: «Non abbiamo intenzioni cattive, stai tranquillo,

romani l'ingresso dell'Oltretomba. Il suo nome designava l'inferno in generale, che nella mitologia latina era suddiviso in tre parti: l'Antinferno (il regno in cui si trovavano le anime dei morti che non avevano ricevuto sepoltura); il Tartaro (in cui i malvagi spiavano i loro delitti) e i Campi Elisi, dove soggiornavano le anime dei virtuosi.

6. *Plutone*: il corrispettivo del dio greco Ade.

7. *La profetessa anfrisia*: la profetessa di Apollo, il quale aveva servito come pastore il re Admeto, pascolando le sue greggi sulle rive del fiume Anfriso, in Tessaglia. Nella tradizione religiosa greca e romana, le Sibille erano donne dotate di virtù profetiche, virtù che erano concesse loro da una divinità, generalmente da Apollo. La loro attività profetica era caratterizzata dall'invasamento, una sorta di *trance* o stato di incoscienza che si pensava fosse provocato dal dio stesso, il quale si impadroniva delle sue profetesse e comunicava, per loro tramite, ai fedeli la sua volontà in un linguaggio oscuro e visionario, che necessitava sempre di un'interpretazione.

1. *fiume*: l'Acheronte, contiguo alla palude Stigia.

2. *il nocchiero*: Caronte, incaricato di traghettare con la sua barca le anime dei defunti nell'oltretomba. Egli poteva trasportare solo i morti che avessero ricevuto una regolare sepoltura.

3. *Chiunque... Stigia*: Caronte si rivolge a Enea, che si sta avvicinando in compagnia della Sibilla al fiume infernale, e gli intima di fermarsi, poiché la sua imbarcazione è destinata ad accogliere solo le anime dei morti, e non gli uomini vivi. «Carena stigia» è una *sineddoche*, cioè una figura retorica con cui si indica una parte invece del tutto (qui la

carena, che costituisce una parte dell'imbarcazione, invece della barca stessa).

4. *Ercole... Numi*: i tre eroi invincibili («di forza invitta») e di stirpe semidivina, erano scesi ancora vivi agli Inferi: Ercole (l'Eracle greco), per rapire Cerbero, Teseo e Piritoo per rapire Persefone, di cui quest'ultimo avrebbe voluto fare la sua sposa.

5. *il... Tartaro*: Cerbero. Il Tartaro è una delle parti che costituiscono l'Erebo o Averno, in particolare il luogo in cui venivano punite le anime dei malvagi. L'Averno era il nome di un lago profondo, che si trovava presso Cuma, in Campania e che, per le sue esalazioni mefitiche, era considerato dagli antichi



queste armi⁸ non portano guerra: lo smisurato portinaio⁹, latrando in eterno dal fondo del suo antro, continui a atterrire le ombre senza sangue; la casta Proserpina continui a custodire in pace la casa di suo zio¹⁰. Costui è il troiano Enea, famoso per le armi e la pietà¹¹, che scende da suo padre tra le ombre più profonde dell'Erebo. Se non ti commuove l'esempio di una tale pietà¹², almeno riconosci questo ramo¹³!» e mostrò il ramo che teneva nascosto sotto la veste. Il cuore di Caronte, gonfio d'ira, si mise in pace: egli non disse più nulla. Contemplando il dono venerabile del fatale virgulto¹⁴, che non aveva visto da tanto tempo, il nocchiero volse la poppa bruna, s'avvicinò alla riva. Poi allontanò le anime sedute sui lunghi banchi, sgombrando la corsia per far salire il grande Enea. Cigolò sotto il peso lo scafo mal contesto¹⁵, imbarcando per le tante fessure l'acqua della palude. Finalmente depose Enea e la profetessa incolumi al di là del fiume, sulla riva densa di fango informe e di glauche¹⁶ erbe acquatiche.

500 Lo smisurato Cerbero rintrona questi luoghi col suo ringhio che esce da tre bocche, sdraiato quant'è lungo in un antro. E la sacerdotessa vedendo i suoi tre colli farsi irti di serpenti gli getta una focaccia affatturata di miele ed erbe soporifere¹⁷. Spalancando le gole il cane l'afferra con fame rabbiosa e subito, sdraiato a terra, allunga nel sonno la goppa mostruosa, riempiendo tutta la tana. Addormentato il guardiano, superano l'entrata

510 allontanandosi in fretta da quell'acqua fangosa che non si può attraversare una seconda volta¹⁸.

S'udirono subito voci e un immenso vagito; poiché proprio sul limite dell'Ade¹⁹ stanno le anime piangenti dei bambini che un giorno fatale

520 portò via prima ancora che cominciassero a vivere,



Francesco Salviati, *Le tre Parche* (particolare).
Firenze, Palazzo Pitti.

la sua devozione filiale (designata col termine «pietà»), tale che dovrebbe commuovere persino il duro animo del nocchiero.

13. *questo ramo*: secondo un decreto di Proserpina, soltanto colui il quale avesse trovato un ramoscello d'oro, nascosto tra le fronde di un bosco e fosse stato in grado di svellerlo dalla pianta, avrebbe avuto libero accesso agli Inferi. Enea porta con sé il ramo aureo, che era riuscito a trovare senza difficoltà, seguendo il volo di due colombe inviategli dalla madre Venere per aiutarlo.

