CAPITOLO

# 13

# L'Iliade

*«Cantami, o Diva, del Pelìde Achille / l'ira funesta...» (Omero, Iliade I, trad. V. Monti)*

**OBIETTIVI**

1. Presentare la questione omerica e il problema dell'autore dei poemi e la teoria dell'oralità, senza confonderle con certezze.
2. Distinguere il mito della guerra di Troia da ciò che sappiamo dall'archeologia.
3. Conoscere la struttura dell'*Iliade*, la trama libro per libro e i personaggi principali, umani e divini.
4. Spiegare i valori del mondo eroico: onore, gloria, ira, pietà.
5. Leggere, parafrasare e analizzare il proemio nella traduzione di Vincenzo Monti.
6. Riconoscere nei testi epiteti, formule, similitudini e cataloghi.

**INDICE DEL CAPITOLO**


13.1 Omero e la questione omerica ..... 2
13.2 La guerra di Troia tra mito e storia ..... 3
13.3 La struttura e la trama ..... 6
13.4 I personaggi e gli dèi ..... 9
13.5 I valori e i temi ..... 12
13.6 Testi e stile ..... 14

Italiano 1 · Parte III · Epica · versione 1.0
Capitolo 13: L'Iliade · pagine 315–338 del volume completo · estratto per lo studio

Un uomo offende un altro uomo davanti a tutti. L'offeso si ritira, rifiuta di aiutare i compagni e, quando finalmente torna, è perché ha perso la persona che amava di più. Alla fine, nel cuore della notte, si trova di fronte il padre del suo peggior nemico e piange insieme a lui. Questa, ridotta all'osso, è la storia dell'*Iliade*: non il racconto di una guerra intera, ma la storia di un'emozione, l'ira di Achille, e delle sue conseguenze.

Nel capitolo precedente hai conosciuto il mito, le caratteristiche dell'epica e il modo in cui lavoravano gli aedi (cap. 12). Ora entriamo nel primo dei grandi poemi greci, quello da cui, per gli antichi, cominciava tutta la letteratura. Il titolo viene da *Ilio* (in greco *Ílios* o *Ílion*), l'altro nome di Troia: *Iliade* significa «poema di Ilio». Ci chiederemo chi l'ha composto, quanto c'è di vero nella guerra che racconta, come è costruito, chi sono i suoi eroi e quali valori li muovono; poi leggeremo il proemio e alcuni episodi, osservando da vicino lo stile.

## 13.1 Omero e la questione omerica

### 13.1.1 Che cosa dicevano gli antichi

Per i Greci l'autore dell'*Iliade* e dell'*Odissea* era **Omero**, il poeta per eccellenza. Ma già nell'antichità su di lui si sapeva pochissimo. Circolavano diverse *Vite di Omero*, piene di aneddoti leggendari; sette città, tra cui Smirne e Chio, si contendevano l'onore di avergli dato i natali. Si diceva che fosse cieco: un'immagine forse nata dal fatto che un antico *Inno ad Apollo* parla di un cantore cieco che vive a Chio, e dal personaggio di Demodoco, l'aedo cieco dell'*Odissea* (cap. 14). Oggi si colloca la composizione dei poemi, con tutte le cautele, tra l'**VIII e il VII secolo a.C.** (Tavola A.6).

Anche il dubbio è antico. Ad Alessandria d'Egitto, in età ellenistica, alcuni studiosi detti *chorizontes* («separatori») sostenevano che *Iliade* e *Odissea* fossero opera di due poeti diversi; il grande filologo Aristarco di Samotracia (II sec. a.C.) difese invece l'unità dell'autore. Una tradizione riferita anche da Cicerone, poi, racconta che ad Atene, nel VI secolo a.C., il tiranno Pisistrato avrebbe fatto riordinare i canti omerici, fino ad allora sparsi e confusi: la prima redazione scritta «ufficiale» dei poemi.

### 13.1.2 La questione moderna e la scoperta dell'oralità

Si chiama **questione omerica** il problema dell'autore (o degli autori) dei poemi e del modo in cui sono stati composti. Tra il Seicento e il Settecento alcuni studiosi arrivarono a dubitare che Omero fosse mai esistito; alla fine del Settecento si fece strada l'idea che i poemi fossero nati come canti brevi e separati, trasmessi a voce e riuniti soltanto più tardi. Gli studiosi si divisero allora in due schieramenti: gli **analitici** scomponevano i poemi alla ricerca dei canti originari,

segnalando contraddizioni e ripetizioni; gli **unitari** difendevano l'idea di un unico grande poeta, autore di un disegno coerente.

La svolta venne nel Novecento, quando lo studioso americano Milman Parry mostrò che gli **epiteti** e le **formule** omeriche (cap. 12) non sono ornamenti scelti caso per caso, ma un sistema: per ogni personaggio e per ogni posizione nel verso esiste di solito una sola espressione pronta, che si adatta esattamente allo schema dell'esametro. Un sistema così economico non può essere invenzione di un singolo poeta: è il prodotto di generazioni di cantori che componevano a voce. Parry lo verificò ascoltando i cantori analfabeti della Jugoslavia, che recitavano poemi epici lunghissimi accompagnandosi con uno strumento a corda.

Nasce così la **teoria dell'oralità**: i poemi omerici sono il frutto di una lunga tradizione di poesia orale e formulare. Questa teoria, però, non chiude la questione: lascia aperto il problema di come si sia passati dalla voce alla pagina. Alcuni pensano a un grande poeta che, alla fine della tradizione, compose i poemi servendosi anche della scrittura; altri a un cantore che li dettò; altri ancora a un testo fissato gradualmente da più generazioni di rapsodi. Sono **ipotesi**, e nessuna è stata dimostrata in modo definitivo.

> **IN SINTESI**
> **Le tappe della questione omerica. Antichità:** leggende sulla vita di Omero; c'è già chi attribuisce *Iliade* e *Odissea* a due poeti diversi. **Sei–Ottocento:** si dubita dell'esistenza di Omero; **analitici** e **unitari** si contrappongono. **Novecento:** Parry dimostra lo stile formulare e orale. **Oggi:** si accetta l'origine orale dei poemi, ma il passaggio alla forma scritta resta discusso.

## 13.2 La guerra di Troia tra mito e storia

### 13.2.1 Il mito: dal pomo della discordia alla partenza della flotta

L'*Iliade* dà per scontato che il pubblico conosca già la storia della guerra; per questo non la racconta dall'inizio. Le sue cause erano narrate da altri poemi epici, oggi perduti, che formavano il cosiddetto **ciclo epico**, e da autori più tardi. Il mito, nella versione più diffusa, è questo.

Alle nozze del mortale **Peleo**, re di Ftia, con la dea marina **Teti** erano invitati tutti gli dèi, tranne Eris, la Discordia. Offesa, Eris gettò tra gli invitati una mela d'oro con la scritta «alla più bella»: il **pomo della discordia**. Se lo contesero tre dee, **Era** (Giunone), **Atena** (Minerva) e **Afrodite** (Venere). Zeus (Giove) affidò la scelta a un giovane pastore del monte Ida, che era in realtà **Paride**, figlio del re di Troia Priamo. Ogni dea gli promise un dono: Era il potere, Atena la sapienza e la vittoria in guerra, Afrodite l'amore della donna più bella del mondo. Paride scelse Afrodite: è il **giudizio di Paride**, a cui l'*Iliade* allude appena, nell'ultimo libro.

La donna più bella era **Elena**, moglie di Menelao, re di Sparta. Paride, ospite di Menelao, la portò con sé a Troia (rapita o consenziente: le versioni antiche non concordano), violando la sacra legge dell'ospitalità. Agamennone, re di Micene e fratello di Menelao, radunò allora i

principi greci, e la flotta si riunì ad **Aulide**, in Beozia. Secondo la leggenda, per ottenere i venti favorevoli Agamennone dovette sacrificare la figlia Ifigenia, episodio che l'*Iliade* non nomina. La guerra durò dieci anni. Sui luoghi di questa storia, osserva la figura 13.1.

