

# Iliade, il teatro delle passioni



*L'Iliade*, diversamente dall'*Odissea*, non deriva il suo titolo dal nome del protagonista della storia, ma da quello della città che i Greci espugneranno: **Ilio**, altro antico nome di Troia.

## GLI ANTEFATTI: LE COLPE DEGLI DÈI

Lo scontro tra Greci e Troiani raccontato nell'*Iliade* affonda le sue origini in vicende mitiche lontane nel tempo, che costituiscono l'antefatto della vicenda.

Nell'*Iliade* compaiono numerosi riferimenti a questa materia leggendaria, ma è soprattutto grazie ad altre fonti che è possibile ricostruire in maniera più articolata l'antefatto della **guerra**, alla cui origine vi sono gli **dèi**.

**TETI, PELEO E ACHILLE.** Zeus si invaghisce di **Teti**, splendida ninfa marina, ma un oracolo gli rivela che dalla loro unione nascerà un figlio più forte del padre. Per evitare che una nuova lotta tra generazioni (→ *L'origine del mondo e degli dèi*, p. 8) possa rimettere in discussione l'ordine da lui garantito, Zeus, di comune accordo con l'assemblea degli dèi, assegna a Teti, come **marito**, un **mortale**: il greco **Peleo**, re di Ftia in Tessaglia. Nonostante gli innumerevoli tentativi compiuti da Teti per sottrarsi all'unione, le nozze hanno luogo. Dal matrimonio nasce **Achille**, la cui virtù guerriera risulta superiore a quella di suo padre. Nel tentativo di rendere il figlio immortale, Teti ogni notte, di nascosto da tutti, lo pone in mezzo alle fiamme e poi lo unge con ambrosia per consumare la sua parte umana e nutrire quella divina, finché un giorno Peleo la vede e, spaventato da quel gesto di cui non comprende il significato, urla terrorizzato impedendole di portare a compimento la sua opera. Fonti successive raccontano invece che Teti immerge il neonato nell'acqua dello **Stige** per renderlo immortale, ma lo tiene sospeso per il tallone e Achille, in quel punto, resta vulnerabile.

Stige  
Fiume degli inferi le cui acque avevano il potere di rendere invulnerabili.

**IL POMO DELLA DISCORDIA.** Le nozze di Peleo e di Teti sono l'ultima occasione in cui gli dèi banchettano insieme agli uomini con fasto e splendore. Ogni divinità si presenta con un dono e a Peleo vengono regalate una lancia di frassino (quella che solo Achille nel campo di battaglia avrebbe potuto brandire), un'armatura forgiata

da Efesto – il fabbro degli dèi – e una coppia di magnifici destrieri, entrambi immortali, Balio e Xanto (i cavalli di Achille), a cui gli dèi hanno elargito anche il dono straordinario della parola. Solo **Eris**, la divinità della **discordia**, non viene invitata, ma si presenta comunque, portando in dono agli sposi una **mela d'oro** sulla quale è scritto: «Alla più bella». Tre dee iniziano a contendersi il **primato della bellezza**: Hera, moglie di Zeus, Atena, figlia di Zeus, e Afrodite, dea del desiderio e della passione. Per non compromettere i suoi rapporti con nessuna di loro, Zeus decide di farle scortare da Hermes fin sulla Terra e di affidare il giudizio al primo uomo che incontreranno. Le dee, sul monte Ida, nella Troade, si imbattono in Alessandro **Paride**, figlio di Priamo, re di Troia, e di Ecuba. Ogni dea, per ottenerne il favore, promette al giovane Paride un dono diverso: Hera la sovranità, Atena la vittoria in guerra e la saggezza, Afrodite l'amore di **Elena**, moglie del re di Sparta Menelao, la cui bellezza è nota ovunque. Il giovane assegna la mela d'oro **ad Afrodite**, creando un'**insanabile discordia** tra le dee. Conducendo infatti Elena a Troia, il giovane diventerà causa della guerra e della distruzione della città.

**DALLE NOZZE DI ELENA ALLA GUERRA DI TROIA.** Quando la bella e giovane Elena (figlia di Leda, moglie del re spartano Tindaro, e di Zeus) è in età da marito, tra i pretendenti greci che si fanno avanti per ottenerne la mano ha la meglio Menelao, figlio di Atreo. Il padre di Elena, però, dietro consiglio dell'astuto Odisseo, suo nipote, fa giurare a tutti i pretendenti che, indipendentemente dalla scelta della figlia, difenderanno a ogni costo il matrimonio e interverranno in soccorso del prescelto ogni volta in cui ne avrà bisogno.