14. *fatale virgulto*: il ramoscello che nessuno, se non colui il quale fosse stato scelto dal Fato, poteva svellere dalla pianta.

15. *mal contesto*: mal connesso, formato da assi di legno non ben saldate insieme.

16. *glauche*: color grigio-verde.
17. *una... soporifere*: una focaccia drogata con erbe contenenti sostanze che provocano il sonno.

18. *acqua... volta*: la palude Stigia non si può varcare a ritroso: essa infatti circonda il mondo infero e pertanto può essere attraversata solo dalle anime dei morti.

19. *sul limite dell'Ade*: cioè nell'Antinferno, dove si trovano le anime dei bambini morti in tenera età e di coloro che furono giustiziati innocenti: sia gli uni sia gli altri sono vittime di una morte prematura.

8. *queste armi*: le armi di Enea, che avevano messo in allarme Caronte.

9. *lo smisurato portinaio*: si tratta del mostruoso cane Cerbero, guardiano del Tartaro.

10. *zio*: Plutone, sposo di Proserpina (la Persefone greca), è infatti fratello di Giove, di cui Proserpina è figlia.

11. *Costui... pietà*: nel presentare Enea, la Sibilla sottolinea a Caronte la *pietas* dell'eroe, cioè la sua religiosità, il suo rispetto ver-

so le leggi divine. In questo modo, essa vuole tranquillizzare il nocchiero sulle vere intenzioni del nuovo visitatore degli Inferi, il cui comportamento sarà ben diverso da quello tenuto in passato dagli altri eroi, come Eracle, Teseo e Piritoo, i quali avevano creato un grande scompiglio nell'oltretomba.

12. *Se... pietà*: la profetessa osserva che il gesto di Enea, il quale affronta il viaggio negli Inferi su esplicita richiesta del padre Anchise, è una dimostrazione eloquente del-



rapiti al seno materno per essere sommersi in una morte immatura. Accanto a loro ci sono i condannati a morte sotto falsa accusa.

540 Queste dimore infernali non sono state assegnate senza giudizio e giudice²⁰: Minosse inquisitore scuote l'urna dei fati, convoca l'assemblea dei morti silenziosi, li interroga, ne apprende i delitti e la vita²¹. Poi vengono, tristi, coloro di null'altro colpevoli che d'essersi data
545 la morte di propria mano²², d'aver gettata l'anima per odio della luce²³. Oh, adesso come vorrebbero patire la miseria e le più dure fatiche nell'alta aria celeste²⁴! Ma il destino s'oppone, li incatena la triste palude d'acqua sporca
550 e li serra lo Stige coi suoi nove meandri²⁵.

Poco più in là si vede, estesa in lungo e in largo, la pianura che chiamano i Campi del Pianto²⁶.

555 Qui segreti sentieri nascondono coloro che un amore crudele consumò, ed una selva di mirti li protegge²⁷: nemmeno nella morte trovano requie²⁸ al dolore.



Giuseppe Maria Crespi, *Enea, la Sibilla e Caronte*.
Vienna, Kunsthistorisches Museum.

Nei Campi del Pianto, insieme alle eroine morte per amore, soggiorna anche Didone, la regina cartaginese suicidatasi per amore di Enea. L'eroe troiano le rivolge la parola e cerca di giustificare la sua improvvisa partenza da Cartagine; ma lei non gli presta neppure ascolto, e fugge sdegnata nel bosco. Lasciati i Campi del Pianto, Enea e la Sibilla giungono al campo degli eroi, che accoglie i guerrieri morti in battaglia e dove si trovano molti greci e troiani, vittime della guerra combattuta a causa di Elena. Tra costoro vi è l'anima di Deifobo, uno dei figli di Priamo, il quale rievoca, insieme a Enea, l'ultima tragica notte di Troia. Quindi l'eroe, accompagnato dalla Sibilla, riprende il cammino e giunge nei pressi di un bivio: una via conduce alla città di Dite e ai Campi Elisi, mentre l'altra conduce al Tartaro, luogo di pena per i malvagi. Il Tartaro, un'immensa città circondata da un fiume di fuoco, il Flegetonte, è inaccessibile a chi, come Enea, non si sia mai macchiato di un delitto. Pertanto la Sibilla, non potendo penetrare all'interno, si limita a fornire all'eroe una descrizione del luogo.

20. *Queste... giudice*: l'assegnazione di un luogo preciso alle anime non avviene casualmente, ma è stabilita da un giudice. Nelle religioni del mondo classico, l'idea che il regno dei morti avesse una propria geografia e che, a seconda della vita condotta sulla terra, spettasse a ogni anima una diversa collocazione, non è molto antica. Nell'Ade omerico, ad esempio, le anime dei malvagi non sono affatto separate da quelle dei buoni; nell'*Iliade* e nell'*Odissea*, infatti, manca del tutto l'idea secondo la quale a una vita virtuosa debba corrispondere un premio ultraterreno. L'*Odissea* parla unicamente dei Campi Elisi, una pianura ai confini del mondo, dove gli eroi semidivini vengono trasportati prima di morire e dove essi godono, in eterno, di una vita piena di delizie e di gioia,

senza che il loro corpo venga disgiunto dall'anima. Solo a partire dal V secolo a. C. (quindi in piena età classica) si affermerà l'idea che le «Isole dei Beati», corrispondenti ai Campi Elisi omerici, accolgano, oltre agli eroi, anche gli uomini giusti, i quali in vita osservarono retti costumi.