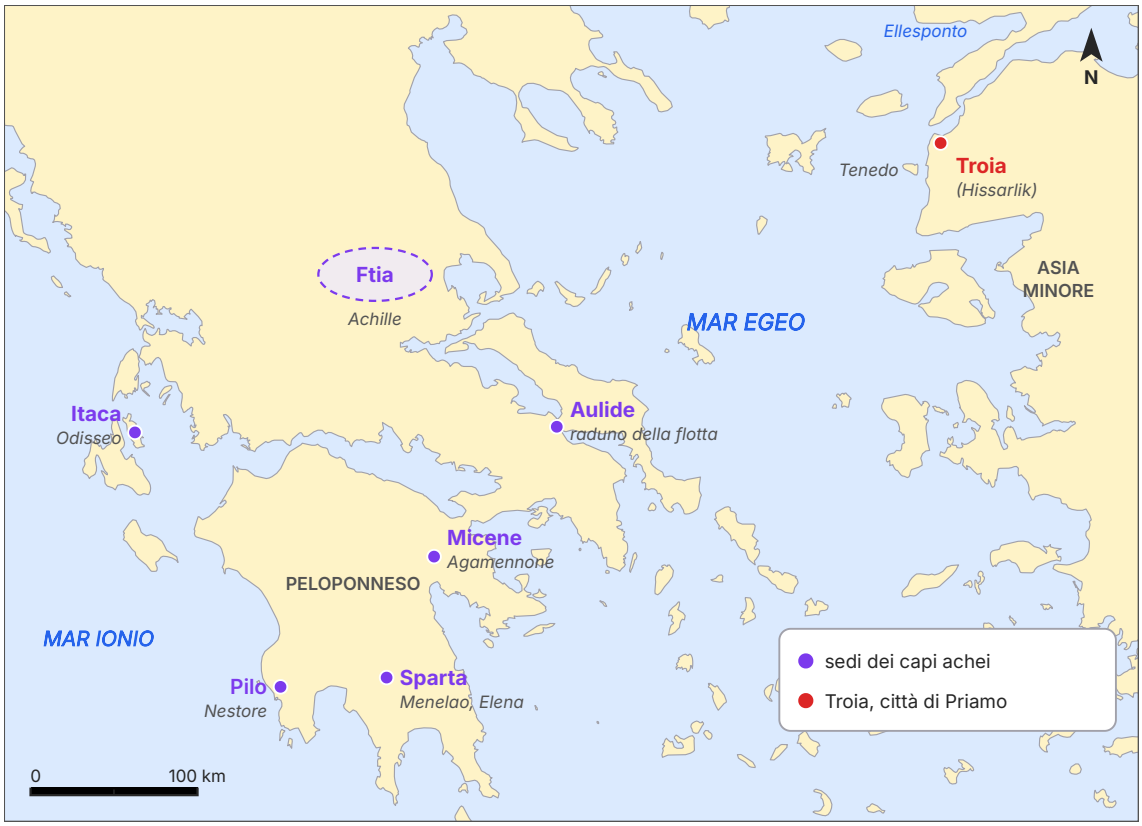



**Figura 13.1** I luoghi della guerra di Troia: le sedi dei principali capi achei, il porto di raduno di Aulide e Troia sulla costa dell'Asia Minore, presso l'Ellesponto. Itaca è indicata nell'isola che porta oggi questo nome; Ftia è una regione della Tessaglia meridionale, dai confini incerti.

**DA RICORDARE**

**Achei, Danai, Argivi.** Omero non usa la parola «Greci» (che è di origine latina) e quasi mai «Elleni»: chiama i Greci, indifferentemente, **Achei**, **Danai** o **Argivi**. I tre nomi sono sinonimi e indicano tutti i guerrieri venuti dalla Grecia. I Troiani sono detti anche **Dardani**, dal nome di un antico antenato, Dardano. Allo stesso modo, Troia è chiamata anche **Ilio**.

**ERRORE FREQUENTE**

**«Nell'*Iliade* c'è il cavallo di Troia.»** No. L'*Iliade* racconta una cinquantina di giorni del decimo anno di guerra e si chiude con i funerali di Ettore. La morte di Achille (colpito da una freccia di Paride guidata da Apollo), il **cavallo di legno** e la caduta della città vengono da altre fonti: il cavallo è ricordato nell'*Odissea* (libro VIII) e narrato per esteso nell'*Eneide* (libro II, cap. 15). L'*Iliade* fa soltanto *presagire* la morte di Achille e la fine di Troia.

**APPROFONDIMENTO · HISSARLIK E GLI STRATI DI TROIA**

Per molto tempo si pensò che Troia fosse soltanto un luogo dell'immaginazione. Nell'Ottocento, però, l'attenzione si concentrò su una collina della Turchia nord-occidentale, presso l'ingresso dei Dardanelli (l'antico Ellesponto), chiamata **Hissarlik**. Qui, a partire dal 1870, scavò il commerciante tedesco Heinrich Schliemann, convinto di poter ritrovare la città di Priamo seguendo alla lettera i versi di Omero.

Gli scavi, proseguiti fino a oggi, hanno mostrato che la collina è formata da una serie di città costruite una sopra l'altra: gli archeologi distinguono nove strati principali, numerati da **Troia I** (il più antico) a **Troia IX** (la città di età romana), come nella figura 13.2. Due strati sono stati proposti come la «Troia di Omero»: **Troia VI**, una città fortificata con mura imponenti, e **Troia VIIa**, distrutta da un incendio. Entrambi appartengono alla tarda età del bronzo, cioè a un periodo collocabile intorno al **XIII–XII secolo a.C.**; ma nessuna data precisa della guerra, e neppure la certezza che una guerra come quella cantata da Omero ci sia stata, può essere ricavata dagli scavi. Alcuni studiosi collegano inoltre i nomi *Wilusa* e *Ahhiyawa*, che compaiono in documenti dell'impero ittita, a *Ilio* e agli *Achei*: un'ipotesi suggestiva, ancora discussa.

Schliemann scavò con metodi rapidi e distruttivi, cercando la città più profonda e quindi, pensava, la più gloriosa. Il «tesoro di Priamo» che annunciò nel 1873 proviene in realtà da Troia II, una città di circa un millennio più antica di quella che la tradizione attribuisce a Priamo. Ebbe comunque un merito enorme: dimostrò che dietro i poemi c'era una civiltà reale, quella che oggi chiamiamo **micenea**.




**Figura 13.2** Le città sovrapposte della collina di Hissarlik. Troia VI e Troia VIIa, della tarda età del bronzo, sono i due candidati alla «Troia di Omero»; il «tesoro di Priamo» di Schliemann viene invece da Troia II, molto più antica.

## 13.3 La struttura e la trama

### 13.3.1 Ventiquattro libri, cinquanta giorni

L'*Iliade* è divisa in **24 libri** (detti anche canti), per un totale di circa **15.700 esametri** (15.693 nelle edizioni moderne più diffuse). La divisione in libri, contrassegnati dalle 24 lettere dell'alfabeto greco, risale probabilmente ai filologi alessandrini. L'azione occupa circa **cinquanta giorni** (51, secondo il computo tradizionale) del **decimo anno** di guerra.

Che il poema cominci a guerra già avanzata non è un caso: è il primo grande esempio di inizio *in medias res*, «nel mezzo dei fatti» (cap. 8). Il pubblico conosce gli antefatti; Omero sceglie di raccontare un solo episodio, l'ira di Achille, e intorno a esso costruisce l'intero poema. Anche la distribuzione del tempo è molto disuguale, come mostra la figura 13.3: il primo libro copre ventun giorni e l'ultimo ventidue, mentre i ventidue libri centrali raccontano appena otto giorni, quattro dei quali di battaglia. Nel linguaggio del cap. 8 diremmo che il primo e l'ultimo libro procedono per **sommari** ed **ellissi**, mentre il cuore del poema è quasi tutto **scena**.

