

Rosetta Zordan

la *Voce*
narrante

il mito e l'epica

Antologia

per la scuola secondaria
di primo grado

© RCS LIBRI EDUCATION SPA

FABBRI
EDITORI

INDICE

-  Audioletture
 Ascolto disponibile su Cb Audio allegato alla Guida per l'insegnante e in Aula Digitale

-  Testi disponibili in Aula Digitale
 Testi con caratteri speciali a disposizione dell'insegnante



IL MITO

2

IL GENERE Il mito 4

I MITI DELLA CREAZIONE 6

-  La Bibbia, *In principio Dio creò il cielo e la terra* 7
 Mito greco, *In principio era il Chaos* 10

La creazione nel mito dei Babilonesi

COLLEGAMENTI La creazione biblica nell'arte 13

INTERDISCIPLINARI

Mito giavanese, *Né con lei né senza di lei* 14

I MITI DEL DILUVIO 16

La Bibbia, *L'arca di Noè* 17

Il diluvio nel mito dei Babilonesi

IN BIBLIOTECA M. Batchelor, *Bibbia dei ragazzi in 365 racconti* 20

  Mito greco, *Deucalione e Pirra* 21

IN BIBLIOTECA G. McCaughrean, *Non sarà la fine del mondo* 24

COLLEGAMENTI Il diluvio biblico nell'arte 25

INTERDISCIPLINARI

I MITI DEI FENOMENI NATURALI 26

 Mito greco, *Demetra e le stagioni* 27

IN BIBLIOTECA F. Montella e F. Ruggieri, *Gli dèi e le stelle* 31

Mito dell'Amazzonia, *La notte* 32

Mito africano:
Il Sole e la Luna
Mito eschimese:
I venti

I MITI DEGLI UOMINI E DELLA LORO SOCIETÀ 36

 Mito africano, *L'origine del matrimonio* 37

Mito dell'Amazzonia, *Non si maltrattano i bambini* 40

Mito africano:
La donna grassa che si sciolse

IN BIBLIOTECA A. della Pietra, *Nella notte dei tempi* 41

I MITI DELLE METAMORFOSI 42

  Mito greco, *Eco e Narciso* 43

Mito greco, *Filèmone e Bàuci* 46

ORA SI ASCOLTA Mito greco, *Accetto la sfida* 51

I MITI DEGLI DEI E DEGLI EROI 52

 Mito greco, *Prometeo e Pandora* 53

APPROFONDIMENTI Gli dei dell'Olimpo 56

CINEFORUM Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo - Il ladro di fulmini 58



IN BIBLIOTECA

CINEFORUM

Ulteriori proposte di libri e film

Un eroe della Bibbia, <i>Sansone</i>	59
Un eroe greco, <i>Ercole</i>	61
Un eroe romano, <i>Furio Camillo</i>	65

VERIFICA SOMMATIVA ⓘ Mito greco, <i>Dedalo e Icaro</i>	68
---	----



L'EPICA CLASSICA 72

IL GENERE	L'epica classica	74
------------------	------------------	----

L'ILIADE 78

La guerra di Troia nella storia	78
La guerra di Troia nella leggenda	79
La struttura dell' <i>Iliade</i>	80
La vicenda dell' <i>Iliade</i>	80
I personaggi principali dell' <i>Iliade</i>	82
Gli dei	83
<i>Proemio</i>	84
<i>L'ira di Achille</i>	86
ⓘ ⓘ <i>Ettore e Andromaca</i>	88
<i>La morte di Patroclo</i>	93

APPROFONDIMENTI	Gli eroi e le armi	96
------------------------	--------------------	----

<i>Il duello tra Ettore e Achille</i>	98
CINEFORUM Troy	101

COLLEGAMENTI	<i>L'Iliade nell'arte</i>	102
---------------------	---------------------------	-----

INTERDISCIPLINARI		
--------------------------	--	--

VERIFICA SOMMATIVA	<i>I funerali di Ettore</i>	104
---------------------------	-----------------------------	-----

L'ODISSEA 106

La struttura dell' <i>Odissea</i>	106
La vicenda dell' <i>Odissea</i>	106
Il viaggio di Ulisse	108
I personaggi principali dell' <i>Odissea</i>	110
Gli dei che intervengono nell'azione	110
<i>Proemio</i>	111
<i>Ulisse e Nausicaa</i>	112
ⓘ ⓘ <i>Ulisse e Polifemo</i>	116

APPROFONDIMENTI	L'ospitalità nel mondo omerico	122
------------------------	--------------------------------	-----

ⓘ <i>La maga Circe</i>	124
<i>Il cane Argo</i>	127

APPROFONDIMENTI	Ulisse «uom di multiforme ingegno»	129
------------------------	------------------------------------	-----

<i>La strage dei Proci</i>	130
IN BIBLIOTECA G. Nucci,	
<i>Ulisse - Il mare color del vino</i>	131

COLLEGAMENTI	<i>L'Odissea nell'arte</i>	132
---------------------	----------------------------	-----

INTERDISCIPLINARI		
--------------------------	--	--

VERIFICA SOMMATIVA	<i>Penelope riconosce Ulisse</i>	134
---------------------------	----------------------------------	-----

Iliade:
Priamo alla tenda di Achille

Odissea:
Le sirene, Scilla e Cariddi

	L'ENEIDE	136
	La struttura dell' <i>Eneide</i>	136
	La vicenda dell' <i>Eneide</i>	137
	Il viaggio di Enea	138
	I personaggi principali dell' <i>Eneide</i>	140
	Gli dei	140
	Il linguaggio dell' <i>Eneide</i>	140
	<i>Proemio</i>	141
	<i>L'inganno del cavallo</i>	143
	<i>La maledizione di Didone</i>	146
	IN BIBLIOTECA C. Di Giuseppe, <i>Vi racconto l'Eneide</i>	149
APPROFONDIMENTI	La <i>pietas</i> di Enea	150
	<i>Il duello tra Enea e Turno</i>	151
COLLEGAMENTI	<i>L'Eneide</i> nell'arte	153
INTERDISCIPLINARI		
VERIFICA SOMMATIVA	<i>Eurialo e Niso</i>	154
VIAGGI E SOCIETÀ NEL MONDO EPICO CLASSICO		

IN BIBLIOTECA

CINEFORUM

Ulteriori proposte di libri e film



L'EPICA CAVALLERESCA

158

IL GENERE	L'epica cavalleresca	160
	L'EPICA MEDIEVALE	162
	L'EPICA FRANCESE E LA CHANSON DE ROLAND	162
	<i>Chanson de Roland</i> : la struttura e l'autore	162
	La vicenda	162
	La <i>Chanson de Roland</i> tra storia e leggenda	164
	I temi dominanti della <i>Chanson de Roland</i>	164
	<i>Rolando suona l'olifante</i>	165
	<i>La morte di Rolando</i>	167
	IN BIBLIOTECA I. Calvino, <i>Il cavaliere inesistente</i>	169
	IL «CICLO BRETONNE» O ARTURIANO	170
	Re Artù tra storia e leggenda	171
	Autori e opere del ciclo bretone	171
	I temi dominanti del ciclo bretone	172
	<i>Artù e la spada magica</i>	173
	IN BIBLIOTECA P. Zannoner, <i>La magica storia di re Artù</i>	176
	<i>Lancillotto si prepara a diventare cavaliere</i>	177
	CINEFORUM Il primo cavaliere	179
APPROFONDIMENTI	Il mondo dei cavalieri	180
	<i>Istituzione della Tavola Rotonda</i>	184
	IN BIBLIOTECA L. Mattia, <i>Merlino. Il destino di un giovane mago</i>	186
	CINEFORUM Un ragazzo alla corte di Re Artù	186

Chrétien de Troyes:
Lancillotto e Meleagant



📖	<i>Alla ricerca del Santo Graal</i>	187
	IN BIBLIOTECA <i>Sir Gawain e il Cavaliere Verde</i>	193
	L'EPICA GERMANICA	194
	Il <i>Cantare dei Nibelunghi</i> :	
	il poema nazionale germanico	194
	La struttura del poema e l'autore	194
	La vicenda	195
	Il <i>Cantare dei Nibelunghi</i> tra storia	
	e leggenda	196
	I temi dominanti del <i>Cantare dei Nibelunghi</i>	196
	<i>La morte di Sigfrido</i>	197
	L'EPICA SPAGNOLA	201
	Il <i>Cantare del Cid</i> : il più importante	
	poema epico spagnolo	201
	La struttura del poema e l'autore	201
	La vicenda	201
	Il <i>Cantare del Cid</i> tra storia e leggenda	202
	I temi dominanti del <i>Cantare del Cid</i>	202
	<i>Il Cid parte per l'esilio</i>	203
	L'EPICA RINASCIMENTALE	206
	L'EPICA CAVALLERESCA IN ITALIA:	
	DAL MEDIOEVO AL RINASCIMENTO	206
	LUDOVICO ARIOSTO E L'ORLANDO FURIOSO	207
	La struttura del poema	207
	La vicenda	207
	Le caratteristiche del poema	209
	<i>Proemio</i>	210
🔊	📖 <i>La pazzia di Orlando</i>	212
	TORQUATO TASSO E LA GERUSALEMME LIBERATA	217
	La struttura del poema	217
	La vicenda	217
	Le caratteristiche del poema	218
	<i>Proemio</i>	219
	<i>La morte di Clorinda</i>	222
	IL TRAMONTO DEL CAVALIERE	226
	MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA	
	E IL DON CHISCIOTTE DELLA MANCIA	226
	La vicenda	226
	Interpretazione simbolica	227
	Don Chisciotte e Sancio Panza	228
	L'ironia di Cervantes	228
🔊	📖 <i>Don Chisciotte contro i mulini a vento</i>	229
	COLLEGAMENTI Don Chisciotte nell'arte	231
	INTERDISCIPLINARI	
	VERIFICA SOMMATIVA 📖 <i>Don Chisciotte e i due leoni</i>	232

Miguel de Cervantes
Saavedra:
Le regole della cavalleria

IN BIBLIOTECA

CINEFORUM

Ulteriori proposte di libri
e film



«Il mito narra una storia sacra; riferisce un avvenimento che ha avuto luogo nel tempo primordiale, il tempo favoloso delle "origini".»

(Mircea Eliade)

IL MITO



CONOSCENZE

- Le caratteristiche del mito.
- Le caratteristiche dei vari tipi di mito: i miti della creazione e del diluvio, i miti dei fenomeni naturali, i miti degli uomini e della loro società, i miti delle metamorfosi, i miti degli dei e degli eroi.

ABILITÀ

- Comprendere la vicenda narrata.
- Riconoscere i ruoli dei personaggi.
- Riconoscere le caratteristiche comportamentali e morali del protagonista.
- Riconoscere le caratteristiche dell'ambientazione (tempo e luogo).
- Distinguere gli elementi reali da quelli fantastici.
- Ricavare dal mito informazioni storico-geografiche, sociali, culturali, religiose relativamente al popolo che lo ha elaborato.
- Riconoscere la funzione del mito, che cosa intende spiegare.
- Riconoscere la funzione educativa dei miti delle metamorfosi.
- Confrontare miti dello stesso tipo e rilevarne somiglianze e differenze.
- Riconoscere le caratteristiche del linguaggio, in particolare le ripetizioni.
- Interiorizzare che il mito, pur presentando elementi fantastici, non è una narrazione di pura fantasia come la favola e la fiaba, bensì è una narrazione che anticamente, quando nacque, assunse valore di verità e significato religioso.
- Ascoltare e comprendere un mito.
- Leggere un mito in modo espressivo «a più voci».
- Scrivere un mito seguendo le indicazioni date.
- Analizzare «la creazione biblica» e «il diluvio biblico» nell'arte.

PROPOSTE DI LAVORO

ORA SI ASCOLTA 

VERIFICA SOMMATIVA



IN BIBLIOTECA: ulteriori proposte di libri di miti.

CINEFORUM: ulteriori proposte di film.

VOGLIA DI LEGGERE: ulteriori proposte di miti, da leggere in piena libertà.

AUDIOLETTURE: per il piacere di ascoltare o per il potenziamento dell'abilità di ascolto.

IL GENERE

IL MITO

La parola mito deriva dal termine greco *mythos* che significa «racconto». **Il mito è una particolare forma di narrazione che, attraverso contenuti fantastici, cerca di dare una spiegazione all'origine del mondo e dell'umanità e ai diversi aspetti della realtà.**

Il mito riflette il modo di vivere e di pensare, le convinzioni religiose e i valori morali del popolo che l'ha prodotto, pertanto non va considerato come una creazione fantastica, senza rapporti con il mondo reale, in quanto ha una **sua «verità»** da dire, spesso profonda.

LA FUNZIONE DEL MITO

L'uomo, fin dai tempi più antichi, ha cercato di scoprire il «segreto» del mondo circostante e ha cominciato a porsi delle domande sull'origine dell'universo, sul significato della vita e della morte, sull'origine del sole, della luna, dei vari fenomeni naturali. Di qui, ogni comunità primitiva, priva di quelle conoscenze e di quegli strumenti scientifici di cui noi oggi disponiamo, ricorse a delle proprie interpretazioni considerate «vere» e quindi «sacre». Il racconto mitico, pertanto, svolge una **funzione di «conoscenza» della realtà** e nasce dall'esigenza di dare una spiegazione a ciò che esiste e accade intorno a noi.

LA TRADIZIONE ORALE DEL MITO

I miti dei popoli che non conoscevano la scrittura sono stati tramandati **oralmente**, di generazione in generazione, e solo in epoca recente sono stati raccolti dalla viva voce di capi tribù o stregoni e trascritti da antropologi ed etnologi, gli studiosi che si occupano delle società primitive e delle loro tradizioni. Altri miti, invece, in particolar modo quelli **greci e romani**, ci sono stati **tramandati in forma scritta da poeti e cantori**.

LE DIVERSE VERSIONI SCRITTE DI UNO STESSO MITO

Nel corso dei secoli uno stesso mito può essere stato trascritto molte volte, subendo variazioni o arricchendosi di dettagli e aggiunte.

Ecco perché di uno stesso mito si trovano più versioni anche con finali diversi. Inoltre, di molti miti antichi esistono numerose versioni, scritte da autori diversi, i quali, pur raccontando la stessa vicenda, l'hanno personalizzata, cioè l'hanno resa differente grazie al proprio personale stile narrativo.

MITI SIMILI IN POPOLI DIVERSI

Molti miti, pur appartenendo a popoli di epoche diverse e lontani geograficamente, presentano **somiglianze** straordinarie. È il caso, ad esempio, del mito del diluvio universale presente in numerosissimi miti.

Un altro esempio ci viene dal mito della nascita dell'uomo. Mentre la Bibbia racconta che Dio lo ha creato a sua immagine e somiglianza utilizzando il fango e i Greci credevano che il creatore, usando sempre il fango, fosse stato Prometeo, il mito dei Polinesiani è incredibilmente affine, anche se introduce una variante: per loro l'uomo è nato grazie a un essere superiore che ha impastato l'argilla con il sangue di diversi animali.

In alcuni casi si può ipotizzare che tali somiglianze siano riconducibili a un unico racconto, diffuso poi in luoghi lontani e diversi da viaggiatori o mercanti.

Probabilmente, però, tali somiglianze sono dovute alla presenza di **temi costanti** ricorrenti nelle culture di tutte le civiltà: quelli legati ai grandi interrogativi esistenziali, al bisogno di capire, interpretare il «mistero» del mondo.

LA STRUTTURA DEL MITO

- > La **trama** di un mito è simile a quella degli altri tipi di narrazione e pertanto prevede:
 - una **situazione iniziale**;
 - una parte centrale o **svolgimento**, in cui si narrano gli eventi principali e agiscono i vari personaggi;
 - una situazione finale o **conclusione**.
- > I **personaggi** possono essere:
 - **uomini comuni**;
 - uomini straordinari, **eroi** dotati di poteri eccezionali, a volte figli di una divinità e di una creatura mortale;
 - **esseri soprannaturali**, divinità o spiriti potenti con poteri eccezionali;
 - **creature fantastiche o mostruose**, come animali parlanti o giganti dai poteri fuori dall'ordinario.
- > Il **tempo** è quasi sempre **indeterminato**, molto lontano. Tale indeterminatezza temporale conferisce alla narrazione un valore perenne, di eternità.
- > I **luoghi** sono quasi sempre **aperti e fantastici, immaginari**. Anche quando sono reali e descritti in modo preciso, dettagliato, sono immersi in un'atmosfera fantastica.

IL LINGUAGGIO DEL MITO

I miti erano racconti fatti più per essere ascoltati che per essere letti; di conseguenza, chi li narrava doveva ricordarli facilmente e chi li ascoltava doveva comprenderli senza difficoltà. Ecco perché il linguaggio del mito è caratterizzato da **frasi brevi e semplici** con prevalenza di nomi e verbi. Inoltre, è ricco di **ripetizioni**, cioè di **parole ed espressioni che si ripetono** così da permettere a chi ascoltava la narrazione di impararla facilmente a memoria. Frequenti sono anche le **similitudini** che, per mezzo di paragoni, chiariscono concetti complessi.

IL MITO, FONTE DI INFORMAZIONI

Dalla lettura di un mito possiamo ricavare molte e interessanti informazioni circa il popolo che lo ha elaborato, creato.

Ad esempio, informazioni relative a:

- > **tipo di ambiente** (favorevole o insidioso, ostile alla vita di quel popolo);
- > **tipo di civiltà** (pastorale o agricola);
- > **tipo di società** (nomade, sedentaria, guerriera, pacifica, governata da un re...);
- > **tipo di coltivazioni e specie animali**;
- > **religione, usi, costumi, valori e principi morali** su cui si basava la civiltà di quel popolo.

TIPI DI MITO

I miti possono essere suddivisi in:

- > miti che spiegano l'origine del mondo e degli uomini;
- > miti che spiegano l'origine di fenomeni naturali, elementi del paesaggio ecc.;
- > miti che spiegano l'origine di determinati modi di produzione o di determinate istituzioni sociali (matrimonio, pratiche di culto ecc.);
- > miti che spiegano i motivi per cui si verificano determinati fenomeni (morte, alternarsi delle stagioni...);
- > miti che descrivono la nascita e le imprese di dei ed eroi.

Per **mitologia** si intende il complesso, la raccolta più o meno ampia di miti di un determinato popolo, ma anche lo studio scientifico dei miti, nei loro rapporti con le caratteristiche culturali di un'epoca o di una civiltà.

Esistono tante mitologie quanti sono i popoli della terra: la mitologia africana, ebraica, russa... Quella, però, che ha influenzato maggiormente la civiltà latina e quindi la nostra cultura è senza dubbio la **mitologia greca**.

I MITI DELLA CREAZIONE

vita, quell'evento straordinario e remoto che ha determinato la creazione dell'universo e dell'uomo.

Questi racconti, detti **miti cosmogonici** (dalle parole greche *kósmos* = mondo, universo, e *gonía* = nascita, origine), pur appartenendo a popoli diversi, vissuti in epoche differenti e in luoghi geograficamente molto lontani, presentano parecchie somiglianze tra loro.

Ti accorgerai infatti, leggendoli, che il mondo prima della creazione appare come qualcosa di confuso, di indistinto, è *Chaos* (= disordine) e solo grazie all'intervento di un Essere Superiore, una divinità, diventa ordine, compostezza, armonia, in cui ogni elemento e ogni essere vivente, compreso l'uomo, trovano una loro precisa collocazione e distinzione.

Molti popoli antichi hanno elaborato racconti che parlano della creazione del mondo, cercando così di spiegare, naturalmente sulla base del proprio livello culturale e della propria esperienza di



Gustave Doré, *La creazione della luce*, collezione privata.

*La Bibbia***In principio Dio creò
il cielo e la terra**

Bibbia, dal sostantivo greco *biblíá*, significa «libri». L'opera, infatti, suddivisa in Antico e Nuovo Testamento, risulta composta di settantatré libri o scritti sacri che trattano diversi argomenti: la creazione, l'alleanza di Dio con Abramo e il popolo d'Israele, le storie dei profeti, la nuova alleanza tra Dio e gli uomini per mezzo di Gesù, la vita di Gesù Cristo, il suo insegnamento. L'Antico Testamento costituisce il fondamento della religione ebraica, mentre il Nuovo Testamento è il testo sacro per eccellenza della religione cristiana. La loro composizione si estende dal XIII secolo a.C. al I secolo d.C.

Il brano che ti presentiamo è tratto dal libro della *Genesi* (parola greca che significa «origine»), che costituisce la prima parte della Bibbia, cioè quella in cui viene raccontata la creazione del cielo, della terra, delle piante, degli esseri viventi in un ordine crescente di dignità. L'ultimo atto di creazione, infatti, è l'uomo che Dio crea a sua immagine e somiglianza.

1. informe: priva di una forma precisa, definita.

2. aleggiava: volava, volteggiava.

In principio Dio creò il cielo e la terra. Ora la terra era informe¹ e deserta e le tenebre ricoprivano l'abisso e lo spirito di Dio aleggiava² sulle acque.

Dio disse: «Sia la luce!». E la luce fu. Dio vide che la luce era cosa buona e separò la luce dalle tenebre e chiamò la luce giorno e le tenebre notte. E fu sera e fu mattina: primo giorno.

Dio disse: «Sia il firmamento in mezzo alle acque per separare le acque dalle acque». Dio fece il firmamento e separò le acque, che sono sotto il firmamento, dalle acque che son sopra il firmamento. E così avvenne. Dio chiamò il firmamento cielo. E fu sera e fu mattina: secondo giorno.

Dio disse: «Le acque che sono sotto il cielo si raccolgano in un solo luogo e appaia l'asciutto». E così avvenne. Dio chiamò l'asciutto terra e la massa delle acque mare. E Dio vide che era cosa buona. E Dio disse: «La terra produca germogli, erbe che producono seme e alberi da frutto, che facciano sulla terra frutto con il seme, ciascuno secondo la sua specie». E così avvenne: la terra produsse germogli, erbe che producono seme, ciascuna secondo la propria specie, e alberi che fanno ciascuno frutto con il seme, secondo la propria specie. Dio vide che era cosa buona. E fu sera e fu mattina: terzo giorno.

Dio disse: «Ci siano luci nel firmamento del cielo, per distinguere il giorno dalla notte; servano da segni per le stagioni, per i giorni e per gli anni e servano da luci nel firmamento del cielo per illuminare la terra». E così avvenne: Dio fece le due luci grandi, la luce maggiore per regolare il giorno e la luce minore per regolare la notte, e le stel-

3. brulichino: si riempiano di esseri che si muovono.

4. Siate fecondi: Siate fertili, procreate.

5. soggiogatela: dominatela.

6. tutte le loro schiere: tutti gli elementi che si trovano nel cielo e nella terra.

le. Dio le pose nel firmamento del cielo per illuminare la terra e per regolare giorno e notte e per separare la luce dalle tenebre. E Dio vide che era cosa buona. E fu sera e fu mattina: quarto giorno.

Dio disse: «Le acque brulichino³ di esseri viventi e uccelli volino sopra la terra, davanti al firmamento del cielo». Dio creò i grandi mostri marini e tutti gli esseri viventi che guizzano e brulicano nelle acque, secondo la loro specie, e tutti gli uccelli alati secondo la loro specie. E Dio vide che era cosa buona. Dio li benedisse: «Siate fecondi⁴ e moltiplicatevi e riempite le acque dei mari; gli uccelli si moltiplichino sulla terra». E fu sera e fu mattina: quinto giorno.

Dio disse: «La terra produca esseri viventi secondo la loro specie: bestiame, rettili e bestie selvatiche secondo la loro specie». E così avvenne: Dio fece le bestie selvatiche secondo la loro specie e il bestiame secondo la propria specie e tutti i rettili del suolo secondo la loro specie. E Dio vide che era cosa buona.

E Dio disse: «Facciamo l'uomo a nostra immagine, a nostra somiglianza, e domini sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo, sul bestiame, su tutte le bestie selvatiche e su tutti i rettili che strisciano sulla terra».

Dio creò l'uomo a sua immagine;

*a immagine di Dio lo creò;
maschio e femmina li creò.*

Dio li benedisse e disse loro:

«Siate fecondi e moltiplicatevi, riempite la terra;

soggiogatela⁵ e dominate sui pesci del mare e sugli uccelli del cielo e su ogni essere vivente, che striscia sulla terra».

Poi Dio disse: «Ecco, io vi do ogni erba che produce seme e che è su tutta la terra e ogni albero in cui è il frutto, che produce seme: saranno il vostro cibo. A tutte le bestie selvatiche, a tutti gli uccelli del cielo e a tutti gli esseri che

strisciano sulla terra e nei quali è alito di vita, io do in cibo ogni erba verde». E così avvenne. Dio vide quanto aveva fatto ed, ecco, era cosa molto buona. E fu sera e fu mattina: sesto giorno.

Così furono portati a compimento il cielo e la terra e tutte le loro schiere⁶. Allora Dio nel settimo giorno portò a termine il lavoro che aveva fatto e cessò nel settimo giorno da ogni suo lavoro. Dio benedisse il settimo giorno e lo consacrò, perché in esso aveva cessato da ogni lavoro che egli creando aveva fatto. Queste le origini del cielo e della terra, quando vennero creati.



La creazione dell'uomo e della donna nella pagina di un codice del XIII secolo.

(da *La Bibbia di Gerusalemme*, © per il testo sacro Conferenza Episcopale Italiana, 1974)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Come si presenta la terra prima della creazione?
2. La creazione si compie nell'arco di sei giorni. In corrispondenza di ciascun giorno, che cosa viene creato da Dio?
3. Che cosa fa Dio nel settimo giorno?

ANALIZZARE

4. In quante **sequenze** è possibile suddividere il testo sulla base dei **cambiamenti di tempo**? Individuale e contrassegna a margine del testo con un numero progressivo.
5. Qual è l'unico essere vivente che Dio crea a sua immagine, a sua somiglianza? Di conseguenza, questo essere vivente, rispetto a tutto il resto della creazione, gode di una posizione di: (indica con una crocetta la risposta esatta)

assoluta parità superiorità, dominio inferiorità

LINGUA E STILE

6. Nel testo alcune **espressioni si ripetono in modo sistematico**, tanto da costituire delle **formule fisse** («Dio disse», «e così avvenne»...). Individuale e sottolinea. Nella sequenza in cui viene narrata la creazione dell'uomo queste «formule fisse» non appaiono. Quale spiegazione sei in grado di dare a tale cambiamento di linguaggio?
7. Individua nel testo e sottolinea in rosso le espressioni verbali che indicano le **azioni della creazione**, in blu le espressioni verbali che indicano delle **riflessioni** su ciò che man mano viene creato. Secondo te, queste ultime espressioni dimostrano che Dio, nei confronti delle opere create, prova:

indifferenza soddisfazione, compiacimento
 insoddisfazione rabbia, ribellione

LESSICO

8. Con le parole **cielo** e **terra** si possono formare alcune **espressioni figurate** o **modi di dire**. Collega ciascuna espressione figurata al corrispondente significato.

Essere a terra.

Agire tenendo ben presente la realtà.

Cascasse il cielo.

Essere molto triste, stanco o debole.

Restare con i piedi per terra.

Si dice di una cosa incredibile, inverosimile.

Non stare né in cielo né in terra.

A ogni costo.

Mito greco

In principio era il *Chaos*

Secondo la cultura greca, la creazione del mondo avviene per opera di un dio che dal *Chaos*, ossia dal disordine, dalla confusione, riesce a far nascere il *Kósmos*, ossia l'ordine, la compostezza, la bellezza.

1. *Chaos*: originario stato di disordine della materia, prima della creazione del mondo.

2. il Tàrtaro caliginoso: la parte inferiore, buia dell'Oltretomba, quella destinata ai dannati.

3. Èrebo: regno sotterraneo dei morti.

4. Titàni: dei giganti figli del Cielo e della Terra.

5. convessa: piegata ad arco verso l'esterno.

6. folgori: fulmini, saette.

In principio era il *Chaos*¹, un'immensa voragine nella quale si trovavano incompastamente mescolati fra loro tutti gli elementi, da cui poi dovevano sorgere il mondo e svilupparsi gli uomini.

Dal *Chaos* prima si formarono la Terra (*Gea*), vasta sede sicura di tutte le cose, il Tàrtaro caliginoso², che fu collocato sotto la terra, e l'Amore, il più bello di tutti gli dei; poi ne uscirono l'Èrebo³ e la Notte che, unitisi in matrimonio, generarono l'Aria e il Giorno.

La Terra dette vita al Cielo (*Urano*), che la ricoprì da ogni parte e fu sede eterna di tutti gli dei, e ai Titàni⁴, fra cui furono i primi e più importanti Rea e Saturno.

Fino ad allora non v'era un dio che illuminasse il mondo con il suo raggio, né la Luna cambiava forma, né la dea del mare, Anfitríte, abbracciava la terra con l'umido margine delle sue acque. La terra era instabile; il mare non era corso da navi; l'aria era priva di luce, né v'era oggetto che avesse forma costante. Gli elementi freddi andavano a cozzare contro quelli caldi; gli umidi contro i secchi; i teneri contro i duri; i pesanti contro i leggeri. Occorreva l'opera di una divinità per regolare tutto ciò; ed ecco, un dio separò la terra dal cielo, l'acqua dalla terra, il cielo dall'aria. Così egli poté legare in ferma e concorde alleanza tutto quanto era stato fino ad allora separato o discorde; così il cielo assunse la sua forma convessa⁵, ponendosi al di sopra di tutto il creato, e vicino a esso venne a collocarsi l'aria, e più giù la terra, mentre l'acqua circondò il mondo, abbracciandolo con un tenace giro. Questa fu la prima opera del dio. Ma egli, non contento di quanto aveva fatto fino ad allora, separò e distinse tutte le parti del mondo. Anzitutto diede a questo forma rotonda; poi diffuse le acque in mari, in fonti, in stagni, in laghi, e assegnò le rive ai fiumi, i quali andarono a finire nel mare. Creò i campi e le vallate, ricoprì le selve di fronde verdeggianti, innalzò le montagne. Divise il mondo in cinque zone, una mediana calda e non abitabile, due estreme coperte di alta neve, altre due intermedie piacevoli e temperate di caldo e di freddo. Su di esse stese l'aria e vi collocò le nebbie, le nubi, i tuoni, che colpiscono l'immaginazione degli uomini e ne suscitano i timori, e le folgori⁶. Anche ai venti assegnò una stabile sede: l'Èuro fu da lui collocato in Oriente, lo Zèfiro in Occidente, il Bòrea a settentrione, l'Ostro o Noto, umido e piovoso, a mezzogiorno.

7. **plaga**: regione, zona.

8. **proni**: piegati in giù, volti verso terra.

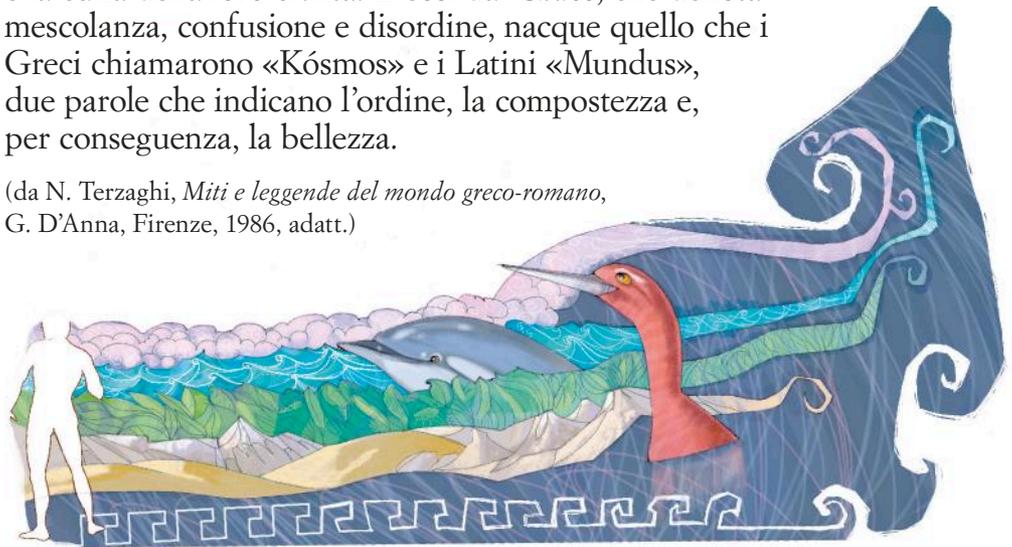
9. **rude**: rozza, grossolana.

10. **denota**: indica.

Era appena compiuto tutto questo lavoro, quando le stelle cominciarono a brillare in ogni plaga⁷ celeste, mentre nelle acque guizzarono i lucidi pesci, sulla terra si sparsero gli animali e l'aria fu smossa dalle ali degli uccelli.

Mancava però ancora un animale, migliore, più bello, più forte, più intelligente degli altri, capace di dominare su tutto il mondo: fu creato l'uomo a immagine degli dei. E, mentre gli altri animali, proni⁸ e rivolti alla terra, guardano sempre in basso, l'uomo ebbe un volto adatto a mirare il cielo e gli astri. Così quella che fino ad allora era stata una massa rude⁹ e informe, ora divenne l'abitazione degli uomini e la culla della loro civiltà. E così dal *Chaos*, che denota¹⁰ mescolanza, confusione e disordine, nacque quello che i Greci chiamarono «Kósmos» e i Latini «Mundus», due parole che indicano l'ordine, la compostezza e, per conseguenza, la bellezza.

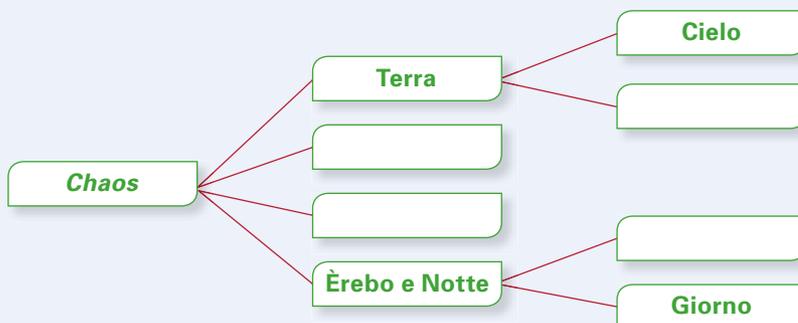
(da N. Terzaghi, *Miti e leggende del mondo greco-romano*, G. D'Anna, Firenze, 1986, adatt.)



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. «In principio», prima della creazione, esiste il *Chaos*. Quali caratteristiche presenta?
2. Dal *Chaos* si formano diversi elementi. Riferendoti al testo, completa il seguente schema.



3. Perché si rende necessaria l'opera di una divinità?

4. Collega ciascun intervento del dio alla corrispondente opera di creazione.

primo intervento

Crea l'uomo.

secondo intervento

Separa la terra dal cielo, l'acqua dalla terra, il cielo dall'aria.

terzo intervento

Separa e distingue tutte le parti del mondo.

ANALIZZARE

5. Dio crea l'uomo. Rispetto agli altri esseri viventi, quali particolari doti gli attribuisce? Di conseguenza, in quale posizione si trova l'uomo rispetto al resto della creazione?

6. L'opera creatrice del dio avviene: (indica con una crocetta la risposta esatta)

- per mezzo di incantesimi e formule magiche
- attraverso la parola, il comando
- mediante precisi interventi di separazione, distinzione dei vari elementi e di creazione dei vari esseri viventi

7. «In principio era il *Chaos*.» L'espressione «in principio» fa riferimento a un tempo preciso, determinato, oppure vago, impreciso?

INVITO ALLA SCRITTURA

Miti della creazione a confronto

8. Completa la tabella. (L'esercizio è avviato.)

	La creazione nella Bibbia	La creazione nel mito greco
Creatore
Che cosa esiste prima della creazione
Modalità con cui avviene la creazione	<i>attraverso la parola di Dio</i>
Quando avviene la creazione dell'uomo
Scopo per cui viene creato l'uomo
Situazione finale

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

LA CREAZIONE BIBLICA NELL'ARTE

LA CREAZIONE BIBLICA NELL'ARTE



Giovanni di Paolo, Creazione del mondo e cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso, 1445 circa, New York, The Metropolitan Museum of Art, Robert Lehman Collection, tempera su tavola, 52,1 x 46,4 cm.

■ Il pittore senese **Giovanni di Paolo** raffigura nel dipinto a lato due episodi tratti dal libro della Genesi. Nella parte sinistra, Dio Padre, circondato da dodici angeli, punta l'indice della mano destra verso l'universo. Con questo gesto Dio crea il mondo, a partire dal caos originario, separando la luce dalle tenebre, le acque dai cieli e dalle terre emerse. Al centro dell'universo si trova la terra, circondata da sfere concentriche di diversi colori che rappresentano gli altri elementi naturali (acqua, aria e fuoco), i cerchi dei sette pianeti e quello dello zodiaco, il più esterno. Nella parte destra, invece, viene rappresentato l'episodio della cacciata di Adamo ed Eva dal Paradiso terrestre.

■ **Jacopo Tintoretto**, grande protagonista del Rinascimento italiano, fu un pittore veneziano che amò particolarmente gli effetti di luce e i contrasti tra i chiari e gli scuri. Nel dipinto a lato raffigura la creazione degli animali, avvenuta il quinto giorno, secondo il racconto biblico. Attenendosi con fedeltà ai passi della Genesi, l'artista mostra come Dio Padre, con il solo gesto della mano, crea i pesci che guizzano nelle acque del mare e gli uccelli che volano nei cieli. Alle sue spalle e ai suoi piedi vi sono tutti gli animali terrestri, creati il giorno dopo, il sesto.



J. Tintoretto, Creazione degli animali, 1550 circa, Venezia, Gallerie dell'Accademia, tempera su tavola, 258 x 151 cm.

1. Osserva il dipinto di Giovanni di Paolo: l'artista come distingue Dio Padre dagli uomini e dall'angelo del Paradiso terrestre?
2. In quale delle due opere Dio Padre ti sembra rappresentato in modo più realistico, più vicino alle creature alle quali ha donato la vita? Motiva la tua scelta.
3. Osserva ed elenca i colori predominanti in ciascuna delle due opere. Quali sensazioni comunicano, rispettivamente?
4. Secondo te, perché Tintoretto dipinge gli animali terrestri fermi e alle spalle di Dio Padre?
5. Nonostante entrambi gli artisti rappresentino Dio Padre secondo un asse obliquo, perché nell'opera di Tintoretto la sensazione di movimento, di dinamismo è maggiore?

Mito giavanese

Né con lei né senza di lei

In questo mito, originario dell'isola di Giava, nell'Oceano Pacifico, il dio Ridjalu 'l Ghahib completa la sua opera creando l'uomo e la donna. L'uomo però, fin dall'inizio, dimostra di avere qualche problema di convivenza con la donna.

1. Ridjalu 'l Ghahib: nome del dio creatore secondo gli abitanti di Giava.

2. trinità: divinità formata da tre persone.

3. Accingendosi: Preparandosi.

4. materia: il fango.

5. avviticchiarsi: avvolgersi strettamente a spirale.

6. vincastro: bastoncello di salice usato dai pastori per guidare gli animali.

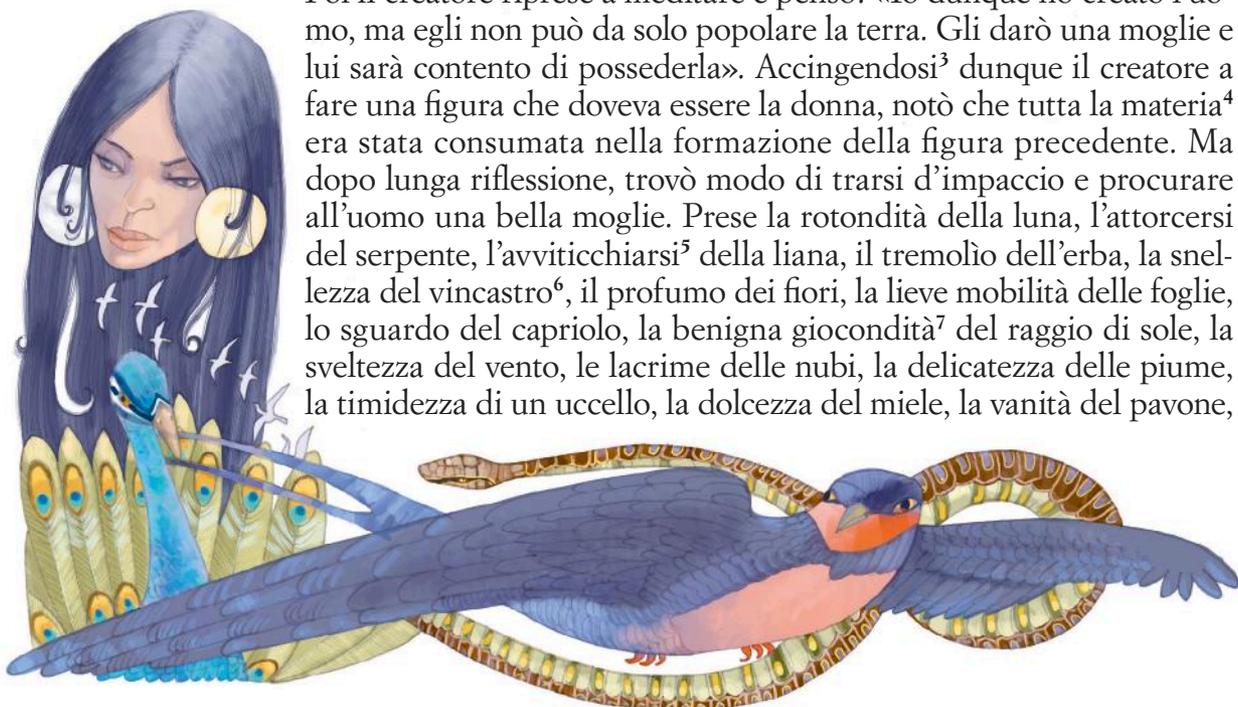
7. giocondità: gioia, serenità.

Quando Ridjalu 'l Ghahib¹ ebbe creato il cielo, il sole, la luna e la terra, decise di provvedere all'esistenza di esseri che vivessero sulla terra; e così stabili di creare gli uomini.

Prese un po' di fango e ne impastò una figura umana. Poi chiamò uno degli spiriti da lui creati, perché desse vita alla figura, e lo collocò nella testa. Ma la forma d'argilla era troppo pesante e lo spirito non la poteva reggere; essa cadde al suolo e si frantumò in mille pezzi; ma essendo già stata animata dallo spirito, ogni frammento ebbe vita. I frammenti si sparsero sulla terra e diventarono quei mostruosi spiriti malvagi, ai quali più tardi gli uomini dettero il nome di diavoli.

Il creatore si mise a riflettere e s'accorse che alla creatura da lui formata mancava l'energia vitale necessaria per essere un vero e proprio uomo. Modellò dunque col fango una nuova figura, migliore della prima, dandole l'aspetto d'un uomo e la energia della trinità², cioè: vita e sentimento; volontà e carattere; spirito e anima. Com'ebbe attribuito tali qualità alla sua creatura, questa fu viva e così ebbe origine l'uomo.

Poi il creatore riprese a meditare e pensò: «Io dunque ho creato l'uomo, ma egli non può da solo popolare la terra. Gli darò una moglie e lui sarà contento di possederla». Accingendosi³ dunque il creatore a fare una figura che doveva essere la donna, notò che tutta la materia⁴ era stata consumata nella formazione della figura precedente. Ma dopo lunga riflessione, trovò modo di trarsi d'impaccio e procurare all'uomo una bella moglie. Prese la rotondità della luna, l'attorcersi del serpente, l'avviticchiarsi⁵ della liana, il tremolio dell'erba, la snellezza del vincastro⁶, il profumo dei fiori, la lieve mobilità delle foglie, lo sguardo del capriolo, la benigna giocondità⁷ del raggio di sole, la sveltezza del vento, le lacrime delle nubi, la delicatezza delle piume, la timidezza di un uccello, la dolcezza del miele, la vanità del pavone,



la leggerezza della rondine, la bellezza del diamante e il tubare della tortora. Mescolò insieme tutte queste qualità e ne formò un essere femminile, al quale assegnò anche le altre proprietà sopra ricordate. E quando questa creatura fu viva, superò in grazia e bellezza tutte le altre. Il creatore la diede in moglie all'uomo, per popolare la terra. Dopo alcuni giorni l'uomo andò da Ridjalu 'l Ghahib e disse: «Signore, la donna che mi hai dato mi avvelena la vita. Chiacchiera di continuo, si prende tutto il mio tempo, si lamenta a ogni più piccola occasione ed è sempre malata». Allora il creatore, per colpire il marito, si riprese la donna.

Dopo appena una settimana l'uomo ritornò e disse: «Signore, da quando mi hai portato via la donna io sono solo. Essa cantava e danzava nella mia casa. Non posso fare a meno di pensar sempre com'ella sapeva guardarmi e carezzarmi amorevolmente, com'era bella quando scherzava con me e veniva a rifugiarsi da me». E il creatore gli ridette la donna.

Non erano passati tre giorni, che l'uomo si presentò di nuovo al creatore a lamentarsi: «Signore» diceva «io non ci capisco nulla; e a rifletterci sento che la donna mi dà più affanno che gioia. Ti prego, liberami da lei». Ma il creatore replicò: «Ma puoi vivere senza di lei?». Allora l'uomo, desolato, disse: «Ahimè! Io non posso vivere con lei e non posso vivere senza di lei!».

(da R. Pettazzoni, *Miti e leggende*, UTET, Torino, 1963, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Quando Ridjalu 'l Ghahib decide di creare gli uomini?
2. Il primo tentativo del dio di creare l'uomo fallisce. Perché?
3. La nuova figura modellata col fango dal dio creatore è migliore della precedente. Infatti, quali sono le qualità che le attribuisce?
4. Perché il dio creatore decide di dare una moglie all'uomo?
5. Esaurito il fango, il dio creatore in che modo forma la donna?
6. Per quali motivi l'uomo afferma di non poter vivere con la donna, ma nello stesso tempo di non poter vivere senza di lei?

ANALIZZARE

7. Secondo questo mito, qual è l'**origine del male** sulla terra?
8. Descrivi le **qualità della donna** interpretando le varie espressioni presenti nel mito.

I MITI DEL DILUVIO

in tutto il mondo, sono fra loro molto simili, anche se i popoli che li hanno elaborati appartengono a epoche e a luoghi diversi.

Ma quali sono gli elementi di somiglianza?

Gli uomini col passare del tempo divennero malvagi, irrispettosi nei confronti della divinità, abbandonarono la via del bene e scelsero la via del male. Di qui si resero colpevoli agli occhi della divinità che, in preda all'ira, li punì mandando sulla terra una terrificante inondazione. Si salvarono solo pochi uomini, quelli buoni, giusti, pii, scelti dalla divinità per dare origine a un nuovo genere umano. Per quanto riguarda il problema del significato e dell'origine dei miti del diluvio universale, oggi è stata del tutto abbandonata dagli studiosi l'ipotesi di una universalità del diluvio biblico, così come quella della dipendenza da esso degli altri miti. Ogni mito del diluvio va considerato autonomamente, in relazione all'ambiente culturale di appartenenza.

Se anche alla base dei vari racconti vi possono essere esperienze storiche reali, in particolare di alluvioni (per il mito biblico e mesopotamico, ad esempio, tale interpretazione è stata confermata da ricerche archeologiche che dimostrarono le tracce del diluvio in depositi alluvionali a Ur e a Kish),

il diluvio va inserito in una visione religiosa del mondo come manifestazione della volontà divina in relazione a uno stato di colpa degli uomini.



Jacopo Bassano, L'arca di Noè, Padova, Museo Civico.

Noè fa salire le coppie di tutte le specie animali sull'arca, prima che la terra venga inondata e sommersa.

La Bibbia

L'arca di Noè

Il racconto biblico del diluvio si trova nel libro della *Genesi*: la terra viene inondata e sommersa totalmente per volontà di Dio, che così punisce la malvagità degli uomini. Si salvano Noè e la sua famiglia che hanno preso posto, insieme con esemplari di ogni specie animale, nell'arca costruita per ordine divino.

1. disegno: intenzione, proposito.

2. grazia: comprensione.

3. camminava con Dio: dimostrava a Dio rispetto e obbedienza.

4. arca: imbarcazione coperta a forma di cassa.

5. bitume: miscela di catrame.

6. cubiti: il cubito è un'antica unità di misura di lunghezza, corrispondente a circa mezzo metro.

7. alito di vita: spirito di vita, forza vitale.

8. seicento anni: in realtà questi seicento anni si riferiscono alla durata dell'intera dinastia di cui Noè era capostipite.

Il Signore vide che la malvagità degli uomini era grande sulla terra e che ogni disegno¹ concepito dal loro cuore non era altro che male. E il Signore si pentì di aver fatto l'uomo sulla terra e se ne addolorò in cuor suo. Il Signore disse: «Sterminerò dalla terra l'uomo che ho creato: con l'uomo anche il bestiame e i rettili e gli uccelli del cielo, perché sono pentito d'averli fatti». Ma Noè trovò grazia² agli occhi del Signore.

Questa è la storia di Noè. Noè era uomo giusto e integro tra i suoi contemporanei e camminava con Dio³.

Allora Dio disse a Noè: «È venuta per me la fine di ogni uomo, perché la terra, per causa loro, è piena di violenza; ecco, io li distruggerò insieme con la terra. Fatti un'arca⁴ di legno di cipresso; dividerai l'arca in scompartimenti e la spalmerai di bitume⁵ dentro e fuori. Ecco come devi farla: l'arca avrà trecento cubiti⁶ di lunghezza, cinquanta di larghezza e trenta di altezza. Farai nell'arca un tetto e a un cubito più sopra la terminerai; da un lato metterai la porta dell'arca. La farai a piani: inferiore, medio e superiore.

«Ecco io manderò il diluvio, cioè le acque, sulla terra, per distruggere sotto il cielo ogni carne, in cui è alito di vita⁷, quanto è sulla terra perirà. Ma con te io stabilisco la mia alleanza. Entrerai nell'arca tu e con te i tuoi figli, tua moglie e le mogli dei tuoi figli. Di quanto vive, di ogni carne, introdurrà nell'arca due di ogni specie, per conservarli in vita con te: siano maschio e femmina. Degli uccelli secondo la loro specie, del bestiame secondo la propria specie e di tutti i rettili della terra secondo la loro specie, due d'ognuna verranno con te, per essere conservati in vita. Quanto a te, prenditi ogni sorta di cibo da mangiare e raccoglilo presso di te: sarà di nutrimento per te e per loro».

Noè eseguì tutto; come Dio gli aveva comandato, così egli fece.

Il Signore disse a Noè: «Entra nell'arca tu con tutta la tua famiglia, perché ti ho visto giusto dinanzi a me in questa generazione».

Noè aveva seicento anni⁸ quando venne il diluvio, cioè le acque sulla terra. Noè entrò nell'arca e con lui i suoi figli, sua moglie e le mogli dei suoi figli, per sottrarsi alle acque del diluvio.

Dopo sette giorni, le acque del diluvio furono sopra la terra, nell'anno

9. eruppero: strariparono.

10. le sorgenti del grande abisso: le acque del mare profondo.

11. le cateratte del cielo si aprirono: cominciò a piovere a dirotto.

12. brulicano: si muovono in continuazione.

13. Ararat: monte che si trova nella Turchia orientale, in una regione chiamata Armenia.

seicentesimo della vita di Noè, nel secondo mese, il diciassette del mese, proprio in quello stesso giorno, eruppero⁹ tutte le sorgenti del grande abisso¹⁰ e le cateratte del cielo si aprirono¹¹.

Il diluvio durò sulla terra quaranta giorni: le acque crebbero e sollevarono l'arca che si innalzò sulla terra. Le acque divennero poderose e crebbero molto sopra la terra e l'arca galleggiava sulle acque.

Però ogni essere vivente che si muove sulla terra, uccelli, bestiame e fiere e tutti gli esseri che brulicano¹² sulla terra e tutti gli uomini.

Così fu sterminato ogni essere che era sulla terra: con gli uomini, gli animali domestici, i rettili e gli uccelli del cielo; essi furono sterminati dalla terra e rimase solo Noè e chi stava con lui nell'arca.

Le acque restarono alte sopra la terra centocinquanta giorni.

Dio si ricordò di Noè, di tutte le fiere e di tutti gli animali domestici che erano con lui nell'arca. Dio fece passare un vento sulla terra e le acque si abbassarono. Le fonti dell'abisso e le cateratte del cielo furono chiuse e fu trattenuta la pioggia dal cielo; le acque andarono via via ritirandosi dalla terra e calarono dopo centocinquanta giorni.

Nel settimo mese, il diciassette del mese, l'arca si posò sui monti dell'Ararat¹³. Le acque andarono via via diminuendo fino al decimo mese. Nel decimo mese, il primo giorno del mese, apparvero le cime dei monti.

Trascorsi quaranta giorni, Noè aprì la finestra che aveva fatta nell'arca e fece uscire un corvo per vedere se le acque si fossero ritirate. Esso uscì andando e tornando finché si prosciugarono le acque sulla terra. Noè poi fece uscire una colomba, per vedere se le acque si fossero ritirate dal suolo; ma la colomba, non trovando dove posare la pianta del piede, tornò a lui nell'arca, perché c'era ancora l'acqua su tutta la terra. Egli stese la mano, la prese e la fece rientrare presso di sé nell'arca. Attese altri sette giorni e di nuovo fece uscire la colomba dall'arca e la colomba tornò a lui sul far della sera; ecco, essa aveva nel becco un ramoscello di ulivo. Noè comprese che le acque si erano ritirate dalla terra. Aspettò altri sette giorni, poi lasciò andare la colomba; essa non tornò più da lui.

L'anno seicentouno della vita di Noè, il primo mese, il primo giorno del mese, le acque si erano prosciugate sulla terra; Noè tolse la copertura dell'arca ed ecco la superficie del suolo era asciutta. Nel secondo mese, il ventisette del mese, tutta la terra fu asciutta.

Dio ordinò a Noè: «Esci dall'arca tu e tua moglie, i tuoi figli e le mogli dei tuoi figli con te. Tutti gli animali d'ogni specie che hai con te, uccelli, bestiame e tutti i rettili che strisciano sulla terra, falli uscire con te, perché possano diffondersi sulla terra, siano



Noè fa uscire la colomba dall'arca in un mosaico medievale nella chiesa di San Marco, a Venezia.

fecondi e si moltiplichino su di essa». Noè uscì con i figli, la moglie e le mogli dei figli. Tutti i viventi e tutto il bestiame e tutti gli uccelli e tutti i rettili che strisciano sulla terra, secondo la loro specie, uscirono dall'arca. Allora Noè edificò un altare al Signore; prese ogni sorta di animali mondi¹⁴ e di uccelli mondi e offrì olocausti¹⁵ sull'altare. Il Signore ne odorò la soave fragranza e pensò: «Non maledirò più il suolo a causa dell'uomo, perché l'istinto del cuore umano è incline al male¹⁶ fin dalla adolescenza; né colpirò più ogni essere vivente come ho fatto.

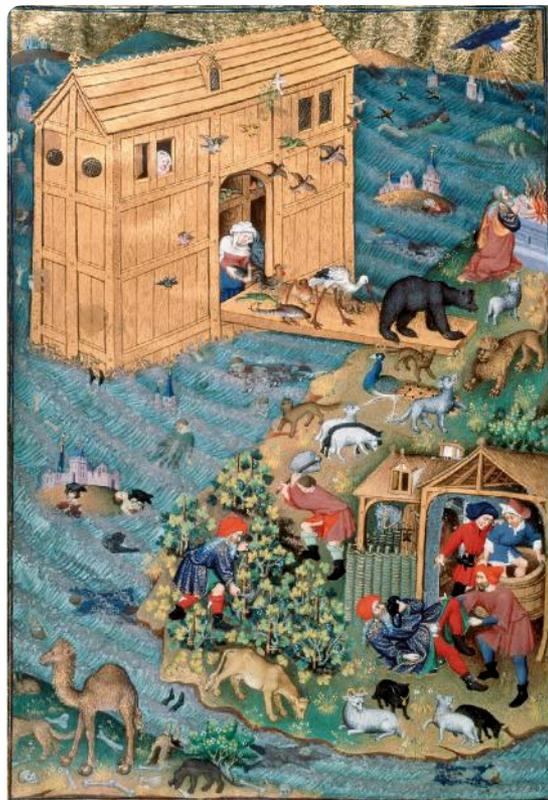
14. mondi: puri.

15. olocausti: nella liturgia ebraica antica l'olocausto era un sacrificio nel quale la vittima veniva completamente arsa.

16. è incline al male: è propenso, tende al male.

*Finché durerà la terra,
seme e messe,
freddo e caldo,
estate e inverno,
giorno e notte
non cesseranno».*

(da *La Bibbia di Gerusalemme*, © per il testo sacro Conferenza Episcopale Italiana, 1974)



Lo sbarco dall'arca di Noè
in un codice miniato del XIV secolo.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPNDERE

1. Dio si pente di aver creato l'uomo. Perché? Di conseguenza, che cosa fa?
2. Dio dà a Noè delle indicazioni ben precise. Quali?
3. Riferendoti al testo, completa le seguenti frasi.
 - Noè, quando avviene il diluvio, ha anni.
 - Il diluvio dura giorni durante i quali ogni essere vivente
Si salvano solo e coloro che nell'arca.
 - Solo dopo giorni le acque cominciano a calare. Nel
mese l'arca giunge
4. In che modo Noè comprende che le acque si sono ritirate dalla terra?
5. Cessato il diluvio, Noè esce dall'arca. Che cosa fa immediatamente?
6. Dopo il diluvio, Dio che cosa decide di fare?

ANALIZZARE

7. Nella seguente tabella il testo biblico è stato suddiviso in cinque parti o **sequenze narrative** e, a ciascuna, è stato attribuito un titolo. Individua le sequenze nel testo e, di ciascuna, trascrivi le parole di inizio e di fine.

Sequenze	Titolo	Parole di inizio e di fine
I	La corruzione dell'umanità / camminava con Dio
II	Preparativi del diluvio / le cateratte del cielo si aprirono
III	L'inondazione /
IV	L'abbassamento delle acque	Dio si ricordò di Noè /
V	L'uscita dall'arca /

8. Il **Dio degli ebrei** presenta **caratteristiche umane**. Infatti quali passioni, sentimenti, del tutto simili a quelli degli esseri umani da lui stesso creati, egli prova?

9. **Noè** dimostra una **totale obbedienza a Dio**. Individua nel testo e trascrivi i termini o le espressioni che confermano ciò.



10. Secondo te, il ramoscello d'ulivo che la colomba ha nel becco che cosa simboleggia? Ancor oggi nella **liturgia cristiana**, l'**ulivo** di che cosa è **simbolo**?

LINGUA E STILE

11. Secondo te, il **linguaggio** di questo testo biblico è caratterizzato da: (indica con una crocetta le risposte esatte)

frasi molto lunghe e complesse

frasi per lo più brevi e semplici

frequenti ripetizioni di termini o espressioni

uso di termini o espressioni sempre nuovi, originali

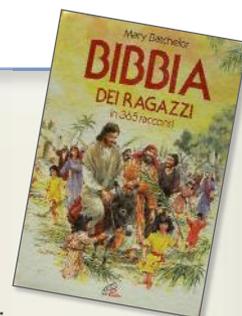
IN BIBLIOTECA

Bibbia dei ragazzi in 365 racconti

Mary Batchelor, Edizioni Paoline

La conoscenza delle storie narrate dalla Bibbia è un patrimonio prezioso, a prescindere dalla propria religione di appartenenza. Tramandata e letta di generazione in generazione, la Bibbia ha lasciato segni indelebili nella cultura di molte civiltà di tutti i continenti.

Il testo di Mary Batchelor riassume in 365 racconti di facile lettura le più importanti storie raccolte nella Bibbia: una lettura ogni giorno dell'anno per addentrarsi nelle vicende e conoscere i personaggi dell'Antico e del Nuovo Testamento.



Mito greco

Deucalione e Pirra

L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

È questo il mito greco di Deucalione e Pirra, unici superstiti del diluvio mandato da Zeus, re di tutti gli dei dell'Olimpo, per punire gli uomini divenuti malvagi e corrotti.

Zeus sentiva ira per gli uomini, i quali non erano più saggi, né prestavano onori agli dei, né si curavano delle cerimonie religiose, né provavano affetto gli uni per gli altri.

Perciò deliberò di distruggerli e, radunati gli dei nel suo palazzo celeste, così parlò a essi: «Temo per il mio regno, poiché gli uomini disprezzano le divinità e sono avidi e violenti. Ora giuro di distruggerli tutti quanti. Lascero sulla terra, perché la abitino, le divinità dei fiumi e dei boschi e dei monti; ma è necessario distruggere gli esseri umani, i quali non ci permettono di vivere sicuri».

Così parlò, e scosse la chioma, e tremarono la terra, il mare e il cielo. Fremendo, tutti gli dei approvarono le parole di Zeus. Ma si domandavano se mai più nessun uomo avrebbe abitato il mondo e quale sarebbe stata la forma della terra, e chi avrebbe posto incensi sugli altari e dato onore agli dei. Né si quietarono, finché Zeus non ebbe promesso che avrebbe procreato una nuova stirpe mortale dandole una meravigliosa origine.

Il sommo dio pensò un momento. Fu incerto se dovesse bruciare il mondo con la fiamma del fulmine; ma non gli parve il modo migliore per ottenere il suo scopo, poiché col mondo avrebbe potuto incendiarsi anche il cielo. Meditò quindi un'altra via di distruzione.

Rinchiuse i venti da cui viene rasserenato il cielo e lasciò liberi quelli che recano nubi e piogge, e specialmente il Noto, il quale spira caldo e umido da Mezzogiorno. Questi volò via con le umide ali, coperto nel volto di nera foschia, e recò immense piogge, da cui vennero subito rovinati le messi e distrutto il lavoro degli agricoltori. Poi Zeus chiamò a sé i fiumi e ordinò loro di inondare i campi.

In breve non vi fu più differenza fra la terra e il mare; tutto era ricoperto dall'acqua; gli uomini si rifugiavano sulle cime dei monti e passavano sulle barche là dove poco prima avevano arato. Le ancore si posavano talvolta sui prati; le foche nuotavano là dove un tempo avevano pascolato le capre; i delfini si posavano sui rami degli alberi; i lupi nuotavano fra le greggi, insieme con i leoni e le tigri. Tutta la natura pareva dovesse perire; anche coloro i quali riuscivano a salvarsi dall'inondazione morivano, perché non trovavano più cibo.

Era rimasta scoperta dalle acque la cima del monte Parnàso¹ e su di essa si era rifugiato l'uomo più giusto e religioso che fosse in terra,

1. Parnàso: monte della Grecia sacro al dio Apollo e considerato sede delle Muse, divinità protettrici delle arti e della scienza.

Deucalione, insieme con la sua consorte, Pirra. Quando Zeus ebbe veduto che tutto il mondo era ormai divenuto un lago e che di tutti gli uomini era sopravvissuto quello solo, mentre di tutte le donne rimaneva in vita la sola Pirra, ambedue buoni e pieni di religione, allora separò le nubi, fece allontanare i venti e abbassare il livello delle acque. Il mare si calmò e rientrò nei suoi confini; i fiumi tornarono nei loro letti; i colli mostrarono le loro cime al di sopra delle pianure e gli alberi le loro chiome verdeggianti in mezzo alla desolazione del fango che tutto copriva. Deucalione vide allora il mondo deserto e, rivoltosi a Pirra, piangendo le disse: «O tu, sola superstite fra le donne, ormai noi due siamo il genere umano. Il mare ha inghiottito tutte le altre creature. Neppure noi possiamo essere ben sicuri di vivere ancora, giacché le nubi minacciose m'incutono² grande spavento. Oh! Se potessi creare nuovi popoli, formando immagini di creta, dentro le quali fosse lecito infondere l'anima! Ma ecco, noi due soli rimaniamo: così vollero gli dei».

2. m'incutono: mi suscitano, mi infondono.

Pirra piangeva alle parole di lui. Per avere un aiuto nella loro sventura, stabilirono di rivolgersi agli dei e si diressero al santuario di Tèmide, dea della giustizia. Quando vi furono giunti, si gettarono a terra e baciaron il suolo invocando la protezione della divinità. Alle preghiere loro così una voce divina rispose: «Uscite da questo santuario e gettate dietro le vostre spalle le ossa della Grande Madre³».

3. le ossa della Grande Madre: le pietre della Terra, come sarà spiegato più avanti.

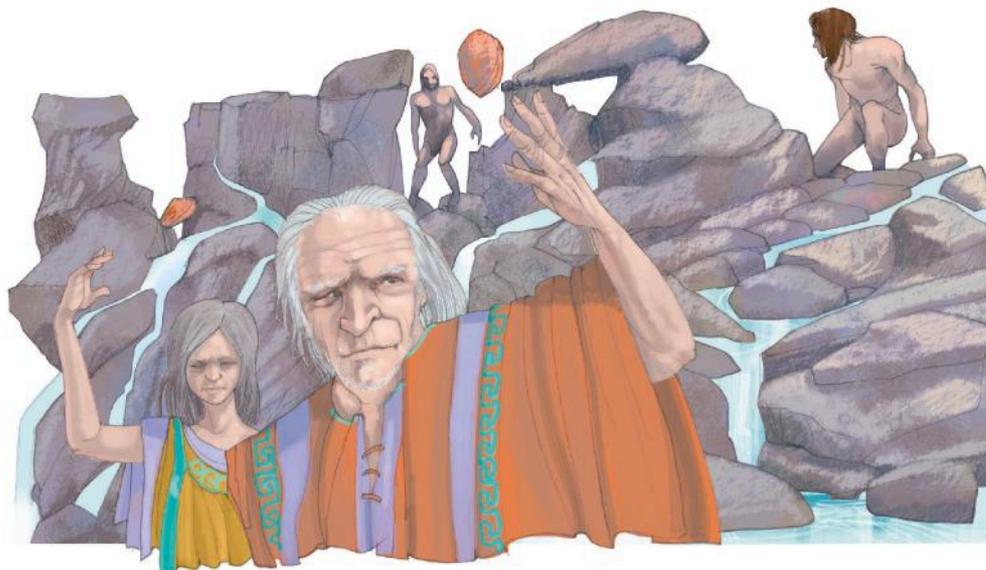
4. attoniti: sbigottiti, sconcertati.

Deucalione e Pirra rimasero lungo tempo attoniti⁴ a questo comando, e Pirra fu la prima a parlare supplicando la dea di perdonarla, se non le avesse obbedito, perché ella temeva di recare offesa all'ombra di sua madre, scagliandone le ossa dietro le proprie spalle. Ma Deucalione la riprese e disse: «O io non intendo bene, o gli oracoli⁵ sono santi e non possono suggerire cose empie⁶. La Grande Madre è la terra e le sue ossa sono le pietre, e a noi fu ordinato di gettare le pietre dietro le nostre spalle».

5. oracoli: responsi dati dagli dei, spesso in forma breve e ambigua, non chiara.

6. empie: non religiose, non pie.

Sua moglie era incerta; pure convenne che non avrebbe nociuto il tentare, cosicché ambedue si accinsero a fare quello che, secondo



l'interpretazione di Deucalione, Tèmide aveva prescritto. Così fecero: si misero a camminare e, mentre andavano, gettavano le pietre dietro di loro. Fu vista allora una cosa mirabile: le pietre cessarono di essere dure e cominciarono a prendere forma umana; quelle parti di esse che divenivano molli, si cambiarono in carne; quelle che rimanevano dure si mutarono in ossa; le venature divennero le vene. In breve, per volontà degli dei, i sassi si trasformarono in uomini e furono maschi quelli scagliati da Deucalione, femmine quelli lanciati da Pirra. Poi la terra, quando fu completamente asciugata per opera dei raggi del sole, generò i nuovi animali, di forme diverse da quelle che avevano avuto prima, e divennero più piccoli e più facili da essere domati, rendendosi utili nei lavori degli uomini. Non si videro più quelli che nel dilagare delle acque erano stati sommersi, i bestioni di enorme altezza, di mole così grande da incutere spavento al solo vederli, di crudeltà resa feroce da una forza immane. Ma, accanto ad animali ancora grandi e possenti, ora nacquero quelli più piccoli, che potevano essere compagni degli uomini e diminuire i loro sforzi per divenire sempre migliori, in possesso di una sempre più grande civiltà.

(da N. Terzaghi, *Miti e leggende del mondo greco-romano*, G. D'Anna, Firenze, 1986, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Zeus decide di distruggere gli uomini. Perché? Di conseguenza, che cosa fa?
2. Quando e perché Zeus fa cessare il diluvio?
3. Deucalione e Pirra si recano al santuario di Tèmide, dea della giustizia. Perché? Che cosa viene detto loro di fare?
4. Deucalione e Pirra obbediscono al volere divino e avviene una «cosa mirabile». Che cosa?
5. Infine, la terra completamente asciugata che cosa genera?

ANALIZZARE

6. La **potenza di Zeus** si manifesta attraverso i suoi comportamenti e le sue parole. Trascrivi qualche frase del testo che conferma ciò.
7. Perché Deucalione e Pirra si salvano dal diluvio?
8. Il mito dimostra che **presso i Greci gli oracoli** erano tenuti in grande o in scarsa considerazione?
9. Individua nel testo la sequenza in cui viene descritto il diluvio. Come definiresti questa **descrizione**? Sommaria, approssimativa o particolareggiata?

LESSICO

10. Nella seguente frase, tratta dal testo, scrivi in parentesi un sinonimo di ciascun termine evidenziato:

Non si videro più i bestioni di enorme altezza, di **mole** (.....) così grande da **incutere** (.....) spavento al solo vederli, di crudeltà resa feroce da una forza **immane** (.....).

INVITO ALLA SCRITTURA

Miti del diluvio a confronto

11. Completa la tabella.

	Il diluvio nella Bibbia	Il diluvio nel mito greco
Chi scatena il diluvio
Causa del diluvio
Chi si salva e in che modo
Caratteristiche morali di chi si salva
Durata del diluvio
Che cosa succede dopo il diluvio

IN BIBLIOTECA

Non sarà la fine del mondo

Geraldine McCaughrean, Salani

Timna, figlia di Noè di cui non si parla nella Bibbia, racconta quanto avvenne all'interno dell'arca dal momento in cui cadde la prima goccia di pioggia e l'acqua cominciò a salire inarrestabile. Il racconto della ragazzina è così vivo e toccante che il lettore ha la sensazione di trovarsi davvero all'interno dell'arca in mezzo ad animali di ogni specie, affamati e impauriti. Che cosa avranno provato i passeggeri reclusi nella stiva per quaranta giorni, mentre erano in balia dell'ignoto?



COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

IL DILUVIO BIBLICO NELL'ARTE



J.M. William Turner, Ombra e buio. La sera del diluvio, 1843, Londra, Tate Gallery, olio su tela, 78,1 x 78,7 cm.

Il pittore inglese **William M. Turner** è considerato uno dei più grandi esponenti del Romanticismo, quella corrente artistica che prediligeva gli aspetti spirituali e irrazionali all'esclusivo uso della ragione. Nel dipinto in alto Turner raffigura il diluvio universale come un vortice di acque che dal cielo si riversa sulla terra. Utilizzando le sfumature dell'ocra (tutti colori caldi), il pittore crea un quadro quasi astratto in cui è difficile riuscire a distinguere tra loro i diversi elementi: a fatica si possono individuare alcuni animali in primo piano, uno stormo di uccelli in volo e il profilo dell'arca al centro del dipinto. L'obiettivo dell'artista era quello di suscitare nello spettatore il «sublime», quel particolare sentimento che ci spinge ad ammirare i fenomeni naturali, anche quelli più minacciosi, stregati dalla loro straordinaria potenza.

■ **Thomas Cole**, pittore statunitense ma di origini inglesi, è ritenuto il fondatore della Hudson River School, una scuola di paesaggisti, pittori che realizzano vedute e paesaggi, sviluppatasi verso la metà dell'Ottocento. Il paesaggio dipinto in questo quadro si articola su più piani. In primo piano si vedono pareti rocciose tra le quali defluiscono le acque accumulate durante il diluvio ed emergono rami spezzati portati dalla corrente. Dalle rocce sulla sinistra scende una cascata d'acqua, mentre in basso si scorge un teschio umano, simbolo dell'umanità cancellata e «lavata» dal peccato originale grazie al diluvio. La cornice rocciosa digrada verso il centro del quadro lasciando intravedere le cime aguzze sullo sfondo. Quasi al centro del dipinto si vede l'arca di Noè, in attesa del ritiro completo delle acque.



T. Cole, Le acque decrescenti del diluvio, 1829, Washington DC, Smithsonian American Art Museum, olio su tela, 121,4 x 90,8 cm.

1. I due dipinti appartengono alla stessa epoca e raffigurano lo stesso evento, eppure sono molto differenti stilisticamente. Quale dei due ti sembra più realistico? Motiva la tua scelta.
2. In che modo Cole rende l'idea di profondità nel suo quadro? E Turner?
3. La luce o la sua assenza è un elemento importante in entrambi i dipinti. Secondo te, che cosa simboleggia la presenza o la mancanza di luce?

I MITI DEI FENOMENI NATURALI

Moltissimi sono i **miti naturalistici**, quelli cioè che forniscono una spiegazione fantastica ai fenomeni naturali.

I popoli primitivi, infatti, osservando il sole che ogni giorno illumina e riscalda la terra

e ogni notte scompare; osservando la pioggia o i venti che possono essere ora benefici ora ostili; osservando i fulmini che squarciano il cielo o le stelle che brillano in cielo o l'alternarsi delle stagioni, non potevano che rimanere meravigliati o turbati e porsi quindi delle domande sull'origine e il significato di tali fenomeni.

Privi dell'aiuto della scienza, che oggi, almeno in parte, fornisce le spiegazioni dei fenomeni naturali, i popoli primitivi cercarono di dare una spiegazione a questi loro grandi interrogativi immaginando che tutto avvenisse per la volontà misteriosa di dei o esseri soprannaturali oppure ricorrendo a interpretazioni fantastiche davvero interessanti e originali.

Ecco, ad esempio, come il popolo africano dei Pigmei spiega l'origine del fenomeno per cui il Sole compare di giorno e la Luna di notte.

Il Sole aveva regalato a sua moglie, la Luna, una veste magnifica.

L'aveva fatta lui stesso, con pezzi di tutte le stelle e il filo l'aveva tratto dal proprio vestito. Era un manto meraviglioso, di tutti i colori; c'era dell'azzurro, del rosso, del verde, soprattutto del rosso.

Come l'ebbe finita, chiamò sua moglie e le disse: «Eccoti un dono». La Luna fu tutta contenta; guardò il mantello piena di gioia e se l'avvolse intorno alla persona. Ma di lì a qualche giorno il Sole guardò il mantello di sua moglie e lo vide imbrattato di fango nel fondo. Non disse nulla. L'indomani guardò di nuovo e vide che il mantello era tutto sporco. Non disse nulla. Il giorno dopo guardò di nuovo e il mantello della Luna aveva dei buchi attraverso i quali si vedevano le stelle. Furi-bondo e pallido d'ira, disse: «Dove sei stata questa notte?».

«In nessun posto, ho dormito.»

«E com'è che hai del fango sul mantello?»

«Non so, me lo sarò tirato dietro per terra.»

«E come mai è tutto sudicio?»

«L'ho poggiato sopra l'essiccatoio del pesce.»

«E perché è tutto stracciato?»

«L'ho tirato troppo forte nel levarlo. Oh! Madre mia! Tu mi tormenti! Tu non mi ami più!» E, messasi a piangere, soggiunse: «Me ne andrò al mio villaggio!».

«Vattene dunque, e non tornare mai più.»

La Luna si recò al villaggio di sua madre e da allora il Sole non volle più vederla. Mai vi accadrà di vedere il Sole la notte. La Luna, sì, vorrebbe riavere il suo posto. Perciò avviene che spesso, la sera, quando il Sole non è ancora tramontato e al mattino quando si è già alzato da un pezzo, si vede la Luna che gli corre dietro nel cielo; ma il Sole non vuole più rivederla.

(da R. Pettazzoni, *Miti e leggende*, UTET, Torino, 1963, rid. e adatt.)

Mito greco

Demetra e le stagioni

Nella mitologia greca, Demetra è la dea della terra coltivata, protettrice delle messi e in particolare del grano. La sua figura è strettamente collegata alle vicende della figlia Persefone rapita da Ade, il dio degli Inferi, e costretta a diventare sua sposa.

Secondo il mito, Demetra permette alla vegetazione di rifiorire solo durante i sei mesi dell'anno nei quali la figlia le viene restituita.

Negli altri sei mesi la terra è nuda e spoglia.

La vicenda di Demetra e Persefone è un'evidente spiegazione dell'origine dell'alternarsi delle stagioni.

Ade era stanco di vedersi respingere dalle creature celesti alle quali chiedeva di sposarlo. Era un dio ricco e potente, anzi uno dei più potenti e temuti, dato che era il Signore dell'Oltretomba, il tenebroso mondo sotterraneo popolato dalle ombre dei morti. Proprio per questo, però, ogni fanciulla inorridiva all'idea di diventare sovrana di un regno in cui il sole non brillava mai e da dove, una volta entrati, non si poteva più uscire.

Quel giorno Ade era salito sulla terra deciso a non tornare negli Inferi fino a quando non avesse trovato moglie. Aveva girovagato per monti e valli ed era finito nella Sicilia orientale, in un boschetto lungo il pendio di una collina che scendeva fino alla costa.

1. argentine: squillanti.

Ebbe l'impressione di udire delle risate argentine¹. Tese l'orecchio e ascoltò meglio, cercando di capire da dove provenissero. Scrutò verso il torrente che scorreva nella valletta sottostante e scorse un gruppo di bellissime fanciulle che giocavano nell'acqua cristallina. Le giovani si lanciavano una palla facendo schizzare l'acqua in alti spruzzi; si chiamavano, ridevano, si rincorrevano. L'aria era piena di chiassosa allegria.

A un tratto sulla riva sembrò che un soffio di vento facesse ondeggiare i rami dei mirti e degli oleandri: era Ade che si era reso invisibile e scendeva per la ripida china della collinetta.

Il dio degli Inferi si fermò a osservare quelle splendide ragazze. Una lo attrasse in modo particolare: aveva una grazia così squisita e movimenti così armoniosi che pensò che fosse senz'altro la figlia di una dea.

Proprio in quell'istante, le fanciulle cessarono di giocare. Si tuffarono tutte insieme e guizzarono via veloci; poco dopo erano già scomparse. Ade comprese che si trattava di ninfe² che vivevano nei fiumi e lungo le coste di quell'angolo della Sicilia. Una di loro, però, era rimasta: era Persefone, proprio quella che aveva attirato la sua attenzione. Ade si rese conto della splendida occasione che gli si presentava ed escogitò un piano. Fece spuntare un meraviglioso fiore e rimase in attesa.

2. ninfe: nella mitologia greca, divinità femminili delle fonti, dei fiumi e dei laghi (Naiadi), delle piante (Driadi) e dei monti (Oreadi).



3. Fato: entità misteriosa che domina il mondo e gli uomini e al cui volere nessuno può opporsi, nemmeno gli dei.

4. nutrice: donna che allatta il proprio bambino o anche i figli altrui.

5. sciamarono: si allontanarono in massa.

il Fato vuole che io scelga te.»

Detto questo, la depositò sul trono e la lasciò. La ninfa comprese che non aveva via di scampo e scoppiò in un pianto accorato.

Demetra, la madre di Persefone, stava tornando alla sua reggia in Sicilia. Per tutto il giorno aveva svolto con impegno il suo compito di rendere le terre ricche di grano e di frumento, perché gli uomini potessero sfamarsi. Era impaziente di riabbracciare la figliola adorata e andò a cercarla nel meraviglioso giardino, ma non la trovò.

«Dov'è?» chiese alla nutrice⁴.

«È andata al torrente. Probabilmente si è messa a giocare con le amiche e non si è accorta che si è fatto tardi.»

Demetra scese al torrente, ma non trovò nessuno. Osservò le rive, scrutò nei cespugli, si addentrò nel bosco, ma non trovò traccia della figlia.

Tornò quindi al palazzo e convocò i servi, le guardie, le ancelle, le schiave, i cuochi, i musicanti, i pastori e le tessitrici.

«Persefone è scomparsa. Cercatela dappertutto! Frugate ogni angolo del palazzo; andate in ogni casa, in ogni villaggio. Perlustrate i boschi e le montagne; tuffatevi nei fiumi e nei laghi; chiedete a chiunque vi capiterà di incontrare.»

A un suo cenno i servitori sciamarono⁵ in tutte le direzioni. Demetra, rimasta sola, per un istante fu sopraffatta dall'angoscia, ma subito reagì e spiccò il volo, cercando Persefone in ogni dove.

Di giorno in giorno, Demetra continuò le sue ricerche, attraversando tutta l'isola, passando da un paese all'altro, e chiedendo inutilmente a chiunque incontrasse.

Persefone si asciugò e si avvolse nel telo di prezioso lino bianco che aveva lasciato sul prato. Mentre si chinava per allacciarsi i sandali, scorse tra l'erba un fiore che non aveva notato prima. Sull'alto stelo spiccava un grappolo di piccoli gigli bianchi; alcune gocce di rugiada brillavano come diamanti fra i petali stellati e rotolavano sulle foglie lunghe e sottili. Tese la mano per coglierlo. Prese lo stelo fra le dita, tirò e sotto di lei si spalancò una voragine. Lanciò un grido di terrore, cercando disperatamente di aggrapparsi per non precipitare, ma il cratere buio la inghiottì inesorabilmente in un turbinìo che sembrava senza fine. A poco a poco, la caduta si fece più lenta e Persefone si sentì afferrare da braccia possenti. Aprì gli occhi e vide vicinissimo al suo il volto scuro di Ade. Gridò di nuovo per il terrore.

«Lasciami! Lasciami!» urlava la fanciulla.

«Non posso. Io sono Ade. Ascoltami» disse il rapitore. «Il Fato³ vuole che io prenda moglie e

Per la verità qualcuno aveva visto Ade aggirarsi nella zona ma, per timore di incorrere nelle ire del dio dell'Oltretomba, si guardava bene dal dire ciò che sapeva.

Demetra, tutta presa dalle sue ricerche, aveva completamente dimenticato le sue incombenze⁶. I rampicanti, non più strappati ogni giorno, soffocarono gli alberi da frutta; le erbacce invasero gli orti; i venti leggeri cedettero all'ozio e trascurarono di spargere i semi.

Demetra piangeva, piangeva, piangeva... Le sue lacrime cadevano dal cielo, scivolando lungo i fianchi delle montagne, e si raccoglievano nelle valli. Ben presto i torrenti si gonfiarono, le acque uscirono dal greto⁷ e allagarono i prati e i campi. Le terre vennero sommerse; i raccolti marcirono; nessuno trovò più da mangiare. La disperazione di Demetra generava la disperazione di tutte le creature della terra. Soltanto molti giorni dopo, sulla cima di una collina che spuntava come un'isola nella valle allagata, la dea incontrò un pastore che si era rifugiato lassù. Si chiamava Trittolemo.

«Sì, per la verità qualcosa di strano l'ho visto...» ricordò Trittolemo. «Una fanciulla si è chinata sul greto del torrente per cogliere un fiore e a un tratto è scomparsa come se fosse stata inghiottita dalla terra. Sono subito accorso, ma non c'era alcun segno. Forse avevo sognato.»

Grazie ai suoi poteri, la dea fece materializzare nella sua mente l'immagine del fiore che Trittolemo aveva nominato. Era un asfodelo, il fiore sacro al dio degli Inferi! Dalle sue labbra sfuggì un grido di rabbia: la madre di Persefone aveva immediatamente intuito l'accaduto. Senza neppure ringraziare il pastore, sfrecciò verso l'Olimpo e irruppe come un ciclone nella reggia degli dei.

«Quale altra nefandezza hai escogitato?» si avventò contro Zeus. «Perché hai permesso ad Ade di prendersi la mia Persefone?» «È il Fato che lo ha voluto» replicò il re degli dei.