21. *Minosse... la vita*: Minosse, il re di Creta, famoso per la sua saggezza, assolve qui la funzione di giudice infernale, esaminando la vita delle anime che si presentano al suo cospetto. Egli «scuote l'urna dei fati», per sorteggiare, secondo un uso caratteristico della legislazione romana, i giudici che si occuperanno delle singole anime.

22. *coloro... mano*: i suicidi.

23. *per... luce*: per odio verso la vita.

24. *come... celeste*: i suicidi adesso rim-

piangono quella vita, che un tempo avevano tanto disprezzato.

25. *nove meandri*: il fiume Stige scorre intorno agli Inferi, descrivendo nove centri concentrici.

26. *i Campi del Pianto*: chiamati così perché raccolgono coloro che hanno sofferto a causa di un amore infelice.

27. *una selva... protegge*: gli amanti infelici si celano all'interno di una fitta boscaglia di mirto, la pianta sacra a Venere (l'Afrodite greca), dea dell'amore e della bellezza.

28. *requie*: tregua, pace.



go, e a passare in rassegna alcuni dei Titani e dei loro figli, i Giganti, che Giove aveva relegato laggiù, per punirli della loro tracotanza. La tappa successiva del viaggio di Enea è l'Eliso, dove dimora l'anima del vecchio Anchise e in cui, fra boschi, prati e ruscelli, in un'atmosfera di serenità e di quiete, sono sparse le anime degli artisti, dei sacerdoti, degli eroi e di tutti i benefattori dell'umanità. Alla domanda della Sibilla, che vuole sapere dove si trovi l'anima di Anchise, risponde cortesemente Museo, il poeta inventore della poesia religiosa, il quale le indica la via per raggiungere il patriarca troiano.

Appena vide²⁹ Enea
che gli veniva incontro attraverso il bel prato
835 gli tese le mani piangendo di gioia:
«Finalmente sei giunto, la tua pietà³⁰ – che tanto
ho aspettato – ha potuto vincere le durezza
del cammino? Ti vedo, sento la nota voce,
posso parlarti, figlio! Speravo di vederti
840 e calcolavo il tempo: né la trepida attesa
m'ha ingannato. Attraverso quali terre, attraverso
quanti mari portato, da quanti pericoli
sbattuto, o figlio, ti accolgo! E quanto
ho temuto i pericoli del regno della Libia³¹!»
845 E l'eroe: «La tua Ombra dolente, tante volte
veduta in sogno, mi spinse a venire quaggiù:
le mie navi sono ferme sul Tirreno³². Deh, lasciami
prendere la tua mano! Non sottrarti al mio abbraccio!»
Così dicendo bagnava le gote di pianto.
850 Tre volte cercò di gettargli le braccia al collo, tre volte
l'Ombra, invano abbracciata, gli sfuggì dalle mani
simile ai venti leggeri o ad un alato sogno³³.

Nella valle appartata Enea vede una selva
solitaria, fruscianti virgulti e il fiume Lete
855 che bagna quel paese di pace³⁴. Intorno ad esso
si aggiravano popoli e genti innumerevoli³⁵:
così nell'estate serena le api si posano
sui fiori colorati e sui candidi gigli
e tutta la pianura risuona del loro ronzio³⁶.
860 Enea stupisce alla vista improvvisa e ne chiede
il significato, che fiume sia quello laggiù,
chi siano le anime che affollano le rive.
E Anchise: «Coloro cui tocca incarnarsi
una seconda volta, bevono al Lete un'acqua

29. *vide*: il soggetto è Anchise.

30. *pietà*: in questo caso il termine *pietà* (*pietas*) non indica la reverenza verso gli dèi, bensì il rispetto affettuoso che i figli debbono portare ai genitori.

31. *i pericoli...* *Libia*: Anchise si riferisce alla passione per Didone, che aveva travolto il figlio durante il suo soggiorno in Libia e che aveva rischiato di compromettere il suo viaggio verso l'Italia.

32. *le mie...* *Tirreno*: Enea, infatti, si era reca-

to dalla Sibilla subito dopo il suo arrivo in Italia.

33. *Tre volte... sogno*: l'affetto verso il padre spinge l'eroe a dimenticare che Anchise è ormai solo una vana parvenza, un'ombra priva di corpo, per cui il suo tentativo di abbracciarlo è vano. Virgilio si è ispirato a quei versi dell'*Odissea*, in cui si descriveva il tentativo fatto dall'eroe di abbracciare il fantasma della madre Anticlea, durante il loro incontro negli Inferi: «Tre volte mi slanciai, il cuore mi



Michelangelo, *Sibilla Cumana*. Roma, Cappella Sistina.

imponessa di abbracciarla: e tre volte mi volò via dalle mani simile ad ombra o a un sogno» (*Odissea*, XI, 206-207).

34. *Nella... pace*: in questa valle, che Anchise stava contemplando proprio nel momento in cui è giunto Enea, scorre il fiume Lete, alle acque del quale si abbeveravano i morti, per dimenticare completamente la loro vita terrena (il nome del fiume, Lete, deriva dal termine greco *lêthe*, che significa *oblio*, *dimenticanza*).