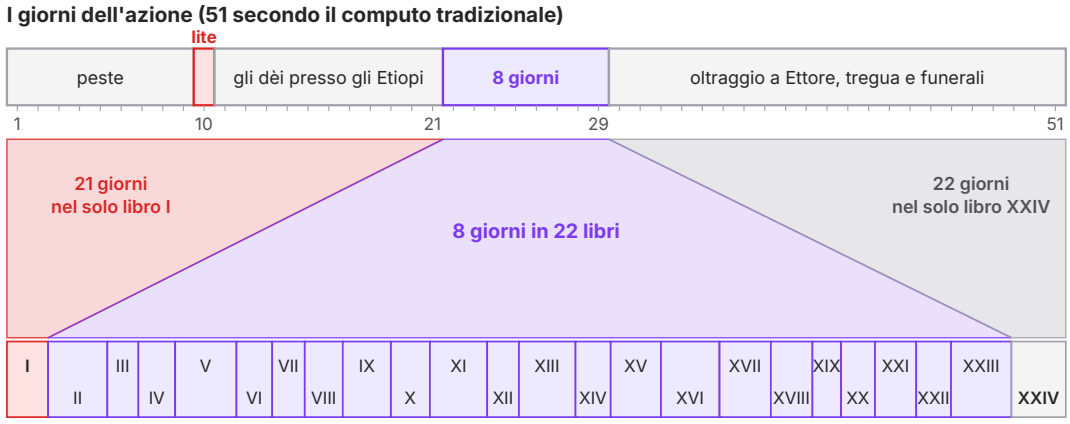



**Figura 13.3** Il tempo della storia e il tempo del racconto nell'*Iliade*. In alto i 51 giorni dell'azione secondo il computo tradizionale; in basso i 24 libri, in larghezza proporzionale al numero dei versi.

**COLLEGAMENTI**

**Fabula e intreccio nell'*Iliade*.** Se ricostruissi la fabula completa della guerra (cap. 8), la vedresti cominciare dalle nozze di Peleo e Teti e finire con la caduta di Troia. L'intreccio dell'*Iliade* ne ritaglia soltanto un frammento, ma vi fa entrare il resto attraverso i ricordi dei personaggi (analessi: Nestore che racconta le imprese della giovinezza, Andromaca che ricorda la sua famiglia uccisa) e attraverso le profezie (prolessi: la morte di Achille annunciata da Teti e da Ettore morente, la caduta di Troia prevista da Ettore stesso). Così un poema di cinquanta giorni contiene, in controluce, tutta la guerra.

## 13.3.2 La trama libro per libro

La trama si può seguire nella tabella 13.1; qui ne indichiamo i nuclei principali.

**Libro I: Crise, la peste, la lite.** Crise, sacerdote di Apollo, viene al campo acheo per riscattare la figlia Criseide, che Agamennone ha ricevuto come preda di guerra. Agamennone lo scaccia con disprezzo. Crise prega Apollo, che per nove giorni colpisce l'accampamento con le sue frecce, cioè con la peste. Nel decimo giorno Achille convoca l'assemblea; l'indovino Calcante rivela la causa del male. Agamennone accetta di restituire Criseide, ma pretende in cambio **Briseide**, la schiava assegnata ad Achille. Achille sta per sguainare la spada; lo ferma Atena, visibi-

le soltanto a lui. Allora giura che non combatterà più e si ritira presso le sue navi. La madre Teti ottiene da Zeus che i Troiani vincano finché gli Achei non avranno restituito l'onore al figlio.

**Libro III: Elena sulle mura e il duello.** Si stabilisce che la guerra sia decisa da un duello tra Paride e Menelao. Mentre gli eserciti aspettano, Elena sale sulle mura e, accanto a Priamo, indica i capi achei schierati nella pianura: è la cosiddetta **teicoscopia** («osservazione dalle mura»), un modo elegante per presentare i personaggi a dieci anni dall'inizio della guerra. Menelao sta per vincere, ma Afrodite avvolge Paride in una nube e lo porta in salvo nel suo palazzo.

**Libro VI: Ettore e Andromaca.** Ettore rientra in città per chiedere alle donne troiane di pregare Atena. Incontra la madre Ecuba, rimprovera Paride, rifiuta l'invito di Elena a riposare e infine trova la moglie Andromaca e il figlioletto Astianatte presso le Porte Scee. È l'episodio più famoso del poema (lo leggerai nel paragrafo 13.6).

**Libro IX: l'ambasceria.** Gli Achei sono in difficoltà. Agamennone manda da Achille tre ambasciatori, Odisseo, Aiace e il vecchio Fenice, che era stato il suo educatore, con la promessa di doni ricchissimi, della restituzione di Briseide e della mano di una delle sue figlie. Achille li accoglie con cortesia, ma rifiuta: nessun dono può ripagare l'offesa.

**Libro XVI: Patroclo.** Quando i Troiani appiccano il fuoco alle navi, Patroclo, l'amico più caro di Achille, ottiene di scendere in battaglia indossando le sue armi. Respinge i Troiani e uccide Sarpedonte, figlio di Zeus; ma, dimenticando l'avvertimento di Achille, si spinge fino alle mura. Apollo lo colpisce e lo disarma, Euforbo lo ferisce, Ettore lo finisce e si impadronisce delle armi di Achille.

**Libro XVIII: lo scudo di Achille.** Achille, disperato, decide di vendicare l'amico, pur sapendo che la sua morte seguirà presto quella di Ettore. Poiché le sue armi sono perdute, Teti chiede al dio fabbro **Efesto** (Vulcano) di forgiarne di nuove. Omero descrive a lungo lo **scudo**: vi sono raffigurati la terra, il cielo e il mare, il sole, la luna e le costellazioni; una città in pace, con nozze e un processo, e una città in guerra, assediata; e poi l'aratura, la mietitura, la vendemmia, le mandrie assalite dai leoni, una danza, e tutto intorno il fiume Oceano. Una descrizione così minuziosa di un'opera d'arte si chiama **ecfrasi**. Lo scudo è un mondo intero in miniatura: proprio mentre si prepara alla strage, il guerriero porta con sé l'immagine della vita normale che la guerra distrugge.

**Libro XXII: la morte di Ettore** e **libro XXIV: Priamo e Achille.** Ettore affronta Achille davanti alle mura e muore; Achille trascina il suo corpo legato al carro. Nell'ultimo libro il vecchio re Priamo, guidato dal dio Ermes (Mercurio), entra di notte nella tenda di Achille e ottiene la restituzione del corpo del figlio. Il poema si chiude con i funerali di Ettore.

**Tabella 13.1** L'*Iliade* libro per libro.

| Libro | Contenuto | Libro | Contenuto |
|---|---|---|---|
| I | Crise e la peste; lite tra Achille e Agamennone; Teti supplica Zeus | XIII | Poseidone aiuta di nascosto gli Achei |
| II | Sogno ingannevole di Agamennone; catalogo delle navi | XIV | Era addormenta Zeus; Ettore ferito da Aiace |
| III | Elena sulle mura; duello Paride–Menelao | XV | Zeus si risveglia; Apollo rianima Ettore; i Troiani alle navi |
| IV | Pandaro rompe la tregua ferendo Menelao | XVI | Patroclo con le armi di Achille; uccide Sarpedonte; è ucciso da Ettore |
| V | Imprese di Diomede, che ferisce Afrodite e Ares | XVII | Lotta intorno al corpo di Patroclo |
| VI | Glauco e Diomede; Ettore in città; Ettore e Andromaca | XVIII | Dolore di Achille; Efesto forgia le nuove armi e lo scudo |
| VII | Duello Ettore–Aiace; tregua per i morti; il muro degli Achei | XIX | Riconciliazione con Agamennone; Briseide restituita |
| VIII | Zeus vieta agli dèi di intervenire; vittoria troiana | XX | Gli dèi in battaglia; Achille contro Enea, salvato da Poseidone |
| IX | Ambasceria ad Achille (Odisseo, Aiace, Fenice): rifiuto | XXI | Achille combatte contro il fiume Scamandro |
| X | Spedizione notturna di Odisseo e Diomede (Dolone, Reso) | XXII | Inseguimento intorno alle mura; morte di Ettore |
| XI | Imprese di Agamennone; i capi achei feriti | XXIII | Funerali di Patroclo; giochi funebri |
| XII | Battaglia al muro; Ettore sfonda la porta | XXIV | Priamo da Achille; restituzione del corpo; funerali di Ettore |

## 13.4 I personaggi e gli dèi

### 13.4.1 Gli Achei

**Achille**, figlio di Peleo e della dea Teti, re dei Mirmidoni di Ftia, è il più forte dei guerrieri e il più veloce: di qui l'epiteto «piè veloce». È giovane, impetuoso, capace di una collera senza misura e di una tenerezza improvvisa. Conosce il suo destino: se resta a Troia morirà giovane ma avrà gloria eterna; se torna a casa vivrà a lungo, ma senza gloria (libro IX). **Agamennone**, figlio di Atreo e perciò detto **Atride**, re di Micene, è il capo supremo della spedizione: potente, orgoglioso, spesso incerto. Suo fratello **Menelao**, re di Sparta, è il marito offeso di Elena. **Odisseo**

(Ulisse), re di Itaca, è il più astuto e il miglior oratore; **Aiace** Telamonio, enorme e tenace, è il baluardo degli Achei in difesa; **Diomede**, giovane e audace, osa ferire perfino gli dèi; **Nestore**, re di Pilo, è il vecchio saggio che dà consigli e ricorda il passato; **Patroclo** è il compagno inseparabile di Achille, mite e generoso.