Intervenne Era, la moglie di Zeus, palesemente⁸ irritata.

«E il Fato» aggiunse «voleva anche che la terra fosse allagata, i raccolti distrutti, gli uomini ridotti alla fame?»

«Demetra esagera. Non sa controllarsi. Una dea deve sempre essere consapevole delle sue responsabilità verso i mortali» rispose Zeus.

«È giusto che Ade abbia una moglie, ma bisogna anche capire Demetra» affermò Atena⁹, nella sua infinita saggezza. «Che cosa cambierebbe se dividessimo il male a metà?»

«Quale sarebbe la tua idea?» la sollecitò Era.

«Persefone potrebbe restare sei mesi negli Inferi con il marito e tornare per il resto dell'anno sulla terra con sua madre.»

Zeus rifletté un istante e convenne che era una buona scappatoia.

«Per te andrebbe bene?» chiese a Demetra.

«Se non si può avere di più...» sospirò lei. «Piuttosto, Ade accetterà?»

«Non può disobbedire a un mio ordine» affermò Zeus. «Ermes¹⁰, vai da lui.» Il messaggero degli dei si fissò le ali ai piedi e dalla cima dell'Olimpo si tuffò nelle profondità dell'Oltretomba.

6. incombenze: compiti, incarichi.

7. greto: parte del letto di un fiume non ricoperta dalle acque nella quale abbondano ciottoli e ghiaia.

8. palesemente: chiaramente, evidentemente.

9. Atena: dea della saggezza e protettrice delle arti e dei mestieri.

10. Ermes: con i suoi magici calzari alati svolge il compito di messaggero degli dei; è anche il protettore dei viandanti, dei mercanti e dei ladri.

I raggi del sole filtravano fra i rami degli alberi e accarezzavano le foglie tenere del sottobosco, facendo brillare la rugiada sul soffice tappeto di muschio e solleticando le ali delle farfalle notturne in cerca di un po' d'ombra. A un tratto, una folata vorticosa di vento sollevò in un turbine di polvere le foglie della radura sotto la grande quercia. Le foglie si ridepositarono e la polvere si dileguò, lasciando apparire la splendida Persefone, avvolta in un telo di prezioso lino bianco. Il bosco venne attraversato da un fremito; le gemme si dischiusero sui rami in foglie di verde tenero; i fiori sbocciarono mostrando le loro corolle colorate, gli insetti presero a volare ronzando come ubriacati dall'intensità dei profumi.

Demetra si accorse immediatamente che i suoni, i profumi, i colori, all'improvviso erano diventati più vivi e capi. D'istinto si precipitò verso il bosco e finalmente vide la figlia.

«Persefone!» gridò, scendendo a terra a pochi metri da lei.

La fanciulla si gettò fra le braccia della madre; le due donne si tennero strette a lungo e piansero di gioia. Fu gioia anche per tutte le

creature viventi che vedevano la terra nuovamente ricca di frutti.

Il ricordo dei momenti tristi andava quasi scomparendo, ma i mesi passavano inesorabili. Un brutto mattino, Hermes si presentò a palazzo per riaccompagnare Persefone dallo sposo, secondo i patti.

Incapaci di sopportare una vista tanto crudele, i fiori si richiusero e appassirono; gli alberi si strapparono le chiome ingiallite; tassi e marmotte si nascosero nelle loro tane sotterranee. Demetra pianse tanto che le sue lacrime allagarono i campi e, nel gelo doloroso dei sentimenti, divennero cristalli di neve; i campi, i prati e i fiori scomparvero sotto una coltre bianca. Ma un giorno la neve si sarebbe sciolta, il tappeto che copriva la terra sarebbe tornato verde e ricamato di fiori e le messi sarebbero tornate d'oro: da allora in poi i trasferimenti di Persefone sopra e sotto la terra avrebbero determinato l'alternarsi delle stagioni.

(da D. Padoan, *Miti e leggende del mondo antico*, Sansoni per la scuola, Milano, 1996, rid. e adatt.)



Frederic Leighton, *Il ritorno di Persefone*, Leeds, Museums and Galleries.

Dopo sei mesi trascorsi con Ade nel regno dell'Oltretomba, Persefone riabbraccia la madre, preannunciando l'arrivo della primavera.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Chi è Ade? Perché non riesce a sposarsi?
2. Chi è Persefone? In che modo viene rapita da Ade?
3. Demetra, presa dalla ricerca di sua figlia, dimentica «le sue incombenze». Quali? Di conseguenza, che cosa succede agli alberi, ai campi e alle creature viventi?
4. Demetra come capisce dov'è sua figlia? Di conseguenza, da chi si reca e perché?
5. Come si conclude la vicenda di Demetra e Persefone?

ANALIZZARE

6. In quali **luoghi** avvengono i fatti narrati?
7. Quali **personaggi** assumono il ruolo di **aiutanti** di Demetra?
8. Questo **mito** che cosa intende **spiegare**?

INVITO ALLA SCRITTURA

9. **Scrivere un mito naturalistico.** Ti proponiamo di scrivere un mito che spieghi l'origine di uno dei seguenti fenomeni della natura: grandine, arcobaleno, eruzione di un vulcano. Segui le indicazioni.
 - > Decidi, innanzitutto, **quale fenomeno naturale vuole spiegare il mito.**
 - > Stabilisci il motivo, la **causa che determina l'origine del fenomeno.** Ad esempio, il comportamento superbo, irrispettoso di un personaggio potrebbe scatenare l'ira di una divinità che provoca l'eruzione di un vulcano.
 - > Scegli i **personaggi** e, di ciascuno, stabilisci il **ruolo** (protagonista, eventuale aiutante, eventuale antagonista, eventuali personaggi secondari).
 - > Stabilisci il **tempo** e il **luogo** in cui si svolgono i fatti.
 - > Scrivi, infine, la **trama** del tuo mito (situazione iniziale, svolgimento, conclusione) e ricorda di attribuirgli un **titolo** adeguato.

IN BIBLIOTECA

Gli dèi e le stelle

Filomena Montella e Franco Ruggieri, Onda Edizioni

Un affascinante viaggio tra mitologia e astronomia, alla ricerca degli eroi e delle divinità del passato che hanno dato il nome alle principali costellazioni: Afrodite, Apollo, Callisto...

Seguendo l'appassionante racconto di un nonno, il lettore si immerge nelle antiche avventure di dei ed eroi e, osservando le tavole delle costellazioni che accompagnano i testi, va alla scoperta di stelle e pianeti.



Mito dell'Amazzonia

La notte

Una creatura mostruosa, dall'aspetto di serpente, chiamata *Boiuna*, nemica della natura e degli uomini, tiene nascosta la notte in una noce di cocco. Il caldo soffocante e la luce ininterrotta impediscono a tutti, piante, animali e uomini, di riposare. Come costringere la perfida *Boiuna* a concedere la notte?

All'inizio del mondo, quando esistevano solo la terra, le rocce e le piante, nessun animale esisteva. Non c'era la notte. Faceva un caldo continuo e soffocante e la luce ininterrotta e fortissima impediva di riposare. Gli uomini erano pochissimi e morivano presto, stremati dal grande calore e dalla luce ininterrotta. Anche le piante andavano appassendo e lasciavano cadere le foglie bruciate dal sole.

La notte esisteva, ma era prigioniera in una noce di cocco della palma *Tucuma*, nascosta sul fondo del grande fiume, dove la *Boiuna* la teneva solo per sé, non permettendo ad alcuno di goderne i benefici effetti. La *Boiuna*, oltre che un grande serpente, era anche una strega potentissima. Essa poteva dormire avvolta in spire attorno al tronco di qualche grande albero, nonostante il calore e la luce.

Tutta la natura era stanca e si sentiva venir meno per il gran caldo. Un «castagno del Parà»¹ si trascinò faticosamente fino al tronco attorno a cui la *Boiuna* dormiva e la pregò: «Grande mamma dell'acqua, *Boiuna*, dacci la notte. Noi non possiamo più riposare. Moriamo tutti, se non ci dai la notte. Abbi pietà di noi!».

1. «castagno del Parà»: albero che può raggiungere i cinquantametri di altezza e i quattro metri di diametro.

Lettura espressiva

«a più voci»

Vi invitiamo a leggere il mito in modo espressivo «a più voci».

- Dividetevi in gruppi di 8, quanti sono i personaggi della vicenda, compreso il narratore.
- Distribuite le parti all'interno del gruppo, ricordando di affidare a uno di voi la parte del narratore, cioè di chi leggerà tutte le frasi che non sono state evidenziate in colore.
- Procedete nella lettura stando attenti, naturalmente, alle pause e al tono di voce da usare.

Narratore

Il marito della figlia della *Boiuna*

«Castagno del Parà»

La figlia della *Boiuna**Boiuna*

Tre schiavi in coro

Il grande fiume

Uno schiavo



La *Boiuna* non diede segno di aver sentito e il grande «castagno del Parà» si avviò per tornare al suo posto, ma cadde a metà strada con grande fragore.

«Ben gli sta!» brontolò la *Boiuna* senza neppure aprire gli occhi. «Poteva restare al suo posto.»

Un giorno anche il grande fiume, sul cui fondo stava nascosta la notte, supplicò la *Boiuna*, mentre faceva il suo bagno quotidiano.

«*Boiuna*, grande mamma delle acque, dacci la notte. Le mie acque calano per il grande calore e io finirò per seccare completamente.»

La *Boiuna* non lo ascoltò e il fiume, per protesta, cessò di scorrere. L'acqua divenne sempre più calda, cominciò a scottare. La *Boiuna* si arrabbiò perché l'acqua scottava e ordinò al fiume di scorrere ancora. Allora il fiume, che si sentiva morire, riprese a scorrere lentamente. La *Boiuna* aveva una figlia bellissima e molto buona che si sposò con un giovane uomo.

Un giorno il giovane sentendosi morire di caldo e non potendo dormire, disse alla sposa: «Cara, potremmo vivere felici se avessimo la notte. Ma così, io mi sento morire. Non durerò a lungo accanto a te. Vorrei andare da tua madre a chiederle il segreto della notte».

«Non andarci» rispose la giovane. «Ne avresti soltanto un rifiuto sgarbato. Io sola potrei chiederle il grande dono.»

«E allora va' a chiederglielo» disse il giovane.

«Non posso, se non le porto la cosa che essa desidera più di tutto.»

«Di che cosa si tratta?» chiese il giovane incuriosito.

«Mia madre vorrebbe una collana di pietre verdi. Una collana fatta con i denti del curupira². Se tu potessi trovare tali denti, io farei la collana che piace a mia madre.»

Il giovane andò nella foresta. Quando tornò, aveva con sé i denti di un curupira. Erano denti di una straordinaria bellezza verde-smeraldo-lucente. La moglie preparò la collana, poi chiamò tre schiavi e, consegnandola loro, disse: «Andate in cerca di mia madre, la *Boiuna*. Ditele che sono io a mandarle questa collana di pietre verdi ma che, in cambio, voglio la notte di cocco dov'è nascosta la notte».

Gli schiavi andarono. Erano stremati dal caldo, ma continuarono a remare e spingere la canoa finché arrivarono alla dimora della *Boiuna*.

«Signora *Boiuna*, mamma delle acque» dissero «tua figlia ti manda questa collana di pietre verdi, fatta con i denti di un curupira.»

«Che bellezza! Che splendore!» sibilò la *Boiuna*, vedendo la collana.

«Ringraziate mia figlia e ditele che voglio contraccambiare questo grande dono.»

2. curupira: essere fantastico, protettore degli animali della foresta e delle piante. Ha le sembianze di un ragazzo o di un uomo con i capelli rossi, il corpo peloso, un occhio solo, orecchie lunghe e denti verdi.

«Signora *Boiuna*» dissero gli schiavi «tua figlia chiede che, in cambio, tu ci consegni la noce di cocco in cui sta rinchiusa la notte. Suo marito si sente morire per il caldo e per la mancanza di riposo.»

La *Boiuna* sibilò, protestò, disse che non avrebbe mai fatto un tale dono, ma gli schiavi furono irremovibili: non le avrebbero consegnato la collana finché non avesse consegnato la noce della notte.

La *Boiuna* si rassegnò. Andò in fondo al fiume, prese la noce di cocco e la consegnò loro dicendo: «Portatela a mia figlia. Lei sa come si deve usare. Ma guardatevi dall'aprirla: sarebbe la vostra rovina.»

I tre schiavi ripresero la via del ritorno con il prezioso tesoro: due rimanevano, uno lo teneva tra le mani, con cura. Non sapendo che fare, si mise a guardare la noce attentamente e si accorse che era stata chiusa con della cera. La accostò all'orecchio e gli parve di sentire venire dall'interno della noce tante piccole voci: sibili, fischi, trilli...

«Perché non proviamo ad aprirla?» chiese ai compagni.

«No, non farlo; la *Boiuna* lo ha detto chiaramente: sarebbe la nostra disgrazia...» dissero i compagni.

La curiosità ebbe il sopravvento. Legarono la canoa a un albero della riva, scaldarono al sole la noce per sciogliere un po' la cera e poi fecero un piccolo buco. All'improvviso, da quella apertura balzò fuori una potenza misteriosa che avvolse il mondo nella tenebra e dalla tenebra vennero fuori rospi, rane, grilli, gufi e tutti gli animali della notte.

Gli schiavi si sentirono perduti. Il buio era perfetto. Non vedendo più nulla, non capivano più da che parte fosse il fiume e non riuscivano a ritrovare la canoa. Sbattevano contro gli alberi, inciampavano nelle pietre, si impigliavano nei rami... e sentivano venire sopra di loro l'ira della *Boiuna*. Nello stesso istante, lontano da lì, la figlia della *Boiuna* vide arrivare le tenebre e disse al marito: «Gli schiavi hanno aperto la noce di cocco e la notte prende possesso del mondo. Gli schiavi non torneranno più: si sono persi nella foresta.»

«Siamo perduti anche noi!?» chiese il giovane. «Che faremo per salvarci dalle tenebre? Forse era meglio quando c'era tanta luce...»

«Non temere» disse sua moglie. «So come fare per porvi rimedio.»

Tagliò un capello dalla sua testa e subito si vide spuntare l'alba, cui fecero seguito l'aurora e il sole, accompagnato da una brezza leggera.

Il marito sospirò: «Siamo salvi!».

Quando venne la sera, la donna tagliò un altro capello e subito il sole tramontò. Venne il crepuscolo, spuntarono le tenebre, brillarono in cielo le prime stelle, poi la notte fonda si distese sul mondo.

Il marito diede un bacio alla sua sposa, finalmente soddisfatto, perché poteva riposare e riprendere le proprie energie. Da allora fu sempre così: al giorno tiene dietro la notte e alla notte il giorno. Gli uomini avevano trovato il tempo per lavorare e il tempo per riposare.

(da M. Lanciotti, *Il fabbricante di animali e altre favole dell'Amazzonia*, Emi, Bologna, 1968, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

- Ti presentiamo, messi alla rinfusa, i principali fatti che riassumono il mito. Riordinali secondo un esatto ordine di tempo, scrivendo un numero progressivo nelle caselle.

 - Un «castagno del Parà» supplica la *Boiuna* di concedere la notte ma senza alcun risultato.
 - La figlia della *Boiuna* incarica tre schiavi di portare la collana di pietre verdi alla madre; in cambio, però, vuole la noce di cocco dove è nascosta la notte.
 - La figlia della *Boiuna*, tagliandosi due capelli, ottiene l'alternarsi del giorno e della notte.
 - Tutta la natura è stanca e si sente venir meno per il gran caldo.
 - La *Boiuna* consegna la noce di cocco agli schiavi raccomandando loro di non aprirla.
 - Il grande fiume supplica la *Boiuna* di concedere la notte, ma senza alcun risultato.
 - Gli schiavi, curiosi, fanno un piccolo buco nella noce di cocco e, all'improvviso, il mondo viene avvolto dalle tenebre.
 - All'inizio del mondo la notte è tenuta prigioniera dalla *Boiuna* in una noce di cocco.
 - Il giovane sposo, venuto a sapere che la *Boiuna* desidera più di ogni altra cosa una collana fatta con i denti del curupira, si reca nella foresta e trova questi denti.
 - La bellissima figlia della *Boiuna* si sposa con un giovane uomo.

ANALIZZARE

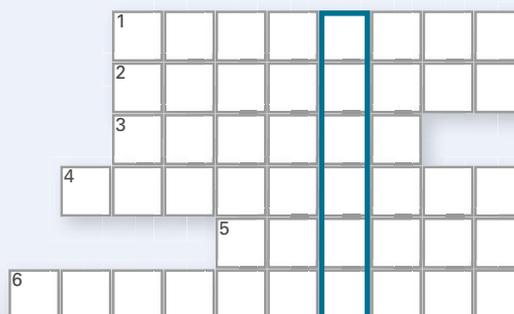
- Chi è, secondo te, il personaggio principale ossia il **protagonista** del mito?
- Secondo te, questo **mito** che cosa **spiega**?

LESSICO

- Rispondendo esattamente alle definizioni, nella colonna verticale blu leggerai una caratteristica della *Boiuna*.

Definizioni

- Sinonimo di **stremato**.
- Sinonimo di **cessare**.
- Sinonimo di **bruciare**.
- Contrario di **bellezza**.
- Sinonimo di **sposa**.
- Contrario di **mancanza**.



I MITI DEGLI UOMINI E DELLA LORO SOCIETÀ

Molti miti pongono al centro delle vicende le istituzioni sociali o religiose, le consuetudini che regolano le relazioni fra gli uomini (rapporto uomo e donna, matrimonio, leggi); gli ideali e i modi di comportarsi socialmente apprezzati; le condizioni esistenziali dell'uomo (la morte, la rinascita, la vita eterna).

Ecco, ad esempio, come il popolo africano degli Akamba spiega l'origine della morte.

E come successe?

È Dio che ha creato gli uomini. E, siccome Dio era pietoso, disse: «Non voglio che gli uomini muoiano per sempre. Voglio che gli uomini, dopo morti, risuscitino». E così creò gli uomini e li mise in un'altra regione. Ma Egli restò a casa.

E allora Dio vide il camaleonte e il fringuello. Dopo aver passato tre giorni col camaleonte e il fringuello, capì che il fringuello era un gran chiacchierone che mescolava bugie e verità. Ma le bugie erano molte e le verità poche.

Poi osservò il camaleonte e capì che era molto intelligente. Lui non mentiva. Le sue parole erano sincere. Così disse al camaleonte: «Camaleonte, va' in quella regione dove ho messo gli uomini che ho creato e di' loro che quando muoiono, anche se sono proprio morti, tuttavia risusciteranno, che ogni uomo risusciterà dopo che è morto».

Il camaleonte disse: «Sì, ci andrò». Ma camminava piano, perché è nella sua natura di camminare piano.

Il fringuello era rimasto con Dio.

Il camaleonte fece tutto il viaggio e, quando arrivò a destinazione, disse: «Mi è stato detto, mi è stato detto, mi è stato detto...». Ma non diceva che cosa gli era stato detto.

Il fringuello disse a Dio: «Vorrei uscire un momentino».

E Dio gli disse: «Va'!».

Ma il fringuello, visto che era un uccello, volava svelto e arrivò dove il camaleonte stava parlando agli uomini e diceva: «Mi è stato detto...». Si erano radunati tutti ad ascoltare. Quando il fringuello arrivò, disse: «Che cosa ci è stato detto? In verità, ci è stato detto che gli uomini, una volta morti, periranno come le radici dell'aloè».

Allora il camaleonte esclamò: «Ma ci era stato detto, ci era stato detto, ci era stato detto che gli uomini, una volta morti, risusciteranno».

Allora la gazza intervenne e disse: «Il primo discorso è quello assennato».

E allora tutta la gente se ne andò e tornò a casa.

Ecco come successe.

E così gli uomini diventano vecchi e muoiono; non risuscitano.



(da *Fiabe africane*, trad. di A. Motti, Einaudi, Torino)

*Mito africano***L'origine del matrimonio**

Perché a un certo punto uomini e donne si unirono dando così origine al matrimonio? In questo mito i Boscimani, una popolazione del Kalahari nell'Africa Meridionale, ce lo spiegano offrendoci una versione davvero originale e affascinante.

1. pullulavano: erano molto numerosi.

2. antilope: animale dei paesi caldi, snello e molto veloce con corna presenti solo nei maschi.

3. giunchi: erbe alte che crescono lungo paludi e fiumi.

Tanto, tanto tempo fa, sulla terra non c'erano molte donne e molti uomini. A quel tempo gli uomini e le donne vivevano divisi. Gli uomini cacciavano gli animali, che allora pullulavano¹ in tutto il paese, e le donne raccoglievano i semi dalle erbe. Gli uomini vivevano nelle caverne delle montagne e le donne vivevano vicino al fiume in casette d'erba. Gli uomini e le donne non si frequentavano.

Un giorno gli uomini andarono a caccia e, con le loro frecce avvelenate, uccisero un'antilope², lasciarono però spegnere il fuoco e perciò non poterono cuocere l'antilope. Gli uomini non erano come le donne che facevano bene le loro cose e tenevano sempre un po' di fuoco. Gli uomini avevano tanta fame che mandarono uno di loro a cercare un po' di fuoco dalle donne. Gli uomini, in tutto, erano cinque.

Così l'uomo scese al fiume, l'attraversò, vide tra i giunchi³ una donna che raccoglieva semi d'erba e le chiese un po' di fuoco. Allora lei disse: «Vieni al mio villaggio e ti darò un po' di fuoco». Egli andò con lei. Quando giunsero alla capanna della donna, ella disse: «Tu hai molta fame, aspetta e io bollirò questi semi e te li darò». L'uomo si sedette in attesa. La donna pestò i semi con un pestello di pietra, li mise in un vaso e fece una polenta. Quando la polenta fu cotta, ne diede un po' all'uomo e un poco ne prese anche per sé. L'uomo chiese



cos'era e la donna rispose che era polenta. Allora l'uomo disse: «Bene, io rimarrò con te poiché mi piaci». Egli non tornò dai compagni a portare il fuoco.

Gli uomini rimasti attesero tanto tempo, ma, avendo sempre più fame, mandarono uno di loro a prendere un po' di fuoco in prestito al villaggio delle donne. L'uomo partì e, anche lui, incontrò una donna che raccoglieva semi d'erba sul fiume; le disse che era venuto per chiedere in prestito un po' di fuoco e la donna lo invitò nella sua capanna promettendo che gli avrebbe dato un po' di fuoco. Egli andò con lei, ma invece di dargli il fuoco essa gli diede della polenta così che egli la trovò molto buona e disse che sarebbe rimasto con lei. L'uomo non pensò più di tornare dai compagni col fuoco.

Gli uomini, rimasti in tre, avevano una terribile fame, perciò mandarono un altro di loro al villaggio delle donne per chiedere in prestito un po' di fuoco. Anche il terzo uomo trovò una donna che raccoglieva semi d'erba tra i giunchi e le disse che era venuto per chiedere un po' di fuoco poiché egli e i suoi compagni dovevano arrostitire un'antilope e il loro fuoco si era spento. Egli disse che erano affamati, ma non parlò degli uomini scomparsi perché aveva paura, molta paura. Anche questa donna disse: «Se vieni nella mia capanna, io ti darò del fuoco». Egli andò con lei, essa pestò dei semi, ne fece una polenta e ne dette all'uomo. L'uomo trovò che era buona e disse di voler restare con lei. L'uomo dimenticò di portare il fuoco ai compagni.

Gli uomini rimasti, due soltanto, erano terrorizzati e si chiedevano perché gli altri non fossero ritornati col fuoco. Gettarono in aria gli ossi, gli ossi risposero che tutto andava per il meglio⁴. Ma gli uomini erano molto atterriti. Allora, tanto tempo fa, c'erano molti spiriti e gli uomini rimasti pensarono che i compagni fossero stati uccisi. I due uomini esitarono a lungo, poi decisero che uno di loro sarebbe partito alla ricerca del fuoco. Gettarono in aria gli ossi per vedere chi di loro due sarebbe partito e l'uomo rimasto si fece promettere dal compagno che sarebbe tornato malgrado qualsiasi incidente. E il quarto uomo partì. Giunse al fiume e trovò una donna che raccoglieva semi d'erba. Le disse che era venuto in cerca di fuoco ed essa lo invitò nella sua capanna dove – assicurò – gliene avrebbe dato un poco. Anche lei però cucinò dei semi d'erba, ne dette all'uomo che rimase e si dimenticò di tornare dal compagno.

I giorni trascorrevano e l'antilope cominciava a putrefarsi⁵ per il grande caldo. L'uomo rimasto era tormentato dalla fame e con molta fatica si tratteneva dal mangiare la carne dell'antilope; malgrado tutto rimase ancora ad attendere il ritorno del compagno che doveva portare il fuoco. Attese tanto tempo, ma alla fine fu tanto spaventato che, preso il suo arco e le sue frecce, fuggì lontano e si perse del tutto. Fu così che ebbe origine il matrimonio tra gli uomini e le donne.

(da E. Maggi, *Civiltà africane*, Zibetti, Milano, 1958)

4. Gettarono ... per il

meglio: si fa qui riferimento a un rito magico. Il modo in cui gli ossi lanciati in aria si disponevano sul terreno permetteva di prevedere il futuro.

5. putrefarsi: marcire.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Il mito inizia col presentarti un'epoca molto lontana in cui gli uomini e le donne sono molti o pochi? Vivono insieme o divisi?
2. Un giorno, gli uomini vanno a caccia e uccidono un'antilope. Perché non possono cuocerla? Di conseguenza, che cosa decidono di fare?
3. Parte il primo uomo. Chi incontra? Perché non torna dai compagni?
4. Che cosa succede al secondo e al terzo uomo?
5. I due uomini rimasti, non vedendo tornare i loro compagni, sono terrorizzati. Perché? Che cosa decidono di fare?
6. Che cosa succede al quarto e al quinto uomo?

ANALIZZARE

7. L'**iterazione** è una tecnica narrativa che consiste nella ripetizione di una parola, di un'espressione, di un'intera frase o anche di una stessa situazione nel corso di una narrazione. In questo mito l'iterazione consiste nel riproporre più volte la stessa situazione. Quale?
8. Sulla base delle espressioni temporali presenti nel mito, qual è la **durata complessiva dei fatti narrati**? (Indica con una crocetta la risposta esatta)

Un giorno
 Pochi giorni
 Tanto tempo
 Alcune ore
9. Da questo mito si ricavano numerose **informazioni** circa il **modo di vivere e di pensare dei Boscimani**. Innanzitutto emerge una differenza sostanziale tra gli uomini e le donne. Riferendoti al testo, compila la seguente tabella. (L'esercizio è avviato.)

	Uomini	Donne
Si dedicano alla caccia.	X	
Si dedicano alla raccolta di semi d'erba.		
Vivono vicino al fiume.		
Vivono tra le montagne.		
Abitano in caverne.		
Abitano in casette d'erba.		
Possiedono il fuoco.		
Sono previdenti e svolgono bene il loro lavoro.		

10. Il popolo dei Boscimani attribuisce **qualità magiche agli oggetti**? Crede nella presenza di **spiriti maligni**?

Mito dell'Amazzonia

Non si maltrattano i bambini

Guai a maltrattare i bambini! Gli indigeni dell'Amazzonia in questo mito ce lo dicono chiaramente, anche perché una volta, essendo stata picchiata una bambina, è successo che...

1. Chaco: regione interna dell'America meridionale compresa tra la Cordigliera delle Ande e il fiume Paraguay.

2. sgattaiolare: uscire di nascosto, senza dare nell'occhio.

3. stizzita: irritata, contrariata.

4. rancore: forte risentimento.

Capita assai di rado che, tra le tribù del Chaco¹, un bambino venga picchiato dai genitori, e molti anzi ritengono che farlo sia un delitto. Questa storia, narrata dagli indios della tribù Tapui, spiega perché. Una sera al villaggio c'era una grande festa alla quale accorsero tutti i genitori.

Bambini e bambine erano chiusi al sicuro nelle capanne, ma una di loro riuscì a sgattaiolare² dalla finestra e si accostò al luogo in cui si teneva la festa. Stette a spiare nella capanna in cui la gente beveva e ballava allegramente. C'era anche sua madre, che rideva e dondolava sempre più, continuando a ingurgitare la forte birra di mais.

«Non avrei mai creduto di vedere mia madre in questo stato» si disse la bambina. «Chissà mai perché dondola così?»

Proprio in quella la madre la vide, si arrabbiò, corse da lei gridando stizzita³: «Perché non sei nella capanna con gli altri bambini?».

Poi, incapace di sopportare lo sguardo di rimprovero della figlia, prese a picchiarla, trascinandola a viva forza alla capanna dove i piccoli erano rinchiusi. Persuasa che tutto fosse a posto, la donna tornò barcollando alla festa, imprecaando e borbottando.

La ragazzina rimase a piangere nella capanna e spiegò agli altri bambini quel che era accaduto. Non era mai stata picchiata prima e si sentiva piena di rancore⁴.

All'improvviso, chissà per quale magia, l'uscio serrato della capanna si spalancò e i bambini uscirono tutti all'aperto nel chiar di luna e qui, tenendosi per la vita, formarono una lunga catena, cantando sottovoce e cominciando a danzare a un ritmo che mai s'era udito prima.

Mentre passavano per il villaggio, altri bambini si unirono a loro, finché ogni casa fu vuota. E così uscirono dal villaggio, gli occhi fissi al cielo, con passo che si faceva sempre più leggero, finché quelli che erano in testa alla fila presero a salire lentamente in aria.

Andarono in alto, sempre più in alto, cantando e danzando, finché scomparvero nel buio e al loro posto comparvero, sulla volta del cielo, nuove stelle lucenti, alcune isolate, altre raccolte assieme come in gruppetti familiari.

E i bambini non riapparvero mai più.

Ecco perché non vengono mai maltrattati.

(da *Miti dal mondo*, a cura di M. Cazzavillan, Einaudi Scuola, Milano, 1993, rid.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

- Alla grande festa del villaggio partecipano: (indica con una crocetta la risposta esatta)

<input type="checkbox"/> tutti i genitori con i loro figli	<input type="checkbox"/> i bambini e le bambine
<input type="checkbox"/> tutti i genitori	<input type="checkbox"/> solo gli anziani
- Una bambina vede sua madre. In quale stato si trova la donna?
- Come reagisce la madre vedendo la figlia? Perché?
- La bambina a chi racconta quello che è accaduto? Di conseguenza, che cosa succede?

ANALIZZARE

- In quale **luogo** avvengono i fatti narrati?
- In quale **momento del giorno** avvengono i fatti narrati?
- Nel mito, a un certo punto, si verifica un **fatto magico**. Quale?
- Con questo **mito** gli indigeni dell'Amazzonia che cosa hanno voluto **spiegare**?

LESSICO

- «... continuando a ingurgitare la forte birra di mais.» **Ingurgitare** significa:

<input type="checkbox"/> rigettare	<input type="checkbox"/> sorseggiare	<input type="checkbox"/> mandar giù, ingoiare
------------------------------------	--------------------------------------	---
- Spiega il significato dei seguenti termini ed espressioni evidenziati.
 - «... trascinandola a **viva forza** alla capanna...»:
 - «... tornò barcollando alla festa, **imprecando**...»:
 - «... l'uscio **serrato** della capanna si spalancò...»:

IN BIBLIOTECA

Nella notte dei tempi

Angela della Pietra, Loescher

Le storie degli dei e degli eroi della tradizione greca e romana da sempre affascinano giovani e adulti, sia perché sono alla base della nostra cultura, sia per la loro capacità di rappresentare sentimenti e storie universali, proprie di ogni tempo.

Il libro *Nella notte dei tempi* racconta le storie della mitologia antica, immergendo il lettore in una realtà fantastica popolata da ninfe e giganti, mostri ed eroi, dee capricciose e dei potenti. Sono proprio gli dei i protagonisti principali di questo universo antico, con le loro virtù e i loro difetti, che li rendono così simili agli uomini, immortalità a parte. Il testo è corredato di un'introduzione sulle origini dei miti e di un dizionario mitologico.



I MITI DELLE METAMORFOSI

quale un essere umano subisce una trasformazione, ossia da uomo diventa un animale, una pianta, un fiore, un fenomeno naturale.

Nei miti che ti presentiamo il rapporto che lega l'uomo alla divinità assume un ruolo di primo piano. Ti accorgerai, infatti, che le vicende dei protagonisti s'intrecciano con quelle degli dei e la loro trasformazione è sempre determinata da un loro preciso comportamento o atteggiamento. Se il protagonista è rispettoso, buono, pio, la trasformazione, per opera della divinità, assume il significato di premio; invece, se il protagonista è irrispettoso, arrogante,

superbo, la trasformazione assume il significato di castigo.

I miti delle metamorfosi, pertanto, possono essere considerati racconti «**educativi**», perché, attraverso una narrazione fantastica, educano al rispetto degli dei e all'assunzione di comportamenti socialmente corretti.



Gian Lorenzo Bernini, nel suo gruppo scultoreo Apollo e Dafne, rappresenta una delle metamorfosi più note del mondo greco: la ninfa Dafne, pur di sfuggire al dio Apollo, che la ama non ricambiato, chiede a Zeus di trasformarla in una pianta di alloro. L'opera risale al 1623-1625 ed è conservata presso la Galleria Borghese di Roma.

Mito greco

Eco e Narciso

L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

In questo mito s'intrecciano due storie: la storia della Ninfa Eco, trasformata nel fenomeno dell'eco, e la storia del bellissimo Narciso, trasformato nel fiore che da lui prese il nome.

1. Beozia: regione della Grecia.

2. ninfe: nella mitologia greca, divinità femminili delle fonti, dei fiumi e dei laghi (Naiadi), delle piante (Driadi) e dei monti (Oreadi).

3. veggente: indovino.

4. sibilline: di significato oscuro, misterioso.

5. Acquattato: Accovacciato, rannicchiato.

6. un cespo di eriche: un cespuglio di eriche, piante con rami fitti e sottili, foglie aghiformi e fiori piccoli solitamente riuniti in grappoli.

7. focoso: ardente, appassionato.

8. smozzicandole: abbreviandole.

Narciso era nato nella città di Tèspie, in Beozia¹, ma si capiva che non era figlio di comuni mortali: armonico nel corpo e bellissimo in volto, aveva la pelle morbida e chiara come le limpide acque del padre, il sacro fiume Cèfiso, mentre i suoi occhi splendevano dell'azzurro intenso della madre Liriope, la più azzurra fra tutte le ninfe².

Quando ancora il bambino era in fasce, il veggente³ Tirèsia aveva detto a Liriope: «Bada soprattutto che non abbia a farsi del male con le proprie mani. Narciso potrà vivere a lungo, a patto che non conosca se stesso». Parole sibilline⁴ che la ninfa aveva ascoltato distrattamente e di cui non aveva inteso il significato nascosto.

A sedici anni, Narciso era un giovane libero e indipendente: andava a caccia con gli amici, suonava il flauto, danzava con garbo e, fino a notte alta, gironzolava per le strade di Tèspie in cerca di svaghi e di avventure. Bello com'era, aggraziato e gentile nei modi, in nessun luogo passava mai inosservato.

Gli uomini dicevano di lui: «Ha il corpo d'atleta e un giorno diventerà un campione dell'Ellade».

Le donne poi, giovani e meno giovani, se lo divoravano con gli occhi e sospiravano: «Com'è bello! Non c'è notte che non me lo sogni!». Tali sussurri e sospiri giungevano spesso all'orecchio di Narciso, che però non li ascoltava. Qualche volta, infastidito, si diceva: «Io soltanto deciderò quando sarà giunto il tempo di amare e di essere amato».

Un giorno, mentre si trovava con degli amici nel bosco a tendere reti per cervi, Narciso udì un rumore di passi leggeri sul fogliame e si incuriosì. Acquattato⁵ dietro un cespo di eriche⁶, girò attorno lo sguardo e, al riparo di un pino, vide una ninfa leggiadra che lo stava spiando. Era Eco, la misera Eco, figlia dell'Aria e della Terra. La ninfa si era resa colpevole di aver coperto una scappatella del focoso⁷ Zeus, così che Era, moglie gelosa e vendicativa, l'aveva punita severamente: da quel momento Eco non avrebbe più potuto parlare, se non per ripetere l'ultima parola pronunciata da altri subito prima.

Narciso non sapeva del fatto e dunque si stupì quando, chiamando i compagni, udì la ninfa che ripeteva le sue frasi, smozzicandole⁸.

«Amici, dove vi siete cacciati?»

«... cacciati?»

«Per favore, fatemi un segnale.»

9. canzonato: deriso.

10. apostrofo: aggredi a parole.

11. interdetto: stupito, sconcertato.

«... segnale.»

Narciso, credendo di essere canzonato⁹, sbucò fuori dal suo nascondiglio e apostrofò¹⁰ la ninfa in tono duro: «Perché ti prendi gioco di me?».

«... me?»

Ma Eco non aveva lo sguardo canzonatorio. Anche il sorriso che le increspava le labbra era dolce e invitante. Narciso rimase interdetto¹¹, poi si strinse nelle spalle e alla fine, rabbonito, sorrise alla ninfa.

Questa, allora, gli si avvicinò e gli tese tremante le braccia.

«Oh no! Ma che fai? Sei impazzita?» esclamò Narciso.

«... impazzita?»

Eco piangeva e lacrime di dolore le solcavano le guance. Ma Narciso non si commosse. Impietoso, gridò: «Lasciami in pace e va'».

«... va'» ripeté lamentosamente la ninfa. E poiché la fanciulla non si muoveva e sembrava impietrita, fu lo stesso Narciso a decidersi. Furioso, si allontanò e scomparve nell'ombra fitta degli alberi.

Eco rimase a lungo lacrimosa nel bosco, fino a notte alta gemendo e ripetendo: «Narcisooo... Narcisooo...». Poi la ninfa si dissolse al calore del sole del primo mattino e di lei rimase soltanto la voce: l'eco.

Artemide, la fiera dea della caccia, quando seppe ciò che era accaduto alla misera Eco e per colpa di chi, giurò di vendicarla e, un passo dopo l'altro, guidò Narciso a una fonte di acque chiarissime.

Faceva caldo e il giovane era stanco e assetato, sicché si piegò sull'acqua trasparente e si mirò e rimirò specchiandosi.

«Oh, bello!» si disse Narciso, incantato dalla sua immagine.

Non credeva ai propri occhi, mentre il cuore gli si inteneriva nel petto.

«Oh, bello!» ripeté più e più volte incapace di staccarsi dal liquido ritratto che le acque della fonte gli rimandavano in mille colori.

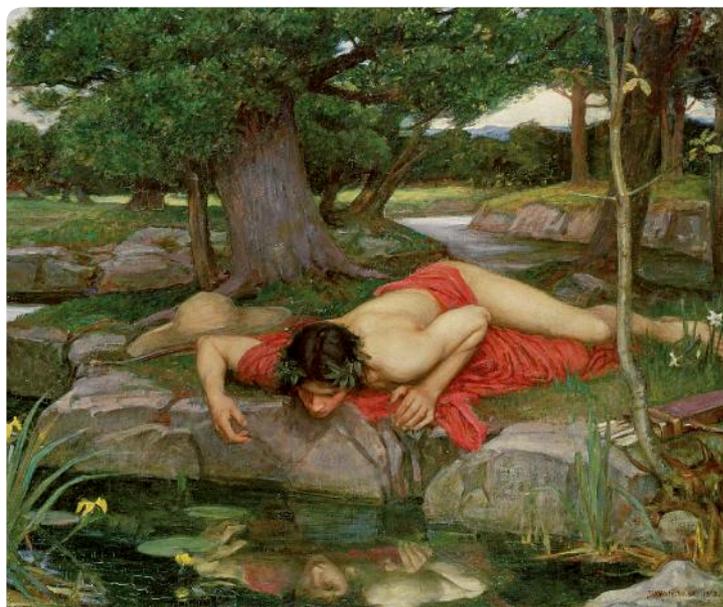
Ormai egli amava follemente il volto che l'acqua gli rimandava e non poteva più staccarsene. Giorni e giorni Narciso rimase alla fonte

a specchiarsi, senza mangiare e senza il ristoro del sonno. Finché, esausto e sfinito, stramazza per terra in un flebile e disperato: «Ahimè!».

La profezia del veggente Tirèsia si era avverata: conoscendo se stesso, Narciso si era irrimediabilmente perduto. Ma gli dei generosi non lo lasciarono solo e insepolto: dal suo corpo, per ordine di Zeus, nacque uno splendido fiore dalla bianca corolla. Il narciso, appunto.

(da S. Bitossi, *Leggende dell'Ellade Antica*, Fabbri Editori, Milano, 1990, rid. e adatt.)

John William Waterhouse, Eco e Narciso, Liverpool, Walker Art Gallery, National Museums. In questo particolare, Narciso si specchia nella fonte e rimane incantato dalla sua immagine riflessa.



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Narciso di chi è figlio?
2. A sedici anni, Narciso che tipo di giovane è?
3. Un giorno Narciso, mentre si trova in un bosco, incontra Eco. Perché il giovane pensa di essere deriso dalla ninfa?
4. Narciso accetta o rifiuta l'amore di Eco? Di conseguenza, che cosa succede a Eco?
5. Narciso giunge a una fonte di acque chiarissime. Per opera di chi e perché? Che cosa succede a Narciso?

ANALIZZARE

6. Individua nel mito la vicenda di Eco da quando inizia a quando si conclude e contrassegna con una linea a margine del testo. Secondo te, la vicenda di Eco, nell'ambito della narrazione complessiva del mito, si configura come «la storia principale» oppure come «una storia nella storia di Narciso»?
7. In che senso la morte di Narciso conferma la profezia del veggente Tirèsia?
8. Eco e Narciso presentano **caratteristiche simili**. Infatti, entrambi: (indica con una crocetta le risposte esatte)
 - vengono puniti da una divinità
 - si trasformano in un fiore
 - si consumano, muoiono per un amore infelice
 - sono mortali
9. Questo mito greco ha una **funzione educativa** in quanto educa al rispetto di alcune virtù e condanna certi difetti umani. Quali, rispettivamente?
10. I Greci hanno creato questo mito con lo **scopo** di: (indica con una crocetta la risposta esatta)
 - spiegare l'origine della sofferenza
 - raccontare una storia d'amore tra un giovane e una ninfa
 - far capire quanto siano vendicativi gli dei
 - spiegare l'origine del narciso e dell'eco

LESSICO

11. Oggi la parola *narcisismo*, che deriva appunto da Narciso, significa:
 - adorazione, amore eccessivo nei confronti di se stessi e delle proprie qualità
 - insensibilità nei confronti dei problemi altrui
 - amore smisurato verso il prossimo
 - scarsa considerazione, disprezzo, nei confronti di se stessi e delle proprie capacità

Mito greco

Filèmone e Bàuci

Questo che ti presentiamo è il mito di Filèmone e Bàuci, due vecchietti, marito e moglie, buoni, umili, rispettosi nei confronti degli dei, trasformati, per opera di Zeus, in due piante.

1. Frigia: regione centrale dell'Asia Minore.

2. Ermes: figlio di Zeus, era messaggero degli dei.

Sulla collina che si levava poco oltre un popoloso villaggio della Frigia¹, in una casupola mal ridotta, viveva senza figli una coppia di poveri contadini, di nome Filèmone il marito, Bàuci la moglie.

Erano entrambi molto vecchi – forse ottanta, forse novant'anni – e ormai camminavano curvi e a piccoli passi, avevano i capelli bianchi come fiocchi di neve, la pelle aggrinzita come la buccia di una prugna secca, il volto solcato da rughe profonde. Ma, a dispetto dell'età e degli acciacchi, essi erano ancora arzilli, attivi e laboriosi: si alzavano ogni giorno al primo canto del gallo e, fino al tramonto, coltivavano i campi, piantavano verdure nell'orto, potavano e zappavano, e raccoglievano legna per l'inverno.

Accadde un giorno che, infastidito dalle liti che scoppiavano di continuo fra gli dei, Zeus decisesse di prendersi una breve vacanza e di visitare la regione della Frigia in compagnia del figlio Ermes².

Assunto l'aspetto dei comuni mortali, i due discesero dalla vetta dell'Olimpo e, gira di qua, gira di là, sul far della sera si ritrovarono proprio fra le case del villaggio che si drizzava ai piedi della collina di Filèmone e Bàuci. Padre e figlio erano stanchi, avevano fame e desideravano un letto dove sdraiarsi. Cercarono ospitalità per la notte e bussarono alla porta di un ricco mercante di tappeti.

«Chi è?» domandò una voce rauca e minacciosa di là dell'uscio.

Gli dei non volevano svelare la loro identità e così, con prontezza,

Lettura espressiva

«a più voci»

Vi invitiamo a leggere il mito in modo espressivo «a più voci».

- Dividetevi in gruppi di 6, quanti sono i personaggi della vicenda, compreso il narratore.
- Distribuite le parti all'interno del gruppo, ricordando di affidare a uno di voi la parte del narratore, cioè di chi leggerà tutte le frasi che non sono state evidenziate in colore.
- Procedete nella lettura stando attenti, naturalmente, alle pause e al tono di voce da usare.

Narratore

Ermes

Bàuci

Mercante

Zeus

Filèmone

Ermes rispose: «Siamo due viandanti stanchi e affamati. Per carità, offriteci una ciotola di brodo e un giaciglio su cui riposare fino all'alba».

Il mercante, attraverso uno spioncino, sbirciò i due e disse in tono aspro: «Andatevene! Io non vi conosco e non voglio vagabondi in casa mia».

«Non siamo vagabondi!» ribatté Zeus, sentendosi avvampare d'ira. «Siamo creature come te e abbiamo fame e sonno.»

«Ho detto no e no vi ripeto. Dunque... scìò, via!»

Zeus, sempre più adirato, avrebbe voluto scagliare uno dei suoi mille fulmini contro il mercante e incenerirlo, ma Ermes gli fermò in tempo il braccio e gli disse: «Non ti adirare, padre mio, e non guastarti la festa. Troveremo vitto e alloggio da qualche altra parte».

Ma chi per un motivo e chi per un altro, nessun abitante di quel popoloso villaggio volle offrire un pezzo di pane e un giaciglio di paglia per sollevare i due numi³ dalla fame e dalla stanchezza.

«Ora basta!» tuonò Zeus. «Tanta malvagità offende l'Olimpo e non può rimanere impunita.»

«È vero» gli disse Ermes, annuendo⁴. «Ma per il momento lascia in pace i tuoi fulmini devastatori e cerchiamo piuttosto qualcosa da mettere sotto i denti. Oltretutto fa freddo e dobbiamo trovare un rifugio per attendere l'alba senza buscarci un malanno.»

Si guardò in giro e, per caso, in cima alla collina scorse una finestrella illuminata: era la lucerna che brillava nella cucina di Filèmone e Bàuci. «Arrampichiamoci fin lassù» propose.

«Fin sul cocuzzolo?»

«Tentiamo, padre mio, e dopo deciderai il da farsi a tuo capriccio⁵.»

Si rimisero in cammino e, un passo dopo l'altro, ansimando per lo sforzo della salita, raggiunsero la casupola dei due contadini.

Prima di bussare, Zeus bofonchiò⁶: «Aaah! La gente di Frigia è tutta malvagia: questi varranno gli altri».

Ma s'ingannava. Nell'eco delle sue parole, l'uscio si spalancò cigolando e, sulla soglia, comparve Bàuci con in mano una lucerna.

Disse la donna, dopo un attimo di sorpresa: «Buonasera, nobili viandanti. Che vi ha spinto a salire fino in cima alla collina? Parlate. Domandate... Noi siamo poveri, ma, se potremo esservi utili, ecco, mio marito Filèmone e io ci metteremo subito al vostro servizio».

«Brava donna» rispose Zeus, che non voleva credere ai propri orecchi, «siamo stati sorpresi dal buio nei paraggi e cerchiamo ospitalità per la notte. Siamo stanchi, affamati e insonnoliti.»

«Questa casa è aperta» fece Bàuci, invitando con la mano i due numi a entrare, «ma, come potete voi stessi vedere, più che a una casa assomiglia a un tugurio⁷.» Era arrossita, si mostrava confusa, ed esclamò, rivolgendosi al marito: «Poveri noi! Come potremo accogliere degnamente i viandanti fra quattro pareti annerite dal fumo e screpolate dal tempo?».

3. numi: dei.

4. annuendo: approvando con un cenno del capo, dimostrandosi d'accordo.

5. a tuo capriccio: a tuo piacimento.

6. bofonchiò: borbottò, brontolò a bassa voce.

7. tugurio: stamberga, casa misera, squallida.

8. **pignatta**: pentola.

9. **bacile**: grande piatto con la parte centrale profonda, usato per lavarsi.

La voce di Filèmone, seduto in penombra presso il fuoco, subito la rassicurò: «Donna mia, perché esitare? Fuori fa freddo e i nobili signori si adatteranno. Falli entrare».

Ringraziando e con l'animo sollevato, i due numi avanzarono nella cucina, sedettero e protesero le mani intrizzite verso le braci.

«Finalmente!» disse Zeus soddisfatto.

«Avevo le ossa gelate!» soggiunse Ermes.

Filèmone ravvivò la fiamma con frasche secche e dalla pignatta⁸ sul braciere versò acqua calda in un bacile⁹ di rame. Poi, umile e premuroso, si inginocchiò dinanzi agli ospiti e lavò a turno i loro piedi dolenti e sporchi di polvere. Diceva intanto alla moglie che, frastornata dall'arrivo improvviso dei forestieri, indugiava in un cantuccio:

«Bàuci mia, apparecchia il tavolo. I nostri ospiti hanno fame: dunque, cara, porta latte e miele. Io proverò a staccare qualche fico dalla pianta. Mi è sembrato di vederne ancora, tra il fogliame».

I due numi avvicinarono gli sgabelli al tavolo e mangiarono di gusto. Poi, terminata la cena, si alzarono e Zeus disse a Filèmone: «Prendi la lucerna e seguici all'aperto assieme a tua moglie».

«Volete forse ripartire nel cuore della notte?»

«No, no. Dormiremo nella tua casa ospitale. Ma ora venite con me.»

Nell'alone ondeggiante della lucerna, moglie e marito seguirono obbedienti i loro ospiti e, dopo pochi metri, raggiunsero una balza della collina da cui si potevano distintamente scorgere tutti i tetti del villaggio.

«Guardate» disse Zeus.

«È il nostro villaggio» fece Filèmone, senza capire.

«Già, già...» bofonchiò il signore d'Olimpo. «Ora voltatevi e chiudete gli occhi. Li riaprirete soltanto quando io stesso ve l'ordinerò.»

Filèmone e Bàuci obbedirono: si voltarono e chiusero gli occhi.

In quella, udirono un boato fragoroso, come di cento fiumi che da ogni parte rovesciassero acqua nella valle.

Zeus ordinò loro: «Ora volgetevi e guardate».

Filèmone e Bàuci girarono sui tacchi e spinsero lo sguardo nella valle, restando a bocca aperta: il villaggio non c'era più. Scomparso, cancellato, sommerso. Dove prima si drizzavano decine e decine di case si stendeva ora un immenso lago di acque scintillanti.

«Che è accaduto, signore?» balbettò il vecchio contadino, intimorito e tremante. Anche Bàuci tremava.

«Non temete» disse Zeus con voce rassicurante. «Altre meravigliose sorprese vi aspettano. Orsù, volgete lo sguardo alla vostra casupola.»

«Oooh!» esclamarono Filèmone e Bàuci.

Sul cocuzzolo, in un bagliore di luce intensissima, la misera casa dei due vecchi contadini andava mutando struttura, scomponendosi e ricomponendosi in un tempio maestoso e ricco di marmi pregiati.

«Oooh!» esclamarono ancora Filèmone e Bàuci.

Allora Zeus si rivelò, presentò il figlio Ermes e chiese ai due vecchi di esprimere un desiderio.



10. Mòire: divinità che decidevano il destino degli uomini, in particolare quello di morte.

«Niente potrà esservi negato, generosi mortali. Come ho punito i malvagi del villaggio che non vollero offrire a una coppia di viandanti stanchi e affamati un morso di pane e un misero giaciglio, così ora voglio premiare voi. Chiedete e tutto vi sarà concesso.»

Filèmone e Bàuci, storditi e intimiditi, parlottarono fra loro. Infine, in ginocchio e a capo chino, l'uomo disse: «Signore degli dei e di tutti i mortali, questo noi desideriamo: custodire umilmente il tempio che hai voluto edificare sulla collina e vivere insieme per insieme morire nel giorno stabilito dalle Mòire¹⁰».

«È un desiderio pio» commentò Zeus. «E così sarà. Lo prometto.»

Altro tempo passò – nessuno sa quanto – e Filèmone e Bàuci da vecchi divennero vecchissimi.

Una sera d'estate moglie e marito sedevano sui gradini dell'imponente scalinata e rievocavano, come spesso accadeva, i fatti lontani di cui erano stati protagonisti. Parlavano, rievocando, e però le loro voci avevano perduto il timbro consueto e a poco a poco si mutavano nel brusio che fanno le fronde degli alberi percorse dalla brezza.

«Che dici, moglie mia?»

«Che hai detto, marito?»

Infine, Filèmone guardò Bàuci e sussultò: la donna veniva lentamente cambiando in un leggiadro tiglio, che spalancava rami adorni di foglie e si copriva dovunque di ciocche di fiori gialli e profumati. E Bàuci vide che il marito si mutava in una quercia: le gambe erano ormai unite in un solido tronco, le braccia si aprivano in rami nodosi, la testa era fronzuta¹¹.

11. fronzuta: ricca di fronde, di rami con foglie.

Compresero allora che erano giunti al termine della vita, ma non maledirono il destino, perché avevano vissuto a lungo, sempre insieme e sempre amandosi teneramente. Così, mentre la trasformazione andava completandosi, si dissero:

«Addio, mia carissima Bàuci».

«Addio, mio amato Filèmone».

«A primavera, nel vento, avvertirò il profumo intenso dei tuoi fiori e penserò a te con amore immutato.»

«Io, a ogni stagione, guarderò alla tua chioma sempreverde e ti sentirò vicino come nelle antiche notti di buio e di pioggia.»

Poi tacquero, perché gli alberi non hanno parole. Ma, a detta degli abitanti della Frigia, ancora oggi, sul cocuzzolo della collina, moglie e marito si scambiano messaggi affettuosi, affidandoli al vento e agli uccelli.

(da S. Bitossi, *Leggende dell'Ellade Antica*, Fabbri Editori, Milano, 1990, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Filèmone e Bàuci dove vivono?
2. Filèmone e Bàuci come si comportano nei confronti dei due numi travestiti da viandanti? Di conseguenza, che cosa viene loro concesso?

ANALIZZARE

3. Con quali dei seguenti aggettivi definiresti Filèmone e Bàuci? (Indica con una crocetta le risposte esatte)

<input type="checkbox"/> Gentili	<input type="checkbox"/> Superbi	<input type="checkbox"/> Devoti	<input type="checkbox"/> Inospitali	<input type="checkbox"/> Umili
<input type="checkbox"/> Avidi	<input type="checkbox"/> Ospitali	<input type="checkbox"/> Maleducati	<input type="checkbox"/> Generosi	<input type="checkbox"/> Irrispettosi
4. La **metamorfosi**, ovvero la trasformazione di Filèmone e Bàuci per opera della divinità, è da considerarsi una punizione o un premio? Motiva la tua risposta.
5. Questo mito greco ha una **funzione educativa** in quanto educa al rispetto di alcune virtù e condanna certi comportamenti umani. Quali, rispettivamente?

LINGUA E STILE

6. «... il villaggio non c'era più. **Scomparso, cancellato, sommerso.**» L'uso successivo di più termini ha la funzione di: (indica con una crocetta la risposta esatta)

<input type="checkbox"/> descrivere in modo particolareggiato il fatto accaduto
<input type="checkbox"/> creare un effetto di crescente stupore di fronte al prodigio

ORA SI ASCOLTA cd-1 TRACCIA-18

Il testo è riportato nella Guida per l'insegnante e l'ascolto in Aula Digitale

Mito greco

Accetto la sfida

«In una città dell'Asia viveva una fanciulla...»

PRIMA DELL'ASCOLTO

Leggi le richieste di tutti gli esercizi che dovrai svolgere dopo l'ascolto, in modo da concentrare meglio la tua attenzione **durante l'ascolto**.

DOPO L'ASCOLTO

1. Aracne è molto brava soprattutto in un'arte. Quale?

.....

2. Superba della sua abilità, Aracne chi intende sfidare?

.....

3. Una vecchia che cosa consiglia ad Aracne e perché?

.....

4. In realtà, chi è la vecchia e quale sfida accetta?

.....

5. Come si conclude la vicenda narrata?

.....

6. La metamorfosi di Aracne avviene perché la ragazza: (indica con una crocetta la risposta esatta)

- si rivela più abile di Atena
- è più bella di Atena
- si dimostra arrogante e irrispettosa nei confronti degli dei
- ha un carattere troppo debole e riservato

7. I Greci hanno creato questo mito soprattutto per: (indica con una crocetta le risposte esatte)

- far capire che chi sfida gli dei non ha scampo
- mostrare i poteri della dea Atena
- spiegare l'origine del ragno

I MITI DEGLI DEI E DEGLI EROI

Il mondo mitologico, in particolare i miti classici appartenenti all'antica civiltà greca, è popolato di uomini e di dei che spesso intrecciano le loro esistenze.

La potenza divina sovrasta e governa ogni cosa; è limitata solo dal **Fato**, una forza misteriosa e imperscrutabile, al cui volere devono sottostare tutti, anche il grande Zeus, padre degli dei e degli uomini.

Gli **dei** celebrati dagli antichi miti vivono nella serena sede dell'Olimpo o nelle profondità terrestri, marine e fluviali e, se da un lato sono immaginati come esseri immortali, dotati di poteri straordinari, dall'altro riflettono gli ideali, i sentimenti e le passioni degli uomini. Come gli uomini, infatti, anche gli dei amano, soffrono, gioiscono, sperano, sono gelosi, vendicativi. Per l'uomo antico è estremamente importante essere pio e rispettoso nei confronti della divinità per ottenerne aiuto e protezione attraverso feste, sacrifici, riti sacri.

Nei confronti di coloro che osano sfidarli o eguagliarli, gli dei, infatti, si dimostrano intolleranti e implacabili; non esitano a punirli con morti orribili, supplizi atroci, metamorfosi crudeli.

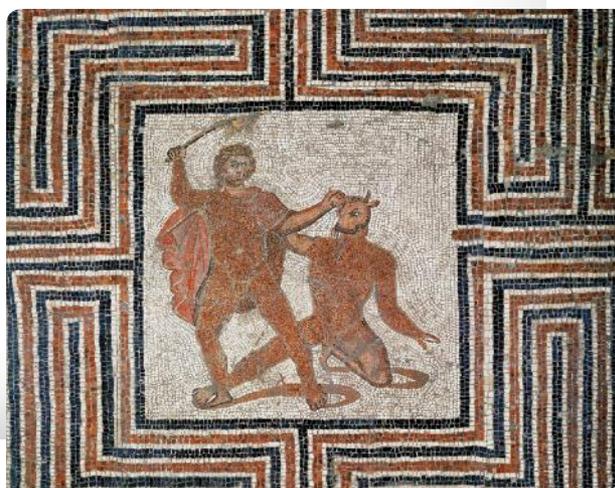
Ma accanto agli dei, il mito celebra anche gli **eroi**, esseri dalle qualità straordinarie che compiono imprese eccezionali.

Gli eroi sono forti, coraggiosi, audaci, decisi, intraprendenti. Amano l'avventura, il rischio, le imprese difficili, piene di ostacoli, che riescono a superare grazie alla loro forza prodigiosa che li rende superiori a qualsiasi mortale. Spesso gli eroi sono «semidei», hanno cioè caratteristiche sia umane sia divine: Ercole, ad esempio, l'eroe più famoso della mitologia greca, è figlio del dio Zeus e della mortale Alcmena.

Nei miti l'eroe deve spesso affrontare un «mostro», un essere estremamente pericoloso che incute terrore e ripugnanza. Tuttavia l'eroe, grazie alla sua astuzia e abilità, e grazie anche all'intervento della divinità che lo protegge, riesce a sconfiggerlo. È il caso, ad esempio, del mitico eroe greco Teseo che riesce a penetrare nel Labirinto di Creta e a uccidere il Minotauro, un mostro dalla testa taurina e dal corpo umano, cui gli Ateniesi dovevano tutti gli anni offrire un tributo in vite umane.

Anche gli eroi romani compiono imprese prodigiose, ma dettate sempre dall'amor di patria e da alti valori morali, come l'onestà e la lealtà. Proprio per questo rappresentano dei «modelli» da imitare. Quale importanza dunque possiamo attribuire ai miti degli eroi? Quella, in particolare, di indurre l'uomo comune a vincere le proprie debolezze e fragilità, così da poter affrontare e superare le difficili «prove» della vita con le virtù tipiche degli eroi.

Il momento in cui Teseo uccide il Minotauro in un frammento di pavimento romano, conservato presso il Kunsthistorisches Museum, a Vienna.



Mito greco

Prometeo e Pandora

Il mito di Prometeo e Pandora è uno dei più significativi di tutta la mitologia greca. In esso il titano Prometeo, presentato come creatore e benefattore dell'umanità, non esita a sfidare e ingannare il potente Zeus che, per vendetta, lo condanna a un supplizio atroce. Zeus, però, non soddisfatto della sua vendetta, fa plasmare Pandora, una fanciulla che procurerà grandi sofferenze al genere umano.

Secondo i primissimi Greci, i creatori dell'uomo furono Zeus e Prometeo, uno dei Titani. Fu Prometeo che modellò i primi uomini dalla creta, conferendo loro la posizione eretta perché guardassero verso gli dei. Zeus diede loro il soffio della vita.

Questi primi uomini erano ancora esseri primitivi che non conoscevano il fuoco, cosicché mangiavano la carne cruda e si avvolgevano in grosse pelli per ripararsi dal freddo. Non erano in grado di fare vasi o ciotole e non sapevano lavorare i metalli per ricavarne utensili utili e armi.

Zeus era contento che vivessero in quello stato perché temeva che qualcuno potesse crescere per rivaleggiare con lui. Ma Prometeo aveva imparato ad amare il genere umano e sapeva che con il suo aiuto gli uomini potevano progredire.

«Dobbiamo insegnare loro il segreto del fuoco» disse a Zeus «altrimenti resteranno come bambini indifesi.»

«Sono felici di quello che hanno» rispose Zeus. «Perché dovremmo preoccuparci?»

Prometeo capì che non sarebbe riuscito a convincere Zeus e allora salì segretamente all'Olimpo, dove il fuoco ardeva giorno e notte, e accese una fiaccola. Con questa infuocò un pezzo di carbone di legna fino

I Titani

Secondo la mitologia greca, i Titani, sei maschi e sei femmine, erano i figli di Gea (la Terra) e di Urano (il Cielo). Il più giovane di essi, Crono, liberò i fratelli che il padre Urano teneva nascosti nelle viscere della terra e lo costrinse a cedergli il dominio del mondo. A sua volta Crono fu spodestato dal figlio più giovane, Zeus. Ebbe così luogo la lotta decennale fra gli dei, capeggiati da Zeus, e i Titani che vennero sconfitti e imprigionati nel Tartaro, la parte più profonda degli Inferi, situata agli esatti antipodi del cielo.

Prometeo

Prometeo, figlio del Titano Giapeto e della ninfa Climene, è una delle figure più celebri della mitologia greca. Secondo il mito, Prometeo si recò nell'Olimpo per rubare il fuoco agli dei e donarlo agli uomini. L'eroica impresa, portata a termine grazie all'aiuto di Atena, dea della saggezza, scatenò l'ira di Zeus, che fece incatenare Prometeo a una roccia del Caucaso e ordinò che un'aquila gli divorasse per l'eternità il fegato.

Dopo moltissimo tempo, Ercole, uccise l'aquila e liberò lo sfortunato eroe.

a farlo diventare un tizzone, che nascose tra gli steli di una pianta di finocchio e lo portò agli uomini. Da questo primo tizzone gli uomini ebbero il fuoco e Prometeo insegnò loro come usarlo.

Con l'aiuto di Prometeo, l'uomo fece rapidi progressi. Imparò a modellare vasi e ciotole, a costruirsi case con blocchi di argilla cotta e con il tetto di mattoni e imparò a lavorare il metallo per difendersi e cacciare. Ma una notte Zeus, guardando dal cielo, vide un fuoco che bruciava sulla terra e capì che era stato ingannato. Mandò allora a chiamare Prometeo.

«Non ti avevo proibito di far conoscere all'uomo il segreto del fuoco?» chiese. «Si dice che tu sia saggio, ma non capisci che con il tuo aiuto l'uomo un giorno sfiderà gli dei?»

«Non accadrà, se lo amiamo e gli diamo buoni insegnamenti» rispose Prometeo.

Ma Zeus andò su tutte le furie e non volle ascoltare spiegazioni. Ordinò che Prometeo fosse portato sulle montagne dell'est e incatenato a una roccia. Un'aquila feroce si nutriva ogni giorno del suo fegato, e il fegato ricresceva durante la notte perché la tortura potesse ricominciare.

Zeus comunque non era soddisfatto della sua vendetta e fece soffrire

anche il genere umano. Per suo volere il figlio Efesto, dio del fuoco e fabbro degli dei, modellò una fanciulla con un impasto di creta e acqua. Atena, dea della saggezza, le diede il soffio della vita e la istruì nelle arti femminili del cucito e della cucina; Hermes, il dio alato, messaggero degli dei, le insegnò l'astuzia e l'inganno e Afrodite, dea della bellezza e dell'amore, le mostrò come farsi desiderare da tutti gli uomini. Altre dee la vestirono d'argento e le cinsero il capo con una ghirlanda di fiori; poi la portarono davanti a Zeus.

«Prendi questo cofanetto» le disse Zeus, porgendole una scatola di rame. «È tuo, tienilo sempre con te, ma non aprirlo per nessuna ragione e sii felice perché gli dei ti hanno dato ciò che ogni donna desidera.» Pandora, questo era il nome della fanciulla, sorrise. Pensava che il cofanetto fosse pieno di gioielli e pietre preziose.

«Ora dobbiamo trovarti un marito che ti ami e io conosco l'uomo giusto, Epimeteo, che ti farà felice.»

Epimeteo era fratello di Prometeo, ma non era saggio. Prometeo lo aveva avvertito di non accettare doni da

Zeus, ma egli, un po' lusingato e forse timoroso di rifiutare, accettò Pandora come moglie. Hermes accompagnò la fanciulla dal nuovo marito nel mondo degli uomini.

«Ricorda, buon Epimeteo» gli disse «Pandora ha con sé uno scrigno che non deve essere aperto per nessuna ragione.»



Dante Charles Gabriel Rossetti, Pandora, 1869, Buscot Park, Faringdon Collection. Pandora e lo scrigno donatole da Zeus.

Epimeteo prese lo scrigno e lo mise in un posto sicuro. Dapprima Pandora fu felice di vivere con lui e si dimenticò dello scrigno, poi cominciò a essere rosa dalla curiosità. Un giorno, mentre Epimeteo dormiva, aprì il cofanetto e, veloci come il vento, uscirono tutti i mali che da allora ci affliggono: la fatica, la povertà, la vecchiaia, la malattia, la gelosia, il vizio, la passione, il sospetto. Disperata, Pandora cercò di richiudere il cofanetto, ma era troppo tardi. Il contenuto si era sparpato dappertutto. La vendetta di Zeus si era compiuta: la razza umana non poteva essere nobile come aveva desiderato Prometeo. La vita doveva essere una lotta costante contro difficoltà di ogni genere. C'era poca probabilità ora che l'uomo potesse aspirare al trono di Zeus.

Ma il trionfo del re degli dei non era completo. Una piccola cosa era rimasta nel fondo dello scrigno e Pandora riuscì a rinchiuderla. Era la speranza. Con essa il genere umano aveva trovato il modo per sopravvivere in questo mondo ostile. La speranza gli dava una ragione per continuare a vivere.

(da M. Gibson, *Dei ed eroi della mitologia greca*, trad. di G. Malesani, A. Mondadori, Milano, 1981, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Secondo gli antichi Greci, Zeus e Prometeo hanno creato l'uomo. Come, rispettivamente?
2. Perché Prometeo vuole insegnare agli uomini il segreto del fuoco? Perché, invece, Zeus non vuole?
3. In che modo Prometeo riesce a portare il fuoco agli uomini?
4. Gli uomini, grazie al fuoco e con l'aiuto di Prometeo, fanno rapidi progressi. Quali?
5. In che modo Zeus punisce Prometeo per aver disobbedito ai suoi ordini?
6. Per volere di chi e a quale scopo viene creata Pandora?
7. Perché, per colpa di Pandora, il genere umano viene afflitto da tutti i mali?
8. Grazie a che cosa il genere umano riesce a sopravvivere, pur fra tanti mali?

ANALIZZARE

9. Spiega perché nel mito greco **Prometeo** è un **eroe benefattore dell'umanità**.
10. **Zeus ha poteri divini**, ma anche **caratteristiche umane**. In questo mito, infatti, quali sentimenti tipicamente umani prova?
11. Secondo te, che cosa intende **spiegare** questo **mito**?

APPROFONDIMENTI

GLI DEI DELL'OLIMPO

Gli antichi Greci erano **politeisti**, cioè adoravano molti dei. Questi erano concepiti come esseri simili agli uomini, ma a loro molto superiori per potenza e qualità fisiche: bellissimi, di forza immensa, straordinariamente grandi. Tutti gli dei vedono e sentono per estensioni illimitate, superano le distanze in brevissimo tempo, hanno il dono dell'invisibilità e dell'immortalità ma, come i mortali, sono soggetti alle passioni e ai sentimenti. Anch'essi inoltre, come gli uomini, dormono e mangiano; il loro cibo è il nettare e la loro bevanda è l'ambrosia. Secondo gli antichi Greci, gli dei vivono insieme sulla vetta, coperta di nubi perenni, dell'Olimpo, un alto massiccio montuoso della Grecia tra la Tessaglia e la Macedonia.

Zeus

È la massima divinità dell'Olimpo greco, ordinatore dell'universo, **padre degli dei e degli uomini. Signore del Cielo e della Terra**, comanda i tuoni e i fulmini e, quando scuote l'ègida, il suo scudo, dà origine a grandi tempeste. Protegge la famiglia e le istituzioni, è il custode della giustizia, della lealtà dei patti e dell'ospitalità.

È sempre rappresentato con barba folta e chioma abbondante, spesso ornata con una corona di quercia, albero a lui sacro, e vicino gli sono posti l'ègida, lo scettro (simbolo del potere) e il fulmine.

Ha come moglie la sorella Era, ma è famoso per i suoi tradimenti. Più di cento sono le donne, dee o mortali, amate da Zeus, da cui ha avuto moltissimi figli.

Era

Sorella e moglie di Zeus, è la **regina degli dei** e considerata una fra le più belle dee dell'Olimpo. Nonostante i numerosi tradimenti subiti, è l'unica sposa legittima di Zeus da cui ha avuto quattro figli: Efesto, Ares, Ebe (coppiera degli dei) e Ilizia (protettrice delle partorienti).

Il potere di Era è grandissimo: può comandare i fenomeni atmosferici e scatenare tempeste, paurose quasi come quelle provocate da Zeus. Protettrice del matrimonio, dell'amore coniugale e del parto, è famosa per la sua immensa gelosia e per il suo carattere vendicativo.

Atena

Nata dalla testa di Zeus, armata di elmo, lancia e scudo, è rappresentata come una **dea guerriera. Dea della forza regolata dall'intelligenza**, insegna agli eroi l'arte per conseguire la vittoria suggerendo sapienti operazioni e ingegnosi stratagemmi. Privi del suo aiuto, Ercole, Giasone e Perseo non avrebbero concluso vittoriosamente le loro imprese e senza la sua protezione Ulisse non sarebbe forse tornato in patria.

La bellissima figlia di Zeus dagli occhi verdeazzurri, alla quale è sacra la civetta, è anche dea della saggezza e protettrice delle arti e dei mestieri, in particolare la tessitura e il ricamo. È anche la dea protettrice della città di Atene, che da lei prende il nome.



Nascita di Atena dalla testa di Zeus in un'anfora attica del V secolo a.C., conservata presso il Museo del Louvre, a Parigi.

Apollo

Figlio di Zeus e di Latona, fratello gemello di Artemide, Apollo **incarna l'ideale greco della giovinezza e della bellezza**. Oltre che **dio del Sole**, Apollo è il **dio della musica, delle arti, della poesia, della medicina**. Protegge inoltre viandanti e marinai ed esprime attraverso i suoi oracoli (il più noto dei quali è quello di Delfi) facoltà divinatorie e profetiche. È raffigurato bellissimo e splendente su un cocchio dorato che percorre il cielo. Particolarmente celebrata la sua vicenda amorosa con Dafne, che ha ispirato numerose opere pittoriche e scultoree. Dafne in greco significa alloro, e proprio in alloro si trasforma questa ninfa per sottrarsi all'inseguimento di Apollo. L'alloro da quel momento è diventata una pianta sacra al dio, e di alloro si incoronavano i poeti, pure a lui sacri.

Artemide

Sorella gemella di Apollo, come lui nata da Zeus e Latona, è la **dea della Luna**, ma anche **della caccia**. Armata di arco e frecce, protegge le foreste e gli animali selvatici. Alla bella dea cacciatrice è sacro il cervo e, durante le feste in suo onore, le vengono offerte grosse focacce in forma di cervo. Quando, invece, si vuole onorare nella dea il simbolo della benefica luce lunare, durante il plenilunio le si offrono grosse focacce tonde circondate da piccole candele accese.

Afrodite

Nata dalla spuma del mare, è la **dea dell'amore, della bellezza e della fertilità**. Moglie di Efesto, il dio deforme ma abilissimo nel forgiare il metallo, è però innamorata di Ares da cui ha avuto il figlio Eros (Amore), fanciullo alato e bellissimo, sempre armato di un piccolo e grazioso arco da cui partono frecce infallibili che suscitano l'amore in chiunque ne sia colpito, mortale o dio. Invece, dall'unione di Afrodite con il mortale Anchise, principe troiano, è nato Enea, l'eroe protagonista dell'*Eneide*, il celebre poema virgiliano.



Rilievo votivo del V secolo a.C. con Ares e Afrodite, presso il Museo Archeologico di Venezia.

Ares

Figlio di Zeus e di Era, è il **dio della guerra**. Di carattere violento, feroce e sanguinario, Ares non partecipa per l'uno o per l'altro combattente. Domina tutti con la sua figura gigantesca e si aggira furioso fra le schiere, a piedi o su un carro tirato da quattro cavalli: Ardente, Divampante, Strepito, Orrore. Lo segue un corteo che incute paura: vi sono la Discordia, le Keres, dee della morte violenta, i figli Terrore e Spavento, il Tumulto. La forza puramente brutale di Ares terrorizza gli uomini. Neppure gli dei lo ammirano né lo rispettano: Atena gli è nemica e Zeus stesso, che ne è il padre, non ama questo figlio violento, assetato di sangue.

Poseidone

Fratello di Zeus, è il **dio del mare, dei maremoti e dei terremoti**. Per questo viene solitamente rappresentato con il tridente, con il quale provoca le onde e i terremoti. Di corporatura immensa, sempre avvolto in un largo mantello, con il volto spesso corrucchiato, la chioma scura e folta, gli occhi verdi, vive in un maestoso palazzo in fondo al mare. Gli sono sacri il cavallo e il toro, la cui violenza ricorda la forza indomabile delle onde del mare. Poseidone ha molti figli, esseri per lo più con strane caratteristiche, come: Arione, cavallo dotato di parola e con le zampe destre simili a gambe umane; Pegaso, il cavallo alato; il Ciclope Polifemo, gigante con un occhio solo in mezzo alla fronte.

Ermes

Figlio di Zeus e della ninfa Maia, è il **messaggero degli dei**. Indossa calzari alati e porta sempre con sé il caduceo, un bastone d'oro con due serpenti intrecciati e due ali alla sommità, che diventa il suo simbolo.

Con il suo carattere vivace e allegro, Ermes si attira la simpatia di tutti gli dei, i quali si rivolgono a lui per qualsiasi cosa abbiano bisogno. Non ha un attimo di riposo: di giorno porta i messaggi degli dei, di notte porta i sogni agli uomini o accompagna nell'Ade i morti e, a volte, i vivi, quando ricercano una persona morta. Ermes è anche il **dio dell'eloquenza e protettore dei viandanti, dei mercanti e dei ladri**.

Agile, velocissimo, è anche il **dio protettore delle palestre, degli stadi**, degli ambienti dove si curano l'agilità e la destrezza fisica.

Efesto

Figlio di Zeus e di Era, è il **dio del fuoco e fabbro degli dei**. Zoppo e deforme, è tuttavia abilissimo nell'arte di fondere e forgiare i metalli. La sua officina è situata dentro il vulcano Etna e i Ciclopi sono i suoi aiutanti. Realizza delle vere e proprie opere d'arte, come l'ègida e lo scettro di Zeus, il Carro del sole, il tridente di Poseidone, lo scudo di Atena. Perfeziona talmente la sua abilità che

riesce a dare un'anima agli oggetti di metallo. Modella per sé due statue d'oro e poi infonde loro la vita perché lo sorreggano nel suo procedere zoppicante. Per Alcinoò, re dei Feaci, fabbrica cani d'oro e d'argento, abili e attenti custodi della reggia. Anche le splendide armi di Achille sono opera di Efesto.

Dioniso

Figlio di Zeus e di Sèmele, è il **dio della natura, della vegetazione, della vite** e soprattutto **dell'ebbrezza causata dal vino**.

È solitamente rappresentato alla testa di un corteo festante, allietato da cori, musica e danze. Il dio, coronato di tralci d'uva, spesso è mascherato e impugna il tirso, un bastone avvolto di edera. Dioniso è quindi anche il **dio del divertimento, della festa**, intesa come evasione, **degli spettacoli**.

Ade

Fratello di Zeus e di Poseidone, è il **dio degli Inferi**, dell'oltretomba. Gli antichi lo immaginavano come un dio cupo e triste, sempre chiuso nei suoi oscuri regni dai quali è uscito solo per rapire Persefone, la bella figlia di Demetra, divenuta poi sua sposa.

Gli uomini lo detestano ed evitano di nominarlo. Gli antichi Greci, infatti, preferiscono chiamarlo con il nome di **Plutone** (il ricco) alludendo alle ricchezze del sottosuolo.



CINEFORUM

Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo - Il ladro di fulmini

Regia di Chris Columbus, USA/Canada, 2010, 118 min.

Il film è tratto dal romanzo *Il ladro di fulmini*, primo romanzo della saga *Percy Jackson e gli dei dell'Olimpo* di Rick Riordan. La storia prende a prestito divinità e miti della tradizione classica per inserirli in un contesto contemporaneo e in una trama di genere fantasy. Percy è un ragazzo solitario e triste, che vive con la madre e non ha mai conosciuto suo padre. A scuola Percy ha molti problemi: affetto da dislessia e da difficoltà di concentrazione, non riesce a conseguire buoni risultati. Tutto cambia quando, durante una gita a un museo di storia greca, la sua professoressa di matematica si trasforma in una strana creatura alata, una Furia, e lo minaccia di morte se non le rivelerà il nascondiglio del fulmine di Zeus. Percy scopre così di essere un semidio, figlio di Poseidone e di una donna mortale, di possedere straordinari poteri e di dover compiere una missione davvero speciale.



Un eroe della Bibbia

Sansone

Sansone, il cui nome in ebraico significa «piccolo sole», fu Giudice degli ebrei per vent'anni (XII secolo a.C.).

La storia di Sansone è raccontata nella Bibbia, nel *Libro dei Giudici*.

I Giudici sono «eroi liberatori»: hanno ricevuto una grazia speciale, sono stati scelti direttamente da Dio per una missione di salvezza.

A Sansone, infatti, Dio affidò il compito di salvare il popolo degli ebrei dai Filistei, antica popolazione della costa palestinese, tradizionalmente nemica degli ebrei stessi, sottomessa dal re David.

1. Dan: nome di una tribù di Israele.

Sansone apparteneva alla tribù di Dan¹ e i suoi genitori lo avevano consacrato al Signore fin da bambino. Per questo non si tagliava mai i capelli e non beveva vino, né liquori. Divenuto grande diede prova di una forza straordinaria. Il Signore si serviva di lui per salvare il suo popolo e per punire i Filistei, infedeli e cattivi.

Se ne andava un giorno con i genitori per la strada, quando dalla pianura vicina ecco apparire un giovane terribile leone che ruggiva e avanzava. Ma Sansone gli va contro, senza armarsi neanche di bastone, lo afferra con le sue mani poderose e lo riduce in pezzi.

Un'altra volta provocò l'incendio del frumento maturo già raccolto in covoni nei campi di grano dei Filistei, delle viti e degli olivi. Mai una tempesta aveva fatto tanto danno.

I Filistei furenti si armano e passano a invadere la terra di Sansone. Gli Israeliti, per calmare i nemici, deliberano di dare Sansone nelle loro mani e lo pregano di lasciarsi legare. Lo legano con durissime funi e lo conducono nell'esercito avversario. Ma qui Sansone si scuote un poco, si stende e fa cadere spezzate le corde. Era lì vicina una mascella d'asino. La prende e con questa massacra mille Filistei. Gli altri si salvano con la fuga.

In seguito venne di nascosto nella città dei Filistei, chiamata Gaza. Era venuto sul far della sera; ma ci fu chi se ne accorse e la notizia

si diffuse. Si fecero chiudere le porte della città e si appostarono delle guardie per la notte. Al mattino lo avrebbero assalito per ucciderlo. Ma verso la mezzanotte Sansone si accosta a una porta della città, la stacca dai muri, se la mette sulle spalle e la porta sulla cima di un monte non lontano.

Purtroppo, però, il grande eroe si lasciò prendere dall'amore per una pessima donna filistea di nome Dalila; e fu la sua rovina. Con le sue carezze ella riuscì a strappargli il

Domenico Fiasella, Sansone e Dalila, XVII secolo, Parigi, Museo del Louvre. Dalila invita a far silenzio per tagliare i capelli di Sansone, fonte dell'eccezionale forza dell'eroe.



segreto della sua forza. E quando seppe che la forza Dio l'aveva collocata sui capelli, d'intesa con i Filistei, mentre l'eroe dormiva, glieli tagliò. Allora fu cosa facile ai nemici prenderlo, accecarlo, incatenarlo e chiuderlo in carcere, costringendolo a girare la macina di un mulino. Qui però i capelli venivano crescendo ancora, senza che i nemici ne facessero caso. Ora volendo questi, in occasione di una festa in onore del loro dio Dagon, divertirsi una volta di più alle spalle del disgraziato prigioniero, lo trassero dal carcere e lo condussero nel tempio di Dagon, al quale attribuivano stoltamente il merito di avere potuto ridurre all'impotenza quel loro terribile avversario.

Ma nel culmine della festa, mentre tutti si divertivano, Sansone al fanciullo che lo guidava chiese di essere accostato alle colonne che reggevano il tempio, quasi avesse voglia di riposare. E fu esaudito. Allora Sansone invocò ancora una volta il Signore e, abbracciando le due colonne che sostenevano gran parte della costruzione, le scosse con violenza al grido: «Muoia Sansone con tutti i Filistei».

Il vasto tempio crollò, seppellendo nelle sue rovine il forte Giudice d'Israele e insieme i Filistei che erano presenti.

(da *La Storia Sacra del Vecchio e del Nuovo Testamento*,
Ed. L. Favero, Vicenza, 1952, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Sansone non si taglia mai i capelli e non beve né vino né liquori. Perché?
2. Sansone appare come uno strumento di Dio. Perché?
3. Sansone, in più occasioni, dimostra di possedere una grandissima forza. Quando viene condotto legato nell'esercito dei Filistei, quali gesta straordinarie compie?
4. Sansone conosce Dalila. Chi è? Perché sarà la sua rovina?
5. Sansone alla fine compie un gesto eroico. Quale?