35. *popoli... innumerevoli*: sono le anime che attendono di reincarnarsi, per ritornare alla vita.

36. *così... ronzio*: Virgilio paragona la società umana e quella delle api, simbolo di una comunità felice e operosa. Inoltre, la dottrina filosofico-religiosa dell'orfismo, da cui il poeta deriva la teoria dell'incarnazione, ricorreva all'immagine delle api, per descrivere le anime in attesa di entrare in un nuovo corpo.

37. *Coloro... oblio*: secondo



- 865 che fa dimenticare gli affanni, un lungo oblio³⁷.
Ma è tanto che desidero mostrarti, una per una,
le anime che un giorno saranno i miei discendenti³⁸;
così sempre di più potrai rallegrarti
d'aver raggiunto l'Italia³⁹. «Padre, dobbiamo credere
- 870 che ci siano delle anime che fuggono di qui
per salire nell'aria terrestre e ritornare
di nuovo nei pesanti corpi? Che desiderio
insensato di vita possono avere, infelici⁴⁰?»

Anchise illustra al figlio la dottrina della reincarnazione, secondo la quale, dopo essersi completamente purificate dalla contaminazione del corpo, le anime, trascorsi mille anni, si abbeverano alle acque del Lete e ritornano alla vita (solo pochissime rimangono nei Campi Elisi in eterno). Quindi, inizia a passare in rassegna i protagonisti della storia romana: sotto gli occhi di Enea sfilano ora i sovrani della città di Alba Longa, suoi diretti discendenti, seguiti da quelli romani e dai grandi eroi dell'età repubblicana. Per ultima appare l'anima di colui che in vita porterà il nome di Marcello, il giovane nipote di Ottaviano Augusto, che l'imperatore stesso aveva designato come suo successore, e che invece morirà giovanissimo, probabilmente avvelenato dalla moglie di Augusto, desiderosa di porre sul trono il proprio figlio Tiberio.

- 1075 Anchise, condotto il figlio dovunque e accesa gli l'anima
della sua gloria futura⁴¹, gli rivela le guerre
che dovrà sostenere e lo informa dei popoli
che lo attendono in armi, della città murata
di Laurento⁴² e del re Latino: poi gli spiega
- 1080 in che modo sfuggire o superare i travagli.
Due sono le porte del Sonno: si dice
che l'una sia di corno (ed escono da essa
facilmente quei sogni che si dimostrano veri),
l'altra è fatta d'avorio, splendida, ma di qui
- 1085 i Mani spediscono in terra soltanto sogni falsi⁴³.
Anchise accompagna il figlio insieme alla Sibilla
e li lascia andar via dalla porta d'avorio⁴⁴.

l'orfismo, nell'uomo vi sarebbe un drammatico contrasto fra il corpo, considerato come «tomba» dell'anima e l'anima stessa, la quale aspira a liberarsi dal suo carcere materiale, per diventare divina, affrancandosi in via definitiva dal ciclo di morte e rinascita. Per ottenere questa liberazione, era necessario attenersi scrupolosamente alle pratiche religiose e ai rituali iniziatici prescritti dalla dottrina orfica. Negli Inferi virgiliani soggiornano sia le anime destinate a premi e punizioni eterne, sia altre, in attesa di reincarnarsi, come queste, di cui Anchise illustrerà il destino al figlio.

38. le anime... discendenti: in mezzo alle anime riunite nella valletta, vi sono i futuri grandi protagonisti della storia romana, discendenti di Anchise e di Enea.

39. così... Italia: è questo lo scopo dichiarato della catabasi di Enea: l'eroe deve apprendere il futuro destino di Roma, per aderire

con piena convinzione al disegno fatale, di cui egli non è che uno strumento, e che ha improntato la sua sorte dal momento della caduta di Troia.

40. Padre... infelici: Enea si stupisce al pensiero che esistano uomini desiderosi di sopportare, ancora una volta, il peso della vita.

41. accesa gli... futura: lo scopo del viaggio agli Inferi è pienamente raggiunto: Enea adesso conosce finalmente le conseguenze della sua venuta in Italia.

42. Laurento: la capitale del regno di Latino.

43. Due... falsi: la distinzione fra sogni veri, che escono dalla porta di corno, e sogni falsi, che escono dalla porta di avorio, si rifà alla celebre classificazione omerica (cfr. *Odissea*, XIX, 562-567). I Mani erano, nella religione degli antichi romani, gli spiriti dei morti, che i parenti e i discendenti erano tenuti a onorare con offerte di fiori, di cibo, libagioni, per assicurarsene la protezione. Venerati in origi-

ne come divinità inferi, i Mani furono in seguito identificati con i Lari, le divinità tutrici del focolare domestico, se benefici, con le larve o i Lemuri, se malefici, e considerati protettori delle tombe.