### 13.4.2 I Troiani

**Priamo**, il vecchio re di Troia, e sua moglie **Ecuba** hanno molti figli. Il primogenito, **Ettore**, è il difensore della città: combatte non per gloria personale soltanto, ma per proteggere la moglie **Andromaca**, il figlio Astianatte e il suo popolo. **Paride** (detto anche Alessandro), bellissimo e abile con l'arco, è la causa della guerra e combatte svogliatamente. **Elena**, divisa tra due mondi, si rimprovera di continuo la sua colpa ed è trattata con gentilezza soprattutto da Priamo ed Ettore. **Enea**, figlio di Anchise e di Afrodite, appartiene a un altro ramo della famiglia reale: nell'*Iliade* è un guerriero valoroso, che gli dèi salvano più volte perché destinato a sopravvivere alla caduta di Troia (lo ritroverai protagonista dell'*Eneide*, cap. 15). I legami di parentela sono nella figura 13.4.

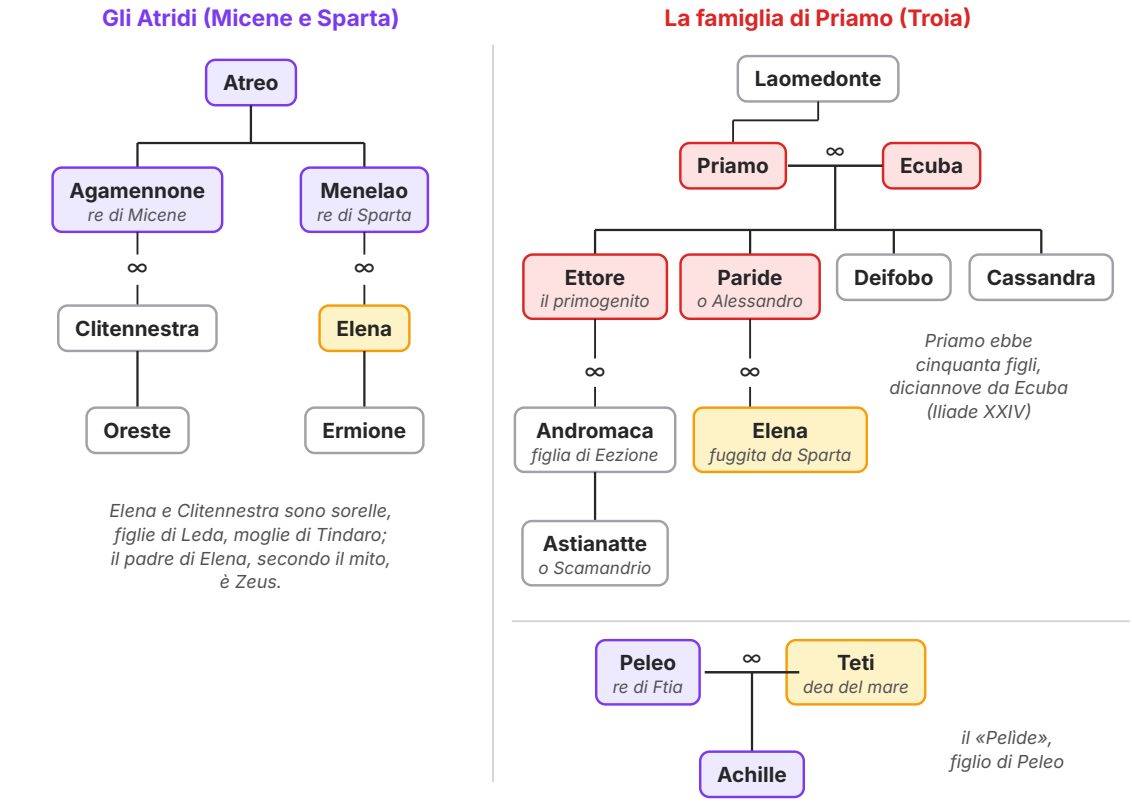



**Figura 13.4** Le famiglie dei protagonisti: gli Atridi, la famiglia di Priamo e i genitori di Achille (∞ = matrimonio). Sono indicati i personaggi nominati nel capitolo e pochi altri utili per orientarsi (Laomedonte, Cassandra, Clitennestra, Oreste, Ermione).

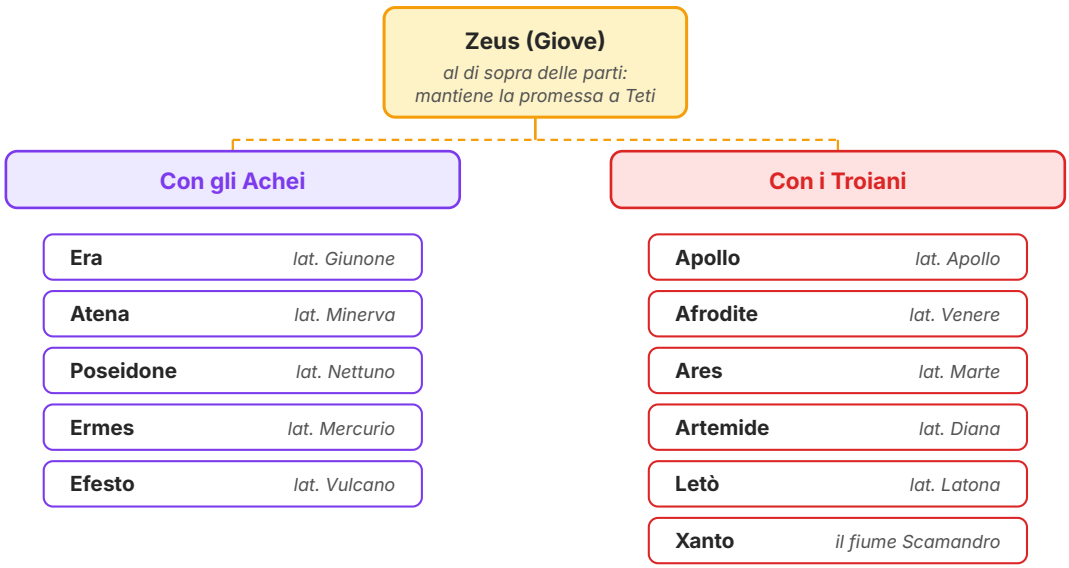
**ERRORE FREQUENTE**

**Pelìde e Atride non sono nomi propri.** Sono **patronimici**, cioè nomi formati dal nome del padre con il suffisso greco *-ide* («figlio di»): *Pelìde* = figlio di Peleo (Achille); *Atride* = figlio di Atreo (Agamennone o Menelao; al plurale, «gli Atridi», tutti e due). Quando nel proemio leggi «il re de' prodi Atride», devi capire dal contesto che si tratta di Agamennone.