ANALIZZARE

6. Questo racconto biblico intende: (indica con una crocetta le risposte esatte)
 - raccontare la storia d'amore di Sansone e Dalila
 - far capire che Sansone, anche senza l'aiuto di Dio, riesce a fare strage dei Filistei
 - far capire che Dio concede agli eroi doti eccezionali per un fine ben preciso
 - spiegare che gli eroi, qualora disobbediscano al volere di Dio, perdono le doti eccezionali che hanno ricevuto in dono
 - far capire come una donna scaltra riesca a rovinare anche un uomo fortissimo

Un eroe greco

Ercole

Ercole è l'eroe più famoso della mitologia greca. Figlio di Zeus e della mortale Alcmena, suscita l'ira di Era (moglie di Zeus) che tenta in tutti i modi di ucciderlo. Implacabile nel suo odio, Era fa impazzire Ercole e gli fa compiere un'azione terribile: l'uccisione della moglie Megara e dei figli avuti da lei. Recuperata la ragione, Ercole, per ordine dell'oracolo di Delfi, si reca da Euristeo, re di Tirinto, per mettersi al suo servizio ed espiare così la sua grave colpa. Euristeo lo obbliga a compiere dodici imprese, note come «le dodici fatiche di Ercole».

1. Tirinto: città greca dell'Argolide nel Peloponneso.

2. Nèmea: località dell'Argolide.

3. invulnerabile: che non può essere ferito.

4. dardi: frecce.

5. clava: bastone grosso e corto usato come arma.

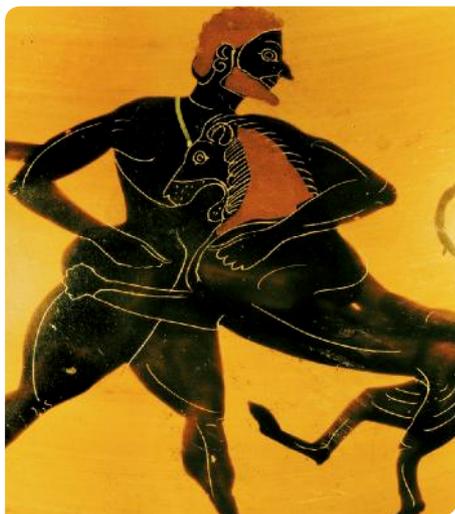
6. Micene: città dell'Argolide.

Ercole per ordine dell'oracolo si recò a Tirinto¹, dove abitava Euristeo, per sapere da lui quale fosse la prima impresa che doveva compiere. Ed Euristeo gli disse: «Rècati a Nèmea². Là si trova un leone invulnerabile³, mostro ribelle agli dei e spirante fuoco dalle sue cento teste. Di questo leone tu devi portarmi la pelle». Ed Ercole si mise in cammino. Dopo essere passato per vari luoghi e città, giunse a Nèmea e ricercò la fiera. Prima di tutto tentò di colpirla coi dardi⁴, ma si accorse subito di non poterla uccidere e nemmeno ferire. Allora la inseguì armato della sola clava⁵. Ma quella fuggì verso una spelonca, che aveva due entrate opposte. Ercole ne chiuse una, ed entrato per l'altra assalì l'animale e, premendo la mano sul suo collo, tanto lo strinse che finalmente lo soffocò. Quindi se lo gettò sulle spalle e lo recò a Micene⁶ per offrirlo a Euristeo, che ammirò la grande forza dell'eroe.

Euristeo poi disse a Ercole: «Tu compiesti già la tua prima fatica. Va' dunque, e compi la seconda. Nella palude di Lerna sta un mostro, un'Idra, che esce spesso sulla terra e rovina i bestiami e le semine. Ha un grande corpo e nove teste, otto mortali e una immortale. Tu devi ucciderla».

Ercole obbedì e, salito su un cocchio, si avviò verso Lerna. Qui scagliò dardi infocati per costringere il mostro a uscire dal suo nascondiglio; quando ne fu uscito, tentò di colpirla con la clava. Ma non poté raggiungere subito il suo scopo, poiché, per ogni testa che egli troncava, dal corpo enorme della bestia ne usciva un'altra. Allora ricorse a un'astuzia: bruciò dei ceppi tolti a una vicina foresta e con il fuoco impedì alla testa tagliata di rinascere. Tagliò poi la testa immortale e la depose sotto una grossa pietra. Così vinse anche l'Idra di Lerna.

Allora Euristeo gli ordinò di recare viva a Micene la cerva Cerinítide. Ercole, per non ucciderla, la



La prima fatica di Eracle in un'anfora attica del VI secolo a.C., conservata presso il Museo del Louvre, a Parigi.

7. Erimanto: monte dell'Arcadia, in Grecia.

8. Èlide: regione del Peloponneso occidentale.

9. Stínfalo: città greca dell'Arcadia.

10. cròtali: specie di nacchere che accompagnavano canti e danze di carattere sacro e profano.

11. Marte: dio della guerra.

inseguì per un anno intero, dal momento che essa era velocissima e nessuno poteva raggiungerla. Ma finalmente, stanco di correrle appresso, la colpì con un dardo del suo arco e, presala in spalla, la condusse ancora viva a Euristeo.

Questi non era però ancora contento. Voleva avere vivo il cinghiale che, sceso dal monte di Erimanto⁷, faceva strage e rovina nei luoghi vicini. Ercole partì di nuovo. Riuscì a prendere il cinghiale e a portarlo a Euristeo. V'era nell'Èlide⁸ un re, Augèa, che possedeva numerosissime greggi, le quali, da lungo tempo, avevano insozzato le sue stalle, della cui pulizia nessuno si prendeva cura. Euristeo comandò a Ercole di ripulire quelle stalle in un solo giorno. Ercole si recò da Augèa, deviò un fiume che scorreva lì presso e, facendone passare la corrente attraverso le stalle, immediatamente le pulì.

Presso la città di Stínfalo⁹ v'era una palude circondata da boschi densi di alberi e di ombra. Qui si rifugiavano numerosissimi uccelli, per evitare i lupi che infestavano i dintorni. Euristeo ordinò a Ercole di scacciare tutti gli uccelli da quel luogo. E l'eroe, servendosi di cròtali¹⁰ di bronzo, fece tanto rumore che spaventò gli uccelli e li costrinse a uscire dai boschi. Quando poi ne vennero fuori, con le frecce li uccise tutti. Questa era stata la sesta fatica di Ercole.

La settima fu di altro genere. A Creta, isola sacra a Giove, regnava Minosse, re giusto e saggio, il quale aveva promesso di sacrificare a Nettuno tutto quanto dal mare venisse a posarsi sulla terra. Nettuno aveva fatto approdare nell'isola un toro di mirabile bellezza, che Minosse non volle sacrificare, per l'ammirazione che ne provava. Allora il dio si vendicò rendendo feroce quel toro. Ercole, inviato da Euristeo a domarlo, vi riuscì e anzi poté condurlo vivo in Grecia.

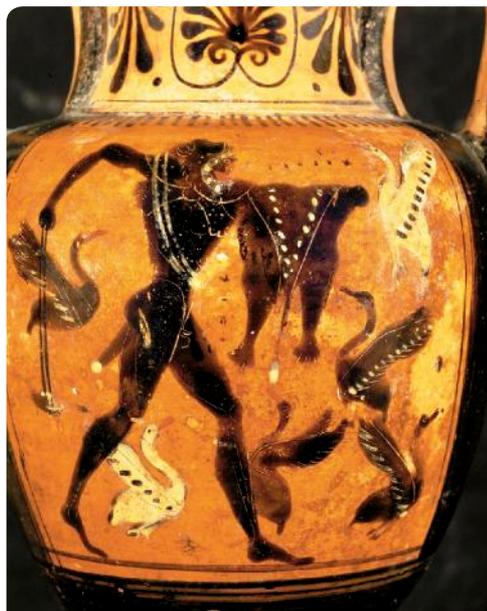
L'ottava fatica fu quella di domare e prendere i feroci cavalli di Diomède, re della Tracia; e dopo di essa Euristeo ordinò a Ercole di recargli la cintura di Ippolita. Essa era regina delle Amàzzoni, popolo di donne fortissime, abituate solo alla battaglia, pronte

a salire su veloci cavalli, abili nel maneggiare le armi. Ippolita aveva ricevuto in dono da Marte¹¹ una cintura, come simbolo del suo dominio. Per compiere questa impresa, Ercole dovette unirsi con alcuni volenterosi compagni e, salpato su di una nave, giunse presso le Amàzzoni. Qui richiese la cintura alla regina, ma ella e le sue compagne assalirono la nave, sicché Ercole, per impossessarsi dell'oggetto che cercava, fu costretto a combattere e a uccidere la regina.

Euristeo comandò allora a Ercole di esegui-



Eracle in un sigillo d'oro: sulla sua testa porta la pelle del leone di Nèmea, simbolo della vittoria nella prima fatica impostagli dal re Euristeo.



A lato, la sesta fatica di Eracle, che combatte contro gli uccelli presso la città di Stínfalo. Sopra, l'eroe combatte contro Cerbero, il cane a tre teste, custode del mondo dei morti. Entrambe le imprese sono rappresentate su due anfore del VI secolo a.C., conservate presso il Museo del Louvre di Parigi.

re una nuova fatica. In un'isola presso l'Oceano abitava il feroce e violento Geríone, il cui corpo mostruoso era composto di tre corpi umani riuniti insieme. Egli possedeva una mandria di rossi buoi, custoditi da un cane a due teste; Ercole ricevette l'ordine di condurli in Grecia. L'eroe partì e dovette girare a lungo prima di giungere alla meta. Come vi giunse, riuscì nel suo intento dopo aver combattuto e vinto Geríone.

Eurísteo, non ancora soddisfatto, comandò che Ercole gli recasse i pomi delle Espèridi¹². Nell'estremo confine del mondo, presso il popolo degli Iperbòrei, in un vasto e fiorente giardino si trovavano questi aurei pomi, custoditi da un serpente fornito di cento teste.

Dopo varie avventure finalmente Ercole giunse presso gli Iperbòrei, e vi trovò Atlante¹³, fratello di Prometeo¹⁴, costretto dagli altri dei a reggere il mondo sulle spalle. Ercole pregò Atlante di prendere i pomi delle Espèridi e, avendo questi accolto la preghiera, Ercole stesso resse il mondo per breve tempo. Quando poi Atlante tornò dal fiorito giardino, recando tre pomi, l'eroe li prese e li portò a Eurísteo.

Da lui gli venne imposta l'ultima fatica, quella di recare sulla terra Cèrbero, cane con tre teste, feroce animale, cui era affidata la custodia del mondo dei morti. Il suo aspetto era spaventoso poiché, oltre alla mostruosità delle teste, aveva la coda di drago e sulle spalle gli si muovevano infinite teste di serpenti velenosi. Ercole giunse alle porte del mondo sotterraneo e qui, senza armi, con la sola forza delle sue mani, strinse fortemente la gola del cane. Questo rimase senza respiro e senza possibilità di fare resistenza, cadendo così in potere dell'eroe, che lo trascinò nel mondo dei vivi e poté mostrarlo a Eurísteo.

12. Espèridi: erano tre ninfe figlie della Notte, dette anche «ninfe del tramonto». La parola Espèridi, infatti, nel greco antico, significa «occidente».

13. Atlante: uno dei Titani, fratello di Prometeo. Lottò contro Zeus e fu condannato a reggere il cielo.

14. Prometeo: uno dei Titani, benevolo agli uomini ai quali dette in dono il fuoco.

(da N. Terzaghi, *Miti e leggende del mondo greco-romano*, G. D'Anna, Firenze, 1986, rid. e adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Nella tabella attribuisce un titolo a ogni impresa di Ercole. (L'esercizio è avviato.)

Imprese di Ercole			
I	<i>Uccisione del leone di Nèmea.</i>	VII
II	<i>Uccisione dell'Idra di Lerna.</i>	VIII
III	IX
IV	X
V	XI
VI	XII

ANALIZZARE

2. In **Ercole** i Greci videro la **realizzazione eroica di certi ideali**. Quali, secondo te? (Indica con una crocetta le risposte esatte)

- La passione per l'avventura individuale
 La volontà di lotta e di superamento
 Il desiderio di superare gli dei in forza e potenza

LESSICO

3. Quando noi oggi diciamo «quell'uomo è un **Ercole**», intendiamo dire che si tratta di un uomo: (indica con una crocetta la risposta esatta)

- eccezionalmente astuto
 eccezionalmente forte
 eccezionalmente saggio

INVITO ALLA SCRITTURA

4. **I miti di oggi**. Ben lontani dai valori morali e religiosi rappresentati dai miti di un tempo, i miti di oggi, del mondo moderno, salvo eccezioni, hanno una durata limitata e vengono soprattutto identificati in uomini e donne che, in un determinato campo, sono simbolo di successo.

Quali personaggi del cinema, della televisione, dello spettacolo, della canzone, dello sport, della moda, della cultura... sono per te dei «miti» e perché?

Un eroe romano

Furio Camillo

Il brano che stai per leggere è incentrato sulla figura di Marco Furio Camillo, eroe della riscossa romana contro i Galli che avevano occupato e saccheggiato Roma (396 a.C.). Grande generale, Furio Camillo vinse i Volsci, gli Equi e gli Etruschi. Morì nel 365 a.C. e, per le sue numerose vittorie, fu detto il secondo fondatore di Roma.

Per molti anni il console Furio Camillo era stato considerato il più valoroso generale che avesse mai guidato gli eserciti romani: per questo i patrizi che dominavano in Senato avevano dovuto affidare tanto potere proprio a lui, che era un plebeo.

Veio, una delle maggiori città etrusche, aveva resistito per dieci anni a tutti gli attacchi dei Romani; poi era stato affidato a Camillo il comando di una nuova spedizione. Tutti erano convinti che in poche settimane l'antica rivale sarebbe stata liquidata; invece ancora una volta la guerra si era ridotta a uno sterile assedio.

Gli avversari politici del console avevano chiesto la sua destituzione e in Senato se ne stava appunto discutendo, quando giunse la notizia dell'improvvisa capitolazione di Veio, che era stata saccheggiata di tutti i suoi tesori. L'assedio era stato soltanto una finta per distrarre i difensori, mentre i legionari¹ scavavano una lunga galleria sotterranea che passava sotto le mura e portava nel cuore della città. Quando l'opera era stata terminata, gli Etruschi si erano trovati presi fra due fuochi e non avevano avuto alternativa che arrendersi o morire.

Anche la conquista di Faleria, un'altra roccaforte etrusca, aveva molto colpito la fantasia popolare per il modo in cui era avvenuta. I Romani si erano accampati a qualche distanza dalle solide mura, in attesa del

1. legionari: soldati appartenenti a una legione romana. Nell'antico esercito romano, la legione era una unità militare comprendente da quattromila a seimila uomini.

Patrizi e plebei

Durante la monarchia, la società romana era divisa in due categorie sociali: i patrizi e i plebei.

I **patrizi** erano i *patres*, i «padri» fondatori della città. Essi erano i discendenti delle famiglie più antiche che per prime avevano occupato i sette colli, si erano appropriate dei terreni migliori e formavano un gruppo ristretto e impenetrabile, l'aristocrazia.

I **plebei** facevano parte della *plebs* o plebe, un termine che significava «moltitudine». Erano immigrati laziali arrivati dopo la fondazione di Roma e avevano dovuto accontentarsi, se fortunati, dei campi meno redditizi. Infatti, tra loro, quelli che avevano un campo erano anche legionari, cioè avevano il

diritto di militare nella legione e potevano aspirare ai diritti civili. Vi erano, infine, i plebei nullatenenti, che erano chiamati proletari (cioè «proprietari soltanto della loro prole, dei loro figli») e non potevano aspirare a nulla. Mentre nel 509 a.C. il comando supremo della Repubblica fu affidato a due consoli, uno patrizio e l'altro plebeo, nel 486 a.C., invece, i patrizi esclusero i plebei dal consolato e subito dopo imposero anche il divieto di matrimonio tra patrizi e plebei. Le tappe fondamentali della lunga lotta della plebe per il conseguimento dei diritti politici e civili furono: l'istituzione dei tribuni della plebe (494 a.C.), l'abolizione del divieto di matrimonio tra patrizi e plebei (445-444 a.C.), l'accesso al consolato (367 a.C.).

2. tassativi: categorici, che non ammettono discussioni.

3. Ardea: località vicino a Roma.

4. temerari: audaci.

5. Campidoglio: uno dei sette colli di Roma. È composto da due alture.



L'eroe Furio Camillo, vittorioso sui Galli in un affresco di Domenico Ghirlandaio, tra il 1482 e il 1485, nella Sala dei Gigli di Palazzo Vecchio, a Firenze.

momento di sferrare l'attacco decisivo. Gli assediati avevano chiesto di poter fare uscire i loro bimbi a giocare in quella specie di «terra di nessuno» che era rimasta fra le due schiere e Camillo aveva dato ordini tassativi² che i ragazzi non fossero molestati in alcun modo.

Il console si era molto sorpreso quando, alcuni giorni dopo, un gruppo di bambini, guidati dal loro maestro, si era recato nel campo romano.

«Sono i figli delle maggiori autorità cittadine» gli aveva detto l'uomo. «Prendili come ostaggi e Faleria dovrà arrendersi. Sono certo che poi mi darai ciò che mi spetta.»

«No, te lo darò subito!» aveva ringhiato Camillo.

Aveva fatto denudare il maestro e aveva distribuito una sferza a ogni alunno, perché frustassero il traditore fino a quando sarebbero rientrati nella loro città. Dalle mura, gli abitanti di Faleria avevano assistito allibiti allo straordinario spettacolo.

«Un uomo del genere, è meglio averlo amico che nemico» si erano detti e avevano chiesto una pace onorevole.

Nonostante i suoi molti meriti, alle elezioni (quella di console era una carica elettiva) Furio Camillo fu letteralmente schiacciato dagli avversari politici. L'eroe andò in esilio nella non lontana Ardea³ e fu presto dimenticato anche da quelli che erano stati i suoi sostenitori. Roma era ormai padrona di tutta l'Italia centrale; il suo potere si espandeva sempre più al nord e al sud... Nessuno avrebbe previsto l'improvvisa calata dei Galli, un popolo semibarbaro proveniente da oltralpe. Erano seminudi; le loro armi erano delle più primitive. Erano indisciplinati, disorganizzati, ma erano dei giganti fortissimi e temerari⁴. Ed erano decine di migliaia! Le legioni che furono

mandate a fermarli vennero travolte. I Galli piombarono su Roma come un ciclone. Gli abitanti fuggirono dalla città e andarono a mettersi in salvo nelle campagne; soltanto qualche centinaio di giovani si arroccò sul Campidoglio⁵, per tentare di difendere il tesoro dello Stato custodito nel tempio di Giove.

Dall'alto della rocca, i pochi difensori assistettero impotenti al saccheggio spietato della città deserta. Gli invasori abbattevano le statue, distruggevano i santuari, davano alle fiamme i palazzi pubblici... Sul Campidoglio, i valorosi giovani si resero conto che il loro coraggio non sarebbe bastato a evitare che la città fosse cancellata dalla faccia della terra. «Offriamo ai Galli tutto il nostro oro, pur di salvare ciò che può essere ancora salvato!» proposero alcuni.

6. gladio: spada corta a doppio taglio con lama larga e a punta.

7. animosi: coraggiosi.

Stavano già scegliendo gli ambasciatori che avrebbero dovuto trattare il riscatto, quando – quasi miracolosamente – fra loro avanzò l'ormai vecchio Furio Camillo, con il gladio⁶ alzato.

«I nemici» gridò «si cacciano con il ferro, non con l'oro!»

L'ex console, non appena era stato informato del sacco di Roma, aveva chiamato a raccolta i suoi fedelissimi; intorno a loro si erano radunati altri animosi⁷, a migliaia; anche quelli che erano fuggiti da Roma avevano ritrovato il coraggio e avevano capito che la loro salvezza stava nel combattere e non nel nascondersi.

I Galli, che erano ancora intenti a saccheggiare i quartieri periferici, furono colti di sorpresa e cedettero al panico: Roma fu liberata quasi senza combattere. Senatori e sacerdoti tornarono nei loro uffici e decretarono al liberatore il trionfo. Ma nessuno trovò Furio Camillo: il valoroso vecchio era già tornato ad Ardea, nei suoi campi, e aveva di nuovo sostituito il gladio con l'aratro.

(da D. Padoan, *Miti e leggende del mondo antico*, Sansoni per la scuola, Milano, 1996)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. La caduta di Veio, una delle maggiori città etrusche, avviene per opera del console Furio Camillo. Quale stratagemma adotta per farla capitolare?
2. In che modo avviene la conquista di Faleria, roccaforte etrusca?
3. Qual è la sorte di Furio Camillo dopo le elezioni?
4. Arrivano i Galli che occupano e saccheggiano Roma. In che modo Furio Camillo libera la città dai Galli?
5. Come si conclude la vicenda narrata?

ANALIZZARE

6. Furio Camillo, il **protagonista**, è: (indica con una crocetta le risposte esatte)

<input type="checkbox"/> console	<input type="checkbox"/> patrizio	<input type="checkbox"/> temibile	<input type="checkbox"/> vendicativo
<input type="checkbox"/> valoroso generale	<input type="checkbox"/> plebeo	<input type="checkbox"/> coraggioso	<input type="checkbox"/> amante della patria
7. In quale **periodo storico** avvengono i fatti narrati?



VOGLIA DI LEGGERE

Ulteriori **miti**, da stampare e leggere in piena libertà, per il piacere di leggere.

VERIFICA SOMMATIVA

Leggi attentamente il seguente mito greco e poi esegui gli esercizi.

Dedalo e Icaro

1. artefice: costruttore, creatore.

2. non volle ... sua patria: il re Minosse impediva a Dedalo di tornare in patria per timore che rivelasse come era fatta la costruzione del Labirinto.

3. era ben guardato: era ben protetto, difeso.

4. isola: Creta.

5. immaginò un nuovo artificio: escogitò una nuova opera ingegnosa.

Dedalo, artefice¹ abile in ogni arte e pronto d'ingegno, fu il primo che, modellando la pietra, riuscì a formare immagini simili alle umane e lavorò i metalli per ricavarne oggetti belli e preziosi. Minosse gli aveva ordinato di costruirgli un palazzo dalle infinite stanze, il Labirinto, dai molti e tortuosi corridoi, intersecati da strade e da cortili. Ma Minosse, dopo che Dedalo ebbe terminata quest'opera, non volle che egli tornasse alla sua patria² verso la quale lo spingeva un ardente desiderio.

Con lui si trovava un suo figlioletto, Icaro, desideroso egli pure di tornare in Grecia: ma come fare per uscire dalla prigionia? Il Labirinto era ben guardato³, e si trovava in un'isola⁴ circondata da vasti mari; e la Grecia era molto lontana. Dedalo però aveva tale acutezza di ingegno e possedeva tale abilità, da non lasciarsi scoraggiare da alcuna difficoltà, e pensò: «Minosse può impedirci di fuggire per terra e può chiudere i mari. Tuttavia ci resta aperto il cielo. Per quanto egli sia potente e possieda tutto quel che è dato possedere, non è re dell'aria. Per l'aria potremo andare; di lì riusciremo a fuggire». Così immaginò un nuovo artificio⁵.

Raccolse quante più penne poté e le riunì in ordine decrescente di lunghezza; per mezzo di fango e di cera le riunì, dando loro una leggera forma ricurva, in modo da formarne ali simili a quelle degli uccelli. Poi le applicò alle spalle proprie e a quelle del figlio, ed egli stesso provò per primo se gli riusciva di volare.

Il tentativo fu felice, e Dedalo poté ammaestrare nel volo anche Icaro. Lo ammonì a non volare troppo in basso, dove l'acqua poteva rendere pesanti le penne con la sua evaporazione, né troppo in alto, dove il sole avrebbe potuto ammolliare la cera e bruciare le ali. Ottima era la strada di mezzo; egli sarebbe andato innanzi e il figlio avrebbe dovuto seguirlo.

Nel parlare in tal modo a Icaro, Dedalo era commosso e, prima di lanciarsi nel volo, lo baciò: fu quello l'ultimo bacio dato dal padre al figlio.

Durante il viaggio, l'artefice non cessò mai di guardare Icaro e di dargli buoni consigli.



Andrea Sacchi, Dedalo e Icaro, 1630-1661 circa, Roma, Galleria Doria Pamphilj.
Dedalo fissa le ali da lui create sulle spalle del figlio.

6. attoniti: stupiti, sbalorditi.

7. plaghe dell'etere: regioni del cielo.

8. Mare Icario: il tratto di mare dove Icaro precipitò prese il nome di Mare di Icaro.

Già avevano oltrepassato gran tratto di mare, e, con meraviglia dei naviganti e dei pastori, i quali pensavano attoniti⁶ di vedere due dei volare per il cielo, erano arrivati al di là di molte isole del Mare Egeo, quando Icaro, superbo di questa sua nuova arte, reso ardito dal volo e tratto dal desiderio di salire sempre più in alto nelle plaghe dell'etere⁷, si sollevò maggiormente nell'etere stesso.

Ma la vicinanza del sole ammolli la cera e le spalle del giovinetto si sennarono delle ali. Egli sbatteva le spalle e le braccia, ma non incontrava più la resistenza dell'aria.

Invocò un'ultima volta il padre e cadde pesantemente nei flutti marini, in quella parte che da lui prese il nome di Mare Icario⁸.

Dedalo non lo vedeva più, ma ignorava ancora come egli fosse precipitato: lo chiamò angosciosamente, ripetutamente, gridando il caro nome ai venti, senza che nulla gli rispondesse. Guardò in basso e vide il mare coperto di penne.

Capì allora la sua sciagura e come l'imprudenza del figlio ne avesse provocato la morte.

Pianse e maledisse le sue arti; ma non poté che raccogliere i resti di Icaro e comporli lacrimando in un sepolcro.

(da N. Terzaghi, *Miti e leggende del mondo greco-romano*, G. D'Anna, Firenze, 1986)



Carlo Saraceni, *La caduta di Icaro*, Napoli, Museo di Capodimonte.

Icaro ha osato volare troppo in alto: il calore del sole ha sciolto la cera con cui Dedalo aveva fissato le ali e il giovane precipita nel vuoto sotto lo sguardo impotente del padre.

1. Dedalo ha un problema. Quale?

Di conseguenza, che cosa fa per risolverlo?

2. Dedalo che cosa utilizza per costruire le ali?

3. Dedalo ammaestra nel volo il figlio Icaro. Quali consigli gli dà?

4. Icaro, durante il viaggio, come si comporta?

Di conseguenza, che cosa gli succede?

5. Dedalo alla fine maledice le sue arti. Perché?

6. Quali delle seguenti espressioni ti sembrano più adatte a definire Dedalo? Indicale con una crocetta.

- È un abile e ingegnoso costruttore.
- È dotato di scarso ingegno.
- Si demoralizza facilmente di fronte alle difficoltà.
- Non si scoraggia di fronte alle difficoltà.
- È imprudente.
- È consapevole dei pericoli.
- Teme per la vita del figlio.
- Non si preoccupa per la vita del figlio.



7. Icaro precipita a causa: (indica con una crocetta la risposta esatta)

- di un forte vento
- dei cattivi consigli del padre
- di un difetto di costruzione delle ali
- della sua disobbedienza e della sua imprudenza

8. Nel mito è presente un'anticipazione, ossia una frase che anticipa, ti fa capire prima quello che avverrà dopo, alla fine del mito stesso. Individuala e trascrivila.

.....

.....

.....

9. Secondo te, il tema dominante del mito è:

- lo spirito d'avventura che porta l'uomo a compiere imprese folli
- l'indifferenza degli dei nei confronti dei drammi umani
- il desiderio dell'uomo di superare i propri limiti, sfidando le stesse leggi della natura
- la rassegnazione dell'uomo di fronte ai propri limiti

10. Il Labirinto del mito si trovava a Cnosso nell'isola di Creta ed era il palazzo reale di Minosse. Non si sa bene l'origine di questo nome: è molto probabile che derivasse da *labrys*, antichissima parola che significa «bipenne» o «doppia ascia». Infatti, essendosi scoperti i resti del palazzo, si è notato che su alcuni pilastri e su pietre delle mura era incisa una doppia ascia, che probabilmente era un omaggio a un'antichissima divinità adorata, appunto, sotto quella forma. Una cosa è certa: il palazzo di Cnosso aveva una struttura estremamente complessa per cui è facile pensare che fosse molto difficile uscirne dopo esservi entrati. Tant'è vero che anche noi oggi quando diciamo: «Questo palazzo è un vero labirinto!», che cosa intendiamo dire?

.....

.....

.....

11. Proprio perché Dedalo costruì il Labirinto, il suo nome scritto con la minuscola (dedalo) che cosa può significare? Ad esempio, quando noi oggi diciamo: «Mi sono trovato in un dedalo di strade», che cosa intendiamo dire?

.....

.....

.....



«Cantami, o Diva, del Pelide Achille,
l'ira funesta che infiniti addusse
lutti agli Achei...»

(Omero, *Iliade*)

L'EPICA CLASSICA



CONOSCENZE

- Le caratteristiche dell'epica classica.
- Le caratteristiche dell'**Iliade**, dell'**Odissea** e dell'**Eneide**: struttura, vicenda, personaggi, temi dominanti, linguaggio.
- Passi, sia in versi sia in prosa, tratti dai tre grandi poemi epici del mondo greco e latino.

ABILITÀ

- Comprendere la vicenda narrata.
- Riconoscere i ruoli dei personaggi e analizzare le caratteristiche comportamentali e morali dell'eroe protagonista.
- Operare confronti tra situazioni e personaggi, soprattutto sul piano morale.
- Riconoscere le caratteristiche dell'ambientazione (tempo e luogo).
- Riconoscere i temi dominanti.
- Riconoscere le caratteristiche del linguaggio epico: epiteti, formule fisse, patronimici, similitudini, metafore.
- Ricavare informazioni relative alle civiltà greca e romana.
- Riflettere sui rapporti fra storia e leggenda.
- Riconoscere che i tre poemi epici del mondo greco e latino sono opere di altissimo valore letterario e culturale, ma anche e soprattutto morale, in quanto insistono sui valori forti del vivere comunitario, in particolare l'importanza dell'onore, della lealtà, dell'amicizia, degli affetti familiari.
- Esprimere, nell'orale e nello scritto, giudizi critici motivati in relazione a fatti e personaggi.
- Scrivere la parafrasi di un testo epico.
- Analizzare l'*Iliade*, l'*Odissea* e l'*Eneide* nell'arte.

PROPOSTE DI LAVORO

VERIFICA SOMMATIVA



VIAGGI E SOCIETÀ NEL MONDO EPICO CLASSICO



IN BIBLIOTECA: ulteriori proposte di libri di epica classica.

CINEFORUM: ulteriori proposte di film.

VOGLIA DI LEGGERE: ulteriori proposte di testi di epica classica, da leggere in piena libertà.

AUDIOLETTURE: per il piacere di ascoltare o per il potenziamento dell'abilità di ascolto.

IL GENERE

L'EPICA CLASSICA

L'EPICA

L'**epica** (dal termine greco *epos*: parola, discorso, racconto) è la **narrazione poetica delle imprese gloriose, straordinarie di un popolo, dei suoi eroi, dei suoi dei**.

Tutti i popoli antichi hanno sentito l'esigenza di tramandare ai posteri le memorie del proprio passato riguardanti le vicende della patria e le gesta gloriose degli eroi locali. Questi canti di tipo epico, pur presentando una realtà spesso trasfigurata, idealizzata dalla fantasia poetica e popolare, costituiscono un vero e proprio «**fatto culturale**» in quanto rispecchiano gli ideali e i valori (religiosi, morali, civili, sociali, politici) del gruppo sociale o del popolo cui appartengono.

I canti celebrativi nei tempi antichi venivano trasmessi **oralmente** di generazione in generazione da **poeti-cantori**, detti «aèdi» o «rapsodi», che nelle corti, nelle piazze, nei villaggi e nelle città recitavano le loro composizioni accompagnandosi con strumenti musicali quali la cetra o la lira. Solo più tardi questi canti, che costituirono l'**antichissima tradizione epica popolare**, si unificarono, per opera di grandi poeti, in veri e propri poemi come nel caso dell'*Iliade* e dell'*Odissea*, attribuiti a **Omero**.



L'EPICA CLASSICA

Quando parliamo di «**epica classica**» ci riferiamo ai poemi epici del mondo classico, cioè **greco e latino**. Gli aspetti essenziali di un poema classico sono:

- > il **carattere celebrativo** della poesia: in tali poemi vengono infatti celebrate le imprese gloriose di eroi, esseri eccezionali di origine umana o divina o semidivina;
- > la presenza di **tre parti fondamentali**:
 - il **proemio**, ossia una premessa al racconto vero e proprio, contenente l'invocazione alla Musa ispiratrice e l'esposizione sintetica dell'argomento che verrà trattato nell'opera;
 - lo **svolgimento** o narrazione dei fatti;
 - la **catarsi** che si riferisce alla conclusione della vicenda;
- > la presenza di un **protagonista**, ossia di un personaggio principale, dalle caratteristiche fisiche e morali ben delineate, che si distingue da tutti gli altri per la grandiosità delle sue azioni e dei suoi comportamenti. È il caso di **Achille** nell'*Iliade*, di **Ulisse** nell'*Odissea*, di **Enea** nell'*Eneide*;
- > la presenza di un **antagonista**, ossia di un avversario, un personaggio di ostacolo, contro il quale il protagonista deve inevitabilmente scontrarsi per affermare la propria superiorità e quindi celebrare il proprio trionfo. Così Achille dovrà combattere contro Ettore, Ulisse contro i Proci, Enea contro Turno;
- > la presenza degli **dei**, che giocano un ruolo determinante nelle vicende. Dominati da sentimenti e passioni umane, ora aiutano gli eroi ora li ostacolano; ora impediscono che certi avvenimenti accadano ora, invece, ne favoriscono il compimento.

Il poeta Alceo rende omaggio a Saffo in un vaso del 475 a.C. circa, dello Staatliche Antikensammlungen und Glyptothek di Monaco di Baviera.

L'EPICA GRECA

L'Iliade e l'Odissea

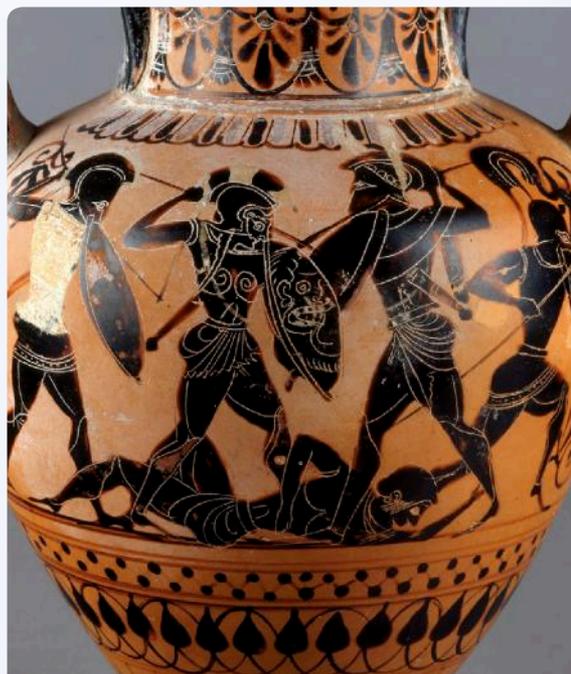
L'*Iliade* e l'*Odissea* sono i più antichi poemi del mondo classico e senz'altro i poemi epici più famosi della Grecia antica. Sono due opere di altissima poesia, caratterizzata da un particolare tipo di verso molto musicale, detto «**esametro**», che rievoca il ritmo dei canti orali da cui questi poemi hanno avuto origine.

L'*Iliade* (ossia il poema della guerra di Ilio, città chiamata anche Troia) e l'*Odissea* (ossia il poema delle avventure di Ulisse, chiamato dai Greci Odisseo) costituiscono degli importanti **documenti della società greca antica**, in particolare della civiltà micenea, fiorita in Grecia fra il 1300 e il 1000 a.C. per opera degli Achei.

L'*Iliade* e l'*Odissea* furono considerate fin dall'antichità opere di altissimo **valore non solo letterario**, ma anche e soprattutto **culturale e morale**. I temi dominanti relativi ai vari aspetti della vita umana (l'amore e l'odio, il coraggio e la viltà, la pietà e la ferocia, la gioia e il dolore, il senso della famiglia, l'amore coniugale e filiale, l'ansia di conoscere, il desiderio del ritorno in patria), se da un lato hanno avuto un'enorme importanza per l'educazione e la formazione dell'uomo greco, dall'altro rappresentano degli ideali di vita universali ed eterni. Di qui la straordinaria attualità dei poemi omerici.

Omero e la «questione omerica»

La tradizione attribuisce a Omero l'*Iliade* e l'*Odissea*. Ecco che cosa scrive a proposito di Omero uno studioso contemporaneo: «Che taluni abbiano negato la persona di Omero, pur non potendo ignorare e anzi dovendo accettare la realtà dei poemi che portano il suo nome, è fatto risaputo. Ma l'esistenza di Omero è tra le cose che noi dobbiamo ammettere, proprio perché ce lo impone l'innegabile realtà della sua poesia. Si suol dire che di lui non sappiamo nulla; ed è il più bugiardo modo di esprimersi che si pos-



Combattimento tra guerrieri greci in un'anfora del Museo Archeologico di Fiesole.

sa immaginare. Come se per conoscere una persona, soprattutto un poeta, sia necessario sapere dove egli nacque, di chi fu figlio, quando visse, come morì.

Di Omero non sappiamo la nascita, solo perché undici città si contesero fin dai tempi remotissimi l'onore di avergli dato i natali e poco conta che egli abbia visto la luce a Smirne o a Rodi, a Chio o a Colofone, ad Argo o nella stessa Atene. Lo si disse ben presto orfano di entrambi i genitori e poverissimo e infelice. Aprì una scuola nella sua città dove si insegnavano lettere e musica. Un mercante, Mente di Leucade, lo portò con sé per fargli conoscere il mondo e Omero vide molti Paesi e fu anche a Itaca, dove lo afflisse una prima malattia agli occhi. Ristabilitosi, in un viaggio a Colofone ebbe una ricaduta e fu cieco per sempre. Ma, perduta la vista, egli non cessò di vagabondare, ottenendo spesso più gloria che pane, finché nell'isola di Jos si fermò del tutto e morì. Egli certamente visse molto tempo dopo la guerra di Troia, non si sbaglierà di molto, quindi, ponendolo tra l'XI e l'VIII secolo a.C.» (A. Sivieri)

Ma l'*Iliade* e l'*Odissea* sono da attribuirsi a un **unico autore**, Omero, oppure ad **autori diversi**?

È questo fondamentalmente il grande interrogativo della **questione omerica**, la più grossa questione letteraria di ogni tempo e la più antica, anche, dal momento che essa conta oltre duemila anni di vita.

Nei tempi antichi e più vicini a Omero, nessuno in verità si sognò di avanzare dei dubbi; fu nel III secolo a.C. che i grammatici e gli studiosi delle opere attribuite a Omero, osservando che l'*Iliade* e l'*Odissea* presentavano notevoli differenze di lingua, di stile, di contenuto e di ambientazione storica, pensarono che i due poemi avessero autori diversi.

Ma ben presto giunsero alla conclusione che l'*Iliade* era opera di Omero giovane, mentre l'*Odissea*, che rivela una maggiore maturità, era opera dello stesso Omero, in età più avanzata.

A partire dal XVII secolo, però, i due poemi omerici suscitarono tra gli studiosi un vivace dibattito: si giunse a dubitare di tutto, perfino della stessa esistenza di Omero.

Emersero sostanzialmente le seguenti posizioni:

> l'*Iliade* e l'*Odissea* sono opere di **un unico autore**, Omero;

> l'*Iliade* e l'*Odissea* sono opera di **due autori distinti**: Omero compose solo l'*Iliade*, mentre un altro grande poeta in un'epoca successiva compose l'*Odissea*;

> l'*Iliade* e l'*Odissea* sono opere di **parecchi autori** che composero separatamente canti epici tramandati oralmente per molto tempo e messi insieme in un secondo tempo da un anonimo raccoglitore.

«Anche se l'attribuzione a un unico autore di entrambi i poemi rimane controversa, oggi la critica è concorde nel riconoscere nella originalità di impostazione dell'*Iliade* e dell'*Odissea*, nella loro fondamentale coerenza e nella loro efficacia poetica la sicura mano di un artista geniale, che nulla vieta di continuare a chiamare, secondo la tradizione, Omero.»

(F. Roncoroni e M. Sboarina)

Il linguaggio dell'*Iliade* e dell'*Odissea*

L'*Iliade* e l'*Odissea* sono due poemi greci in versi che conservano parecchie caratteristiche della poesia epica orale, come modi di dire particolari, ripetizioni, aggettivi o espressioni attribuiti stabilmente ai vari personaggi, che se da un lato permettevano al cantore di memorizzare meglio il contenuto del suo canto, dall'altro avevano lo scopo di tener viva l'attenzione dell'ascoltatore e di fargli ricono-

scere con estrema facilità fatti, situazioni, protagonisti.

Nei poemi omerici, pertanto, troviamo molto spesso la presenza di:

> **epiteti**: aggettivi ed espressioni «fissi», ripetuti con frequenza, sempre riferiti a determinati personaggi o oggetti, animali, elementi naturali.

Ad esempio: Achille **piede rapido** o **piè veloce**; Ulisse **accorto** o **ingegnoso**; Ettore



Auguste Leloir, Omero, XIX secolo, Parigi, Museo del Louvre.



elmo abbagliante o **massacratore**; Andromaca **braccio bianco**; Troiane **riccioli belli**; asta **ombra lunga**; dardo **amaro**; mare **color del vino**;

- > formule **fisse, ricorrenti** nella narrazione, che possono occupare un intero verso. Ad esempio: l'arrivo di un nuovo giorno viene annunciato spesso con il verso «Ma quando figlia di luce brillò l'Aurora dita rosate»; il tramonto viene richiamato con il verso «Quando il sole discese e venne giù l'ombra»; la morte di un guerriero è evocata con il verso «e sugli occhi buia notte l'avvolse» oppure «la vita volò via dalle membra e scese nell'Ade»;
- > **patronimici**: spesso i nomi dei personaggi sono accompagnati dal nome del padre

trasformato in aggettivo col suffisso *-ide*. Ad esempio: Achille **Pelide** (figlio di Peleo); Agamennone **Atride** (figlio di Atreo);

- > **similitudini**: ossia paragoni più o meno complessi, più o meno ricchi di particolari che servono a caratterizzare, a rappresentare in modo più efficace e suggestivo azioni, situazioni e personaggi. Ad esempio: «Patroclo si slanciò per tre volte **simile a** Ares ardente»; «**Come** quando un leone vince in battaglia un cinghiale indomabile – essi superbamente han combattuto sui monti per una piccola polla: volevano bere entrambi – e infine con la sua forza il leone vince l'altro che rantola; **così** il Meneziade che già molti ammazzò, Ettore figlio di Priamo privò della vita con l'asta».

Poi delle belle armi li spogliò in fretta,
e li conobbe, ché presso le rapide navi
li vide, quando dall'Ida li portò Achille **piede veloce**.

SIMILITUDINE

EPITETO

Come leone i teneri nati di rapida cerva
facilmente dilania d'un colpo coi denti forti afferrandoli,
entrato nel covo, e strappa loro il tenero cuore;
e quella, pur trovandosi molto vicina, non può
portare soccorso, la prende terribile tremito,
fugge via rapida, traverso le macchie dense e la selva,
ansante, sudante, sotto l'assalto della belva gagliarda;
appunto **così** nessuno a quelli poté evitare la morte
fra i Teucri, ma essi pure fuggivano sotto gli Argivi.

Ecco, e Písandro e Ippòloco **furia di guerra**,

EPITETO

figli del saggio Antímaco – il quale grandissimo
oro, splendidi doni s'ebbe da Alessandro,
e s'era opposto a rendere Elena al biondo Menelao –
i suoi due figli uccise il potente Agamennone:
ritti su un carro solo, reggevano insieme i veloci cavalli.

A quelli sfuggiron di mano le briglie lucenti,
si sconvolsero i cavalli: contro a loro **come leone** balzò

PATRONIMICO

SIMILITUDINE

l'**Atride**; essi dal carro presero a supplicare:
«Prendici vivi, figlio d'Atreo, accetta degno riscatto.
Molte son le ricchezze nella casa d'Antímaco,
e bronzo e oro e faticosissimo ferro;
di questi il padre prezzo infinito offrirebbe,
se ci sapesse vivi presso le navi achee».

(da *Iliade*, canto XI, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1993)

L'ILIAD

Iliade significa «vicenda di Ilio»: il poema, infatti, narra la guerra dei principi achei contro la città di Troia, detta anche Ilio perché fondata da Ilio. Sulla guerra di Troia furono composti molti poemi e a essi, dal momento che trattano lo stesso argomento, si dà il nome di «**poemi del ciclo troiano**» o «**poemi ciclici**».

Il più grande poema del ciclo fu sicuramente l'*Iliade*, la cui superiorità su tutti gli altri già gli antichi ritenevano indiscutibile.

La guerra di Troia nella storia

La guerra che i principi achei condussero contro la città di Troia è una **realtà storica**. Ma chi erano gli Achei? E per quali ragioni intrapresero una guerra contro Troia?

Verso il 2000 a.C., dalle vallate del medio corso del Danubio, scesero verso la Penisola balcanica, attraverso la Macedonia, gli **Elleni** (chiamati più tardi Greci dai Romani), popoli indoeuropei che si dividevano in quattro gruppi, parlanti dialetti diversi: **Achei**, **Eoli**, **Ioni** e **Dori**. Di questi quattro gruppi i primi a entrare in Grecia furono gli Achei che si stanziarono nel Peloponneso.

In un primo momento la conquista degli Achei, popolo di guerrieri e di pastori, provocò un regresso del livello di vita delle popolazioni greche, ma col passare del tempo, a contatto con la civiltà egeo-cretese, gli Achei si incivilirono, dando vita a una nuova civiltà che ebbe il suo massimo splendore fra il 1400 e il 1100 a.C. e che fu detta «**micenea**», da Micene, una delle più grandi città dell'Argolide, regione del





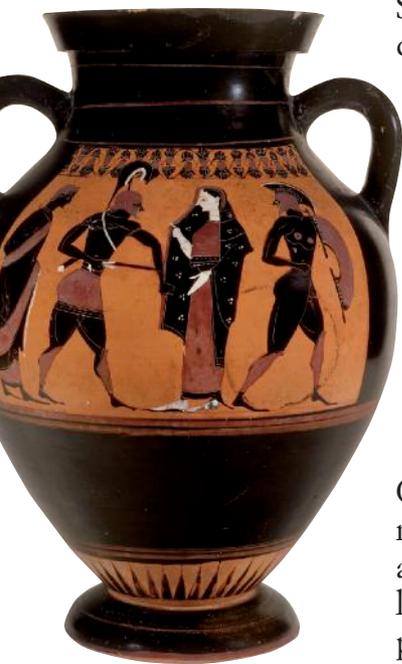
Peloponneso. Gli Achei, divenuti ben presto esperti marinai e abili mercanti, estesero il loro dominio nel bacino del Mar Egeo; a un certo punto, però, la loro espansione commerciale a Oriente nel Mar Nero si trovò a essere ostacolata dalla potente e ricca città di **Troia** situata proprio all'imbocco dell'Ellesponto. Di qui la **guerra** che si concluse con la completa distruzione di Troia, incendiata, e con la sconfitta delle popolazioni dell'Asia Minore, alleate dei Troiani.

Le **ragioni della guerra** furono pertanto di **natura economica, commerciale ed egemonica** (o di dominio).

Il merito di aver accertato l'esistenza della città di Troia e di aver dimostrato che la guerra non fu frutto della fantasia dei Greci e del loro maggiore poeta fu di **Heinrich Schliemann**, un archeologo tedesco che nella seconda metà dell'Ottocento sulla collina di Hissarlik, l'area su cui doveva sorgere Troia, scoprì i resti di una città più volte distrutta e ricostruita.

Ciò che viene narrato nell'*Iliade* trae pertanto origine da un fatto storico: la città di Troia fu davvero assediata, distrutta e incendiata dai Greci, probabilmente tra il 1220 e il 1200 a.C.

La guerra di Troia nella leggenda



La fuga di Paride ed Elena da Agamennone in un'anfora a figure nere conservata presso il Museo Gregoriano Etrusco nello Stato del Vaticano.

Secondo la leggenda, la guerra di Troia fu causata da **Paride**, figlio di **Priamo** re di Troia.

Siamo sull'Olimpo: si celebrano le nozze tra il re Peleo e la ninfa Teti dalla cui unione nascerà **Achille**, principale eroe della guerra troiana. Tutti gli dei sono stati invitati, eccetto la Discordia che, per vendicarsi dell'offesa, getta sul tavolo del banchetto una mela d'oro sulla quale è scritto: «Alla più bella». Era, Atena e Afrodite si contendono la mela. Dopo lunghe discussioni si decide di affidare il giudizio al bellissimo Paride. Le dee allora si recano da Paride e ciascuna cerca di guadagnarsi il favore del giovane: Era gli promette la potenza, Atena la saggezza, Afrodite l'amore della donna più bella del mondo. Paride attribuisce la mela ad Afrodite, suscitando l'odio delle altre due.

Qualche tempo dopo, Paride si reca a Sparta e si innamora perdutamente della bellissima **Elena**, moglie del re **Menelao**, convincendola a fuggire con lui a Troia. Per vendicare l'offesa subita, Menelao chiede l'aiuto di **Agamennone**, suo fratello e re di Micene, e di tutti gli altri principi achei. La flotta greca salpa verso Troia dove ha inizio l'assedio. I Troiani resistono per nove anni, ma nel decimo Troia viene conquistata grazie all'astuzia di **Ulisse**, il re di Itaca. Egli, infatti, fa costruire un grande cavallo di legno, nel ventre del quale nasconde i più valorosi soldati achei. Grazie a uno stratagemma, il cavallo viene fatto entrare nella città di Troia. Durante la notte gli Achei escono dal loro nascondiglio e, aiutati dai compagni che hanno finto di partire, incendiano e distruggono la città.

La struttura dell'*Iliade*

L'*Iliade* è un poema in 24 canti, costituito complessivamente da 15.696 versi. L'*Iliade* non narra tutta la guerra di Ilio, ma solo le **vicende avvenute nel corso di cinquantun giorni nel decimo e ultimo anno dell'assedio acheo**.

La vicenda dell'*Iliade*

■ *L'ira di Achille e il suo ritiro dalla guerra* (canto I)

La guerra fra Achei e Troiani dura già da nove anni e la città di Troia, assediata, continua a resistere. Crise, sacerdote di Apollo, si reca al campo acheo per riscattare la figlia fatta schiava da Agamennone, ma da questi viene trattato malamente e respinto. Ciò provoca la vendetta di Apollo che fa scoppiare una terribile pestilenza fra gli Achei. Achille rimprovera Agamennone e propone l'immediata restituzione della fanciulla al padre Crise. Agamennone è disposto a cedere, ma pretende in cambio Briseide, la schiava preferita di Achille. Ciò provoca una violenta lite fra i due eroi ed è causa della famosa «**ira di Achille**».

Achille rinuncia alla sua schiava ma, offeso, dichiara che non parteciperà più alla guerra. Profondamente addolorato si reca in riva al mare dove la madre Teti viene a consolarlo.



L'ira di Achille, scatenata dalla lite con Agamennone, in una tela settecentesca di Charles Antoine Coypel, conservata presso il Museo dell'Ermitage di San Pietroburgo.



■ **Scontri fra Achei e Troiani** (canti II-XV)

I canti centrali del poema narrano le battaglie e i duelli fra Achei e Troiani ai quali partecipano anche gli dei. Paride e Menelao si sfidano: il vincitore otterrà per sé Elena e si porrà fine alla guerra. Paride nel duello ha la peggio, ma quando sta per essere ucciso da Menelao, la dea Afrodite lo avvolge in una nube e lo salva. Il greco Diomede compie imprese straordinarie: ferisce Enea, colpisce persino gli dei accorsi in aiuto dei Troiani, ma rinuncia a battersi con Glauco quando scopre che le loro famiglie sono legate da vincoli di ospitalità.

Intanto Ettore, dopo l'incontro con la moglie Andromaca, sfida a duello il forte guerriero acheo Aiace Telamonio. Ben presto i Troiani riescono ad avere il sopravvento. Per superare la grave situazione, il saggio Nestore consiglia di inviare un'ambasceria ad Achille perché ritorni a combattere, ma l'eroe resta fermo nella sua decisione.

Nel frattempo riprende la battaglia; gli Achei lottano disperatamente, ma alla fine, dopo aspri combattimenti, vengono respinti dai Troiani fino alle loro navi: l'esercito acheo sta per essere distrutto e le navi incendiate.

■ **La morte di Patroclo e il giuramento di vendetta di Achille** (canti XVI-XIX)

Patroclo, il più caro amico di Achille, viste le difficoltà dei compagni, prega l'eroe di poter indossare le sue splendide armi: alla loro vista i Troiani terrorizzati senz'altro si ritireranno. Achille acconsente. Il successo dello stratagemma è immediato: i Troiani, ingannati, fuggono e Patroclo semina paura e strage fra i nemici che lo credono Achille. Ettore, però, non fugge, gli si fa incontro e lo uccide.

Achille, appresa la notizia della morte dell'amico, è assalito da un disperato dolore e giura di vendicarlo uccidendo Ettore. Si riconcilia con Agamennone, che gli restituisce Briseide, indossa la nuova armatura preparatagli dal dio Efesto e si lancia nel campo di battaglia.

■ **Il ritorno di Achille** (canti XX-XXIV)

Subito la battaglia si trasforma in una sconfitta per i Troiani: Achille fa strage dei nemici e si avvicina sempre più alle mura di Troia.

Quando Priamo si accorge che per i Troiani non c'è più scampo, dà ordine di aprire le porte della città affinché i fuggiaschi possano salvarsi. Solo Ettore rimane fuori dalle mura e decide di affrontare Achille.

Il duello fra i due eroi si conclude con la morte di Ettore. Achille lega il cadavere al suo cocchio e lo trascina nella polvere attorno alle mura di Troia; ritorna poi alle navi e ordina grandi onori funebri per Patroclo. Dopo dodici giorni, impietosito da Priamo, il padre di Ettore, Achille permette di restituire ai Troiani il cadavere dell'eroe. Con i solenni funerali di Ettore si chiude il poema.

I personaggi principali dell'*Iliade*

I personaggi dell'*Iliade* sono **uomini** e **dei**. Gli uomini, però, hanno qualità fisiche e morali fuori del comune, tanto da apparire sovrumane. Sono valorosi guerrieri pronti a sostenere lunghe battaglie, feroci duelli; provano ire terribili, forti desideri di vendetta, odi eccessivi; nello stesso tempo, però, si dimostrano disponibili al sentimento dell'amicizia o della compassione, che manifestano senza mezze misure.

Gli Achei	I Troiani
<p>Achille: figlio del re Peleo e della ninfa Teti, è il guerriero più forte e valoroso degli Achei. Secondo una leggenda, la madre Teti, sapendo che sarebbe morto sotto le mura di Troia, lo immerse nel sacro fiume Stige, rendendolo invulnerabile in tutto il corpo eccetto il tallone, per il quale lo aveva tenuto sospeso. Achille è l'eroe per eccellenza, pronto a combattere e morire per la gloria.</p>	<p>Ettore: figlio di Priamo e di Ecuba, è lo sposo di Andromaca. È il maggiore eroe troiano. Ettore non ama la guerra, non aspira alla gloria; combatte per necessità, per difendere la sua città assediata, i suoi vecchi genitori, il figlio Astianatte e la moglie. Forti in lui sono il senso del dovere, gli affetti familiari e nazionali.</p>
<p>Agamennone: re di Micene, è il capo supremo della spedizione achea contro Troia. È autoritario, arrogante e prepotente e dal suo scontro con Achille ha origine la vicenda dell'<i>Iliade</i>.</p>	<p>Priamo: è il re di Troia, marito di Ecuba e padre di cinquanta figli, quasi tutti destinati a morire sotto le mura di Troia. È un sovrano molto amato e rispettato, un marito affettuoso e un padre tenerissimo.</p>
<p>Menelao: re di Sparta, è fratello di Agamennone e marito della bellissima Elena che gli è stata rapita da Paride.</p>	<p>Ecuba: è la moglie di Priamo e la madre di Ettore e Paride.</p>
<p>Elena: moglie di Menelao, re di Sparta, si lascia sedurre da Paride che la conduce con sé a Troia e ciò è causa del conflitto.</p>	<p>Andromaca: moglie di Ettore e madre del piccolo Astianatte, è la più bella e poetica figura femminile del poema.</p>
<p>Diomede: figlio di Tideo, re di Argo, è uno dei più forti e valorosi eroi achei, compagno di Ulisse in audaci imprese.</p>	<p>Paride: figlio di Priamo e fratello di Ettore, rapisce Elena, moglie di Menelao, scatenando la guerra fra Achei e Troiani.</p>
<p>Ulisse: re di Itaca, è un uomo saggio, astuto, prudente; è anche uno degli eroi più valorosi.</p>	<p>Enea: figlio di Anchise e della dea Afrodite, è uno degli eroi troiani più forti e valorosi. Secondo una leggenda, Enea porterà in salvo i pochi Troiani superstiti, trovando nel Lazio una nuova patria.</p>
<p>Patroclo: figlio del re della Locride, vive per lungo tempo alla corte di Peleo insieme ad Achille, di cui è l'amico prediletto. Si distingue per il suo spirito di sacrificio.</p>	<p><i>L'incontro di Enea e Didone dipinto sulla custodia di un orologio della metà del Seicento.</i></p>
<p>Aiace Telamonio: dopo Achille, è il più valoroso degli eroi achei.</p>	



Gli dei

Gli dei partecipano intensamente alle vicende del poema e, pur essendo immortali e dotati di poteri soprannaturali, presentano caratteristiche umane, ossia qualità, vizi, sentimenti e passioni tipici degli uomini. Al di sopra degli dei c'è però un'entità misteriosa, il **Fato**, che stabilisce il destino degli uomini e al cui volere nessuno può opporsi, nemmeno gli dei. **Nel corso della guerra di Troia alcuni dei parteggiano per gli Achei, altri per i Troiani, unica eccezione Zeus.** Re e padre di tutti gli dei dell'Olimpo, Zeus rappresenta la giustizia e quindi non parteggia né per gli Achei né per i Troiani.



Particolare con gli dei dell'Olimpo in un affresco di Luigi Sabatelli dipinto sul soffitto della Sala dell'Iliade di Palazzo Pitti a Firenze.

Divinità in favore degli Achei	Divinità in favore dei Troiani
<p>Athena (Minerva per i Romani): dea della saggezza, è ostile ai Troiani per l'offesa subita con il giudizio di Paride che attribuì ad Afrodite il titolo di «dea più bella».</p>	<p>Afrodite (Venere per i Romani): dea della bellezza e dell'amore, è la madre di Enea. A essa Paride attribuisce il titolo di «dea più bella».</p>
<p>Era (Giunone per i Romani): moglie di Zeus, è la protettrice dei matrimoni. Anche Era, come Athena, è ostile ai Troiani perché offesa dal giudizio di Paride.</p>	<p>Ares (Marte per i Romani): sanguinoso e violento dio della guerra, è rivale di Athena dalla quale viene colpito con una pietra.</p>
<p>Poseidone (Nettuno per i Romani): dio del mare, parteggia per gli Achei per un'antica offesa ricevuta dal re di Troia, Priamo.</p>	<p>Febo (Apollo per i Romani): dio del sole, scatena una pestilenza nel campo acheo.</p>
<p>Teti: ninfa del mare, moglie di Peleo, è la madre di Achille.</p>	
<p>Efesto (Vulcano per i Romani): dio del fuoco, costruisce per Achille delle splendide armi.</p>	

Gli dei Afrodite, Artemide e Apollo in un rilievo conservato presso il Museo Archeologico di Delfi.

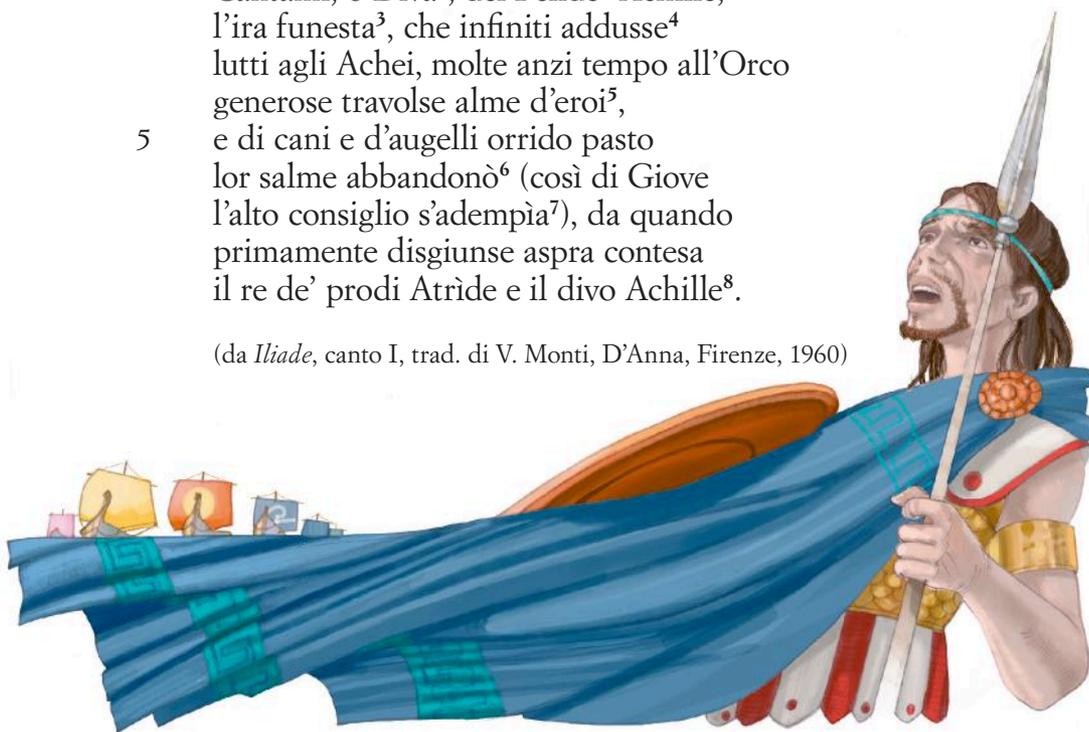
Proemio

Così ha inizio l'*Iliade*, con il proemio, ossia con la premessa, l'introduzione al racconto vero e proprio. Il proemio è costituito da un'**invocazione** e da una **protasi**.

Nell'invocazione il poeta si rivolge a Calliope, Musa della poesia epica, affinché ispiri il suo canto. Nella protasi (o enunciazione dell'argomento) il poeta espone in modo breve e rapido l'argomento che si propone di cantare, cioè l'ira di Achille e le conseguenze che ne derivarono per gli Achei e per i Troiani.

Cantami, o Diva¹, del Pelide² Achille,
l'ira funesta³, che infiniti addusse⁴
lutti agli Achei, molte anzi tempo all'Orco
generose travolse alme d'eroi⁵,
5 e di cani e d'augelli orrido pasto
lor salme abbandonò⁶ (così di Giove
l'alto consiglio s'adempì⁷), da quando
primamente disgiunse aspra contesa
il re de' prodi Atride e il divo Achille⁸.

(da *Iliade*, canto I, trad. di V. Monti, D'Anna, Firenze, 1960)



1. Cantami, o Diva: Ispirami a cantare, o Dea. Si tratta di Calliope, la Musa della poesia epica. Nella mitologia greca le Muse erano nove e ciascuna di esse proteggeva un'arte o una scienza.

2. Pelide: è Achille, figlio di Peleo.

3. funesta: apportatrice di dolori e di morte.

4. addusse: provocò, arrecò.

5. molte ... eroi: trascinò (**travolse**) nell'Oltretomba (**Orco**) molte anime (**alme**) nobili (**generose**) di eroi morti prematuramente (**anzi tempo**).

6. e di cani ... abbandonò: e abbandonò i loro corpi (**salme**) perché diventassero pasto orribile (**orrido**) di cani e di uccelli (**augelli**). Questo fatto per gli antichi era molto grave. Essi, infatti, ritenevano che l'anima di un corpo rimasto privo di sepoltura avrebbe errato senza pace.

7. l'alto consiglio s'adempia: la suprema volontà si compiva.

8. da quando ... Achille: da quando all'inizio (**primamente**) una lite accanita (**aspra contesa**) divise (**disgiunse**) Agamennone figlio di Atreo (**Atride**), il re dei valorosi guerrieri Achei, e il divino (**divo**) Achille. Achille è detto divino perché figlio della ninfa Teti.



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. A chi si rivolge inizialmente il poeta e perché?
2. Il poeta nell'*Iliade* narrerà la storia dell'intera guerra degli Achei contro i Troiani o solo l'episodio culminante di essa, ossia l'ira di Achille?
3. Quali furono le conseguenze dell'«ira funesta» di Achille?
4. Lutti e stragi per gli Achei ebbero inizio dal giorno in cui scoppiò una lite violenta, accanita. Tra chi?

ANALIZZARE

5. Con questi versi che hai appena letto inizia l'*Iliade*. Essi complessivamente costituiscono: (indica con una crocetta la risposta esatta)

<input type="checkbox"/> l'invocazione	<input type="checkbox"/> il proemio	<input type="checkbox"/> la protasi
--	-------------------------------------	-------------------------------------
6. In quale verso si trova l'**invocazione alla Musa** ispiratrice?
7. Il poeta nel proemio accenna a un dio. Quale e perché?
8. Per gli antichi Greci, rimanere privi di **sepoltura** era una gravissima sventura. Chi, infatti, non riceveva sepoltura e onori funebri non poteva entrare nell'Ade ed era condannato a vagare in eterno. Quali versi confermano ciò?

LINGUA E STILE

9. Nei poemi omerici i nomi dei personaggi sono spesso accompagnati da espressioni o aggettivi fissi, detti anche **epiteti**, che descrivono una particolare caratteristica del personaggio. Tali «formule fisse», ripetute in modo quasi uguale, servivano a fissare nella memoria degli ascoltatori le qualità del personaggio e a renderlo così immediatamente riconoscibile. Già in questi versi del proemio è presente un epiteto, «divo», attribuito ad Achille. Quale caratteristica di Achille vuole sottolineare?



Nei poemi omerici il nome di un personaggio è spesso accompagnato dal **patronimico**, ossia dal nome del padre trasformato in aggettivo con l'aggiunta del suffisso *-ide*. Così, ad esempio, nel proemio, Achille viene chiamato «Pelide Achille» in quanto è figlio di Peleo (*Pel* + *ide*). Sempre nel proemio trovi un personaggio indicato con il solo patronimico: «Atride».

A quale personaggio si riferisce? Che cosa significa? Di che cosa è composto?



Il proemio ti è stato presentato nella famosa traduzione del poeta italiano Vincenzo Monti (1754-1828), il primo traduttore in lingua italiana dell'*Iliade*. Individua costruzioni e termini ormai caduti in disuso: *diva*, *addusse*, *augelli* (continua tu!)

L'ira di Achille

Una terribile pestilenza mandata da Apollo semina strage e morte nel campo degli Achei. L'indovino Calcante dichiara che la causa dell'ira di Apollo è il rifiuto da parte di Agamennone di restituire la schiava Criseide al padre Crise, sacerdote di Apollo. Agamennone dapprima s'infuria, ma poi cede, pretendendo però, in compenso, la schiava di Achille, Briseide. Di qui l'ira di Achille, da cui trae ispirazione tutto il poema.

1. apostrofo: investì, as-salì.

2. senza punto: senza minimamente.

3. Beone!: Ubriacone!

4. Occhio ... di cervo!: Hai lo sguardo spavaldo, coraggioso di un cane, ma sei vile intimamente come un cervo.

5. t'è bastato il cuore: hai avuto il coraggio.

6. turbe: massa dei guerrieri.

7. agguati: attacchi improvvisi.

8. ché: perché.

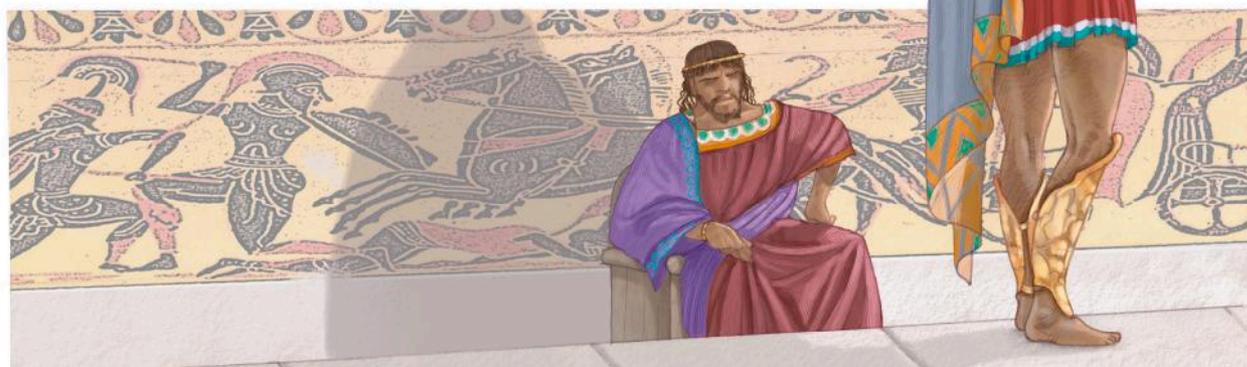
9. a colui ... aperto: a colui (cioè Achille) che ti si oppone apertamente.

10. se questo ... non fosse: se gli Achei non fossero degli uomini da nulla, cioè dei vili.

11. giuramento: è un giuramento tremendo che costerà lutti e sangue agli Achei.

E allora con durissime parole
di nuovo Achille apostrofò¹ l'Atride
senza punto² cessar dal suo furore:
330 «Beone!³ Occhio di cane e cuor di cervo!⁴
Non una volta t'è bastato il cuore⁵
di armarti con le turbe⁶ alla battaglia
e con gli achivi principi agli agguati⁷,
ché⁸, per te, questo è simile alla morte!
335 Certo nel vasto campo degli Achei
più ti conviene togliere i suoi premi
a colui che ti affronti a viso aperto⁹.
Principe che divorì il ben di tutti
perché comandi a uomini da nulla!
340 Che se questo, Agamennone, non fosse¹⁰,
or fatto avresti l'ultimo sopruso.
Ma pur ti dico, e grande giuramento¹¹
sopra vi faccio [...]
giorno verrà che i figli degli Achei
tutti d'Achille desiderio avranno,
e a lor tu non potrai, benché dolente,
355 recar soccorso, tanti ne cadranno
sotto la mano d'Ettore omicida;
e ben dentro di te ti roderai
di rabbia il cuore, perché onor negasti
al più gagliardo dei guerrieri achei».

(da *Iliade*, canto I, trad. di G. Vitali, Paravia, 1952)





PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Achille sfoga la sua ira lanciando contro Agamennone pesanti insulti. Come lo definisce infatti? Di che cosa lo accusa?
2. L'ira di Achille raggiunge il suo culmine nel giuramento. Achille, infatti, giura che: (indica con una crocetta la risposta esatta)
 - un giorno gli Achei, incalzati da Ettore, sentiranno la sua mancanza e avranno bisogno del suo aiuto
 - ben presto ucciderà Agamennone, vendicandosi così dell'offesa ricevuta
 - un giorno Agamennone sarà ucciso dagli stessi Achei in quanto lo riterranno colpevole di aver allontanato Achille dalla battaglia

LINGUA E STILE



«Occhio di cane e cuor di cervo», riferiti ad Agamennone, costituiscono due bellissimi esempi di **metafora**.

La metafora è una figura retorica che consiste nell'usare al posto di un'espressione o di una parola, un'altra parola che ha con essa un rapporto di somiglianza. Generalmente la metafora può essere considerata una similitudine abbreviata, privata dell'avverbio di paragone. Così Omero, anziché dire che «Agamennone è vile intimamente come i cervi», condensa il concetto in un'unica immagine metaforica, ossia «cuor di cervo».

Quale rapporto di somiglianza esiste tra Agamennone e «occhio di cane»?

INVITO ALLA SCRITTURA

4. **Scrivere la parafrasi.** Parafrasare dei versi significa trascriverli, trasformarli in un testo in prosa senza, però, che ne vengano cambiati il contenuto e il significato. Prova a scrivere la parafrasi dei versi relativi all'episodio *L'ira di Achille*. Segui le indicazioni.

> Innanzitutto **leggi attentamente i versi, identifica le parole o le espressioni difficili** e, con l'aiuto delle note, cerca di comprenderne il significato.

> **Ricostruisci l'ordine delle parole** secondo una successione logica (soggetto, predicato, complementi).

E allora di nuovo Achille apostrofò l'Atride con parole durissime senza punto cessar dal suo furore: (continua tu)

> Con l'aiuto delle note **sostituisci le parole difficili, di uso letterario, con altre di uso quotidiano**, cercando anche di spiegare eventuali espressioni figurate o concetti troppo sintetici.

E allora di nuovo Achille investì l'Atride, cioè Agamennone figlio di Atreo, con parole durissime, senza minimamente trattenere la sua ira: (continua tu)

Ettore e Andromaca


cd-1 TRACCIA-19

 L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

Sotto le mura di Troia la guerra infuria aspra e violenta. Gli Achei incalzano implacabili, provocando scompiglio e panico fra i Troiani. Ettore, dopo aver rianimato i suoi soldati, rientra in città e si reca dalla madre Ecuba per esortarla ad andare al tempio di Atena a placare l'ira della dea con preghiere e offerte. S'incontra poi con il fratello Paride e lo rimprovera aspramente perché se ne sta in casa tranquillo, mentre la battaglia infuria intorno alle mura. Ettore si dirige quindi alla propria casa per rivedere la moglie Andromaca e il piccolo figlio Astianatte.

L'incontro di Ettore e Andromaca è uno degli episodi più belli e commoventi dell'*Illiade*, tutto pervaso di amore, tenerezza, ansia, preoccupazione. Nell'ambito del poema risonante di battaglie e duelli, questi versi rappresentano un momento di pausa. Sul fragore assordante delle armi prendono per un momento il sopravvento gli affetti e i sentimenti: l'amore coniugale, l'affetto paterno, il senso del dovere, la consapevolezza di un tragico destino cui è impossibile sottrarsi. E se la figura di Andromaca, sposa affettuosa e madre premurosa, colpisce fortemente il lettore per il suo stato di disperazione e di angoscia, la figura di Ettore, così umana ed eroica, risalta in tutta la sua grandezza. Ettore ama Andromaca, ama il piccolo figlio Astianatte, soffre tremendamente al pensiero che cadano in mano nemica, tuttavia non può sottrarsi al suo dovere che lo chiama a difendere la patria e a sacrificarsi per essa. Così, infatti, ha stabilito il Fato.

Partì, così dicendo, Ettore elmo abbagliante¹;
 370 e giunse in breve alla sua comoda casa;
 ma non trovò nella sala Andromaca braccio bianco
 perch'ella, col bambino e un'ancella bel peplo²,
 stava sopra la torre³, desolata, gemente. [...]
 E quando, attraversata la gran città, giunse alle porte
 Scee, da cui doveva uscir nella piana,
 qui la sposa ricchi doni⁴ gli venne incontro correndo,
 395 Andromaca, figliuola d'Eezione magnanimo,
 Eezione, che sotto il Placo selvoso abitava
 Tebe Ipoplacia, signore di genti cilice⁵;
 la sua figlia appartiene ad Ettore elmo di bronzo.

1. abbagliante: splendente, rilucente.

2. peplo: veste di lana bianca, lunga fino ai piedi, fissata alle spalle con una fibbia.

3. torre: la torre delle porte Scee, porte della città attraverso le quali i Troiani passavano per recarsi sul campo di battaglia.

4. sposa ricchi doni: sposa con ricca dote.

5. Andromaca ... cilice: Andromaca è figlia di Eezione re di Tebe, città della Cilicia in Asia Minore, che sorgeva ai piedi del monte Placo ricco di boschi (**selvoso**). È per questo che Tebe era chiamata «Ipoplacia», che in greco significa appunto «sotto il Placo».



Dunque gli venne incontro, e con lei andava l'ancella,
 400 portando in braccio il bimbo, cuore ingenuo, piccino,
 il figlio d'Ettore amato, simile a vaga⁶ stella.
 Ettore lo chiamava Scamandrio⁷, ma gli altri
 Astianatte⁸, perché Ettore salvava Ilio⁹ lui solo.
 Egli, guardando il bambino, sorrise in silenzio:
 405 ma Andromaca gli si fece vicino piangendo,
 e gli prese la mano, disse parole, parlò così:
 «Misero, il tuo coraggio t'ucciderà, tu non hai compassione
 del figlio così piccino, di me sciagurata, che vedova presto
 sarò, presto t'uccideranno gli Achei,
 410 balzandoti contro tutti: oh, meglio per me
 scendere sotto terra, priva di te; perché nessun'altra
 dolcezza, se tu soccombi al destino, avrò mai,
 solo pene! Il padre non l'ho, non ho la nobile madre.

Andromaca ricorda i dolorosi avvenimenti accaduti alla sua famiglia: il padre e i suoi sette fratelli sono morti per mano di Achille, mentre la madre, dopo aver pagato ad Achille un forte riscatto per aver salva la vita, è morta di morte improvvisa.

Ettore, tu sei per me padre e nobile madre
 430 e fratello, tu sei il mio sposo fiorent¹⁰;
 ah, dunque, abbi pietà, rimani qui sulla torre,
 non fare orfano il figlio, vedova la sposa;
 ferma l'esercito presso il caprifico¹¹, là dove è molto
 facile assalir la città, più accessibile il muro;
 435 per tre volte venendo in questo luogo l'hanno tentato i migliori
 compagni dei due Aiaci, di Idomeneo famoso,
 compagni degli Atridi, del forte figlio di Tideo¹²:
 o l'abbia detto loro chi ben conosce i responsi,
 oppure ve li spinga l'animo stesso e li guidi!».
 440 E allora Ettore grande, elmo abbagliante, le disse:
 «Donna, anch'io, sì, penso a tutto questo; ma ho troppo
 rossore dei Teucri¹³, delle Troiane lungo peplo,
 se resto come un vile lontano dalla guerra.
 Né lo vuole il mio cuore, perché ho appreso a esser forte
 445 sempre, a combattere in mezzo ai primi Troiani,

6. vaga: bella.

7. Scamandrio: dal nome del fiume Scamandro che scorreva nella pianura di Troia.

8. Astianatte: in greco significa «difensore della città».

9. Ilio: altro nome di Troia, da Ilo, fondatore della città.

10. fiorent: forte, vigoroso.

11. caprifico: fico selvatico, presso le porte Scee, del quale le capre sono ghiotte.

12. i migliori ... Tideo: i più valorosi eroi achei: Aiace Telamonio, re di Salamina, e Aiace Oileo, re di Locri; Idomeneo, re di Creta; Agamennone e Menelao, figli di Atreo; Diomede, figlio di Tideo.

13. rossore dei Teucri: vergogna dei Teucri, ossia dei Troiani.

al padre procurando grande gloria e a me stesso.
 Io lo so bene questo dentro l'anima e il cuore:
 giorno verrà che Ilio sacra perisca,
 e Priamo, e la gente di Priamo buona lancia:
 450 ma non tanto dolore io ne avrò per i Teucri,
 non per la stessa Ecuba¹⁴, non per il sire Priamo,
 e non per i fratelli, che molti e gagliardi
 cadranno nella polvere per mano dei nemici,
 quanto per te, che qualche acheo chitone di bronzo¹⁵,
 455 trascinerà via piangente, libero giorno togliendoti¹⁶:
 allora, vivendo in Argo, dovrai per altra¹⁷ tessere tela,
 e portar acqua di Messeide o Iperea¹⁸,
 costretta a tutto: grave destino sarà su di te.
 E dirà qualcuno che ti vedrà lacrimosa:
 460 "Ecco la sposa d'Ettore, ch'era il più forte a combattere
 fra i Troiani domatori di cavalli, quando lottavan per Ilio!"
 Così dirà allora qualcuno; sarà strazio nuovo per te,
 priva dell'uomo che schiavo giorno¹⁹ avrebbe potuto tenerti
 [lontano.
 Morto, però, m'imprigioni la terra su me riversata²⁰,
 465 prima ch'io le tue grida, il tuo rapimento conosca!».



14. **Ecuba**: madre di Ettore e moglie del re Priamo.

15. **qualche acheo ... bronzo**: qualche guerriero acheo armato di una corazza di bronzo.

16. **libero giorno togliendoti**: privandoti della libertà e quindi rendendoti schiava.

17. **per altra**: per un'altra donna, per una padrona.

18. **Messeide o Iperea**: nomi di due fonti della Grecia. La fonte Messeide si trova in Laconia; la fonte Iperea in Tessaglia.

19. **schiavo giorno**: i giorni della schiavitù.

20. **m'imprigioni ... riversata**: mi ricopra la terra gettata sopra il mio sepolcro.



E dicendo così, tese al figlio le braccia Ettore illustre:
 ma indietro il bambino, sul petto della balia bella cintura
 si piegò con un grido, atterrito all'aspetto del padre,
 spaventato dal bronzo e dal cimiero chiomato²¹,
 470 che vedeva ondeggiare terribile in cima all'elmo.
 Sorrise il caro padre, e la nobile madre,
 e subito Ettore illustre si tolse l'elmo di testa,
 e lo posò scintillante per terra;
 e poi baciò il caro figlio, lo sollevò fra le braccia,
 475 e disse, supplicando a Zeus e agli altri numi:
 «Zeus, e voi numi tutti, fate che cresca questo
 mio figlio, così come io sono, distinto fra i Teucri,
 così gagliardo di forze, e regni su Ilio sovrano;
 e un giorno dica qualcuno: «È molto più forte del padre!»
 480 quando verrà dalla lotta. Porti egli le spoglie cruento²²
 del nemico abbattuto, goda in cuore la madre!».
 Dopo che disse così, mise in braccio alla sposa
 il figlio suo; ed ella lo strinse al seno odoroso,
 sorridendo fra il pianto; s'intenerì lo sposo a guardarla,
 485 l'accarezzò con la mano, le disse parole, parlò così:
 «Misera, non t'affliggere troppo nel cuore! Nessuno contro il
 destino potrà gettarmi nell'Ade²³;
 ma la Moira²⁴, ti dico, non c'è uomo che possa evitarla,
 sia valoroso o vile, dal momento ch'è nato.
 490 Su, torna a casa, e pensa all'opere tue,
 telaio, e fuso²⁵; e alle ancelle comanda
 di badare al lavoro; alla guerra penseran gli uomini
 tutti e io sopra tutti, quanti nacquero ad Ilio».
 Parlando così, Ettore illustre riprese l'elmo
 495 chiomato; si mosse la sposa sua verso casa,
 ma voltandosi indietro, versando molte lacrime;
 e quando giunse alla comoda casa
 d'Ettore massacratore, trovò dentro le molte
 ancelle, e ad esse tutte provocò il pianto:
 500 piangevano Ettore ancor vivo nella sua casa,
 non speravano più che indietro dalla battaglia
 sarebbe tornato, sfuggendo alle mani, al furore dei Danai²⁶.

(da *Iliade*, canto VI, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1993)

21. cimiero chiomato: pennacchio di crine di cavallo posto sull'elmo quale ornamento.

22. spoglie cruento: armature insanguinate.

23. Ade: regno dei morti.

24. Moira: detta anche Parca, è la dea del destino degli uomini.

25. pensa ... fuso: pensa ai tuoi lavori domestici, a tessere e a filare.

26. Danai: altro nome dei Greci, così detti perché discendenti di Danao, re di Argo.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Andromaca ha un triste presentimento. Quale?
2. Andromaca rivolge una supplica a Ettore. Quale?
3. Un grandissimo dolore tormenta Ettore al pensiero che un giorno Andromaca diventerà schiava degli Achei. Con quali parole esprime questo concetto?
4. Ettore prende tra le braccia il figlio Astianatte e rivolge una preghiera a Zeus. Quale?
5. Ettore si rivolge ancora ad Andromaca e cerca di consolarla. Che cosa le dice?