44. e li... avorio: perché mai Anchise faccia uscire il figlio e la Sibilla proprio dalla porta dei sogni che non si avverano, non è affatto chiaro. Alcuni pensano che Virgilio volesse suggerire al lettore di interpretare la catabasi di Enea come una «visione», non come una reale tappa del suo itinerario eroico. Questa teoria, però, non chiarisce per quale motivo il poeta faccia uscire il protagonista attraverso la porta dei sogni fallaci. L'ipotesi che il viaggio agli Inferi fosse una semplice visione, avrebbe potuto suggerirla altrettanto bene, e forse meglio, la porta di corno, quella dei sogni destinati a realizzarsi. L'incongruenza del poeta ci autorizza a sospettare che forse Virgilio, dentro di sé, pensava che le grandi imprese compiute dai futuri romani, a cui accenna Anchise, fossero soltanto illusorie parvenze di gloria, come illusoria era in realtà la grandezza promessa dal Fato all'infelice Enea.



Enea corre alle navi e rivede i compagni.
Costeggiando la riva vanno in favore di vento
1090 al porto di Gaeta, dove gettano l'ancora
dalle prue, allineando le poppe sulla spiaggia⁴⁵.

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

45. *Costeggiando... spiaggia*: il viaggio agli Inferi si è concluso; i motivi di interesse dell'episodio si sono esauriti; questo spiega il motivo per cui l'epilogo è narrato da Virgilio con estrema brevità.

ANALISI DEL TESTO

La catabasi di Enea e la catabasi di Odisseo: due esperienze diverse

Il racconto della catabasi di Enea diverge profondamente dal suo modello omerico, cioè dalla discesa agli Inferi di Odisseo narrata nell'XI libro del poema greco, per alcune ragioni fondamentali. Innanzitutto, quella di Odisseo non è una catabasi nel vero senso della parola, in quanto l'eroe si ferma sulla soglia dell'Ade e non si avventura nel mondo sotterraneo, come fa invece Enea sotto la scorta autorevole della Sibilla. In secondo luogo, Odisseo vive questa esperienza tutto da solo, diversamente dall'eroe romano, che si avvale della guida preziosa della sacerdotessa, la quale gli illustra i segreti del mondo degli Inferi. Infine, la catabasi di Enea ha un significato e uno scopo ben diversi rispetto a quelli dell'avventura di Odisseo.

L'Ade di Virgilio

A differenza di quello omerico, l'Ade virgiliano è un luogo fortemente strutturato, la cui complessa geografia riflette un'altrettanto complessa concezione del destino delle anime nell'aldilà, che non trova riscontro nei testi classici più antichi dell'*Eneide* e che, in particolare, è del tutto assente nell'*Odissea*. In Virgilio, infatti, prevale l'idea che le anime siano sottoposte a un giudizio ultraterreno e che, alla condotta degli uomini durante la vita corrisponda un premio o una punizione nell'oltretomba. La cultura greca arcaica invece ignorava il concetto della punizione ultraterrena: chi si era reso responsabile di misfatti nei confronti delle leggi divine e umane riceveva, in vita, la sua punizione, la quale poteva

abbattersi in qualche caso anche sui suoi discendenti. Soltanto intorno al V secolo a. C. si affermò definitivamente in Grecia il concetto di un giudizio dopo la morte, che distingueva i buoni dai malvagi e che si affermò soprattutto grazie alla diffusione dell'orfismo.

Un avvenire glorioso: la grandezza di Roma

Virgilio ha subito sicuramente l'influenza dei testi orfici, nonché quella della filosofia di Platone, soprattutto per quanto riguarda la dottrina della reincarnazione o metempsicosi. Questa teoria, però, viene accolta nel poema, solo in quanto permette all'autore di stabilire un legame tra la vicenda di Enea e la storia della grande Roma: la sfilata delle anime in attesa di reincarnarsi nei grandi personaggi romani del futuro è concepita infatti per celebrare, attraverso le imprese dei suoi uomini più illustri, la gloriosa storia della città. Virgilio attribuisce al viaggio agli Inferi di Enea una motivazione chiara ed evidente, che è poi quella espressa da Anchise: egli deve scendere fra i morti per conoscere tutto della stirpe e della città di cui sarà il fondatore, in modo da essere sempre più felice di aver finalmente raggiunto l'Italia. A differenza di Odisseo, che scende agli Inferi unicamente per conoscere la sua sorte personale, Enea affronta questa prova per apprendere una verità di portata universale, ovvero il futuro della città destinata a dominare il mondo. E tuttavia è altrettanto evidente che il personaggio di Enea non fa propria questa motivazione: non una volta in tutto il VI libro egli ricorda lo scopo dichiarato del suo viaggio, e mai manifesta un interesse per il futuro di Roma. Al contrario, quando Anchi- ►



se gli comunica che, fra le anime in attesa di reincarnarsi, vi sono quelle dei loro discendenti, Enea ignora le sue parole, ma si stupisce che vi siano anime desiderose di vivere ancora, una volta libratesi dall'infelicità dell'esistenza. Insomma, invece di volgere uno sguardo interessato e commosso alle ombre dei suoi futuri discendenti, **Enea è colpito dall'insensatezza di quello che gli appare un desiderio assurdo.**

Un eroe «malinconico»