Menelao conosce Paride – essendo stato suo ospite durante un viaggio nella Troade –, così quando Paride, accompagnato da Enea, va a sua volta a Sparta, è accolto dal re con ogni onore e attenzione. Tuttavia, durante un'assenza di Menelao, recatosi ai funerali di un parente, il compito dell'ospitalità spetta a Elena ed è in quella circostanza che Paride ed Enea salpano alla volta di Troia, portando con sé la bella Elena. Menelao, sdegnato per l'oltraggio alla fede coniugale e ai doveri dell'ospitalità, organizza con gli altri sovrani greci un'**imponente spedizione**: al comando del fratello Agamennone, re di Argo e Micene, l'armata salpa alla volta della Troade, dando così inizio al conflitto con i Troiani. La loro città viene assediata e la **guerra** si trascina con alterne vicende **per dieci anni**.

## LA TRAMA

**LA COLLERA DI ACHILLE.** Durante l'assedio di Troia, Crise, sacerdote di Apollo, chiede la restituzione della figlia **Criseide**, fatta schiava da **Agamennone**, fratello maggiore di Menelao e capo dell'armata greca. Il rifiuto di Agamennone provoca la **vendetta di Apollo**, che diffonde la peste nel campo **acheo**. Dieci giorni dopo, l'indovino Calcante rivela le cause del morbo e ordina di restituire Criseide al padre.

**Achille**, il più forte dei guerrieri, rimprovera Agamennone, il quale acconsente a riconsegnare Criseide a condizione che l'eroe gli dia, in cambio, la sua schiava **Briseide**.

Tra i due nasce un'**aspra lite** (→ Omero, *Il litigio di Achille e Agamennone*, p. 218): Achille, su consiglio di Atena, dea della sapienza, rinuncia a Briseide, ma, furibondo e scontento, abbandona il campo e giura che non combatterà più. L'eroe si ritira presso le sue navi e chiede alla madre, la ninfa Teti, di vendicare l'affronto che gli è stato fatto, ottenendo, con l'intervento di Zeus, che gli Achei riportino solo sconfitte.

Acheo  
In Omero  
è sinonimo  
di "greco".

**IL DUELLO PER ELENA E L'ATTACCO DEI GRECI.** L'indomani, Agamennone, spinto da un sogno ingannevole inviato da Zeus, raduna l'esercito e ne sonda l'umore, scoprendo che i Greci sono stanchi della guerra e vorrebbero tornare in patria. Nel campo acheo **Tersite** tenta di convincere i soldati ad ammutinarsi, ma l'intervento di **Odisseo**, re di Itaca, e di **Nestore**, re di Pilo, fa rientrare il malumore.

Dapprima le due armate decidono di sospendere i combattimenti e di affidare le sorti della guerra a un **duello tra Menelao e Paride**: il vincitore avrà Elena e gli alleati dello sconfitto si ritireranno. Quando Menelao sta per prevalere, Paride è portato in salvo dalla dea Afrodite. Agamennone allora grida al tradimento e, convinto da Zeus, fedele alla promessa fatta a Teti, attacca la città. I Troiani però, guidati da **Ettore**, figlio di Priamo, riescono a tenere ancora i Greci lontani dalle mura e arrivano a incendiare alcune navi nemiche.

Agamennone comprende l'errore commesso offendendo Achille e gli manda, attraverso Diomede e Odisseo, le proprie scuse e doni. Ma l'eroe è irremovibile: gli ambasciatori dei Greci tornano delusi al campo (→ Omero, *L'offesa irreparabile*, p. 231).

**LA MORTE DI PATROCLO E L'INTERVENTO DI ACHILLE.** Quando ormai i Troiani sono sul punto di vincere la guerra, **Patroclo**, l'amico inseparabile di Achille, prega l'eroe di dargli la sua armatura e di lasciarlo **scendere in campo** con i Mirmidoni, i suoi invincibili guerrieri, e con gli altri Greci. Achille acconsente. I Troiani lo scambiano per Achille e fuggono dinanzi a lui, ma Patroclo li incalza fin sotto le mura della città. **Ettore** però, per intervento di Apollo, si accorge della vera identità di Patroclo, lo affronta, **lo uccide e si appropria delle armi di Achille** (→ Omero, *La morte di Patroclo*, p. 235). Mentre Greci e Troiani lottano per accaparrarsi il corpo di Patroclo, Balio e Xanto, i cavalli immortali di Achille, piangono la morte del loro auriga. Menelao manda Antiloco, il figlio di Nestore, all'accampamento per comunicare ad Achille la morte dell'amico. Il grido disperato dell'eroe risuona fino alle profondità marine. La madre Teti e le Nereidi, ninfe del mare, si uniscono al suo pianto (→ Omero, *Il grido di dolore di Achille e il compianto di Teti*, p. 242). Achille, infuriato, decide di **vendicare la morte di Patroclo** e riprende a combattere con una nuova armatura tutta d'oro, fabbricata per lui da Efesto, il dio del fuoco. Achille fa **strage di Troiani**, inseguendoli fino alle mura della città, dove Priamo ordina di aprire le porte perché i guerrieri in fuga possano trovare salvezza.