ANALIZZARE

6. Per Andromaca, Ettore è tutto: padre, madre, fratello e sposo. Perché? Quali avvenimenti dolorosi hanno colpito la sua famiglia?
7. Rileggi i versi 466-474 e sottolinea con due colori diversi gli atteggiamenti, le reazioni di Ettore e del figlio Astianatte. Questo momento è pervaso da una **particolare atmosfera** che contrasta con la drammaticità della situazione. In che senso?
8. I **temi dominanti** dell'episodio sono: (indica con una crocetta le risposte che ti sembrano più adatte)

<input type="checkbox"/> gli affetti familiari	<input type="checkbox"/> la viltà	<input type="checkbox"/> l'ira
<input type="checkbox"/> l'eroismo	<input type="checkbox"/> la ribellione	<input type="checkbox"/> la rassegnazione
<input type="checkbox"/> il senso del dovere	<input type="checkbox"/> l'amore coniugale	<input type="checkbox"/> il senso del destino



Se analizzi attentamente l'episodio, ti accorgi che ne emerge una particolare **concezione della donna**. Nella società antica le donne godevano di grande libertà o dovevano rimanere a casa a occuparsi dei lavori domestici e della cura dei figli? Quale sorte era riservata alle donne in caso di sconfitta del proprio popolo?

LINGUA E STILE



- Spiega il significato dei seguenti **epiteti**: «Ettore **elmo abbagliante**», «Andromaca **braccio bianco**», «sposa **ricchi doni**», «balia **bella cintura**».
11. Nel verso 401 è presente una **similitudine**. Qual è il primo termine di paragone? Qual è il secondo termine di paragone?

INVITO ALLA SCRITTURA

12. **L'episodio di Ettore e Andromaca**. Esprimi le tue impressioni sull'episodio che hai letto. Lo ritieni commovente? Quali sono i passi che ti hanno maggiormente colpito e perché? Che cosa pensi del personaggio di Andromaca? In che senso Ettore appare una figura «umana ed eroica»?



La morte di Patroclo

Patroclo, ottenuto da Achille il permesso di indossare le sue armi, semina strage fra i Troiani. Ma un tragico destino lo attende: morirà per mano di Ettore dopo essere stato disarmato dal dio Apollo e ferito dal troiano Èuforbo.

Patroclo, guerriero valoroso, uomo buono e generoso, è l'amico più caro di Achille. Sarà proprio la sua morte a far tornare in guerra il grande eroe greco.

1. Ares ardente: Ares (Marte) è il dio della guerra, pieno di impeto guerriero.

2. nume: dio.

3. Febo: il dio Apollo.

4. E dietro ... schiena: Febo colpisce Patroclo da dietro, a tradimento.

5. gli tolse la mente: lo stordì.

6. esterrefatto: sbalordito.

7. dappresso: da vicino.

8. dardano: troiano.

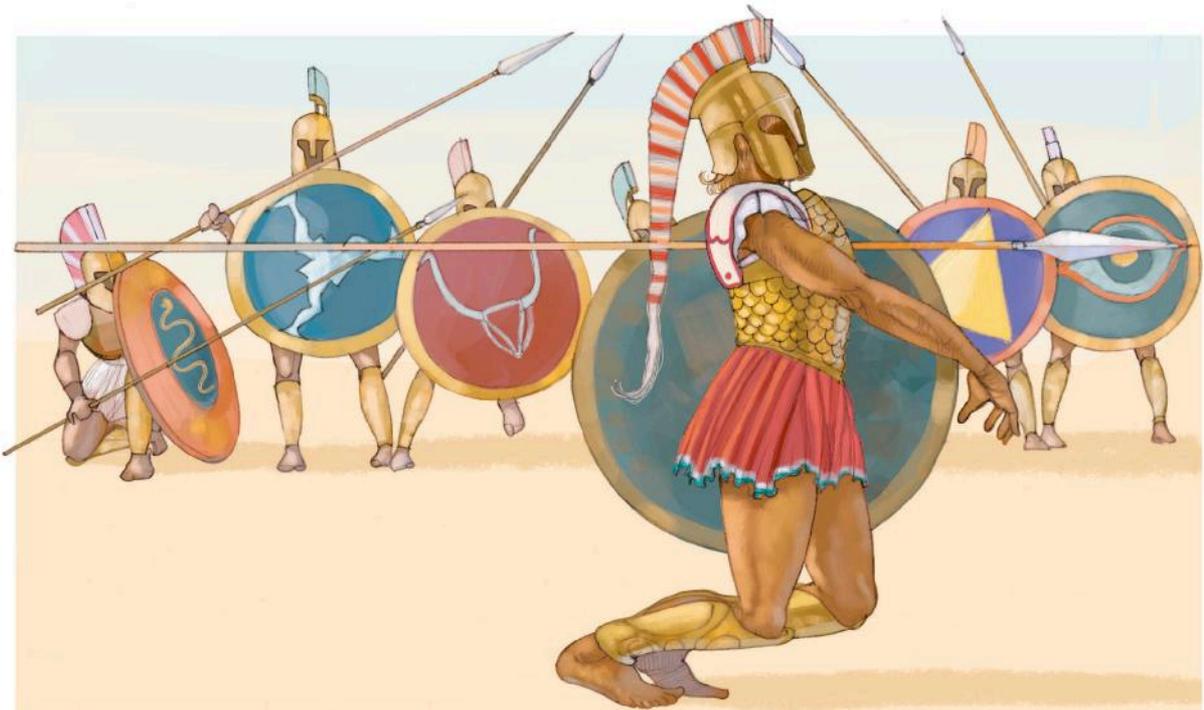
785 E Patroclo si lanciò sui Troiani meditando rovina,
si lanciò per tre volte, simile ad Ares ardente¹,
paurosamente gridando: tre volte ammazzò nove uomini.
Ma quando alla quarta balzò, che un nume² pareva,

790 allora, Patroclo, apparve la fine della tua vita:
Febo³ gli mosse incontro nella mischia selvaggia,
tremendo, ed egli non lo vide venire in mezzo al tumulto;
gli venne incontro nascosto di molta nebbia.

E dietro gli si fermò, colpì la schiena⁴ e le larghe spalle
con la mano distesa: a Patroclo girarono gli occhi.

[...]

805 Una vertigine gli tolse la mente⁵, le membra belle si sciolsero,
si fermò esterrefatto⁶: e dietro la schiena con l'asta aguzza
in mezzo alle spalle, dappresso⁷, un eroe dardano⁸ lo colpì,



9. brillava: eccelleva, si distingueva.

10. Chera: spirito della morte.

11. magnanimo: di animo generoso, nobile.

12. dal bronzo puntuto: dall'asta della punta di bronzo.

13. Rimbombò stramazando: Cadendo pesantemente a terra fece rimbombare l'armatura.

14. polla: sorgente d'acqua.

15. rantola: respira a fatica essendo sul punto di morire.

16. Meneziade: si tratta di Patroclo, figlio di Menezio.

17. libero giorno: la libertà.

18. garretti: regione degli arti posteriori dei cavalli.

19. Zeus Cronide: è Zeus, figlio di Crono.

20. il figliuolo di Latona: Apollo.

21. Eacide: discendente di Eaco. Il nonno di Achille era infatti Eaco.

22. Ade: regno dei morti.

Èuforbo di Pàntoo che sui coetanei brillava⁹
per l'asta, per i cavalli e per i piedi veloci;
[...]

Ma Patroclo, vinto dal colpo del dio e dall'asta,
fra i compagni si trasse evitando la Chera¹⁰.

820 Ettore, come vide il magnanimo¹¹ Patroclo
tirarsi indietro, ferito dal bronzo puntuto¹²,
gli balzò addosso in mezzo alle file, lo colpì d'asta
al basso ventre: lo trapassò col bronzo.

Rimbombò stramazando¹³, e straziò il cuore all'esercito acheo.
Come quando un leone vince in battaglia un cinghiale

[indomabile,

– essi superbamente han combattuto sui monti

825 per una piccola polla¹⁴: volevano bere entrambi –
e infine con la sua forza il leone vince l'altro che rantola¹⁵;
così il Meneziade¹⁶, che già molti ammazzò,
Ettore figlio di Priamo privò della vita con l'asta,
e gli disse vantandosi parole fuggenti:

830 «Patroclo, tu speravi d'abbattere la nostra città,
e alle donne troiane togliendo libero giorno¹⁷,

condurle sopra le navi alla tua terra patria,
stolto! Per esse i veloci cavalli d'Ettore

835 si tendono sopra i garretti¹⁸ a combattere: io con l'asta
eccello fra i Teucri amanti di guerra:

e così li difendo

dal giorno fatale; ma te qui gli avvoltoi mangeranno.

[...]

E tu rispondesti, sfinito, Patroclo cavaliere:

«Sì, Ettore, adesso vantati:

845 a te hanno dato vittoria Zeus Cronide¹⁹ e Apollo, che
[m'abbatterono

facilmente: essi l'armi dalle spalle mi tolsero.

Se anche venti guerrieri come te m'assalivano,

tutti perivano qui, vinti dalla mia lancia;

me uccise destino fatale e il figliuolo di Latona²⁰,

850 e tra gli uomini Èuforbo: tu m'uccidi per terzo.

Altro ti voglio dire e tientelo in mente:

davvero tu non andrai molto lontano, ma ecco

ti s'appressa la morte e il destino invincibile:

cadrai per mano d'Achille, dell'Eacide²¹ perfetto».

855 Mentre parlava così la morte l'avvolse,

la vita volò via dalle membra e scese nell'Ade²²,

piangendo il suo destino, lasciando la giovinezza e il vigore.

(da *Iliade*, canto XVI, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1993)



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Riordina cronologicamente i seguenti fatti inserendo un numero progressivo nelle caselle.
- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Èuforbo ferisce con l'asta Patroclo. | <input type="checkbox"/> Patroclo fa strage dei Troiani. |
| <input type="checkbox"/> Patroclo muore. | <input type="checkbox"/> Ettore colpisce a morte Patroclo. |
| <input type="checkbox"/> Febo colpisce alle spalle Patroclo. | |

ANALIZZARE

2. Patroclo, rivolgendosi a Ettore, dice: «Tu m'uccidi per terzo». Che cosa intende dire?
3. Come definiresti il comportamento del dio Febo Apollo e del troiano Èuforbo?
4. Patroclo morente preannuncia a Ettore la sua morte. Per mano di chi morirà l'eroe troiano?
5. «... allora, Patroclo, apparve la fine della tua vita...» (verso 787). In questo verso il poeta si rivolge in modo diretto a Patroclo dimostrando così: (indica con una crocetta la risposta esatta)
- | |
|--|
| <input type="checkbox"/> di partecipare al tragico momento della sua morte |
| <input type="checkbox"/> di considerare Patroclo un eroe di poco conto, di scarso valore |

LINGUA E STILE

6. Individua nel testo i **patronimici** e sottolineali.
7. Rispettivamente a quali personaggi si riferiscono i seguenti due **epiteti**?
- magnanimo:
 - massacratore:
8. Nei versi 823-829 è presente una bellissima **similitudine** tratta dal mondo della natura. A chi viene paragonato Ettore? A chi, invece, Patroclo? Questa similitudine permette al poeta di meglio descrivere una situazione. Quale?
-  La **metonimia** è una figura retorica che consiste nel sostituire un termine con un altro, legato al primo da un rapporto logico o materiale. Ad esempio, posso dire «bevo un bicchiere» scambiando il contenuto (vino) con il contenitore (bicchiere). Nel verso 821 si legge «lo trapassò col bronzo». Perché **bronzo** costituisce una metonimia?

INVITO ALLA SCRITTURA

10. **La figura di Ettore.** In questo episodio Ettore appare diverso da come l'abbiamo conosciuto nell'incontro con Andromaca. Mentre là, infatti, l'eroe troiano ci appariva in tutta la sua grandezza «eroica e umana», qui si rivela un uomo spietato, crudele. Condividi questa opinione? Quali potrebbero essere le giustificazioni di un simile comportamento?

APPROFONDIMENTI

GLI EROI E LE ARMI

GLI EROI

Il senso dell'onore

Il mondo cantato dai poemi omerici e soprattutto dall'*Iliade* è un mondo di eroi, che si staccano nettamente dagli uomini comuni, dalla massa dei guerrieri anonimi, per nobiltà di stirpe (che spesso è vera e propria discendenza divina), per ricchezza e potere, per valore guerriero e, in particolare, per senso dell'onore.

In tutta l'*Iliade* ciò che muove le azioni degli eroi è il desiderio di gloria individuale, di fama per sé e per i posteri. Ogni offesa non vendicata getta un'ombra di vergogna sull'eroe.

Anche gli eroi piangono

In Omero gli eroi non hanno alcuna vergogna a piangere senza ritegno. Agamennone è rappresentato con le lacrime agli occhi alla vista del fratello Menelao ferito e a ogni minaccioso successo dei Troiani. Piangono e gemono i maggiori principi achei e lo stesso Ettore.

Le lacrime non sono quindi riservate alle mogli e ai genitori dei morti sul campo di battaglia. Gli eroi che piangono non sono considerati deboli o vili, come accade invece quando fuggono dal campo di battaglia. Il sistema dei valori della Grecia classica vieterà le lacrime agli uomini; la morale omerica, invece, consente agli eroi dell'*Iliade* di manifestare il dolore con la stessa violenza che praticano in battaglia. La guerra, infatti, che è la strada necessaria per mostrarsi eroi e raggiungere la gloria, è per sua natura fonte di dolore e di paura.

Achille è naturalmente il caso più singolare. Le sue lacrime attraversano l'intero poema. Sono lacrime di rabbia per l'affronto e il grave oltraggio inferto al suo onore quando Agamennone gli sottrae la schiava Briseide. Oppure sono lacrime di autentica e atroce sofferenza per la morte dell'amico Patroclo. Il più forte degli Achei è anche il più coinvolto dalle lacrime e dai singhiozzi. Non è un paradosso: la «lacrimosità» di Achille si intona perfettamente al personaggio. Infatti, per Omero, l'eroe per eccellenza si caratterizza proprio per la sua vicinanza con la morte e quindi con il dolore.

(da Aa. Vv., *Segnalibro*, Bompiani, Milano, 2006, rid. e adatt.)

In alto, l'eroe Achille in un'anfora del Pittore di Achille risalente al V secolo a.C. e conservata al Museo Gregoriano Etrusco nello Stato del Vaticano.

A lato, la ninfa Teti consola il figlio Achille in un affresco settecentesco di Giambattista Tiepolo, a Villa Valmarana a Vicenza.





LE ARMI E IL MODO DI COMBATTERE

Nei poemi omerici, e soprattutto nell'*Iliade*, sono frequenti le descrizioni delle armi degli eroi.

L'armatura degli eroi è costituita da armi difensive e offensive.

Le **armi difensive** sono:

- > l'**elmo**, che protegge il capo, il naso e le guance. È formato da placche di bronzo ed è sormontato da una criniera o coda di cavallo, per incutere timore e anche per aumentare la statura;
- > la **corazza**, costituita da due piastre metalliche, una per proteggere il petto e l'altra la schiena, è fissata da lamine e da una cintura;
- > le **gambiere** (o schinieri o gambali), che proteggono la gamba, il ginocchio e la caviglia e sono spesso decorate;
- > lo **scudo** (circolare o rettangolare), che protegge dalle frecce o dalle lance nemiche, è di legno, coperto di cuoio e di lamine metalliche. Famoso è lo scudo di Achille forgiato dal dio Efesto con diversi metalli (oro, argento, stagno e rame) e composto di cinque piastre sovrapposte in ordine decrescente, circondate da una triplice fascia d'oro. Nella prima piastra, al centro dello scudo, sono scolpiti la terra, il mare, il cielo con il sole, la luna e tutte le costellazioni; nella seconda piastra ci sono due città, una in pace e l'altra in guerra; nella terza e nella quarta piastra sono raffigurate rispettivamente tre scene di vita campestre e tre scene di vita pastorale; infine, nella quinta piastra è scolpito l'Oceano che circonda la Terra.

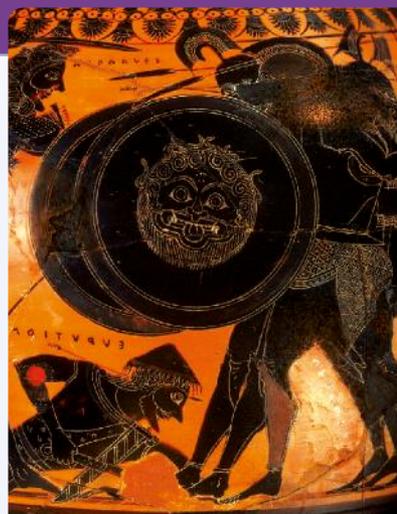
Le **armi offensive** sono:

- > l'**asta** molto lunga e per lo più di frassino con punta di metallo, usata nei combattimenti in campo aperto;
- > la **lancia** di legno con un puntale di bronzo, usata nei duelli e considerata l'arma del valore guerriero;
- > la **spada** metallica, corta e robusta, e con l'elsa riccamente lavorata e ornata d'oro e d'argento. È considerata un'arma di ripiego, che serve per il corpo a corpo quando i colpi dell'asta o della lancia sono andati a vuoto;
- > l'**arco** considerato un'arma vile perché può scagliare frecce di nascosto o da lontano, senza rivelare così l'identità dell'arciere.

Inoltre, nell'*Iliade* si parla molto spesso del **carro da guerra**, trainato da due cavalli. Il suo uso, però, è soltanto quello di un mezzo di trasporto. I guerrieri, infatti, quando devono duellare, scendono dal carro e combattono a piedi.

Infine, le descrizioni delle **battaglie** nell'*Iliade* sono molto confuse. Sembra mancare qualunque piano direttivo e tutto sembra essere rimesso all'impeto delle schiere contrapposte e al valore individuale dei capi. La battaglia si frantuma così in una miriade di duelli individuali.

(G. Giannantoni, *Lecture dall'Iliade e dall'Odissea*, La Nuova Italia, Firenze, rid. e adatt.)



Soldati armati in un'anfora di Exekias del VI secolo a.C., conservata presso il Museo del Louvre di Parigi.



Particolare di un'anfora con un soldato greco armato di lancia (480-470 a.C. circa, New York, Metropolitan Museum of Art).

Il duello tra Ettore e Achille

Achille, con le nuove armi che la madre Teti gli ha fatto forgiare dal dio Efesto, si lancia nel campo di battaglia e fa strage dei Troiani, sempre alla ricerca di Ettore. Ed ecco i due eroi uno di fronte all'altro: da una parte Achille, accecato dall'ira e assetato di vendetta; dall'altra Ettore, con il suo profondo senso dell'onore e del dovere. Ti presentiamo l'episodio in parte in una versione in prosa, in parte nei versi omerici.

1. pennacchio irrequieto: pennacchio svolazzante (irrequieto) di crine di cavallo, posto sull'elmo quale ornamento.

2. Non scapperò più ... assalto: Ettore precedentemente, alla vista di Achille, in preda al terrore, era fuggito compiendo per ben tre volte il giro della città.

3. tener duro: resistere.

4. torvo: bieco, minaccioso.

5. saziar ... sangue: appagare, soddisfare il desiderio di morte.

6. La svelse: La tirò via con forza.

7. irreprensibile Pelide: perfetto, ineccepibile Achille, figlio di Peleo.

8. Deifobo: fratello di Ettore. Atena aveva preso le sembianze di Deifobo per ingannare Ettore e convincerlo così ad affrontare Achille.

E quando i due guerrieri, avanzando l'uno contro l'altro, furono vicini, ad Achille per primo parlò il grande Ettore dal pennacchio irrequieto¹ sull'elmo: «Non scapperò più, o figlio di Peleo, davanti a te come ho fatto prima, che son corso tre volte intorno alla città e non ho avuto il coraggio di aspettar il tuo assalto². Ora invece sono qui deciso a starti di fronte: e può ben darsi che ti uccida o anche che soccomba. Su allora, volgiamo lo sguardo agli dei: essi così saranno i migliori testimoni e custodi dei nostri patti. Io, sappilo, non intendo far strazio di te selvaggiamente, se Zeus mi concede di tener duro³ e se ti tolgo la vita: ma dopo averti spogliato delle armi famose, o Achille, darò indietro il cadavere agli Achei. E così fa' anche tu!».

E a lui, guardandolo torvo⁴, diceva Achille dai rapidi piedi: «Ettore, non parlarmi di patti! Sei proprio un folle. Non c'è tra leoni e uomini alleanza, né lupi e agnelli vanno d'accordo, ma si vogliono male a vicenda senza tregua: così non è possibile amicizia fra me e te. Mai tra noi ci saranno impegni giurati: prima uno dei due deve cadere e saziar la sete di sangue⁵ del dio della guerra, Ares».

Disse e, traendo all'indietro la lancia dalla lunga ombra, la scagliò. Ma guardava dritto in avanti, lo splendido Ettore, e riuscì a scansarla: la vide in anticipo e si chinò. Ed essa volò via, la lancia di bronzo, al di sopra, e si confisse nel terreno. La svelse⁶ Pallade Atena e la ridava ad Achille. Ettore non se n'accorse.

E allora l'eroe parlò all'irreprensibile Pelide⁷: «Hai sbagliato il colpo! E ora a te! Schivala, la mia lancia di bronzo! Oh, potessi tu prenderla tutta in corpo! Allora si farebbe anche meno pesante la guerra per i Troiani, dopo la tua fine: ora per loro tu sei la più grande sciagura». Disse e, traendo indietro la lancia dalla lunga ombra, la scagliò, e colpiva in pieno lo scudo di Achille senza sbagliare. Ma l'asta rimbalzò via lontano. Ci rimase male, Ettore, al vedere che il colpo gli era uscito di mano a vuoto: un'altra asta di frassino non ce l'aveva. E allora chiamava a gran voce Deifobo⁸ dal bianco scudo: gli chiedeva una lunga lancia. Ma lui non gli era più vicino!

Comprese Ettore nel suo intimo e disse: «Ohimè! Sì, lo vedo, m'han



chiamato, gli dei, a morte. E io che credevo mi fosse accanto il guerriero Deifobo! Ma egli è dentro le mura; e me qui ingannò Atena. Ora, lo so, mi è vicina la triste fine. Ma non devo perire senza lotta e senza gloria. Voglio compiere qualcosa di grande, che anche i posteri vengano a sapere». Così diceva e sguainò la spada tagliente che gli pendeva dal fianco, grossa e massiccia. E contraendosi tutto si avventò: parve aquila che alta vola, e cala verso il piano⁹ attraverso nemi¹⁰ oscuri a ghermire un tenero agnello o una timida lepre. Così Ettore si slanciò brandendo l'aguzza spada.

Anche Achille diede un balzo con l'animo pieno di furore selvaggio. Davanti al petto protendeva lo scudo magnifico, di squisita lavorazione. E scuoteva l'elmo luccicante a quattro creste: belli si agitavano i fiocchi d'oro, che Efesto aveva messo foltissimi, intorno al cimiero. Come va tra gli astri, nel cuor della notte, la stella Vespere che si libra bellissima in cielo: così brillava in punta l'asta che Achille veniva, con la destra, palleggiando con malanimo contro il divino Ettore; e intanto spiava il suo corpo splendido, dove colpire più giusto. Ma anche lui, Ettore, lo coprivano le armi di bronzo: le belle armi che aveva tolto al forte Patroclo, dopo averlo ucciso. Solo era nudo dove le clavicole separano il collo dalle spalle, alla gola. Qui si perde subito la vita.



11. il faggio greve: l'asta (in legno di faggio) pesante.

12. strozza: gola.

13. ti ho sciolto i ginocchi: ti ho fatto crollare a terra.

14. per i ginocchi: nelle invocazioni, i ginocchi venivano citati come simbolo della vita, del vigore fisico, poiché si piegano quando si cade a terra.

Qui Achille glorioso lo colse con l'asta mentre infuriava,
dritta corse la punta traverso al morbido collo;
però il faggio greve¹¹ non gli tagliò la strozza¹²,
così che poteva parlare, scambiando parole.
330 Stramazò nella polvere; si vantò Achille glorioso:
«Ettore, credesti forse, mentre spogliavi Patroclo,
di restare impunito: di me lontano non ti curavi,
bestia! ma difensore di lui, e molto più forte,
io rimanevo sopra le concave navi,
335 io che ti ho sciolto i ginocchi¹³. Te ora cani e uccelli
sconceranno sbranandoti; ma lui seppelliranno gli Achei».
Gli rispose senza più forza, Ettore elmo lucente:
«Ti prego per la tua vita, per i ginocchi¹⁴, per i tuoi genitori,
non lasciare che presso le navi mi sbranino i cani
340 degli Achei, ma accetta oro e bronzo infinito,
i doni che ti daranno il padre e la nobile madre:
rendi il mio corpo alla patria, perché del fuoco

15. perché ... Teucri: affinché i Troiani mi diano gli onori funebri con il rogo e la sepoltura.

16. Dardanide: discendente di Dardano, il capostipite dei Troiani.

17. Scee: le porte Scee di Troia.

18. Ade: regno dei morti.

19. corregge: cinghie.

20. ululi: forti urla.

21. Ilio: altro nome di Troia, da Ilo fondatore della città.

diano parte a me morto i Teucri¹⁵ e le spose dei Teucri...». Ma bieco guardandolo, Achille piede rapido disse:
 345 «No, cane, non mi pregare, né pei ginocchi né pei genitori; ah! che la rabbia e il furore dovrebbero spingere me a tagliuzzar le tue carni e a divorarle così, per quel che m'hai fatto: nessuno potrà dal tuo corpo tener lontane le cagne, nemmeno se dieci volte, venti volte infinito riscatto
 350 mi pesassero qui, altro promettessero ancora: nemmeno se a peso d'oro vorrà riscattarti Priamo Dardanide¹⁶, neanche così la nobile madre piangerà steso sul letto il figlio che ha partorito, ma cani e uccelli tutto ti sbraneranno».
 355 Rispose morendo Ettore, elmo lucente: «Va', ti conosco guardandoti! Io non potevo persuaderti, no certo, ché in petto hai un cuore di ferro. Bada però, ch'io non ti sia causa dell'ira dei numi, quel giorno che Paride e Febo Apollo con lui
 360 t'uccideranno, quantunque gagliardo, sopra le Scee¹⁷». Mentre diceva così, l'avvolse la morte: la vita volò via dalle membra e scese nell'Ade¹⁸, piangendo il suo destino, lasciando la giovinezza e il vigore.

Ma a lui, anche dopo morto, diceva il grande Achille: «Per adesso stai lì tu! E il mio destino io l'accoglierò quando Zeus vorrà mandarlo insieme con gli altri dei immortali».

Così parlò: estrasse dal cadavere la lancia di bronzo, e la pose da parte. Poi gli toglieva di dosso l'armatura insanguinata.

A Ettore divino riservava un trattamento indegno. Gli forò da parte a parte i tendini, dietro, di entrambi i piedi, tra il calcagno e la caviglia, e vi fece passare delle corregge¹⁹ di cuoio. Poi lo legava al carro lasciandolo strisciare a terra con il capo. Saliva sul cocchio mettendoci su l'armatura famosa: sferzò i cavalli alla corsa, ed essi di buona voglia volarono via.

Veniva Ettore, trascinato, e se ne levava un polverone: di qua e di là si sparpagliavano le chiome brune, per intero posava sul suolo la testa, un tempo piena di grazia. Ma allora Zeus permise ai nemici di far strazio dell'eroe, là nella terra dei suoi padri.

Così era tutto una polvere il suo capo. Ed ecco che la madre si strapava i capelli, buttò via lontano il nitido velo, e diede in un urlo di lamento, lunghissimo, al veder il figlio. Proruppe in grida di pianto, suo padre, da stringere il cuore: e tutt'intorno la popolazione si abbandonava a ululi²⁰ e gemiti per la città. Era proprio come se Ilio²¹ intera, sull'altura, bruciasse tra le fiamme da cima a fondo.

(da *Iliade*, canto XXII, trad. di G. Tonna, Garzanti, Milano, rid. e da *Iliade*, canto XXII, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1993)



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Prima del duello vero e proprio, Ettore e Achille si scontrano a parole. Ettore, infatti, chiede ad Achille di fare un patto. Quale?
2. Quando Ettore capisce che la sua fine è vicina? Di conseguenza, che cosa fa?
3. Ettore morente rivolge una supplica ad Achille. Quale? Qual è la risposta di Achille?
4. Ettore, prima di morire, pronuncia una profezia. Quale?
5. Achille riserva a Ettore morto «un trattamento indegno». In che senso?
6. Qual è la reazione del padre, della madre, dell'intera popolazione di Troia di fronte allo scempio del cadavere di Ettore?

ANALIZZARE

7. Il **tema dominante** dei discorsi di **Ettore** è: (indica con una crocetta la risposta esatta)
 - il desiderio di vendetta
 - la richiesta di restituzione del proprio cadavere
 - la rassegnazione alla morte
8. Invece, qual è il **tema dominante** dei discorsi di **Achille**?
9. Ettore e Achille sono senza dubbio due **diverse figure di «eroe»**: sono, infatti, caratterizzati da atteggiamenti e sentimenti differenti. Tuttavia che cosa li accomuna?

LINGUA E STILE

10. Nell'episodio sono presenti due **similitudini**. Individuale e sottolineale.
11. Nel testo in versi sottolinea, in modo diverso, gli **epiteti** attribuiti ad Achille e a Ettore.
12. Confronta gli ultimi tre versi della **morte di Patroclo** (pag. 94) e gli ultimi tre versi della **morte di Ettore**. Che cosa noti? Individua e sottolinea la **formula fissa**.



CINEFORUM

Troy

Regia di Wolfgang Petersen, USA, 2004, 163 min.



Il film si basa sulla rielaborazione dell'*Illiade* e della tradizione epica a essa collegata. La storia inizia quando la bella Elena, moglie di Menelao, fugge per amore con Paride, figlio di Priamo, re di Troia. La reazione di Menelao è immediata: la flotta dei sovrani greci si muove in armi per portare guerra a Troia.

Il film ripercorre, dunque, i momenti più salienti del poema epico: dall'ira di Achille e dal sacrificio di Patroclo alla vendetta di Achille, dalla tragica fine di Ettore alla pietà di Achille davanti al vecchio Priamo, fino all'inganno del cavallo di legno e alla battaglia finale dentro le mura di Troia.

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

L'ILIAD NELL'ARTE



G. De Chirico, Ettore e Andromaca, 1917, collezione privata, olio su tela, 60 x 90 cm.

■ Il pittore **Giorgio De Chirico** dipinge l'ultimo incontro fra Ettore e la moglie Andromaca presso le porte Scee prima di recarsi sul campo di battaglia. L'artista ritrae i due sposi utilizzando dei «manichini», composti di solidi geometrici regolari o irregolari e altri oggetti, assemblati tra loro. Intorno a loro si apre un paesaggio essenziale, spoglio, definito solo da una linea di orizzonte molto bassa, evidenziata dal colore giallo, e da alti blocchi indefiniti che sembrano le quinte di un palcoscenico. È evidente che l'artista propone una versione assai personale, soggettiva di questo episodio omerico, in linea con il movimento artistico da lui fondato e noto come Metafisica, una parola di origine greca che significa «al di là del reale» e si riferisce a una realtà che va oltre una visione oggettiva, cioè condivisa da tutti.

■ Il pittore settecentesco **Donato Creti**, invece, illustra l'episodio in cui Achille trascina il corpo senza vita di Ettore intorno alle mura di Troia. Tutta l'attenzione è focalizzata su Achille, vittorioso, avvolto in un drappo rosso fuoco: i colori caldi dell'armatura e del mantello contrastano fortemente con quelli freddi usati per Ettore. La luce, proveniente da sinistra, pone in risalto le figure dei due eroi e il cocchio, mentre sullo sfondo, scuro e buio, si scorgono le architetture e i palazzi della città di Troia e i caduti in guerra.

In primo piano, sulla diagonale opposta rispetto a Ettore, giacciono il mantello blu e le armi dell'eroe troiano, al cui scempio assistono anche le divinità, dall'alto.

In primo piano, sulla diagonale opposta rispetto a Ettore, giacciono il mantello blu e le armi dell'eroe troiano, al cui scempio assistono anche le divinità, dall'alto.



D. Creti, Achille trascina il corpo di Ettore attorno alle mura di Troia, 1744, Bologna, Collezioni Comunali d'Arte, olio su tela, 163 x 125 cm.



B. Thorvaldsen, Priamo supplica Achille per la restituzione del corpo di Ettore, 1815, Copenhagen, Thorvaldsen Museum, gesso rilievo, 110 x 138 x 10 cm.



■ Nel bassorilievo in alto, una lastra scolpita di medio spessore, il vecchio re Priamo implora Achille di restituirgli le spoglie del figlio Ettore. Achille, infatti, si era rifiutato di consegnare il corpo dell'eroe troiano ben sapendo che ciò avrebbe arrecato grande vergogna alla sua famiglia. Lo scultore danese **Bertel Thorvaldsen** ripropone un soggetto rappresentato spesso nell'arte greca utilizzando una tecnica tipica dell'antichità; non a

caso l'artista è uno dei grandi protagonisti del Neoclassicismo, una tendenza culturale che si sviluppò in Europa tra Settecento e Ottocento e che si proponeva di riportare l'arte alle forme nobili dell'antichità. Nel bassorilievo, tutti i personaggi, dai compagni di Achille, a destra, ai seguaci di Priamo che portano doni, sulla sinistra, sono disposti in modo da dare il massimo risalto al nucleo centrale della composizione: l'atto di umiltà di Priamo.

■ Nel dipinto a lato, il pittore francese **Jacques-Louis David** raffigura il compianto di Andromaca sull'amato sposo Ettore. Il corpo senza vita dell'eroe, parzialmente coperto da un drappo color porpora, cinto della corona d'alloro simbolo di gloria e circondato dalle armi e dall'elmo, è disteso sul letto funebre. Andromaca indica addolorata il suo sposo morto, raggiunta dal figlio Astianatte, che veste un mantello di un rosso più vivace del drappo del padre. Il dolore è contenuto e non «urlato», come è tipico della pittura neoclassica, che tendeva a rendere nobile ogni manifestazione di sentimento umano, cercando nell'antichità una grandezza mai più raggiunta dall'uomo.



J.-L. David, Ettore e Andromaca, 1783, Parigi, Museo del Louvre, olio su tela, 203 x 275 cm.

1. In quale opera il titolo riveste un ruolo fondamentale per comprenderne il soggetto rappresentato? Motiva la tua risposta.
2. Nei tre dipinti, i colori rispecchiano sempre quelli reali? Analizzali in ciascuno di essi e prova a confrontarli.
3. Osserva come si muovono o come vengono rappresentati i personaggi principali nelle quattro opere: che cosa comunicano con i loro gesti e con le espressioni dei loro visi? Secondo te, tutti e quattro gli artisti affidano alla comunicazione gestuale lo stesso valore?
4. Qual è il dipinto più toccante tra quello di De Chirico e quello di David? Lo stile, moderno nel primo caso e classico nell'altro, influisce sulla tua scelta?
5. Nel dipinto di Creti e nel bassorilievo di Thorvaldsen, vengono alla luce due aspetti del carattere di Achille. Individuali e mettili a confronto.

VERIFICA SOMMATIVA

Leggi attentamente il seguente episodio dell'*Iliade* e poi esegui gli esercizi.

I funerali di Ettore

Il vecchio Priamo, ottenuta da Achille una tregua di undici giorni per i solenni funerali di Ettore, ritorna a Troia con il corpo del figlio. La città è in lutto: sul corpo di Ettore, riportato nella sua casa, si levano i lamenti funebri della madre Ecuba, della moglie Andromaca e di Elena. Priamo dà poi le disposizioni per rendere al figlio gli ultimi onori. Con l'episodio dei funerali di Ettore si chiude il poema.

1. e in cuore ... Achei:

e non abbiate paura di attacchi improvvisi da parte degli Achei.

2. navi nere: le navi sono dette «nere» (epiteto) perché lo scafo era coperto da uno strato di pece, sostanza collosa di colore nero, a base di catrame.

3. Aurora dita rosate: «dita rosate» è l'epiteto usuale attribuito alla dea Aurora, che allude ai colori del cielo all'alba.

4. luminoso: glorioso.

5. pepli purpurei: vesti di color porpora, di color rosso intenso.

6. versarono il tumulo: costruirono con la terra un rialzo.

7. ché ... Achei: affinché non li assalissero prima del tempo stabilito gli Achei.

8. stirpe di Zeus: Priamo, infatti, discende da Dardano, figlio di Zeus e di Elettra.

Ma il vecchio Priamo disse parola al suo popolo:
 «Via, ora, Troiani, portate legna in città, e in cuore
 non paventate agguato occulto d'Achei¹: Achille
 mi disse così, congedandomi dalle sue navi nere²:
 non ci tormenterà prima che venga la dodicesima aurora».
 Questo disse: essi ai carri i bovi e le mule
 aggiunsero, e si riunirono davanti alla città.
 Per nove giorni portarono legna infinita:
 785 e quando la decima aurora, luce ai mortali, comparve,
 portarono fuori Ettore audace, piangendo,
 e posero il corpo in cima al rogo e attaccarono il fuoco.
 Ma quando figlia di luce brillò l'Aurora dita rosate³,
 il popolo si raccolse intorno al rogo d'Ettore luminoso⁴;
 790 e come convennero e furono riuniti,
 prima spensero il rogo con vino scintillante,
 tutto, là dove aveva regnato la furia del fuoco; poi
 raccolsero l'ossa bianche i fratelli e i compagni,
 piangendo: grosse lacrime per le guance cadevano.
 795 Raccolte, le misero dentro un'urna d'oro,
 avvolgendole in morbidi pepli purpurei⁵:
 subito le deposero in una buca profonda,
 molte e grandi pietre vi posero sopra,
 e in fretta versarono il tumulo⁶; v'erano guardie per tutto,
 800 ché non li assalissero prima gli Achei⁷ buoni schinieri.
 Versato il tumulo, tornarono indietro: essi, poi,
 raccolti come conviene, banchettarono glorioso banchetto
 in casa di Priamo, il re stirpe di Zeus⁸.
 Così onorarono la sepoltura d'Ettore domatore di cavalli.

(da *Iliade*, canto XXIV, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1993)



1. Il vecchio Priamo, rivolgendosi ai Troiani, che cosa ordina loro di fare?
.....
2. Perché i Troiani non devono temere attacchi improvvisi da parte degli Achei?
.....
3. Per quanti giorni i Troiani raccolgono legna per il rogo di Ettore?
.....
4. In quale giorno i Troiani pongono il corpo di Ettore sul rogo?
.....
5. Dopo che il corpo di Ettore è bruciato, i Troiani con che cosa spengono il rogo?
.....
6. I fratelli e i compagni di Ettore, dopo aver raccolto le ossa dell'eroe, dove le mettono? Avvolte in che cosa?
.....
7. Che cosa innalzano sopra la buca profonda?
.....
8. Perché vi erano guardie dappertutto?
.....
9. Come si concludono i funerali di Ettore?
.....
10. Individua e trascrivi gli epiteti attribuiti a:
 - navi:
 - Achei:
 - Aurora:
 - Ettore:
11. Mentre l'apertura dell'*Illiade* è incentrata sulla figura di Achille, la chiusura è imperniata sulla figura di Ettore. Secondo te, questo fatto significa che i due eroi possono essere considerati coprotagonisti del poema omerico? Motiva la tua risposta.
.....
.....
12. L'*Illiade*, il poema della guerra, dell'esaltazione del valore e della gloria in battaglia, si chiude con un sentimento di pietà per l'infelice sorte degli uomini, con la consapevolezza che la giovinezza, l'onore, la gloria sono effimeri e che l'unica costante della vita è il dolore. Condividi questa interpretazione? Motiva la tua risposta.
.....
.....

L'ODISSEA

L'*Odissea* appartiene al ciclo dei cosiddetti «**poemi del ritorno**», ossia di quei poemi che trattano come argomento le avventure degli eroi greci durante il viaggio di ritorno in patria dopo la guerra di Troia. Mentre l'*Iliade* è il poema dell'eroismo guerriero, l'*Odissea* è il **poema della favolosa avventura**. Se l'*Iliade*, infatti, è tutta risonante di battaglie e di armi ed è pervasa da un'atmosfera di tensione, di odio, di ferocia, l'*Odissea* ci trasporta nel **regno della fantasia, del meraviglioso**, dove l'**elemento magico** assume un ruolo determinante.

La struttura dell'*Odissea*

L'*Odissea* è un poema in 24 canti, costituito complessivamente da 12.000 versi e prende il nome dal suo protagonista, Odisseo (nome greco di Ulisse). L'*Odissea* narra, infatti, l'avventuroso e difficile **viaggio di ritorno in patria di Odisseo**, dopo la distruzione di Troia.

La vicenda dell'*Odissea*

Il poema può essere suddiviso in **tre nuclei narrativi principali**.

■ **I nucleo: I viaggi di Telemaco alla ricerca del padre Ulisse** (canti I-IV)

Questo nucleo è detto anche **Telemachia**, dal nome del suo protagonista, Telemaco appunto.

La guerra di Troia è finita ormai da dieci anni, ma Ulisse non è ancora tornato in patria. Nella reggia di Itaca i Proci spadroneggiano e insistono perché Penelope, la moglie di Ulisse, scelga uno di loro come sposo. Telemaco allora decide di partire alla ricerca del padre. Si reca a Pilo da Nestore e a Sparta da Menelao, dal quale apprende che Ulisse è vivo, trattenuto nell'isola di Ogigia dalla ninfa Calipso. Rincuorato, Telemaco ritorna a Itaca dove, grazie all'aiuto della dea Atena, sfugge a un agguato tesogli dai Proci.

■ **Il nucleo: Le avventure di Ulisse** (canti V-XII)

Zeus decide il ritorno in patria di Ulisse e manda Ermes dalla ninfa Calipso per comunicarle il suo volere. Con una zattera da lui stesso costruita, Ulisse si mette in mare. Dopo diciassette giorni di navigazione favorevole, quando è già in vista di Itaca, il dio Poseidone gli scatena contro una terribile tempesta e lo fa naufragare sulle coste della terra dei Feaci. Qui, per volere della dea Atena, viene trovato da Nausicaa, figlia del re Alcino, alla reggia del quale viene ospitato con grandi onori. Durante il banchetto Ulisse, sentendo un aedo cantare le vicende della guerra di Troia, si commuove. Invitato dal re, rivela la propria identità e inizia a raccontare le sue straordinarie

F. Preller il Vecchio,
Odisseo e Calipso,
1864, Galleria
Schack, Monaco.





rie avventure: a questo punto l'ordine cronologico della narrazione viene interrotto. Il racconto che Ulisse fa delle sue peregrinazioni al re dei Feaci costituisce un lungo *flashback*, ossia un «salto all'indietro» rispetto al momento della storia in cui viene inserito. Tra le sue avventure Ulisse ricorda l'incontro con i Ciconi; l'approdo nel paese dei Lotofagi, cioè dei mangiatori di loto, un frutto che fa dimenticare gli affetti e la patria; l'arrivo nella terra dei Ciclopi dove il mostruoso gigante Polifemo divora sei dei suoi compagni; l'arrivo nella terra dei Lestrigoni, feroci cannibali; l'incontro con la maga Circe, che trasforma in porci ventidue suoi compagni; la discesa all'Ade, il regno dei morti, per conoscere le vicende del suo ritorno; l'incontro con le Sirene dal canto dolcissimo e ingannatore; l'insidia dei due mostri, Scilla e Cariddi; l'approdo all'isola del Sole, dove i compagni mangiano le giovenche sacre al Sole e per questo vengono puniti con la morte durante una tempesta. Solo Ulisse si salva e giunge all'isola di Ogigia, accolto da Calipso. Qui termina il racconto di Ulisse ad Alcino, re dei Feaci: a questo punto termina il *flashback* e la narrazione del ritorno di Ulisse in patria procede in ordine cronologico.

■ **III nucleo: Il ritorno di Ulisse e la vendetta** (canti XIII-XXIV)

I Feaci, commossi dalle sventure dell'eroe, lo riconducono a Itaca. Qui Ulisse, trasformato da Atena in un vecchio mendicante, si reca da Euméo, il porcaro della reggia, per avere informazioni. Alla capanna di Euméo, per opera di Atena, giunge anche Telemaco.

Avviene il riconoscimento: padre e figlio si abbracciano e insieme preparano un piano per vendicarsi dei Proci. Il giorno seguente Ulisse, sempre sotto le spoglie di un mendicante, si reca alla reggia; solo il vecchio cane Argo lo riconosce e per la gioia troppo intensa e improvvisa muore. L'eroe viene insultato e deriso dai Proci, mentre viene accolto benevolmente da Penelope, che tuttavia non lo riconosce.

Intanto Penelope, su consiglio di Atena, propone ai Proci la gara dell'arco: chi di essi riuscirà a tendere l'arco di Ulisse e a far passare la freccia attraverso gli anelli di dodici scuri allineate, sarà suo sposo.

Tutti i pretendenti tentano di curvare l'arco ma inutilmente. Solo Ulisse, fra lo stupore generale, riesce a superare la prova. Quindi, ripreso il suo aspetto e aiutato da Telemaco e pochi servi fedeli, fa strage dei Proci. Si fa poi riconoscere dalla moglie Penelope e dal padre Laerte; reprime infine una ribellione dei parenti dei Proci e si riconcilia con tutti i suoi sudditi.

La gara dell'arco
tra Ulisse e i Proci
dipinta da Francesco
Primaticcio
nel castello di
Fontainebleau,
nel Cinquecento.



Il viaggio di Ulisse

A differenza dell'*Iliade*, in cui i cinquantun giorni di azione avvengono in un unico luogo, la pianura di Troia, nell'*Odissea* la scena si allarga notevolmente. Ulisse infatti, nel suo avventuroso viaggio di ritorno, approda in luoghi e terre di quasi tutto il Mediterraneo, come tu stesso puoi osservare nella seguente cartina che ne ricostruisce le tappe dalla partenza da Troia fino all'arrivo a Itaca.

1. Troia: Ulisse parte da Troia e inizia il viaggio di ritorno in patria, a Itaca.

2. Terra dei Ciconi: Ulisse, con le sue dodici navi, approda per fare razzia nella terra dei Ciconi e ne distrugge la città Ismaro, ma la reazione degli abitanti lo costringe a riprendere in fretta il mare.

3. Terra dei Lotofagi: una tempesta spinge le navi di Ulisse nella terra dei Lotofagi, i mangiatori di loto, un frutto che procura l'oblio, la dimenticanza. I compagni di Ulisse mangiano il loto e dimenticano il desiderio di tornare in patria. Ulisse però, con la forza, li costringe a salire sulle navi.

4. Terra dei Ciclopi: Ulisse e i compagni approdano nella terra dei Ciclopi, giganti con un occhio solo. Grazie all'astuzia di Ulisse riescono a scampare alla brutale violenza del Ciclope **Polifemo**.

5. Isola di Eolo: qui vengono accolti da Eolo, il dio dei venti, che, donando a Ulisse un otre nel quale sono racchiusi i venti contrari alla navigazione, gli offre la possibilità di tornare felicemente in patria. L'imprevidenza dei compagni vanifica però il dono divino. Convinti, infatti, che l'otre contenga molti tesori, lo aprono scatenando così una terribile tempesta.

6. Terra dei Lestrigoni: approdano nella terra dei Lestrigoni, giganti cannibali che distruggono tutte le navi, tranne quella di Ulisse.

7. Isola di Eèa: i superstiti giungono nell'isola di Eèa, dove vive la maga **Circe** che trasforma i compagni di Ulisse in porci. Il dio **Ermes**, però, salva Ulisse e i suoi compagni dai sortilegi della maga che, diventata un'ospite generosa, li trattiene presso di sé per un anno.

8. Averno: su consiglio della maga Circe, Ulisse scende nell'Averno, nel regno dei morti, dove l'indovino **Tirèsia** gli svela il suo futuro, il ritorno a Itaca.

9. Scilla e Cariddi: grazie ai consigli di Circe, Ulisse resiste al canto delle **Sirene** e sfugge, pur perdendo alcuni uomini, ai mostri **Scilla** e **Cariddi**.

10. Isola del Sole: in quest'isola i compagni di Ulisse, affamati, mangiano le vacche sacre al dio Sole. Zeus allora scatena contro i sacrileghi una tempesta e li fa naufragare. Si salva solo Ulisse che giunge naufrago a Ogi-gia.

11. Isola di Ogi-gia: qui la ninfa **Calipso**, invaghita di Ulisse, gli impedisce per sette lunghi anni di riprendere il mare. Al settimo anno, però, per volere degli dei, Ulisse lascia l'isola e, a bordo di una zattera, cerca di raggiungere Itaca.

12. Isola dei Feaci: a causa di una tempesta violentissima scatenatagli contro dal dio Poseidone, Ulisse naufraga sull'isola dei Feaci dove viene accolto da **Nausicaa**, figlia del re Alcino.

13. Itaca: una nave dei Feaci accompagna Ulisse a Itaca, la sua patria.





7 EÈA

6 PORTO POZZO

8 AVERNO

5 SOLE EOLIE

4 CICLOPI

9 SCILLA E CARIDDI

10 ISOLA DEL SOLE

12 SCHERIA

15 ITACA

2 ISMARO

TERRA DEI CICONI

1 TROIA

ASIA MINORE

RODI

CIPRO

CRETA

TUNISIA

5 TERRA DEI LOTOFAGI

MAR MEDITERRANEO

LIBIA

EGITTO

I personaggi principali dell'*Odissea*

Ulisse: figlio di Laerte, è il re di Itaca (nel mosaico a lato). È l'assoluto protagonista dell'*Odissea*, che da lui prende il nome dal primo verso all'ultimo: anche quando è fisicamente assente dalla scena (come nei primi canti della *Telemachia*), tutto ci parla di lui. Forte, coraggioso, abile guerriero, Ulisse è soprattutto uomo ingegnoso, calmo e riflessivo, tenace e astuto.



Telemaco: figlio di Ulisse, nel corso del poema da giovane timido, esitante, diventa uomo coraggioso, intraprendente. Aiuterà il padre nella strage dei Proci.

Penelope: moglie di Ulisse e madre di Telemaco, aspetta fedelmente il ritorno dell'eroe, sopportando con coraggio le insidie dei Proci.

Laerte: è il padre di Ulisse, cui ha ceduto il trono. Dopo aver aspettato per lunghi anni il ritorno del figlio, si ritira solo e triste in campagna a coltivare la terra.

Nausicaa: figlia di Alcino, re dei Feaci, soccorre Ulisse approdato sulla sua terra in seguito alla terribile tempesta scatenata dal dio Poseidone.

Polifemo: figlio di Poseidone, è un Ciclope, un gigante enorme con un solo occhio in mezzo alla fronte. Spietato e selvaggio, sarà vinto dall'astuzia di Ulisse.

Calipso: bellissima ninfa, abita sull'isola di Ogigia, dove tiene prigioniero Ulisse per sette anni. Innamoratasi dell'eroe, gli promette anche l'immortalità purché egli diventi suo sposo. Per ordine di Zeus, però, dovrà lasciarlo libero.

Circe: maga che, innamoratasi di Ulisse, lo trattiene nell'isola di Eèa per un anno.

Proci: parola greca che significa «pretendenti». Principi di Itaca e delle isole vicine, si sono insediati nella reggia di Ulisse e aspirano alla mano di Penelope. Il loro capo è **Antinoo:** violento e arrogante, sarà la prima vittima della vendetta di Ulisse.

Gli dei che intervengono nell'azione

Atena (Minerva per i Romani): figlia di Zeus e dea della saggezza, protegge attivamente Ulisse sia durante il viaggio sia al suo ritorno in patria.

Poseidone (Nettuno per i Romani): dio del mare, perseguita tenacemente Ulisse scatenando tempeste perché l'eroe gli ha accecato il figlio Polifemo.

Zeus (Giove per i Romani): signore dell'Olimpo e padre degli dei, decide il ritorno in patria di Ulisse prigioniero sull'isola di Calipso.

Eolo: dio dei venti, vive nell'isola Eolia. Ospita Ulisse e gli dona un otre (recipiente di pelle di capra) che racchiude i venti apportatori di tempeste affinché egli navighi sicuro.



Proemio

Anche l'*Odissea*, come l'*Illiade*, si apre con l'**invocazione** alla Musa della poesia epica, Calliope, ispiratrice del canto, e con la **protasi**, ossia l'esposizione breve e rapida dell'argomento che sarà trattato nel poema.

1. l'uomo dall'agile

mente: Odisseo (Ulisse), dalla mente vivace, intelligente, astuta.

2. la natura dell'ani-

ma: le caratteristiche dell'animo umano.

3. follia: comportamento irresponsabile.

4. i buoi del Sole: i buoi sacri al dio Sole.

5. che tolse ... ritorno: che impedì loro di tornare facendoli morire.

5

10

Narrami, o Musa, l'uomo dall'agile mente¹ che a lungo andò vagando, poi che cadde Troia, la forte città, e di molte genti vide le terre e conobbe la natura dell'anima², e molti dolori patì nel suo cuore lungo le vie del mare, lottando per tornare in patria coi compagni. Ma per loro follia³ (come simili a fanciulli!), non li poté sottrarre alla morte, poi che mangiarono i buoi del Sole⁴, figlio del cielo, che tolse loro il tempo del ritorno⁵. Questo narrami, o dea, figlia di Zeus, e comincia di dove tu vuoi.

(da *Odissea*, canto I, trad. di S. Quasimodo, A. Mondadori, Milano)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. A chi si rivolge inizialmente il poeta e perché?
2. Quale argomento sarà trattato nel poema?

ANALIZZARE

3. Fin dall'inizio, il poeta evidenzia la principale caratteristica di Ulisse, il protagonista del poema. Di quale caratteristica si tratta?
- 4  Ulisse tornerà in patria da solo o con i suoi compagni? Motiva la risposta.

LINGUA E STILE

5. La **perifrasi**, detta anche «giro di parole», è una figura retorica per mezzo della quale si può indicare una persona o una cosa, anziché con il termine proprio, con una serie di parole. Ad esempio: «l'uomo dall'agile mente» è una perifrasi. Perché?

Ulisse e Nausicaa

Ulisse, per volere degli dei, lascia la ninfa Calipso e parte dall'isola di Ogigia a bordo di una zattera che si è costruito da solo. Dopo alcuni giorni di tranquilla navigazione, una violenta tempesta, scatenata dal dio Poseidone, lo fa naufragare sulla terra dei Feaci.

Qui trova riparo in un boschetto e, stanco, si abbandona a un dolce sonno ristoratore. Viene svegliato dalle grida gioiose di Nausicaa, figlia di Alcino re dei Feaci, che insieme alle sue ancelle si è recata al fiume per lavare i panni. L'incontro di Nausicaa con Ulisse è opera della dea Atena: la bellissima fanciulla condurrà Ulisse alla reggia dove sarà aiutato dal re Alcino.

1. arrivarono: Nausicaa e le sue ancelle.

2. perenni: da cui l'acqua non cessa mai di sgorgare.

3. vorticoso: impetuoso.

4. bruna: scura, profonda.

5. Qui le pestavano: lavavano le vesti con i piedi anziché con le mani.

6. detergere: pulire.

E quando arrivarono¹ alla corrente bellissima del fiume, dove erano i lavatoi perenni² e molta acqua scorreva via di sotto, limpida, tanto da lavare ogni sporco, sciolsero le mule dal carro e le spinsero lungo il fiume vorticoso³ a pascolar la dolce erba.

Poi esse presero dal carro tra le braccia le vesti e le portavano dentro l'acqua bruna⁴. Qui le pestavano⁵ nelle fosse rapidamente a gara. E dopo che le ebbero lavate e ripulite da ogni sporco, le stesero in fila lungo la riva del mare, dove più l'onda solleva detergere⁶ sul lido la ghiaia.

Esse facevano il bagno e si ungevano di lucente olio, e poi presero cibo sulle sponde del fiume, e aspettavano che le vesti si asciugassero





ai raggi del sole. Quando furono sazie di mangiare, le ancelle e lei, giocavano alla palla: si erano tolte i veli.

E tra loro Nausicaa dalle bianche braccia cominciava il canto e la danza. Ma quando stava già per ritornare a casa aggogando le mule e ripiegando le belle vesti, un altro pensiero ebbe la dea dagli occhi lucenti, Atena⁷: voleva che Odisseo si svegliasse e vedesse la leggiadra fanciulla, e costei gli fosse di guida alla città dei Feaci.

La principessa allora gettò la palla a una delle ancelle, ma il tiro non le riuscì bene: la lanciò dentro un profondo vortice. Ed esse mandarono un grido lungo.

Si svegliò Odisseo e si metteva a sedere e pensava così: «Ohimè, di quali mortali son giunto alla terra, ancora una volta? Sono forse prepotenti selvaggi e incivili, oppure ospitali e timorati degli dei⁸? Come di fanciulle mi giunse un grido femminile all'intorno: di ninfe fanciulle che abitano le alte cime dei monti e le sorgenti dei fiumi e i prati erbosi. Certo sono vicino a gente umana che parla. Ma via, voglio andare a vedere di persona».

Così diceva: e sbucò fuori dai cespugli il grande Odisseo. Terribile apparve loro, era tutto imbrattato⁹ di salsedine. E fuggirono via, chi qua chi là, sulle spiagge dove più sporgevano dentro il mare.

Sola restava la figlia di Alcino: Atena le mise in cuore ardimento e tolse dalle membra la paura. Rimase ferma di fronte a lui, si tratteneva. Ed egli fu incerto, Odisseo, se supplicare la bella fanciulla e abbracciarle le ginocchia¹⁰, oppure così di lontano pregarla, con dolci parole, che gl'indicasse la città e gli desse vesti. Questa gli parve, a pensarci,

7. Atena: dea della sapienza, protettrice di Ulisse.

8. timorati degli dei: ri-spettosi degli dei.

9. imbrattato: sporco, incrostato.

10. abbracciarle le ginocchia: gesto tipico di chi intendeva rivolgere una supplica, una preghiera a qualcuno.



11. accorta: prudente, saggia.

12. o sovrana: o potente.

13. Artemide: dea della caccia, dei monti e dei boschi.

14. augusta: venerabile.

15. entrar nella danza: danzare.

16. nell'intimo: nel suo cuore.

17. quello che ... pretendenti: colui che diventerà tuo sposo.

18. Delo: isola del Mar Egeo dove nacquero Artemide e Apollo. Qui sorgeva un tempio dedicato al culto del dio Apollo.

19. virgulto: germoglio.

20. angustia: tormento, sofferenza.

21. procelle: tempeste, burrasche.

22. Ogigia: isola abitata dalla ninfa Calipso da cui Ulisse era partito.

23. hanno buon nome essi: godono di buona fama essi, cioè gli sposi.

24. magnanimo: di animo nobile, generoso.

la cosa migliore, pregarla con dolci parole di lontano. Temeva che a toccarle i ginocchi si sdegnasse, la fanciulla.

Subito le rivolse la parola: e fu lusinghiera e accorta¹¹. Diceva: «In ginocchio ti supplico, o sovrana¹². Una dea sei tu o donna mortale? Se sei una dea, di quelle che abitano l'ampio cielo, ad Artemide¹³ io ti rassomiglio, la figlia del grande Zeus, nell'aspetto e nella statura e nelle forme. Se invece sei una dei mortali che dimorano sulla terra, o beati tre volte il padre tuo e l'augusta¹⁴ madre, beati tre volte i fratelli: certo a loro il cuore s'intenerisce di gioia per te sempre, al vedere un tale germoglio entrar nella danza¹⁵. Ma più beato ancora nell'intimo¹⁶, al di sopra di tutti gli altri, quello che ti condurrà a casa vincendo coi doni nuziali i pretendenti¹⁷. Mai io vidi, lo confesso, una simile creatura mortale con i miei occhi, né uomo né donna: un religioso tremore mi prende a guardarti. In Delo¹⁸, sì, un giorno, come te, vidi presso l'altare di Apollo levarsi un giovane virgulto¹⁹ di palma. Allo stesso modo anche a contemplare quella palma, stupivo a lungo, giacché mai venne su da terra una pianta simile: come ora dinanzi a te, o donna, resto incantato e stupito, e ho paura di toccarti i ginocchi. Eppure una grave angustia²⁰ mi tiene. Ieri dopo venti giorni sfuggii al mare: per tutto quel tempo sempre mi trasportavano le onde e le impetuose procelle²¹, via dall'isola Ogigia²². E ora mi gettò qui un dio, perché anche in questo posto io abbia a soffrire una qualche sventura: non penso che finiranno, ma molte ancora me ne porteranno gli dei, prima di quel giorno. Tu, sovrana, abbi pietà: tu sei la prima, dopo tante tribolazioni, a cui mi presento supplice. Non conosco nessuno degli altri uomini che abitano la città qui e la terra. Indicami dove si trova la città, dammi uno straccio da mettermi indosso, se qualche tela da avvolgere i panni l'hai portata venendo qui. E a te gli dei concedano quanto desideri nel segreto del tuo cuore, e ti diano uno sposo e una casa e la buona concordia: non c'è, credi, nulla di più bello e più prezioso di quando l'uomo e la donna reggono insieme la casa e vanno d'accordo. È un dolore grande allora per i malevoli, ma una gioia per gli amici: e soprattutto ne hanno buon nome essi²³».

E a lui rispondeva Nausicaa dalle bianche braccia: «Forestiero, non hai l'aria di uomo volgare e stolto, ed è Zeus Olimpico che distribuisce agli uomini la felicità, ai buoni e ai malvagi, come vuole lui, a ciascuno. A te diede questa sorte, e tu la devi ad ogni modo sopportare. Ma ora, poiché sei giunto alla città e terra nostra, non mancherai di vesti né di alcun'altra cosa, come è giusto riceva un supplice provato dalla sventura, che si presenta. Ti indicherò la città, ti dirò il nome delle genti nel paese. I Feaci, sappilo, abitano la città qui e la terra, e io sono la figlia del magnanimo²⁴ Alcino, e da lui dipende la forza e la potenza dei Feaci».

(da *Odissea*, canto VI, trad. di G. Tonna, Garzanti, Milano, rid.)



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Nausicaa e le ancelle giungono al fiume. Qui che cosa fanno?
2. Dopo aver mangiato, Nausicaa e le ancelle a che cosa si dedicano?
3. Ulisse si sveglia. Perché? Quali le sue riflessioni? Che cosa decide di fare?
4. Alla vista di Ulisse, qual è la reazione delle ancelle? Come reagisce, invece, Nausicaa e perché?
5. Vedendo Nausicaa, Ulisse come si comporta?
6. Il discorso che Ulisse rivolge a Nausicaa può essere suddiviso in quattro momenti.
 - Dapprima Ulisse esprime ammirazione nei confronti di Nausicaa. Che cosa le dice? A chi la paragona?
 - In seguito le espone la sua situazione. Qual è?
 - In seguito le fa delle richieste. Quali?
 - Infine le rivolge un augurio. Quale?
7. Dal discorso di Nausicaa, Ulisse viene a sapere che: (indica con una crocetta le risposte esatte)
 - si trova nella terra dei Feaci
 - la fanciulla è un'ancella della principessa Nausicaa
 - la fanciulla è la figlia del re Alcino
 - riceverà aiuto e protezione
 - gli sarà data una veste per coprirsi ma nient'altro

ANALIZZARE

8. «... voglio andare a vedere di persona» dice Ulisse al suo risveglio. Questa frase quale particolare **caratteristica di Ulisse** vuole evidenziare?
9. L'incontro di Ulisse con Nausicaa è opera di una divinità. Quale?
10. La sequenza di Nausicaa al fiume evidenzia alcuni **usi e costumi dei Greci**. Quali?

LINGUA E STILE

11. Qual è l'**epiteto** riferito a Nausicaa? Qual è, invece, quello riferito ad Alcino?

INVITO ALLA SCRITTURA

12. **Nausicaa**. Nausicaa è un personaggio nel quale il poeta ha saputo fondere grazia, bontà, unita a un certo ardimento che la distingue fra le compagne. Condividi questa opinione? Se sì, perché? Se no, perché?

Ulisse e Polifemo



cd-2 TRACCIA-27

L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

In seguito all'incontro con Nausicaa, Ulisse è accolto con grande ospitalità nella splendida reggia del padre, il re Alcinoo. Qui Ulisse racconta le sue avventure dalla partenza da Troia fino all'arrivo all'isola di Ogigia, presso la ninfa Calipso. Dopo essere approdati alle terre dei Ciconi e dei Lotofagi, Ulisse e i compagni sbarcano su un'isola disabitata, l'isola delle capre. Dopo un giorno di permanenza in quest'isola, Ulisse decide di esplorare la terra vicina, sede dei Ciclopi, i giganti dall'«occhio rotondo» (questo infatti è il significato del termine «ciclope»), posto al centro della fronte. Avviene qui l'incontro con il Ciclope Polifemo, figlio del dio Poseidone. Questo episodio, senz'altro uno dei più famosi del poema, celebra **Ulisse come l'eroe dell'intelligenza e dell'astuzia.**

Nella grotta di Polifemo

1. Fummo: Ulisse insieme a dodici compagni. Ulisse narra la propria avventura in prima persona in quanto inserita nell'ampio racconto che l'eroe stesso fa ad Alcinoo, re dei Feaci.

2. egli: Polifemo, il Ciclope figlio di Poseidone, dio del mare.

3. colmi di caci i graticci: i ripiani formati di canne o vimini intrecciati (**graticci**) erano pieni di formaggi (**caci**).

4. siero: è la parte liquida del latte che rimane dopo la formazione del formaggio.

5. conche: recipienti bassi e larghi.

6. chiusi: recinti.

7. primizie: bevande e cibi scelti.

8. antro: caverna.

9. grave di peso: molto pesante.

Fummo¹ presto alla grotta.
Ma egli² non c'era: al pascolo guidava il suo gregge.
210 E dentro la spelonca, guardavamo stupiti ogni cosa:
colmi di caci i graticci³; e fitti i recinti
d'agnelli e capretti, gli uni distinti dagli altri:
a parte i primi nati, a parte i secondi, e poi gli ultimi.
Il siero⁴ traboccava dai vasi, dalle secchie, dalle conche⁵
215 in cui mungeva il latte. Qui, allora, i compagni
mi pregarono (e con quali parole!) di portar via dei caci,
e spingere agnelli e capretti dai chiusi⁶
e di tornare in fretta verso la nave veloce
per riprendere il mare. Ma non volli ascoltarli
220 (ed era la cosa migliore); volevo vedere il Ciclope
e ricevere i doni degli ospiti. Ma poi ai compagni
non doveva il Ciclope apparire d'amabile aspetto!
Acceso il fuoco offrimmo primizie⁷ agli dei,
ed anche noi mangiammo dei caci, aspettando seduti.

L'arrivo di Polifemo

225 Tornò il Ciclope dal pascolo con un carico enorme
di legna già secca, da bruciare durante la cena,
e con alto fragore lo gettò nella grotta;
e noi spaventati cercammo un rifugio nell'ombra.
Egli nella vasta caverna spinse il gregge da mungere;
230 e i maschi, capri e arieti, lasciò nell'alto recinto.
Poi contro la porta dell'antro⁸, sollevatolo in alto,
benché grave di peso⁹, mise un enorme macigno.



10. rupe: macigno.

11. rappreso: fatto condensare, coagulare per trasformarlo in formaggio.

12. lo costrinse: lo premette.

Ventidue carri ben saldi a quattro ruote
 non l'avrebbero smossa da terra: tale la rupe¹⁰
 235 che pose contro la porta. Poi, seduto, mungeva
 una dopo l'altra e pecore e capre belanti,
 e un piccolo nato metteva sotto ad ognuna.
 Quindi rappreso¹¹ metà di quel candido latte
 lo costrinse¹² in canestri di vimini, e l'altra metà
 240 versò nelle conche per berlo durante la cena.

La richiesta di ospitalità di Ulisse

13. lido: spiaggia, terra.

14. schianto: forte colpo.

15. Agamennone, l'Atride: Agamennone, figlio di Atreo, capo degli Achei nella guerra contro Troia.

16. siamo alle tue ginocchia: era il gesto rituale della supplica.

17. a sottrarmi agli dei: a sfuggire alla vendetta degli dei che si scatenano quando vengono compiuti atti ingiusti.

18. estremo lembo: zona, parte più lontana.

19. accorte: furbe, scaltre.

20. Posidone: Poseidone, dio del mare e padre di Polifemo.

21. a taglio d'una rupe: contro lo spigolo di una roccia.

Accese poi il fuoco, e allora scorgendoci disse:
 «O stranieri, chi siete? E da che lido¹³ navigate
 le vie dell'acqua? Siete forse mercanti?
 O vagate alla ventura sul mare come pirati
 245 che rischiano la vita assalendo i naviganti?».

Così disse; e sentimmo ancora uno schianto¹⁴ nel cuore,
 spaventati dalla cupa voce e dall'orrido volto.
 Ma io, che come gli altri temevo, così gli risposi:
 «Siamo Achei, e partimmo da Troia verso la patria;
 250 ma venti diversi sul vasto abisso del mare
 per altra via ci spinsero, ad altre rive;
 ed anche qui giungemmo: ma era forse volontà di Zeus.
 Siamo, ed è nostra gloria, soldati di Agamennone,
 l'Atride¹⁵, che vince ogni altra fama sotto il cielo,
 255 così forte città distrusse e tanti popoli travolse.
 E ora qui, per essere accolti, siamo alle tue ginocchia¹⁶,
 o per avere almeno un dono, ch'è diritto degli ospiti.
 Tu, o potente, porta rispetto agli dei: noi ti preghiamo,
 e Zeus protegge chi prega, e così gli stranieri:
 260 e Zeus è guida sempre degli ospiti, e li fa onorare».

Così dissi; e, senza pietà nel cuore, mi rispose:
 «O straniero, o sei come un fanciullo o vieni da lontano,
 se mi esorti a temere o a sottrarmi agli dei¹⁷:
 né di Zeus, né degli dei felici si curano i Ciclopi,
 265 che certo più di loro, e molto, noi siamo potenti.
 Né per sfuggire l'ira di Zeus, io avrò pietà di te
 o dei compagni, se ciò non mi comanda il cuore.
 Ma dimmi, dov'è ancorata la tua bella nave:
 forse là sull'estremo lembo¹⁸ di terra, o qui vicino?
 270 Che lo sappia». Così diceva cercando di tentarmi;
 ma a me, esperto d'ogni cosa, non poteva nascondersi,
 e pronto, così gli risposi con accorte¹⁹ parole:
 «Posidone²⁰ che scuote la terra, m'infranse la nave,
 lanciandola contro gli scogli sul limite dell'isola,
 275 a taglio d'una rupe²¹, poi che il vento dall'alto
 mare la spinse. E noi scampammo alla morte violenta».

La ferocia di Polifemo e la disperazione di Ulisse e dei suoi compagni

22. lacerandoli a brani: facendoli a pezzi.

23. scempio: crudele strage.

24. posava: si riposava.

Così dicevo; ed egli non rispose, non ebbe pietà;
 ma con un balzo stese le mani sui compagni,
 e due ne prese, e, come cuccioli, al suolo li batteva:
 280 e il cervello si sparse, bagnando d'intorno la terra.
 E poi lacerandoli a brani²², preparava il suo pasto;
 come leone che vaga sui monti, tutto divorava:
 e la carne, e i visceri, e le ossa con il loro midollo.
 Noi piangenti alzavamo a Zeus le mani,
 285 disperati nel cuore, vedendo quello scempio²³.
 Poi quando il Ciclope riempì l'enorme suo ventre
 con carne umana e purissimo latte,
 disteso nell'antro, in mezzo alle greggi, posava²⁴.

Il mattino seguente, Polifemo, divorati altri due compagni di Ulisse, porta le greggi al pascolo, dopo aver bloccato con un macigno l'entrata della grotta. Allora Ulisse prepara un piano per la vendetta. Ordina ai compagni di levigare un grosso ramo d'ulivo che ha trovato nella grotta. Egli stesso ne rende aguzza un'estremità e la indurisce temprandola con il fuoco. Fatto ciò, nasconde il palo acuminato e sorteggia quattro compagni che lo aiuteranno ad accecare il Ciclope. Intanto scende la sera. Polifemo ritorna alla grotta e divora altri due compagni di Ulisse. Allora l'eroe gli offre del vino molto forte. Polifemo ne beve in grande quantità e chiede a Ulisse di rivelargli il suo nome.

L'astuzia di Ulisse e l'accecamento di Polifemo

25. cadde ... restava: cadde all'indietro così da restare sdraiato a faccia in su (**supino**).

«Ciclope, tu chiedi il mio nome famoso; ed io lo dirò.
 355 Ma tu dammi, come hai promesso, il dono degli ospiti.
 Il mio nome è Nessuno; e Nessuno mi chiama mia madre
 e mio padre, e così mi chiamano i compagni.» Io dissi;
 e senza pietà nel cuore, subito rispose:
 «Io, tra i suoi compagni, mangerò per ultimo Nessuno;
 360 e, prima, tutti gli altri: questo sarà il mio dono».
 Disse, e cadde rovescio. E là, supino restava²⁵
 con il gran collo reclinato; e il sonno lo prese,
 che doma ogni cosa: e riversava dalla gola il vino
 con pezzi di carne umana mentre ruttava ubriaco.
 365 E allora io spinsi quel palo sotto il mucchio di brace
 per farlo rovente, e con parole animavo i compagni,
 perché da paura non fosse ora vinto qualcuno.
 Poi quando il palo d'ulivo, sebbene ancor verde,
 stava già per bruciare, e intensamente splendeva,
 370 io lo tolsi dal fuoco e m'avvicinai al Ciclope:
 i compagni mi stavano d'intorno. Certo che un nume



26. un nume ... ardire:
un dio ci diede molto coraggio.

ci diede un grande ardire²⁶. E dall'estremo acuto
appoggiarono il palo sull'occhio del Ciclope;
ed io dall'altro capo, premendo, lo facevo girare.
375 E come uno che fora col trapano il legno d'una nave, e gli
altri, di sotto, tirando con le cinghie in qua o in là
lo fanno girare, e il trapano corre senza mai fermarsi,
così noi, tenendo quel palo dalla punta rovente
nell'occhio del Ciclope, lo facevamo girare:
380 ed il sangue scorreva cocente intorno al palo.
E l'intenso calore bruciò le ciglia e le palpebre,
e al fuoco ardeva l'occhio stridendo fino alle radici.
[...]
E allora con voce tremenda lanciò un grido il Ciclope.
E risonava la volta dell'antro; e noi spaventati
cercammo in fondo un rifugio nell'ombra.

La richiesta di aiuto di Polifemo

27. intriso: imbevuto.

390 Poi si tolse dall'occhio il palo intriso²⁷ di sangue
e lo scagliò lontano, folle agitando le mani;
e con urla, a gran voce chiamava i Ciclopi
che stanno nelle grotte sulle cime ventose.
Ed essi, chi di qua, chi di là, venivano al richiamo;
395 e appena giunti chiedevano fuori dall'antro:
«Di che ti lagni? Che male ti colse, o Polifemo,
che urla così nella notte divina, e togli a noi il sonno?
Forse qualche nemico ruba il tuo gregge;
o con inganno o con forza, forse qualcuno t'uccide?»
400 E così rispondeva il forte Polifemo dall'antro:
«O amici, Nessuno con inganno, non con la forza
mi uccide». E ad alta voce risposero i Ciclopi:
«Se dunque nessuno ti usa violenza, e sei solo,
questo male ti viene da Zeus, né puoi sfuggirlo;
405 ed allora prega tuo padre, il dio Posidone».

28. torvo: minaccioso.

Così dissero, e già s'allontanavano; e ne rise
il caro mio cuore. Come li aveva ingannati quel nome
con astuzia sottile! E, torvo²⁸, lamentando il dolore,
il Ciclope, a tentoni, tolse dalla porta il macigno,
410 e sedeva sulla soglia con le mani distese,
pronto se mai qualcuno sfuggisse tra le pecore:
mi credeva tanto ingenuo, certo, nel suo cuore!

La fuga di Ulisse e dei suoi compagni

29. tramavo: progettavo, architettavo.

Io meditavo invece quale fosse la via più sicura
per scampare alla morte con i miei compagni.
415 E tramavo²⁹ ogni sorta d'inganni, ogni astuzia,
perché era in gioco la vita, e vicino il pericolo.
E nella mente, questo mi parve il consiglio migliore.
C'erano là dei montoni, assai pingui³⁰, folti di lana,
grandi, di pura razza, dal manto cupo come di viola.

30. pingui: grassi.

420 Io li legavo insieme a tre a tre, in silenzio,
con vimini intrecciati, tolti dal letto del Ciclope,
il mostro dal cuore spietato. L'ariete di mezzo
portava un uomo, e gli altri due, ai lati, lo coprivano.
Così tre montoni nascondevano un uomo.

31. vello: manto di lana.

425 Ma io per me scelsi dal gregge l'ariete più bello.
E cinto il suo dorso, sotto il ventre lanoso, mi coprivo:
e con le mani, tenace, al foltissimo vello³¹
mi tenevo, e là sospeso, stavo con paziente cuore.
Così, allora, gemendo aspettavamo la divina Aurora.

32. dalle dita di rose: è l'epiteto usuale attribuito alla dea Aurora, che allude ai colori del cielo all'alba.

430 E quando apparve la mattutina Aurora dalle dita di rose³²,
allora si lanciarono al pascolo i montoni;

33. grave: appesantito.

ma le pecore, non munte, belavano presso i recinti
con le poppe pesanti. Il Ciclope trafitto
da vivi dolori, palpava sul dorso ogni pecora;
435 e non s'accorse, tardo di mente, che i compagni
passavano legati sotto il petto lanoso dei montoni.
Ultimo della mandria venne fuori l'ariete
grave³³ di lana e di me che trepidavo con molti pensieri.
E a lui, toccandolo, così diceva il forte Polifemo:
440 «O mio vecchio montone, perché esci ultimo dall'antro
dopo tutte le pecore? Tu non vieni mai dietro il gregge,
e sei primo a pascolare le tenere cime dell'erba;
a grandi salti, primo tu giungi alle correnti dei fiumi,
e primo all'ovile tu ami tornare al crepuscolo:
445 mentre ora sei l'ultimo. Certo rimpiangi l'occhio
del tuo padrone, che un malvagio, coi vili compagni,
gli tolse, domandogli prima la mente col vino.
Non potrà Nessuno, ti dico, sfuggire alla morte.



34. Nessuno da nulla:
Nessuno, un uomo da
nulla.

- Oh, se tu mi potessi capire e parlare, diresti
 450 dove si trova quell'uomo che fugge la mia ira!
 Perché allora, a batterlo a terra, il suo cervello
 sparso vedresti qua e là per la grotta, e il mio cuore
 avrebbe conforto del male che mi fece Nessuno da nulla³⁴».
 Ciò detto, spinse l'ariete fuori dall'antro.
 455 E giunti non molto lontani dalla grotta,
 io primo lasciai l'ariete e poi sciolsi i compagni.
 E rapidi, spingemmo il gregge dalle esili gambe
 fino alle navi, spesso volgendoci intorno a guardare.
 Lieti i compagni accolsero noi sfuggiti alla morte:
 460 con alti lamenti piangevano gli altri scomparsi.

(da *Odissea*, canto IX, trad. di S. Quasimodo, A. Mondadori, Milano, rid.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Ulisse e i suoi compagni che cosa vedono nella grotta del Ciclope?
2. I compagni che cosa propongono a Ulisse? Qual è la risposta dell'eroe?
3. Polifemo arriva alla grotta. Quali azioni compie?
4. Ulisse che cosa chiede a Polifemo? Qual è la risposta del Ciclope?
5. In che cosa consiste il piano di Ulisse? Di conseguenza, che cosa fa? Come dice di chiamarsi? Quando e come avviene l'accecamento di Polifemo?
6. Polifemo accecato a chi si rivolge e perché? Perché il Ciclope non viene soccorso?
7. In che modo Ulisse e i suoi compagni riescono a uscire dalla grotta di Polifemo?

ANALIZZARE

8. L'intelligenza di Ulisse si manifesta anzitutto come **desiderio di conoscenza** talmente intenso da superare la prudenza stessa: l'incontro con il Ciclope è deliberatamente cercato. Individua la frase di Ulisse che conferma ciò e sottolineala.
9. **Ulisse è l'eroe astuto per eccellenza**. In questo episodio quali «astuzie» mette in atto per salvarsi dalla pericolosa situazione?
10. In questo episodio Ulisse si rivela un **uomo razionale**, che sa vincere, dominare le sue reazioni impulsive. Individua i versi che confermano ciò e trascrivili.
11. Come definiresti **Polifemo**? Il Ciclope si dimostra irrispettoso delle leggi dell'ospitalità?

LINGUA E STILE

12. Nel testo sono presenti alcune **similitudini**. Individuale e sottolineale.

APPROFONDIMENTI

L'OSPITALITÀ
NEL MONDO OMERICO

Nel mondo omerico il tema dell'ospitalità assume grande rilievo, in particolare nell'*Odissea*, «poema del viaggio». Il viaggio, lo spostamento da una comunità all'altra, nel mondo greco antico era reso possibile solo dalla consuetudine dell'ospitalità. Gli obblighi che i Greci sentivano nei confronti dello straniero e la rete di rapporti intessuta con i reciproci vincoli, che legavano perpetuamente gli ospiti, offrivano sufficienti garanzie di trovare un'accoglienza sicura in tutto il mondo «civile», ovvero presso gli uomini che onoravano Zeus, protettore degli stranieri e degli ospiti.

Nell'*Odissea* il rispetto dell'ospite rappresenta proprio la discriminante tra civiltà e inciviltà: Polifemo e i Lestrigoni, che non accolgono né rispettano gli stranieri, sono primitivi, selvaggi, empi; al contrario, sono civilissimi i Feaci, che offrono ospitalità a Ulisse pur sapendo di correre il rischio di irritare Poseidone.

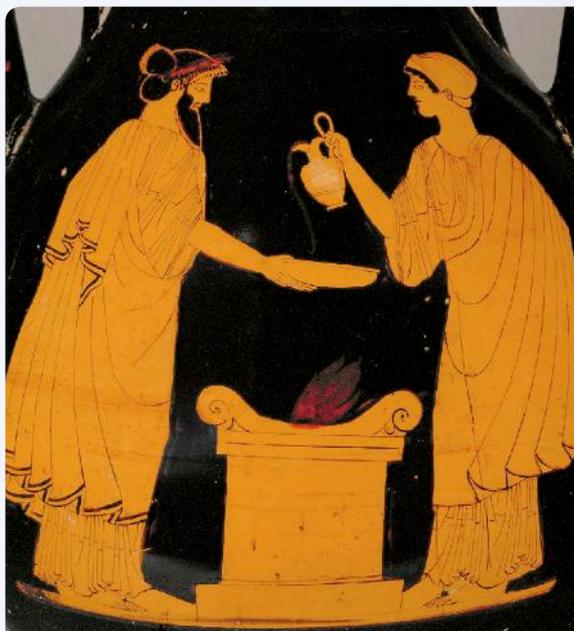
Dalla lettura dei poemi omerici emerge l'obbligo di accogliere lo straniero, chiunque esso sia: un nobile, un mendicante, un naufrago, un profugo bandito dalla sua città.

Il **dovere dell'ospitalità** si concretizza in un **preciso rituale** così articolato:

- > **l'accoglienza:** l'ospite attende sulla soglia ed è accolto e introdotto nella casa dal padrone; è fatto accomodare su un comodo seggio, gli si offre acqua per la purificazione delle mani e cibo per ristorarsi;
- > **la presentazione:** solo dopo aver accolto e rificillato l'ospite, è lecito porgli domande sulla sua identità, sui motivi del suo viaggio e sulla sua destinazione;
- > **il bagno ristoratore:** l'ospite viene lavato dalle ancelle e unto con olio; gli vengono donate nuove vesti;



Pittore di Achille, Lekythos con partenza del guerriero, V secolo a.C., Museo Archeologico Nazionale, Atene.