Potremmo chiederci, a questo punto, perché Enea scenda agli Inferi, e soprattutto perché Virgilio **crei un contrasto così forte fra la motivazione dichiarata del viaggio e il comportamento del suo personaggio.** Enea affronta la catabasi, come Eracle, Teseo e Odisseo, perché l'itinerario eroico prevede questa tappa, come prevede le avventure sul mare pieno di insidie, il rapporto conflittuale con una donna che cerca di impedire

all'eroe di proseguire il suo cammino, il duello per la mano di una fanciulla, la conquista di un regno. Ma **Virgilio tuttavia non vede nel suo personaggio un eroe come quelli dei miti antichi, bensì un uomo mortale** (anche se non trascura mai di ricordarci che è figlio di una dea), e come uomo Enea vive tutte le tappe dell'itinerario eroico. Questo viaggio nell'oltretomba ha perso del tutto l'antico significato di lotta con la morte; e anche l'altro grande motivo della catabasi eroica, cioè l'acquisizione di conoscenza, viene accolto dal poeta in modo del tutto nuovo e originale rispetto ai modelli della tradizione mitologico-letteraria, in particolare rispetto a Omero. Dal contatto con i defunti Enea non apprende, come invece accade a Odisseo, un messaggio utile e positivo; negli Inferi egli non trova rassicuranti conferme del suo destino, ma **approfondisce semmai la sua già malinconica concezione dell'esistenza.**

LAVORIAMO SUL TESTO

Il testo

1. Indica i luoghi dove, rispettivamente, si svolge ciascun episodio.
2. Precisa i personaggi che agiscono nel primo brano.
3. Osserva la caratterizzazione di Caronte e annota gli elementi lessicali che lo contraddistinguono (aggettivi, verbi, ecc.).
4. Da quali ragioni nasce l'asprezza con cui Caronte accoglie Enea?
5. Rileva gli elementi espressivi che connotano positivamente Enea.
6. Un piccolo particolare descrittivo rivela l'eccezionalità della presenza di Enea sulla barca di Caronte. Individualo.
7. Come hai già fatto per il personaggio di Caronte, rileva gli elementi lessicali che connotano Cerbero.
8. Specifica le tipologie di anime che Enea incontra nell'Averno e i luoghi cui sono assegnati.

Anime	Luoghi



9. Il colloquio con Anchise si articola in due sequenze. Individua il punto di raccordo fra una sequenza e l'altra e attribuisce a ciascuna un titolo che ne riassume efficacemente il contenuto.
10. Quale parola chiave connota la condizione delle anime?
11. Spiega perché la valle del Lete viene definita *paese di pace*.
12. Illustra il significato della similitudine che paragona le anime in procinto di reincarnarsi con le api.
13. Quale concezione della vita esprimono le parole conclusive di Enea nel brano dell'incontro con il padre Anchise?
14. Nel terzo episodio Anchise congeda il figlio con una profezia. Sintetizzane il contenuto.

Comprensione

1. Il riferimento al Sonno contenuto nel terzo episodio suggerisce l'ipotesi che il viaggio di Enea negli Inferi sia una visione, e per di più illusoria. Argomenta l'affermazione.
2. Spiega perché Enea, a differenza di Odisseo, ha bisogno di una guida che lo accompagni.
3. Quali sono le finalità del viaggio di Enea? L'eroe le condivide? Motiva in maniera articolata la tua risposta.
4. Quali sono le ragioni per cui Virgilio impone al suo eroe un viaggio negli Inferi?
5. Evidenzia le differenze fra la catabasi eroica, contrassegnata dalle prove iniziatiche e dall'acquisizione di conoscenze, e il viaggio nell'oltretomba di Enea.

LO SPECCHIO DI NARCISO

UNA PRINCIPESSA DA FAVOLA: LA SPLENDIDA PSICHE

Tra le figure eroiche, tutte rigorosamente maschili, che, secondo i racconti mitici greco-romani, ebbero il coraggio di scendere nell'Ade, almeno un cenno merita **la bella Psiche, l'eroina la quale tentò e portò a termine con successo una catabasi nel vero senso della parola**. È Apuleio, lo scrittore latino autore delle *Metamorfosi* o *L'asino d'oro*, a raccontarci la sua storia, a tutti nota come la *Favola di Amore e Psiche*, che Lucio, il protagonista del romanzo, apprenderà da una vecchia nel corso delle sue rocambolesche avventure. Terzogenita di un re e di una regina, **Psiche era una fanciulla di straordinaria bellezza**, la quale superava in avvenenza le due sorelle maggiori, che pure erano molto graziose. La sua fama si era diffusa dappertutto e moltissime persone si recavano ogni giorno nel regno di suo padre, apposta per vedere lei, che, a detta dei più, superava in bellezza persino la stessa Venere. La cosa non piacque affatto alla dea, che, piena di indignazione, si rivolse al figlio Cupido, dio dell'amore, affinché inducesse la fanciulla a innamorarsi dell'uomo più brutto del mondo.

L'oracolo e il mostro

Nel frattempo, il re padre della Psiche era molto preoccupato per la sorte della sua terzogenita; tutti infatti ne ammiravano la bellezza, ma, mentre le due sorelle maggiori erano già andate sposate, **nessun uomo aveva mai chiesto la mano della più piccola**. Il padre decise così di interrogare l'oracolo di Apollo, il quale gli diede un responso sconcertante: egli avrebbe dovuto condurre la figlia sul- ▶



la cima di un monte, legarla e offrirla in sacrificio a un crudele mostro dal volto di serpente. Il povero re, sconsigliato, non poté fare altro che obbedire alla volontà dell'oracolo: **Psiche venne condotta sul monte, in attesa che il mostro piombasse su di lei per divorarla.** Ma le cose andarono diversamente e Psiche venne trasportata dal vento di Zefiro in una valle ridente, dove sorgeva un palazzo bellissimo, dalle pareti tutte d'oro e i pavimenti tappezzati di pietre preziose.