**LA SFIDA FRA ETTORE E ACHILLE.** Tutti si ritirano tranne Ettore, che rimane ad attendere Achille, ma, quando questi gli si avvicina, il principe troiano fugge terrorizzato, mentre l'altro lo insegue: alle fonti del fiume Scamandro i due si affrontano in **duello** ed **Ettore** cade **ucciso** (→ Omero, *La morte di Ettore*, p. 246). Achille gli toglie l'armatura e poi **trascina il cadavere** legato al cocchio intorno alle mura della città, sotto gli occhi dei genitori e della moglie Andromaca. Intanto l'ombra di **Patroclo** appare in sogno ad Achille chiedendogli di dargli **sepoltura**. Achille asseconda la richiesta dell'amico e organizza in suo onore i **giochi funebri** (→ Omero, *L'apparizione di Patroclo*, p. 260).

**LA TREGUA E L'ULTIMO ATTO DELLA GUERRA.** Dopo dodici giorni, Achille, commosso dalle lacrime di Priamo, accoglie la preghiera di **restituire il cadavere** di Ettore (→ Omero, *Priamo e Achille*, p. 253). Stabilita la tregua delle armi, i Troiani innalzano il rogo funebre sul quale viene bruciato il corpo di Ettore; poi raccolgono le sue ossa in un'urna d'oro, con tutti gli onori dovuti alla sua nobiltà e alle sue virtù.

Manca, nel poema, l'ultimo atto: l'*Iliade* non racconta né la morte di Achille né lo stratagemma del **cavallo di legno** ideato da Odisseo per espugnare la città con l'inganno, sebbene non pochi passi dell'opera, travalicando il tempo della narrazione, anticipino la morte dell'eroe greco e la celebrazione delle sue esequie. In ogni caso il poema, chiudendosi sul lamento funebre per Ettore, conferma la **centralità** dell'azione eroica di **Achille**, che, con l'uccisione del nemico troiano, ha reso possibile la **vittoria** sulla città. Né Ettore né Achille potranno tuttavia prendere parte all'assalto definitivo di Troia perché così ha deciso il destino, a cui nessuno può sottrarsi.