Il Pittore di Argo rappresenta il momento dell'offerta agli dei su un'anfora del 480-470 a.C., conservata presso il Museo del Louvre a Parigi.



- > **la libagione agli dei:** l'offerta agli dei sottolinea la sacralità del vincolo che viene stabilito;
- > **il banchetto ospitale:** in onore dell'ospite, al suo arrivo come al momento del congedo, viene allestito un banchetto con tutto il meglio che il padrone di casa può offrire. Nella reggia il banchetto è allietato dal canto di un aedo;
- > **la convivialità:** per l'ospite di riguardo sono organizzati spettacoli e gare, ma soprattutto si intrattengono con lui rapporti di convivialità: è il momento molto atteso dei racconti, che da una parte approfondiscono la reciproca conoscenza, dall'altra sono l'occasione per la raccolta e la diffusione delle notizie;
- > **il riposo:** per l'ospite viene allestito nell'atrio un letto con coperte lucenti;
- > **la consegna dei doni ospitali:** i doni (manti, tuniche, pepi, metalli preziosi, armi, oggetti di valore come coppe o crateri) sono il suggello del vincolo dell'ospitalità: più l'ospite è gradito e stimato, più preziosi e importanti sono i doni. Riceverli è un onore, ma è anche molto onorevole poter essere generosi;
- > **l'aiuto per la prosecuzione del viaggio:** l'ospitante fornisce all'ospite mezzi di trasporto, viveri, collaborazione, aiuti di tutti i tipi perché il viaggio possa continuare in sicurezza e tranquillità.

Il legame di ospitalità sancisce un impegno reciproco che si trasmette ai discendenti: l'episodio più famoso a questo proposito è quello di Glauco e Diomede, narrato nell'*Iliade*. I due, che combattono in schieramenti nemici, sospendono il duello quando si riconoscono legati da un antico vincolo di ospitalità tra le loro rispettive famiglie e rinnovano il patto con lo scambio delle armi.

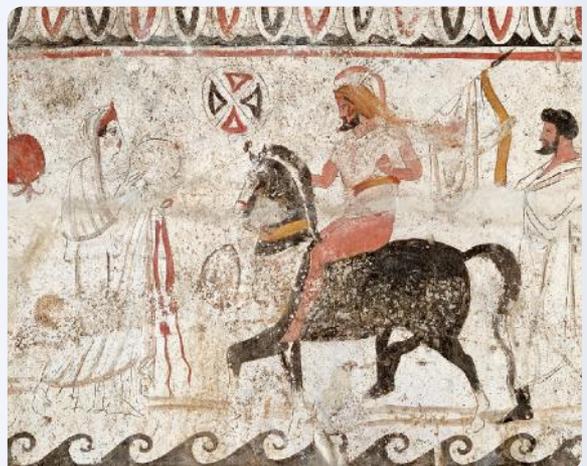
(da D. Ciocca e T. Ferri, *Narrami o Musa*, A. Mondadori, Milano, 1995, rid. e adatt.)



Scena di banchetto dipinta su un vaso attico a figure rosse del IV secolo a.C., conservato presso il Kunsthistorisches Museum di Vienna.



Il Pittore della Centauromachia raffigura una scena di offerta su un vasetto del V secolo a.C., conservato presso il Museo del Louvre di Parigi.



Lastra con suonatrice, cavaliere e personaggio, ritrovata nella tomba delle Vittorie alate e conservata presso il Museo Archeologico Nazionale di Paestum.

La maga Circe

Sfuggiti al gigante Polifemo, Ulisse e i suoi compagni riprendono il viaggio. Approdano all'isola di Eolo, il dio dei venti; arrivano alla terra dei Lestrigoni, feroci cannibali, dalla quale immediatamente fuggono; giungono quindi all'isola di Eèa, dove vive la maga Circe. Qui, alcuni compagni di Ulisse vanno a esplorare l'isola.

1. droghe maligne: filtri magici dal potere malefico.

2. Polite: un compagno di Ulisse.

3. Euriloco: un altro compagno di Ulisse.

4. verga: bastone.

5. setole: peli grossi, duri.

6. mi cinsi all'omero: mi avolsi intorno alla spalla.

7. non menarmi: non condurmi.

Trovarono nelle valli il palazzo di Circe, costruito con pietre lisce, in un luogo isolato. E intorno a esso c'erano lupi di montagna e leoni che lei aveva stregato, dando loro droghe maligne¹. E quelli non si avventarono contro gli uomini, ma dimenando le lunghe code si rizzarono sulle zampe.

Essi si fermarono nell'atrio della dea dalle belle chiome. Sentivano Circe cantare dentro con voce soave, mentre tesseva una tela grande, immortale, come sono i lavori delle dee, sottili e splendenti.

Tra loro prendeva a parlare Polite², capo di uomini, che mi era il più caro e il più fidato dei compagni. Diceva: «Amici, dentro c'è una che tesse una grande tela e canta con bella voce: tutta la campagna ne risuona. O è una dea o donna mortale. Via, mandiamo un grido subito!». Così parlò. Ed essi con un grido la chiamavano.

Ella ben presto uscì aprendo i lucidi battenti della porta, e li invitava dentro. Ed essi tutti insieme nella loro semplicità la seguivano. Ma Euriloco³ non si mosse, ebbe il sospetto che ci fosse un inganno.

Li fece entrare e li mise a sedere. E per loro mescolava formaggio e farina d'orzo e miele verde con vino e univa a quel cibo droghe malefiche: voleva che si scordassero completamente della patria.

E dopo che glielo diede ed essi l'ebbero bevuto, subito poi li colpiva con la sua verga⁴ e li chiudeva nei porcili. Ed essi avevano, dei maiali, le teste e la voce, le setole⁵ e l'aspetto, ma la mente era immutata, come prima. Così stavano rinchiusi e piangevano.

Euriloco giunse ben presto alla nave a dire la novità riguardo i compagni e l'amaro destino che era loro toccato. Ma non poteva pronunciare neppure una parola, colpito com'era da grande dolore. Gli occhi gli si riempivano di lacrime, non pensava che a piangere.

Ma quando noi tutti stupiti lo interrogammo, allora finalmente raccontò la morte degli altri compagni.

Allora io mi cinsi all'omero⁶ la spada dalle borchie d'argento – era una grande spada di bronzo – e mi misi l'arco in spalla. E a Euriloco ordinai di condurmi indietro per la stessa strada.

Ma egli mi prendeva le ginocchia con tutte e due le mani, mi supplicava, e con voce di pianto mi rivolgeva parole: «Non menarmi⁷ là contro voglia ma lasciami qui! Neppure tu farai ritorno e non riusci-



8. imperiosa: impellente, urgente.

9. Ermes: figlio di Zeus; era il messaggero degli dei rappresentato con i calzari alati e il caduceo, la verga d'oro dal potere magico con cui guidava anche le ombre dei morti nell'Ade.

10. bevraggio: bevanda.

rai a condurre via alcun altro dei tuoi compagni. Ma con questi qui, subito, scappiamo! Possiamo ancora sfuggire al giorno funesto».

Così parlava. E io gli dissi: «Euriloco, tu sta' pure qui, in questo luogo, a mangiare e a bere, accanto alla nave. Ma io andrò: ne ho un'imperiosa⁸ necessità». Così dicevo. E dal mare salivo verso l'interno.

Ma quando stavo per giungere alla grande casa della maga Circe, allora mi si fece incontro Ermes⁹ dalla verga d'oro.

Mi prese per mano, si rivolgeva a me e disse: «Dove vai, infelice, per queste alture da solo, ignaro come sei del luogo? I tuoi compagni qui stanno rinchiusi nel palazzo di Circe, come porci. Vai forse là per liberarli? Neppure tu farai ritorno, ma resterai invece dove sono gli altri. Ma via, io ti voglio liberar dai guai e salvare. To', con questo farmaco benigno va' dentro il palazzo di Circe: esso terrà lontano dal tuo capo il giorno funesto. E ora ti svelo tutte le malizie e le astuzie di Circe. Ti preparerò un bevraggio¹⁰, ci metterò dentro delle droghe: ma neppure così riuscirà a stregarti. Non lo permetterò il farmaco che

intendo darti: e ti dirò anche ogni cosa che tu devi fare. Quando Circe ti percuoterà con la sua lunghissima verga, tu traiti dal fianco la spada e avventati contro di lei, come se volessi ucciderla; imponile quindi di giurare il solenne giuramento degli dei beati, che non vorrà a tuo danno tramare qualche altra sventura».

Così parlava Ermes, e mi diede l'erba che aveva strappato da terra, e mi mostrò com'era fatta: era nera nella radice, bianco come latte il fiore. *Moli* la chiamano gli dei. Ma è difficile per gli uomini mortali trarla fuori dal terreno scavando: gli dei invece possono tutto.

Ermes poi se n'andò su per l'isola selvosa all'alto Olimpo: e io camminavo verso la casa di Circe e il cuore nell'andare mi batteva forte.

Mi fermai alla porta della dea dalle belle chiome. E là diedi un grido: la dea udì la mia voce.

Ella uscì, mi fece entrare e mi mise a sedere su di un seggio. Mi preparava il bevraggio in una coppa d'oro; e dentro ci mise una droga, meditando la mia rovina. E dopo che me lo diede e io l'ebbi bevuto – e non mi stregò, – mi colpì con la sua verga e disse: «Va' ora nel porcile e coricati in mezzo agli altri compagni!».

Così diceva. Ed io trassi dal fianco la spada acuta e m'avventai contro Circe come se volessi ucciderla.

Lei gridava forte e corse di sotto e mi abbracciò le ginocchia, e con voce di pianto mi rivolgeva parole: «Qual è il tuo nome? Di che paese sei? Dove hai la città e la famiglia? Sono qui piena di stupore: a bere queste droghe, tu non rimanesti stregato. È in te una mente che non si lascia stregare. Certo tu sei Odisseo».



Circe si dimostra ospitale nei confronti di Ulisse, gli offre cibo e bevande; l'eroe però è triste, pensa ai suoi poveri compagni.

«O Circe, quale uomo giusto e assennato può aver cuore di saziarsi di cibo e bevanda, prima di liberare i suoi compagni e vederseli davanti agli occhi? Se davvero m'inviti premurosa a bere e a mangiare, scioglili, fammeli vedere coi miei occhi, i cari compagni.»

Così parlavo. E Circe era già andata via attraverso la sala tenendo in mano la sua verga. Aprì le porte del porcile e li fece uscire: erano simili a maiali ingrassati di nove anni.

Le si fermarono di fronte: e lei passava in mezzo a essi e li ungeva uno per uno con un farmaco diverso. E dalle loro membra cadevano le setole che prima aveva fatto spuntare la droga malefica e uomini tornarono di nuovo, più giovani che non fossero prima, e molto più belli e più grandi di statura a vedersi.

Mi riconobbero essi e mi strinsero le mani uno dopo l'altro. E in tutti sorse un dolce pianto: all'intorno la casa ne risuonava grandemente. La dea aveva compassione anche lei.

(da *Odissea*, canto X, trad. di G. Tonna, Garzanti, Milano, rid.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. I compagni di Ulisse entrano nel palazzo di Circe. Che cosa succede loro?
2. Da chi Ulisse viene informato dell'accaduto? Di conseguenza, che cosa decide di fare?
3. I poteri magici di Circe non hanno effetto su Ulisse. Perché?
4. Ospitato con ogni premura da Circe, Ulisse però è triste. Perché? Che cosa chiede alla maga?
5. Come si conclude la vicenda narrata?

ANALIZZARE

6. Il dio **Ermes** assume il ruolo di **aiutante del protagonista**. Perché?
7. In questo episodio sono presenti degli **elementi magici**. Quali?
8. A Euriloco, che gli consiglia di scappare, Ulisse risponde: «Ma io andrò: ne ho un'imperiosa necessità». Quale **particolarità del carattere di Ulisse** è qui evidenziata?
9. Alla fine, la maga Circe dimostra di possedere un animo sensibile. Trascrivi la frase del testo che conferma ciò.



Il cane Argo

Ulisse, terminato il racconto delle sue avventure ad Alcino, re dei Feaci, viene da questi ricondotto in patria. Giunge finalmente a Itaca dove, per intervento della dea Atena, viene trasformato in un vecchio mendicante affinché nessuno lo possa riconoscere. Ulisse si rivela solo al figlio Telemaco, insieme al quale concorda un piano per vendicarsi dei Proci. Si reca quindi alla reggia: qui nessuno lo riconosce, tranne il vecchio cane Argo, malato e ormai morente.

1. Ilio: Troia.

2. zecche: piccoli parassiti che succhiano il sangue.

3. non poteva ... padrone: non era in grado di avvicinarsi in quanto vecchio e malato.

4. Euméo: è il fedele guardiano di porci di Ulisse.

- 290 Mentre questo dicevano tra loro, un cane
che stava lì disteso, alzò il capo e le orecchie.
Era Argo, il cane di Odisseo, che un tempo
egli stesso allevò e mai poté godere nelle cacce,
perché assai presto partì l'eroe per la sacra Ilio¹.
- 295 Già contro i cervi e le lepri e le capre selvatiche
lo spingevano i giovani; ma ora, lontano dal padrone,
giaceva abbandonato sul letame di buoi e muli
che presso le porte della reggia era raccolto,
fin quando i servi lo portavano sui campi
- 300 a fecondare il vasto podere di Odisseo.
E là Argo giaceva tutto pieno di zecche².
E quando Odisseo gli fu vicino, ecco agitò la coda
e lasciò ricadere le orecchie; ma ora non poteva
accostarsi di più al suo padrone³. E Odisseo
- 305 volse altrove lo sguardo e s'asciugò una lacrima
senza farsi vedere da Euméo⁴, e poi così diceva:



5. da convito: da banchetto, ossia non adatto né alla caccia né alla guardia.

6. fasto: bellezza.

7. fiera: bestia selvatica.

8. indolenti: pigre, svogliate.

9. poi che Zeus ... coglie: secondo Euméo, Zeus toglie a un uomo metà delle sue virtù, quando questi diventa schiavo. Lo schiavo infatti è uno strumento del padrone; non agisce di sua iniziativa.

10. Proci: principi di Itaca e delle isole vicine, pretendenti di Penelope, sposa di Ulisse.

11. Fato: destino.

310

«Certo è strano, Euméo, che un cane come questo si lasci abbandonato sul letame. Bello è di forme; ma non so se un giorno, oltre che bello, era anche veloce nella corsa, o non era che un cane da convito⁵, di quelli che i padroni allevano solo per il fasto⁶».

E a lui, così rispondeva Euméo, guardiano di porci: «Questo è il cane d'un uomo che morì lontano. Se ora fosse di forme e di bravura

315

come, partendo per Troia, lo lasciò Odisseo, lo vedresti con meraviglia così veloce e forte.

Mai una fiera⁷ sfuggiva nel folto della selva quando la cacciava, seguendone abile le orme.

320

Ma ora infelice patisce. Lontano dalla patria è morto il suo Odisseo; e le ancelle, indolenti⁸, non si curano di lui. Di malavoglia lavorano i servi senza il comando dei padroni, poi che Zeus che vede ogni cosa, leva a un uomo metà del suo valore, se il giorno della schiavitù lo coglie⁹».

325

Così disse, ed entrò nella reggia incontro ai Proci¹⁰. E Argo, che aveva visto Odisseo dopo vent'anni, ecco, fu preso dal Fato¹¹ della nera morte.

(da *Odissea*, canto XVII, trad. di S. Quasimodo, A. Mondadori, Milano)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPNDERE

1. Argo, il cane di Ulisse, in quale stato si trova?
2. Argo che dà segni di riconoscere il suo padrone. Infatti, che cosa fa?
3. Com'era Argo prima della partenza di Ulisse? Perché nessuno si prende cura del cane?

ANALIZZARE

4. L'emozione di Ulisse nel vedere Argo è intensa. Come si manifesta?

INVITO ALLA SCRITTURA

5. **Scrivere la parafrasi.** Seguendo le indicazioni che ti abbiamo dato a pag. 87, scrivi la parafrasi dei versi 312-327: «E a lui ... della nera morte».
6. **L'episodio del cane Argo.** Quali emozioni, sentimenti, ha suscitato in te l'episodio del fedele cane Argo?

APPROFONDIMENTI

ULISSE «UOM DI MULTIFORME INGEGNO»

Le caratteristiche di Ulisse, protagonista assoluto del poema, sono sintetizzate nel proemio: Ulisse è un uomo dotato di un ingegno multiforme, arricchito da diverse esperienze, forte nel sopportare le avversità, rispettoso degli dei, fiducioso nelle proprie capacità, generoso, tormentato dalla nostalgia per la patria e la famiglia.

Alcuni dei suoi tratti fondamentali riprendono caratteristiche che già identificavano l'Ulisse dell'*Illiade*, eroe accorto, abile nella parola, capace di prendere rapide e coraggiose decisioni, autorevole, audace, ma soprattutto **uomo dalle mille astuzie**.

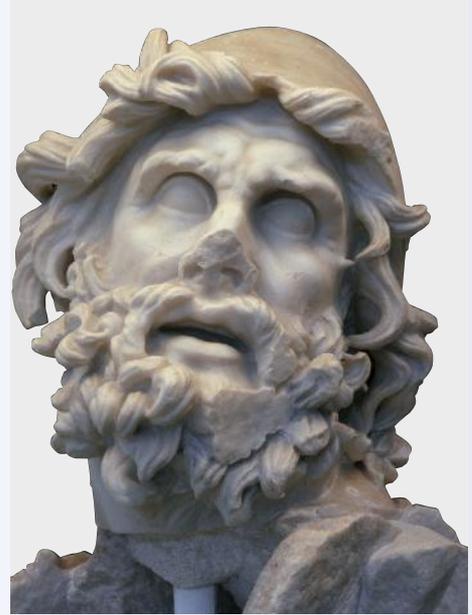
Ulisse è anche un prode, un guerriero, tanto che un epiteto che lo contraddistingue è «distruttore di città». Il suo tratto dominante è, però, la *mêtis*, termine greco che indica una forma di intelligenza nella quale si combinano intuito, capacità di analisi e di previsione, esperienza. È la *mêtis* che gli permette di uscire brillantemente da alcune situazioni critiche (ad esempio, l'avventura con il Ciclope Polifemo) nelle quali la forza fisica e il coraggio non darebbero da soli garanzie di successo.

Anche la **curiosità** di Ulisse e il suo modo di guardare il mondo derivano dalla *mêtis*: non sbarca nella terra dei Ciclopi spinto dal bisogno, ma dal desiderio di conoscere; a ogni approccio non si limita a provvedere alle scorte di acqua e cibo, ma vuol sapere chi sono gli uomini che vivono in quella terra. Dominato da un profondo **desiderio di conoscenza**, egli vuole apprendere, di ogni cosa vuole fare esperienza, ha sete di avventura e una forte attrazione per il mistero, l'ignoto. Ed è proprio da questa sua avidità di conoscere, da questa sua audacia spirituale che è nato, attraverso i secoli, il «**mito di Ulisse**» che tanto fascino ha esercitato sulla poesia di ogni tempo.

Ulisse, però, è caratterizzato anche dalla **forza d'animo**, dalla **capacità di resistere ai rovesci della sorte** («paziente» è un altro degli epiteti fissi del personaggio).

Diversamente, inoltre, dagli eroi guerrieri dell'*Illiade*, egli non è spinto all'azione dalla ricerca dell'onore o della gloria, ma dal desiderio di tornare in patria, di riabbracciare i suoi cari e di riprendere il ruolo che gli compete nel governo e nella vita della sua isola, Itaca. In nome di questo progetto, Ulisse compie scelte radicali: rifiuta il piacere, simbolicamente rappresentato dalle proposte della maga Circe, e l'immortalità, offertagli dalla ninfa Calipso: tra essere «animale» dominato dagli istinti ed essere dio immortale, Ulisse sceglie di essere uomo.

Ulisse **sa dominare perfettamente le sue emozioni, ottiene il successo con l'uso della pazienza, dell'astuzia e impiegando tutte le risorse che la ragione gli mette a disposizione**.



Ulisse in una scultura del I secolo d.C. conservata presso il Museo Archeologico di Sperlonga.

(da D. Ciocca e T. Ferri, *Narrami o Musa*, A. Mondadori, Milano, rid. e adatt. e da Aa.Vv., *I libri e le idee – Epica*, Petrini, Torino, rid. e adatt.)

La strage dei Proci

Nella sua reggia Ulisse, sempre sotto le spoglie di mendicante, viene deriso e insultato dai Proci. Intanto Penelope, ispirata dalla dea Atena, propone ai Proci la gara dell'arco: chi di essi riuscirà a tendere l'arco di Ulisse, e a far passare la freccia attraverso gli anelli di dodici scuri allineate, sarà suo sposo. Tutti i Proci tentano, ma inutilmente. Solo Ulisse, fra lo stupore generale, riesce a superare la prova. Ed ecco che punta il suo arco contro i nemici: l'ora della vendetta è giunta.

1. si denudò dei cenci: si spogliò delle vesti di mendicante.

2. faretra: astuccio contenente le frecce.

3. versò i dardi: rovesciò le frecce.

4. saggerò: tenterò.

5. se mi dà il vanto Apollo: se Apollo, dio degli arcieri, mi concederà la vittoria.

6. Antinoo: il capo dei Proci, il più crudele e il più arrogante.

7. amaro: mortale.

8. anse: manici.

9. Chera: spirito della morte.

10. troni: seggi principeschi.

11. ciechi: folli, stolti.

Allora si denudò dei cenci¹ l'accorto Odisseo, balzò sulla gran soglia, l'arco tenendo e la faretra², piena di frecce, e versò i dardi³ rapidi lì davanti ai suoi piedi, e parlò ai pretendenti:

5 «Questa gara funesta è finita; adesso altro bersaglio, a cui mai tirò uomo, saggerò⁴, se lo centro, se mi dà il vanto Apollo⁵». Disse, e su Antinoo⁶ puntò il dardo amaro⁷. Quello stava per alzare il bel calice, d'oro, a due anse⁸, lo teneva già in mano, per bere il vino; in cuore la morte non presagiva: chi avrebbe detto che tra banchettanti un uomo, solo fra molti, fosse pure fortissimo, doveva dargli mala morte, la tenebrosa Chera⁹?

10 Ma Odisseo mirò alla gola e lo colse col dardo: dritta attraverso il morbido collo passò la punta. Si rovesciò sul fianco, il calice cadde di mano al colpito, subito dalle narici uscì un frotto denso di sangue; rapidamente respinse la mensa

20 scalciando, e i cibi si versarono a terra: pane e carni arrostate s'insanguinarono. Gettarono un urlo i pretendenti dentro la sala, a veder l'uomo cadere, dai troni¹⁰ balzarono, in fuga per tutta la sala, dappertutto spiando i solidi muri:

25 né scudo c'era, né asta robusta da prendere. Urlavano contro Odisseo con irate parole: «Straniero, male colpisci gli uomini! Mai più altre gare farai: adesso è sicuro per te l'abisso di morte. Hai ammazzato l'eroe più gagliardo

30 tra i giovani d'Itaca: qui gli avvoltoi ti dovranno straziare». Parlava così ciascuno, perché credevano che non di proposito avesse ucciso: questo, ciechi¹¹, ignoravano, che tutti aveva raggiunto il termine di morte. Ma feroce guardandoli disse l'accorto Odisseo:



12. **Teucrici:** Troiani.

13. **mi mangiate la casa:** dilapidate, rovinate il mio patrimonio, i miei beni.

- 35 «Ah cani, non pensavate che indietro, a casa tornassi dalla terra dei Teucrici¹², perciò mi mangiate la casa¹³, delle mie schiave entrate per forza nel letto, e mentre son vivo mi corteggiate la sposa, senza temere gli dei, che l'ampio cielo possiedono, né la vendetta, che in seguito potesse venire dagli uomini. Ora tutti ha raggiunto il termine di morte!».
- 40

(da *Odissea*, canto XXII, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1989)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Ulisse, dopo essersi denudato dei suoi cenci, che cosa fa?
2. Chi dei Proci viene colpito per primo? Si aspettava di morire?
3. Gli altri Proci come reagiscono? Quali minacce rivolgono a Ulisse? Di conseguenza, Ulisse che cosa risponde loro?

LINGUA E STILE

4. Collega ciascun nome all'**epiteto** corrispondente.

Ulisse

amaro

gara

accorto

dardo

tenebrosa

Chera

funesta

INVITO ALLA SCRITTURA

5. **Scrivere la parafrasi.** Seguendo le indicazioni che ti abbiamo dato a pag. 87, scrivi la parafrasi dei versi 21-30 («Gettarono ... straziare»).

IN BIBLIOTECA

Ulisse - Il mare color del vino

Giovanni Nucci, Edizioni e/o

Il libro conserva tutto lo spirito del testo epico originale, accompagnando il lettore sulle tracce di Ulisse dalla sua partenza per la guerra di Troia fino al sospirato ritorno a Itaca, tra mille peripezie.



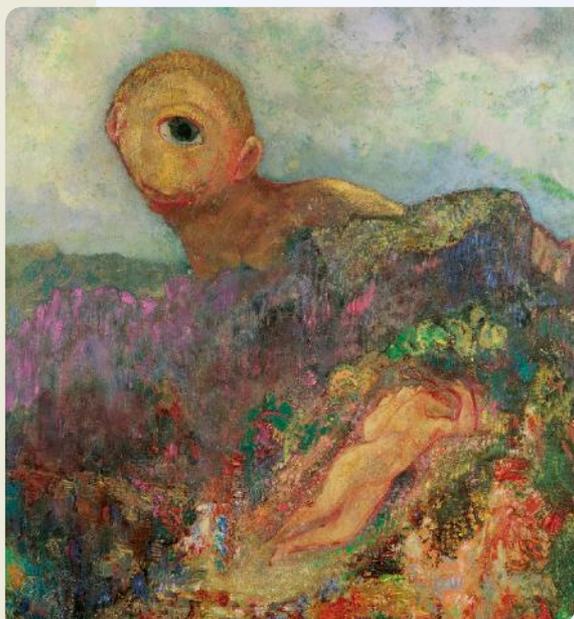
COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

L'ODISSEA NELL'ARTE

■ **Odilon Redon** è stato uno dei più importanti esponenti del Simbolismo, una corrente artistica sviluppatasi negli ultimi decenni dell'Ottocento a partire dalla Francia. I simbolisti mettevano in discussione la visione scientifica e razionale degli impressionisti e dei naturalisti, i quali si sforzavano di dipingere esclusivamente i fenomeni percepiti dai loro occhi. Essi, al contrario, lasciando libero sfogo alla fantasia e all'immaginazione, esploravano gli aspetti più misteriosi e irrazionali dell'esistenza.

In questo dipinto, Redon raffigura un essere mostruoso con un solo occhio che guarda, dall'alto di una montagna, un essere umano addormentato.

Solo il titolo del dipinto e la presenza del Ciclope rimandano a Ulisse, mentre non esistono altri elementi che ci aiutino nell'interpretazione del dipinto: il pittore sembra voglia lasciarci volutamente nella dimensione magica di un sogno.



O. Redon, *Il ciclope*, 1895-1900 circa, Otterloo, Rijksmuseum Kröller-Müller, olio su cartone, 51 x 64 cm.

■ **Edward Burne-Jones**, uno dei più importanti pittori preraffaelliti, attivi nell'Inghilterra della seconda metà dell'Ottocento, si pose l'obiettivo di ritornare a uno stile pittorico spontaneo e ispirato dalla natura. Rispetto alla cultura dell'epoca in cui vivevano, i preraffaelliti proponevano l'imitazione della natura, il realismo, il ricorso a temi storici, mitologici, sacri, anche legati alla vita contemporanea.

Nell'acquerello in basso, viene raffigurato il momento in cui la maga Circe prepara la pozione velenosa che trasformerà i compagni di Ulisse in maiali. La maga, avvolta in un ricco mantello rosso, è concentrata e calma, ma comunica una sensazione di attesa.

La scena si svolge all'interno della sua casa, nella quale vivono le bestie feroci da lei addomesticate; sulla destra, si intravede il suo elaborato trono, mentre oltre la finestra si scorgono le vele delle navi di Ulisse che si avvicinano all'isola di Eea.



E. Burne-Jones, *Il vino di Circe*, 1863-1869, collezione privata, acquerello su carta, 51,5 x 37,5 cm.



J.W. Waterhouse,
Ulisse e le Sirene, 1891,
Victoria (Australia),
National Gallery of Art,
olio su tela, 202 x 100,6 cm.



Il pittore britannico **Waterhouse**, un altro grande esponente dello stile preraffaellita, rappresenta il passaggio della nave di Ulisse dall'isola abitata dalle Sirene. Questi esseri mitologici erano ninfe dal corpo di uccello e testa di donna che, grazie al loro canto melodioso, incantavano i marinai lasciandoli poi morire. Nella narrazione di Omero, Ulisse riesce a sfuggire al loro

canto insidioso facendosi legare all'albero maestro della nave dai compagni, ai quali aveva prima tappato le orecchie con cera d'api. Ulisse, tuttavia, cede al canto, chiedendo ai compagni di essere sciolto dai lacci, ma essi continuano a remare al riparo da ogni suono: in questo modo, l'imbarcazione passa indenne e continua la sua navigazione.

Anche **Stanhope** aderisce alla corrente artistica dei preraffaelliti. Nel dipinto a lato, Penelope, la moglie di Ulisse, è ritratta seduta vicino al telaio, al quale sta lavorando da anni. Nella narrazione omerica, infatti, durante l'assenza del marito, durata vent'anni, Penelope deve far fronte ai Proci, cento giovani principi che chiedono la sua mano per poter diventare re di Itaca. La donna promette loro di prendere una decisione nel momento in cui avrà terminato di tessere una tela funebre per il suocero Laerte, nella speranza che Ulisse rientri in patria. Per ingannare la lunga attesa, Penelope adotta uno stratagemma: di giorno tesse la tela, mentre di notte disfa il lavoro fatto di giorno. L'artista coglie Penelope in un attimo di malinconia e di riflessione, mentre sembra quasi meditare sull'insensatezza del suo lavoro e sull'incertezza del suo destino.



J.R. Spencer Stanhope, Penelope, 1849,
collezione privata, olio su tela, 81,3 x 168 cm.

1. Quali elementi contribuiscono a creare l'atmosfera da sogno nel quadro di Redon?
2. Secondo te, perché le Sirene di Waterhouse, benché siano creature fantastiche, sembrano reali?
3. Quale caratteristica tipica di Ulisse emerge dal dipinto di Waterhouse?
4. Osserva il quadro di Stanhope: quali stato d'animo di Penelope puoi individuare? Quali gesti ed espressioni comunicano tali sentimenti?
5. Che cosa suggerisce, invece, l'atteggiamento di Circe nel quadro di Burne-Jones? Qual è il tratto distintivo del suo carattere?
6. Quali caratteristiche accomunano i quadri dei preraffaelliti? Pensa ai soggetti, allo stile, alle atmosfere.

VERIFICA SOMMATIVA

Leggi attentamente il seguente episodio dell'*Odissea* e poi esegui gli esercizi.

Penelope riconosce Ulisse

Dopo la strage dei Proci, l'ancella Eurinòme lava e unge d'olio Ulisse che, indossati tunica e mantello e riacquistata la bellezza grazie alla dea Atena, si presenta alla moglie. Ma Penelope, nonostante le prove fornite, nutre ancora dubbi sull'identità dello sposo e lo sottopone all'ultima prova.

1. usci: il soggetto è Ulisse.

2. Ma via ... letto: Ulisse dice all'anziana nutrice Euriclea di preparargli il letto.

3. trapunto: grossa coperta.

4. provando: mettendo alla prova.

5. rigoglioso: ben sviluppato.

6. saldamente commesse: fatte di legni ben connessi tra loro, quindi solide.

Dal bagno uscì¹ simile agli immortali d'aspetto;
e di nuovo sedeva sul seggio da cui s'era alzato,
165 in faccia alla sua donna, e le disse parola:
«Misera, fra le donne a te in grado sommo
fecero duro il cuore gli dei che han le case d'Olimpo;
nessuna donna con cuore tanto ostinato
se ne starebbe lontana dall'uomo, che dopo tanto soffrire,
170 tornasse al ventesimo anno nella terra dei padri.
Ma via, nutrice, stendimi il letto², anche solo
potrò dormire: costei ha un cuore di ferro nel petto».
È a lui parlò la prudente Penelope:
«Misero, no, non son superba, non ti disprezzo,
175 non stupisco neppure: so assai bene com'eri
partendo da Itaca sulla nave lunghi remi.
Sì, il suo morbido letto stendigli, Euriclea,
fuori dalla solida stanza, quello che fabbricò di sua mano;
qui stendetegli il morbido letto, e sopra gettate il trapunto³,
180 e pelli di pecora e manti e drappi splendenti».
Così parlava, provando⁴ lo sposo; ed ecco Odisseo
sdegnato si volse alla sua donna fedele:
«O donna, davvero è penosa questa parola che hai detto!
Chi l'ha spostato il mio letto? Sarebbe stato difficile
185 anche a un esperto, a meno che un dio venisse in persona,
e, facilmente, volendo, lo cambiasse di luogo.
Tra gli uomini, no, nessun vivente, neanche in pieno vigore,
senza fatica lo sposterebbe, perché c'è un grande segreto
nel letto ben fatto, che io fabbrica, e nessun altro.
190 C'era un tronco ricche fronde, d'olivo, dentro il cortile,
florido, rigoglioso⁵, era grosso come colonna:
intorno a questo murai la stanza, finché la finii,
con fitte pietre, e di sopra la copersi per bene,
robuste porte ci misi, saldamente commesse⁶.



- 7. troncai:** tagliai. 195 E poi troncai⁷ la chioma dell'olivo fronzuto,
e il fusto sul piede sgrossai⁸, lo squadrai⁹ con il bronzo
bene e con arte, lo feci dritto a livella¹⁰,
ne lavorai un sostegno e tutto lo trivellai con il trapano.
8. sgrossai: liberai dalla corteccia.
9. squadrai: piallai.
10. livella: attrezzo che serve a stabilire l'orizzontalità di una superficie piana. 200 Così, cominciando da questo, polivo¹¹ il letto, finché lo finii,
ornandolo d'oro, d'argento e d'avorio.
Per ultimo tirai le corregge¹² di cuoio, splendenti di porpora.
11. polivo: levigavo.
12. corregge: cinghie.
Ecco, questo segreto ti ho detto: e non so,
donna, se è ancora intatto il mio letto, o se ormai
qualcuno l'ha mosso, tagliando di sotto il piede d'olivo». 205
Così parlò, e a lei di colpo si sciolsero le ginocchia ed il cuore¹³,
perché conobbe il segno sicuro che Odisseo le diceva;
e piangendo corse a lui, dritta, le braccia
gettò intorno al collo a Odisseo, gli baciò il capo e diceva:
13. si sciolsero ... cuore: espressione, formula che sottolinea l'intensa emozione provata da Penelope davanti alla prova certa fornitale da Ulisse. 210
«Non t'adirare, Odisseo, con me, tu che in tutto
sei il più saggio degli uomini; i numi¹⁴ ci davano il pianto,
i numi, invidiosi che uniti godessimo
la giovinezza e alla soglia¹⁵ di vecchiezza venissimo.
14. numi: dei.
15. soglia: ingresso.
Così ora non t'adirare con me, non sdegnarti di questo,
che¹⁶ subito non t'ho abbracciato, come t'ho visto.
16. che: del fatto che. 215
Sempre l'animo dentro il mio petto tremava
che qualcuno venisse a ingannarmi con chiacchiere:
perché molti mirano a turpi¹⁷ guadagni.
17. turpi: vergognosi.

(da *Odissea*, canto XXIII, trad. di R. Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1989)

1. Perché, secondo Ulisse, Penelope ha un «cuore di ferro»?

.....

2. In che modo Penelope mette alla prova Ulisse?

.....

3. Perché non è possibile spostare il letto nuziale di Ulisse?

.....

4. Come reagisce Penelope dopo che Ulisse le ha rivelato il segreto del letto nuziale?

.....

5. Penelope, in questo episodio, dimostra di essere una donna: (indica con una crocetta le risposte esatte)

superba prudente insensibile scaltra

6. Nei versi 176 e 190 individua e sottolinea i due epiteti.

.....

L'ENEIDE

L'*Eneide* è senz'altro il **poema epico più importante della civiltà latina**.

Mentre di Omero sappiamo poco o nulla e la sua figura resta sostanzialmente avvolta nella leggenda, di **Virgilio**, l'autore dell'*Eneide*, abbiamo conoscenze storiche abbastanza precise.

Publio Virgilio Marone



*Publio Virgilio Marone nacque nel 70 a.C. ad Andes, nei pressi di Mantova. Studiò dapprima a Cremona, poi a Milano e a Roma, infine a Napoli, dove si dedicò in particolare alla filosofia. Dopo la guerra civile tra Ottaviano e Antonio si trasferì definitivamente a Roma. Qui conobbe molti poeti e uomini di cultura e si dedicò alla composizione delle sue opere: le Bucoliche (una raccolta di dieci composizioni pastorali) e le Georgiche (un poemetto sulla coltivazione dei campi e sull'allevamento del bestiame), nelle quali celebra e loda la bellezza della natura e il lavoro dell'uomo. Infine, per volere di Ottaviano Augusto, si dedicò alla stesura dell'*Eneide*, un **poema epico a carattere celebrativo** in quanto aveva lo scopo di esaltare le origini di Roma e della stessa famiglia dell'imperatore Ottaviano. Nel 19 a.C. Virgilio si recò in Grecia a visitare i luoghi cantati nel suo poema; ammalatosi durante il viaggio di ritorno, morì a Brindisi.*

La struttura dell'*Eneide*

L'*Eneide* è un poema in 12 canti che prende il nome dal suo protagonista, **Enea**, eroe troiano figlio di Anchise e della dea Venere. L'*Eneide* racconta infatti le avventure di Enea che, fuggito da Troia distrutta dagli Achei, approda nel Lazio, terra promessagli dal destino. Qui Enea combatte contro le popolazioni locali e infine, vincitore, sposa Lavinia, figlia del re Latino. Dalla fusione di questi due popoli nascerà una nuova stirpe, destinata a fondare Roma e a dominare il mondo nei secoli.

Nel comporre la sua opera, **Virgilio si è ispirato ai poemi omerici**: infatti i primi sei canti, dedicati al viaggio di Enea da Troia al Lazio e alle sue molte avventure, ricalcano a grandi linee l'*Odissea*; gli ultimi sei, invece, dedicati alle battaglie sostenute dall'eroe in suolo latino, si ispirano all'*Iliade*.



La dea Venere appare in veste di cacciatrice a Enea in un quadro secentesco di Pietro da Cortona, conservato al Museo del Louvre di Parigi.



La vicenda dell'Eneide



Enea e Didone in una tela di Pierre Narcisse Guérin del XVIII secolo, conservata presso il Museo del Louvre di Parigi.

Durante un banchetto in suo onore, Enea, pregato da Didone, racconta la sua storia: la caduta della città di Troia grazie all'inganno del cavallo; la sua fuga dalla città con il padre Anchise, il figlioletto Ascanio e la moglie Creusa, che però scompare tra le fiamme; i suoi viaggi in Tracia, a Delo, a Creta, nelle isole Strofadi, dove combatte contro le Arpie, mostri con il volto di donna e il corpo di uccello; in Epiro, dove incontra Andromaca, la sposa di Ettore; sulle coste dell'Italia, a Drepano, dove muore il vecchio padre Anchise; infine sulle coste dell'Africa.

Terminato il suo racconto, Enea rimane ospite di Didone che si è innamorata di lui. Quando l'eroe riparte, la regina si uccide per il dolore, maledicendo la stirpe troiana. Partiti da Cartagine, i Troiani arrivano in Sicilia, quindi a Cuma, dove Enea scende nell'Ades: qui incontra l'ombra del padre Anchise che gli indica i suoi futuri discendenti, gloria della stirpe di Roma.

■ **Il nucleo: La guerra del Lazio** (canti VII-XII)

Enea giunge nel Lazio, dove il re Latino lo accoglie benevolmente e gli offre in moglie la figlia Lavinia. A questo punto Giunone, sdegnata dei successi troiani, istiga contro Enea il re Turno, promesso sposo di Lavinia. Scoppia così una guerra fra Enea e Turno alla quale partecipano tutti i popoli latini.

Enea riceve aiuti da Evandro, re del Colle Palatino, che gli invia quattrocento cavalieri guidati da suo figlio Pallante. La guerra divampa: da entrambe le parti muoiono molti giovani valorosi, come Eurialo, Niso, la vergine Camilla. Per evitare ulteriori spargimenti di sangue, Turno sfida Enea a duello e muore sotto i colpi dell'eroe troiano.

Il poema può essere suddiviso in **due grandi nuclei narrativi**.

■ **I nucleo: Il viaggio di Enea** (canti I-VI)

Dopo sette anni di peregrinazioni sul mare, Enea e i suoi compagni sono costretti, a causa di una terribile tempesta provocata dalla dea Giunone, ad approdare sulle coste dell'Africa, dove vengono accolti benevolmente dalla regina Didone che sta costruendo la sua bellissima città, Cartagine.

Il viaggio di Enea

Il viaggio di Enea spazia da Oriente a Occidente, dal mare alla terra al regno degli Inferi, come tu stesso puoi osservare nella seguente cartina che ne ricostruisce le tappe dalla partenza da Troia sino alla foce del Tevere.

1. Troia: dopo dieci anni di guerra, gli Achei entrano in Troia con l'inganno del cavallo e distruggono la città. Enea, con il figlioletto Ascanio, il padre Anchise e altri Troiani, prende il mare verso la nuova patria che il Fato gli ha destinato. Enea porta con sé anche i Penati, dei protettori della patria.

2. Tracia: Enea sbarca a Eno, nella Tracia. Qui all'eroe appare un terribile prodigio: da alcuni rami di mirto gocciola il sangue di **Polidoro**, figlio di Priamo e ucciso in quel luogo. I Troiani, atterriti, lasciano la Tracia.

3. Delo: a Delo l'oracolo di Apollo indica a Enea di cercare «l'antica madre». Anchise pensa che sia Creta, terra da cui proveniva il loro progenitore Teucro.

4. Creta: sbarcati nell'isola, i Troiani iniziano a costruire la nuova città, ma una terribile pestilenza e le parole degli dei Penati, che appaiono in sogno a Enea, rivelano l'errore commesso: non è Creta «l'antica madre», ma l'Italia, la terra d'origine del loro capostipite Dardano.

5. Isole Strofadi: ripreso il mare, gli esuli sono sospinti da una tempesta nelle isole Strofadi dove vengono attaccati dalle **Arpie**, mostri con il volto di donna e il corpo di uccello. L'Arpia Celeno profetizza loro un difficile futuro e una terribile fame.

6. Epiro: a Butroto, nell'Epiro, Enea incontra Andromaca, vedova di Ettore e ora moglie dell'indovino Eleno, fratello di Ettore. Eleno spiega a Enea che la terra assegnatagli dal Fato non si trova sulla vicina costa d'Italia, quella adriatica e ionica occupata dai Greci, ma su quella opposta, cioè su quella tirrenica. Quando Enea vedrà una scrofa bianca con trenta porcellini bianchi da lei partoriti, potrà essere sicuro di aver raggiunto la meta.

7. Rocca di Minerva: i Troiani approdano in un porto, a sud di Otranto, su cui sovrasta una rocca con un tempio di Minerva e subito invocano la protezione della dea.

8. Terra dei Ciclopi: i Troiani evitano Scilla e Cariddi e giungono alla Terra dei Ciclopi. Qui trovano Achemenide, uno dei compagni di Ulisse, dimenticato per caso nella spelunca di Polifemo e lo portano con sé.

9. Drepano: qui muore Anchise, padre di Enea. Ripreso il mare, i Troiani sono assaliti da una tempesta e spinti verso Cartagine.

10. Cartagine: la regina **Didone** ospita Enea, ascolta il suo racconto e si innamora di lui. Quando l'eroe riparte, Didone si uccide per il dolore, maledicendo la stirpe troiana.

11. Sicilia: ritornato in Sicilia, un anno dopo la morte del padre Anchise, Enea decide di celebrare in suo onore un rito di commemorazione e giochi funebri.

12. Cuma: approdato a Cuma, Enea consulta la **Sibilla** e da lei viene accompagnato negli **Inferi**, dove incontra il padre Anchise.

13. Gaeta: qui muore Caieta, l'anziana nutrice di Enea, e l'eroe, dopo averle dato sepoltura, dà al luogo il nome di Gaeta.

14. Foce del Tevere: superato il promontorio del Circeo, sede della maga Circe, i Troiani arrivano alla foce del Tevere.





I personaggi principali dell'*Eneide*

«Protagonisti dell'*Eneide* non sono solo gli eroi, i guerrieri e i sovrani, ma tutti gli uomini, tutta l'umanità con le costanti eroiche o dolorose che la contraddistingue: il mistero e l'angoscia dell'esistenza, l'amore tenero, appassionato o tragico, la crudeltà della guerra, la morte tragica e immatura, la tenerezza dell'amicizia e la speranza in un mondo migliore.» (F. Roncoroni e M. Sboarina)

Enea: figlio di Venere e Anchise, è il protagonista, predestinato dal Fato a portare in salvo i Troiani e a fondare nel Lazio una nuova città, da cui discenderanno i Romani.

Anchise: vecchio e saggio padre di Enea, segue il figlio fino a Drepano, dove muore.

Ascanio o Iulo: figlio di Enea e Creusa, giungerà con il padre in Italia e fonderà la stirpe da cui discenderanno Romolo e Remo.

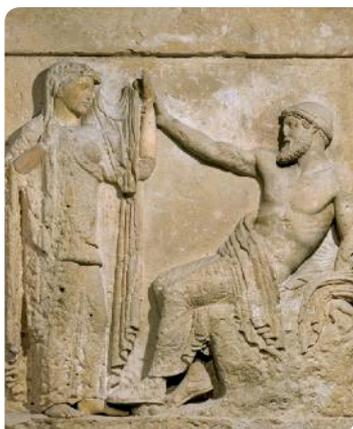
Didone: regina di Cartagine, ospita Enea e se ne innamora. Quando poi l'eroe parte, si uccide per il dolore, invocando maledizioni sui Troiani.

Lavinia: figlia del re Latino, sposerà Enea dopo la vittoria di quest'ultimo su Turno.

Turno: re dei Rutuli, popolazione del Lazio, si scontra con Enea e da lui è vinto e ucciso.

Latino: re del Lazio, concede in sposa a Enea la propria figlia Lavinia, già promessa sposa di Turno, re dei Rutuli. Di qui la guerra fra Troiani e Latini.

Eurialo, Camilla, Pallante, Niso: giovani combattenti che muoiono da eroi in battaglia.



Gli dei

Gli dei sono pochi e lontani dai vendicativi e capricciosi dei omerici e interferiscono raramente con le vicende umane, regolate dal Fato.

Venere: dea della bellezza e dell'amore, madre di Enea, protegge sempre il figlio.

Giunone: moglie di Giove (insieme nel rilievo a lato), ostacola in tutti i modi Enea.

Giove: sommo dio del cielo e della terra, è imparziale e sottomesso alla volontà del Fato.

Il linguaggio dell'*Eneide*

Il poema di Virgilio, a differenza dei poemi omerici, è un'opera scritta destinata alla lettura. Nell'*Eneide*, pertanto, non compaiono aggettivi o espressioni «fissi» che si ripetono costantemente allo scopo di tener viva l'attenzione del lettore; il poeta, libero da questo vincolo, si avvale di un **linguaggio** più **vario, ricco e articolato**.



Proemio

Anche l'*Eneide*, come i poemi omerici, inizia con un proemio nel quale l'autore presenta brevemente l'argomento trattato e invoca l'aiuto della Musa affinché ispiri il suo canto.

Canto le armi¹,
 canto l'uomo² che primo da Troia
 venne in Italia, profugo per volere del Fato
 sui lidi di Lavinio³. A lungo travagliato
 5 e per terra e per mare dalla potenza divina
 a causa dell'ira tenace della crudele Giunone,
 molto soffrì anche in guerra: finché fondò una città⁴
 e stabilì nel Lazio i Penati di Troia⁵,
 origine gloriosa della razza latina
 10 e albana, e delle mura della superba Roma⁶.
 Musa⁷, ricordami tu le ragioni di tanto
 doloroso penare: ricordami l'offesa
 e il rancore per cui la regina del cielo⁸
 costrinse un uomo famoso per la propria pietà⁹
 15 a soffrire così, ad affrontare tali
 fatiche. Di tanta ira son capaci i Celesti?

(da *Eneide*, canto I, trad. di C. Vivaldi, Edisco, Torino, 1981)



1. le armi: le imprese di guerra.

2. l'uomo: Enea.

3. sui lidi di Lavinio: sulle spiagge del Lazio, dove poi fondò la città di Lavinio, cosiddetta dal nome della moglie Lavinia, figlia del re Latino.

4. una città: la città di Lavinio.

5. i Penati di Troia: i Penati erano gli dei protettori della famiglia e della patria. Enea aveva portato con sé le statuette di terracotta dei Penati di Troia.

6. origine gloriosa ... Roma: la razza latina nacque dalla fusione dei Troiani con gli abitanti del Lazio. La razza albana prende il nome da Alba, città fondata da Ascanio, figlio di Enea, che per più di tre secoli dominerà incontrastata sul Lazio finché Romolo, figlio di Rea Silvia, albana, fonderà la superba Roma, futura dominatrice del mondo.

7. Musa: è Calliope, Musa della poesia epica, che qui Virgilio invoca perché lo ispiri e lo assista nella sua lunga fatica poetica.

8. la regina del cielo: è Giunone, moglie di Giove.

9. per la propria pietà: per la propria devozione agli dei e il proprio senso del dovere nei confronti della sua famiglia e del suo popolo.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Quale argomento sarà trattato nel poema?
2. Virgilio che cosa chiede alla Musa?

ANALIZZARE

3. Il proemio si può suddividere in **due parti**. Collega ciascuna parte ai corrispondenti versi.

esposizione dell'argomento

vv. 11-16

invocazione alla Musa

vv. 1-10

4. Quali dei seguenti termini o espressioni possono essere riferiti a Enea? (Indica con una crocetta le risposte esatte)

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Profugo | <input type="checkbox"/> Fonda una città |
| <input type="checkbox"/> Per primo giunge a Troia dall'Italia | <input type="checkbox"/> Astuto |
| <input type="checkbox"/> Destinato a soffrire | <input type="checkbox"/> Protetto dalla dea Giunone |
| <input type="checkbox"/> Vendicativo | <input type="checkbox"/> Rispettoso degli dei |
| <input type="checkbox"/> Crudele | <input type="checkbox"/> Irrispettoso nei confronti degli dei |

- 5  Giunone viene definita «crudele» e la sua ira «tenace». Anche nell'*Iliade* la dea era nemica accanita del popolo troiano. Sapresti dire perché?

- 6  Il proemio termina con una domanda che indica da parte dell'autore:

- ribellione stupore rassegnazione ammirazione

Motiva la tua risposta.

INVITO ALLA SCRITTURA

7. **Scrivere la parafrasi.** Scrivi la parafrasi del proemio. Segui le indicazioni.
 - > Innanzitutto **leggi attentamente i versi, identifica le parole o le espressioni difficili** e, con l'aiuto delle note, cerca di comprenderne il significato.
 - > **Ricostruisci l'ordine delle parole** secondo una successione logica (soggetto, predicato, complementi).
 - > Con l'aiuto delle note **sostituisci le parole difficili, di uso letterario, con altre di uso quotidiano**, cercando anche di spiegare eventuali espressioni figurate o concetti troppo sintetici.
8. ***Iliade, Odissea, Eneide: proemi a confronto.*** Confronta il proemio dell'*Eneide* con quelli dell'*Iliade* e dell'*Odissea*. Quali caratteristiche comuni presentano? Quali, invece, le differenze?



L'inganno del cavallo

Una violenta tempesta, scatenata dalla dea Giunone, spinge i Troiani sulle coste dell'Africa, a Cartagine. Qui vengono accolti con grande ospitalità dalla regina Didone. Al termine di un banchetto, su invito di Didone, Enea inizia il racconto della distruzione di Troia e della fuga dalla città in fiamme.

1. Regina: Didone, regina di Cartagine.

2. degno di pianto: degno di commiserazione.

3. o Mirmidone o Dolope: durante la guerra di Troia i Mirmidoni erano i guerrieri guidati da Achille, i Dolopi erano i guerrieri comandati da Pirro, figlio di Achille.

4. rilutti: rifugga, si dimostri contrario a ricordare un così grande dolore.

5. Pallade: appellativo di Atena (Minerva per i Romani), dea della sapienza e delle arti (il filare, il tessere, il costruire, la poesia e la stessa guerra).

6. ne conettono: ne uniscono, mettono insieme.

7. voto: dono votivo.

8. Priamo: ultimo re di Troia, padre di Ettore.

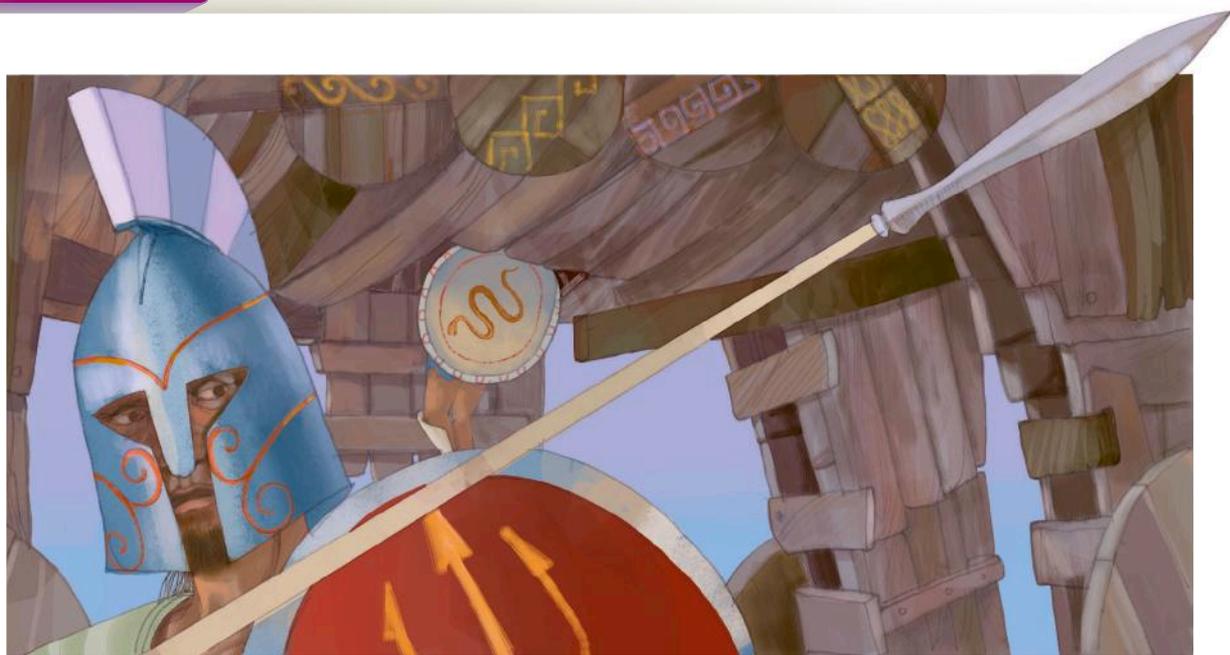
9. celandosi nel lido: nascondendosi sulla spiaggia.

10. Micene: città di Agamennone, capo dei Greci nella guerra contro Troia. Qui Micene indica tutta la Grecia.

11. Troade: regione dove sorgeva la città di Troia.

Tacquero tutti:
gli occhi intenti al viso di Enea
pendevano dalle sue labbra. Dal suo posto d'onore,
bene in vista, l'eroe cominciò in questi termini:
5 «Regina¹ tu mi chiedi di rinnovare un dolore
inesprimibile; mi ordini di dire come i Greci
abbian distrutto Troia, le sue ricchezze, il suo regno
degnò di pianto², e narrarti tutte le cose tristi
che ho visto coi miei occhi ed alle quali tanto
10 ho preso parte! Chi potrebbe trattenersi
dalle lagrime a un tale racconto, fosse pure
soldato del duro Ulisse o Mirmidone o Dolope³?
E già l'umida notte precipita dal cielo,
le stelle, tramontando, ci persuadono al sonno.
15 Ma se proprio desideri conoscere le nostre
disgrazie ed ascoltare brevemente l'estrema
sciagura di Troia, quantunque il mio animo
inorridisca al ricordo e rilutti⁴ di fronte
a così grave dolore, parlerò.

20 I capi greci,
prostrati dalla guerra e respinti dai Fati
dopo tanti e tanti anni, con l'aiuto di Pallade⁵
fabbricano un cavallo simile a una montagna,
ne conettono⁶ i fianchi di tavole d'abete,
25 fingendo che sia un voto⁷ (così si dice in giro)
per un felice ritorno. Di nascosto, nel fianco
oscuro del cavallo fanno entrare sceltissimi
guerrieri, tratti a sorte, 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 Priamo⁸
fu saldo, adesso semplice approdo malsicuro:
i Greci sbarcano là, celandosi nel lido⁹
deserto. Noi pensammo che fossero andati via
35 salpando verso Micene¹⁰ col favore del vento.
E subito tutta la Troade¹¹ esce dal lungo lutto.



12. dorici: greci.

13. fatale: mortale.

14. la mole: la grandezza enorme.

15. Timete: uno dei più importanti cittadini di Troia.

16. sia per tradirci: probabilmente per tradirci. Timete potrebbe aver proposto di introdurre il cavallo dentro le mura per vendicarsi del fatto che il re Priamo gli fece uccidere suo figlio.

17. Capi: uno dei compagni di Enea.

18. arso: bruciato.

19. sondato: esplorato.

20. Laocoonte: sacerdote del dio Apollo.

21. non celino: non nascondano.

22. Non conoscete Ulisse?: Non conoscete la famosa astuzia di Ulisse?

23. cavo: vuoto.

Spalanchiamo le porte: come ci piace andare liberi ovunque e vedere gli accampamenti dorici¹², la pianura deserta, la spiaggia abbandonata!

40 “C'erano i Dolopi qui, il terribile Achille si accampava laggiù, qui tiravano a secco le navi, e là di solito venivano a combattere.” Alcuni stupefatti osservano il fatale¹³ regalo della vergine Minerva ed ammirano

45 la mole¹⁴ del cavallo; Timete¹⁵ per primo ci esorta a condurlo entro le mura e a porlo sull'alto della rocca, sia per tradirci¹⁶, sia perché le sorti di Troia volevano così. Invece Capi¹⁷ ed altri con più accorto giudizio

50 chiedono che quel dono insidioso dei Greci sia gettato nel mare od arso¹⁸, e che i suoi fianchi siano squarciati e il suo ventre sondato¹⁹ in profondità. La folla si divide tra i due opposti pareri. Allora, accompagnato da gran gente, furioso,

55 Laocoonte²⁰ 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 celino²¹ un inganno? Non conoscete Ulisse?²²

60 O gli Achivi si celano in questo cavo²³ 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”.



70 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
 rimbombando. Ah, se i Fati non fossero stati
 contrari e le nostre menti accecate Laocoonte
 ci avrebbe convinto a distruggere il covo²⁴
 dei Greci; e tu ora, Troia, saresti ancora in piedi,
 e tu, rocca di Priamo, ti leveresti in alto».

24. **covo**: nascondiglio.

(da *Eneide*, canto II, trad. di C. Vivaldi, Edisco, Torino, 1981)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Per ordine di chi Enea inizia il racconto della distruzione di Troia?
2. Il ricordo dell'«estrema sciagura di Troia» quali sentimenti suscita in Enea?
3. In che cosa consiste «l'inganno del cavallo di legno»?
4. L'inganno del cavallo è ispirato da una divinità. Quale e perché?
5. Chi, per primo, esorta i compagni a portare il cavallo all'interno della città?
6. Laocoonte esorta i Troiani a: (indica con una crocetta la risposta esatta)
 - introdurre il cavallo dentro le mura della città
 - diffidare dei Greci e dei loro doni generosi
 - distruggere il cavallo o gettarlo in mare

ANALIZZARE

7. Il testo che hai letto può essere suddiviso in due parti ben precise. Collega ciascuna parte ai corrispondenti versi.

preambolo	vv. 20-74
racconto del cavallo di legno	vv. 1-19
8. I versi 40-43 descrivono:
 - il dolore di Enea nel ricordare i luoghi dove erano accampati i Greci
 - lo stupore dei Troiani nel vedere l'enorme cavallo
 - la gioia e lo stupore dei Troiani nel vedere la spiaggia finalmente libera, dopo tanti anni, dalle navi e dagli accampamenti greci
9. Individua e sottolinea nel testo le **sequenze riflessive**, cioè le parti che contengono le considerazioni (opinioni, giudizi, commenti) di Enea in relazione alla vicenda.

La maledizione di Didone

Il racconto di Enea delle sue sventurate peregrinazioni rafforza nell'animo della regina Didone l'amore per il troiano. Purtroppo, però, Giove invia il messaggero Mercurio da Enea per imporgli di lasciare Cartagine e partire alla volta dell'Italia. Enea, seppur a malincuore, obbedisce. Didone, scorgendo le navi troiane allontanarsi, scaglia contro Enea e i suoi una terribile maledizione: che i discendenti del suo popolo e quelli del popolo troiano siano per sempre nemici irriducibili. Poi, disperata, si trafigge con la spada avuta in dono da Enea.

1. la regina: Didone.

2. biancheggiare la luce: è l'alba e le navi di Enea si allontanano da Cartagine.

3. si percosse ... capelli: era uso presso gli antichi manifestare il proprio dolore percuotendosi il petto e strappandosi i capelli.

4. impunemente: senza essere punito.

710 Appena la regina¹
vide da un'alta torre biancheggiare la luce²
e allontanarsi la flotta a vele spiegate, e il lido
deserto e il porto vuoto senza più marinai,
si percosse il bel petto con le mani, furente,
tre volte, quattro, si strappò i biondi capelli³:
«O Giove» disse «Enea se ne andrà, uno straniero
715 si sarà preso gioco impunemente⁴ di me
e del mio regno?
[...]





5. Giunone ... affanni:

Didone considera Giunone colpevole delle sue sofferenze. La dea, infatti, durante una battuta di caccia aveva scatenato un violento temporale: Enea e Didone avevano trovato riparo in una grotta e qui erano avvenute le nozze.

6. Ecate: divinità infernale. La sua immagine era posta nei trivi delle città e veniva invocata con lunghe grida (per «trivio» si intende il punto in cui si incrociano tre vie).

7. Furie: divinità infernali che perseguitavano i colpevoli con il rimorso.

8. Elissa: altro nome di Didone.

9. Teucri: Troiani.

10. quell'infame: è il traditore Enea.

11. oh, almeno: quasi tutte le maledizioni di Didone si avvereranno: Enea lotterà a lungo contro i Rutuli, si separerà dal figlio e morirà tre anni dopo la vittoria finale annegando nel fiume Numico.

12. in bando dal paese: cacciato dal paese.

13. Iulo: figlio di Enea.

14. iniquo: ingiusto.

15. luce: luce del giorno, cioè la vita.

16. quest'ultima ... sangue: Didone pronuncia queste sue ultime parole «col sangue» perché sta per uccidersi.

17. Tiri: Cartaginesi, cosiddetti perché originari della città di Tiro.

18. perseguitate: è la predizione delle tre guerre puniche che sconvolsero il Mediterraneo e minacciarono gravemente Roma.

O sole, tu che illumini coi raggi le opere tutte del mondo, e tu Giunone che conosci e sei complice di questi duri affanni⁵, e tu Ecate⁶ chiamata con lunghe grida, a notte, nei trivi cittadini, e voi vendicatrici Furie⁷, e voi Dei protettori della morente Elissa⁸, ascoltate e esaudite le mie preghiere, volgendo sui Teucri⁹ la vostra potenza. Se è scritto nel destino che quell'infame¹⁰ tocchi terra ed approdi in porto, se Giove vuole così, se la sua sorte è questa: oh, almeno¹¹ sia incalzato in guerra dalle armi di gente valorosa e, in bando dal paese¹², strappato all'abbraccio di Iulo¹³ implori aiuto e veda la morte indegna dei suoi, e, dopo aver firmato un trattato di pace iniquo¹⁴, non goda il regno né la desiderata luce¹⁵, ma muoia, in età ancora giovane e rimanga insepolto su un'arida sabbia! Questo prego, quest'ultima voce esalo col sangue¹⁶. E infine voi, miei Tiri¹⁷, perseguitate¹⁸ la stirpe di lui, tutta la sua discendenza futura con odio inestinguibile: offrite questo dono alla mia povera cenere. Nessun amore ci sia

Didone

Didone rappresenta la concezione tragica dell'amore i cui principali momenti di sviluppo sono: l'insorgere violento e tumultuoso del sentimento, il dono completo e senza riserva di sé, l'abbandono, la disperazione, il suicidio. Ma per Didone questi momenti finali della tragedia assumono un diverso e più sconvolgente significato, perché continuano e si ricollegano alla sua vicenda di vita precedente. Ella non sa che cosa sia la felicità d'amore. Fin dalla più tenera età, vissuta tra intrighi e congiure di palazzo, ha imparato a giudicare uomini e cose con distacco e diffidenza. Il padre è morto troppo presto; il fratello le ha assassinato il marito Sicheo, l'unico che l'aveva amata e le aveva donato pochi giorni di serenità.

Costretta a fuggire, ad andare raminga per il Mediterraneo, alla guida della sua gente profuga e infelice, s'era battuta con orgoglio e con tenacia per ridare a se stessa e agli altri una spe-

ranza e una patria. C'era riuscita. A questo punto ecco apparire sulla sua strada Enea, un personaggio simile a lei, cioè bello di fama e di sventura; vedovo come lei, senza patria. Non era forse una fortunata coincidenza voluta dal Fato?

E Didone si abbandona al sogno d'amore. In un alternarsi continuo di illusioni e delusioni, di tormento e di gioia, si giunge all'epilogo: vince ancora l'amore che vede come unica soluzione la morte. La fine è degna di lei, splendida donna e regina che non può sopravvivere all'offesa ricevuta.

(da Virgilio, *Eneide*, trad. di C. Vivaldi, Edisco, Torino, 1981)



19. un vendicatore: è evidente il richiamo ad Annibale, il più grande e pericoloso nemico di Roma.

20. disegno: Didone aveva preso la decisione di uccidersi.

21. la spada dardania: la spada donatale da Enea, discendente del re troiano Dardano.

22. Ombre: regno dei morti.

mai tra i nostri due popoli, nessun patto. Ah, sorga,
 760 sorga dalle mie ossa un vendicatore¹⁹, chiunque
 egli sia, e perseguiti i coloni troiani
 col ferro e col fuoco, adesso, in avvenire, sempre
 finché ci siano forze! Io maledico, e prego
 che i lidi siano nemici ai lidi, i flutti ai flutti,
 765 le armi alle armi: combattano loro e i loro nipoti». [...]
 Allora Didone, tremante, esasperata
 780 per il suo scellerato disegno²⁰, volgendo
 attorno gli occhi iniettati di sangue, le gote sparse
 di livide macchie e pallida della prossima morte,
 irrompe nelle stanze interne della casa
 e sale furibonda l'alto rogo, sguaina
 785 la spada dardania²¹, regalo non chiesto per simile scopo.
 [...] «Moriamo senza vendetta», riprese. «Ma moriamo.
 800 Così, anche così giova scendere alle Ombre²².
 Il crudele Troiano vedrà dall'alto mare
 il fuoco e trarrà funesti presagi dalla mia morte.»
 Tra queste parole le ancelle la vedono abbandonarsi
 805 sul ferro e vedon la lama spumante di sangue,
 vedono sporche di sangue le mani.

(da *Eneide*, canto IV, trad. di C. Vivaldi, Edisco, Torino, 1981, rid.)



Guercino, La morte di Didone, XVII secolo, Roma, Galleria Spada.



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. La regina Didone vede le navi troiane allontanarsi da Cartagine. Quali sono le sue reazioni? Riordinale cronologicamente, inserendo un numero progressivo nelle caselle.

- Scaglia una terribile maledizione contro Enea e i suoi.
- Si uccide.
- Si percuote il petto con le mani.
- Si rivolge a Giove chiedendogli perché Enea si prende gioco di lei e del suo regno.
- Sale sul rogo.
- Si strappa i capelli biondi.
- Sguaina la spada.

ANALIZZARE

2. Rileggi attentamente i versi 737-765, relativi alla maledizione di Didone, poi rispondi alle domande.

- Didone inizialmente a quale divinità si rivolge e perché?
- In seguito che cosa augura a Enea?
- Infine, rivolgendosi ai Cartaginesi, che cosa chiede loro?
- Didone invoca anche l'aiuto di alcuni elementi naturali. Quali e perché?

3. Didone con quali termini o espressioni definisce Enea?

LESSICO



4. Nelle seguenti frasi spiega il significato dei termini evidenziati.

- «Allora Didone, tremante, esasperata per il suo **scellerato** disegno...»:
- «... gli occhi **iniettati** di sangue...»:
- «... le gote sparse di **livide** macchie...»:

IN BIBLIOTECA

Vi racconto l'Eneide

Carmine Di Giuseppe, Medusa

Il libro racconta la vicenda di Enea, protagonista dell'*Eneide*, concentrandosi sul viaggio dell'eroe troiano e sulla guerra contro i Rutuli. Dalla narrazione emerge la figura di un eroe coraggioso e generoso, ma soprattutto dotato di *pietas*, la virtù che lo contraddistingue rispetto agli altri protagonisti dei poemi epici. La *pietas* di Enea consiste nel suo profondo rispetto per le leggi degli dei e degli uomini, nel suo saldo amore per la famiglia e per la patria, nella sua tenacia nei confronti della missione che deve compiere.



APPROFONDIMENTI

LA PIETAS DI ENEA

Enea, il protagonista del poema, «l'uomo che per primo dalla terra di Troia raggiunge esule l'Italia e le sponde lavinie...», conserva nell'*Eneide* alcuni tratti che già lo avevano contraddistinto nell'*Iliade*.

Nato sul monte Ida dall'amore tra Venere e Anchise, nel poema omerico Enea è un giovane eroe, audace al punto di affrontare i più valorosi guerrieri achei, ma protetto dagli dei che lo mettono in salvo ogni qualvolta la sua vita è in pericolo. La condizione di eroe caro agli dei ed eletto dal destino è quindi già tutta nell'*Iliade*.

La narrazione virgiliana sviluppa lo spunto omerico e lo porta a compimento narrando le avventure di Enea dopo la caduta di Troia e facendo di Enea il fondatore della stirpe romana e, attraverso il figlio Ascanio/Iulo, il progenitore leggendario e di stirpe divina della *gens Iulia*.

Pur mantenendo i tratti fondamentali attribuitigli dalla tradizione, l'Enea virgiliano assume nel poema caratteristiche impensabili negli eroi dei poemi omerici. Infatti, Enea è un maturo e responsabile capo del suo popolo, completamente investito della missione che il Fato ha determinato per lui. L'epiteto che lo contraddistingue è *pius*; in effetti la *pietas* è l'elemento che spiega i suoi comportamenti e giustifica le sue reazioni e decisioni.

La *pietas* è un valore e insieme un sentimento specifico della cultura romana: termine intraducibile nella nostra lingua, la *pietas* è contemporaneamente senso del dovere, devozione, rispetto delle norme che regolano i rapporti con gli uomini e con gli dei, sacrificio della propria esistenza per il bene collettivo. In Enea essa si manifesta come totale sottomissione ai voleri della divinità, come rispetto e venerazione per il padre, trepidazione nei confronti del figlio, lealtà verso gli alleati.

Il protagonista dell'*Eneide* si impone quindi come prototipo dell'uomo in cui confluiscono le «virtù» della romanità: **coraggio, lealtà, giustizia, clemenza, devozione verso gli dei, capacità di sopportare le avversità, alto senso civico che lo porta ad anteporre al proprio destino individuale la considerazione del bene della comunità.**

Rispetto a Ulisse e Achille, Enea risulta lontano sia dall'uno sia dall'altro ed è solo esteriormente assimilabile ai due eroi omerici.

Come Ulisse, anche Enea affronta l'esperienza del viaggio, ma sono i voleri del Fato, la forza del mare e l'intervento degli dei che lo conducono verso le varie tappe: egli non ha lo spirito di avventura e la curiosità di «divenir del mondo esperto» che caratterizzano Ulisse. Come Achille, anche Enea è audace, valoroso, ma, diversamente da lui, non cerca la guerra per far bottino, per conquistarsi la gloria ed esser così ricordato tra le genti. La guerra è per lui una dolorosa necessità impostagli da eventi incontrollabili, una serie infinita di lutti e di ferocie, la negazione di tutti i valori e di tutti gli affetti.



Federico Barocci, Enea che fugge dall'incendio di Troia, XVI secolo, Roma, Galleria Borghese.

(da D. Ciocca e T. Ferri, *Narrami o musa*, A. Mondadori, Milano, 1995, rid. e adatt.)



Il duello tra Enea e Turno


cd-2 TRACCIA-28

 L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

La guerra fra i Troiani e le popolazioni latine diventa ben presto cruenta, selvaggia. Molti eroi valorosi cadono in battaglia e, per evitare ulteriori massacri, Turno, re dei Rutuli, sfida a duello Enea. Lo scontro finale tra i due grandi eroi deciderà le sorti della guerra. Con la morte di Turno, sconfitto da Enea, ma ancor più dal crudele destino, il poema giunge alla sua conclusione. Il volere del Fato si è compiuto: l'eroe troiano trionfa e dalla sua stirpe nascerà Roma, la città gloriosa dominatrice dell'universo.

1. indugi: esiti.

1105

2. brutali: terribili, mortali.

3. Assumi ... vuoi: Trasformati pure in tutte le forme che vuoi.

1110

4. i Numi e Giove avverso: gli dei e Giove nemico.

Enea avanza, vibrando l'enorme lancia simile a un albero, e con animo feroce grida: «O Turno, perché indugi¹ e ti attardi? Non si tratta di correre ormai, ma di combattere corpo a corpo, con armi brutali². Assumi pure tutte le forme che vuoi³, raduna tutto il coraggio e le astuzie che puoi: spera magari di alzarti con le ali sino alle stelle, o chiuderti al sicuro nella terra profonda...». E Turno, scuotendo il capo: «Non sono le tue parole a atterrirmi, o crudele, ma i Numi e Giove avverso⁴». [...]

Allora

1135

nel fondo del suo petto s'agitano sentimenti contraddittorii. Guarda i Rutuli e la città, la paura lo attarda, trema all'avvicinarsi della morte; e non sa come fuggire o come affrontare il nemico, non vede in nessun luogo il carro e la sorella⁵ trasformata in auriga. Enea, mentre egli indugia, agita in aria il lampo della lancia fatale⁶: colto con gli occhi il punto preciso, vibra il colpo da lungi, a tutta forza. Mai stridono così i macigni lanciati da macchine d'assedio, mai così fragorosa scoppia la folgore⁷. L'asta volando come un turbine porta con sé la morte: sibilando attraversa gli orli della corazza e dello scudo fatto di sette strati di cuoio, si pianta nella coscia. Il grande Turno cade, piega il ginocchio a terra. Balzano in piedi i Rutuli gridando, la montagna tutt'intorno ne echeggia, le profonde foreste ripercuotono il suono per lungo tratto. Turno supplichevole, umile, rivolgendosi a Enea con gli occhi e con le mani in atto di preghiera,

5. la sorella: la ninfa Giuturna che aveva aiutato Turno nella prima fase del duello guidando il suo cocchio.

1140

6. fatale: mortale, guidata dal destino.

7. folgore: fulmine, saetta.

1145

1150

	1155	gli dice: «Ho meritato la mia sorte e non chiedo perdono: segui pure il tuo destino. Solo, ti prego, se hai pietà di un infelice padre (come Anchise ⁸ lo fu) sii misericordioso della vecchiaia di Dauno ⁹ , restituisci ai miei
8. Anchise: padre di Enea.		
9. Dauno: il vecchio padre di Turno.	1160	me vivo od il mio corpo privato della vita, come ti piace. Hai vinto, gli Ausoni ¹⁰ hanno veduto Turno sconfitto tenderti le mani: già Lavinia ¹¹
10. gli Ausoni: gli Italiani.		
11. Lavinia: figlia di Latino, promessa sposa dapprima a Turno e poi a Enea.	1165	è tua, non andar oltre nella vendetta!». Enea fiero nelle sue armi ristette, pensieroso, guardando l'avversario e trattenendo il colpo. E quasi le preghiere riuscivano a commuoverlo, già dubitava, quando gli apparve, sulla spalla del vinto, il disgraziato cinturone, fulgente ¹²
12. fulgente: risplendente.		
13. Pallante: giovane figlio di Evandro, alleato di Enea, ucciso da Turno in battaglia.	1170	tutto di borchie d'oro, del giovane Pallante ¹³ che Turno aveva ucciso con un colpo mortale e di cui indossava come trofeo la spoglia. Vista quella cintura, ricordo d'un dolore terribile, infiammato di rabbia, acceso d'ira:
14. ti sacrifica: chiede la tua morte.	1175	«Tu forse, che hai indossato le spoglie dei miei amici, vorresti uscirmi vivo dalle mani? Pallante» disse «solo Pallante ti sacrifica ¹⁴ e vendica la sua fine col sangue tuo scellerato». Pianta furibondo la spada nel petto avverso. Il corpo di Turno si distende nel freddo della morte, la sua vita sdegnosa cala giù tra le Ombre ¹⁵ .
15. Ombre: regno dei morti.	1180	

(da *Eneide*, canto XII, trad. di C. Vivaldi, Edisco, Torino, 1981, adatt.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Ancor prima del duello, Turno non si sente vinto da Enea ma dalle forze divine. Lo intuimmo dalle sue parole di risposta alla provocazione di Enea. Sottolineale.
2. Turno, ormai colpito dalla lancia di Enea, che cosa chiede all'eroe troiano?
3. Enea, commosso dalla preghiera di Turno, sta per cedere alla pietà, ma poi improvvisamente si accende d'ira, si infiamma di rabbia. Perché?



VOGLIA DI LEGGERE

Ulteriori **testi di epica classica**, da stampare e leggere in piena libertà, per il piacere di leggere.



COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

L'ENEIDE NELL'ARTE



C.-A. van Loo, Fuga di Enea da Troia, olio su tela, 105 x 110 cm, 1729, Parigi, Museo del Louvre.

Il pittore francese **Charles-André van Loo** raffigura il momento in cui Enea fugge da Troia in fiamme. Nel quadro, l'eroe occupa la parte centrale ed è dipinto nello sforzo di sorreggere l'anziano padre, ma è anche tutto proteso in avanti, come si deduce dalla sua gamba sinistra in primo piano. La luce, che proviene dall'alto, sottolinea un altro elemento importante: Anchise si volge indietro verso la nuora Creusa per prendere dalle sue mani la statuetta dei Penati, gli dei che proteggono la famiglia e la patria.

I movimenti concitati della fuga vengono resi attraverso uno stile pittorico libero e spontaneo, caratteristico del Barocco, che si sviluppa tra Seicento e Settecento.

Anche l'uso di colori caldi per il mantello di Enea o per il cielo fiammeggiante rende più coinvolgente la scena.

Nel dipinto su rame in basso, il pittore barocco **Giacomo Del Po** raffigura l'episodio conclusivo dell'*Eneide*: il duello finale tra Enea e Turno, re dei Rutuli. La parte centrale della scena è occupata dai due contendenti. Turno, con il mantello di color arancio e la cintura di cuoio sottratta a Pallante, caro compagno di Enea, è a terra e ha perso la spada che giace ai suoi piedi; nel frattempo, solleva con decisione il braccio destro per difendersi dal colpo che Enea sta per sferrare. L'eroe troiano, con lo scudo e il mantello azzurro svolazzante, è pronto a colpire Turno. Ai due lati dei combattenti si dispongono i rispettivi eserciti, che compongono una specie di «cornice» intorno ai protagonisti.



G. Del Po, Combattimento tra Enea e Turno, 1700 circa, olio su rame, 94 x 79 cm, Los Angeles, County Museum of Art.

1. Nel dipinto di van Loo, la scena è costruita lungo una linea di simmetria centrale o diagonale? Secondo te, quali altri elementi accentuano l'idea di movimento e affanno della fuga?
2. La *pietas* è una delle caratteristiche morali fondamentali di Enea. Secondo te, perché possiamo dire che tale valore è espresso al meglio nel dipinto di van Loo?
Per quale motivo, alla fine del duello tra Enea e Turno, viene meno la *pietas* dell'eroe troiano?
3. Nel dipinto di Del Po, osserva i gesti dei vari personaggi che assistono al duello: che cosa comunicano? Sempre in questo dipinto, dietro i due contendenti, sulla destra e in alto, s'intravedono alcune figure maschili e femminili. In che cosa si differenziano dagli altri personaggi? Secondo te, chi sono?



10. Volcente: comandante dei Rutuli.

11. ha solo amato ... infelice!: secondo Niso, Eurialo ha solamente la colpa di aver voluto accompagnare l'amico nella pericolosa impresa, dal momento che gli vuole molto bene.

12. puerile: di ragazzo.

13. reciso: tagliato.

14. illanguidisce: appassisce.

15. esanime: privo di vita.

515 Il feroce Volcente¹⁰ s'adira ma non riesce
a vedere l'autore del colpo ed a capire
con chi prendersela. «Tu, intanto, mi pagherai
col sangue caldo la morte dei miei compagni!» dice
lanciandosi su Eurialo, la spada sguainata.
Allora Niso, atterrito, fuori di sé, non può
nascondersi più a lungo nell'ombra e sopportare
tanto dolore. Grida: «Io! Sono io il colpevole!
520 Volgete quelle armi contro di me: l'inganno
è stato mio. Costui non ha colpa di nulla,
se chiamo a testimoni il cielo e le stelle che sanno:
ha solo amato troppo il suo amico infelice!¹¹».
Tardi. La nuda spada violenta ha già squarciato
525 le costole e trafitto quel petto bianco, puerile¹².
Eurialo è travolto dalla morte, va il sangue
giù per le belle membra e il collo senza forza
ricade sulle spalle: come un fiore purpureo
reciso¹³ dall'aratro morendo illanguidisce¹⁴,
530 come abbassano il capo i papaveri, stanchi
sul loro stelo, quando la pioggia li colpisce.
Ma Niso si precipita tra i nemici, di tutti
vuole solo Volcente, cerca solo Volcente.
Intorno a lui i guerrieri premono, da ogni parte
535 lo stringono, fittissimi. Egli insiste, ruotando
la spada come un fulmine, finché l'immerge in gola
all'urlante Volcente: così morendo ruba
l'anima al suo nemico. Poi trafitto si getta
sul corpo dell'amico esanime¹⁵ e qui infine
540 trova eterno riposo nella placida morte.

(da *Eneide*, canto IX, trad. di C. Vivaldi, Edisco, Torino, 1981, adatt.)



1. Niso assiste alla cattura dell'amico Eurialo. Dopo qualche attimo di angosciata incertezza che cosa decide di fare?

2. A un certo punto, esce dal nascondiglio e affronta il feroce Volcente. Perché?

3. Eurialo muore. Per mano di chi? Qual è la reazione di Niso?

4. Come si conclude l'episodio?

5. Soprattutto in quale circostanza Niso dimostra la sua profonda amicizia nei confronti di Eurialo?

6. Due bellissime similitudini rendono la descrizione della morte di Eurialo altamente poetica. Individuale e trascrivile qui di seguito.

7. «Io! Sono io il colpevole!» (v. 519)
«Ma Niso ... vuole solo Volcente, cerca solo Volcente.» (vv. 532-533)
La ripetizione del pronome «io» e del nome «Volcente» rende con grande efficacia lo stato d'animo di Niso.
Sapresti dire, rispettivamente, di quale stato d'animo si tratta?