### 13.4.3 Gli dèi schierati

Gli dèi dell'*Iliade* sono **antropomorfi**: hanno aspetto, passioni e difetti umani. Litigano, si ingannano, si alleano, soffrono per i loro figli mortali. Partecipano alla guerra, a volte in persona, e ciascuno ha le sue simpatie (figura 13.5). Con gli Achei stanno soprattutto **Era** e **Atena**, ancora offese dal giudizio di Paride, e **Poseidone** (Nettuno); con i Troiani **Apollo**, **Afrodite** e **Ares** (Marte). **Zeus** ascolta tutti, ma il suo «consiglio», cioè il suo disegno, è uno: onorare Achille fa-

cendo soffrire gli Achei, come ha promesso a Teti. Sopra lo stesso Zeus, però, sta il destino (*moira*): nel libro XXII il re degli dèi pesa su una bilancia d'oro le sorti di Achille e di Ettore, e quando il piatto di Ettore si abbassa neppure lui può salvarlo.




*Gli schieramenti del libro XX, quando Zeus permette agli dèi di scendere in battaglia. Accanto, il nome latino: è quello che usa Monti nella sua traduzione.*

**Figura 13.5** Gli dèi schierati nella guerra. Zeus resta al di sopra delle parti, ma realizza il proprio «consiglio» favorendo per un tempo i Troiani.

## 13.5 I valori e i temi

### 13.5.1 Onore e gloria

Per capire perché un'offesa possa mettere in pericolo un intero esercito, bisogna entrare nel sistema di valori degli eroi omerici. Il primo è la **timé**, l'**onore**: il riconoscimento pubblico del valore di un uomo. La *timé* non è un sentimento interiore; si vede, e si misura anche in beni concreti: il posto a tavola, la parte del bottino, i doni. La parte di bottino che spetta a un capo come segno di onore si chiama **géras**, «dono d'onore»: Briseide è il *géras* di Achille. Togliendogliela davanti a tutti, Agamennone non gli ruba soltanto una schiava: gli toglie la prova pubblica del suo valore. Per questo l'offesa è così grave.

Il secondo valore è il **kléos**, la **gloria**: la fama che sopravvive alla morte perché viene cantata dai poeti. L'eroe sa che deve morire, come tutti; ma attraverso le imprese compiute può ottenere una forma di immortalità, il ricordo delle generazioni future. Achille sceglie proprio questo, quando nel libro IX ricorda la profezia della madre:

«ὤλετο μέν μοι νόστος, ἀτὰρ κλέος ἄφθιτον ἔσται»
«il ritorno per me è perduto, ma la mia gloria sarà imperitura» (Omero, *Iliade* IX, trad. della redazione)

Il guerriero raggiunge il massimo del *kléos* nell'**aristia** (dal greco *aristeía*, «eccellenza»): la serie di imprese in cui un eroe, per un intero episodio, domina il campo di battaglia, come Diomede nel libro V o Agamennone nell'XI. Accanto a onore e gloria c'è l'*aidós*, il senso di **vergogna** davanti al giudizio degli altri: è ciò che impedisce a Ettore di restare al sicuro dentro le mura. Per questo gli studiosi parlano, per il mondo omerico, di una «civiltà della vergogna», in cui conta soprattutto ciò che gli altri vedono e dicono di te.

**DA RICORDARE**

**Tabella 13.2** Le parole chiave del mondo eroico.

| Parola greca | Significato | Esempio nell'*Iliade* |
|---|---|---|
| *timé* | onore, riconoscimento pubblico | Achille offeso perché gli è tolta Briseide |
| *géras* | dono d'onore, parte scelta del bottino | Briseide per Achille, Criseide per Agamennone |
| *kléos* | gloria, fama cantata dai poeti | la scelta di Achille (IX); le ultime parole di Ettore (XXII) |
| *aidós* | vergogna, rispetto del giudizio altrui | Ettore non vuole apparire vile ai Troiani (VI) |
| *mênis* | ira, collera durevole e terribile | l'ira di Achille, prima parola del poema |
| *aristeía* | serie di imprese di un eroe | Diomede (V), Agamennone (XI), Patroclo (XVI) |

### 13.5.2 L'ira

La prima parola del poema, in greco, è μῆνιν (*mênin*), «l'ira». È una parola forte, usata di solito per la collera degli dèi: indica un rancore profondo e durevole, non uno scatto passeggero. L'ira di Achille attraversa tutto il poema e cambia oggetto: nella prima parte è rivolta contro Agamennone e lo spinge a ritirarsi; dopo la morte di Patroclo si rivolge contro Ettore e i Troiani e lo spinge a uccidere senza pietà, fino a oltraggiare il cadavere del nemico. Si placa soltanto nell'ultimo libro, davanti a Priamo. L'*Iliade* è quindi il racconto di come una passione nasce, cresce, si trasforma e si spegne.

### 13.5.3 La morte, la pietà e la guerra vista da due parti

L'*Iliade* è un poema di guerra, pieno di duelli e di ferite descritte con precisione quasi anatomica. Eppure non celebra la guerra in modo semplice. Ogni guerriero che cade ha spesso un

nome, un padre, una città lontana, una moglie che lo aspetta: in poche righe Omero ci fa sentire che con lui muore un mondo. Il poeta, inoltre, non divide i personaggi in buoni e cattivi. I Troiani non sono il «nemico» senza volto: anzi, il personaggio più umano del poema, Ettore, è troiano, e le scene più affettuose (Ettore con la moglie e il figlio, Priamo che piange il figlio) si svolgono dentro le mura di Troia. È questa la **guerra vista da due parti**.

Il poema culmina in un gesto di **pietà**. Nella tenda di Achille il vecchio re e l'uccisore di suo figlio piangono insieme: l'uno per Ettore, l'altro per il padre lontano e per Patroclo. Il dolore comune li rende, per un momento, uguali. Achille restituisce il corpo, concede una tregua per i funerali e accompagna Priamo con gentilezza. L'eroe dell'ira diventa, nell'ultima scena, l'eroe della compassione.

**COLLEGAMENTI**

**Educazione civica e storia.** La regola secondo cui i corpi dei caduti vanno restituiti ai loro familiari per la sepoltura attraversa la storia, dalle tregue per i morti descritte nell'*Iliade* (libro VII) e dalla tragedia greca (Sofocle, *Antigone*) fino alle moderne convenzioni sul diritto umanitario di guerra. Discutete in classe: perché la sepoltura è così importante per una comunità? E perché l'oltraggio al cadavere di Ettore offende perfino gli dèi?

## 13.6 Testi e stile

### 13.6.1 Il proemio

Il poema si apre con un **proemio** (cap. 12) di nove versi nella traduzione di Vincenzo Monti. Nell'originale greco il primo verso suona così:

«Μῆνιν ἄειδε θεὰ Πηληϊάδεω Ἀχιλῆος» (*Mênin áeide, theá, Pēlēïádeō Achilêos*)

«L'ira canta, o dea, di Achille figlio di Peleo» (Omero, *Iliade* I 1, trad. della redazione)

Ed ecco l'intero proemio nella traduzione di Monti:

> Cantami, o Diva, del Pelìde Achille
> l'ira funesta che infiniti addusse
> lutti agli Achei, molte anzi tempo all'Orco
> generose travolse alme d'eroi,
> e di cani e d'augelli orrido pasto
> lor salme abbandonò (così di Giove
> l'alto consiglio s'adempìa), da quando
> primamente disgiunse aspra contesa
> il re de' prodi Atride e il divo Achille.
>
> (Omero, *Iliade* I, trad. V. Monti)

**ESEMPIO SVOLTO**

**Parafrasi.** O dea, cantami l'ira rovinosa di Achille, figlio di Peleo, che causò infiniti dolori agli Achei, precipitò nel regno dei morti, prima del tempo, molte anime generose di eroi e lasciò i loro corpi in pasto orribile ai cani e agli uccelli (così si compiva l'alto disegno di Zeus), dal momento in cui una lite violenta divise per la prima volta Agamennone, figlio di Atreo, re dei guerrieri, e il divino Achille.