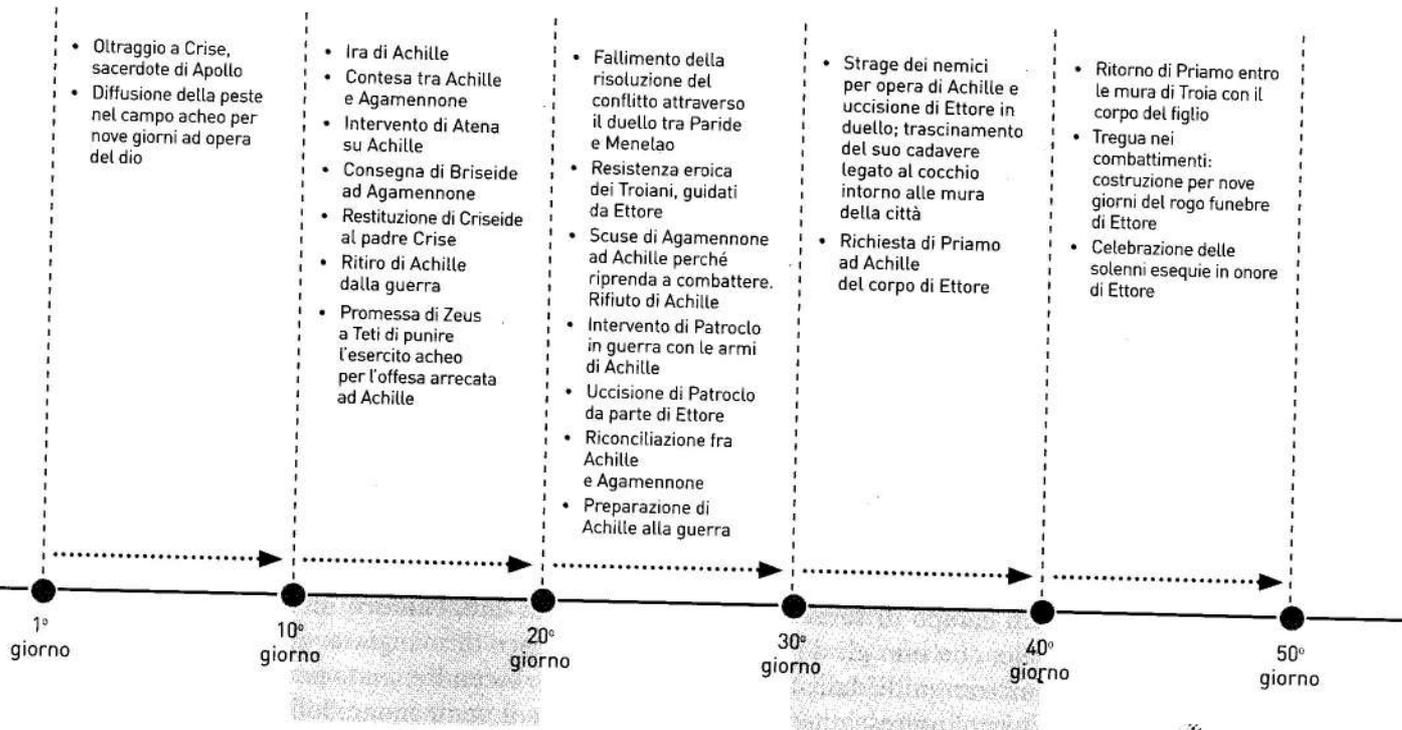
## IL TEATRO DELLE PASSIONI

La vicenda narrata nell'*Iliade* ruota attorno alla figura di **Achille**, alla sua **presenza** o **assenza** dal campo di guerra. L'insostituibilità di Achille in una società guerriera qual è quella omerica è dovuta alle virtù militari di forza, coraggio, valore che l'eroe possiede in maniera straordinaria e per le quali la comunità sociale gli riconosce onore e prestigio, al di sopra di chiunque altro.

**L'IRA DI ACHILLE.** Achille è «il baluardo / di tutti i Greci in questa terribile guerra» (I, vv. 283-284). Eppure, sin dall'*incipit* del poema, la sua **furia**, anziché essere rivolta contro i nemici, diventa «**rovinosa**» per i Greci: essa causa loro «infiniti dolori» trascinando nell'Ade «molte anime forti d'eroi» (→ Omero, *Il proemio*, p. 214).

All'indomani della violenta contesa che scoppia tra lui, il più valente dei guerrieri greci, e il comandante in capo della spedizione, Agamennone, Achille decide infatti di ritirarsi dalla battaglia per salvaguardare il proprio **onore** (→ Omero, *Il litigio di Achille e Agamennone*, p. 218). Per l'eroe omerico, infatti, l'onore non è un fatto interiore, ma si conquista con il **riconoscimento pubblico** del proprio **valore**, per esempio nella spartizione del bottino di guerra: per questo Agamennone e

## LA VICENDA NARRATA NELL'*ILIAD* DURA 50 GIORNI





Peter Paul  
Rubens, *Achille  
sconfigge Ettore*,  
1630-1632.  
Pau, Musée des  
Beaux-Arts.

Achille subiscono come una vergogna il fatto che venga loro sottratta una schiava; per questo Achille si ritira dalla battaglia; per questo la madre di Achille, la divina Teti, chiede a Zeus di restituire al figlio l'onore dovuto. Di fronte all'oltraggio subito, per Achille non conta più la gloria in battaglia, a cui fino a quel momento è stato disposto a sacrificare la propria vita, bensì la **difesa** del proprio onore. **L'offesa** non ha, agli occhi dell'eroe, **alcuna possibilità di riparazione**: a nulla serviranno infatti le scuse, le suppliche, le offerte di doni avanzate da Agamennone attraverso Odisseo e Diomede (→ Omero, *L'offesa irreparabile*, p. 231).

Il poema ruota quindi intorno all'**assenza** di Achille, anche se dopo la sua "scomparsa" dal campo di battaglia comincia l'**attesa del suo ritorno**, sapientemente preparata da calibrate "apparizioni" fino al XIX libro del poema.

**IL DOLORE.** L'ira rischia dunque di chiudere Achille nella più totale **solitudine**: egli non riesce a schierarsi da nessuna delle due parti, sente ostili sia i Troiani sia i Greci. Con la **morte di Patroclo**, però, la contesa con Agamennone, finora al centro del suo animo, viene azzerata dal **dolore**: l'amore per il compagno d'infanzia e d'armi spazza letteralmente via l'offesa, cedendo il campo a un **odio** incontenibile e illimitato per Ettore, il massacratore di Patroclo. Per questo egli scende di nuovo in campo.