Il culto dei Penati e la fondazione di una nuova città

Enea, durante il suo viaggio, è sempre mosso dalla *pietas*, un sentimento complesso costituito da amore filiale, obbedienza al fato, rispetto per gli dei, la famiglia, le tradizioni del popolo, valori che l'imperatore Augusto incoraggiò rivalutando il «**costume degli antenati**», poiché riteneva che la sua epoca fosse corrotta rispetto al buon tempo antico.

La **religione** e la **famiglia** hanno, in questo contesto, un'importanza centrale e non sono separate nella mentalità romana: infatti, accanto alle divinità tradizionali, i Romani avevano una grande quantità di dei, tra i quali un particolare riguardo era riservato a quelli che proteggevano la famiglia, come i **Lari**. Enea, fuggendo da Troia, porta con sé le immagini dei **Penati**, gli dei **protettori della stirpe**, simbolo degli antenati, che gli indicano la strada da percorrere; erano detti così perché venivano conservati nella parte più interna della casa, che in latino si chiamava *penitus*. Salvare i Penati e portarli da Troia nel Lazio significava, simbolicamente, **ricostruire nella nuova patria l'identità della città distrutta**.



Sopra, un'immagine dei Lari, protettori del focolare domestico. A lato, Enea ritratto mentre sacrifica la scrofa dai trenta porcellini ai Penati, posti all'interno di un tempietto sulla roccia, sullo sfondo, in alto a sinistra. L'eroe ha il capo velato, in segno di rispetto verso gli dei, un mantello che gli lascia scoperto parte del busto e lo scettro in mano. La scena è scolpita su una lastra dell'Ara pacis, altare dedicato da Augusto nel 9 d.C. alla dea Pace.





ILIAD E, ODISSEA ED ENEIDE A CONFRONTO

1. La caratteristica dominante

Collega ciascun poema alla corrispondente caratteristica dominante.

Iliade

Poema della favolosa avventura che ci trasporta nel regno della fantasia, del meraviglioso.

Odissea

Poema a forte carattere celebrativo: esalta le origini di Roma e della famiglia dell'imperatore Ottaviano Augusto.

Eneide

Poema tutto risonante di armi, duelli e battaglie.

2. I protagonisti

Collega ciascun protagonista alla corrispondente definizione.

Achille

È l'eroe prescelto dal Fato tra i superstiti della guerra di Troia per una gloriosa missione. La sua caratteristica dominante è la *pietas*, ossia il rispetto pietoso per gli dei e gli uomini.

Ulisse

È l'eroe guerriero per eccellenza: forte e valoroso, prima di ogni altra cosa aspira alla gloria.

Enea

È l'eroe della saggezza, dell'intelligenza, dell'astuzia; è dominato da un profondo desiderio di conoscenza e da una forte attrazione per il mistero, l'ignoto.

3. I temi dominanti

Nella seguente tabella distingui con una crocetta le caratteristiche proprie di ciascun poema epico. Attento! Qualcuna è tipica di più poemi. (L'esercizio è avviato.)

	Iliade	Odissea	Eneide
Il desiderio del ritorno in patria		X	
Il desiderio di gloria			
Gli affetti familiari			
Lo spirito di avventura			
La difesa della patria			
Il valore dell'amicizia			
Il rispetto pietoso per gli dei e per gli uomini			
La sete di conoscenza			
Il senso del destino			

VIAGGI E SOCIETÀ NEL MONDO EPICO CLASSICO

Il tema che accomuna *Iliade*, *Odissea* ed *Eneide* è il **viaggio**, intrapreso dai protagonisti di ciascun poema con **scopi diversi**.

Un **viaggio di conquista** costituisce il punto di partenza della vicenda narrata nell'*Iliade*: gli Achei lasciano la loro patria, la Grecia, per raggiungere Troia, in Asia Minore, dove portano una guerra lunga e sanguinosa.

È invece il desiderio di **tornare in patria**, Itaca, e di riabbracciare i propri cari che muove Ulisse, protagonista dell'*Odissea*, nelle sue lunghe e travagliate peregrinazioni attraverso il Mar Mediterraneo.

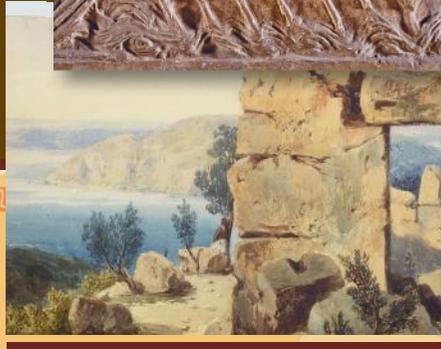
Anche Enea, come Ulisse, affronta un pericoloso viaggio da Troia verso l'Occidente, ma il suo scopo è la ricerca di una terra promessa dove **fondare una**

nuova città, la futura patria per i suoi discendenti. In tutti e tre i capolavori, la finzione narrativa si mescola con la realtà storica: i tre viaggi, infatti, con i loro diversi scopi riflettono la **realtà delle epoche in cui i poemi furono composti**.

Nelle pagine seguenti, approfondiremo alcuni aspetti del contesto sociale e culturale che costituisce lo sfondo di ciascun viaggio.



In alto, *Ulisse in viaggio, alla volta di Itaca*. A lato, un'immagine dell'isola in un dipinto di B.K. Pawlowitsch.



Dopo un lungo e avventuroso viaggio attraverso il Mar Mediterraneo, Enea approda alla foce del fiume Tevere, sulle coste dell'attuale Lazio.

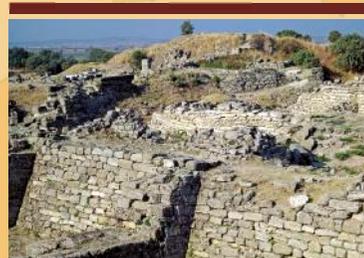
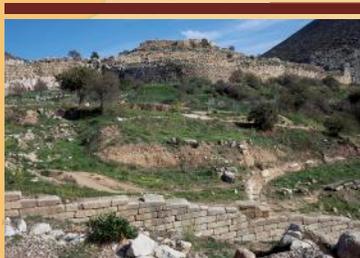
LAZIO

ITACA

TROIA

MICENE

Nelle due fotografie a lato, un'immagine attuale dei siti di Micene (qui accanto) e Troia (a destra). Per entrambe le città fu Heinrich Schliemann (1822-1890) a condurre la prima campagna di scavi, frutto delle sue appassionanti letture dell'*Iliade*.



Navi e navigazione nei poemi epici classici

Gli Achei, Ulisse ed Enea navigano nel mar Egeo e nel Mar Mediterraneo, ma con quali navi si muovevano durante i loro viaggi? I tipi di nave erano principalmente due: la **nave da guerra**, per il trasporto di guerrieri, armi e vettovaglie, e la **nave mercantile**, per le merci.

In Omero, la differenza tra i due tipi di navi non è grande: si trattava di **navi a venti rematori**, dieci

per lato, con il timoniere e il capitano. Lo scafo, per la sua forma ricurva, appariva simile alle corna di un toro a chi lo osservasse da lontano: gli epiteti ai quali Omero ricorre per descrivere le navi sono, non a caso, «dalle corna erette» e «concave».

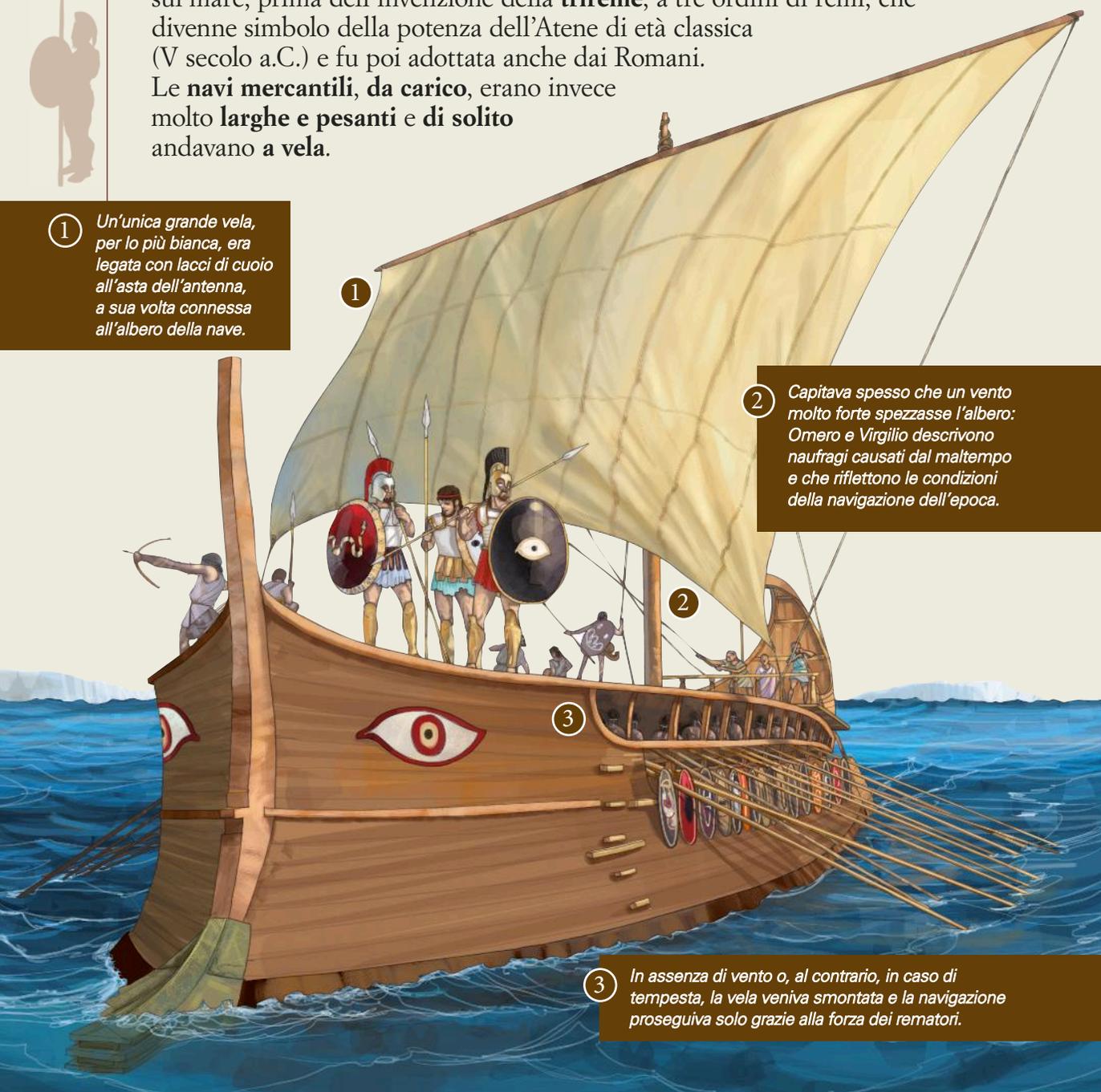
C'era poi la **nave a cinquanta rematori**, venticinque per lato: è il cosiddetto **penteconte**, una nave da guerra che per molto tempo garantì ai Greci il primato sul mare, prima dell'invenzione della **trireme**, a tre ordini di remi, che divenne simbolo della potenza dell'Atene di età classica (V secolo a.C.) e fu poi adottata anche dai Romani.

Le **navi mercantili, da carico**, erano invece molto **larghe e pesanti** e di solito andavano **a vela**.

① Un'unica grande vela, per lo più bianca, era legata con lacci di cuoio all'asta dell'antenna, a sua volta connessa all'albero della nave.

② Capitava spesso che un vento molto forte spezzasse l'albero: Omero e Virgilio descrivono naufragi causati dal maltempo e che riflettono le condizioni della navigazione dell'epoca.

③ In assenza di vento o, al contrario, in caso di tempesta, la vela veniva smontata e la navigazione proseguiva solo grazie alla forza dei rematori.

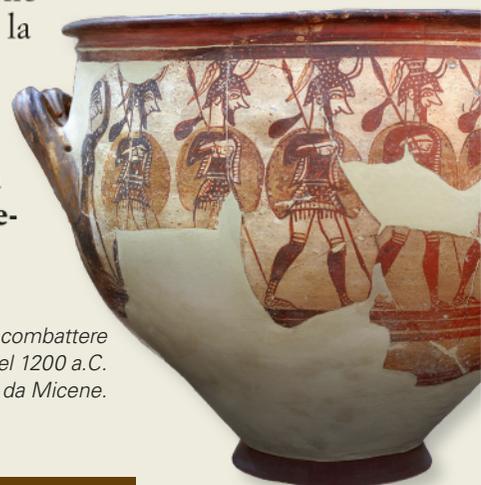


La civiltà micenea: una società di guerrieri e di mercanti

tata nell'*Iliade* non sia frutto della fantasia di Omero e che fu effettivamente combattuta dagli antichi Greci per interessi economici, politici e commerciali (vedi pag. 78). Infatti, la società achea (o micenea, dal nome della sua città principale Micene, nell'Argolide) era una **società guerriera** con una rigida struttura gerarchica: a capo c'era il **sovrano**, che svolgeva anche funzioni religiose ed era affiancato dal **comandante dell'esercito**.

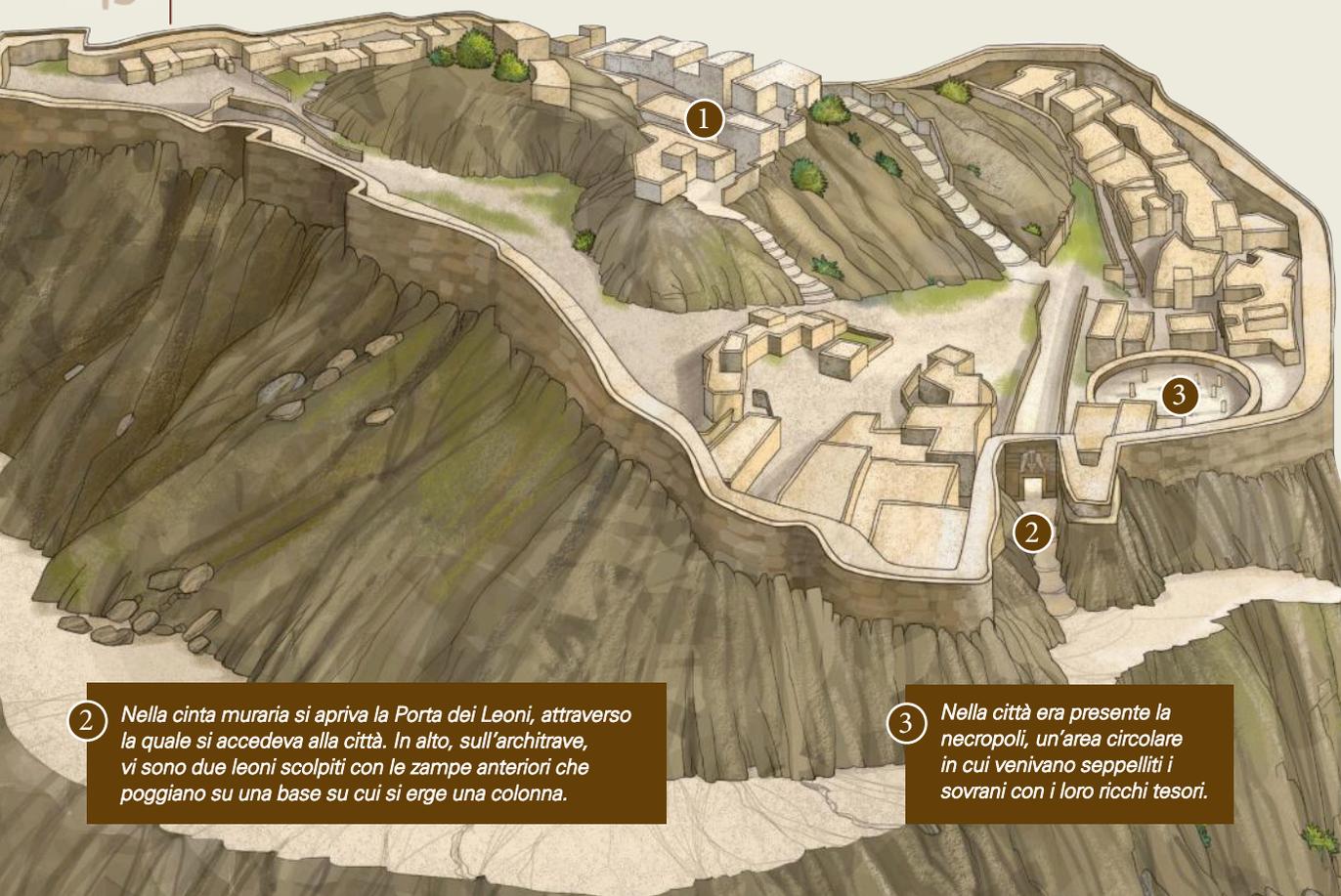
Il viaggio degli Achei per raggiungere la città di Troia è breve, ma riflette la volontà di questo popolo di guerrieri e di mercanti di affermarsi ed espandersi sulle popolazioni vicine.

Abbiamo appreso come la guerra raccontata nell'*Iliade* non sia frutto della fantasia di Omero e che fu effettivamente combattuta dagli antichi Greci per interessi economici, politici e commerciali (vedi pag. 78).



Guerrieri micenei pronti a combattere su un vaso dipinto del 1200 a.C. proveniente da Micene.

1 Il palazzo regale si ergeva sul punto più alto della città e vi si accedeva da una rampa monumentale. Era disposto a gradoni su una serie di terrazze artificiali.



2 Nella cinta muraria si apriva la Porta dei Leoni, attraverso la quale si accedeva alla città. In alto, sull'architrave, vi sono due leoni scolpiti con le zampe anteriori che poggiano su una base su cui si erge una colonna.

3 Nella città era presente la necropoli, un'area circolare in cui venivano seppelliti i sovrani con i loro ricchi tesori.



C'erano poi i **nobili guerrieri**; il **damos**, composto da sacerdoti, funzionari, piccoli proprietari terrieri, mercanti e artigiani e, infine, gli **agricoltori** e gli **schiavi**.

Inoltre, le **città in cui si sviluppa la civiltà micenea** erano vere e proprie **fortezze** circondate da grosse mura dette «ciclopiche» per le loro colossali dimensioni: i Greci, infatti, ritenevano che fossero state costruite dai Ciclopi, i giganti di cui Polifemo è il più celebre rappresentante. Oltre a Micene, le più importanti erano Tirinto, Pilo e Argo.

Ogni «città fortezza» era formata da una parte alta chiamata **acròpoli** e da una parte bassa difesa dalle mura. Il **palazzo fortificato**, dove vivevano il re con la sua famiglia, la corte, i funzionari e i servitori, era costruito intorno a un cortile centrale su cui si affacciavano le camere da letto, i servizi, le stanze riservate alle donne (il *gineceo*), separate da quelle degli uomini. C'erano anche magazzini e archivi.

Il popolo, invece, abitava nella parte bassa della città e, in caso di pericolo, si rifugiava sull'acropoli.

Anche Troia, come la descrive Omero, non appariva molto diversa da Micene ed era circondata da mura; il re Priamo e la sua famiglia vivevano in un castello nella parte alta della città. Gli scavi hanno portato alla luce anche numerose case all'interno delle mura: qui si sarebbero rifugiati gli abitanti dei centri vicini durante il lungo assedio acheo.

I RITI FUNEBRI PRESSO I GRECI

L'importanza del culto dei morti è testimoniata, oltre che dagli immensi tesori ritrovati nelle tombe, anche nei poemi omerici, nelle descrizioni dei rituali praticati per l'eroe caduto in battaglia. Nell'antica Grecia il rito funebre aveva pertanto la funzione di accompagnare il defunto nel suo viaggio verso l'Ade, il regno dei morti, altrimenti la sua anima avrebbe vagato senza pace.

Il corpo veniva lavato e unto con oli, poi vestito e adagiato su un letto. Cominciava a questo punto la **veglia funebre**, che durava alcuni giorni. Le donne della casa si scioglievano le chiome e intonavano solenni lamenti percuotendosi il petto e graffiandosi le guance (vedi la lastra tombale a lato). Il cadavere veniva poi portato





A Troia, Heinrich Schliemann ha ritrovato il cosiddetto «Tesoro di Priamo», dal nome del celebre re della città. Il corredo funebre raccoglieva una grande quantità di oggetti in metalli preziosi: vasellame di diverso tipo, armi rituali e i gioielli d'oro che Sofia, moglie di Schliemann, indossa nella fotografia in alto.



I re venivano sepolti in tombe sontuose come quella in basso, detta Tesoro di Atreo o tomba di Agamennone, a Micene. Nelle tombe sono stati ritrovati immensi tesori: gioielli, armi di bronzo e d'avorio, tazze e maschere funebri in oro, come la famosa «maschera di Agamennone» (a lato, sotto), così denominata perché si credeva fosse appartenuta al re omerico.



in **processione** fino alla necropoli, la zona dove erano sepolti i morti, e qui veniva adagiato nella tomba, insieme agli oggetti che gli erano stati cari in vita: armi per gli uomini, gioielli o suppellettili per le donne, giocattoli per i bambini. Venivano, inoltre, fatte delle offerte agli dei inferi, perché accogliessero con benevolenza il morto: cibo e sostanze liquide (latte, vino ecc.), dette **libagioni**.

Quando si celebravano i funerali dei caduti in guerra, venivano organizzati dei **giochi pubblici**, come quelli descritti nell'*Iliade* per Patroclo o Ettore. Tali giochi prevedevano danze e gare atletiche: incontri di lotta e pugilato, gare podistiche, di tiro con l'arco, lancio del disco ecc.



Affresco che ritrae donne che compiono una danza funebre.

Ulisse, i Greci e il contatto con i popoli del Mediterraneo

se, emergono **altri gruppi sociali**: gli artigiani, di cui fanno parte non solo falegnami e costruttori, ma anche aedi, medici, indovini; i braccianti e, infine, i servi, per lo più stranieri ridotti in schiavitù. Ai margini della società c'erano i mendicanti, che vivevano di elemosina.

È questa, almeno in parte, la società greca intorno all'VIII secolo a.C.: la ricchezza e il lusso dell'epoca micenea erano venuti meno, anche se il sovrano e i nobili guerrieri occupavano ancora il gradino più alto della scala sociale. Re e nobili possedevano mandrie di buoi, greggi di capre, pecore e maiali, che costituivano la loro principale fonte di guadagno. Continuavano, però, a essere praticati anche i **commerci**: i mercanti compivano lunghi viaggi per mare venendo in contatto, come Ulisse, con popoli, civiltà, culture diverse dalla loro. In questo periodo, furono tracciate nuove rotte lungo il Mediterraneo che sarebbero state poi perfezionate quando i Greci cominciarono a spostarsi dalla madrepatria verso Occidente, in cerca di nuove terre da abitare.

L'*Odissea*, invece, ci presenta una **società meno rigida rispetto a quella micenea**: le città sono in sviluppo, cresce il numero degli abitanti e, di conseguenza, i mestieri.

Accanto alla classe aristocratico-guerriera che detiene il potere, e alla quale appartiene Ulisse-



Enea e le origini della grande civiltà latina

Enea fugge da Troia in fiamme per fondare una nuova città, come gli è stato prescritto dal Fato: le tappe del suo viaggio, che dall'Oriente lo conduce in Occidente, sulle coste del Lazio (vedi la cartina alle pagg. 138-139), sono state scelte con cura da Virgilio per scrivere un poema epico che spiegasse le **origini del potere esercitato da Roma** sulle varie regioni del Mediterraneo celebrandone la grandezza.

L'Eneide ripercorre dunque la storia della civiltà latina, tra realtà e leggenda: in quest'ottica, riveste un ruolo fondamentale la **tappa di Enea a Cartagine**, l'attuale Libia, poiché essa serve a spiegare la rivalità tra Romani e Cartaginesi. Tra il III e il II sec. a.C. Roma è infatti impegnata in una serie di conflitti contro Cartagine, che le contendeva la supremazia sul Mediterraneo. Per i Romani lo scontro fu un momento cruciale della loro storia: una volta risolto il conflitto e distrutta la città rivale, Roma divenne padrona incontrastata del mondo di allora.

Claude Lorrain, L'addio di Enea a Didone a Cartagine, Amburgo, Hamburger Kunsthalle.

Virgilio, nell'episodio dell'incontro tra Enea e Didone, regina di Cartagine, pone le premesse dell'odio tra i rispettivi popoli, fornendo la spiegazione di quella rivalità. Infatti, quando Didone vede le navi troiane allontanarsi, lancia una maledizione contro Enea e i suoi: abbandonata dall'uomo che ama, esprime dei propositi di vendetta contro la stirpe troiana, che spiegano le ragioni del conflitto tra le due civiltà ai tempi delle cosiddette «guerre puniche».



I RITI FUNEBRI PRESSO I ROMANI

Accanto ai Penati, ogni famiglia romana riservava un angolo della casa al culto dei **Lari**, i **protettori del focolare domestico**, e al **sacrario**, dove erano conservate le **maschere degli antenati**.

Quando moriva un esponente delle famiglie aristocratiche, si ricavava infatti dal suo volto una maschera di cera, che veniva poi dipinta così da assomigliare quanto più possibile al defunto.

In occasione dei funerali, il defunto veniva accompagnato al luogo della sepoltura da un **corteo funebre**, costituito da parenti e amici e dalle lamentatrici di professione, donne che venivano pagate per piangere, gridare e strapparsi i capelli in segno di lutto. Gli uomini della famiglia sfilavano portando sul volto le maschere degli antenati; altri imitavano l'andatura e i gesti più caratteristici del defunto. In questo modo, non solo i morti erano fatti idealmente rivivere, ma si stabiliva anche una continuità tra passato e presente, tra gli antenati e i nuovi componenti della famiglia. Nove giorni dopo il funerale aveva luogo un sacrificio in memoria del defunto, seguito da un banchetto funebre.





«Le donne, i cavallier, l'arme, gli amori,
le cortesie, l'audaci imprese io canto...»

(Ariosto, *Orlando Furioso*)

L'EPICA CAVALLERESCA



CONOSCENZE

- Le caratteristiche dell'epica cavalleresca.
- L'evoluzione della figura del cavaliere attraverso il tempo, fino al suo definitivo tramonto nel Seicento.
- Passi, sia in versi sia in prosa, tratti dai più famosi **romanzi e poemi epici del Medioevo, del Rinascimento e del Seicento.**

ABILITÀ

- Comprendere la vicenda narrata.
- Riconoscere i ruoli dei personaggi.
- Analizzare le caratteristiche del protagonista.
- Riconoscere le caratteristiche dell'ambientazione (tempo e luogo).
- Distinguere i fatti storici da quelli leggendari.
- Riconoscere valori e temi dell'epica cavalleresca, in particolare: il senso di fedeltà e di onore, la difesa degli ideali cristiani, l'amore, il dolore, il gusto per le avventure strane, fantastiche, meravigliose.
- Riconoscere la trasformazione del cavaliere nel tempo fino alla patetica figura di Don Chisciotte che vive «da folle» avventure appartenenti a un mondo ormai passato.
- Riconoscere le caratteristiche del linguaggio epico.
- Cogliere messaggi e valori positivi.
- Esprimere, nell'orale e nello scritto, giudizi critici motivati in relazione a fatti e personaggi.
- Analizzare la figura del cavaliere nell'arte.

PROPOSTE DI LAVORO

VERIFICA SOMMATIVA



IL LETTERATO E LA CORTE RINASCIMENTALE



IN BIBLIOTECA: ulteriori proposte di libri di epica cavalleresca.

CINEFORUM: ulteriori proposte di film.

VOGLIA DI LEGGERE: ulteriori proposte di testi di epica cavalleresca, da leggere in piena libertà.

AUDIOLETTURE: per il piacere di ascoltare o per il potenziamento dell'abilità di ascolto.

IL GENERE

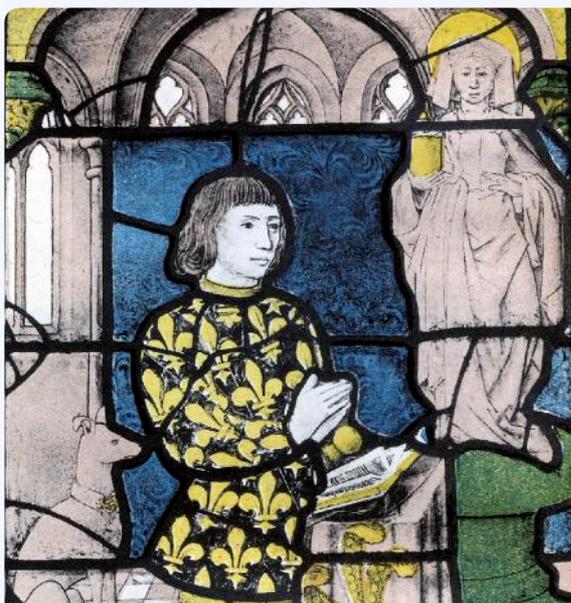
L'EPICA CAVALLERESCA

IL CAVALIERE MEDIEVALE

La poesia epica non si esaurì con i poemi di Omero e di Virgilio. Nel periodo medievale, infatti, e nei secoli successivi, ebbe una vasta diffusione, dando origine a un gran numero di poemi e romanzi in prosa.

L'eroe dell'epica medievale è il **cavaliere «senza macchia e senza paura»**, che combatte in difesa della fede cristiana, della patria, della giustizia. È il caso di **Rolando**, l'intrepido paladino di Carlo Magno, guerriero coraggioso che si batte fino all'estremo sacrificio in difesa della religione cristiana, ed è anche il caso del **Cid Campeador**, l'eroe nazionale spagnolo che combatte contro gli Arabi che avevano occupato parte della Spagna.

Anche se arricchiti di elementi fantastici, questi poemi rispecchiano senz'altro la realtà sociale e culturale del Medioevo, incentrata sulla figura del cavaliere considerato un «campione della fede» e un difensore della cristianità contro gli infedeli.



Cavaliere in preghiera di fronte a Maria Maddalena in una vetrata del sedicesimo secolo, conservata a Londra, presso The Print Collector.

IL CAVALIERE RINASCIMENTALE

Nel Quattrocento e nel Cinquecento, però, con l'affermazione della civiltà umanistica e rinascimentale, la figura del **cavaliere** si trasforma.

Egli ora, nei poemi epici, non viene più rappresentato come l'eroe per eccellenza, il depositario di tutte le virtù, bensì come un «uomo», con le debolezze, le passioni tipiche degli altri uomini.

D'altra parte tale trasformazione riflette le nuove realtà e mentalità del Rinascimento, attente a valorizzare l'uomo e i suoi sentimenti. In questo periodo, inoltre, la materia cavalleresca intende soddisfare le esigenze di una società aristocratica di gusti ricercati, più facile a entusiasmarsi per le narrazioni di amore e di avventura, che per le vicende di guerra e di dedizione al dovere.

Ecco allora che **Orlando**, paladino di Francia, protagonista dell'*Orlando furioso* di **Ludovico Ariosto**, non è più rappresentato come un valoroso difensore della fede ma come un cavaliere che lascia il campo cristiano di Carlo Magno e la difesa di Parigi, travolto dalla passione amorosa per la bellissima Angelica, figlia del re del Catai.

Nella *Gerusalemme liberata* di **Torquato Tasso**, invece, il cavaliere torna a essere l'eroe animato da forti ideali religiosi, anche se tormentato da passioni terrene.

IL TRAMONTO DEL CAVALIERE

Infine, nel Seicento, il *Don Chisciotte* dell'autore spagnolo **Miguel de Cervantes** segna la definitiva **scomparsa del cavaliere medievale**. Don Chisciotte non è altro che una patetica figura di cavaliere che vive «da folle» avventure appartenenti a un mondo ormai passato.

LE CARATTERISTICHE DEL POEMA EPICO CAVALLERESCO

Il **poema epico cavalleresco**, così chiamato perché i protagonisti delle vicende sono **cavalieri** o, comunque, appartenenti alla **nobiltà feudale**, possiede, oltre alle caratteristiche generali dell'epica, degli elementi specifici che lo contraddistinguono.

- > Tendenza a privilegiare, nella struttura del poema, la **molteplicità di vicende** indipendenti rispetto all'argomento centrale.
- > Presenza di **elementi fantastici** e **non verosimili**, spesso legati alla sfera del magico.
- > Esaltazione del **tipo ideale di eroe: il cavaliere**. Egli è il difensore della giustizia, al servizio di Dio e del suo sovrano, e risulta caratterizzato da alcuni valori fondamentali: la fedeltà (d'amore, di amicizia e, soprattutto, di vassallaggio); il coraggio; la lealtà; l'eroismo guerriero unito alla saggezza.
- > **Personaggi femminili** investiti di un **ruolo centrale**, diverso da quello che assumevano nell'epica antica.

La donna, infatti, attraverso lo strumento dell'**amore**, inteso come fonte di bontà e bellezza, determina l'**affinamento interiore** del cavaliere, la rinascita della sua personalità morale e, per questa funzione, ella costituisce uno degli elementi essenziali del mondo cavalleresco e cortese.

Molte figure femminili assumono i contorni della **dama cortese ideale**: bella, virtuosa, capace di infondere in chi la guarda profonda gioia e amore. Spesso la donna e l'amore che suscita diventano i motivi che muovono l'azione narrativa: Orlando si spinge ad affrontare audaci imprese fin nel lontano Oriente per amore di Angelica e per lei, poi, impazzisce.

In molti episodi la donna stessa diventa **eroina**, capace di affrontare anche sul piano guerresco, da pari a pari, sovrani e cavalieri.



Tristano incontra Isotta in un'illustrazione del Romanzo del Cavalier Tristano e la regina Isotta di Evrard d'Espingues, del XV secolo, conservata presso il Museo Condé di Chantilly.

- > Accanto a **personaggi statici**, trovano posto **personaggi dinamici**, capaci, cioè, di trasformazioni significative nel corso delle vicende, che ne influenzano il pensiero e il carattere. Così, ad esempio, il prode paladino Orlando, artefice di tante mirabili imprese, impazzisce per amore e compie azioni vergognose, per poi recuperare il senno e tornare se stesso.
- > **Intervento dell'autore** nella narrazione. Il narratore trova spazio per intervenire direttamente ed esprimere **commenti** sui personaggi e sulle vicende. Questa caratteristica è molto accentuata nell'opera di Ariosto, in cui è evidente l'intento dell'autore di rendere il più possibile vario e movimentato il testo e nello stesso tempo di trasmettere l'impressione di un sicuro controllo sul complesso intreccio degli eventi.
- > **Varietà di luoghi**. In generale fanno da sfondo agli eventi luoghi aperti e **paesaggi inconsueti** di terre lontane, frutto della fantasia dell'autore, che hanno lo scopo di accendere l'immaginazione del lettore, più che di descrivere ambienti reali. Nei poemi rinascimentali le descrizioni ambientali sono spesso funzionali ai personaggi, ne riflettono, cioè, drammi, sentimenti, emozioni, o si caricano di **valori simbolici**.

(da AA.Vv., *I libri e le idee*, Petrini, Torino, 1999, rid.)

L'EPICA MEDIEVALE

L'EPICA FRANCESE E LA *CHANSON DE ROLAND*

La *Chanson de Roland* (la *Canzone di Rolando*) è la più famosa fra le *Chansons de geste* (*Canzoni di gesta*) fiorite nella Francia medievale tra l'XI e il XII secolo. Le «canzoni di gesta», poemi epici quasi tutti pervenuti anonimi, originariamente erano delle composizioni orali «cantate», ossia recitate con un accompagnamento musicale da giullari, trovatori, poeti girovaghi, presso le corti feudali e nelle piazze in mezzo al popolo. La specificazione «di gesta» ne indica il contenuto, di carattere celebrativo delle imprese di un personaggio o di una stirpe nelle lotte feudali e nelle guerre nazionali, soprattutto contro l'Islam. Più propriamente la *Chanson de Roland* appartiene al cosiddetto «**ciclo carolingio**», cioè a un gruppo di canzoni di gesta nelle quali si celebrano le imprese del grande imperatore Carlo Magno e dei suoi valorosi paladini.

Chanson de Roland: la struttura e l'autore



L'imperatore Carlo Magno in una miniatura francese del Maestro della Madonna dell'Umiltà (1415), conservato presso la British Library di Londra.

La *Chanson de Roland*, scritta in antica lingua francese, fu probabilmente composta tra la fine dell'XI e l'inizio del XII secolo. È un poema di circa 4000 versi decasillabi (di dieci sillabe), raggruppati in «lasse», cioè in strofe di diversa lunghezza. L'autore sembra essere un certo **Turoldo**, dal momento che il poema termina con le parole: «Qui finisce la storia che Turoldo mette in poesia». Questo nome, però, potrebbe anche riferirsi, anziché all'autore del poema, a un giullare o a un amanuense che copiò il testo originario.

La vicenda

L'imperatore **Carlo Magno** è riuscito in sette anni di guerra contro gli Arabi a sottomettere tutta la Spagna, a eccezione di Saragozza, dove regna Marsilio. Quest'ultimo decide di inviare a Carlo degli ambasciatori con proposte di pace. Carlo Magno convoca un consiglio e, alla fine, nonostante il parere contrario di **Rolando** e di altri paladini, prevale la decisione di avviare le trattative. A questo punto sorge il problema di chi mandare a trattare con Marsilio, re infido e pericoloso.

Su proposta di Rolando viene inviato **Gano**, suo patrigno e cognato di Carlo, nonché sostenitore della pace. Gano parte, non potendosi sottrarre al dovere dell'obbedienza all'imperatore, ma in cuor suo



In alto, a sinistra, la battaglia di Roncisvalle in un codice del 1325-1350 circa della British Library di Londra. In alto, a destra, la morte di Rolando illustrata nella *Chronique du Monde* di Rudolf von Ems, del XIV secolo, della Staatsbibliothek di Berlino.

medita di vendicarsi di Rolando. Giunto presso il re Marsilio, infatti, complotta un agguato in cui Rolando e i suoi uomini debbano rimanere uccisi: il diritto alla vendetta, riconosciuto nel mondo feudale, si concretizza così in tradimento verso l'imperatore e la cristianità. Quando, secondo gli accordi, l'esercito franco si ritira, Rolando, dietro suggerimento di Gano, viene designato alla retroguardia; e mentre il grosso delle truppe è impegnato nel passaggio dei Pirenei, i Saraceni con forze preponderanti assalgono a Roncisvalle la piccola schiera comandata dal valoroso paladino. Questi, respingendo i saggi consigli del compagno d'armi **Olivieri**, si rifiuta di chiamare soccorso prima di aver combattuto. Solo quando, dopo una strenua resistenza, tutti i suoi sono caduti ed egli stesso sta per morire, con un ultimo sovrumano sforzo dà fiato all'olifante, il suo potente corno di guerra. Carlo Magno, già angosciato da terribili presagi, lo sente e torna indietro con l'esercito: trova il campo di battaglia coperto di cadaveri, insegue i Saraceni e ne fa strage. Egli vince poi un nuovo, immenso esercito saraceno che l'emiro Baligante ha condotto dall'Africa in soccorso di Marsilio; uccide in duello lo stesso Baligante e conquista Saragozza. La guerra è finita: Marsilio muore e Carlo rientra ad Aquisgrana. Qui Alda, fidanzata di Rolando, alla notizia che l'amato è morto, muore a sua volta di dolore, mentre il traditore Gano viene processato, condannato e giustiziato.

La *Chanson* si chiude con l'annuncio di altre imprese che attendono Carlo in difesa della cristianità.

La *Chanson de Roland* tra storia e leggenda

La *Chanson de Roland* si ispira a un episodio storico realmente accaduto. Nel 778 d.C., mentre l'esercito di Carlo Magno riattraversava i Pirenei dopo una spedizione contro gli Arabi, la retroguardia, nella quale si trovavano alcuni alti personaggi di corte, venne assalita e distrutta dai Baschi, una popolazione montanara della Spagna settentrionale.

Carlomagno combatte contro i Saraceni in Spagna, in una miniatura tratta da Uggeri il Danese di A. Verard, edito a Parigi nel 1499 (collezione privata).

È probabile che nell'imboscata di Roncisvalle abbia perso la vita anche il conte Rolando, dal momento che in una biografia di Carlo Magno, scritta dallo storico Eginardo, viene incluso fra i caduti un certo «Hruotlandus» (da cui deriva il francese Roland), prefetto di Bretagna.

La *Chanson de Roland*, pertanto, ha una **base storica**, ma la vicenda in essa narrata appare **rielaborata e trasfigurata dalla fantasia**

del poeta così da assumere un **tono leggendario**. Numerosi, infatti, sono i punti in cui il poema si discosta dalla realtà storica. Ad esempio: a Carlo Magno vengono attribuiti addirittura duecento anni di età, mentre ne aveva solo trentasei; si parla di una campagna militare in Spagna di sette anni, mentre in realtà l'impresa ne durò quattro; si dice che l'esercito di Carlo Magno viene distrutto dai Saraceni, mentre in realtà fu sterminato dai Baschi; infine il tradimento di Gano risulta del tutto inventato.



I temi dominanti della *Chanson de Roland*

La *Chanson de Roland* celebra innanzitutto la figura di Carlo Magno, quale grande restauratore dell'Impero Romano, e ne esalta le doti politiche e la preparazione culturale.

Il poema permette, inoltre, di comprendere i valori morali, le virtù tipiche della società feudale di quel tempo, come:

- la fedeltà e la devozione al signore feudale;
- la profonda fede religiosa spinta quasi al fanatismo (è questa l'età delle prime Crociate contro i Musulmani «infedeli»);
- il senso dell'onore e del sacrificio, anche supremo, in nome della devozione a Dio, alla patria, al sovrano.



Rolando suona l'olifante

Carlo Magno ordina al proprio esercito di ritirarsi in Francia e lascia al varco dei Pirenei, al passo di Roncisvalle, una retroguardia di ventimila cavalieri al comando di Rolando.

Prima di partire, l'imperatore consegna a Rolando l'olifante, un corno di straordinaria potenza, raccomandandogli di suonarlo in caso di pericolo. Poco tempo dopo, la retroguardia viene assalita dal potente esercito saraceno. Olivieri, compagno fraterno di Rolando, immediatamente intuisce il tradimento di Gano e consiglia a Rolando di suonare l'olifante così da far tornare indietro Carlo Magno con il grosso dell'esercito. Ma Rolando, temendo il disonore, si rifiuta di suonare l'olifante e decide di dar battaglia. I due eserciti si scontrano con inaudita violenza.

Dapprima la retroguardia guidata da Rolando ha la meglio, ma l'arrivo del re Marsilio con il suo sterminato esercito rende disperata la situazione dei Franchi. Di fronte a tanta strage dei suoi e dopo che egli stesso è stato ferito gravemente, Rolando si decide a suonare l'olifante. Lo sente Carlo Magno che immediatamente inverte la marcia per accorrere in aiuto del valoroso paladino. Ma ormai è troppo tardi!

1. tosto: subito.

2. trenta leghe: la lega è un'unità di misura equivalente a un po' più di tre chilometri, di conseguenza il suono dell'olifante viene sentito a circa cento chilometri di distanza.

3. Gano: è il patrigno di Rolando, mandato da Carlo Magno presso il re Marsilio per concludere la trattativa di pace.

4. Se altri... fandonia: se qualcun altro affermasse ciò, di certo sembrerebbe una grande menzogna, bugia. Gano cerca di convincere Carlo Magno che la retroguardia non è in pericolo, per impedirgli di correre in aiuto di Rolando, che egli odia con tutto se stesso.

5. stan scoppiando: per lo sforzo di suonare il corno.

6. portata: potenza.

7. Namò: un vecchio dignitario della corte di Carlo Magno.

Il conte Rolando dei suoi ora vede gran massacro.
[...]

Così disse Rolando: «Suonerò l'olifante e l'udirà Carlo, che sta ai valichi passando. Io v'assicuro che tosto¹ torneranno i Franchi».

Rolando ha messo l'olifante alla sua bocca; vi soffia bene; con gran forza lo suona. Alti sono i monti e il suono va molto lungi; a distanza di trenta leghe² l'udiron ripercuotersi. Carlo l'udì e i suoi reparti tutti.

Così dice il re: «Battaglia fanno i nostri uomini». E Gano³ gli rispose di rimando: «Se altri lo dicesse, certo sembrerebbe gran fandonia⁴».

Il conte Rolando con pena e con affanno, con gran dolore suona il suo olifante: dalla sua bocca sprizza fuori il chiaro sangue; del suo cervello le tempie stan scoppiando⁵. Del corno ch'egli ha, la portata⁶ è assai grande: Carlo lo sente, che sta i valichi passando; Namò⁷, il duca, l'udì; e l'ascoltano i Franchi.

Il conte Rolando ha la bocca sanguinante; del suo cervello rotte si son le tempie; l'olifante suona con dolore e con pena.



8. Quegli ... interes-

sarvene: il fatto che a Roncisvalle si combatte è prova di un tradimento e gli interventi di Gano per impedire il soccorso di Rolando dimostrano chiaramente che proprio lui, cioè Gano, è il traditore.

9. guarniscono: armano.

10. usberghi: corazze.

11. spiedi: lance.

12. pennoncelli: piccoli stendardi, bandiere.

13. vermigli: rossi.

14. a chi importa?: a chi può ancora giovare?

15. ché: perché.

Carlo l'udì e i suoi Francesi lo sentono.

Così disse il re: «Quel corno ha lungo fiato!».

Risponde il duca Namò: «Un guerriero vi si sforza.

Battaglia c'è, a quanto posso capire.

Quegli l'ha tradito che vi chiede di non interessarvene⁸.

Indossate le armi e lanciate il vostro grido di guerra

e soccorrete i vostri fedeli valorosi:

ben sentite che Rolando si dispera!».

L'imperatore ha fatto suonare i suoi corni.

I Francesi discendono, poi guarniscono⁹ il loro corpo

di usberghi¹⁰ e di elmi e di spade ornate d'oro;

scudi hanno belli e spiedi¹¹ grandi e forti

e pennoncelli¹² bianchi e vermigli¹³ e gialli.

Sui destrieri montano tutti i baroni dell'esercito;

spronano a forza finché durano i valichi.

Non c'è alcuno che all'altro non dica:

«Se trovassimo Rolando, prima ch'egli fosse morto,

insieme a lui allora distribuiremmo gran colpi».

Di ciò a chi importa?¹⁴ ché¹⁵ in ritardo son troppo.

(da *La Chanson de Roland*, trad. di S. Pellegrini, UTET, Torino, 1953, rid.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Rolando si decide a suonare l'olifante. Perché?
2. Nel sentire il suono del potente corno, quali sono rispettivamente le reazioni di Carlo Magno, di Gano e del duca Namò?
3. Il duca Namò come giudica Gano? Perché?
4. Alla fine Carlo Magno quale decisione prende?

ANALIZZARE

5. Quali sono i **personaggi** dell'episodio? Nei confronti di Rolando, chi di essi si configura come **personaggio di ostacolo**? Chi, invece, come **personaggio di aiuto**?
6. Sottolinea i versi che esprimono lo sforzo e il dolore di Rolando nel suonare l'olifante.
7. Nell'episodio sono descritte le **armi** tipiche del cavaliere medievale. Di quali armi si tratta?
- 8  Nell'ultimo verso l'autore **anticipa** l'esito dello scontro di Roncisvalle. In che senso?



La morte di Rolando



cd-2 TRACCIA-29

L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

La retroguardia franca, dopo una strenua resistenza, viene massacrata dagli Arabi. Tutti muoiono nella strage, anche il saggio Olivieri, amico di Rolando. Solo il valoroso paladino sopravvive ancora. In punto di morte, stremato dalle fatiche e con le tempie spezzate nello sforzo di suonare l'olifante, si stende bocconi su Durindarda, la sua spada, quasi per proteggerla da ogni oltraggio, e rivolge il viso alla Spagna per far capire a tutti che è morto combattendo e non fuggendo. Alla fine della sua lunga agonia, Rolando rivolge il pensiero al re di Francia e a Dio. E Dio manda dal cielo una schiera di angeli che trasportano l'anima dell'intrepido paladino nella gloria del Paradiso.

1. presso: vicino.

2. sen'esce il cervello: a Rolando si sono spezzate le tempie per lo sforzo di suonare l'olifante.

3. che li chiami: che li porti con sé in Paradiso.

4. Prese l'olifante ... mano: Prese l'olifante, il suo potente corno, e la sua spada Durindarda, dai poteri straordinari, perché nessuno possa rimproverargli di averli lasciati ai nemici.

5. tiro di balestra: lancio di una freccia scagliata da una balestra (antica arma da getto).

6. maggese: campo lasciato incolto, a riposo.

7. quattro pietroni ... tagliati: probabilmente pietre di confine tra la Francia e la Spagna. Rolando vuole morire da vincitore in terra di Spagna.

8. riverso: supino col viso e il ventre rivolti all'insù.

9. ché: perché.

10. bigia: scura, grigia.

11. finisco: muoio.

12. canuta: bianca.

13. Non v'abbia ... fuga: Non debba mai succedere che cadiate in mano di un uomo vile che fugga davanti a un altro.

14. Moriana: regione francese.

Sente Rolando che la morte gli è presso¹; dalle orecchie fuori se n'esce il cervello².

Pei suoi compagni prega Dio che li chiami³ e poi per sé l'angelo Gabriele.

Prese l'olifante, perché riprensione non n'abbia, e Durindarda, la sua spada, nell'altra mano⁴.

Più lontano d'un tiro di balestra⁵ verso la Spagna se ne va in un maggese⁶;

sale un'altura. Sotto un albero bello quattro pietroni c'è, nel marmo tagliati⁷.

Sull'erba verde allor è caduto riverso⁸, là s'è svenuto, ché⁹ la morte gli è presso.

[...]

Sente Rolando che la vista ha perduto;

si drizza in piedi; quant'egli può si sforza; nel suo viso il suo colore ha perduto.

Dinanzi a lui c'è una pietra bigia¹⁰:

dieci colpi vi dà con dolore e amarezza; stride l'acciaio; non si rompe né intacca.

«Oh!» disse il conte «Santa Maria, aiuto!

Oh, Durindarda, brava, così disgraziata foste!

Or ch'io finisco¹¹, di voi non posso più curarmi.

Tante battaglie in campo con voi ho vinto

e tante terre vaste sottomesso,

che Carlo regge, che la barba ha canuta¹²!

Non v'abbia uomo che per altro fugga¹³!

Assai buon guerriero vi ha lungo tempo tenuta; mai ci sarà l'uguale in Francia, la santa.

[...]

Carlo si trovava nelle valli di Moriana¹⁴

quando Dio dal cielo l'avvisò col suo angelo



15. vituperar: disonorare.

16. Nell'aureo pomo ... reliquie: Nel pomo (impugnatura) dorato vi sono molte reliquie. I cavalieri medievali usavano racchiudere nel pomo della spada reliquie di santi e martiri per essere da loro protetti in battaglia.

17. codardia: viltà, vigliaccheria.

18. che la barba ha fiorita: che ha la barba folta, simbolo di saggezza.

19. n'è grande e potente: grazie alle terre conquistate è forte e potente.

20. pronò: a faccia in giù.

21. verso la pagana gente: verso il territorio nemico, la Spagna.

22. Recita ... sovente: Recita più volte il *Mea culpa*, una preghiera cristiana di pentimento per i peccati commessi.

23. offrì il suo guanto: secondo il rituale cavalleresco, in atto di omaggio e sottomissione al proprio signore; in questo caso a Dio.

24. sommissione: sottomissione.

25. Cherubino: angelo appartenente alla prima gerarchia angelica.

26. San Michele del Periglio: santo protettore dei naufraghi e dei morenti.

ch'egli ti desse a un conte capitano;
allor me la cinse il nobile re, il magno.
[...]

Per questa spada ho dolore e pena:
piuttosto voglio morire che essa tra pagani resti.
Dio Padre, non lasciate vituperar¹⁵ la Francia!»

Rolando batté su una pietra bigia;
più ne distacca che io non vi so dire;
la spada stride, non si frantuma né si rompe;
verso il cielo in alto è rimbalsata.

Quando vede il conte che non la spezzerà mica,
molto dolcemente la pianse tra se stesso:
«Oh, Durindarda, come sei bella e santa!
Nell'aureo pomo, assai c'è reliquie¹⁶:
[...]

non è giusto che dei pagani ti adoprino;
da cristiani dovete esser servita.

Non vi abbia uomo che commetta codardia¹⁷!
Assai vaste terre con voi ho conquistato,
che Carlo regge, che la barba ha fiorita¹⁸;
e l'imperatore n'è grande e potente¹⁹».

Sente Rolando che la morte di lui s'impossessa,
giù dalla testa sul cuore gli discende.

Sotto un pino è andato di corsa;
sull'erba verde là s'è disteso pronò²⁰;
sotto di sé mette la sua spada e l'olifante;
volse la sua testa verso la pagana gente²¹:
per ciò l'ha fatto, perché egli vuole, secondo è vero,
che Carlo dica, e tutti quanti i suoi,
che il nobile conte è morto vincitore.
Recita il *Mea culpa* e fitto e sovente²²;
pei suoi peccati a Dio offrì il suo guanto²³.
[...]

Il suo guanto destro a Dio per sommissione²⁴ offrì;
San Gabriele di sua mano l'ha preso.
Sopra il suo braccio teneva il capo chinato;
giunte le sue mani, è andato alla sua fine.
Dio inviò il suo angelo Cherubino²⁵
e San Michele del Periglio²⁶,
insieme a loro San Gabriele qui venne;
l'anima del conte portano in Paradiso.

(da *La Chanson de Roland*, trad. di S. Pellegrini, UTET, Torino, 1953, rid.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Rolando sente la morte vicina. Dopo aver pregato per i suoi compagni e per sé, si preoccupa di due oggetti. Quali e perché? Quindi dove si reca?
2. Rolando cerca di spezzare la sua spada. Perché? Da chi gli era stata donata?
3. Rolando ormai è in punto di morte. Steso sotto un pino, rivolge la testa verso la Spagna, la terra nemica. Perché?
4. Rolando, rivolgendo la sua preghiera a Dio, quale gesto compie?
5. Rolando muore. Che cosa succede?

ANALIZZARE

6. Individua nel testo i passi in cui Rolando si rivolge alla **spada Durindarda** come se fosse una persona. Quali caratteristiche materiali della spada vengono evidenziate? Per Rolando, Durindarda assume un grande valore affettivo. In che senso?
7. Rolando, parlando di Carlo Magno, ne evidenzia più volte una particolare caratteristica fisica. Quale?
Nella *Chanson de Roland* **fantasia e realtà, fatti storici e leggendari** s'intrecciano. Carlo Magno, infatti, all'epoca della battaglia di Roncisvalle aveva solo trentasei anni. Nel poema, invece, come ci viene presentato?
- 8  L'episodio della morte di Rolando esalta le **virtù tipiche del cavaliere medievale**: il senso dell'onore, nonché la fedeltà e l'amore per il sovrano, per la patria, per la fede cristiana. Attraverso quali comportamenti Rolando evidenzia tali virtù?

LINGUA E STILE

- 9  In questo episodio il poeta ricorre alla **ripetizione** di scene, concetti, formule fisse. Fai qualche esempio. Quale scopo si propone questa tecnica della ripetizione?

IN BIBLIOTECA

Il cavaliere inesistente

Italo Calvino, Einaudi

Ambientato nel Medioevo, il romanzo ha come protagonisti alcuni paladini di Carlo Magno, fra cui Agilneco, un cavaliere senza corpo, privo di consistenza. Sotto la sua bianca armatura vuota c'è solo il desiderio disperato di «esistere». Anche gli altri cavalieri sono animati da un ideale. Nelle lunghe galoppate inseguendo una meta, orgogliosi di sé o disillusi, ognuno di loro comprende che il senso della vita è nel voler essere qualcuno «che sa quello che vuole», imparando con semplicità a esistere.



IL «CICLO BRETONE» O ARTURIANO

Accanto ai poemi del ciclo carolingio si diffusero, verso la metà del XII secolo nel Nord della Francia, i poemi del cosiddetto «**ciclo bretone**». Si tratta di una vasta produzione di romanzi in versi e in prosa che, ispirandosi ad antichissime leggende d'armi e d'amore di origine celtica, narrano le straordinarie avventure **di re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda**. All'interno del ciclo si possono distinguere quattro nuclei principali di leggende.

- **I nucleo:** narra l'origine del **mago Merlino**, le imprese di Uter Pèndragon (re di Bretagna e padre di Artù), la nascita di **Artù** e la sua ascesa al trono grazie alla magica **spada Excalibur**, le sue imprese contro i re ribelli, la pacificazione della Bretagna, il suo matrimonio con **Ginevra** di Carmelide, l'istituzione della Tavola Rotonda e alcune avventure dei suoi primi cavalieri.
- **II nucleo:** tratta dell'infanzia insolita, delle imprese e dell'amore infelice di **Lancillotto** del Lago, romantica figura di eroe, vinto solo dall'amore.
- **III nucleo:** narra l'avventura più importante nella quale furono coinvolti tutti gli appartenenti alla magica Tavola, e cioè la ricerca del **Santo Graal**, la coppa nella quale era stato raccolto il sangue di Cristo, e di come solo **Galaad**, il figlio di Lancillotto, riuscisse nell'intento.
- **IV nucleo:** racconta come l'amore infelice di Lancillotto per la regina **Ginevra** fosse la causa involontaria delle discordie alla corte di Artù, determinando così la fine, con la morte del re nella sanguinosa battaglia di Camlann, del periodo di pace e di ordine nella bella Bretagna.

Edward Burne-Jones,
Re Artù nomina
i cavalieri della Tavola
Rotonda, 1891,
Monaco di Baviera,
Stadtmuseum.





Artù e Carlomagno affrescati nel Ciclo dei Prodi e delle Eroine dal Maestro del Castello della Manta, nell'omonimo castello, nel XV secolo, a Saluzzo, in Piemonte.

Re Artù tra storia e leggenda

Nel ciclo carolingio si fa riferimento a una realtà storica precisa, l'epoca del Sacro Romano Impero, e a una figura realmente esistita, Carlo Magno. Per quanto riguarda invece **re Artù**, come si colloca rispetto alla verità storica? Si tratta di un personaggio leggendario o reale?

Quasi sicuramente Artù fu un valoroso capo della popolazione celtica, che si distinse nella lotta contro gli invasori anglosassoni, all'incirca tra il V e il VI secolo d.C. L'azione di questo capo celtico, che riuscì a respingere gli invasori e a garantire un periodo di sicurezza ai territori del Sud della Gran Bretagna, fu una tale impresa per quei tempi da

alimentare molte leggende nei secoli successivi, riuscendovi tanto più facilmente quanto meno si conoscevano notizie della sua vita e delle sue imprese. È facile capire quindi come il mito di questo re si sia potuto ingrandire fino a diventare simbolo di giustizia e di pace. Pertanto, la risposta finale alle domande che ci siamo posti consiste nell'accettare le **vaghe tracce storiche** della presenza di re Artù nel periodo della caduta dell'Impero Romano e nel pensare a tutto il ciclo bretone come a un **mondo idealizzato e leggendario**.

Autori e opere del ciclo bretone

Intorno alla figura di re Artù e dei cavalieri della sua corte fiorì una vasta letteratura.

L'opera più completa e articolata, l'*Historia regum Britanniae* (*Storia dei re della Britannia*) di **Goffredo di Monmouth**, cronista inglese del XII secolo, ebbe un grande successo negli ambienti colti e nelle corti. Tradotta in francese, diede luogo a una ricca produzione di opere che si ispirarono appunto alle imprese di re Artù e dei cavalieri della Tavola Rotonda.

Il massimo autore del ciclo bretone fu senz'altro il poeta francese **Chrétien de Troyes** che, nel XII secolo, compose numerosi romanzi nei quali vengono raccontati le avventure, le imprese, i duelli e gli amori di alcuni nobili cavalieri della corte di re Artù. A Chrétien de Troyes, in particolare, si deve la grande risonanza che la «materia bretone» ebbe nei secoli successivi nella produzione letteraria di molti Paesi, tra cui anche l'Italia.

I temi dominanti del ciclo bretone

Mentre nel ciclo carolingio prevalgono il motivo religioso, il senso dell'onore e del sacrificio anche supremo in nome della devozione a Dio, alla patria, al sovrano, nel ciclo bretone i temi predominanti sono: l'**avventura**, la **magia**, l'**amore**.

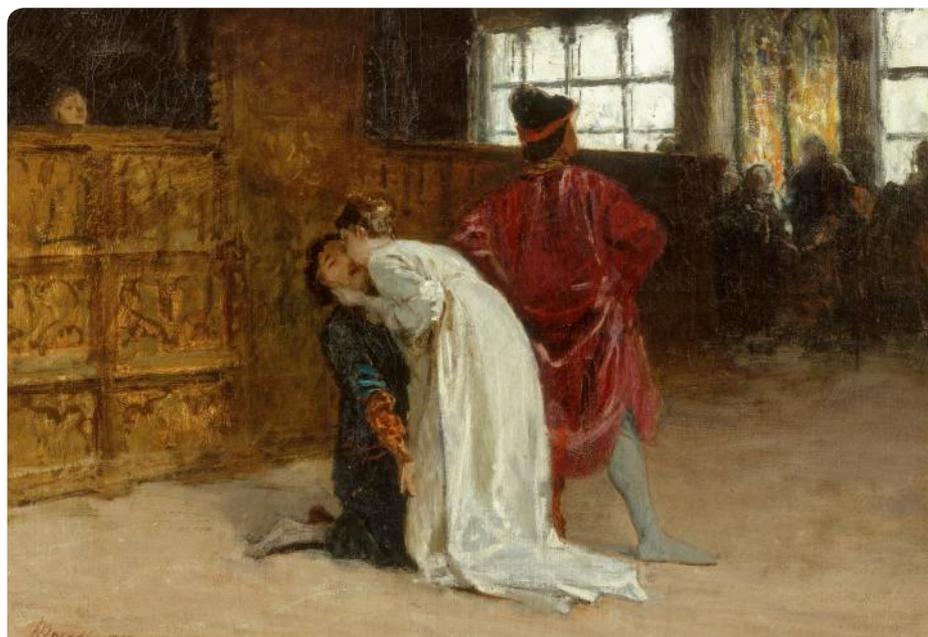
Il cavaliere arturiano, pur affrontando al fianco del suo re anche la guerra, è spinto da una necessità interiore alla ricerca di un'impresa da compiere, di un'azione valorosa che gli porti onore e gloria. Non è la costrizione esterna che lo spinge, ma una concezione della vita come aspirazione alla massima perfezione del proprio essere cavaliere. E quindi, se non ci sono nelle vicinanze imprese in cui il proprio valore possa emergere, il **cavaliere** diventa **errante**: parte cioè alla ricerca delle occasioni per poter acquistare **onore e fama**.

La magia s'intreccia strettamente all'avventura. Infatti il cavaliere nelle sue avventure incontra spesso strani esseri: mostri, giganti, maghi, fate; ed è spesso vittima di incantesimi e protagonista di vicende fantastiche.

Elemento caratteristico della materia bretone è anche l'amore. Attraverso questo sentimento così coinvolgente, il cavaliere può tendere alla perfezione ideale: è pensando alla sua dama che spesso compie straordinarie imprese, è attraverso l'amore per lei, ricambiato o respinto, che prova gioie o tormenti.

Nei romanzi del ciclo bretone, pertanto, la donna e l'amore acquistano un ruolo di primo piano e ispirano **famose storie amorose** come quelle di **Lancillotto e Ginevra** e di **Tristano e Isotta**.

(dall'Introduzione a *Excalibur la spada incantata e altri racconti della Tavola Rotonda*, a cura di S. Torrealta, Thema Editore, 1991, rid. e adatt.)



Domenico Morelli,
Il bacio di Ginevra
e Lancillotto,
XIX secolo, Napoli,
Museo di S. Martino.



Artù e la spada magica

Nei racconti del ciclo bretone Artù appare come il figlio segreto di Uter Pèndragon, re di Bretagna, e di Igraine, moglie del duca di Tintagel (località sulla costa settentrionale della Cornovaglia). Re Uter, conquistato dalla bellezza di Igraine, si era rivolto al mago Merlino per riuscire a unirsi a lei. Grazie a un incantesimo, Uter prese le sembianze del duca di Tintagel e poté così trascorrere una notte con l'affascinante dama. Nel frattempo, il duca di Tintagel moriva in battaglia e Igraine, subito dopo, sposava re Uter. Il bambino che nacque dal loro incontro segreto, cioè Artù, fu consegnato al mago Merlino: a questo solo patto, infatti, Merlino aveva acconsentito ad aiutare Uter con le sue arti magiche.

1. Igraine: moglie del re di Bretagna, Uter Pèndragon, e madre di Artù.

2. Merlino: il mago Merlino, figlio di una virtuosa fanciulla e del Diavolo, sarà amico e consigliere di re Artù all'inizio del suo regno.

3. giostrare: gareggiare, competere nelle giostre, ossia nei tornei. La giostra in epoca medievale era una gara spettacolare di abilità fra cavalieri.

4. arcivescovo di Canterbury: rappresentava e rappresenta tuttora la più alta carica della Chiesa anglicana.

5. locande: trattorie con alloggio, modesti alberghi.

Passarono quindici lunghi anni e Igraine¹ morì, ancora bella e giovane, col rimpianto di quel figlio nel cuore. E poco dopo anche re Uter trovò la morte combattendo contro le bellicose genti del Nord.

Si aprì un triste periodo per la bella Bretagna: privi di re, i vari baroni cominciarono a combattere ferocemente tra loro per ottenere il trono; nessuno infatti sapeva che esisteva l'erede legittimo. E Merlino² non diceva nulla, aspettava il tempo propizio, interrogando le stelle.

Nel frattempo, malgrado sia Igraine che Uter avessero immaginato il loro figlio perduto in luoghi strani e misteriosi, Merlino, che, oltre a sapere di magia, era anche saggio e di buon senso, fin dai primi giorni in cui si era assunta la tutela del bambino aveva affidato Artù a una famiglia nobile, ma non troppo in vista, perché crescesse il lattante di origine sconosciuta insieme con i propri figli. E così era avvenuto. Artù era cresciuto, spensierato e felice, insieme con i figli di Ser Ector.

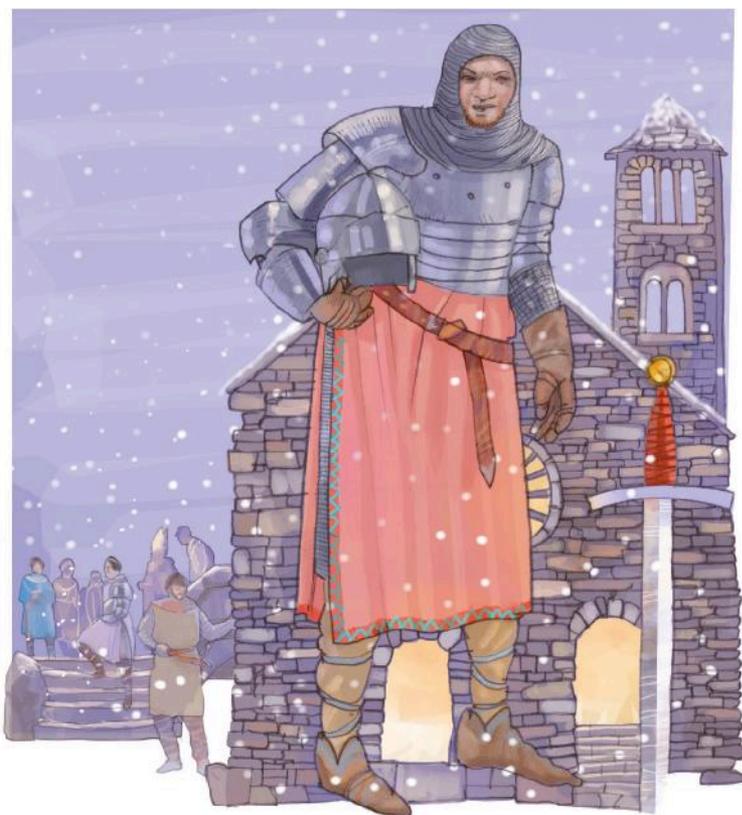
Aveva imparato a usare la spada e a giostrare³ come un vero cavaliere anche se sapeva bene che, per la sua origine oscura, sarebbe rimasto un semplice scudiero. Ciò nonostante gareggiava e vinceva nei tornei non ufficiali tutti i giovani della sua età, compreso Keu, il figlio di Ser Ector, che era uno dei più forti. Giunto che fu il tempo secondo le stelle, Merlino andò dall'arcivescovo di Canterbury⁴ e gli disse:

«Convochiamo per Natale tutti i nobili e i cavalieri del regno e mettiamoli alla prova per vedere chi è degno di essere re. È tempo di porre fine a queste lotte fratricide. La bella Bretagna ha bisogno di un sovrano».

«E come faremo, per capire chi è degno di essere eletto re?»

«Ma come» rispose maliziosamente Merlino «proprio tu che predichi la fede, non hai fiducia che Iddio ci mandi un segno?»

A Natale la cattedrale di Londra era piena di tutti i nobili: dal più potente al più oscuro cavaliere; tutte le locande⁵ erano piene del



6. sagrato: spazio, spesso sopraelevato, antistante l'ingresso della chiesa. Così chiamato perché anticamente veniva benedetto, in quanto destinato alla sepoltura dei fedeli.

7. elsa: traversa metallica posta alla base dell'impugnatura della spada per proteggere la mano.

8. cimentati: impegnati.

9. turbinare: girare, muoversi vorticosamente.

una spada e sulla pietra erano incise queste parole: *Colui che estrarrà questa spada dall'incudine, questi sarà il legittimo re di tutta l'Inghilterra*. L'arcivescovo, per frenare l'irrequietezza che già serpeggiava tra i cavalieri e i nobili, stabilì che il giorno seguente i primi designati si sarebbero cimentati⁸ nell'impresa; nel frattempo, occorreva pregare Iddio e avere fede perché il prescelto riuscisse.

Fra il turbinare⁹ della neve che ora sembrava quasi festosa, la nobiltà del regno di Bretagna si recò a dormire. Il giorno dopo sarebbe stato un giorno decisivo. Al mattino presto già le ancelle e i servi si raccontavano l'evento miracoloso e scommettevano su colui che sarebbe stato capace di sfilare la spada e diventare così re d'Inghilterra. Fu una lunga giornata. I primi duecentocinquanta, i nobili più potenti, si provarono più e più volte a estrarre la spada, ma essa rimase ferma al suo posto. E, via via che provavano anche i semplici cavalieri, si arrivò a Capodanno.

Nella locanda dove alloggiava Ser Ector, Artù si stava dando da fare per aiutare Keu a vestirsi per il tradizionale torneo di Capodanno.

«Vammi a prendere la spada, per favore, Artù» disse Keu.

Il giovane cercò a lungo la spada di colui che considerava suo fratello, ma, nella confusione che regnava nella locanda, non la trovò. Uscì allora sulla piazza e, preso dall'ansia per il fratello, prima di pensare a quello che stava facendo, Artù si avvicinò all'incudine e sfilò la spada dalla roccia senza alcuna fatica.

Quando Keu ebbe tra le mani quella spada, che ben aveva imparato

loro seguito di scudieri e servi e la neve cadeva copiosa sul terreno. Nel celebrare la messa l'arcivescovo pregò intensamente Iddio di inviare quel segno che mettesse fine alla guerra fra i nobili baroni e aprisse l'era della pace. In un angolo oscuro della cattedrale, Merlino sorrideva misteriosamente. A mezzanotte tutti uscirono dalla chiesa mentre le campane suonavano a distesa, annunciando la nascita di Cristo.

Subito grida di stupore echeggiarono: sul sagrato⁶ della cattedrale, dove prima non c'era nulla, stava una grande pietra quadrata che sorreggeva un'incudine di ferro; nell'incudine era infissa fino all'elsa⁷



a conoscere, impallidì e subito con Artù si recò da suo padre. Sia Ser Ector che Keu interrogarono più volte Artù, increduli, ma il giovane persisteva nella sua versione con semplicità e sicurezza: «Cercavo la spada di Keu e ho pensato di prendere quella infissa nella roccia». Pareva non si rendesse conto di ciò che questo fatto implicava. Ser Ector allora s'inginocchiò dinanzi al giovane e disse: «Saluto in te il re d'Inghilterra: ricordati che ti ho allevato e ti ho voluto sempre bene». «Oh, no» rispose Artù «mi avete amorosamente allevato, come potrei dimenticarlo? Io non credo ancora a ciò che dite, ma se veramente io sarò re, allora Keu sarà sempre al mio fianco come siniscalco¹⁰.» Poi Ser Ector lo trascinò al torneo e davanti al popolo e ai nobili tutti fece ripetere l'impresa ad Artù. E più volte Artù riuscì a sfilare e a rimettere al suo posto la spada, mentre i nobili, che provavano a loro volta, fallivano costantemente nell'impresa. Alla fine l'arcivescovo disse: «Cessate tutti; la volontà di Dio è chiara. Questo ragazzo dall'aspetto franco¹¹ e onesto è il nuovo re d'Inghilterra. Dio lo ha scelto e così sarà».

«Come è possibile che un ragazzo di origine sconosciuta sia re?» sbottò¹² uno dei nobili, furente.

«Il sangue di quel ragazzo è più nobile del tuo!» Si udì una voce parlare con grande autorevolezza. E Merlino, apparso come d'incanto, narrò la storia di Artù e della sua nascita ai nobili e al popolo li raccolto. Allora, cinta la spada Excalibur, Artù, seguito dall'arcivescovo, da Merlino e da tutti i baroni e i cavalieri, entrò in chiesa e lì fu consacrato re d'Inghilterra.

(da *Excalibur la spada incantata e altri racconti della Tavola Rotonda*, a cura di S. Torrealta, Thema Editore, 1991, rid.)

10. siniscalco: nell'epoca medievale il siniscalco era un alto funzionario di corte.

11. franco: aperto, deciso e schietto.

12. sbottò: non poté trattenersi dal dire.

San Galgano e la spada nella roccia

In Italia, in provincia di Siena, nell'abbazia di San Galgano si trova una spada conficcata nella roccia. Secondo la leggenda, si tratta della spada di Galgano Guidotti, un cavaliere che, nella seconda metà del XII secolo, conduceva una vita dissoluta tra bagordi, avventure, belle donne e violenza.

In seguito alla visione dell'arcangelo Michele, il nobile Galgano decise di cambiare vita. Lasciò per sempre la famiglia, la promessa sposa Polissena Brizzi e, tra lo scherno dei cavalieri suoi pari, si spogliò delle armi ritirandosi in solitudine sul monte Siepi, dove si costruì come dimora una capanna di forma circolare fatta di rami e frasche.

All'interno della povera casa conficcò la sua spada, fino all'elsa, nella fessura di una roccia in segno di rinuncia alla violenza, trasformandola così in una croce davanti alla quale pregare.



Galgano trascorse dodici mesi tra privazioni, preghiere e miracoli, finché, all'età di trentatré anni, il 3 dicembre 1181 morì. Quattro anni dopo, fu proclamato santo.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. In seguito alla morte di re Uter si apre un «triste periodo per la bella Bretagna». Perché?
2. Il mago Merlino a chi ha affidato Artù?
3. Merlino si reca dall'arcivescovo di Canterbury. Perché?
4. Quale straordinario prodigio appare sul sagrato della cattedrale dopo la messa?
5. Per quale caso Artù estrae la spada dall'incudine? A chi la consegna? Di conseguenza, che cosa succede?

ANALIZZARE

6. «Passarono quindici lunghi anni...»: così inizia questo racconto. Sapresti dire da quale fatto o avvenimento sono passati quindici anni? Rispondi aiutandoti con le informazioni che ti abbiamo fornito nella presentazione del testo.
7. Quanto **tempo** durano i fatti narrati? Trascrivi gli elementi temporali che giustificano la tua risposta.
8. Merlino viene presentato come un mago: (indica con una crocetta la risposta esatta)

<input type="checkbox"/> astuto e crudele	<input type="checkbox"/> saggio e di buon senso	<input type="checkbox"/> pauroso e leale
---	---	--
9. Con quali dei seguenti termini o espressioni definiresti il giovane Artù?

<input type="checkbox"/> Spensierato	<input type="checkbox"/> Triste	<input type="checkbox"/> Onesto
<input type="checkbox"/> Semplice	<input type="checkbox"/> Sleale	<input type="checkbox"/> Abile cavaliere
10. Artù nei confronti del padre adottivo, Ser Ector, dimostra amore e riconoscenza. Individua e sottolinea le parole di Artù che confermano ciò.
11. Sottolinea i passi che trattano di **eventi magici**, distinguendoli da quelli verosimili.
12. Artù viene proclamato re per volere di Dio. Trascrivi le espressioni del testo che evidenziano questa sottomissione alla **volontà divina**.

IN BIBLIOTECA

La magica storia di re Artù

Paola Zannoner, Arnoldo Mondadori

In questo libro rivivono le appassionanti storie dei protagonisti del ciclo bretone: primo fra tutti Artù, che deve compiere il suo percorso per diventare un sovrano saggio e forte. Accanto a lui incontriamo il potente mago Merlino, il prode Lancillotto, l'amata Ginevra, la crudele fata Morgana, il generoso Perceval. Tra duelli e tornei, castelli e incantesimi, ritornano anche gli oggetti-simbolo del ciclo arturiano come la Tavola Rotonda, portatrice di concordia e pace, e la magica spada Excalibur.



Lancillotto si prepara a diventare cavaliere

Lancillotto appare nei romanzi del ciclo bretone come il ritratto del perfetto cavaliere. Figlio del re Ban di Benoic, viene rapito, ancora neonato, dalla Dama del Lago e da lei allevato in un castello incantato. All'età di diciotto anni, come avrai modo di leggere nel seguente brano, Lancillotto viene preparato dalla Dama stessa a diventare cavaliere.

Alla corte di re Artù si distinguerà fra tutti i cavalieri per il suo valore, il suo coraggio, la sua lealtà, e per amore di Ginevra, moglie del re, compirà grandi e straordinarie imprese.

Questa passione «colpevole», però, determinerà discordie e contese fra i cavalieri della Tavola Rotonda. Odi e inimicizie li spingeranno gli uni contro gli altri fino all'epilogo finale: la morte di re Artù e il ritiro di Lancillotto in un eremo su una solitaria montagna, dove morirà dopo anni di penitenza e di preghiera.

1. ricevere la cavalleria: diventare cavaliere con la cerimonia dell'investitura.

Fino a diciotto anni Lancillotto rimase sotto la protezione della Dama del Lago. Ella avrebbe voluto trattenerlo ancora, tanto l'amava, ma sapeva che avrebbe commesso un peccato mortale, grave come un tradimento, poiché egli era in età di ricevere la cavalleria¹.

Un giorno, Lancillotto trovò la Dama stesa su un letto, a piangere.

«Signora, che avete?» le chiese. «Se vi è stato fatto torto, ditemelo, perché non sopporterò che alcuno vi dispiaccia, finché sarò in vita.»

«Figlio di re, allontanatevi» disse singhiozzando la Dama «oppure vedrete che il mio cuore mi lascerà.»

«Allora parto, se la mia presenza vi addolora tanto.»

Detto ciò, esce, sella il cavallo, e già lo portava nel cortile quando colei che l'amava più di ogni cosa accorse e afferrò il cavallo per la briglia.

«Vassallo²» ella gridò «dove volete andare?»

«Alla corte di re Artù, a servirlo fino a che egli mi faccia cavaliere. È la cosa cui aspiro di più al mondo.»

«Se sapeste quali gravosi doveri impone la cavalleria, non ardireste augurarvelo.»

«Sono dunque superiori al coraggio e alla forza d'un uomo?»

«Sì, qualche volta: Nostro Signore Iddio ha fatto gli uni più valorosi degli altri, più prodi e più cortesi.»

«Signora, sarebbe ben timido chi non osasse ricevere la cavalleria. Perché tutti, se non possono avere le virtù del corpo, possono almeno possedere quelle del cuore. Le prime, come la statura, la forza, la bellezza, l'uomo le riceve nascendo. Ma la cortesia, la saggezza, l'indulgenza, la lealtà, la prodezza, la generosità, l'arditezza, solo la pigrizia può impedire di possederle, poiché dipendono dalla volontà. E spesso vi ho sentito dire che è il cuore che fa l'uomo valoroso.»

2. Vassallo: nella società feudale il vassallo era colui che si assoggettava a un signore, promettendogli fedeltà in cambio di protezione e di terre. Qui assume il significato di «suddito».

3. Cupidigia: desiderio sfrenato e intenso di beni e piaceri materiali; avidità.

4. indulgenti: clementi, benevoli.

5. felloni: nel linguaggio feudale, coloro che tradivano il proprio signore.

6. giaco: sopravveste di maglia di acciaio che difendeva il torace e le braccia.

7. garitta: piccola costruzione destinata a riparare la sentinella addetta alla guardia.

8. sopperire: provvedere.

Allora la Dama del Lago gli disse: «I primi cavalieri non lo furono a causa della loro nascita, dato che tutti discendiamo dallo stesso padre e dalla stessa madre. Ma quando Invidia e Cupidigia³ cominciarono a crescere nel mondo, allora i deboli istituirono al di sopra di sé dei difensori che mantenessero il diritto e li proteggessero. Per questo ufficio vennero scelti i grandi, i forti, i belli, i leali, gli arditi, i prodi. E nessuno, a quei tempi, avrebbe osato montare a cavallo prima d'aver ricevuto la cavalleria. Ma essa non era conferita per il piacere. Si chiedeva ai cavalieri di essere indulgenti⁴ salvo che coi felloni⁵, pietosi coi bisognosi, pronti a soccorrere i sofferenti e a confondere i ladri e gli assassini, buoni giudici senza amore e senza odio. E dovevano proteggere la Santa Chiesa. Lo scudo che pende dal collo del cavaliere e lo difende sul davanti significa che egli deve interporre tra la Santa Chiesa e chi l'assale, e ricevere per essa i colpi come un figlio per la madre. Allo stesso modo in cui il giaco⁶ lo veste e lo protegge da ogni parte, così egli deve coprire e circondare la Santa Chiesa di modo che i malvagi non la possano raggiungere. L'elmo è come la garitta⁷ da cui si sorvegliano i malfattori e i ladri della Santa Chiesa. La lancia, lunga in modo da ferire prima che colui che la porta possa essere raggiunto, significa che egli deve impedire ai malintenzionati di avvicinare la Santa Chiesa. E se la spada, la più nobile delle armi, è a doppio taglio, è perché essa con un taglio colpisce i nemici della fede, e con l'altro i ladri e gli assassini; ma la punta significa obbedienza, perché tutte le genti devono obbedire al cavaliere. Infine, il cavallo è il popolo, che deve sostenere il cavaliere e sopperire⁸ ai suoi bisogni, ed essere sotto di lui, ed egli deve guidarlo al bene secondo il proprio intendimento. Egli deve avere due cuori: uno duro come il ferro per gli sleali e i felloni, l'altro morbido e plasmabile come cera calda per i buoni e gli indulgenti. Tali sono i doveri cui ci si impegna verso Nostro Signore ricevendo la cavalleria».

«Signora» disse Lancillotto «se trovo qualcuno che acconsenta a farmi cavaliere, non avrò timore d'esserlo e io vi metterò tutto il mio cuore, e il mio corpo, e la mia pena, e la mia fatica.»

«In nome di Dio» disse la Dama sospirando «il vostro desiderio sarà dunque esaudito. Ed è perché lo sapevo che piangevo.»

Da tempo ella aveva preparato tutte le armi necessarie al fanciullo: un giaco bianco, leggero e forte, un elmo argentato e uno scudo color della neve, a borchie d'argento. La spada, messa alla prova in molte occasioni, era grande, tagliente e leggera. E la lancia corta, grossa, robusta, dal ferro ben appuntito, il destriero alto, forte e vivace; l'abito di Lancillotto, il mantello foderato d'ermellino, tutto era bianco e anche la scorta, abbigliata di bianco, montata su cavalli bianchi. Così equipaggiati, Lancillotto e la Dama del Lago si misero in cammino, il martedì precedente la festa di San Giovanni.

(da J. Boulenger, *Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda*, a cura di G. Agrati e M.L. Magini, A. Mondadori, Milano, 1988, rid.)