**Analisi. 1. Le parti.** Il proemio contiene l'*invocazione* alla Musa («Cantami, o Diva») e la *protasi* (cap. 12), cioè l'enunciazione dell'argomento: l'ira di Achille, le sue conseguenze (morti e corpi insepolti), la volontà di Zeus, il punto di partenza della storia (la lite). **2. Il lessico.** Monti usa parole letterarie e latineggianti: *Diva* (dea, la Musa), *Orco* (il dio latino dei morti, cioè l'Ade), *alme* (anime), *augelli* (uccelli), *salme* (corpi), *Giove* (nome latino di Zeus), *consiglio* (volontà, decisione), *primamente* (per la prima volta), *prodi* (valorosi). **3. L'ordine delle parole.** Molte frasi seguono un ordine innaturale, detto **iperbato**: «molte… generose… alme d'eroi» sono separate da altre parole. **4. Gli enjambement** (Tavola A.5): «infiniti addusse / lutti», «all'Orco / generose», «di Giove / l'alto consiglio» spezzano la frase tra un verso e l'altro e mettono in rilievo le parole a inizio verso. **5. Epiteti e patronimici:** *Pelìde*, *Atride*, *divo* Achille, *re de' prodi*. **6. La struttura circolare:** il nome di Achille chiude il primo e l'ultimo verso, e la sua figura racchiude, anche graficamente, tutta la storia.

**APPROFONDIMENTO**

**Vincenzo Monti, «traduttor dei traduttor».** Monti (1754–1828) pubblicò la sua *Iliade* nel 1810, in endecasillabi sciolti (versi di undici sillabe senza rima), mentre l'originale è in esametri dattilici. Conosceva poco il greco e si servì di traduzioni latine e italiane precedenti: per questo un epigramma attribuito a Ugo Foscolo lo definì «gran traduttor dei traduttor d'Omero». Eppure la sua versione, elegante e solenne, ebbe uno straordinario successo e per oltre un secolo fu l'*Iliade* degli italiani: molte sue espressioni («piè veloce», «l'ira funesta») sono entrate nella lingua comune.

### 13.6.2 Ettore e Andromaca (libro VI)

Ettore cerca la moglie in casa, ma non la trova: Andromaca, saputo che i Troiani sono in difficoltà, è corsa sulle mura con il bambino e la nutrice. Il loro incontro avviene presso le Porte Scee, sul confine tra la città e il campo di battaglia, cioè tra la vita familiare e la guerra. Andromaca lo supplica di non tornare a combattere: «Sciagurato, il tuo coraggio ti perderà, e non hai pietà del figlio ancora bambino né di me, infelice, che presto sarò tua vedova» (Omero, *Iliade* VI, trad. della redazione). Ricorda che Achille le ha ucciso il padre Eezione e i sette fratelli, e che la madre è morta poco dopo; poi pronuncia le parole che riassumono la sua solitudine:

> «Ettore, tu sei per me il padre e la nobile madre e il fratello, tu sei il mio giovane sposo» (Omero, *Iliade* VI, trad. della redazione).

Ettore risponde che anche lui pensa a tutto questo, ma che proverebbe vergogna davanti ai Troiani e alle Troiane se si tenesse lontano dalla battaglia come un vile. Sa che un giorno la sacra Ilio cadrà; e il pensiero che lo tormenta di più è vedere Andromaca portata via in schiavitù da un acheo. Poi tende le braccia verso il figlio. Il piccolo Astianatte si spaventa dell'elmo di bronzo con il pennacchio di crine di cavallo e si ritrae piangendo; il padre e la madre ridono. Ettore si toglie l'elmo, lo posa a terra, prende il bambino e prega gli dèi che un giorno qualcuno possa dire di lui: «è molto più forte del padre». Andromaca riprende il figlio «sorridendo tra le lacrime». Ettore torna in battaglia; lei rientra in casa e, con le ancelle, piange il marito ancora vivo, come se fosse già morto.

L'episodio mostra il contrasto tra due mondi e due valori, entrambi giusti: la casa e la città, l'affetto e il dovere, l'*aidós* del guerriero e il dolore di chi resta. Il gesto dell'elmo, piccolo e quotidiano, è uno dei più umani del poema: per abbracciare il figlio il guerriero deve, per un attimo, smettere di essere un guerriero.

### 13.6.3 La morte di Ettore (libro XXII)

Mentre i Troiani si rifugiano in città, Ettore resta solo davanti alle Porte Scee. I genitori lo implorano dalle mura di entrare; ma egli si sente responsabile della strage del giorno prima e non vuole affrontare il giudizio dei Troiani. Quando vede arrivare Achille, splendente nelle armi nuove, viene preso dal terrore e fugge: per tre volte i due girano di corsa intorno alle mura. Zeus pesa le loro sorti sulla bilancia d'oro, e quella di Ettore precipita. Atena allora prende l'aspetto di Deifobo, fratello di Ettore, e lo convince a fermarsi e combattere insieme. Ettore lancia l'asta, si volta per chiederne un'altra al fratello, e non trova nessuno. Comprende l'inganno e accetta la morte, ma non la fine senza onore:

> «Che io non muoia senza lottare e senza gloria, ma dopo aver compiuto qualcosa di grande, che anche i posteri vengano a sapere» (Omero, *Iliade* XXII, trad. della redazione).

Achille lo colpisce alla gola, nell'unico punto lasciato scoperto dalle armi che erano state sue. Morendo, Ettore lo prega di restituire il suo corpo ai genitori; Achille rifiuta con ferocia. Allora Ettore gli predice la morte presso le Porte Scee, per mano di Paride e di Apollo. Achille lega il cadavere al carro e lo trascina nella polvere sotto gli occhi di Priamo, di Ecuba e di Andromaca.

### 13.6.4 Priamo e Achille (libro XXIV)

Per giorni Achille trascina il corpo di Ettore intorno alla tomba di Patroclo; ma Apollo lo protegge, e il cadavere resta intatto. Gli dèi decidono che l'oltraggio deve finire. Zeus manda Teti dal figlio e la messaggera Iride da Priamo, che parte di notte con un carro di doni per il riscatto. Guidato da Ermes, il vecchio re attraversa il campo acheo senza essere visto, entra nella tenda di Achille, gli abbraccia le ginocchia e gli bacia le mani, «le mani terribili, omicide, che gli avevano ucciso molti figli». Gli chiede di ricordarsi del proprio padre, Peleo, vecchio come lui. Achille piange: per il padre che non rivedrà più, per Patroclo; Priamo piange per Ettore. Poi

Achille fa lavare e vestire il corpo, invita Priamo a mangiare con lui e gli concede undici giorni di tregua per i funerali. Il poema si chiude con i lamenti di Andromaca, di Ecuba e di Elena, e con il rogo di Ettore. L'ultimo verso è questo:

> «ὣς οἵ γ' ἀμφίεπον τάφον Ἕκτορος ἱπποδάμοιο»
>
> «Così celebravano il funerale di Ettore domatore di cavalli» (Omero, *Iliade* XXIV, trad. della redazione).

Il poema dell'ira si chiude non con la vittoria di qualcuno, ma con il rito che riconosce il valore del nemico morto. E il suo ultimo epiteto è per Ettore, non per Achille.

### 13.6.5 Lo stile: epiteti, formule, similitudini, catalogo

Nel cap. 12 hai visto che lo stile dell'epica orale si fonda su elementi ripetuti. Vediamoli all'opera nell'*Iliade*.

**Epiteti.** Ogni personaggio importante ha i suoi: Achille è «piè veloce», Ettore «domatore di cavalli» o «dall'elmo lucente», Agamennone «signore di uomini», Atena «dagli occhi lucenti» (*glaucopide*), Era «dalle bianche braccia», Zeus «adunatore di nembi». Gli epiteti identificano il personaggio con un tratto fisso e aiutano il cantore a completare il verso; per questo compaiono anche quando non sembrano adatti alla situazione: Achille è «piè veloce» anche quando siede immobile nella sua tenda.

**Formule.** Interi versi tornano identici ogni volta che si ripete la stessa situazione: l'alba («Quando, nata al mattino, apparve Aurora dalle dita di rosa», cap. 12), l'inizio di un discorso, il pasto, la vestizione delle armi. Anche le **scene tipiche** (l'assemblea, il sacrificio, il duello) seguono uno schema fisso di passaggi.