A partire da questo momento ogni gesto o moto dell'animo dell'eroe si muove in un campo di **forze contrapposte**: da un lato, l'**amore** incondizionato per Patroclo, che non gli dà pace, che gli impedisce di mangiare, di lavarsi, di dormire sonni tranquilli; dall'altro, l'**odio** altrettanto incondizionato per Ettore, che scatena in lui un'impressionante **ferocia**. Anche se il venir meno dell'ira nei confronti di

Agamennone comporta la reintegrazione sociale dell'eroe, Achille non scende in campo per assolvere a un dovere verso i suoi compagni, ma per **vendicare l'amico**. Infatti, anche dopo l'uccisione di Ettore, necessaria premessa per la conquista di Troia, la sua sete di vendetta non trova compimento nell'attacco alla città nemica, bensì nel **feroce oltraggio** che egli prepara e compie ripetutamente **sul cadavere del nemico**.

**LA FRATELLANZA E LA PIETÀ.** Solo l'incontro con il vecchio Priamo riesce a placare l'animo di Achille. Il padre di Ettore cerca di persuadere l'eroe a restituirgli il corpo del figlio facendo appello al suo sentimento filiale per il padre Peleo, ma a vincere l'ira di Achille non sarà tanto questo pensiero quanto **l'identità tra la propria situazione e quella di Priamo**. Entrambi, infatti, hanno perso una persona per la quale provavano un amore illimitato e assoluto: anche Priamo, come Achille, annientato dalla morte del figlio, non è più capace di mangiare o dormire.

L'incontro con il vecchio re, che osa entrare nel campo nemico pur di avere indietro il cadavere del figlio, l'uguaglianza delle loro passioni estreme, la constatazione del dolore della condizione umana («questo destino hanno dato gli dèi ai mortali infelici: / vivere affitti», XXIV, vv. 525-526) suscitano in **Achille** un sentimento profondo di **fratellanza** e di **pietà** che porta alla **ricomposizione dei conflitti**. L'eroe greco non solo accetta il riscatto di Priamo pur sapendo che l'amore per Patroclo non è quantificabile e risarcibile, ma toglie dai doni «due drappi di lino e una tunica ben lavorata» per rivestire il corpo nudo e orrendamente sconciato del nemico (XXIV, vv. 580-581) e, per la prima e unica volta, tocca senza odio il corpo di Ettore per sollevarlo e deporlo sul feretro. L'ira si scioglie nel pianto e diviene pietà: pietà per i morti come per i sopravvissuti, per i nemici come per sé stessi.

**IL SORRISO DI ETTORE.** Ettore, il più valoroso combattente troiano, concepisce la vita nello stesso modo di Achille e di tutti gli altri eroi. Anch'egli preferisce la **gloria**, l'azione grande che lo renda immortale, a una vita anonima e vile.

Il principe troiano scende in campo per difendere la patria dai nemici aggressori con tutte le sue energie e le sue forze, anche se già dal VI libro, quando saluta per l'ultima volta la moglie Andromaca e il figlioletto Astianatte (→ Omero, *Ettore e Andromaca*, p. 225), sa che la vittoria sarà dei Greci e che a lui e ai suoi cari spetterà un destino di morte e schiavitù. Di fronte alla pena di Andromaca, il dolore di Ettore per la futura vedova e per il figlio destinato a divenire orfano si muta tuttavia in un **sorriso**. E il suo sorriso finisce per contagiare la moglie quando il piccolo Astianatte, spaventato dall'elmo, non lo riconosce. Il sorriso di Ettore è in realtà una **forma diversa di pianto**. Nessuno può smettere di piangere, perché il destino di Troia è ormai segnato e la scelta di Ettore di sacrificarsi per la gloria è irrevocabile. Il sorriso di Ettore, dunque, non rappresenta altro che l'**accettazione del dolore** che è proprio della condizione umana, votata alla **fragilità** e alla **caducità**.