L'amante sconosciuto

Incuriosita, la fanciulla fece il suo ingresso nel castello e subito udì una voce misteriosa, che la invitava a entrare nelle stanze e a disporre a suo piacere delle inestimabili ricchezze di cui traboccavano, comportandosi come se fosse stata la padrona. Psiche trovò anche una tavola apparecchiata con un sontuoso banchetto e una camera bellissima, adibita al suo riposo notturno. **Ogni notte, essa riceveva la visita di un ospite ignoto,** il quale si univa a lei, nell'oscurità più totale, perché costui le aveva ingiunto di non accendere mai, in sua presenza, la lucerna e di non cercare di conoscere la sua identità. Una notte, però, non resistendo alla curiosità, **la fanciulla disobbedì all'ordine e, approfittando del sonno profondo in cui lo sconosciuto visitatore era caduto, accese la luce della lampada.**



Max Klinger, *Amore e Psiche*.

Una «divina» bellezza: l'amante rivelato

Fu così che alla debole fiamma della lucerna, **Psiche poté vedere l'uomo più bello che mai avesse veduto:** aveva un volto di adolescente, la pelle rosea e delicata e il volto ornato da fluenti riccioli biondi. Insomma era bello come un dio: anzi, era un dio, perché **si trattava di Amore, o Cupido,** che, attratto dalla bellezza della fanciulla, aveva deciso di farne la propria amante, disobbedendo agli ordini della madre Venere. Estasiata dalla bellezza del giovane, Psiche non si accorse che una goccia d'olio bollente della lucerna era scivolata sulla pelle del dio, il quale, sentendosi scottare, si svegliò di colpo e volò subito via, non senza aver giurato alla curiosa fanciulla che non sarebbe mai più tornato a visitarla.

Alla ricerca dell'amore perduto: la prima «fatica» di Psiche

Psiche, tuttavia, non si diede affatto per vinta e, **da quel momento in poi, non ebbe altro pensiero se non quello di ritrovare il suo sposo divino.** Ma anche Venere, il cui odio per la fanciulla era cresciuto a dismisura, dacché aveva appreso della sua storia con Amore, voleva trovarla a tutti i costi e aveva incaricato persino il dio Mercurio della ricerca: poi, quando finalmente se la trovò davanti, cominciò a infliggerle i peggiori maltrattamenti, inveì contro di lei chiamandola serva e le ▶



Max Klinger, *Amore e Psiche*.

impose una serie di prove difficili, alle quali Psiche si sottopose docilmente. La dea la condusse davanti a un gigantesco mucchio, nel quale si trovavano, mescolati alla rinfusa, grano, orzo, miglio, semi di papavero, ceci, lenticchie e fave, le ordinò di separare i chicchi e di disporli in ordine, uno per uno. Il lavoro doveva essere ultimato prima di sera, fu l'ingiunzione della dea, la quale se ne andò, lasciando Psiche in preda alla disperazione, per l'impresa impossibile che le era stata affidata. Ma la fortuna giunse in soccorso di Psiche; infatti, una formica, che passava di lì, mossa a pietà dalle sue lacrime, radunò tutte le formiche dei dintorni, le quali, in men che non si dica, separarono i chicchi confusi nel mucchio e li distribuirono ordinatamente, secondo l'ordine di Venere.

Un fiocco di lana splendente come l'oro: la seconda «fatica»

Come seconda prova la dea impose a Psiche di recarsi alla riva di un fiume, dove pascolava un gregge di pecore, adorne di una lana che luccicava come l'oro: **la fanciulla avrebbe dovuto strappare un fiocco di quella preziosa pelliccia e portarlo alla dea**. L'impresa non era affatto agevole, perché quelle pecore erano piuttosto violente, soprattutto nel momento

più caldo della giornata e aggredivano con le loro corna aguzze chiunque incautamente si fosse avvicinato loro. Psiche attese che trascorresse l'ora del mezzogiorno, si recò sul luogo e fece incetta di fiocchi di lana, che si trovavano in grande quantità appesi ai cespugli del prato, dove le pecore si recavano a pascolare.

Le acque pericolose del Cocito e la discesa nell'Ade

Ma la dea aveva in serbo per Psiche una prova ben più ardua delle due precedenti: essa le impose infatti di **recarsi alle sorgenti del fiume Cocito, di attingere un po' d'acqua «alla (sua) gelida onda», e di portargliela**, racchiusa in un vasetto di cristallo. Anche questa era un'impresa impossibile, perché nessuno poteva accostarsi a quel fiume infernale e, meno che mai, attingerne anche una sola goccia d'acqua. Tuttavia, anche questa volta Psiche ricevette un aiuto insperato: **l'aquila di Zeus, provando pietà per la fanciulla, prese il vasetto che essa stringeva fra le mani, volò sul Cocito e ne attinse l'acqua tenebrosa**. Venere, però, non ancora soddisfatta, impose a Psiche un'altra prova impossibile: scendere nell'Ade, per chiedere a Proserpina, la regina degli Inferi, di consegnarle un poco della sua crema di bellezza. Terrorizzata all'idea di recarsi laggiù, in mezzo alle ombre dei morti, la fanciulla salì allora sulla cima di una torre, col proposito di suicidarsi, per porre fine alla sua vita di dolore. La torre, però, mossa a compassione, le parlò dolcemente e le diede una serie di preziose istruzioni, per regolarsi durante la sua discesa nell'Ade. ▶