**Similitudini.** La **similitudine omerica** è spesso lunga e autonoma: parte da un elemento della battaglia, si allarga in un piccolo quadro della natura o della vita quotidiana e poi ritorna al racconto. Gli ambiti da cui Omero prende le immagini sono quelli dell'esperienza dei suoi ascoltatori: animali selvatici (leoni, cinghiali, lupi), fenomeni naturali (tempeste, incendi, fiumi in piena), lavori dei campi e della casa. Hanno una doppia funzione: rendono visibile l'azione e, nello stesso tempo, interrompono la violenza con l'immagine di un mondo in pace. Un esempio celebre è nel libro VI, quando il troiano Glauco dice a Diomede: «Come la stirpe delle foglie, così è anche quella degli uomini» (trad. della redazione): il vento fa cadere le foglie a terra, ma il bosco ne fa nascere di nuove in primavera; così le generazioni umane nascono e scompaiono.

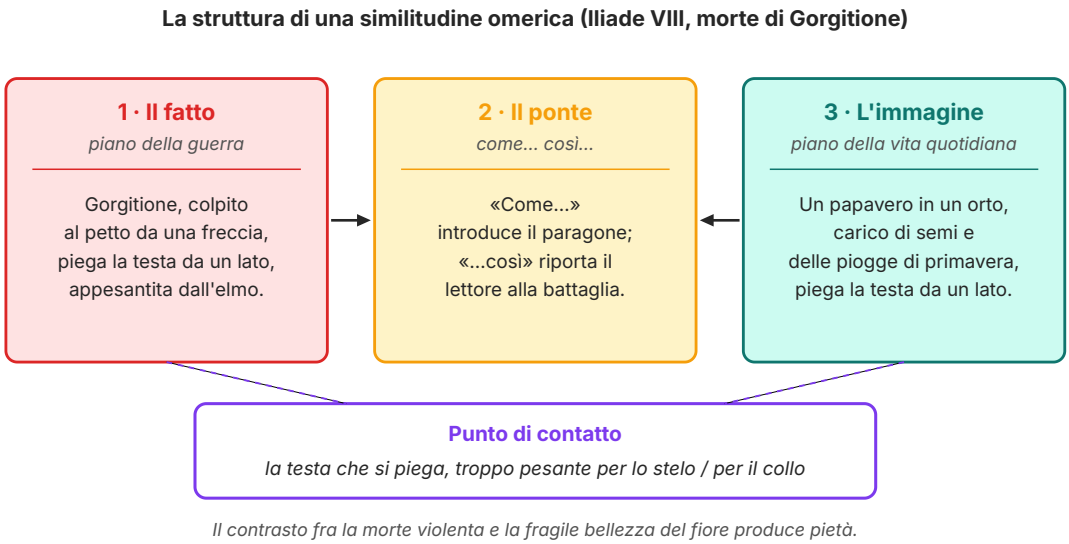



**Figura 13.6** Lo schema di una similitudine omerica: il fatto della battaglia e l'immagine della vita quotidiana si incontrano in un solo punto di contatto.

**ESEMPIO SVOLTO**

**Analizzare una similitudine.** Nel libro VIII l'arciere acheo Teucro, mirando a Ettore, colpisce invece Gorgitione, un giovane figlio di Priamo. Omero scrive (in parafrasi): come un papavero in un orto piega la testa da un lato, appesantito dai semi e dalle piogge di primavera, così il giovane piegò la testa da un lato, appesantita dall'elmo (figura 13.6). **1. Che cosa si paragona?** La testa del guerriero morente al fiore del papavero. **2. Dov'è il punto di contatto?** Nel movimento: la testa che si piega sotto un peso troppo grande. **3. Che cosa aggiunge l'immagine?** La morte violenta viene accostata a qualcosa di bello, di fragile, di stagionale: un orto, la primavera, la pioggia. Il lettore non vede soltanto una morte, ma una giovinezza recisa. **4. Che effetto produce?** Pietà, anziché esaltazione della vittoria.

**Il catalogo.** Nel libro II, dopo una nuova invocazione alle Muse, Omero elenca tutti i contingenti achei, regione per regione, con i loro capi e il numero delle navi: è il **catalogo delle navi**, che conta 29 contingenti e 1186 navi; segue un catalogo più breve dei Troiani e dei loro alleati. Per un lettore moderno è la parte più faticosa del poema; per il pubblico antico era un repertorio della propria geografia e delle proprie genealogie, in cui ogni comunità poteva ritrovare i propri antenati. Il **catalogo**, cioè l'elenco ordinato di nomi, luoghi, oggetti, è una tecnica tipica dell'epica: serve a dare grandiosità al racconto e a conservare la memoria collettiva.

**SINTESI**

- Gli antichi attribuivano *Iliade* e *Odissea* a **Omero**, ma sapevano poco di lui; i poemi si collocano tra l'VIII e il VII sec. a.C.
- La **questione omerica** riguarda l'autore e la composizione dei poemi: analitici e unitari si contrappongono; nel Novecento Parry dimostra lo stile formulare e orale. Il passaggio alla scrittura resta discusso.
- Il mito della guerra comincia con il **pomo della discordia** e il **giudizio di Paride**; il cavallo e la morte di Achille **non** sono nell'*Iliade*.
- Approfondimento: la collina di **Hissarlik** contiene nove strati; Troia VI e VIIa (XIII–XII sec. a.C.) sono i candidati alla Troia omerica, senza certezze.
- Achei, Danai e Argivi sono sinonimi e indicano i Greci.
- L'*Iliade*: 24 libri, circa 15.700 esametri, circa cinquanta giorni del decimo anno; inizio *in medias res*; argomento: l'**ira di Achille**.
- Nuclei: la lite (I), Elena sulle mura e il duello (III), Ettore e Andromaca (VI), l'ambasceria (IX), Patroclo (XVI), lo scudo (XVIII), la morte di Ettore (XXII), Priamo e Achille (XXIV).
- Gli dèi sono antropomorfi e schierati, ma sopra di loro c'è il destino.
- Valori: **timé** (onore), **géras** (dono d'onore), **kléos** (gloria), **aidós** (vergogna); l'ira si trasforma e si placa nella **pietà** finale.
- Il poema mostra la guerra **da due parti**: Ettore è il personaggio più umano.
- Il proemio di Monti contiene invocazione e protasi, lessico latineggiante, iperbati ed enjambement.
- Lo stile usa epiteti, formule, scene tipiche, similitudini ampie e cataloghi.

## ESERCIZI

### Comprendere e ricordare

1. ● Che cosa si intende per «questione omerica»?
   - **A.** la discussione sulla data esatta della guerra di Troia
   - **B.** la ricerca dei luoghi reali dei viaggi di Odisseo
   - **C.** il problema dell'autore (o degli autori) dei poemi e del modo in cui furono composti
   - **D.** la scelta del verso con cui tradurre Omero in italiano

2. ● Quale periodo racconta l'*Iliade*?
   - **A.** Tutti i dieci anni della guerra di Troia
   - **B.** Circa cinquanta giorni del decimo anno di guerra
   - **C.** La caduta di Troia e la fuga dei Troiani
   - **D.** Il ritorno a casa dei capi achei

3. ● Perché Apollo manda la peste nel campo acheo?
   - **A.** Perché Agamennone ha respinto con disprezzo il suo sacerdote Crise
   - **B.** Perché Achille ha rifiutato di combattere
   - **C.** Perché Paride ha rapito Elena
   - **D.** Perché gli Achei hanno costruito un muro senza sacrifici

4. ● Chi dà il colpo mortale a Patroclo?
   - **A.** Paride
   - **B.** Enea
   - **C.** Sarpedonte
   - **D.** Ettore, dopo che Apollo lo ha disarmato ed Euforbo lo ha ferito

5. ●● Nel libro XVIII:
   - **A.** Achille uccide Ettore
   - **B.** Efesto forgia per Achille nuove armi e un grande scudo
   - **C.** Priamo riscatta il corpo del figlio
   - **D.** Elena indica a Priamo i capi achei

6. ●● L'epiteto «dalle bianche braccia» appartiene a:
   - **A.** Atena
   - **B.** Teti
   - **C.** Era
   - **D.** Afrodite

7. ●● Quale gruppo di divinità, nel libro XX, si schiera con i Troiani?
   - **A.** Apollo, Afrodite, Ares
   - **B.** Era, Atena, Poseidone
   - **C.** Ermes, Efesto, Atena
   - **D.** Poseidone, Ares, Era

8. ●● Quale di questi episodi **non** è narrato nell'*Iliade*?
   - **A.** L'ambasceria ad Achille
   - **B.** Il duello tra Paride e Menelao
   - **C.** I giochi funebri per Patroclo
   - **D.** L'ingresso del cavallo di legno in città

### Comprensione del testo

Leggi il brano e rispondi alle domande 9–14.