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Quando Lancillotto esprime il desiderio di diventare cavaliere di re Artù, dove si trova e che età ha?
2. Quali doti, qualità deve possedere un cavaliere?
3. Per quali motivi, secondo la Dama del Lago, è stata istituita la cavalleria?
4. Riferendoti al testo, specifica nella seguente tabella il significato simbolico delle varie armi e del corredo di cui il cavaliere è dotato.

	Significato simbolico
Scudo
Giacco
Elmo
Lancia
Spada
Cavallo

5. Perché, secondo la Dama del Lago, il cavaliere deve avere due cuori?
6. Come si conclude il racconto?

CINEFORUM

Il primo cavaliere

Regia di Jerry Zucker, Usa, 1995, 132 min.

Portata la pace a Camelot, re Artù desidera sposare la bellissima principessa Ginevra, e lei accetta.

Il cavaliere rinnegato Malagant, volendo appropriarsi delle terre di Ginevra, cerca di catturarla, ma interviene Lancillotto, vagabondo abilissimo con la spada.

Vincolata dai doveri e dalla stima per Artù, Ginevra diventa regina, mentre Lancillotto viene nominato cavaliere della Tavola Rotonda. Per la bella Ginevra la scelta fra il maturo sovrano e il giovane eroe è veramente difficile.

Quando tutto sembra perduto, è il destino a risolvere la situazione. Re Artù, nel difendere Camelot da un attacco del perfido Malagant, viene mortalmente ferito. In punto di morte, il generoso sovrano benedice l'unione di Ginevra con Lancillotto.



APPROFONDIMENTI

IL MONDO DEI CAVALIERI

L'ORIGINE DELLA CAVALLERIA

Intorno all'VIII secolo cominciò a diffondersi in Europa l'uso di **combattere a cavallo**. Può sembrare strano, ma questa pratica poté affermarsi solo grazie all'arrivo, dall'Asia, della «**staffa**» (nella fotografia sotto).

Grazie a questo piccolo ma fondamentale accorgimento, era possibile «puntellare» i piedi ed evitare di essere sbalzati di sella al primo scontro.

I protagonisti di questa trasformazione dell'arte della guerra furono i popoli nomadi germanici, i quali, a differenza dei Romani, erano eccellenti cavalieri.



UN CETO GUERRIERO E VIOLENTO

Nei tre secoli successivi, i soldati a cavallo divennero **professionisti** della guerra legati da un **vincolo di fedeltà** al loro signore.

Essi dovevano provvedere al proprio equipaggiamento, ossia procurarsi armi e armatura e un buon cavallo; per questo, in quel tempo di grande e diffusa povertà, poteva divenire cavaliere solo chi era abbastanza ricco e apparteneva alla nobiltà. Il ceto dei guerrieri divenne molto potente nei territori del Sacro Romano Impero, specialmente nei periodi in cui si indeboliva l'autorità dell'imperatore. Spesso, infatti, i cavalieri, riunendosi in bande anche in tempo di pace, tendevano ad approfittare della loro forza, per compiere scorrerie e saccheggi contro le popolazioni indifese, allo scopo di procurarsi ricchezze e prestigio militare.

L'ISTITUZIONE DELLA CAVALLERIA

A partire dall'XI secolo, i cavalieri, che prima erano quasi sempre analfabeti, divennero via via più colti e raffinati: la frequentazione delle corti dei signori e l'adesione sempre più convinta ai precetti del cristianesimo ammorbidirono i loro modi violenti e spietati.

La stessa Chiesa intervenne per frenare i loro eccessi, cercando di imporre loro un codice di comportamento morale e religioso. Così, anche per distinguere i veri cavalieri dai semplici predoni di strada, fu creato l'istituto della **cavalleria**.

Chi entrava a farne parte doveva sottostare a una serie di regole: dalla **cerimonia d'investitura** al rispetto di alcune **norme di comportamento**.

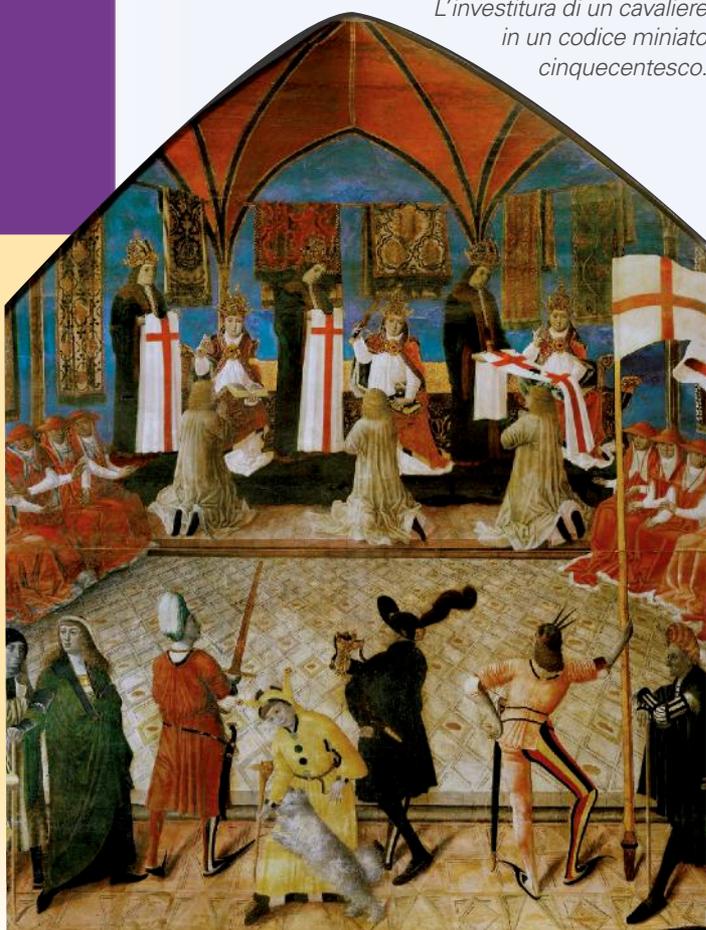


Cavaliere e contadino in una decorazione in un codice miniato del XIV secolo.

COME SI DIVENTA CAVALIERI

Da quando fu creato l'istituto della cavalleria, per essere cavaliere non bastò più avere l'equipaggiamento adatto e saper usare la spada. Era necessario seguire un **percorso lungo ed elaborato**. Così, all'età di sette anni, i figli dei cavalieri e i figli cadetti dei feudatari (cioè coloro che non ereditavano il feudo in quanto non primogeniti) diventavano **paggi**, svolgevano servizi domestici per i Signori e per le dame di corte e cominciarono ad apprendere l'arte militare e le virtù cavalleresche nelle «scuole di cavalleria» dei castelli. Più tardi, a partire dai quattordici anni, si mettevano **al servizio di un cavaliere**, accompagnandolo in battaglia o a caccia o nei tornei, e venivano addestrati all'uso delle ar-

*L'investitura di un cavaliere
in un codice miniato
cinquecentesco.*



mi e all'equitazione. Verso i vent'anni erano pronti per l'**investitura**, ossia per la nomina ufficiale a cavaliere, che poteva avvenire dopo una battaglia, per il coraggio e l'abilità militare dimostrati, o, in tempo di pace, in occasione di una pubblica cerimonia civile o religiosa.

Prima, però, lo scudiero doveva **vegliare in preghiera, confessarsi, partecipare alla messa e fare la comunione**. Solo allora si svolgeva la cerimonia dell'investitura: il signore feudale o un alto prelato lo nominava ufficialmente cavaliere, dandogli un energico colpo sulla nuca, posandogli la spada su entrambe le spalle, mentre lui stava inginocchiato, e pronunciando la formula: «Nel nome di Dio, di san Michele e di san Giorgio, io ti faccio cavaliere».

IL DECALOGO DEL CAVALIERE

Una volta nominato cavaliere, egli era tenuto a rispettare una serie di **norme di comportamento**. Se non lo faceva, era accusato di **fellonia** (o **villania**) e poteva essere espulso dalla cavalleria.

Ecco il decalogo del cavaliere.

1. Tu crederai a tutto ciò che la Chiesa insegna e osserverai i suoi comandamenti.
2. Tu proteggerai la Chiesa.
3. Tu avrai rispetto per tutti i deboli e te ne farai difensore.
4. Tu amerai il paese nel quale sei nato.
5. Tu non indietreggerai davanti al nemico.
6. Tu farai guerra agli Infedeli senza tregua né misericordia.
7. Tu adempirai scrupolosamente i tuoi doveri feudali purché essi non siano contrari alla legge di Dio.
8. Tu non mentirai e sarai fedele alla parola data.
9. Tu sarai generoso e largheggerai con tutti.
10. Tu sarai sempre e comunque il campione del diritto e del bene contro l'ingiustizia e il male.

L'ARMATURA E LE ARMI DEL CAVALIERE

I cavalieri in battaglia si proteggevano dai colpi nemici mediante lo **scudo**, solitamente di forma tonda, ma anche a goccia, secondo l'uso normanno, e l'**armatura**, prima in cuoio e poi in metallo. Nell'epoca d'oro della cavalleria, il più diffuso tipo di armatura in metallo era la **cotta**, una tunica a maglie di ferro lunga fino a metà coscia e dotata di maniche. Più tardi, a partire dal Quattrocento, si affermò anche l'**armatura a piastre**, che era assai più pesante (circa 25 chili) e copriva l'intero corpo, compresi i piedi. Era appunto costituita di piastre di ferro articolate fra loro mediante piccoli anelli, allo scopo di agevolare i movimenti. L'armatura comprendeva anche l'**elmo**, il quale, dato che ricopriva interamente la testa, aveva una fessura per gli occhi, che poteva far parte di una visiera articolata e apribile. A volte era dotato di cimiero, un pennacchio di piume o di penne con funzione ornamentale. Talvolta il cavaliere, a ulteriore protezione,

sotto l'armatura indossava la cotta. Anche il cavallo era corazzato, oltre che rivestito (soprattutto durante i tornei) da una gualdrappa con gli emblemi e i colori della casata.

Nelle cariche a cavallo, il cavaliere reggeva una robusta **lancia** lunga tre o quattro metri. Per reggere l'inevitabile contraccolpo, veniva appoggiata a una sporgenza della corazza detta «**resta**» (da qui l'espressione «lancia in resta»). Dopo l'urto della prima carica, il cavaliere impugnava solitamente una pesante **spada**, ma anche, allo scopo di sfondare le armature nemiche, un'**ascia** o una **mazza ferrata** formata da una testa di ferro (a volte chiodata) montata su un manico di legno.

Tra il XV e il XVI secolo, armi e corazze raggiunsero un alto livello di eleganza e robustezza, soprattutto per merito degli armaioli milanesi e bresciani. L'armatura, nata come strumento di difesa contro spade, lance, archi e fionde, divenne inutile con l'avvento delle armi da fuoco, che riuscivano a perforarla, e scomparve insieme alla stessa cavalleria.



Soldati impegnati in una battaglia dipinta nella pagina di un codice gotico francese.

LA CACCIA E I TORNEI

In **tempo di guerra**, il cavaliere doveva **combattere** al servizio del suo signore.

In **tempo di pace**, sia per restare attivo e tenersi allenato, sia per manifestare il proprio coraggio e la propria abilità, era solito partecipare a **battute di caccia** o a **tornei**, tutte attività che si svolgevano a cavallo.



M. Fogolino, Scena di torneo, XV-XVI secolo, Castello di Malpaga, vicino a Bergamo.

L'«AMOR CORTESE»

Inoltre, nelle corti più raffinate, come quelle della Provenza (Francia meridionale) del XIII secolo, i cavalieri si distinsero per aver praticato l'«**amor cortese**», una forma di corteggiamento nuova che consisteva nel lodare e celebrare, anche mediante composizioni in versi, la bellezza fisica e morale della castellana, le sue qualità e il suo fascino. Così facendo, essi rendevano omaggio al proprio Signore e, al tempo stesso, ingentilivano e purificavano il proprio animo.

Queste usanze furono alla base della poesia d'amore provenzale e, in seguito, del Dolce Stil Novo dei grandi poeti toscani Dante Alighieri, Guido Guinizzelli e Guido Cavalcanti. Insomma, nel corso dei secoli, il cavaliere si trasformò profondamente: da semibarbaro analfabeta, spesso rozzo e violento, a gentiluomo di corte, bravo a maneggiar la spa-

I tornei, in particolare, erano pubbliche cerimonie in cui i cavalieri si sfidavano a «singolar tenzone» (cioè a duello) o si cimentavano in varie prove di destrezza, come ad esempio colpire il «saracino», sfoggiando, davanti a tutti i membri della corte, scintillanti armature, elmi impennacchiati e variopinti costumi, sempre ornati con gli emblemi della loro casata nobile.

da contro i nemici e gli Infedeli ma anche a corteggiare una dama di corte in base alle regole della galanteria. O, anche, verrebbe da dire, della «cavalleria», dato che questo termine ha assunto con il tempo anche il significato di «comportamento cortese e galante con le signore».



Corteo di dame e cavalieri in un affresco quattrocentesco.

Istituzione della Tavola Rotonda

Narrano le leggende che re Artù e i suoi cavalieri sedevano, nelle loro riunioni, intorno a una Tavola Rotonda. Istituita da re Artù per suggerimento del suo consigliere, il mago Merlino, la Tavola Rotonda era simbolo, per chi ne faceva parte, di assoluta uguaglianza e rappresentava l'impegno di ciascun cavaliere a prendere parte a imprese eroiche e generose. E l'impresa più grande nella quale vennero coinvolti tutti gli appartenenti alla magica Tavola fu la ricerca del Santo Graal, la coppa in cui era raccolto il sangue di Cristo, capace di dare purezza e santità al cavaliere che l'avesse ritrovata.

1. licenza: permesso.

2. il Santissimo Graal: la coppa utilizzata da Gesù Cristo durante l'Ultima Cena e che, secondo la leggenda, era stata portata in Bretagna da Giuseppe di Arimatea, membro del Sinedrio, il supremo consiglio ebraico, ma segretamente discepolo di Gesù.

3. Bretagna Azzurra: regno corrispondente all'Inghilterra, chiamata anche Bretagna e regno di Logres.

4. Mosè ... dalla terra: Mosè, avendo dubitato della parola di Dio, per punizione non poté raggiungere la Terra Promessa. Fu sepolto in un luogo segreto in modo che la sua tomba non fosse fatta oggetto di culto.

5. scranno: seggio, trono.

6. Galvano: nipote di re Artù.

7. Carmelide: regno di re Leodagan, confinante con il regno di re Artù.

Quando furono levate le tavole, Merlino si alzò e, dopo aver chiesto licenza¹ al re, disse a voce così alta che tutti l'intesero nella sala:

«Signori, sappiate che il Santissimo Graal², il vaso in cui Nostro Signore offrì per la prima volta il proprio corpo santo e dove Giuseppe d'Arimatea raccolse il sangue prezioso che sgorgò dalle piaghe di Gesù Cristo, è stato trasportato nella Bretagna Azzurra³. Ma non verrà trovato, e le sue meraviglie non saranno svelate che dal miglior cavaliere del mondo. È detto nel nome della Santissima Trinità che re Artù debba istituire la tavola che sarà la terza dopo quella della Cena e quella del Graal, e che a lui verrà gran bene e al regno grandi meraviglie. Questa tavola sarà rotonda per significare che nessuno di quelli che vi siederanno sarà superiore agli altri, e alla destra del re rimarrà sempre un seggio vuoto in memoria di Nostro Signore Gesù Cristo: nessuno vi si potrà sedere senza rischiare la sorte di Mosè che fu inghiottito dalla terra⁴, salvo il miglior cavaliere del mondo che conquisterà il Santo Graal e ne conoscerà il significato e la verità».

Non aveva ancora terminato queste parole che d'improvviso apparve in mezzo alla sala una tavola rotonda intorno alla quale stavano centocinquanta seggi di legno. Sulla maggior parte di essi si leggeva, in lettere d'oro: «Qui deve sedere Il Tale»; ma, su quello che si trovava alla destra dello scranno⁵ del re, non era scritto alcun nome.

«Signori» disse Merlino «potete vedere i nomi di coloro che Dio ha scelto perché sedessero alla Tavola Rotonda e perché si ponessero alla ricerca del Graal quando sarà venuto il tempo.»

Allora il re e i cavalieri designati dalla sorte andarono a prendere posto, badando a lasciar libero il seggio senza nome: ed erano messer Galvano⁶ con i giovani che avevano difeso il regno durante l'assenza del re, e i trentanove compagni che erano andati in Carmelide⁷ in compagnia di Artù e di Merlino. Appena si furono seduti, si sentirono pieni di dolcezza e d'amicizia.

«Bei signori» riprese Merlino «quando sentirete parlare di un buon cavaliere, tanto farete finché lo condurrete a questa corte, dove, se

dimosterrà di essere prode e fedele, lo riceverete tra voi: è detto infatti che il numero dei compagni della Tavola Rotonda salirà a centocinquanta prima che sia intrapresa la ricerca del Santo Graal. Ma bisognerà sceglierli bene: un solo uomo malvagio disonorerebbe tutta la compagnia. E badate che nessuno di voi si segga sul seggio senza nome, perché ne avrebbe gran male.»

Messer Galvano, dopo aver consultato i compagni, così parlò: «In nome dei cavalieri della Tavola Rotonda» disse «faccio voto che mai fanciulla o dama verrà a questa corte per cercar soccorso che possa esser dato da un cavaliere, senza trovarlo. E mai uomo verrà a chiederci aiuto contro un cavaliere senza ottenerlo. E se avvenisse che uno di noi dovesse scomparire, i compagni si metteranno alla sua ricerca; e la ricerca durerà un anno e un giorno».

Il re fece portare le migliori reliquie che si poterono trovare e tutti i compagni della Tavola Rotonda giurarono sui santi di mantener fede al giuramento che aveva fatto messer Galvano in loro nome. E

8. chierici: in epoca medievale erano così chiamati letterati, uomini di studio e di cultura.

9. desinare: pranzare.

la regina disse a costui:

«Bel nipote, col permesso del mio signore il re, voglio che quattro chierici⁸ restino qui, e non abbiano altra cosa da fare che mettere per iscritto tutte le vostre avventure e quelle dei vostri compagni, affinché dopo la nostra morte rimanga memoria delle vostre prodezze».

«Ve lo concedo» disse il re. «E io faccio voto che, tutte le volte che porterò la corona, non mi siederò a desinare⁹ prima che nella mia corte sia accaduta un'avventura.» Quando i cavalieri e le dame che erano nella sala intesero fare tutti questi bei voti, ne furono molto lieti e soddisfatti perché credevano che al regno di Logres ne sarebbe venuto gran bene e onore.

(da J. Boulenger, *Re Artù e i Cavalieri della Tavola Rotonda*, a cura di G. Agrati e M.L. Magini, A. Mondadori, Milano)



Rappresentazione di re Artù e i cavalieri della Tavola Rotonda nella pagina di un manoscritto conservato presso la Bibliothèque Nationale di Parigi.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Che cos'è il Santissimo Graal? Il Santissimo Graal solo da chi potrà essere ritrovato?
2. Secondo Merlino, da chi dovrà essere istituita la Tavola Rotonda? Perché sarà rotonda? Perché il seggio alla destra del re dovrà rimanere vuoto?
3. Merlino termina di parlare. Che cosa succede?
4. Dopo l'istituzione della Tavola Rotonda, messer Galvano fa un giuramento che contiene i doveri del cavaliere. Di quali doveri si tratta?

ANALIZZARE

5. Quali sono gli **elementi magici** presenti nel brano?
6. Il brano contiene parecchi riferimenti alla **religione cristiana**. Individuali e sottolineati nel testo.

IN BIBLIOTECA

Merlino. Il destino di un giovane mago

Luisa Mattia, Edizioni e/o

Il libro narra l'infanzia e l'adolescenza di Merlino segnate dalle difficoltà legate alla sua profonda diversità. Non un giovane destinato a diventare cavaliere d'armi, ma un ragazzo gracile, rosso di capelli, con occhi chiarissimi e la fama di essere figlio del diavolo. Questa è la storia di un ragazzo e del suo destino. Un destino straordinario: la magia.



CINEFORUM

Un ragazzo alla corte di Re Artù

Regia di Michael Gottlieb -

USA, Gran Bretagna, Ungheria 1995 - 89 min.

Il film è un adattamento del romanzo *Un americano alla corte di Re Artù* dello scrittore Mark Twain. Protagonista è Calvin Fuller, un giovane californiano un po' impacciato e poco intraprendente, destinato a vivere un'incredibile avventura. Durante una partita di baseball, in seguito a una scossa di terremoto, Calvin viene inghiottito dalle profondità della terra, per ritrovarsi in un lontano passato, nella città di Camelot, presso la mitica corte di re Artù. Qui, tra cavalieri, dame e incantesimi, Calvin dovrà compiere una straordinaria missione: sconfiggere il perfido Lord Belasco per salvare il regno di Artù e una bella principessa. Al ritorno nel suo tempo, Calvin non sarà più lo stesso e affronterà la vita con nuova fiducia nelle sue capacità.





Alla ricerca del Santo Graal

La ricerca del Santo Graal, secondo l'annuncio di Merlino dato il giorno stesso della comparsa della magica Tavola Rotonda, fu l'impresa più grande e nobile che la sapienza infinita di Dio diede da compiere ai cavalieri di re Artù.

Un solo cavaliere, l'eroe purissimo Galaad, riuscì nell'intento. Alcuni, come Perceval e Boro di Gannes si poterono avvicinare al Graal e lo videro; per tutti gli altri questa ricerca consistette nel vagare per strade selvagge e piene di insidie.

La partenza dei cavalieri della Tavola Rotonda

La sapienza infinita di Dio diede da compiere ai cavalieri della Tavola Rotonda l'impresa più grande di tutte, la più nobile, quella della ricerca del Santo Graal, secondo l'annuncio di Merlino, dato il giorno stesso della comparsa della magica Tavola.

La partenza dei centocinquanta cavalieri della Tavola Rotonda fu emozionante e grandiosa. I cavalli scalpitavano al pari dei loro padroni; alle finestre del castello molte dame in lacrime salutavano i partenti.

Ser Perceval

1. PERCEVAL INCONTRA UNA SPLENDIDA DAMA.

Chi è in realtà il nero cavallo che la dama gli offre?

Ser Perceval il Gallese, lasciati gli altri, si era diretto verso Ovest. Dopo qualche giorno di cammino, il suo cavallo s'azzoppò.

«E ora come faccio, solo in questa landa deserta, senza cavallo?»

«Forse posso aiutarvi» disse una voce dolce dietro di lui. Perceval si voltò e vide una bella dama dal volto incorniciato da un velo bianco.

«E come, mia signora?» rispose il giovane.

«Ecco il cavallo che può sostituire il vostro» replicò la dama e, tratto da dietro un cespuglio uno splendido destriero nero, glielo consegnò.

«Se la mia ricerca sarà coronata da successo, bella signora, il merito sarà vostro» la salutò Perceval inforcando il cavallo, che partì al galoppo sfrenato.

Traversò veloce come il lampo il bosco e irruppe in una grande pianura con un lago. Ser Perceval, vedendo l'acqua nera avvicinarsi sempre più e intuendo che il cavallo non si sarebbe fermato, si fece il segno della croce e si raccomandò a Dio.

E, d'improvviso, il destriero, che altri non era che il diavolo in persona, gettò un urlo e scomparve, lasciando a terra, dolorante ma salvo, il giovane incauto.

2. PERCEVAL INCONTRA SUA ZIA.

Quale triste notizia ella gli dà e quale profezia gli fa?

«Comincio a pensare che la ricerca del Graal sarà piena di nemici per l'anima, piuttosto che di avventure d'armi» si disse Ser Perceval, incamminandosi verso una fortezza che si scorgeva di lontano. E pian

piano vi arrivò. Mentre entrava nel cortile, si sentì chiamare per nome. Stupito si volse e vide una stretta finestrella dalla quale si intravedeva un volto di donna.

«Chi siete?» domandò. «E come mai mi conoscete?»

«Sono vostra zia, Perceval. Sono chiusa in convento da anni.»

«Zia, forse potete darmi notizie di mia madre che non vedo da tempo.»

«Tua madre è morta, Perceval, morta di dolore il giorno in cui l'hai lasciata per andare alla corte di re Artù. Lei aveva solo te e aveva sempre sperato di non vederti mai cavaliere.»

Perceval, a queste parole, scoppiò a piangere per il dolore e il rimorso.

«È scritto che un cavaliere vergine e uno casto accompagneranno colui che siederà alla Tavola del Graal. Mantieniti puro, nipote mio, e continua la tua ricerca» concluse la donna.

3. PERCEVAL GIUNGE IN RIVA AL MARE.

Chi è in realtà la bellissima fanciulla che lo invita a riposare nel padiglione?

E Ser Perceval s'allontanò. Trovato un cavallo, continuò il suo cammino per parecchi giorni, finché giunse in riva al mare. Sull'ampia spiaggia s'innalzava un padiglione di tessuto prezioso:

«C'è qualcuno là?» chiese il giovane cavaliere avvicinandosi.

«Venite, cavaliere, avvicinatevi. Potrete ristorarvi e riposare.» Dal padiglione era uscita una delle più belle fanciulle che Perceval avesse mai visto. Non si poteva certo rifiutare un invito di questo genere e così Perceval scese da cavallo ed entrò nella ricca tenda insieme alla bellissima fanciulla. Furono serviti ricchi cibi e vino assai pregiato e Perceval, affamato e stanco, si rallegrò della fortuna che gli era capitata. Quando la bellissima fanciulla, alla fine del pasto, gli si avvicinò, Perceval fu percorso da un fremito di dolcezza. Ma, mentre stava per abbracciarla, il suo sguardo si fermò sull'impugnatura a croce della sua spada e gli tornarono in mente le parole della zia e si segnò. Di colpo la damigella, il ricco padiglione, i cibi e le bevande scomparvero e intorno a lui non rimasero che fumo e odore orrendo di inferno.

«Vergine Maria, signore Iddio, aiutatemi! La mia sventatezza stava per farmi perdere la strada del Graal» supplicò Perceval a lungo. Poi si stese sulla riva del mare e tutta la notte pregò intensamente.

4. PERCEVAL SALE SU UNA NAVICELLA.

Una voce sovrumana che cosa gli dice?

Verso mattina, vide una navicella venire verso di lui e fermarsi. Perceval si alzò e salì sull'imbarcazione. Allora udì una voce sovrumana che diceva: «Sei uno dei prescelti, Ser Perceval dall'animo semplice. Nostro Signore ti guiderà nella tua impresa».

E la piccola nave prese lentamente il largo, mentre intorno si sentivano odori soavi e l'anima e il corpo di Perceval ne venivano deliziati.

Boro di Gannes

1. BORO INCONTRA UN RELIGIOSO.

Perché il religioso gli chiede di indossare una camicia di tessuto ruvido?

Boro di Gannes, il cugino di Ser Lancillotto del Lago, si era avviato verso Est. Mentre cavalcava per la strada maestra, aveva scorto un religioso che, col suo asino, percorreva a piedi la grande strada. E Boro gli chiese se lo poteva confessare, poiché non era uomo da intraprendere la ricerca del Graal con l'animo carico di peccati. E quando



il sant'uomo gli chiese se aveva peccato di lussuria¹, Boro narrò che il suo soprannome era «Il casto» e che solo una volta in vita sua aveva commesso quel peccato.

«Ben fate, cavaliere. Il peccato di lussuria impedirebbe la vostra santa ricerca. E anche se le altre colpe che mi avete confessato sono lievi, tuttavia vi chiedo di mettere alla prova il vostro orgoglio e di indossare una camicia di tessuto ruvido, assai fastidiosa da portare, per non dimenticare mai quanto il peccato addolori nostro Signore.»

Il pio Boro acconsentì subito e riprese il suo cammino. Passati due giorni, arrivò a un crocevia dove con orrore vide una tragica scena: suo fratello Lionello trascinato via da due cavalieri.

«Boro, aiuto!» urlò Lionello, mentre sull'altro lato della strada una fanciulla veniva rapita da un cavaliere. Boro, dopo un attimo di incertezza, fece prevalere il senso del dovere sull'amore fraterno. Si lanciò all'inseguimento del vile che aveva preso la fanciulla e lo raggiunse in breve tempo. Bastarono due colpi ben assestati per disarcionare² il malvagio e liberare la ragazza.

Tale era il valore di un cavaliere della Tavola Rotonda! Ma quando ritornò al crocevia, Lionello non c'era più: lui e i suoi rapitori parevano spariti nel nulla.

«Bel fratello, dove siete mai?» si lamentò Boro, mentre lo cercava nei dintorni. Ma non lo trovò. Così vagò fino a sera con l'animo oppresso dal dolore. Raggiunto un castello, chiese ospitalità per la notte.

Fu accolto con grande pompa, ma cibi appetitosi e buon vino non gli fecero passare la preoccupazione per la sorte del fratello. Ritiratosi per la notte, sentì bussare alla porta.

«Chi è?»

«Sono la figlia del signore del castello, aprite, ho bisogno d'aiuto.» Boro aprì subito la porta, con la spada al fianco.

«Di che genere d'aiuto avete bisogno, gentile fanciulla?»

«Ecco» fece la ragazza, che era assai bella, «sono così sola! Sempre. In queste terre lontane non giunge mai nessuno. Mai un bel giovane per svagarmi un po'.»

E dicendo queste parole, si faceva vicino a Boro, lo abbracciava e diceva: «Dormite con me, cavaliere, così mi potrete aiutare.»

«Andatevene! Non posso perdere la mia anima per darvi questo genere d'aiuto.»

E mentre la fanciulla cercava d'abbracciarlo, Ser Boro si fece il segno della croce. E, come era accaduto a Ser Perceval, d'improvviso il castello, la fanciulla, tutto scomparve in un rumore infernale e Ser Boro si ritrovò solo nel buio della foresta. Si accampò sospirando sotto un albero e così trascorse la notte. Il mattino seguente riprese il cammino con l'animo sempre rattristato dal pensiero di Lionello.

2. BORO GIUNGE A UN CROCEVIA.

Quale tragica scena vede? Contemporaneamente che cosa accade? Il senso del dovere quale decisione gli fa prendere?

3. BORO GIUNGE A UN CASTELLO.

La fanciulla del castello, in realtà, che cosa rappresenta?



1. **lussuria**: desiderio sfrenato di godimenti carnali, sessuali.

2. **disarcionare**: gettar giù di sella.

4. BORO GIUNGE A UNA CAPPELLA.

Qui, chi incontra nuovamente?
Che cosa accade?

Era così assorto nei suoi pensieri che, passando dinanzi a una cappella, non si accorse di un uomo seduto sui gradini.

«Disgraziato fratello! Non solo mi lasci aggredire e portar via, ma anche non ti accorgi di me!» urlò Lionello.

«Fratello, caro, come sono stato male! Ma non potevo far altro, sul mio onore, che soccorrere la fanciulla, che fra i due era la più debole!»

Così dicendo si fece incontro al fratello. Ma Lionello era furioso.

«Da me non puoi aspettarti altro che la morte» disse furibondo ed estrasse la spada, gettandosi sul fratello con tale impeto che Boro cadde subito a terra. Il dissennato³ stava per vibrare un colpo mortale, quando il prete uscì di corsa dalla cappella e gli disse:

«Per l'amor di Dio, cavaliere, non uccidete vostro fratello».

«Vecchio, non ti impicciare di fatti che non ti riguardano!»

E Lionello gli appioppò un gran colpo di spada sulla testa. Il povero prete cadde a terra svenuto e Boro, che nel frattempo si era rialzato, snudò la spada a sua volta e gridò:

«Pazzo! Colpire un religioso disarmato! Ora avrai quello che desideri tanto. In guardia!».

E incrociò la spada con il fratello amatissimo. La radura risuonò allora di colpi feroci di spada finché Iddio ebbe pietà dei due e inviò un fulmine dal cielo, proprio in mezzo ai contendenti. La folgore piombò con grande fragore e li fece cadere a terra, storditi. Cadde il silenzio. Dopo un po' Lionello si rialzò, come guarito dal suo insensato furore, e mormorò:

«Perdonami, Boro, il mio dannato carattere mi ha accecato; vorrei proseguire la ricerca insieme con te, ma sarei solo un impiccio. Se un cavaliere può riuscire, quello sei tu».

«Lionello, se il tuo cuore, a volte, contiene passioni sfrenate, sei tuttavia un generoso e un valoroso. Anch'io vorrei rimanere con te, ma questa è una ricerca da compiere da soli, a confronto con se stessi. Perciò io me ne andrò, solo, in riva al mare: c'è una voce dentro di me che mi spinge a recarmi là, dove sento che qualcosa avverrà.»

E, salutato il fratello, arrivò alla spiaggia nel momento in cui una piccola nave si fermava e Perceval il Gallese gli faceva cenno di salire.

E Boro «il casto» salì incontro al suo destino.

5. BORO SALE SU UNA NAVICELLA.

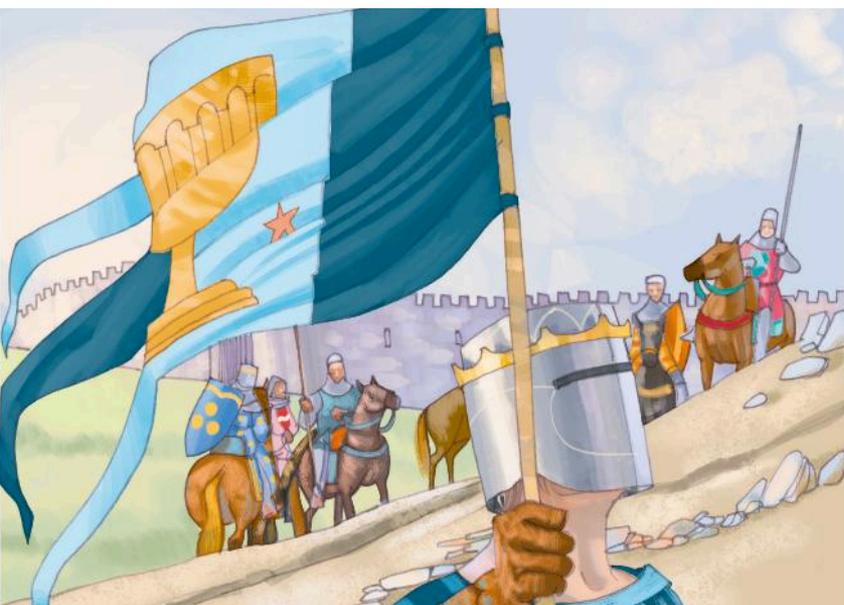
Chi si trova sulla piccola nave?

1. GALAAD GIUNGE A UNA ABBAZIA.

Chi gli dona uno scudo e perché?

Ser Galaad, il giovane, puro, novello cavaliere, il figlio di Lancillotto del Lago, si era diretto verso Nord. Giunse a una abbazia e si fermò per rendere omaggio a Dio, ascoltando la messa. Alla fine del rito comparve un monaco vecchissimo che portava uno scudo bianco con una croce rossa dipinta nel mezzo:

3. dissennato: stolto, privo di senno.



2. GALAAD GIUNGE A UN CASTELLO.

Chi gli chiede aiuto? Di conseguenza, Galaad come si comporta?

Verso sera giunse a un castello e chiese ospitalità per la notte. Si era appena ritirato, quando sentì un leggero bussare all'uscio:

«Aprite, cavaliere, vi preghiamo».

Galaad aprì la porta e otto damigelle velate e piangenti si affollarono intorno a lui.

«Cavaliere, liberateci, vi preghiamo. Non siamo solo noi otto, ma tantissime altre in questo castello, tutte prigioniere. I sette cavalieri che sono padroni qui, ribelli al loro signore, il duca di Linor, catturano ogni fanciulla che trovano e non c'è nessuno che osi combattere contro di loro, perché, i vili, si presentano tutti insieme. Abbiamo sentito dire che voi siete il figlio di Ser Lancillotto del Lago e un cavaliere assai valoroso, vi preghiamo, liberateci!»

«State tranquille, domani vi libererò.»

Il mattino dopo, Galaad sfidò i sette padroni del castello. Galaad, armato della sua virtù, oltre che del suo valore e dello scudo magico, parava tutti i colpi dei sette. Bastarono pochi colpi e di loro rimase solo il brutto ricordo.

Il giovane però non rimase al castello, nonostante le suppliche delle fanciulle, ma riprese il cammino.

Si imbatté nuovamente in una fanciulla che lo cercava:

«Galaad, venite con me, io sono lo strumento del vostro destino».

Era una damigella assai graziosa, vestita di candidi veli, poteva essere, come per gli altri, una trappola, un tranello del maligno. Ma Galaad non esitò un attimo. La fanciulla lo portò sulla riva del mare mentre appariva la navicella che portava Perceval e Boro, e anche il figlio di Lancillotto salì sull'imbarcazione del destino. Navigarono a lungo i tre cavalieri, raccontando ciascuno come era giunto sulla nave. Tutti e tre sapevano che quel naviglio li avrebbe condotti al Santo Graal.

3. GALAAD SALE SULLA NAVICELLA.

Chi si trova sulla piccola nave?

«Cavaliere, ecco a te questo scudo» disse. «Da molto tempo ci fu predetto che sarebbe giunto un giovane vestito di rosso, ma senza scudo e a lui dovevamo consegnare questo. Sappi che è quello di Mor-drain, il re Magagnato che, per aver voluto togliere il velo che copre il Santo Graal, ebbe come punizione di essere colpito da una piaga che non guarisce mai e di vivere con questa ferita fino a quando fosse giunto il cavaliere del destino.»

«Grazie, sant'uomo, e prega per me.» E riprese la via.

4. NEL CASTELLO DEL GRAAL.

Che cosa accade rispettivamente a Perceval, Boro e Galaad?

Dopo alcuni giorni, la navicella si fermò: i tre scesero, un poco più lontano: avvolto nelle nebbie scorsero un castello.

Appena entrati, Perceval disse:

«Boro, Galaad, guardate che chiarore».

Lentamente la sala si riempì di luce, poi si attenuò e apparve il calice del Graal, coperto da un velo, insieme a un tavolo d'argento e a un qualcosa ricoperto da un drappo di porpora. Una grande commozione scese nei cuori dei tre eletti e fece loro sgorgare calde lacrime di dolcezza, mentre si avvicinavano alla tavola d'argento. Dal vaso del Graal uscì allora una figura evanescente che disse loro:

«Io sono l'Uomo, sono colui che ha portato la salvezza nel mondo e voi siete i miei prediletti. Tu, Galaad, compirai ciò per cui sei stato destinato: tocca le ferite di Mordrain, di cui porti lo scudo e fa' che muoia finalmente in pace».

Galaad si alzò e tirò il drappo di porpora che copriva il corpo di un uomo vecchissimo, con una ferita nel fianco che sanguinava. Poi con la sua mano toccò lievemente la piaga ed essa si chiuse. Subito, l'uomo vecchissimo spirò, reclinando il capo sul braccio di Galaad.

Il chiarore tornò intensissimo e i tre sentirono l'Uomo che li benediceva; quando la luce si attenuò nuovamente, dal santo vaso spirò di nuovo il nutrimento dell'anima e i loro cuori ne furono pieni. Poi una voce sovrumana parlò:

«Ora, prediletti da Dio, Perceval e Boro, i vostri occhi saranno offuscati dalla luce, come le vostre anime furono offuscate dal peccato. Solo Galaad vedrà poiché è lui il prediletto del destino».

«Boro, non vedo più nulla» mormorò Perceval.

«Neanch'io» rispose Boro.

Sentirono solo un coro di voci dolcissime e, molto tempo dopo, la voce di Galaad.



«Ora che ho scoperto il sacro calice e ho visto l'inizio e la fine di tutte le cose e la loro causa, ti prego, Signore, fa' che possa passare dalla vita terrena a quella celeste.»

Poi i loro occhi tornarono a vedere e scorsero una mano prendere il calice del Graal e Galaad venire verso di loro, baciarli e dire:

«Salutate mio padre per me e ditegli che ci rivedremo nei cieli».

E, tornato alla tavola d'argento, spirò in un coro di voci angeliche. Tutto questo ebbe l'apparenza del sogno, poiché, quando si riscosero, era tutto scomparso; rimaneva solo il corpo del biondo giovinetto, figlio di Ser Lancillotto del Lago, col capo reclinato sopra il braccio, come se dormisse.

Questo raccontarono Ser Boro e Ser Perceval al loro ritorno a Camelot da Re Artù e nessuno in terra rivide mai più il Santo Graal. La fama di questa impresa recò nuovo onore alla Tavola Rotonda fino agli estremi confini della terra.

(da *Excalibur la spada incantata e altri racconti della Tavola Rotonda*, a cura di S. Torrealta, Thema Editore)

PROPOSTE DI LAVORO

ANALIZZARE

1. Questo racconto presenta alcuni **elementi tipici della fiaba**. Sapresti dire quali?
2. Nel racconto compaiono parecchie fanciulle bellissime. Quale ruolo rivestono?
3. In che modo i tre cavalieri riescono a sconfiggere il «maligno», ossia il diavolo?
4. La **navicella** su cui salgono i tre cavalieri quale **significato simbolico** assume?
5. In questo racconto emerge chiaramente che qualità diverse dal valore e dal coraggio conducono alla riuscita dell'impresa. Sapresti dire di quali virtù, qualità, si tratta?

IN BIBLIOTECA

Sir Gawain e il Cavaliere Verde

A cura di Roberto Didoni e Agostino Matranga, Adelphi

Alla corte di re Artù, nella magica giornata che apre un nuovo anno, inizia l'avventura del nobile Gawain, famoso tra i cavalieri della Tavola Rotonda per il suo valore, che lo porterà a combattere con il prodigioso Cavaliere Verde e con le magie della fata Morgana.



L'EPICA GERMANICA

Il Cantare dei Nibelunghi: il poema nazionale germanico

L'addio di Sigfrido a Crimilde in una delle illustrazioni della saga tedesca dei Nibelunghi di Julius Schnorr von Carolsfeld, del 1843 circa (Berlino, Nationalgalerie, Staatliche Museen)

Il *Cantare dei Nibelunghi* (*Nibelungenlied*) rappresenta per il popolo germanico il **poema nazionale** per eccellenza esattamente come l'*Iliade* e l'*Odissea* per i Greci e la *Chanson de Roland* per i Francesi. Per quanto riguarda il titolo, bisogna rifarsi a un'antica leggenda germanica secondo la quale i Nibelunghi («figli della notte e della nebbia») erano un popolo di nani che viveva sotto terra estraendo l'oro e accumulando favolose ricchezze, il «tesoro» appunto dei Nibelunghi, destinate a recare grande sventura a chi se ne fosse impossessato. Per estensione il nome di Nibelunghi viene attribuito a coloro che s'impadronirono del tesoro, e cioè prima a Sigfrido, che riuscì a uccidere il drago posto a custodia del tesoro, e poi, dopo la morte di Sigfrido, alla popolazione dei Burgundi, dato che il loro re Gunther era riuscito a impossessarsi di quelle favolose ricchezze.

La struttura del poema e l'autore

Il *Cantare dei Nibelunghi*, scritto in **lingua tedesca medievale**, è composto di 2379 strofe di quattro versi ciascuna, suddivise in trentanove canti o «avventure».

La prima parte del poema, che comprende diciannove avventure, narra le gesta di Sigfrido fino alla sua morte; la seconda parte invece, che ne comprende venti, narra la feroce vendetta di Crimilde, moglie di Sigfrido, sugli uccisori dello sposo.

Il *Cantare dei Nibelunghi* è un **poema epico anonimo**. Viene attribuito a un ignoto poeta austriaco che l'avrebbe composto probabilmente intorno al XIII secolo. Nel poema, pertanto, appare evidente il tentativo da parte dell'autore di fondere gli elementi pagani, violenti e feroci dell'età barbarica di Attila e di Teodorico di parecchi secoli prima, con gli elementi cortesi, cavallereschi, cristiani tipici dell'ambiente delle corti feudali tedesche del Duecento.



La vicenda

■ Prima parte

Sigfrido, principe dei Paesi Bassi, possessore del famoso tesoro dei Nibelunghi, giunge alla **corte burgunda di Worms** per conquistare e sposare la bellissima principessa **Crimilde**, sorella del **re Gunther**. Alla corte dei Burgundi, Sigfrido rimane un anno senza mai vedere Crimilde e nel frattempo aiuta Gunther e i suoi in parecchie spedizioni militari. Grazie, inoltre, ad alcuni mezzi magici (una spada che uccide ciò che tocca, un cappuccio che rende invisibili, un anello che moltiplica le forze) conquistati insieme all'oro dei Nibelunghi, aiuta Gunther a superare le tre terribili prove che **Brunilde**, regina d'Islanda, impone ai suoi pretendenti. Gunther, pertanto, sposa Brunilde, mentre Sigfrido, come compenso, ottiene la mano di Crimilde.

*Wilhelm Hauschild,
Morte di Sigfrido,
1880 circa, castello di
Neuschwanstein
a Füssen, in Bavaria.*



Dieci anni dopo, a una festa, Crimilde, durante una violenta lite, svela alla cognata Brunilde che è stato Sigfrido e non Gunther a conquistarla. Ed ecco allora che Brunilde, per vendetta, fa uccidere Sigfrido da **Hagen**, potente vassallo del re Gunther. Così, mentre Sigfrido muore e il tesoro dei Nibelunghi viene sommerso nel Reno in un punto noto solo a Gunther e ad Hagen, Crimilde, sconvolta dalla morte dello sposo, medita i più feroci propositi di vendetta.

■ Seconda parte

La vendetta si realizza dopo ventisei anni. Crimilde, infatti, divenuta sposa di **Attila**, re degli Unni, lo convince a invitare a corte i suoi parenti burgundi. E proprio in questa occasione Crimilde attua la vendetta a lungo meditata: nella sala del banchetto provoca una lite che degenera in combattimento e strage. Gunther e Hagen, unici sopravvissuti dei Burgundi, vengono fatti prigionieri da **Teodorico**, ospite di Attila, e consegnati a Crimilde che promette di risparmiarli. Poi però la regina, inferocita dal fatto che i due uomini si rifiutano di rivelarle il nascondiglio del tesoro dei Nibelunghi, li uccide entrambi. Alla vista di tanta ferocia, Ildebrando, maestro d'armi di Teodorico, si scaglia contro Crimilde e la uccide.

Termina così il poema. Agli unici superstiti, Attila e Teodorico, non resta che il pianto per tanta strage.

Il Cantare dei Nibelunghi tra storia e leggenda

In questo poema epico i riferimenti storici appaiono molto deboli e sfumati in quanto trasfigurati dalla fantasia e dalla leggenda.

L'evento storico che si può considerare come sfondo della vicenda è la **distruzione del popolo dei Burgundi da parte di Attila, re degli Unni, nel 437 d.C.**

Compaiono anche personaggi storici, come Attila e Teodorico, re degli Ostrogoti, ma interpretati liberamente: Attila infatti ci viene presentato come un re mite e giusto, mentre Teodorico come un eroe valoroso perseguitato dalla sfortuna ed esule alla corte di Attila con un salto storico di mezzo secolo.

Nel *Cantare dei Nibelunghi*, in definitiva, fatti storici e personaggi reali si fondono e s'intrecciano con elementi tipici delle antiche saghe e leggende germaniche, nonché del mondo della fiaba popolare (magie, incantesimi, lotte contro draghi e forze soprannaturali, paesaggi naturali fiabeschi ecc.).

I temi dominanti del Cantare dei Nibelunghi



Il *Cantare dei Nibelunghi* è fondamentalmente un'epopea pagana. In esso viene rappresentato un **mondo feroce, crudele, spietato** i cui sentimenti dominanti sono: **l'odio, l'invidia, il desiderio di potere, la sete di vendetta.**

I personaggi vivono passioni intense, travolgenti, selvagge e sono legati a un concetto di giustizia che si basa sulla violenza e sul sangue.

L'unico personaggio che non si macchia di delitti e di viltà, che non rappresenta alcuna caratteristica barbarica, è **Sigfrido.**

Egli, infatti, **rappresenta il perfetto cavaliere, nobile, valoroso, generoso, leale**, dotato insomma di tutte quelle virtù tipiche del mondo cortese e cavalleresco del XIII secolo, periodo appunto in cui il poema fu composto.

Wilhelm Hauschild, Sigfrido uccide il drago, 1880 circa, castello di Neuschwanstein a Füssen, in Bavaria.



La morte di Sigfrido

L'episodio che stai per leggere è uno dei più celebri del poema. Dopo una giornata di caccia, mentre Sigfrido è chino su una limpida fonte per bere, Hagen, ambizioso e crudele vassallo del re Gunther, lo colpisce alle spalle nel solo punto in cui è vulnerabile. Sigfrido, infatti, dopo aver ucciso il drago che custodiva il tesoro dei Nibelunghi, si era immerso nel suo sangue divenendo invulnerabile, salvo in un punto, tra le spalle, dove una foglia caduta aveva impedito al sangue di bagnare la sua pelle. Così Sigfrido, l'eroe invincibile di tante imprese, il cavaliere magnanimo e leale, muore vittima di un atroce e odioso inganno.

1. fino a che il re ...

mai: Sigfrido, per quanto assetato, non beve prima del suo re, Gunther, in segno di rispetto. Così facendo Sigfrido dimostra di essere «cortese», una virtù tipica del cavaliere.

2. L'arco e la spada ...

via: Hagen, vassallo del re Gunther, porta via a Sigfrido le armi per timore che possa difendersi con quelle.

3. spiedo: arma costituita da una lunga asta di ferro o legno terminante con una punta di ferro.

4. crocellina fatale: si tratta di una piccola croce che Crimilde, ingannata da Hagen, aveva ricamato sulla veste del marito Sigfrido in corrispondenza dell'unico punto vulnerabile del suo corpo.

5. funesta: crudele, vergognosa.

6. prestamente: velocemente.

Sigfrido pose lo scudo su l'orlo a la sorgente,
ma per quanto la sete lo torturasse assai
fino a che il re non bevve, non volle pur bere mai¹.

Mal ne fu ripagato. L'acqua era trasparente
e fresca. Il re, chinato, ne bevve lungamente,
e quando ebbe bevuto si rizzò soddisfatto.
Volentieri ora Sigfrido, l'eroe, l'avrebbe pur fatto.

Ma cara ebbe a pagare la propria cortesia.
L'arco e la spada il falso Hagen gli portò via²,
afferrò poi lo spiedo³ e, cercando il segnale
su la vesta, vi scorse la crocellina fatale⁴.

Quando Sigfrido a bere pur si chinò veloce
Hagen gli immerse il ferro attraverso la croce.
Sprizzò il sangue dal cuore spaccato su la vesta
di Hagen. Mai guerriero compì azione più funesta⁵.

Egli lasciò lo spiedo infisso a lui nel cuore,
e a fuggir prestamente⁶ si diede il traditore.
In vita sua così mai non era fuggito.
Appena Sigfrido, l'eroe, comprese che era ferito,

balzò in piedi ruggendo. Tra le spalle sporgeva
il legno de lo spiedo. L'eroe trovar credeva
la sua spada o il suo arco. Se l'avesse trovato,
Hagen avrebbe ricevuto il premio meritato.

Non trovando la spada, lo scudo gli restava.
Lo tolse prestamente dal fonte dove stava.
Inseguì Hagen, presto lo raggiunse, e sfuggire
l'amico di re Gunther non poté a le giuste ire.

7. si: così.

8. gemme: pietre preziose di cui era adornato lo scudo.

E con lo scudo allora, pure ferito a morte,
sul traditore, Sigfrido, menò un colpo sì⁷ forte
che le gemme⁸ staccate volaron via, e spezzarsi
parve lo scudo. L'eroe voleva vendicarsi.

Il traditore cadde da la sua man colpito;
se l'altro avea la spada, Hagen era finito.
Dei colpi risuonavano la foresta e la valle,
sì terribile era l'ira del colpito a le spalle.

9. languor: debolezza.

Ma il suo viso si copre di un pallore mortale.
Egli sente le forze mancargli e già l'assale
languor⁹ di morte, gelo sente di morte; ah!, quanto
sarà presto da belle donne il nobile eroe pianto!

Lo sposo di Crimilde cadde tra i rovi. Usciva
a fiotti a fiotti il sangue da la ferita viva.
Allora, ne l'angoscia del suo cuore, il colpito
prese a ingiuriar coloro che l'avevano tradito.

Diceva il moribondo: «O falsi, traditori!
Così mi ripagate i servigi, i favori?
Sempre vi fui fedele, e voi morte mi date.
Gli amici affezionati assai male voi trattate.

10. biasimo: vergogna.

Ma biasimo¹⁰ cadrà su quei che nasceranno
di voi, da questo giorno, pel vostro atroce inganno.
Dal numero dei buoni cavalier voi ancora
sarete cancellati per sempre dopo quest'ora».

Da ogni parte i guerrieri si affollavano intorno
al caduto. Per molti fu quello un triste giorno.





Lo piange chi conosce la fedeltà e l'onore,
e ben l'ha meritato Sigfrido per il suo valore.

11. il re dei Burgundi:
Gunther.

Anche il re dei Burgundi¹¹ compiangeva il ferito.
Disse Sigfrido: «A che piange chi m'ha colpito?
Chi ha commesso il delitto non deve pianger poi.
Ma eterno disonore ricadrà sopra voi».

Disse il feroce Hagen: «Di che vi lamentate?
Ecco le nostre pene alfine terminate.
Or non dobbiam temere nessuno superiore
a noi. Vi ho sbarazzati d'un importuno signore».

12. guardata: difesa.

«Ben potete vantarvi» disse allora il morente
«ma, se avessi saputo ch'eravate realmente
assassini, la vita avrei da voi guardata¹².
Oh, mi affanna il pensiero de la mia Crimilde amata.

13. ché: perché.

14. stretti parenti:
Gunther era fratello di
Crimilde, moglie di Sig-
frido, e quindi era zio
del bambino.

Abbia pietà il Signore del figlio che mi ha dato...
ché¹³ sempre, in avvenire, gli sarà rinfacciato
l'assassinio commesso dai suoi stretti parenti¹⁴.
Non ho forza bastante per dir quanto io lo lamenti¹⁵!»

**15. Non ho ... lo la-
menti:** Non ho la for-
za sufficiente per dire
quanto io ne abbia com-
passione.

Disse Sigfrido al re: «Mai nessun uomo ha fatto
quello che voi faceste. Più feroce misfatto¹⁶
mai fu commesso al mondo. Il mio braccio vi diede
più volte forza e aiuto. Questa è or la mia mercede¹⁷!».

16. misfatto: delitto,
malvagità.

17. mercede: ricom-
pensa.

Tra gli spasimi ancora continuò il moribondo:
«Nobile re, se ancora una sol cosa al mondo
far volete lealmente, la mia cara consorte
vi sia raccomandata assai dopo la mia morte.



18. ven prego: ve ne prego.

19. cocente: dolorosa, atroce.

20. Vi pentirete ... assassino: infatti l'assassinio di Sigfrido determinerà la vendetta di Crimilde e la distruzione dei Burgundi.

21. langue: esala l'ultimo respiro.

Ella è vostra sorella. Siatele di sostegno,
ven prego¹⁸ per l'onore di cui un principe è degno.
Mi aspetteranno a lungo mio padre e la mia gente.
Mai non fu fatta a donna una pena più cocente¹⁹».

Si contorceva intanto per il dolore atroce,
e pur così parlava con lamentosa voce:
«Vi pentirete un giorno del mio assassinio²⁰. Il colpo
che mi uccide per voi stessi sarà un mortale colpo».

I fiori tutto intorno eran rossi di sangue.
Lotta ancora l'eroe con la morte, poi langue²¹.
Troppo addentro lo spiedo crudel l'avea colpito.
Più parlar già non poteva e tutto era finito.

(da *L'Epopea dei Nibelunghi*, trad. di L. di San Giusto, UTET, Torino)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Sigfrido viene colpito. Dove e da chi?
2. Qual è la reazione di Sigfrido nei confronti di coloro che l'hanno tradito?
3. Sigfrido, in punto di morte, rivolge il suo pensiero al figlio e alla moglie. Perché prova tanta compassione per il figlioletto? A chi, invece, raccomanda Crimilde e perché?

ANALIZZARE

4. Sigfrido, nel rivolgersi ai suoi assassini, evidenzia alcune sue qualità che fanno di lui un **eroe puro e innocente** in un mondo barbarico feroce. Di quali virtù, qualità si tratta?
5. Nei confronti di Sigfrido morente, Gunther e Hagen assumono un diverso atteggiamento. Dei due, chi compiangere l'eroe? Chi, invece, non prova alcun rimorso e perché?
- 6  Spesso l'autore, nel corso della narrazione, interviene inserendo alcune frasi di commento ai fatti. Sapresti riconoscerle? Sottolineale nel testo.

INVITO ALLA SCRITTURA

7. **La predizione di Sigfrido.** La predizione di Sigfrido, pronunciata in punto di morte, si avvera realmente. Quale fine, infatti, viene riservata a Gunther, ad Hagen e al popolo dei Burgundi? Per iniziativa di chi? (Rispondi consultando le pagg. 194-196).



L'EPICA SPAGNOLA

Il *Cantare del Cid*: il più importante poema epico spagnolo

Il *Cantare del Cid* (o *Poema del mio Cid*) è il più importante poema epico spagnolo e, come la *Chanson de Roland*, **celebra la difesa della cristianità occidentale contro gli Arabi invasori**.

Ne è protagonista **Ruy (Rodrigo) Diaz de Vivar**, un nobile spagnolo realmente vissuto tra il 1043 e il 1099, considerato un eroe nazionale per aver compiuto straordinarie imprese contro gli Arabi che occupavano gran parte della Spagna. Di qui il soprannome di **El Cid**, che in arabo significa «il signore», e di **El Campeador**, che in spagnolo significa «il campione», «il guerriero vincitore in battaglia».

La struttura del poema e l'autore

Il *Cantare del Cid*, scritto in **antica lingua castigliana** (da cui è derivato lo spagnolo moderno), è composto di 3730 versi raggruppati in «lasse», cioè in strofe di diversa lunghezza.

Il poema, composto probabilmente intorno al 1140 da **un anonimo poeta** (forse un giullare), ci è pervenuto grazie al fatto che fu trascritto da un certo Per Abat nel XIV secolo.

La vicenda

■ **Prima parte o cantare: l'esilio**

Il Cid, accusato ingiustamente da alcuni nobili di corte di essersi impossessato dei tributi riscossi presso i re mori di Andalusia, viene condannato all'esilio dal re Alfonso VI. A Burgos, sua città natale, nessuno può dargli ospitalità perché il re ha minacciato di punire tutti coloro che lo aiuteranno. Il Cid, allora, dopo aver salutato la moglie e le due figlie, si allontana dalla città insieme a pochi e fedeli amici. Intraprende così una vittoriosa guerra contro gli Arabi di cui conquista numerose città e sempre invia al re Alfonso VI la parte legittima del ricco bottino.

■ **Seconda parte o cantare: le nozze delle figlie del Cid**

Le imprese del Cid culminano nella conquista della città araba di Valencia. A questo punto il re, cui è stato mandato ancora un ricco bottino, concede alla moglie e alle figlie del Cid di raggiungerlo a Valencia. Le continue vittorie del Cid, la sua fama e la sua ricchezza suscitano l'invidia di Don Diego e Don Fernando, i due conti di Carrion, che gli chiedono in moglie le due figlie. Il Cid, anche se malvolentieri, acconsente alle nozze che vengono celebrate solennemente a Valencia.



Il nobile spagnolo Rodrigo Diaz de Vivar, conosciuto come El Cid.

■ Terza parte o cantare: l'oltraggio di Corpes

I due conti di Carrion in parecchie occasioni si comportano da inetti e vigliacchi divenendo così oggetto di derisione da parte degli altri cavalieri. Durante un viaggio da Valencia a Carrion, sfogano il proprio rancore contro le mogli percuotendole selvaggiamente e abbandonandole nel querceto di Corpes. Il Cid allora chiede giustizia al re: i due conti di Carrion vengono sconfitti in duello dai cavalieri del Cid.

Intanto il principe di Navarra e quello di Aragona chiedono in moglie le due figlie del Cid. Il poema si chiude così con la celebrazione delle nozze di donna Elvira e donna Sol.

Il Cantare del Cid tra storia e leggenda

Il *Cantare del Cid* ha come base una realtà storica: il protagonista, Ruy Diaz de Vivar, è realmente esistito ed è stato effettivamente un grande eroe della «Reconquista», cioè della lotta contro gli Arabi che occupavano parte del territorio spagnolo. Allo stesso modo sono realmente esistiti gli altri personaggi del poema e gli stessi luoghi in cui si svolgono i fatti hanno referenze geografiche ben definite.

Il poema, pertanto, s'ispira a fatti storici precisi, realmente accaduti e la vicenda in esso narrata, a differenza di quanto avviene negli altri poemi epici medievali, non appare in alcun modo rielaborata e trasfigurata dalla fantasia del poeta così da assumere un tono leggendario. Nel *Cantare del Cid* la fantasia dell'autore si limita a inserire in alcuni episodi degli elementi meravigliosi, al fine di esaltare, celebrare le virtù del Cid Campeador.

I temi dominanti del Cantare del Cid

Il *Cantare del Cid* celebra innanzitutto le **gesta eroiche dei combattenti della Reconquista, in primo luogo del Cid Campeador**, il grande condottiero e campione della fede cristiana.

Il poema permette, inoltre, di comprendere i **valori morali, le virtù tipiche della società feudale di quel tempo** come:

- il senso dell'onore e della giustizia;
- la fedeltà e la lealtà del cavaliere verso il proprio signore e il proprio sovrano;
- la fede in Dio.

Il Cid parte per l'esilio

Il Cid, accusato ingiustamente da alcuni nobili di corte di essersi impossessato dei tributi riscossi presso i re mori di Andalusia, viene condannato all'esilio dal re Alfonso VI. L'episodio della partenza del Cid è uno dei più tristi e commoventi di tutto il poema.



Il Cid volgeva il capo, lagrimando¹ fortissimamente dagli occhi, e contemplava². Vide le porte delle sue case smantellate³ e gli usci senza stanga e le pertiche da uccelli⁴ senza più falchi e astori di muda⁵, e senza più le pelli e i manti per la caccia. E poiché aveva un molto profondo dolore, il Cid sospirò. E parlò, il Cid, bene e con tranquilla rassegnazione. Disse: «Siano grazie a te, o signore Iddio, che stai nei cieli! Tutto ciò mi è stato preparato dai miei malvagi nemici!».

Ed ecco: i suoi compagni si danno, chi a spronare i cavalli, e chi a lasciarli correre a briglia sciolta. Quando uscirono di Bivar⁶, ebbero la cornacchia a destra [e ne trassero buoni auspici], ma quando entrano a Burgos la videro alla loro sinistra⁷. E allora il Cid squassò⁸ le spalle e dimenò la testa: «Coraggio, Álbar Fáñez⁹! Noi siamo scacciati dalla nostra terra!».

Il Cid, Rodrigo Diaz, entrò in Burgos. Menava con sé sessanta lance con banderuole¹⁰. Uomini e donne uscivano a vederlo e i cittadini stavano alla finestra, e i loro occhi davan lagrime, per il grande dolore che ne avevano. E dalle bocche di ognuno uscivano queste parole: «O Dio, qual buon vassallo, se avesse un altrettanto buon signore!».

Quanto volentieri l'avrebbero accolto nelle loro case, ma nessuno osava far ciò, ché¹¹ troppa era la collera del Re don Alfonso¹². Sull'imbrunire era stata portata a Burgos una lettera del Re con grande

1. lagrimando: piangendo per il grande dolore e lo sdegno.

2. contemplava: osservava, guardava a lungo i suoi palazzi saccheggiate per ordine del re.

3. smantellate: sfondate.

4. le pertiche da uccelli: aste di legno su cui venivano collocati gli uccelli per la caccia, ma anche gli indumenti.

5. astori di muda: gli astori erano uccelli rapaci usati per la caccia dai signori medievali; **di muda** significa che avevano già subito il cambiamento annuale delle penne (la muda appunto).

6. Bivar: feudo natale del Cid, poco lontano da Burgos nella Vecchia Castiglia.

7. la cornacchia a destra ... alla loro sinistra: la posizione del volo della cornacchia alla propria destra era segno di buon presagio, mentre alla propria sinistra era segno di cattivo presagio.

8. squassò: scosse con forza.

9. Álbar Fáñez: cugino e fedele amico del Cid.

10. Menava con sé ... banderuole: Conduceva con sé sessanta cavalieri armati di lance con stendardi e insegne.

11. ché: perché.

12. Re don Alfonso: Alfonso VI, re di Castiglia.

precauzione e con forti sigilli¹³: che al Cid nessuno desse ospitalità e che se alcuno gliela desse, fosse sicuro di perdere i suoi beni e, più ancora, i suoi due occhi e anche, infine, il corpo e l'anima¹⁴.

Grande era dunque il dolore delle genti cristiane, le quali evitavano di incontrarsi col Cid, perché non ardivano¹⁵ rivolgergli neppur la parola. Il Cid Campeador si diresse verso il suo alloggio; ma come giunse alla porta, la trovò ben serrata, ché, per paura del Re Alfonso, era stato stabilito nessuno dovergliela aprire, s'egli non la abbattesse a forza. I compagni del Cid chiamavano ad alta voce, ma coloro che erano in casa non volevano rispondere; laonde¹⁶ il Cid dié di sprone al cavallo, si avvicinò alla porta, cavò il piede dalla staffa¹⁷ e le inferse un colpo invano, perché la porta, che era stata fortemente serrata, non si aperse. Ecco farsi innanzi una fanciulletta di nove anni e dirgli: «Ahimè, o Campeador, buona fu l'ora in cui cingeste la spada¹⁸! Il Re ha proibito di ricevervi; il suo ordine scritto è pervenuto verso notte con grande precauzione in una lettera fortemente sigillata. Non oseremmo aprirvi e accogliervi per nulla al mondo; altrimenti, perderemmo i nostri beni, le nostre case e anche i nostri due occhi. O Cid, dal nostro male, voi non avete nulla a guadagnare. Non insistete, dunque. E Iddio vi assista con tutte le sue virtù sante». Così parlò la fanciulla e se ne ritornò a casa.

Ora si convinse il Cid che dal Re non poteva più sperare grazia. Si allontanò dalla porta, cavalcò per Burgos e arrivò a Santa Maria¹⁹. Tosto²⁰ smontò di sella, piegò le ginocchia a terra e si dié a pregare di cuore. Finita la prece²¹, salì a cavallo e, oltrepassata la porta della città, passò il torrente di Arlanzón²². Si fermò vicino Burgos sulla terra ghiaiosa, piantò quivi la tenda e vi si accampò. E così il Cid, per non essere stato ricevuto da nessuno, dové scendere sulla ghiaia e [per solo conforto] ebbe d'intorno i suoi valorosi compagni. Si accampò, come se fosse stato su una montagna. Gli fu proibito di procurarsi alloggio a Burgos e nessuno colà avrebbe osato vendergli neppure la più piccola derrata²³ di quante sono cose che si possono mangiare.

(da *Il Cantare del Cid*, trad. di G. Bertoni, Laterza, Bari, rid.)

13. sigilli: il sigillo reale conferiva alla lettera autenticità e un'autorità indiscutibile.

14. e che se alcuno ... l'anima: e che se qualcuno avesse ospitato il Cid, gli sarebbero stati confiscati i beni e sarebbe stato accecato e condannato a morte senza concedergli di confessarsi.

15. ardivano: osavano.

16. laonde: per la qual cosa.

17. staffa: arnese di metallo appeso alla sella su cui il cavaliere appoggia il piede.

18. buona fu l'ora ... la spada: fortunato (per la Spagna) fu il giorno in cui foste armato cavaliere.

19. Santa Maria: cattedrale di Burgos.

20. Tosto: Subito.

21. prece: preghiera.

22. Arlanzón: vicino a Burgos.

23. derrata: prodotto alimentare, cibo.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Ti presentiamo, messe alla rinfusa, le principali sequenze che riassumono in breve l'episodio. Riordinale cronologicamente inserendo i numeri progressivi nelle caselle.

- Il Cid prega nella cattedrale di Santa Maria.
- Il Cid entra in Burgos.
- Il Cid si accampa vicino a Burgos.
- Gli abitanti di Burgos non osano offrirgli ospitalità.
- Il Cid lascia Bivar, il suo feudo natale.

ANALIZZARE

2. A Burgos nessuno offre ospitalità al Cid. Le ragioni di tale comportamento gli vengono rivelate da una «fanciulletta di nove anni». Quali sono?

3. Il Cid, nei confronti di ciò che gli sta accadendo, prova: (indica con una crocetta le risposte che ti sembrano più appropriate)

- indifferenza
- rabbia, furore
- dolore
- ribellione
- rassegnazione
- desiderio di vendetta

 4 Il Cid si rivela **uomo di fede** e interpreta quanto gli accade come una manifestazione della volontà di Dio. Individua le parole del Cid che dimostrano ciò e trascrivile.

 5 Il Cid è profondamente religioso, ma è anche **superstizioso**. Quale passo dell'episodio rivela ciò? Individualo e sottolinealo.

 6 I cittadini di Burgos stimano e amano molto il Cid. Quali frasi dell'episodio confermano ciò? Individualo e trascrivile.

INVITO ALLA SCRITTURA

7. **Il Cid parte per l'esilio e...** La partenza del Cid per l'esilio costituisce l'episodio iniziale del poema.

Una volta lasciata la città di Burgos insieme a pochi e fedeli compagni, che cosa succederà al Cid? Quali vittoriose imprese compirà? Quando e perché gli sarà concesso dal re Alfonso VI di rivedere la moglie e le due figlie? Le continue vittorie del Cid di chi susciteranno l'invidia? Come si conclude il *Cantare del Cid*?

Rispondi dopo aver letto attentamente la presentazione del poema alle pagg. 201-202.

L'EPICA RINASCIMENTALE

L'EPICA CAVALLERESCA IN ITALIA: DAL MEDIOEVO AL RINASCIMENTO

Le gesta dei paladini di Carlo Magno celebrate nel ciclo carolingio ebbero un grande successo in Francia e una notevole diffusione in tutta l'Europa, in particolare in Italia.

Il prode paladino Roland, che in Italia prese il nome di Orlando, divenne l'eroico protagonista di straordinarie imprese cantate da giullari, poeti e cantori popolari nelle piazze e nelle corti dei principi.

Con il passare del tempo, però, queste storie cavalleresche cominciarono a trasformarsi, con l'introduzione di nuovi personaggi e nuovi elementi. Alle gesta eroiche dei paladini di Carlo Magno, spinti fino al sacrificio supremo in nome della devozione a Dio, alla patria, al sovrano, si sovrapposero ben presto i motivi del ciclo bretone: l'avventura, la magia e l'amore. In particolare nel **Quattrocento** e nel **Cinquecento**, nel periodo del Rinascimento, gli **ideali di devozione e di coraggio**, che avevano dato vita alla figura del cavaliere medievale, apparivano **profondamente mutati**.

D'altra parte profondamente mutata appariva in Italia la situazione sociale e culturale: alla vita semplice, culturalmente ristretta del castello medievale, si era sostituita quella raffinata e colta delle corti signorili; per di più l'invenzione delle armi da fuoco e la diffusione di eserciti mercenari avevano finito col far perdere alla cavalleria il suo antico prestigio.

Ed ecco allora che ai giullari e ai cantori medievali succedono nel Rinascimento alcuni grandi poeti come **Luigi Pulci**, **Matteo Maria Boiardo** e **Ludovico Ariosto**, che con i loro poemi cavallereschi di amore e di avventura intrattengono e fanno divertire il pubblico delle corti. Di sicuro in questi poemi la figura del **cavaliere** appare completamente trasformata. Egli ora non è più rappresentato come l'eroe per eccellenza, il depositario di tutte le virtù, bensì come un **uomo**, con le debolezze, le passioni, i sentimenti, le difficoltà tipici degli altri uomini. E le sue gesta e le sue azioni sono prevalentemente mosse dall'**amore**, che diventa così il tema centrale di tutta la narrazione.

Giovane cavaliere rinascimentale in un paesaggio dipinto da Vittore Carpaccio e oggi conservato presso il Museo Thyssen-Bornemisza di Madrid.



LUDOVICO ARIOSTO E L'ORLANDO FURIOSO

Ludovico Ariosto



Ludovico Ariosto nacque a Reggio Emilia l'8 settembre 1474.

Iniziò i suoi studi a Ferrara. Per volere del padre studiò per cinque anni legge, ma poi si dedicò alle lettere, per le quali sentiva una forte inclinazione.

Mortogli il padre nel 1500, fu costretto a occuparsi presso la corte degli Estensi per provvedere al mantenimento dei suoi nove fratelli. Fu dapprima al servizio del cardinale Ippolito d'Este e poi del duca Alfonso. Svolse molti incarichi di carattere militare, amministrativo, politico e divenne anche governatore della Garfagnana, regione montuosa e selvatica della Toscana infestata dai briganti, dove governò per tre anni con saggezza e abilità.

Tornato a Ferrara nel 1525, poté finalmente comperarsi una casetta e realizzare il sogno di una vita tranquilla, non più turbata da fastidiosi impegni, tutta dedicata allo studio e alla poesia.

Trascorse così, allietato dall'amore della sua donna Alessandra Benucci e del figlio Virginio, gli ultimi anni della vita, ampliando e correggendo il suo grande poema, l'Orlando furioso. Egli fece in tempo a vederlo pubblicato nell'edizione definitiva, la terza, nel 1532.

Morì pochi mesi dopo, a Ferrara, il 6 luglio 1533.

La struttura del poema

L'Orlando furioso, il capolavoro di Ludovico Ariosto, è un poema in **quarantasei canti in ottave**, cioè costituiti da strofe di otto versi endecasillabi, dette appunto «ottave».

La struttura del poema è molto varia e dinamica: «Ogni azione si chiude senza concludersi lasciando nel lettore il desiderio di conoscerne il seguito, ma subito un'altra avventura lo affascina per lasciarlo ancora in attesa della fine, mentre un'altra ancora incalza, e quando una si conclude un'altra comincia. La struttura quindi può apparire disorganica; in realtà è questo gioco di intrecci che affascina il lettore». (C. Sambugar e D. Ermini)

La vicenda

L'Orlando furioso si presenta come la continuazione di un poema precedente, l'Orlando innamorato di **Matteo Maria Boiardo** che, sullo sfondo delle lotte tra Cristiani e Saraceni, narra dell'amore di Orlando e Rinaldo, i due più valorosi paladini di Carlo Magno, per Angelica, la bellissima figlia del re del Catai (Cina).



Piatta con scena dall'*Orlando furioso* realizzato da Avelli da Rovigo e Francesco Xanto, nel 1531, e conservato presso il County Museum of Art di Los Angeles.

Ludovico Ariosto inizia la sua narrazione dal punto in cui si era interrotta quella di Boiardo, ossia con i Cristiani di Carlo Magno assediati dai Saraceni entro le mura di Parigi. La trama dell'*Orlando furioso* si presenta estremamente complessa sia per la molteplicità degli episodi sia per quella dei personaggi; tuttavia è possibile individuare all'interno di essa **tre principali filoni narrativi**.

■ **La guerra tra Cristiani e Saraceni**

La guerra, che si svolge a fasi alterne, ha il suo momento centrale nell'assedio di Parigi e si conclude con la vittoria dei Cristiani e la morte di **Agramante**, re dei Saraceni, ucciso da **Orlando**.

■ **L'amore e la pazzia di Orlando**

Orlando, il più nobile e valoroso dei paladini di Francia, si innamora perdutamente di **Angelica**, la bellissima figlia del re del Catai e, quando ella fugge dal campo di Carlo Magno, Orlando dimentica completamente i suoi doveri di soldato e si lancia al suo inseguimento.

Dopo mille avventure, Orlando scopre che Angelica si è sposata con **Medoro**, un semplice soldato saraceno, ed è partita con lui verso il suo regno, il Catai. L'intrepido paladino non resiste al dolore e impazzisce: si strappa le vesti, sradica piante, spaventa e uccide animali e pastori, distrugge tutto ciò che incontra. A questo punto il duca **Astolfo**, a cavallo dell'Ippogrifo (cavallo alato), si reca sulla Luna per recuperare il senno di Orlando. Riacquistata la ragione, Orlando guarisce anche dall'amore per Angelica e torna a combattere contro i Saraceni.

■ **Il contrastato amore di Bradamante e Ruggiero**

Bradamante, sorella di Rinaldo e gloriosa guerriera cristiana, si innamora di Ruggiero, valoroso guerriero saraceno.

Dopo moltissime avventure e peripezie, Ruggiero, convertitosi al cristianesimo, riuscirà finalmente a sposare Bradamante.

Da tale unione avrà origine la casa d'Este. In questo modo Ludovico Ariosto celebra la gloriosa casata degli Estensi di Ferrara, per conto della quale svolse molti incarichi e servizi.

Le caratteristiche del poema

Ludovico Ariosto nel suo poema si rifà ai temi cavallereschi tradizionali, ma ne altera il valore di fondo facendo emergere una **diversa, più moderna concezione della vita e degli uomini**.

I grandi ideali di fede, di gloria, di virtù e di eroismo che avevano ispirato le gesta dei paladini di Carlo Magno sono ormai venuti meno nel periodo del Rinascimento; è naturale pertanto che Ariosto, interpretando la mentalità del suo tempo, esalti nei suoi **personaggi** non tanto la **dimensione** eroica, quanto piuttosto quella **umana**. Ecco allora che Orlando, paladino di Francia, non è più rappresentato come un valoroso difensore della fede ma come un cavaliere che lascia il campo cristiano di Carlo Magno e la difesa di Parigi, travolto dalla passione amorosa per la bellissima Angelica, figlia del re del Catai, per amore della quale diventerà addirittura «furioso», cioè pazzo.

Ariosto nel suo poema appare quindi impegnato a osservare gli uomini nei loro molteplici aspetti, nelle loro virtù, ma anche nei loro vizi, nelle loro debolezze, senza mai giudicare, ma con un atteggiamento sorridente, di comprensione e di indulgenza.

I «temi» del poema sono quelli stessi della vita di ogni giorno: l'**amore** in primo luogo, poi il **dolore**, la **gelosia**, la **lealtà**, la **viltà**, il **coraggio**, il **valore**, l'**illusione**, la **delusione**...

Infine, un altro dei motivi fondamentali del poema è il **gusto vivissimo per le avventure strane, fantastiche e meravigliose**: battaglie sanguinose, duelli terribili, improvvisi colpi di scena, ambienti incantati e fiabeschi, viaggi e peripezie in terre lontane, incontri con mostri, giganti, fate e maghi.

Ecco allora che, immersi in questa atmosfera favolosa e irreali, «i personaggi restano figure leggermente disegnate e sfumate sullo sfondo della rappresentazione e i paesaggi non hanno mai la concretezza e il realismo della natura vera, bensì piuttosto la vaghezza di uno scenario di fiaba e l'incanto di una visione idillica». (N. Sapegno)



Trionfo di Carlo Magno con il matrimonio fra Bradamante e Ruggiero affrescato sulla volta del Casino Massimo, a Roma.

Proemio

L'*Orlando furioso*, seguendo la tradizione classica della poesia epica, si apre con un **proemio** in cui Ariosto presenta gli **argomenti della sua opera**: le armi, le audaci imprese dei paladini cristiani in lotta contro i Mori (secondo il ciclo carolingio); le donne, gli amori, la vita cortese dei cavalieri (secondo il ciclo bretone); la pazzia di Orlando. Segue infine la **dedica** del poema al cardinale Ippolito d'Este, protettore di Ariosto, e la glorificazione di Ruggiero, il guerriero saraceno capostipite degli Estensi. Del tutto originale appare l'**invocazione**. Ariosto, infatti, anziché la Musa della poesia, invoca Alessandra Benucci, la donna da lui amata, nella speranza che questa non lo renda pazzo d'amore come Orlando e che gli lasci l'ingegno necessario a portare a termine il suo poema.

1
Le donne, i cavallier, l'arme¹, gli amori,
le cortesie², l'audaci imprese io canto,
che furo al tempo che passaro i Mori
d'Africa il mare, e in Francia nocquer tanto³,
seguendo l'ire e i giovenil furori
d'Agramante lor re, che si dié vanto
di vendicar la morte di Troiano
sopra re Carlo imperator romano⁴.

2
Dirò d'Orlando in un medesmo tratto⁵
cosa non detta in prosa mai né in rima:
che per amor venne in furore e matto⁶,
d'uom che sì saggio era stimato prima;
se da colei che tal quasi m'ha fatto,
che 'l poco ingegno ad or ad or mi lima,
me ne sarà però tanto concesso,
che mi basti a finir quanto ho promesso⁷.



1. **l'arme**: le imprese guerresche.

2. **le cortesie**: le azioni nobili, gentili, generose.

3. **che furo ... tanto**: che accaddero nel tempo in cui i Mori d'Africa (i Saraceni) attraversarono il mare (stretto di Gibilterra) e arrecarono alla Francia tanta rovina.

4. **Agramante ... romano**: i Mori seguivano il loro giovane re Agramante che si vantò (**si dié vanto**) di vendicare la morte del padre Troiano, ucciso da Orlando, muovendo guerra a Carlo Magno, imperatore del Sacro Romano Impero. (Ariosto si rifà a un episodio dell'*Orlando innamorato* di Boiardo.)

5. **in un medesmo tratto**: nello stesso tempo.

6. **venne in furore e matto**: divenne pazzo furioso.

7. **sedacolei ... promesso**: se da colei (la donna amata da Ariosto, Alessandra Benucci) che mi ha reso quasi pazzo, per amore, come Orlando, e che a poco a poco mi consuma (**ad or ad or mi lima**) l'ingegno, me ne sarà lasciato abbastanza per portare a termine il poema che ho promesso di scrivere.



3

Piacciavi, generosa Erculea prole⁸,
 ornamento e splendor del secol nostro,
 Ippolito, aggradir⁹ questo che vuole
 e darvi sol può l'umil servo vostro.
 Quel ch'io vi debbo, posso di parole
 pagare in parte e d'opera d'inchiostro¹⁰;
 né che poco io vi dia da imputar sono¹¹,
 che quanto io possa dar, tutto vi dono.

4

Voi sentirete fra i più degni eroi,
 che nominar con laude m'apparecchio¹²,
 ricordar quel Ruggier, che fu di voi
 e de' vostri avi illustri il ceppo vecchio¹³.
 L'alto valore e' chiari gesti¹⁴ suoi
 vi farò udir, se voi mi date orecchio,
 e vostri alti pensier cedino un poco,
 sì che tra lor miei versi abbiano loco¹⁵.

(da *Orlando Furioso*, canto I, Garzanti, Milano)

8. generosa Erculea prole: il poeta si rivolge al cardinale Ippolito d'Este, generoso figlio di Ercole I, duca di Ferrara, al quale il poema è dedicato.

9. aggradir: gradire.

10. posso di parole ... inchiostro: posso pagare solo in parte con le parole e le opere letterarie.

11. né che poco ... sono: né sono da accusare (**imputar**) che vi dia poco.

12. m'apparecchio: mi appresto, mi preparo.

13. il ceppo vecchio: il capostipite. Ruggiero, il guerriero saraceno che sposerà Bradamante, sorella di Rinaldo, viene indicato da Ariosto come il leggendario capostipite della dinastia estense.

14. chiari gesti: illustri imprese.

15. e vostri ... loco: e le vostre nobili preoccupazioni si facciano un po' da parte cosicché i miei versi trovino spazio in mezzo a esse.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Nelle prime due ottave Ariosto presenta gli argomenti del suo poema. Quali sono?
2. Che cosa contiene la terza ottava?
3. Nella quarta ottava Ariosto esprime il suo intento di celebrare e nobilitare la gloria della casa d'Este. Secondo il poeta, chi è il favoloso capostipite degli Estensi?