Una crema fatale

Attenendosi ai consigli della torre, **Psiche trovò l'ingresso degli Inferi**, in Laconia, diede a Caronte la moneta che costui esigeva come obolo per traghettare le anime sul suo battello e gettò al cane Cerbero una focaccia d'orzo e di miele, che aveva portato con sé. Poi, **giunta al cospetto di Proserpina, le inoltrò la richiesta di Venere** e si fece consegnare, racchiuso nella scatoletta, il cosmetico di bellezza ambito dalla dea. Ma, una volta giunta alla luce, Psiche **non resistette alla tentazione di spalmarsi un poco di quella crema**, dimenticando gli ammonimenti della torre, che l'aveva esortata a non aprire per nessun motivo il vasetto. Aveva appena sollevato il coperchio, quando ecco che, dall'interno della scatola, si sprigionò una nube di sonno infernale, che avvolse la fanciulla facendola cadere addormentata all'istante.

L'intervento di Giove e le nozze divine

Nel frattempo, il dio Amore, che se ne stava da molti giorni chiuso in casa, dove lo aveva costretto la madre Venere, non riuscendo a tollerare più la mancanza della sua bella Psiche, **fuggì via da una finestra e giunse in volo nel luogo dove giaceva la fanciulla, in preda a un sonno mortale**. Subito egli la rianimò, la rimproverò per la sua curiosità e le suggerì di consegnare in fretta e furia a sua madre la scatoletta con il prezioso contenuto. Poi si recò sulla cima dell'Olimpo, dove implorò Giove di soccorrerlo in questo triste frangente e di intercedere per lui presso sua madre, affinché gli concedesse di unirsi all'amata fanciulla. **Come tutte le favole, anche quella di Amore e Psiche si concluse con un epilogo lieto** e cioè con le nozze dei due amanti, festeggiate con un sontuoso banchetto dagli dèi dell'Olimpo. Fra gli invitati vi era anche la stessa Venere, la quale messo da parte il risentimento per la nuora, si esibì in danze leggiadre, per la gioia di tutti i divini commensali.

Una favola modello

La favola di Amore e Psiche si può considerare come l'archetipo o il modello di tante fiabe note a tutti, quali *Pelle d'asino* di Perrault, o *Cenerentola* e *Biancaneve* dei fratelli Grimm, tanto per citare solo alcune delle più famose. In tutte queste favole, la protagonista è sempre una fanciulla bellissima e mite di carattere, la quale, per la sua bellezza, viene di solito aversata da alcune figure femminili. Nella storia di *Biancaneve*, ad esempio, questo ruolo negativo è ricoperto dalla matrigna, che, invidiosa della bellezza della figliastra, arriva persino ad attentare alla sua vita; in quella di *Cenerentola* invece, sono le brutte sorellastre a svolgere, insieme alla loro madre, la funzione di antagoniste della buona fanciulla, infliggendole i peggiori maltrattamenti e relegandola nel ruolo umiliante di servetta. Le prove in cui devono cimentarsi le protagoniste, sebbene non raggiungano il livello di pericolosità di quelle affrontate da Psiche, possiedono tuttavia lo stesso significato, che è poi quello di tutte le prove difficili affrontate dagli eroi fiabeschi e mitologici, **rappresentano cioè le tappe di un percorso di formazione**, che ha il suo modello nelle vicende iniziatiche narrate nei miti.

Antagonisti, aiutanti e donatori

Nel suo odio accanito contro Psiche, provocato dall'invidia per la bellezza della fanciulla, la dea non si comporta diversamente dalla matrigna di *Biancaneve* e, inviandola ad attingere le acque pericolose del Cocito e poi addirittura negli Inferi, attenta alla sua vita come la malvagia regina, che cerca ripetutamente di far morire la figliastra. Tuttavia, accanto agli antagonisti che hanno il compito di rendere la vita dura ai personaggi principali, vi sono in ogni fiaba, come dimostra lo studioso russo Vladimir Propp nella sua analisi sulla struttura delle fiabe, delle figure positive da lui definite «aiutanti». Il compito degli aiutanti, che sono talvolta animali, talvolta esseri umani o creature soprannaturali (come le fate e i folletti), è di affiancare i protagonisti agevolandoli nella conquista dei loro scopi. I sette nani nella fiaba di *Biancaneve*, la torre, l'aquila e le formiche nella favola di Apuleio, sono tutte figure positive, «aiutanti», i quali in vario modo si adoperano per il buon esito della storia. L'epilogo positivo della favola, che si conclude, come la maggior parte delle fiabe, con un matrimonio è in buona parte dovuto all'opera degli aiutanti, che nella fiabe possono svolgere anche il ruolo di donatori, quando forniscono ai protagonisti qualche oggetto incantato, che li aiuta a superare gli ostacoli e ad aver ragione di ogni difficoltà.