## ALTRI TEMI DELL'ILIAD

**LE ARMI DEGLI EROI.** Le armi degli eroi omerici sono di bronzo, come quelle in uso nell'epoca micenea. L'eroe è **tutt'uno con le proprie armi**. Benché pesanti, esse lo rivestono come una **"seconda pelle"** e ne **potenziano la virtù eroica**. Quando egli uccide un avversario, aspira innanzitutto a impossessarsi delle sue armi, come se esse potessero trasferire su di lui l'eroico valore del nemico. Le armi sono anche un  **dono** degli dèi o degli uomini: Peleo, padre di Achille, le riceve in dono

dagli dèi e le trasmette al figlio; Achille mette in palio le armi di Sarpedonte in occasione dei giochi funebri in onore di Patroclo; allo stesso modo, Teti metterà in palio le armi di Achille in suo onore.

La **forza** e la **potenza** del guerriero **stanno nelle sue armi**, quindi separarsi da esse in battaglia comporta gravissimi rischi. Achille presta le sue all'amico Patroclo: con quelle addosso il giovane verrà scambiato per lui e sarà perciò ancor più temuto. Nella scena della vestizione di Patroclo, descritta nel XVI libro, egli indossa tutte le componenti dell'armatura: i gambali di fulgido bronzo, la corazza scintillante come una stella, la spada di bronzo ornata d'argento, lo scudo grande e pesante, l'elmo che incute paura. Tuttavia non può impugnare la lancia di Achille, quella **lancia di frassino** che l'eroe greco aveva avuto dal padre Peleo e che per le sue origini antichissime possiede virtù straordinarie. Proprio quest'arma segna la distanza fra la virtù guerriera di Patroclo e la statura eroica d'eccezione di Achille. Dopo la morte di Patroclo, l'eroe si prepara a rientrare in battaglia indossando la nuova armatura forgiata per lui da Efesto; la **vestizione dell'eroe**, descritta nel XIX libro, non costituisce un semplice **tópos** della vicenda dell'eroe, ma preannuncia la **dimensione eccezionale** dell'azione guerriera **di Achille**: egli solo può brandire la lancia, così come solo Odisseo è in grado di tendere l'arco.

*Tópos*  
Termine greco che significa "luogo"; in generale, indica un luogo comune, un motivo ricorrente in un'opera: in questo caso, nelle vicende che scandiscono la vita eroica del personaggio.

**L'INTERVENTO DEGLI DÈI.** I protagonisti dell'*Iliade* agiscono quasi sempre d'impulso, ma spesso li trattiene o li indirizza l'ingerenza o l'ispirazione di un dio. Infatti, è sulle azioni degli eroi che si esercita l'**intervento fazioso degli dèi**:

- dalla parte degli Achei sono **Hera**, irosa moglie di Zeus, e **Atena**, la dea che protegge Achille;
- dalla parte dei Troiani sono **Afrodite**, che ha suscitato l'amore di Paride per Elena e scende in battaglia per salvare il figlio Enea; **Apollo**, che punisce il torto arrecato al suo sacerdote Crise; **Zeus**, che aiuta i Troiani fino a quando gli Achei non si riconciliano con Achille.

Le azioni degli eroi hanno dunque un'**autonomia limitata**, e non solo a causa dell'ingerenza delle divinità, ma anche perché nella società omerica vigono **regole ferree** che dettano il comportamento verso nemici e compagni: la loro trasgressione può causare all'eroe l'accusa di viltà. Non è, infatti, per compiacere un dio che gli uomini si comportano in un modo o in un altro, ma piuttosto per non venire derisi, per non incorrere nella vergogna di essere giudicati dagli altri come stolti o vili. Proprio la **vergogna** è la **principale forza morale** del mondo omerico.

**LA SOCIETÀ.** La società descritta da Omero nell'*Iliade* è di **tipo tribale e guerriero**. La *pólis*, cioè la città-Stato intesa come comunità di liberi cittadini, non esiste ancora e l'organizzazione sociale risulta fondata su **clan**. Alla guida dei clan vi sono i **re**, affiancati dall'**assemblea dei guerrieri** o dei pari, i quali riconoscono grande valore non solo alla forza e al coraggio, ma anche all'abilità di parola, con cui è possibile indirizzare o piegare il volere dell'assemblea.

In una società che non conosce ancora l'uso della moneta e fonda la sua economia sull'agricoltura e la pastorizia, l'acquisizione di beni non avviene attraverso il commercio (limitato), ma attraverso il **bottino di guerra**, distribuito tra i guerrieri in rapporto al loro valore. Lo **scambio di doni** rinsalda i legami tra i clan aristocratici.

