

L'Odissea: il poema del viaggio

Esperienza rischiosa, ma anche avvincente e ricca di fascino, il viaggio è il tema fondamentale dell'*Odissea*, e anche qui, come in molti altri poemi antichi e medievali, si tratta di un viaggio oltre le acque, di una navigazione, durante la quale Ulisse approda in isole favolose, come Eea e Ogigia, in cui egli soggiognerà a lungo, ospite di Circe e di Calipso. L'*Odissea* è un poema ricchissimo di elementi fiabeschi, tanto che in passato alcuni studiosi ritennero che Omero, nel comporre quest'opera, si fosse ispirato a una fiaba mediterranea, in cui si narravano le storie di qualche marinaio fenicio. Nell'*Odissea*, Eea e Ogigia sono terre fiabesche, dunque, ma, al tempo stesso, luoghi insidiosi, in cui l'eroe corre rischi molto seri a causa del carattere delle loro sovrane. Circe, la regina di Eea, ad esempio, è una maga che usa i suoi sortilegi per trasformare gli uomini in animali. Nel racconto di Omero, la dea offre ai compagni di Ulisse i magici intrugli che li trasformeranno in maiali e Ulisse stesso non scamperebbe a questa sorte, se Ermes non lo aiutasse donandogli l'erba moli. A sua volta, Calipso, la ninfa figlia del titano Atlante, sovrana di Ogigia, trattiene l'eroe presso di sé sette anni impedendogli di riprendere il viaggio verso Itaca. Essa non mette a rischio la sua incolumità, come aveva tentato di fare Circe, e tuttavia gli impone una brusca tappa d'arresto, vietandogli di conseguire quel "ritorno" che costituisce l'obiettivo del suo viaggio, quasi una sorta di missione.

Il viaggio come avventura formativa: la *Telemachia*

Finalizzato al ritorno e al recupero di una terra o di un regno perduti, il viaggio dell'eroe è una prova importante, in cui vengono saggiate le sue capacità, il suo coraggio e il suo spirito d'iniziativa. Non è una semplice avventura, dunque, ma un'esperienza di grande valore educativo, che nell'*Odissea* non è solo Ulisse ad affrontare, ma anche Telemaco, il suo giovane figlio. La *Telemachia* è la storia di questo viaggio affrontato da Telemaco, che nel poema è imposta al principe dalla dea Atena, la quale si presenta al suo cospetto sotto le sembianze di un amico di Ulisse, Mente, il re dei Tafi. Lo scopo apparente della spedizione è cercare notizie del padre, che non ha ancora fatto ritorno da Troia, nonostante la guerra si sia conclusa da vent'anni. Telemaco si reca a Pilo, dove regna Nestore, amico e compagno d'armi di Ulisse, quindi a Sparta, da re Menelao, anch'egli amico

dell'eroe e capo dell'esercito greco che combatté a Troia. Atena, a cui va il patrocinio dell'impresa, sa bene che nessuno dei due potrà fornirgli notizie del padre e che la missione del suo protetto sarà, da questo punto di vista, infruttuosa. In realtà, il vero motivo per cui la dea lo incoraggia a lasciare l'isola natia è un altro: essa vuole che il principe, attraverso questa prova, diventi più responsabile, sicuro di sé, e soprattutto si affranchi dalla tutela della madre e della balia, Euriclea. Accettando di staccarsi temporaneamente dalla sua terra, Telemaco compie un passo decisivo verso il raggiungimento della propria maturità di uomo adulto. Per la prima volta nella sua vita, egli si dispone ad affrontare un viaggio vero, cioè un viaggio per mare, con tutti i rischi e le incertezze che comporta. Nella mentalità degli uomini antichi, infatti, attraversare le acque era un'impresa piena di incognite: l'acqua rappresentava, per loro, un mondo a sé, misterioso e abitato da mostri, una specie di luogo infero, non diversamente dall'Ade, dove Ulisse, come molti altri eroi greci, discende, per ascoltare dalla viva voce dell'indovino Tiresia la profezia sul destino che lo aspetta.

La discesa agli Inferi

Se ogni impresa affrontata da Ulisse – dalla lotta contro i mostri, come il Ciclope, Scilla e Cariddi, a quella contro i pericoli del mare – è una prova difficile che comporta rischi mortali, la discesa nell'Ade è senz'altro la più spaventosa di tutte. E questo, non solo a causa dei suoi pericoli oggettivi, ma soprattutto perché, scendendo sottoterra, l'eroe è costretto a entrare in contatto fisico con l'Oltretomba, a sostenere, da vivo, un faccia a faccia con la morte, che suscita orrore e angoscia in ogni uomo. Nei miti e nelle fiabe, gli eroi scendono spesso agli Inferi alla ricerca di tesori preziosi, di oggetti magici oppure per liberare fanciulle rapite da qualche mostro, nell'*Odissea* invece, Ulisse affronta questa prova, per incontrare l'ombra di Tiresia e venire in possesso, grazie a lui, di una conoscenza preclusa agli altri uomini: il proprio destino. La prima parte della profezia si riferisce a ciò che accadrà all'eroe fra non molto, cioè l'ar-



Ulisse e Tiresia nel regno dei morti. Museo del Louvre, Parigi.

rivo nell'isola del Sole, dove pascolano le greggi sacre a quel dio e la lotta vittoriosa contro i Proci, anche se l'indovino non fa il minimo cenno ad altre tappe importanti del viaggio, come il passaggio dall'isola delle Sirene, l'avventura di Scilla e Cariddi o il soggiorno presso la ninfa Calipso. La seconda parte della profezia riguarda invece eventi che non sono narrati nell'*Odissea*: dopo aver ripreso possesso di Itaca – gli predice Tiresia – l'eroe ripartirà verso la terra abitata da uomini che non conoscono il sale. Infine, una volta placata con sacrifici l'ira del dio Poseidone, si aprirà finalmente per lui un'esistenza tranquilla che culminerà in una morte serena.