La pazzia di Orlando



L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

A metà del poema, nel ventitreesimo canto, inizia la narrazione della «grande follia» di Orlando. È il punto fondamentale dell'opera che trae il suo titolo da questo episodio. Orlando, che ha vagato per mezza Europa alla ricerca di Angelica, giunge in un bosco e vede incisi sugli alberi i nomi dell'amata e di Medoro. Proprio in quel luogo, infatti, era nato l'amore di Angelica per Medoro, un giovane guerriero saraceno. Con il dubbio che gli rode il cuore, Orlando trascorre la notte nella casa del pastore che aveva ospitato i due innamorati.

Quando il pastore gli mostra il bracciale ricevuto in dono da Angelica, Orlando non ha più dubbi: fugge e sfoga in mezzo al bosco il suo dolore. Urla, taglia in mille pezzi il sasso e gli alberi recanti le incisioni dei due innamorati, finché cade spossato e giace immobile per tre giorni. Il quarto, si rialza ormai folle: butta via le sue armi, si strappa di dosso i panni, sradica alberi. Incomincia la «grande follia», tanto spaventosa che nessuno sentirà mai parlare di un'altra maggiore di questa. Ti presentiamo l'episodio in parte nella **versione in prosa di Italo Calvino**, in parte nelle **ottave ariostesche**.

1. rivo: ruscello.

Orlando passeggiava in riva a un rivo¹. Vede che i tronchi degli alberi sono pieni di scritte e incisioni. «Però io questa scrittura la conosco» pensa Orlando e, come fa chi s'annoia, prende distrattamente a decifrare le parole. Legge: Angelica. Ma certo, è la sua firma! Angelica era passata di lì!

Intorno alla firma di Angelica, cuori trafitti, nodi che s'allacciano, colombe. Angelica innamorata? E di chi mai? Orlando non ha dubbi: «Se s'innamora non può innamorarsi che di me!».

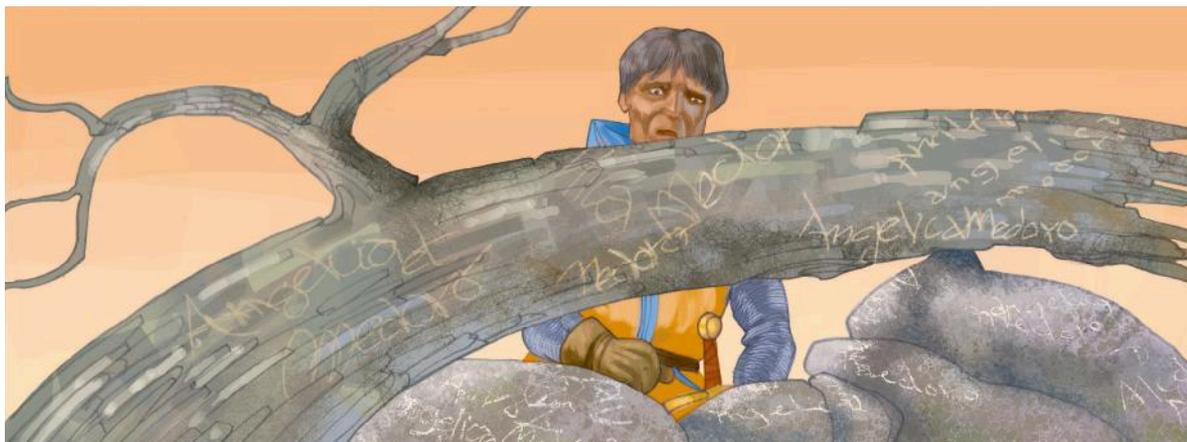
2. Medoro: si tratta di un giovane soldato saraceno che, ferito, era stato curato da Angelica. I due giovani si innamorano perdutoamente, si sposano e partono per il Catai, paese di Angelica.

3. istoriate di graffiti: adornate di incisioni.

Ma su quei cuori, su quei nodi, c'è un altro nome accoppiato a quello d'Angelica, un nome sconosciuto: *Medoro*². Perché Angelica ha scritto quel nome? Perché ha scritto il nome di qualcuno che non si sa chi sia, di qualcuno che non esiste? «Forse» pensa Orlando «nelle sue fantasticherie amorose, Angelica mi ha soprannominato Medoro, e scrive Medoro dappertutto perché non osa scrivere Orlando.»

Entra in una grotta. Le pareti di roccia erano tutte istoriate di graffiti³ e frasi tracciate col carbone o coi gessetti colorati o incise col temperino. Tutte in alfabeto arabo, si capisce. Orlando, esperto in quella lingua, tante volte s'era tratto d'impaccio nelle sue spedizioni oltre le linee nemiche. Quel che c'è scritto, dunque, per lui è chiaro: eppure vorrebbe dubitare di quel che sta leggendo. C'è scritto, in una calligrafia diversa da quella d'Angelica: «Oh, star qui con la principessa Angelica abbracciato mattina e sera... oh, com'è bello!». Firmato: «Medoro».

Orlando riflette: «Dunque se Medoro sono io, e non sono stato io a scrivere questo, allora Angelica, fantasticando di star qui abbracciata con me, dev'essersi messa a scrivere queste cose con una calligrafia



4. d'in cima a un tetto: dalla sommità di un tetto.

5. il muggio d'un armento: il muggito di una mandria di buoi.

6. malga: costruzione rustica, parte in muratura e parte in legno, per temporanea dimora di persone e di bestie nel periodo dell'alpeggio, ossia del pascolo estivo del bestiame in montagna.

7. macchinalmente: meccanicamente, in modo automatico, senza la partecipazione della volontà.

8. allucinazione: si ha un'allucinazione quando si percepisce come realtà ciò che è pura immaginazione.

9. smaniare: agitarsi fortemente.

10. fantaccino: fante, soldato a piedi, a servizio di un cavaliere.

maschile per rappresentarsi quel che io avrei provato». La spiegazione era ingegnosa, però non stava in piedi. Ormai l'ipotesi che Medoro fosse un suo rivale, Orlando non riusciva più a scartarla. Un rivale sfortunato, naturalmente, che per dar sfogo alle sue fantasie, e per calunniare la donna che l'aveva respinto, aggiungeva il proprio nome là dove Angelica aveva firmato i suoi messaggi d'amore per Orlando. Di nuovo andava troppo lontano: qualsiasi spiegazione tentasse, a un certo punto il ragionamento d'Orlando si rifiutava di seguire la via più semplice, e il pianto che già gli faceva groppo in gola si fermava lì. Orlando cavalca assorto: è l'imbrunire; vede in fondo alla valle un fumo che si leva d'in cima a un tetto⁴; i cani prendono ad abbaiare; risponde il muggio d'un armento⁵. C'è una malga⁶ di pastori, laggiù. Orlando, macchinalmente⁷, s'avvicina, chiede asilo per la notte.

I pastori si fanno in quattro per accogliere degnamente il paladino: chi gli svita l'armatura di dosso, chi gli toglie gli speroni, chi gli lustra la corazza, chi governa il cavallo. Orlando lascia fare, come un sonnambulo; poi si corica, e resta a occhi sbarrati. Sarà un'allucinazione⁸? Quelle scritte continuano a perseguitarlo. Intorno al letto, sui muri, perfino sul soffitto, egli vede le scritte, dovunque posi gli occhi. Alza la mano per scacciarle: no, sono proprio là, tutta la casa ne è coperta.

«Non puoi dormire, cavaliere?» e il pastore, udendolo smaniare⁹, venne a sedersi al suo capezzale. «Se vuoi ti racconto una storia che più bella non si potrebbe immaginare. Ed è una storia vera. Pensa che in questa povera casa s'era venuta a rifugiare una principessa dell'Oriente...»

Orlando è tutt'orecchi.

«E questa principessa aveva raccolto sul campo di battaglia un povero fante ferito, un ragazzotto biondo...»

E il pastore racconta a Orlando esterrefatto tutta la storia degli amori d'Angelica e Medoro, e delle loro nozze.

«Proprio in quel letto dove stai sdraiato tu, cavaliere, la principessa e il fantaccino¹⁰ passarono la prima notte di nozze!»

11. tempestato: fittamente ornato.

12. in pegno d'amore: come garanzia del suo amore.

13. Durindana: si tratta della famosa spada invincibile, già appartenuta a Ettore di Troia, finita in possesso di Orlando.

14. svellere: sradicare.

15. rovere: quercia.

16. non fa motto: non dice parola.

17. si serba: rimane.

18. la pena acerba: l'atroce sofferenza.

19. commosso: sconvolto.

20. maglie e piastre: si tratta delle parti in ferro dell'armatura.

21. gli arnesi: alcune parti dell'armatura.

22. usbergo: corazza.

23. avean ... albergo: erano sparse ovunque nel bosco.

24. si squarciò: si strappò.

25. e mostrò ignudo ... 'l tergo: e mostrò nudo il ventre peloso e tutto il petto e la schiena (tergo).

26. si orrenda ... ch'intenda: così spaventosa che nessuno sentirà mai parlare di un'altra migliore di questa.

Orlando salta su come punto da una vespa.

«Non mi credi, cavaliere? Guarda cosa ci ha regalato a noi poveretti, la principessa, partendo per il Catai con il suo sposo!» e mostra un braccialetto tempestato¹¹ di gemme. Era il braccialetto che Orlando aveva regalato ad Angelica in pegno d'amore¹². «Ehi, fermati, cavaliere, dove vai!»

Orlando era montato in sella e cavalcava nella notte urlando.

Pianse tanto che si disse: «Queste non possono essere più lacrime perché ormai devo averle versate tutte: quello che mi scende giù dagli occhi è l'essenza vitale che mi sta abbandonando».

Sospirò tanto che si disse: «Questi non possono essere sospiri perché non si fermano mai: è certamente il mio cuore che sta bruciando ed esala questo vento come per la cappa d'un camino».

Soffrì tanto che si disse: «Questo non posso più essere io perché Orlando è morto, ucciso da Angelica. Io sono il fantasma di me stesso che non potrà più trovare pace».

All'alba si ritrovò alla grotta dove Medoro aveva inciso la sua confessione: a colpi di Durindana¹³ sbriciolò la roccia nelle acque della fonte che s'intorbidarono per sempre. Poi si coricò sull'erba, spalancò gli occhi al cielo e restò immobile tre giorni e tre notti senza mangiare né dormire.

Al quarto giorno s'alzò, prese a spogliarsi e a gettare i pezzi d'armatura ai quattro punti cardinali. Restò nudo e senz'armi. Cominciò a svellere¹⁴ un pino, poi una rovere¹⁵, poi un olmo. Da quel momento la pazzia d'Orlando prese a crescere, a scatenarsi, a infuriare sui campi e sui villaggi.

132

Afflitto e stanco al fin cade ne l'erba,
e ficca gli occhi al cielo, e non fa motto¹⁶.
Senza cibo e dormir così si serba¹⁷,
che 'l sole esce tre volte e torna sotto.
Di crescer non cessò la pena acerba¹⁸,
che fuor del senno al fin l'ebbe condotto.
Il quarto dì, da gran furor commosso¹⁹,
e maglie e piastre²⁰ si stracciò di dosso.

133

Qui riman l'elmo, e là riman lo scudo,
lontan gli arnesi²¹, e più lontan l'usbergo²²:
l'arme sue tutte, in somma vi concludo,
avean pel bosco differente albergo²³.
E poi si squarciò²⁴ i panni, e mostrò ignudo
l'ispido ventre e tutto 'l petto e 'l tergo²⁵;
e cominciò la gran follia, sì orrenda,
che de la più non sarà mai ch'intenda²⁶.



134

In tanta rabbia, in tanto furor venne,
che rimase offuscato in ogni senso.
Di tor la spada in man non gli sovenne²⁷;
che fatte avria mirabil cose, penso.
Ma né quella, né scure, né bipenne²⁸
era bisogno²⁹ al suo vigore immenso.
Quivi fe' ben de le sue prove eccelse³⁰,
ch'un alto pino al primo crollo svelse:

27. Di tor ... sovenne:

Non gli venne in mente di prendere la spada in mano.

28. bipenne: scure a doppio taglio.

29. era bisogno: era necessaria.

30. Quivi ... eccelse:

In questa occasione compì molte delle sue più straordinarie imprese.

31. ebuli o aneti: si tratta di ortaggi. Gli ebuli sono i sambuchi, mentre gli aneti sono piante aromatiche simili ai finocchi.

32. e fe' il simil: e lo stesso fece.

33. d'orni e d'illici: di frassini e di elci.

34. Quel ... antiche:

Quello che un uccellatore che si prepari il campo sgombro per collocare le reti fa dei giunchi, delle stoppie e delle ortiche, (Orlando) faceva dei **cerri** (alberi simili alla quercia) e di altre piante antiche.

35. Ma son giunto ...

fastidire: Ma sono giunto a quel punto oltrepassato il quale la mia storia vi potrebbe annoiare; e perciò la voglio raccontare in un secondo tempo (**diferire**), piuttosto che rischiare di fastidirvi a causa della sua lunghezza.

135

e svelse dopo il primo altri parecchi,
come fosser finocchi, ebuli o aneti³¹;
e fe' il simil³² di querce e d'olmi vecchi,
di faggi e d'orni e d'illici³³ e d'abeti.
Quel ch'un uccellator che s'apparecchi
il campo mondo fa, per por le reti,
dei giunchi e de le stoppie e de l'urtiche,
facea de cerri e d'altre piante antiche³⁴.

136

I pastor che sentito hanno il fracasso,
lasciando il gregge sparso alla foresta,
chi di qua, chi di là, tutti a gran passo
vi vengono a veder che cosa è questa.
Ma son giunto a quel segno il qual s'io passo
vi potria la mia istoria esser molesta;
ed io la vo' più tosto diferire,
che v'abbia per lunghezza a fastidire³⁵.

(da *Italo Calvino racconta l'Orlando Furioso*, a cura di C. Minoia, Einaudi scuola, Torino e da *Orlando Furioso*, canto XXIII, Garzanti, Milano)



PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Orlando passeggia lungo la riva di un ruscello. Che cosa vede? Quali le sue considerazioni?
2. Orlando entra in una grotta. Che cosa scopre? Quali le sue ipotesi?
3. Orlando che cosa viene a sapere da un pastore? Di conseguenza, che cosa fa?

ANALIZZARE

4. Orlando, prima di soccombere alla pazzia, cerca, fin che può, di rifugiarsi dietro una costruzione di **illusioni**. Solo quando le illusioni non reggono più, la pazzia ha via libera e si impadronisce di lui. Ricostruisci le fasi della pazzia di Orlando che ti presentiamo qui di seguito alla rinfusa, inserendo un numero progressivo nelle caselle.
 - Soffre e si agita perseguitato dal dubbio, dal sospetto.
 - Per il grande dolore resta immobile tre giorni e tre notti senza mangiare né dormire.
 - Impazzisce per il dolore e sfoga la sua rabbia con cieca violenza.
 - Cerca in tutti i modi di convincersi che i messaggi d'amore sono rivolti a lui.
 - Preso atto della realtà, piange, sospira, prova un tremendo dolore e distrugge la roccia nelle acque della fonte.
 - Vede le incisioni sugli alberi, ma non crede.
5. Secondo te, **Ariosto presenta la pazzia di Orlando con un atteggiamento**: (indica con una crocetta le risposte che ti sembrano più appropriate)
 - distaccato e insensibile
 - tragico, disperato
 - partecipe al dolore del suo personaggio
 - ironico, volto a meravigliare per la grandiosità e l'esagerazione della situazione
6. Nell'ultima ottava il poeta interrompe bruscamente la narrazione perché:
 - è stanco di scrivere
 - teme di infastidire il lettore facendola troppo lunga
 - è convinto che l'episodio della pazzia di Orlando non interessi il lettore

LINGUA E STILE

7. Nelle ottave ariostesche è presente una **similitudine** che trae ispirazione dal mondo della caccia. Individuala e sottolineala.
8. L'**iperbole** è una figura retorica che consiste nell'utilizzare termini esagerati per esprimere un concetto o un'idea. Individua nelle ottave ariostesche i termini e le espressioni iperboliche utilizzati nella descrizione della pazzia di Orlando e sottolineali.



TORQUATO TASSO E LA *GERUSALEMME LIBERATA*

Torquato Tasso



Torquato Tasso nacque a Sorrento nel 1544. Rimasto orfano della madre a soli dodici anni, seguì il padre, uomo di corte e letterato, a Urbino, a Venezia, a Padova, dove via via perfezionò i suoi studi e la sua cultura.

Nel 1565 entrò al servizio degli Estensi di Ferrara, bene accolto dal duca Alfonso II per le sue doti di eleganza e di finezza poetica.

*Furono quelli gli anni più felici della sua vita e quelli poeticamente più produttivi. Nel 1575, ultimato il suo capolavoro, la *Gerusalemme liberata*, cominciò a dare i primi segni di squilibrio nervoso. Le sue inquietudini e le sue angosce, aggravate da manie di persecuzione, esplosero in follia nel 1579. Il duca Alfonso II lo fece allora rinchiudere nell'ospedale di Sant'Anna dove rimase sette anni, alternando momenti di lucidità a momenti di cupa follia.*

Rimesso in libertà nel 1586, Tasso visse per qualche tempo a Mantova dove riprese la sua attività letteraria, ma ben presto, tormentato nuovamente da terrori e incubi, cominciò a girovagare di città in città.

Concluse la sua vita travagliata a Roma nel 1595, mentre si trovava ospite del monastero di Sant'Onofrio al Gianicolo.

La struttura del poema

La *Gerusalemme liberata*, il capolavoro di Torquato Tasso, è un poema in **venti canti in ottave**, cioè costituiti da strofe di otto versi endecasillabi, dette appunto «ottave».

La vicenda

La *Gerusalemme liberata* ha come argomento un **fatto storico** realmente accaduto: la conquista di Gerusalemme e del Santo Sepolcro (1099), compiuta durante la prima Crociata dall'esercito cristiano comandato da **Goffredo di Buglione**.

I Cristiani, guidati da Goffredo di Buglione, arrivano in vista di Gerusalemme, difesa dai Saraceni del **re Aladino**. Le potenze infernali, per impedire la conquista della città, inviano al campo dei Crociati la bellissima maga **Armida** che riesce a sedurre e ad allontanare dall'esercito i più valorosi guerrieri fra cui **Rinaldo**.

Intanto **Argante**, fortissimo guerriero saraceno, sfida a duello i Cristiani, fra cui **Tancredi** che rimane ferito.

La situazione dei Cristiani diventa veramente critica quando Argante e **Clorinda**, valorosa guerriera saracena, riescono a incendiare la più importante torre d'assedio cristiana. Clorinda, però, viene inseguita e uccisa da Tancredi che, quando riconosce in lei la donna amata, rimane sconvolto dal dolore.

A questo punto i Cristiani devono costruire un'altra torre, ma la selva da cui possono trarre il legname è sotto l'incantesimo del mago **Ismeno**. Solo Rinaldo potrebbe vincere questa magia, ma egli è prigioniero di Armida nelle Isole Fortunate. Ecco allora che Rinaldo viene liberato, torna e toglie l'incantesimo dalla selva. I Cristiani, aiutati da una schiera di spiriti celesti, riescono finalmente a conquistare la città di Gerusalemme e a liberare il Santo Sepolcro.

Le caratteristiche del poema

La *Gerusalemme liberata* di Torquato Tasso, come del resto la sua vita, riflette i dubbi, le inquietudini tipiche di un'epoca storica, la **seconda metà del Cinquecento**, nella quale si avvertono i primi segni del tramonto e della crisi degli ideali del Rinascimento.

Nella seconda metà del Cinquecento, infatti, alla fiducia rinascimentale nell'uomo e nelle sue capacità creative si vanno sostituendo il clima della **Controriforma** e la mancanza di libertà religiosa, politica e culturale. In un'atmosfera simile un poema come l'*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto, con la sua ironia, il suo gusto del fantastico, la sua serena e armoniosa concezione della vita, non era più concepibile. La *Gerusalemme liberata*, invece, con il suo contenuto serio e importante, religioso e guerriero insieme, rispondeva perfettamente alle aspirazioni e agli ideali della Controriforma e della vittoria riportata a Lepanto (1571) dalla flotta cristiana contro quella musulmana.

Oltre ai grandi ideali di **eroismo** e di **dedizione alla fede cristiana**, Tasso lascia spazio nella sua opera anche ai temi dell'**amore** e del **sentimento**, tipici dell'età rinascimentale; tuttavia la **visione della vita** che emerge dall'intera narrazione è **amara, dolente, travagliata**.

I personaggi, infatti, appaiono tormentati, condannati a vivere in un mondo in cui tutto (eroismo, gloria, amore, bellezza, passione) è provvisorio e ingannevole e le uniche realtà sono la solitudine, la tragica delusione e la morte. Il senso di dramma e di mistero che incombe sugli uomini e sulle loro vicende finisce col rendere poco determinanti all'interno del poema gli stessi elementi del meraviglioso e del soprannaturale (le forze demoniache e magiche in favore dei Saraceni e le forze celesti e sacre in aiuto dei Cristiani).

Tutti questi motivi sono espressi con uno **stile mosso, ricco e solenne** che si avvale di un **linguaggio** letterario, lontano dall'uso parlato, caratterizzato da pause improvvise volte a creare forti tensioni drammatiche.

Rinaldo abbandona Armida in un affresco di Giambattista Tiepolo.





Proemio



L'ascolto è disponibile
in Aula Digitale

Anche la *Gerusalemme liberata*, in linea con la tradizione dei poemi classici, si apre con un **proemio**. Nella **protasi** (o enunciazione dell'argomento) Tasso espone in modo breve e rapido l'argomento che si propone di cantare, religioso ed eroico insieme; nell'**invocazione**, invece, si rivolge alla Musa, affinché ispiri il suo canto. Segue infine la **dedica** al suo protettore, il duca Alfonso II d'Este.

1

Canto l'arme pietose¹ e 'l capitano
che 'l gran sepolcro liberò di Cristo²:
molto egli oprò co 'l senno e con la mano³,
molto soffrì nel glorioso acquisto⁴:
e in van l'Inferno⁵ vi s'oppose, e in vano
s'armò d'Asia e di Libia il popol misto⁶;
il Ciel gli dié favore, e sotto a i santi
segnì ridusse i suoi compagni erranti⁷.

2

O Musa, tu che di caduchi allori
non circondi la fronte in Elicona,
ma su nel cielo in fra i beati cori
hai di stelle immortali aurea corona⁸,
tu spira al petto mio celesti ardori⁹,
tu rischiara il mio canto, e tu perdona
s'intesso fregi al ver¹⁰, s'adorno in parte
d'altri dilette, che de' tuoi, le carte¹¹.

1. l'arme pietose: le armi pie, devote dei Crociati perché servono a liberare il Santo Sepolcro.

2. 'l capitano ... Cristo: Goffredo di Buglione, che liberò il Santo Sepolcro (prima Crociata, 1096-1099).

3. molto egli oprò ... mano: molto giovò all'impresa con la sua saggezza e il suo valore.

4. glorioso acquisto: gloriosa conquista di Gerusalemme.

5. l'Inferno: le potenze infernali, demoniache.

6. d'Asia ... misto: gli infedeli, di stirpi diverse, d'Asia e di Africa (**Libia**).

7. il Ciel ... erranti: grazie alla protezione e all'aiuto di Dio, riuscì a ricondurre sotto le sacre insegne della Croce i suoi compagni, che si erano lasciati sviare da interessi terreni (**erranti**).

8. O Musa ... aurea corona: il poeta non si rivolge a una divinità della mitologia classica che vive sul monte Elicona (luogo sacro ad Apollo e alle Muse, in Beozia) e si circonda la fronte di glorie (**allori**) passeggiere (**caduchi**), bensì si rivolge a un'intelligenza celeste che risiede in Paradiso (**su nel cielo**) tra le beate schiere degli angeli (**in fra i beati cori**) e ha una corona d'oro fatta di stelle immortali. Secondo alcuni, la Musa invocata da Tasso è Urania, considerata come intelligenza celeste che ispira i poeti; secondo altri, è la Madonna.

9. spira ... ardori: infondi in me ispirazioni (**ardori**) religiose.

10. s'intesso ... ver: se unisco (**s'intesso**) elementi fantastici (**fregi**) alla verità storica (**ver**).

11. s'adorno in parte ... carte: se arricchisco (**adorno**) in parte il mio poema (**le carte**) di piaceri terreni diversi da quelli tuoi che sono spirituali.

3

Sai che là corre il mondo, ove più versi
di sue dolcezze il lusinghier Parnaso¹²;
e che 'l vero condito in molli versi,
i più schivi allettando ha persuaso¹³:
così a l'egro fanciul porgiamo aspersi
di soavi licor gli orli del vaso:
succhi amari ingannato intanto ei beve,
e da l'inganno suo vita riceve¹⁴.

4

Tu, magnanimo Alfonso¹⁵, il qual ritogli
al furor di fortuna e guidi in porto
me peregrino errante¹⁶, e fra gli scogli
e fra l'onde agitato e quasi absorto¹⁷,
queste mie carte in lieta fronte¹⁸ accogli,
che quasi in vóto a te sacrate i' porto¹⁹.
Forse un dì fia che la presàga penna
osi scriver di te quel ch'or n'accenna²⁰.

(da *Gerusalemme liberata*, canto I, Garzanti, Milano)



12. Sai ... Parnaso: Sai (o Musa) che gli uomini (**il mondo**) corrono di preferenza là dove la poesia (il **Parnaso**, monte sacro ad Apollo e alle Muse), allettante e piacevole (**lusinghier**), sparge maggiormente le sue dolcezze. Tasso intende qui dire che il mondo, ossia il pubblico dei lettori, ama leggere componimenti poetici piacevoli.

13. e che 'l vero ... persuaso: e (**sai**) che la verità, resa più piacevole con dolci (**molli**) versi, ha persuaso a essa anche i più restii (**schivi**).

14. così a l'egro ... riceve: nello stesso modo al fanciullo ammalato (**egro**) porgiamo gli orli del bicchiere cosparsi (**aspersi**) di piacevole liquore: intanto egli ingannato beve l'amara medicina (**amari succhi**) e, grazie all'inganno, riceve la vita, ossia guarisce.

15. Alfonso: si tratta di Alfonso II d'Este, duca di Ferrara, al quale è dedicato il poema.

16. il qual ... errante: che sottrai alle ire della sorte (**al furor di fortuna**) e conduci verso un porto sicuro me che girovago da un luogo all'altro (**peregrino errante**).

17. fra gli scogli ... absorto: agitato e quasi sommerso (**absorto**) dalle difficoltà della vita (**scogli**).

18. in lieta fronte: con animo benigno.

19. che quasi ... porto: che offero a te consacrate quasi come per voto.

20. Forse un dì fia ... n'accenna: Forse un giorno accadrà che la mia penna che prevede la tua gloria futura (**presàga**) osi scrivere di te quello che per il momento (**or**) solo accenna.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Nella prima ottava Tasso presenta l'argomento del suo poema. Qual è?
2. Nella seconda ottava Tasso a chi rivolge la sua invocazione?
3. Nella terza ottava Tasso espone una sua convinzione e cioè che: (indica con una crocetta la risposta esatta)
 - i lettori preferiscono leggere componimenti poetici di contenuto rigorosamente storico
 - la vera poesia ha solo lo scopo di far divertire con l'incanto della fantasia
 - i versi carichi di dolcezza favoriscono la diffusione e la comprensione della verità
4. Nella quarta ottava il poeta si rivolge a un illustre personaggio al quale dedica la sua opera. Di chi si tratta?

ANALIZZARE

- 5  Il proemio della *Gerusalemme liberata* presenta nell'invocazione un **elemento di novità** rispetto alla tradizione classica. Infatti Tasso non si rivolge a una dea pagana, bensì a una divinità cristianizzata. Perché, secondo te?
6. Nell'ultima ottava il poeta presenta se stesso come un uomo:
 - sereno e tranquillo
 - inquieto e sofferente
 - sicuro e appagato

LINGUA E STILE

7. Nella quarta ottava il nome di Alfonso è accompagnato da un **epiteto**, ossia da un aggettivo che descrive una particolare caratteristica del personaggio. Individua l'epiteto e **trascrivilo**.

Quale particolare caratteristica di Alfonso vuole evidenziare?

- 8  Le strofe che compongono la *Gerusalemme liberata* sono **ottave**, cioè formate da quanti versi? Ciascun verso di quante sillabe è composto? Di conseguenza, come si chiama?

Considera ora lo schema metrico della prima ottava del proemio:

v. 1 ... capitano	A	v. 5 ... vano	A
v. 2 ... Cristo	B	v. 6 ... misto	B
v. 3 ... mano	A	v. 7 ... santi	C
v. 4 ... acquisto	B	v. 8 ... erranti	C

Quali sono i versi a **rima alternata**? Quali sono, invece, i versi a **rima baciata**? Verifica se questo schema metrico vale per le altre tre ottave.

La morte di Clorinda

È questo l'episodio più drammatico del poema, tutto pervaso da un'atmosfera d'amore e di morte. Clorinda, la bella e valorosa guerriera saracena di cui l'eroe cristiano è perduto innamorado, penetra una notte nel campo dei Cristiani per incendiare una torre che avrebbe dovuto servire all'espugnazione di Gerusalemme. Insieme ad Argante, grande eroe saraceno, riesce nell'impresa, ma subito dopo l'incendio viene scoperta e inseguita dai Cristiani. Mentre Argante riesce a rifugiarsi a Gerusalemme, Clorinda, attardatasi, rimane fuori e viene raggiunta da Tancredi che, non riconoscendola, la sfida a duello. Si svolge così uno spietato combattimento che si concluderà all'alba con la morte dell'intrepida guerriera. Clorinda morente pronuncia solo parole di fede e chiede di essere battezzata. Levandole l'elmo per bagnarle la fronte con l'acqua del sacramento, Tancredi riconosce la donna amata e il dolore lo inchioda in un'immobilità silenziosa e disperata. Muore così Clorinda, la bella guerriera, porgendo a Tancredi, in segno di pace, la sua mano ormai pervasa dal gelo della morte.

64

Ma ecco omai l'ora fatale è giunta,
 che 'l viver di Clorinda al suo fin deve¹.
 Spinge egli² il ferro nel bel sen di punta,
 che vi s'immerge, e 'l sangue avido beve³;
 e la veste, che d'òr vago trapunta
 le mammelle stringea tenera e leve,
 l'empie d'un caldo fiume⁴. Ella già sente
 morirsi, e 'l piè le manca egro e languente⁵.



1. **che 'l viver ... deve:** che la vita di Clorinda deve pervenire alla sua fine.

2. **egli:** Tancredi.

3. **e 'l sangue avido beve:** e il ferro, cioè la spada, beve avidamente il sangue di Clorinda.

4. **e la veste ... fiume:** e la veste, che ricamata di bei fili d'oro le stringeva il petto, morbida e leggera, si inzuppa di un gran fiotto di sangue.

5. **e 'l piè ... languente:** e non si regge più sulle gambe deboli e vacillanti.

65

Segue⁶ egli la vittoria, e la trafitta
 vergine minacciando incalza e preme⁷.
 Ella, mentre cadea, la voce afflitta⁸
 movendo, disse le parole estreme;
 parole ch'a lei novo un spirto ditta,
 spirto di fé, di carità, di speme;
 virtù ch'or Dio le infonde, e se rubella
 in vita fu, la vuole in morte ancella⁹.

66

«Amico, hai vinto: io ti perdón... perdona
 tu ancora¹⁰, al corpo no, che nulla pave¹¹,
 a l'alma¹² sì: deh! per lei prega, e dona
 battesimo a me ch'ogni mia colpa lave¹³.»
 In queste voci languide risuona
 un non so che di flebile e soave
 ch'al cor gli scende¹⁴, ed ogni sdegno ammorza¹⁵,
 e gli occhi a lagrimar gli invoglia e sforza¹⁶.

67

Poco quindi lontan nel sen del monte
 scaturia mormorando un picciol rio¹⁷.



6. Segue: Persegue, insegue.

7. preme: non dà tregua.

8. afflitta: fievole.

9. parole ch'a lei ... ancella: parole che a lei ispira (**ditta**) un nuovo sentimento (**spirto**), un sentimento di fede, di carità, di speranza; virtù che ora Dio le infonde, e se durante la vita fu ribelle (alla fede cristiana), egli vuole che in punto di morte diventi sua seguace (**ancella**).

10. tu ancora: anche tu.

11. che nulla pave: che non ha paura di nulla.

12. a l'alma: all'anima.

13. dona battesimo ... lave: donami il battesimo che ogni mia colpa lavi, estingua.

14. ch'al cor gli scende: che scende nel cuore di Tancredi.

15. ammorza: smorza, placa.

16. gli occhi ... sforza: lo induce e costringe al pianto.

17. Poco quindi ... rio: Poco lontano da quel luogo (**quindi**) in una rientranza della montagna scaturiva un piccolo ruscello (**picciol rio**).



Tancredi battezza
Clorinda in
un'illustrazione
di A. Dubois per
il poema
La Gerusalemme
liberata.

Egli v'accorse, e l'elmo empie nel fonte,
e tornò mesto al grande ufficio e pio¹⁸.
Tremar sentì la man, mentre la fronte,
non conosciuta ancor, sciolse e scoprì¹⁹.
La vide, la conobbe; e restò senza
e voce e moto²⁰. Ahi vista! Ahi conoscenza!²¹

68

Non morì già; ché sue virtù accolse
tutte in quel punto, e in guardia al cor le mise,
e premendo il suo affanno, a dar si volse
vita con l'acqua a chi col ferro uccise²².
Mentre egli il suon de' sacri detti sciolse²³,
colei di gioia trasmutossi²⁴, e rise;
e in atto di morir lieto e vivace,
dir pareo: «S'apre il cielo; io vado in pace».

69

D'un bel pallore ha il bianco volto asperso²⁵,
come a' gigli sarian miste viole²⁶;
e gli occhi al cielo affisa²⁷; e in lei converso²⁸
sembra per la pietate il cielo e 'l sole:
e la man nuda e fredda alzando verso
il cavaliere, in vece di parole,
gli dà pegno di pace²⁹. In questa forma
passa³⁰ la bella donna, e par che dorma.

(da *Gerusalemme liberata*, canto XII, Garzanti)

18. al grande ufficio e pio: a compiere il solenne e sacro atto del battesimo.

19. mentre la fronte ... scoprì: mentre sciolse i lacci dell'elmo e scoprì la fronte ancora sconosciuta.

20. moto: senza riuscire a fare il minimo movimento.

21. Ahi vista! Ahi conoscenza!: Ahi atroce vista! Ahi terribile riconoscimento!

22. ché sue virtù ... uccise: perché in quel momento (**in quel punto**) raccolse tutte le sue forze (**virtù**) e le pose a guardia del suo cuore e, soffocando il suo strazio (**affanno**), si accinse (**si volse**) a dare, con l'acqua del battesimo, la vita eterna a colei che aveva ucciso con la spada.

23. il suon ... sciolse: pronunciò le sacre parole del battesimo.

24. trasmutossi: si trasformò.

25. asperso: soffuso.

26. come a' gigli ... viole: come se al bianco dei gigli fossero unite delle violette (si tratta perciò di un pallore violaceo).

27. affisa: rivolge.

28. in lei converso: rivolto verso di lei.

29. e la man nuda ... pace: Clorinda, invece di parlare, porge a Tancredi (**cavaliere**) in segno di pace la sua mano ormai fredda.

30. In questa forma passa: In questo modo muore.

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Chi sono, rispettivamente, Clorinda e Tancredi, i due personaggi di questo episodio? Per quale motivo si trovano a battersi l'una contro l'altro in un furioso duello? (Rispondi consultando la presentazione del testo)
2. Ti presentiamo qui di seguito, messi alla rinfusa, i fatti narrati nell'episodio. Riordinali cronologicamente, inserendo un numero progressivo nelle caselle.
 - Tancredi riconosce nel nemico morente la donna amata.
 - Clorinda porge la sua mano a Tancredi, in segno di pace, e muore.
 - Tancredi trafigge a morte Clorinda.
 - Tancredi battezza Clorinda.
 - Clorinda, in punto di morte, chiede a Tancredi di essere battezzata.

ANALIZZARE

3. Come si comporta Clorinda in punto di morte? Secondo te, quale significato assume la sua **conversione al cristianesimo**?
4. Qual è la reazione di Tancredi quando scopre la vera identità del suo nemico?
5. Secondo te, la **drammaticità della vicenda** consiste soprattutto nel fatto che:
 - Clorinda muore
 - Tancredi è vittima inconsapevole e incolpevole di un atroce inganno
 - Clorinda e Tancredi sono nemici
- 6  Tasso accompagna e commenta dall'inizio alla fine le azioni, i gesti, le parole dei due personaggi con un **atteggiamento**:
 - distaccato
 - pacatamente ironico
 - partecipe e addolorato

LINGUA E STILE

7. Nell'ottava 69 è presente una **similitudine**. Individuala e sottolineala.
8. La **personificazione** è una figura retorica che consiste nel dare a cose e idee aspetto umano, facendole cioè agire e parlare come esseri umani. Nei seguenti versi: «Spinge egli il ferro nel bel sen di punta, / che vi s'immerge, e 'l sangue avido beve...» (ottava 64), il **ferro**, ossia la spada di Tancredi, viene **personificato** da Tasso. Infatti quale azione tipicamente umana il poeta gli fa compiere?
9. Tasso utilizza spesso la tecnica poetica dell'**enjambement**, che consiste nel separare due parole fortemente legate dal senso, collocandole una alla fine di un verso e l'altra all'inizio del verso successivo. Nei seguenti versi: «Segue egli la vittoria, e la trafitta / vergine minacciando incalza e preme» (ottava 65), «... **trafitta / vergine** ...» costituisce un enjambement. Perché?

IL TRAMONTO DEL CAVALIERE

MIGUEL DE CERVANTES SAAVEDRA E IL *DON CHISCIOTTE DELLA MANCIA*

Il *Don Chisciotte della Manzia*, capolavoro della letteratura spagnola, è considerato il **primo grande romanzo moderno**, nonché il romanzo più significativo del Seicento, quello cioè che meglio interpreta la crisi dei grandi ideali del Rinascimento.

Miguel de Cervantes Saavedra



La vita di Miguel de Cervantes si presenta suddivisa in due momenti: quello giovanile, dell'avventura e della smania di grandezza, e quello maturo, caratterizzato da un'affannosa ricerca di stabilità sociale e dal raccoglimento in una fervida attività artistica. Questi due modi d'essere acquistano significato se pensiamo che Miguel de Cervantes visse proprio nel periodo in cui la Spagna passò dal fugace sogno dell'Impero universale alla crisi economica e politica di fine Cinquecento.

Miguel de Cervantes Saavedra nacque ad Alcalá de Henares, nella Nuova Castiglia, nel 1547 da una famiglia di umili origini. Durante l'infanzia seguì le peregrinazioni del padre chirurgo, in varie città della Spagna. Poco più che ventenne si trasferì in Italia, dove visse come uomo di corte e soldato. Nel 1571 prese parte alla vittoriosa battaglia navale di Lepanto contro i Turchi nella quale fu ferito al petto e alla mano sinistra, di cui perse l'uso. Dopo alcuni anni, mentre stava tornando in Spagna, venne catturato dai pirati turchi che lo fecero prigioniero e lo vendettero come schiavo. Ottenuta la libertà, tornò in patria dove svolse incarichi modesti e mal retribuiti. Fu anche coinvolto in una serie di disavventure che gli procurarono il carcere e la scomunica (1602). Fu proprio in quegli anni però che Cervantes scrisse il meglio della sua vasta produzione.

*Nel 1605 pubblicò la prima parte del romanzo *Don Chisciotte*, che ottenne un grande successo in Spagna e in tutta Europa, e nel 1615 la seconda parte dell'opera. Morì a Madrid nel 1616.*

La vicenda

Il *Don Chisciotte della Manzia*, il cui titolo originale è *L'ingegnoso hidalgo don Chisciotte della Manzia*, è diviso in due parti nettamente distinte e composte a molti anni di distanza tra loro.



■ **Prima parte (1605)**

In un borgo della Mancia vive un povero *hidalgo* (nobiluomo), Alonso Quejana, totalmente assorbito dalla lettura di romanzi cavallereschi, dei quali discute lungamente con il parroco e con il barbiere. Ma, trascorrendo notte e giorno su quei libri, impazzisce e decide di farsi cavaliere errante per accrescere la sua fama e rendere onore al paese. Dopo aver dato al suo ronzino il nome di **Ronzinante** e a se stesso quello di **Don Chisciotte della Mancia**, sceglie come sua dama una contadina, cui attribuisce il nome di **Dulcinea del Toboso**. Riceve l'investitura di cavaliere da un oste, in un'osteria che egli crede un castello. Le sue prime avventure sono disastrose e così ritorna a casa, ma poco

Don Chisciotte e Dulcinea in un quadro di Charles Robert Leslie della prima metà del XIX secolo, presso il Victoria and Albert Museum di Londra.



dopo riparte, accompagnato questa volta da **Sancio Panza**, un contadino trasformato in scudiero, che lo segue con il suo asino.

Ha inizio così un'altra serie di avventure: lotta contro dei mulini a vento che scambia per giganti, scambia due greggi per degli eserciti, libera alcuni galeotti subendone le conseguenze... Finalmente, dopo numerose altre avventure che finiscono quasi sempre a suon di bastonate per il povero Don Chisciotte, il parroco, il barbiere e Sancio riescono a legarlo e a portarlo a casa.

■ **Seconda parte (1615)**

Un immaginario entusiasta lettore delle avventure di Don Chisciotte, da poco stampate, lo persuade a partire di nuovo: spera, sfidandolo a duello, travestito a sua volta da cavaliere, di vincerlo e guarirlo definitivamente dalla pazzia. Ma dal duello esce vittorioso Don Chisciotte che riprende la sua vita errabonda.

Giunto a Barcellona, viene sfidato dal **Cavaliere della Bianca Luna** (cioè ancora il lettore suo ammiratore); viene ferito e, secondo i patti della sfida, torna al suo paese. Qui, colto da una febbre fortissima, rinsavisce, rinnega le passate imprese e muore fra le braccia dei suoi fedeli amici.

Interpretazione simbolica

Tutto il romanzo può essere interpretato in chiave simbolica, come specchio di una società in crisi, in particolare della società spagnola contemporanea.

I grandi e nobili valori di eroismo, di generosità, di grandezza, sui quali si era fondata la civiltà cavalleresca, appaiono ora completamente svuotati di significato e pertanto l'umanità, frastornata, in cerca di ideali che non trova, si esalta idealizzando il passato, proprio come Don Chisciotte della Mancia.

Don Chisciotte e Sancio Panza

Don Chisciotte è sempre stato interpretato come raffigurazione dell'ideale in lotta con il reale. Ma Don Chisciotte non è completo senza Sancio Panza e questo fa sì che il romanzo abbia **due figure centrali**. Perché questo espediente? La risposta più ovvia è che l'uno senza l'altro i due eroi non sarebbero divertenti; ma le due figure, complementari come sono, servono all'autore per esprimere concetti più complessi:

- essi raffigurano due aspetti contrastanti dell'anima umana, l'amore per ciò che è nobile e onesto e l'amore per ciò che è semplicemente utile;
- Don Chisciotte è l'eroe intellettuale che evade nell'azione; ma è sogno, è follia, far combattere ciò che è scritto nei libri con la realtà! Infatti viene sconfitto;
- Sancio Panza è l'uomo istintivo, semplice, dotato di buon senso pratico. Infatti riesce spesso a cavarsela.

(C. Sarnbugar e D. Ermini)

L'ironia di Cervantes

Cervantes sembra assumere nei confronti del suo personaggio un atteggiamento ironico, e in chiave ironica sembra concepita tutta l'opera. Tuttavia la sua è un'ironia **benevola**: egli non intende denigrare la cavalleria ormai inesistente nella sua epoca, e nemmeno vuole ridicolizzare i cavalieri del passato. Egli benevolmente vuole prendere in giro i suoi contemporanei attoniti e frastornati dal mondo in mutamento e quindi inclini a rimpiangere il passato, a rifiutare il reale per l'ideale. Ma soltanto un «pazzo» come Don Chisciotte può assumere atteggiamenti di

un'epoca ormai superata; egli infatti rimane ammirevole e patetico nella sua fede negli alti ideali, ma le sue avventure risultano stonate e cadono nel ridicolo. In questo senso l'ironia è saggezza: Cervantes non vuole distruggere un passato eroico, ma vuole ridimensionare le sterili evasioni, nell'ideale e nel sogno, di una società insoddisfatta e la «pazzia» diventa un pretesto efficace per rendere comici, senza offenderli, tanti Don Chisciotte della sua Spagna in crisi.

A. G. Decamps,
Don Chisciotte
e Sancho Panza,
XIX secolo, Parigi,
Museo del Louvre.





Don Chisciotte contro i mulini a vento

In una delle sue più famose avventure, Don Chisciotte vede da lontano dei mulini a vento, li scambia per giganti e li assale, ma...

1. scoprirono: si tratta di Don Chisciotte e di Sancio Panza, il suo fedele scudiero.

2. va incamminando: va guidando.

3. ci si mostrano: si presentano davanti a noi.

4. con le loro spoglie: con il bottino guadagnato sconfiggendoli.

5. mala semenza: cattiva razza, stirpe.

6. leghe: la lega è un'antica unità di misura che varia, a seconda dei Paesi, da quattro a sei chilometri.

7. entrerà con essi ... tenzone: ingaggerò, intraprenderò contro di essi un feroce e impari combattimento.

8. diede di sprone: spronò, incitò il cavallo.

9. codarde: paurose.

10. Briareo: gigante della mitologia greca con cinquanta teste e cento braccia.

11. Dulcinea: Dulcinea del Toboso, la contadina trasformata in dama dalla sua fantasia.

12. in quel frangente: in quella difficile situazione.

13. rotella: piccolo scudo rotondo.

A questo punto scoprirono¹ trenta o quaranta mulini a vento che si trovano in quella campagna, e non appena Don Chisciotte li vide, disse al suo scudiero: «La fortuna va incamminando² le nostre cose assai meglio di quanto potremmo desiderarlo, perché guarda lì, amico Sancio Panza, che ci si mostrano³ trenta e più smisurati giganti, con i quali ho intenzione di azzuffarmi e di ucciderli tutti, così con le loro spoglie⁴ cominceremo ad arricchirci, che questa è buona guerra, ed è fare un servizio a Dio togliere questa mala semenza⁵ dalla faccia della terra». «Che giganti?» disse Sancio Panza.

«Quelli che vedi là» rispose il suo padrone «dalle smisurate braccia; e ce n'è alcuni che arrivano ad averle lunghe due leghe⁶.»

«Badi la signoria vostra» osservò Sancio «che quelli che si vedono là non son giganti ma mulini a vento, e ciò che in essi paiono le braccia, son le pale che girate dal vento fanno andare la pietra del mulino.»

«Si vede bene» disse Don Chisciotte «che non te n'intendi d'avventure; quelli sono giganti; e se hai paura, levati di qua, e mettiti a pregare, mentre io entrerà con essi in aspra e disugual tenzone⁷.»

E così dicendo diede di sprone⁸ al suo cavallo Ronzinante, senza far caso a ciò che gli gridava Sancio Panza, per avvertirlo che erano certamente mulini a vento, e non giganti, quelli che andava ad attaccare. Ma lui era talmente convinto che erano giganti che né sentiva le grida del suo scudiero Sancio, né s'accorgeva, nemmeno ora che era arrivato vicino, di ciò che erano; anzi gridava a gran voce: «Non scappate, codarde⁹ e vili creature, che è un cavaliere solo chi vi attacca».

A questo punto soffiò un po' di vento e le grandi pale cominciarono a muoversi, e Don Chisciotte disse, vedendo ciò: «Quand'anche muoviate più braccia del gigante Briareo¹⁰, me la pagherete».

Così dicendo, e raccomandandosi ardentemente alla sua signora Dulcinea¹¹ per chiederle che lo soccorresse in quel frangente¹², ben coperto dalla rotella¹³, con la lancia in resta, spinse Ronzinante a gran galoppo e investì il primo mulino che si trovò davanti; e avendo dato un gran colpo di lancia alla pala, il vento la fece ruotare con tal furia che fece in pezzi la lancia, trascinandosi dietro cavallo e cavaliere, che rotolò tramortito per terra. Accorse ad aiutarlo Sancio Panza, con tutta la velocità del suo asino, e quando arrivò lo trovò che non era neanche in grado di muoversi: tale era il colpo che Ronzinante gli aveva dato. «Per l'amor di Dio!» disse Sancio. «Non gliel'avevo detto io che stes-

14. a continua vicenda:
a continui mutamenti.

15. il mago Frestone:
Don Chisciotte attribuisce la trasformazione dei giganti in mulini a vento a un incantesimo del mago Frestone che gli era nemico.

se bene attento a quel che faceva, che quelli erano mulini a vento, e solamente chi ce li avesse avuti in testa poteva non accorgersene?»
«Taci, caro Sancio» rispose Don Chisciotte «poiché le cose della guerra sopra tutte le altre son soggette a continua vicenda¹⁴; tanto più che io credo, ed è e sarà certamente così, che il mago Frestone¹⁵ ha convertito questi giganti in mulini, per togliermi la gloria di vincerli: tale è l'inimicizia che mi tiene; ma alla resa dei conti, poco varranno le sue male arti contro la bontà della mia spada.»
«Ci pensi il Signore, che tutto può» rispose Sancio. E lo aiutò ad alzarsi.

(da *Don Chisciotte della Mancia*, trad. di V. Bodini, Einaudi, Torino, rid.)

PROPOSTE DI LAVORO

COMPRENDERE

1. Don Chisciotte scambia i mulini a vento per giganti e vuole assalirli e ucciderli: perché?
2. Alla decisione di Don Chisciotte di assalire i «giganti», come reagisce Sancio Panza?
3. Alle osservazioni di Sancio Panza, come reagisce Don Chisciotte?
4. Come si conclude lo scontro di Don Chisciotte?

ANALIZZARE

5. Quali dei seguenti aggettivi ti sembrano più adatti a definire Don Chisciotte? Quali, invece, Sancio Panza? Indicali con una freccia.

realista

Don Chisciotte

folle

sognatore

concreto

assennato

Sancio Panza

visionario

6. In questo episodio si intuisce che l'autore nei confronti del suo personaggio prova:
 - compassione perché non riesce a vincere contro i mulini a vento
 - disprezzo perché rifiuta di prendere atto della realtà
 - una certa ammirazione perché crede, anche se da «folle», in nobili ideali

LESSICO

7. L'espressione **combattere contro i mulini a vento**, ormai proverbiale, che cosa significa?



VOGLIA DI LEGGERE

Ulteriori **testi di epica cavalleresca**, da stampare e leggere in piena libertà, per il piacere di leggere.

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

DON CHISCIOTTE NELL'ARTE

■ Il pittore britannico **George Cattermole**, specializzato nel dipingere episodi storici o tratti dalla letteratura, ritrae Don Chisciotte immerso nella sua attività preferita, la lettura di romanzi cavallereschi. Seduto nel suo studio, illuminato da una morbida luce, l'uomo è completamente concentrato sul grande libro che tiene appoggiato sulle gambe. Sulla sinistra, ai piedi del tavolo, ci sono altri volumi rilegati, mentre il quadro alla parete rappresenta un noto cavaliere, San Giorgio, che uccide un drago. Sparsi tutti intorno si vedono la sua armatura, il suo elmo, la sua spada.



G. Cattermole, Don Chisciotte nel suo studio, 1833 circa, Londra, Victoria & Albert Museum, acquerello su carta.



H. Daumier, Don Chisciotte e la mula morta, 1867, Parigi, Musée d'Orsay, olio su tela, 54,5 x 132,5 cm.

■ Il pittore francese **Honoré Daumier** è stato probabilmente il più grande interprete di Don Chisciotte nel Novecento. L'artista era particolarmente attratto dalla figura di questo eroe: lo rappresentò, infatti, spesso, solitario, intento alla lettura o in coppia con il suo fedele scudiero Sancho Panza. In quest'opera illustra l'episodio del ritrovamento di una mula morta, divorata dai cani e dagli uccelli. I due cavalieri sostano incerti, in lontananza. Don Chisciotte e Sancho sono rappresentati nel modo consueto: il primo, alto, esile, dinoccolato, armato di scudo e lancia, sul suo cavallo Ronzinante; il secondo, basso e più goffo, sulla sua mula.

1. Secondo te, perché Don Chisciotte ha appeso nel suo studio un quadro che ritrae San Giorgio che uccide il drago? Che tipo di storie racconteranno i grandi libri sparsi ovunque?
2. In entrambe le opere, gli artisti utilizzano l'acquerello, tecnica pittorica caratteristica per i suoi effetti morbidi e delicati. Secondo te, Daumier usa solo questa tecnica nella sua opera?
3. L'incontro di Don Chisciotte e Sancho Panza con la mula è un soggetto drammatico. Quali elementi contribuiscono a creare questo effetto? Pensa a come Daumier dispone i personaggi rispetto all'animale morto, al paesaggio, ai colori usati. Prova a descrivere il dipinto.
4. Che cosa comunica, invece, l'acquerello di Cattermole? Quali gli elementi a sostegno delle tue impressioni?

VERIFICA SOMMATIVA

Leggi attentamente il seguente brano tratto da *Don Chisciotte della Manzia* e poi esegui gli esercizi.

Don Chisciotte e i due leoni

Don Chisciotte procede lungo una strada con il fedele Sancio, quando vede venire innanzi un carro imbandierato.

Intanto era giunto il carro imbandierato sul quale non c'erano altre persone che il carrettiere a cavallo su una delle mule e un uomo seduto sul davanti. Don Chisciotte gli si parò dinanzi e disse:

«Dove andate amici? Che carro è questo? Che cosa trasportate? E queste bandiere che voglion dire?»

«Il carro è mio» rispose il carrettiere «e sopra ci sono due gabbie con due feroci leoni, che il governatore d'Orano¹ manda a regalare a Sua Maestà, e le bandiere sono bandiere reali in segno appunto che qui dentro c'è roba che appartiene a Sua Maestà il Re.»

«E son grandi i leoni?» domandò Don Chisciotte.

«Tanto grandi» rispose l'uomo «che di così grandi non ne son mai venuti dall'Africa nella Spagna. Io sono il guardiano, e ne ho condotti degli altri, ma come questi mai. Son maschio e femmina: il maschio è in questa gabbia davanti e la femmina in quell'altra di dietro. Ora hanno fame, perché da stamani non hanno mangiato, e quindi la Signoria Vostra faccia il favore di farsi da parte, perché abbiamo bisogno d'arrivar presto dove dobbiamo dar loro da mangiare.»

«Peuh! Due leonucci a me?» disse Don Chisciotte sorridendo leggermente.

«A me due leonucci? E a quest'ora? Per Dio! Glielo farò vedere a quei signori che me li mandano se io son uomo da aver paura di due leoni. Scendete, brav'uomo, e poiché siete il guardiano aprite queste gabbie e mettetemi fuori queste bestie, e in mezzo a questa campagna farò loro conoscere chi è Don Chisciotte della Manzia.»

In quel momento Sancio si accostò al gentiluomo² e gli disse:

«Signore, per l'amor di Dio, faccia in modo che il mio padrone non affronti questi due leoni, perché se li affronta, ci fanno a pezzi.»

«Come?» rispose il gentiluomo. «Il vostro padrone è così pazzo, che voi lo credete capace di affrontare delle bestie così feroci?»

«Non è pazzo» rispose Sancio «ma temerario³.»

«Ebbene, ci penserò io» rispose il gentiluomo e, avvicinandosi a Don Chisciotte, che insisteva col guardiano per fargli aprir la gabbia, gli disse:

«Signor cavaliere, i cavalieri erranti debbono intraprendere delle avventure

1. Orano: città dell'Algeria, Stato africano.

2. gentiluomo: si tratta di un nobile che Don Chisciotte ha incontrato per strada e che, dal colore del mantello, viene chiamato «signore dal Verde Gabbano».

3. temerario: chi affronta i pericoli in modo sconsiderato, senza valutare i rischi che corre.



4. che ... punte: che non ne hanno affatto.

5. divertirsi ... furetto: il gentiluomo, cioè il signore dal Verde Gabbano, ama la vita tranquilla; per la caccia alleva qualche pernice da richiamo o qualche furetto, animale simile alla puzzola, addestrato a scovare lepri o conigli selvatici.

che offrono qualche probabilità di successo, e non di quelle che non ne hanno punte⁴, perché quando il coraggio varca i limiti della temerità, è più pazzia che forza».

«Vada, vada, signore» disse Don Chisciotte. «Vada pure a divertirsi col suo pernicioso addomesticato e col suo bravo furetto⁵, e lasci che ognuno faccia il suo mestiere.»

E volgendosi nuovamente al guardiano: «Giuraddio!» urlò. «Se non aprite subito le gabbie, con questa lancia v'inchiodo al carro».

Il carrettiere, che vide la ferma decisione di quel fantasma armato:

«Signore» gli disse «mi faccia la carità di lasciarmi prima staccar le mule e poi mettermi in salvo con loro, avanti di dar la via ai leoni: se me le ammazzano, son rovinato per tutta la vita, perché non ho altro che questo carro e queste mule».

«Uomo di poca fede» rispose Don Chisciotte «scendi, stacca e fa' quello che vuoi. Presto vedrai che ti affatichi invano, e che potevi fare a meno di tante precauzioni.»

Il carrettiere saltò a terra, e in un baleno staccò le mule, mentre il guardiano gridava:

«Siatemi voi tutti testimoni quanti siete qui, che contro la mia volontà, costretto dalla violenza, apro le gabbie e metto in libertà i leoni, e che dichiaro fermamente a questo signore che lo tengo responsabile di tutte le disgrazie e i danni che faranno queste bestie».

Sancio si mise allora a supplicare Don Chisciotte con le lacrime agli occhi che desistesse dall'idea di quell'impresa, al cui paragone, tutte quelle che aveva compiuto nel corso della sua vita non erano state che confetti e zucherini.

Anche il gentiluomo, il signore dal Verde Gabbano, avrebbe voluto impedirglielo addirittura con la forza, ma era armato molto peggio di lui, e poi non gli parve prudente l'azzuffarsi con un uomo completamente pazzo, come ormai giudicava Don Chisciotte. E siccome aveva ricominciato a sollecitare il guardiano e a rinnovare le sue minacce, il gentiluomo si decise a spronar la cavalla, Sancio il ciuco e il carrettiere le sue mule, e tutti cercavano d'allontanarsi dal carro più che potevano prima che i leoni saltassero fuori. Sancio piangeva il padrone per morto, perché quella volta credeva proprio che dovesse rimanere tra gli artigli dei leoni; malediceva la sua sorte e l'ora e il momento in cui gli era venuta l'idea d'entrare al suo servizio; ma intanto

mentre piangeva e bestemmiava, non cessava di bastonare il ciuco perché si allontanasse dal carro.

Quando il guardiano vide che i fuggiaschi erano abbastanza lontani, ripeté a Don Chisciotte ciò che già gli aveva dichiarato e protestato, ma quello gli rispose che aveva capito e che la facesse finita con le dichiarazioni e le proteste, perché tutto sarebbe stato inutile, e che facesse presto. Durante il tempo che il guardiano impiegò ad aprir la prima gabbia, Don Chisciotte si chiese se non fosse il caso di combattere a piedi piuttosto che a cavallo, e infine si decise a battersi a piedi, temendo che alla vista del leone Ronzinante⁶ si spaventasse. Per questo saltò giù dal cavallo, buttò via la lancia, imbracciò lo scudo, e sguainata la spada, lentamente, un passo avanti l'altro, con meraviglioso sangue freddo e intrepido cuore, venne a mettersi davanti al carro, raccomandandosi sinceramente prima a Dio e poi a Madonna Dulcinea⁷.

Il guardiano, avendo visto ormai Don Chisciotte in posizione, spalancò la prima gabbia dove stava, come s'è detto, il leone, il quale apparve in tutta la sua enorme grandezza e in tutto il suo spaventevole aspetto. La prima cosa che fece fu di rizzarsi e rivoltarsi nella gabbia dove era sdraiato; stese una gamba e si stirò tutto: poi aprì la bocca, sbadigliò lungamente e con quasi due palmi di lingua che tirò fuori, si pulì gli occhi e si lavò il muso: fatto questo, mise la testa fuori della gabbia e guardò da tutte le parti con occhi di bragia⁸: vista e contegno da metter spavento alla temerità in persona. Ma Don Chisciotte lo fissava intensamente con la più viva brama⁹ che saltasse giù dal carro e venisse con lui alle mani, fra le quali contava di farlo a pezzi.

Fin qui arrivò l'estremo ardimento della sua incredibile follia. Ma il generoso leone, più cortese che arrogante, non badando a ragazzate né a bravate, dopo aver guardato, come s'è detto, di qua e di là, si rivoltò indietro; mostrò il deretano a Don Chisciotte e con gran flemma e lentezza tornò a sdraiarsi in fondo alla gabbia. Allora Don Chisciotte ordinò al guardiano che gli desse delle bastonate; e lo aizzasse per farlo uscire.

«Questo poi no» rispose il guardiano «perché se lo fo¹⁰ arrabbiare, il primo a essere sbranato sarò proprio io. Si contenti, signor cavaliere, di quel che ha fatto, che è tutto quello che si può dir di più in tema di bravura, e non voglia stancar la fortuna. Il leone ha la porta aperta; dipende da lui l'uscire o non uscire, e se a quest'ora non è già uscito, ormai non uscirà più per tutto il giorno. Ma la Signoria Vostra ha chiaramente dimostrata la grandezza del suo coraggio. Nessun valoroso guerriero, ch'io mi sappia, è tenuto a far di più che sfidare il nemico e attenderlo in campo aperto; e se il nemico non viene, sua è la vergogna, e chi è rimasto ad attenderlo guadagna la palma della vittoria.»

«Quest'è vero» rispose Don Chisciotte. «Serra¹¹ la porta, amico, e sii mi testimone, meglio che potrai di quello che m'hai visto fare: cioè, che tu hai aperto al leone, che io l'ho aspettato e che non è uscito; che io ho continuato ad aspettarlo e che egli ha continuato a non uscire, e che finalmente s'è ributtato a giacere. Serra, amico, come t'ho già detto, intanto ch'io faccio segno a quelli che sono scappati e che non sono presenti, perché tornino e vengano a sentire dalla tua bocca questa mia prodezza.»

Il guardiano obbedì e Don Chisciotte, mettendo sulla punta della lancia il fazzoletto, cominciò a chiamare i fuggiaschi, i quali continuavano a fuggire.

6. Ronzinante: nome del suo cavallo.

7. Madonna Dulcinea: Dulcinea del Toboso, la contadina trasformata in dama dalla sua fantasia.

8. di bragia: di brace, di fuoco.

9. brama: ardente desiderio.

10. fo: faccio.

11. Serra: Chiudi.



Ma Sancio poté scorgere il segnale della bandiera bianca.

«Ch'io possa morire ammazzato» esclamò «se il padrone non ha vinto le bestie feroci! Perché ci chiama.»

Tutti si fermarono, e videro bene che quello che faceva i segnali era proprio Don Chisciotte; quindi, un po' rassicurati, a poco a poco si riavvicinarono fin dove chiaramente udirono le grida di Don Chisciotte che li chiamava. Finalmente arrivarono dove era il carro, e allora Don Chisciotte disse al carrettiere:

«Amico, riattaccate pure le vostre mule e proseguite il vostro viaggio. E tu, Sancio, dagli due scudi d'oro per lui e per il guardiano in ricompensa del tempo che ho fatto loro perdere».

«Volentieri e molto» disse Sancio. «Ma dei leoni che n'è stato? Son morti o vivi?»

Allora il guardiano con grandi particolari raccontò come era andata a finire la cosa, esaltando come meglio poté e seppe il valore di Don Chisciotte; alla cui vista, egli disse, il leone impaurito non aveva voluto né osato uscir dalla gabbia, sebbene egli ne avesse tenuta aperta parecchio tempo la porta.

Sancio dette gli scudi, il carrettiere riattaccò le mule e il guardiano, per ringraziarlo della mancia, baciò la mano a Don Chisciotte e gli promise di raccontare quella sua prodezza anche al re, quando sarebbe giunto alla capitale.

«Allora» disse Don Chisciotte «se mai Sua Maestà domandasse chi è stato che l'ha compiuta gli direte che è stato il *Cavaliere dai Leoni*; perché d'ora in avanti voglio che in questo nome si cambi, muti e trasformi quello che ho portato finora di *Cavaliere dalla Triste Figura*. E in questo seguo l'antica usanza dei cavalieri erranti, che si mutavano il nome quando volevano o quando lor faceva comodo.»

Il carro seguì per la sua strada e Don Chisciotte, Sancio e il signor dal Verde Gabbano seguitarono per la loro.

(da *Don Chisciotte*, trad. di F. Carlesi, A. Mondadori, Milano, rid. e adatt.)

1. Il carro imbandierato che cosa trasporta? Perché è imbandierato?

.....

.....

2. Perché Don Chisciotte ordina al guardiano di aprire le gabbie dei leoni?

.....

.....

3. Con quali parole il gentiluomo, cioè il signore dal Verde Gabbano, cerca di convincere Don Chisciotte a non affrontare i leoni?

.....

.....

4. Di fronte alla follia di Don Chisciotte che insiste perché le gabbie dei leoni vengano aperte, come reagiscono rispettivamente il carrettiere, il guardiano e Sancio?

• Il carrettiere:

• Il guardiano:

• Sancio:

5. Prima che il guardiano apra le gabbie, Don Chisciotte si mette «in posizione». Cioè che cosa fa?

.....

.....

6. Il guardiano spalanca la prima gabbia. Come si comporta il leone?

.....

.....

7. Perché, secondo il guardiano, Don Chisciotte «ha chiaramente dimostrata la grandezza del suo coraggio»?

.....

.....

8. In seguito a quale «segnale» il gentiluomo, Sancio e il carrettiere ritornano nel luogo dove c'è il carro? Che cosa vengono a sapere dal guardiano?

.....

.....

.....

9. Come si conclude la vicenda narrata?

.....

.....

10. Secondo Sancio, Don Chisciotte è: (indica con una crocetta la risposta esatta)

pazzo

temerario

coraggioso

11. Secondo te, in che cosa consiste la differenza di comportamento tra Don Chisciotte e Sancio?

.....

.....

.....

12. Come definiresti il linguaggio del personaggio di Don Chisciotte? (Indica con una crocetta le risposte esatte)

Elevato

Ricercato

Semplice

Colloquiale

IL LETTERATO E LA CORTE RINASCIMENTALE

Dal giullare al poeta di corte

Il **poema cavalleresco** nasce nel corso del Quattrocento come conseguenza della diffusione delle opere francesi del ciclo carolingio in Italia. Il poema cavalleresco italiano fonde il tema eroico, presente nel ciclo carolingio, e il tema amoroso e l'elemento fantastico, caratteristici del ciclo bretone, elevando a **forma d'arte**, nobilitando la materia cavalleresca medievale, che era rivolta a un pubblico prevalentemente popolare. Infatti, i poemi epici medievali avevano avuto un'ampia diffusione attraverso

i **cantari**, narrazioni in versi recitate a voce da poeti detti **giullari** o **canterini**, che talvolta li eseguivano con l'accompagnamento musicale.

I poemi cavallereschi di età rinascimentale, invece, **sono scritti** da grandi **poeti**, come Luigi Pulci, Matteo Maria Boiardo, Ludovico Ariosto, Torquato Tasso, per i **principi** e i **Signori delle corti** e per il loro pubblico raffinato.

Tra il XV e il XVI secolo, i Signori amavano circondarsi oltre che da intellettuali anche da artisti, musicisti e uomini di scienza, ai quali offrivano ospitalità e protezione in cambio dei loro servizi; spesso, letterati e artisti celebravano la grandezza dei loro benefattori attraverso le proprie opere, come accade nell'*Orlando furioso*, che canta le origini della casa d'Este di Ferrara. È questo il fenomeno del **mecenatismo**, tipico delle corti del Quattrocento e del Cinquecento.

Per capire il contesto in cui nacque l'epica rinascimentale è dunque importante conoscere l'ambiente delle corti, al quale sono dedicate le pagine successive.



Due delle corti più attive culturalmente tra il XV e il XVI secolo furono quelle dei Gonzaga, a Mantova, e degli Este, a Ferrara. Qui sopra, il castello della famiglia Este, ispiratori dei poemi di Matteo Maria Boiardo e Ludovico Ariosto.



Nella carta a lato la situazione politica italiana nella prima metà del Quattrocento. All'inizio del XV secolo, a Firenze, si affermò la Signoria dei Medici, prima con Cosimo il Vecchio (nella medaglia in alto), poi con il nipote Lorenzo (nella medaglia sopra), l'esponente più celebre di amore per le arti.



L'organizzazione della corte

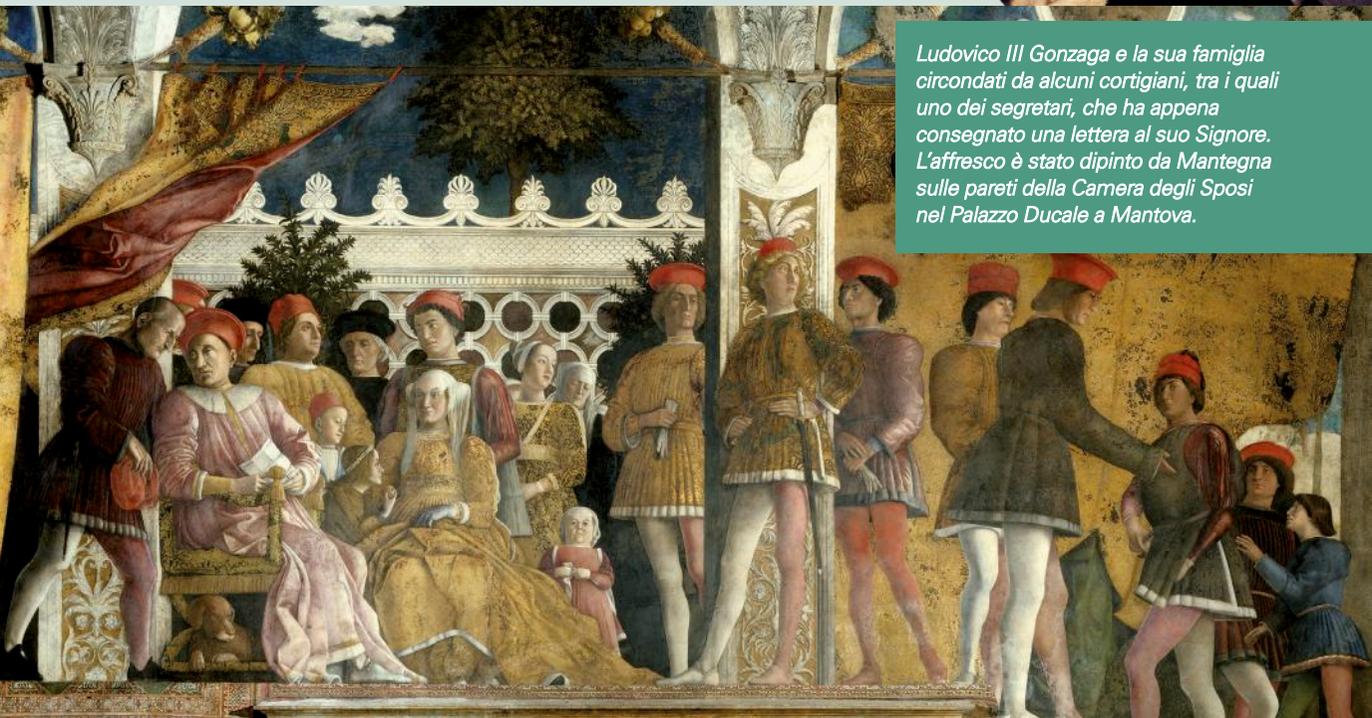
La corte rinascimentale è costituita dall'insieme delle persone che lavoravano per il Signore e per la sua famiglia e che vivevano nel loro palazzo, i **cortigiani**. In genere, la sede della corte si trovava nella città in cui il Signore risiedeva per la maggior parte del tempo, come ad esempio Firenze per i Medici, Ferrara per gli Este o Mantova per i Gonzaga. I Signori, però, erano spesso in viaggio, sia per tenere sotto controllo i loro territori sia per

motivi di svago; di conseguenza, i cortigiani si muovevano con loro e, per questo motivo, la corte è considerata un'**istituzione «mobile»**, poiché coincideva con il luogo nel quale il Signore di volta in volta si trovava.

I cortigiani erano innanzitutto **funzionari di governo**, incaricati di precise mansioni amministrative e politiche: ministri, consiglieri, esperti di diritto e di economia. C'erano poi gli esponenti del **clero** e i **nobili**, il cui compito era quello di tenere compagnia al Signore e ai suoi familiari: dovevano essere esperti di musica, danza e arte, saper conversare amabilmente, essere equilibrati e discreti in ogni atteggiamento. I Signori amavano poi circondarsi anche di **letterati e poeti, artisti, musicisti, filosofi e uomini di scienza**.

Nel palazzo, inoltre, vivevano le **persone di servizio** come barbieri, medici, cuochi, lavandaie, balie, guardie, giardinieri.

A destra, la copertina de *Il cortegiano*, un libro sulle qualità del perfetto uomo di corte scritto nel 1528 da **Baldassarre Castiglione**, letterato e diplomatico mantovano ritratto qui a lato da Raffaello. Leggendo le pagine del Castiglione, scopriamo che i cortigiani dovevano sostenere elevate **spese di rappresentanza** per indossare sempre abiti sontuosi, realizzati con stoffe di alta qualità e impreziositi da oro e gioielli, e per disporre di camerieri personali, cavalli e carrozze.



Ludovico III Gonzaga e la sua famiglia circondati da alcuni cortigiani, tra i quali uno dei segretari, che ha appena consegnato una lettera al suo Signore. L'affresco è stato dipinto da Mantegna sulle pareti della Camera degli Sposi nel Palazzo Ducale a Mantova.

I tornei e le giostre

Tornei e giostre erano due tipici intrattenimenti della corte rinascimentale. Ma che cosa erano esattamente e come si svolgevano?

Il **torneo** era un **combattimento tra squadre armate**: si svolgeva in una piazza, dove erano allestite ampie gradinate per gli spettatori e palchi per i giudici e per gli ospiti più importanti. La **giostra**, invece, era un **combattimento individuale corpo a corpo**, nel quale i due contendenti potevano affrontarsi o a piedi o a cavallo.

Come leggeremo nella pagina seguente, non bisogna dimenticare che in questo periodo il modo di fare la guerra era cambiato rispetto al Medioevo: quella del cavaliere era ormai una figura del passato, destinata a tramontare. I tornei e le giostre rinascimentali non erano

dunque più occasioni di addestramento militare in tempo di pace, ma **giochi** che consentivano al Signore e ai cortigiani di essere **cavalieri per un giorno**. Soprattutto nella giostra, il combattimento si svolgeva secondo un **copione** che rievocava i **momenti salienti di antiche battaglie** in cui i due contendenti, protetti da un'armatura, si scontravano recitando la parte di due cavalieri. Il duello offriva lo spunto per mettere in scena una **rappresentazione teatrale**, una festa in maschera: le lance e le spade utilizzate dai cavalieri avevano la punta fasciata o, addirittura, non l'avevano proprio. A rendere la rappresentazione più realistica concorreva una fastosa **scenografia**: castelli di legno dipinto, gruppi di tende, fontane, ponti, ricostruivano lo scenario della battaglia che si intendeva di volta in volta far rivivere.



Modellino di armatura da giostra, proveniente dal Museo Stibbert di Firenze.





Tiziano, Ritratto di Ariosto, 1510 circa, Londra, National Gallery.

Un letterato a corte

Il letterato al servizio di un Signore non era chiamato solo a collaborare all'organizzazione delle feste, componendo poesie d'occasione, tragedie o commedie, ma doveva svolgere anche altre mansioni nel tempo libero dallo studio e dall'attività poetica.

Ariosto, ad esempio, scrive spesso dei suoi doveri verso il cardinale Ippolito d'Este; deve assisterlo anche nelle **mansioni quotidiane**: aiutarlo a vestirsi, versargli da bere, cercare per lui libri rari e preziosi. Il cardinale sembra dimenticare che Ariosto è, prima di tutto, un poeta e gli affida impegnative **missioni politiche e diplomatiche**, che lo costringono a continui viaggi, stancanti e pericolosi. Inoltre, Ippolito spesso **non gli paga lo stipendio**: in una lettera ai cancellieri del cardinale Ariosto lamenta di essere «rimaso (ovvero “rimasto”) senza un soldo» e che, se non si provvederà quanto prima a dargli il denaro che gli

è dovuto, sarà costretto ad andare in giro con la misera veste di cuoio che ha indossato per tutto l'inverno e gli altri cortigiani rideranno di lui!

La vita del letterato, insomma, poteva essere molto dura. I compromessi, ai quali era necessario scendere, potevano essere tali da spingere il poeta ad avere la tentazione di abbandonare la corte in nome della difesa della propria dignità: «piuttosto ch'esser servo / torrò la povertade (ovvero “sopporterò la povertà”) in pazienza», scrive Ariosto con tono stizzito in una delle sue *Satire* (II, vv. 245-256), anche se poi alle parole non seguiranno i fatti.



LO STUDIOLO

Lo **studiolo** è un piccolo ambiente raccolto, appartato che i principi e i Signori del Rinascimento facevano costruire e decorare per **raccogliervi libri e oggetti preziosi** e per coltivare i propri interessi culturali.

Uno degli studioli più noti e ben conservati è quello di **Federico da Montefeltro** (ritratto nell'affresco a lato, in compagnia del figlioletto Guidobaldo) nel Palazzo Ducale di Urbino: interamente rivestito di pannelli di legno intarsiati, invitava al raccoglimento e alla concentrazione.

Anche a **Mantova**, nel Palazzo Ducale, **Isabella d'Este**, sposa del marchese Francesco II Gonzaga nel 1490, fece allestire uno studiolo e, sotto questo ambiente, la Grotta, nella quale raccolse le sue collezioni. Isabella, una delle più interessanti figure del Rinascimento per cultura e gusto di committente, utilizzava lo studiolo anche per ricevere visitatori di riguardo: non a caso, la marchesa aveva chiamato gli artisti più celebri dell'epoca, quali Mantegna, Perugino, Costa, Correggio, per abbellirlo con dipinti dedicati a temi mitologici e allegorici tipici della raffinata cultura di corte.





Feste e svaghi di corte



anche uno **strumento di propaganda**, perché erano manifestazioni di ricchezza, potenza e fasto.

Numerose erano le occasioni per festeggiare presso una corte rinascimentale: le vittorie militari, l'arrivo di un ospite importante o, ancora, matrimoni, battesimi e altri eventi legati alla vita del Signore. Tutti i cortigiani erano chiamati naturalmente a partecipare in modo concreto all'organizzazione e alla realizzazione di feste e spettacoli.

I Signori spendevano ingenti somme di denaro per mantenere le loro corti e per dare un'immagine prestigiosa di se stessi. Questo li spingeva a gareggiare nell'organizzazione di **feste, banchetti, battute di caccia, tornei e giostre**, che non costituivano, però, soltanto dei piacevoli intrattenimenti; infatti, rappresentavano



I banchetti e le feste

In queste occasioni anche il cibo aveva un'importanza centrale: i sontuosi **banchetti** che accompagnavano i festeggiamenti erano a loro volta concepiti come uno **spettacolo** che si sviluppava **secondo un tema**. Sia gli ambienti sia gli arredi della tavola venivano decorati con soggetti che si accordavano con il tema scelto. Le ricche tavole, disposte a ferro di cavallo o in cerchio, erano addobbate con fiori e frutta. Anche l'**ingresso delle portate** obbediva a esigenze spettacolari: piatti riccamente decorati venivano portati in tavola da camerieri in costume, secondo il tema della festa.

Durante il banchetto, i convitati erano allietati da **musicisti** e **poeti**. Spesso una **rappresentazione teatrale** segnava il momento culminante della festa: il testo messo in scena era scritto dai letterati di corte, talvolta proprio per l'occasione, e recitato dagli stessi cortigiani.



La battuta di caccia



Cavalieri e dame dipinti da Girolamo Romanino, detto il Romanino, nella prima metà del Cinquecento nella Loggia del Magno Palazzo del Castello del Buonconsiglio a Trento.

Altre volte venivano simulate **cacce** o, addirittura, **battaglie navali** in spazi esterni al palazzo signorile: una piazza veniva trasformata in terreno di caccia oppure veniva allagata artificialmente per ricreare uno spazio marittimo.

Un altro dei passatempi tipici del periodo è la **caccia** e, in particolare, quella **con il falcone**. Il Signore, accompagnato dai cortigiani e dalle dame della corte, si recava sul luogo, generalmente un bosco, dove alcuni servitori liberavano le prede (fagiani, colombi, anatre, lepri).

La caccia aveva inizio quando il Signore toglieva al rapace il cappuccio che gli copriva la testa e lo lanciava in aria. A quel punto, egli stesso e i cortigiani a cavallo inseguivano l'uccello, pronti a raccogliere le prede

che cadevano sotto i suoi artigli. Alle zampe del falcone era legato un sonaglio, che consentiva ai cortigiani di sapere sempre dove si trovasse. Erano diffuse inoltre la **caccia al cinghiale**, con la lancia, e la **caccia ai daini e ai cervi**, con l'arco.



«Sono molti gli esercizi, i quali, benché non dipendano direttamente dalle armi, con esse hanno molta affinità e richiedono un grande coraggio. La caccia mi sembra tra i principali, perché ha una certa somiglianza con la guerra: essa è veramente un piacere da gran signori e conveniente ad un uomo di corte.» (Baldassare Castiglione)



Le armi da fuoco e il «mestiere delle armi»

I poemi cavallereschi di età rinascimentale raccontano ancora le gesta degli antichi cavalieri: tra i temi principali dell'*Orlando furioso*, ad esempio, ci sono le imprese compiute dai paladini di Carlo Magno nella guerra contro i Saraceni. Gli eroi vestono i panni dei cavalieri medievali che, nella loro pesante armatura, combattono contro il nemico a colpi di lancia e spada. Come hai potuto apprendere, ai tempi di Ariosto e Tasso il modo di combattere era ormai profondamente cambiato: la **polvere da sparo**, già nota a Cinesi e Arabi, cominciò a essere utilizzata in campo militare nel corso del Quattrocento e poi in modo sempre più massiccio nel Cinquecento. Questo comportò la nascita di nuove armi, come i **cannoni** e gli **archibugi** (gli antenati dei moderni fucili). Di conseguenza, cambiò il modo di fare la guerra: le palle di cannone e le pallottole perforavano facilmente le corazze degli avversari e le armature medievali divennero pertanto inutili. La vittoria sul campo di battaglia non dipendeva più dall'eroismo e dal valore dei singoli cavalieri, che affrontavano il nemico in duelli a distanza ravvicinata, ma dalla potenza della **fanteria**, formata da soldati che combattevano a piedi impugnando gli archibugi. Il più umile fante poteva abbattere con facilità il più forte cavaliere, inutilmente difeso dalla sua pesante armatura: per questo motivo si cominciarono presto a organizzare, in appoggio alla fanteria, **reparti di cavalleria armati alla leggera**.

La forza di un esercito dipendeva, quindi, dal numero di uomini e dalla potenza delle loro armi, più che del loro valore. Nacque il «**mestiere delle armi**»: gli eserciti erano formati da soldati di professione, che combattevano, dietro compenso, per l'uno o per l'altro Signore, ed erano perciò detti **soldati mercenari**. Questi soldati, naturalmente, non erano animati dagli ideali cavallereschi della lealtà e della dedizione a una causa: erano facilmente **corruttibili** e, per un compenso più alto, potevano tradire colui per il quale stavano combattendo.

I poemi epici cavallereschi propongono, dunque, un modello non più attuale, che non trova più riscontro nel modo reale di combattere la guerra in età rinascimentale. Anche per questa ragione i poemi continuavano a essere graditi ai Signori delle corti, attratti dagli ideali cortesi del passato.



A sinistra, uno studio di Leonardo da Vinci per la realizzazione di cannoni conservato presso la Biblioteca Reale di Windsor, in Gran Bretagna. Qui a lato, soldati armati di archibugi, illustrati in una pagina di un manoscritto tedesco degli inizi del Cinquecento.