Gli eroi si misurano quasi sempre in **scontri individuali**: lo spirito agonistico e competitivo è infatti tutt'uno con l'ordinamento aristocratico della società omerica. Gli eroi usano il **carro da guerra**, piccolo, a due ruote, capace di contenere solo

**Clan**  
Gruppi gentilizi di tipo patriarcale, i cui membri sono legati da vincoli di parentela o di solidarietà.

due persone, ma lo utilizzano fondamentalmente come mezzo di trasporto: una volta giunti sul campo, scendono dal carro e combattono a piedi, mentre l'auriga trattiene veicolo e cavalli. Basti pensare ad Automedonte che guida il carro per Patroclo e Achille.

I **riti funerari** prevedono la **cremazione** del defunto, tipica del Medioevo ellenico: per esempio, i Troiani bruciano sul rogo funebre il corpo di Ettore e ne raccolgono le ossa in un'urna d'oro. Nella precedente età micenea si praticava, invece, l'inumazione.

Anche se l'*Iliade* è il poema della guerra e dei campi di battaglia, non mancano **squarci di vita pacifica**, descritti attraverso **similitudini** che richiamano l'opera degli artigiani o la vita agricolo-pastorale oppure attraverso rapide immagini che testimoniano le **occupazioni quotidiane** dell'uomo. Quando Ettore nel VI libro del poema rientra in città, la scena si sposta all'interno delle mura di Troia, lungo le vie su cui si affacciano i palazzi – quello di Ettore, quello di Priamo –, i templi, i tetti a terrazza, i portici luminosi. La città, arroccata e cinta da mura, il palazzo di Priamo con la vita sociale ed economica che su di esso converge, le abitazioni con la grande sala centrale (*mégaron*), nella quale si svolgono il banchetto e il **simposio** e si accolgono con ogni onore gli ospiti, trovano un corrispettivo nei palazzi descritti nell'*Odissea*: quello di Menelao a Sparta, di Nestore a Pilo, di Alcinoò nell'isola dei Feaci, di Odisseo a Itaca.

**Simposio**  
Dal greco *sympósiōn*, "atto del bere insieme", indica la seconda parte del banchetto dei Greci (e dei Romani) nella quale i convitati bevevano insieme, assistevano a intrattenimenti vari e conversavano.

## GLI EROI GRECI E TROIANI

I personaggi principali dell'*Iliade* sono gli eroi di entrambi gli schieramenti. Le loro imprese e il loro destino sono raccontati anche nell'*Odissea* e nell'*Eneide* di Virgilio, le cui vicende prendono l'avvio dalla guerra di Troia.

**EROI GRECI.** Nel poema i Greci sono menzionati con il nome di **Achei** o **Dànai** o **Argivi**. Il termine "Elleni", che servirà in epoca successiva a indicare tutte le genti di lingua greca, in Omero designa solo gli abitanti di una zona della Tessaglia su cui regnava Achille. Il termine "Mirmidoni", infine, indica una popolazione della Tessaglia guidata anch'essa da Achille.

**Achille** è figlio di Peleo, re di Ftia, città della Tessaglia, e di Teti, ninfa del mare. Immerso dalla madre nelle acque dello Stige, è reso invulnerabile, a esclusione del tallone. Cresce allevato ed educato dal centauro Chirone. Capo dei Mirmidoni di Tessaglia, è l'eroe greco per eccellenza, non solo per la sua imbattibile forza e per i doni divini ricevuti, ma anche perché la gloria in battaglia è lo scopo della sua vita.

**Agamennone** è figlio di Atreo, re di Argo e di Micene, e fratello di Menelao (il marito di Elena). Scoppiata la guerra contro Troia, ottiene il comando della spedizione. Pur sentendo la grave responsabilità legata al suo ruolo, è avido e cede all'ira, come dimostra la sua aspra contesa con Achille. Riconosce tuttavia il suo errore, anche se lo attribuisce ad Ate, figura mitologica che incarna l'ira cieca e fa perdere la ragione conducendo alla follia.

**Patroclo** è figlio di Menezio. Uccide per una lite ai dadi un suo compagno, Clitnimo, figlio di Anfidamante. Bandito dalla città assieme al padre, viene accolto da Peleo, che ne affida la cura ad Achille. Diventa grande amico dell'eroe. È generoso e devoto ad Achille, ma non ne condivide l'orgoglio smisurato. Sacrifica la propria vita a favore dell'interesse generale di tutti i Greci ed è ucciso in combattimento da Ettore.

**Ettore** è figlio di Priamo, re di Troia, e di Ecuba, ed è sposato con Andromaca, da cui ha avuto il figlioletto Astianatte. È un guerriero fortissimo, secondo al solo Achille, con il quale condivide la stessa visione della gloria e dell'onore.

**Priamo** è il re di Troia, padre di numerosissimi figli. Nell'*Iliade* viene presentato come un sovrano saggio, leale e pio. Un tempo invidiato per la sua potenza, è un molto anziano e mostra di aver ceduto parte del suo potere al figlio Ettore. La sorte lo condanna ad assistere alla morte di tutti i suoi figli maschi, che periscono nella guerra contro i Greci, e alla catastrofe della sua gente e della sua città.

**Enea**, figlio di Anchise (discendente di Dardano) e della dea Afrodite, è destinato a fondare una città grazie alla quale la stirpe troiana sopravvivrà. A questo mito si ispirerà Virgilio (I sec. a.C.) per la composizione dell'*Eneide* (→ *Eneide, il ritorno all'«antica madre»*, p. 354), poema in cui le imprese eroiche di Enea sono volte a celebrare la storia nazionale di Roma e la sua grandezza al tempo dell'imperatore Augusto.

## CHE COSA SO

### 1. Indica se le affermazioni sono vere o false.

- Paride è fratello di Ettore, figlio del re Priamo.
- Achille è figlio di Zeus e di Teti.
- Ettore è sposato con Ecuba e ha avuto da lei un figlio di nome Astianatte.
- Achille, diversamente da Ettore, è immortale.
- Menelao è padre di Agamennone.
- Balio e Xanto sono due eroi troiani.
- A rubare la statua di Pallade Atena dalla rocca di Troia sono Odisseo e Aiace.
- Il *mégaron* è il tempio in cui vengono celebrati i sacri riti.
- Gli eroi omerici non conoscono il carro da guerra.
- Nei poemi omerici i morti vengono inumati.

### 2. Rispondi alle domande.

- Quali sono gli antefatti mitici della guerra di Troia?
- Da che cosa deriva il titolo *Iliade* attribuito al primo poema omerico?
- Perché Achille può essere considerato il protagonista del poema?
- Quali passioni animano Achille?
- Quali divinità parteggiano per i Greci e quali per i Troiani?
- Su quali valori si fonda la società guerriera omerica?
- Perché possiamo dire che Greci e Troiani condividono gli stessi valori?
- Quali sono gli eroi più importanti dell'esercito acheo, oltre ad Achille?
- Perché le armi degli eroi possono essere definite una loro "seconda parte"? Di quali materiali si compone l'armatura dell'eroe omerico?

ZTF

reserc  
mibelli

V F  
V F  
V F  
V F  
V F  
V F  
V F  
V F

arofia ozote  
sifastud di gio



Giovanni Battista Castello (detto Il Bergamasco), *Ulisse e Aiace si contendono l'armatura di Achille*, 1515-1520. Bergamo, Palazzo della Prefettura.

**Odisseo**, figlio di Laerte e di Anticlea, è il re dell'isola di Itaca. È prode in battaglia, ma è famoso soprattutto per la sua abilità di parola e per la sua astuzia: per esempio, a lui si deve l'idea dell'inganno del cavallo di legno, nel quale si nascondono i guerrieri che egli guida all'assalto della città di Troia (episodio narrato nell'*Odissea*). Anche nell'*Odissea*, che racconta le sue lunghe peregrinazioni sulla via del ritorno verso Itaca, emergono l'astuzia e il coraggio dell'eroe nell'affrontare gli ostacoli.

**Diomede**, figlio di Tideo, è temutissimo dai Troiani. È spesso al fianco di Odisseo: insieme sorprendono, durante una ricognizione notturna, il troiano Dolone e lo costringono a rivelare gli schieramenti troiani (*Iliade*, libro X); sono insieme dentro il cavallo di legno ideato da Odisseo (*Odissea*, libro IV; *Eneide*, libro II); insieme rubano dalla città di Troia la statua di Pallade Atena, causandone la rovina (*Eneide*, II).

**Aiace**, figlio di Telamone, si distingue per il suo valore soprattutto quando Achille è lontano dalla guerra. Si scontra con Ettore presso le navi, uccidendo valenti eroi. Dal racconto di Odisseo, che lo incontra nell'Ade (*Odissea*, libro XI, vv. 541-564), verremo a sapere che le armi di Achille, messe in palio da Teti dopo la morte del figlio, sarebbero spettate di diritto a lui, mentre se ne è ingiustamente appropriato Odisseo. Anche Aiace, come Achille, sperimenta quindi il mancato riconoscimento dell'onore: per questo impazzisce e si toglie la vita. In seguito, un'onda strapperà le armi di Achille dalla prua della nave di Odisseo per portarle sulla tomba di Aiace.

**EROI TROIANI.** I troiani sono menzionati nel poema con il nome di **Troiani** o **Dardanidi** o **Teucri**.