> **Priamo nella tenda di Achille** (Omero, *Iliade* XXIV, trad. della redazione, in prosa)
>
> Il grande Priamo entrò senza che gli altri lo vedessero; fermatosi vicino ad Achille, gli strinse con le mani le ginocchia e gli baciò le mani, le mani terribili, omicide, che gli avevano ucciso molti figli. Come quando una cieca follia afferra un uomo che in patria ha ucciso qualcuno, ed egli fugge in terra straniera, alla casa di un uomo ricco, e chi lo vede resta stupito: così Achille restò stupito vedendo Priamo simile a un dio; e stupirono anche gli altri, e si guardavano l'un l'altro.
>
> E Priamo, supplicando, gli disse: «Ricordati di tuo padre, Achille simile agli dèi, che ha la mia stessa età ed è sulla soglia dolorosa della vecchiaia. Forse anche lui è tormentato da chi abita intorno a lui, e non c'è nessuno che allontani da lui la rovina. Ma almeno, sapendoti vivo, gioisce nel suo cuore e spera ogni giorno di vedere il figlio tornare da Troia. Io invece sono del tutto infelice: ho generato figli valorosi nella vasta Troia, e nessuno, ti dico, mi è rimasto. Ne avevo cinquanta, quando vennero i figli degli Achei; e alla maggior parte Ares ha sciolto le ginocchia. L'unico che mi restava, che proteggeva la città e i suoi abitanti, tu l'hai ucciso pochi giorni fa, mentre combatteva per la patria: Ettore. Per lui vengo ora alle navi degli Achei, per riscattarlo da te, e porto doni infiniti. Rispetta gli dèi, Achille, e abbi pietà di me, ricordando tuo padre; io sono ancora più degno di pietà, perché ho osato ciò che nessun altro mortale sulla terra ha mai osato: portare alla bocca la mano dell'uomo che mi ha ucciso i figli».
>
> Così disse, e fece nascere in Achille il desiderio di piangere suo padre. Lo prese per mano e allontanò piano il vecchio. E tutti e due ricordavano: l'uno piangeva a lungo Ettore uccisore di uomini, rannicchiato ai piedi di Achille; Achille piangeva suo padre, e a volte Patroclo; e il loro pianto si levava per la casa.

9. ● Che cosa fa Priamo appena entra nella tenda? Perché il narratore sottolinea che bacia proprio «le mani... omicide»?

10. ● Con quale argomento Priamo comincia la sua supplica? Perché è un argomento efficace per Achille?

11. ● Quanti figli aveva Priamo all'inizio della guerra? Chi ne ha uccisi la maggior parte, secondo le sue parole, e che cosa significa l'espressione «Ares ha sciolto le ginocchia»?

12. ●● Per quale ragione Priamo si dice «ancora più degno di pietà» di Peleo?

13. ●● Per chi piange Achille? Per chi piange Priamo? Che cosa hanno in comune i due dolori?

14. ●● Il brano finisce con il pianto, non con la risposta di Achille. Quale effetto produce questa scelta?

### Analisi del testo

15. ● Nel brano degli esercizi 9–14 individua due epiteti e indica a chi si riferiscono.

16. ●● Nel brano c'è una similitudine. Indica il fatto, l'immagine e il punto di contatto. Che cosa ha di strano il paragone tra Priamo e un assassino in fuga?

17. ●● Spiega perché la perdita di Briseide è, per Achille, un'offesa alla sua *timé* e non soltanto una perdita affettiva.

18. ●● Rileggi le parole di Ettore prima di morire (paragrafo 13.6.3). Quale valore eroico esprimono? Collegale alla scelta di Achille nel libro IX.

19. ●● L'epiteto «piè veloce» accompagna Achille anche quando è seduto nella sua tenda. Come si spiega questa apparente incongruenza alla luce delle scoperte di Parry?

20. ●●● Confronta Ettore e Achille: per che cosa combatte ciascuno dei due? Come si comportano verso i familiari e verso il nemico? Rispondi in 8–10 righe.

21. ●●● Nella morte di Patroclo e in quella di Ettore intervengono gli dèi. Indica come intervengono e spiega che cosa ci dicono questi interventi sul rapporto tra uomini, dèi e destino nell'*Iliade*.

### Parafrasi e lessico

22. ● Indica il significato di queste parole del proemio di Monti: *Diva, funesta, addusse, Orco, alme, augelli, salme, consiglio, primamente, prodi*.

23. ●● Scrivi la parafrasi dei vv. 5–9 del proemio di Monti («e di cani e d'augelli… e il divo Achille»), rimettendo le parole nell'ordine naturale.

24. ●● Nel proemio individua due enjambement e un iperbato. Che effetto producono?

25. ●● Spiega come sono formati i patronimici *Pelìde* e *Atride*. Poi cerca nel brano degli esercizi 9–14 un modo diverso con cui Priamo ricorda ad Achille suo padre.

### Scrivere

26. ●● Immagina di essere Andromaca la sera dell'incontro alle Porte Scee. In una pagina di diario (12–15 righe), in prima persona, racconta che cosa è successo e che cosa provi.

27. ●●● Riscrivi l'incontro tra Priamo e Achille (15–20 righe) con focalizzazione interna su Achille (cap. 9): che cosa vede, che cosa pensa, che cosa ricorda quando il vecchio gli bacia le mani?

28. ●●● «L'*Iliade* racconta la guerra vista da due parti.» Spiega l'affermazione in un testo di 15–20 righe, con almeno tre esempi dal capitolo.

### Verso la verifica

29. ●● Rileggi il proemio di Monti. a) Individua l'invocazione e l'argomento. b) Quali conseguenze dell'ira sono indicate? c) Chi è «il re de' prodi Atride»? d) Quale parola del proemio indica la volontà di Zeus, e con quale nome è chiamato il dio? e) Perché si può parlare di struttura circolare?

30. ●●● Trattazione sintetica (10 righe): spiega come cambia l'ira di Achille dal libro I al libro XXIV e perché si può dire che il poema si chiude con un gesto di pietà.

## PER APPROFONDIRE

- [OM] L'*Iliade* nella traduzione di Vincenzo Monti: leggi per intero almeno i libri I, VI, XXII e XXIV, confrontandoli con i riassunti del capitolo.
- [VER] Il racconto dei miti greci, utile per ricostruire gli antefatti della guerra (le nozze di Peleo e Teti, il giudizio di Paride).
- [MG] Per le figure retoriche (similitudine, iperbato, enjambement) incontrate nel proemio e negli episodi.

# Glossario del capitolo

**Achei**
Nome con cui Omero indica i Greci, insieme ai sinonimi Danai e Argivi.

**Aidós**
Il senso di vergogna e di rispetto davanti al giudizio degli altri, che spinge l'eroe a non apparire vile.

**Analitici**
Studiosi che, dopo Wolf, scomponevano i poemi omerici in canti originari di autori ed epoche diversi.

**Aristia**
Serie di imprese in cui un eroe domina il campo di battaglia per un intero episodio.

**Catalogo delle navi**
L'elenco dei contingenti achei, con i loro capi e le loro navi, nel libro II dell'Iliade.

**Ciclo epico**
Insieme di poemi greci arcaici, oggi perduti, che narravano le parti del mito troiano non raccontate da Iliade e Odissea.

**Ecfrasi**
Descrizione minuziosa di un'opera d'arte dentro un testo letterario, come lo scudo di Achille nel libro XVIII.

**Géras**
Il dono d'onore, la parte scelta del bottino che spetta a un capo: Briseide per Achille.

**Hissarlik**
Collina della Turchia nord-occidentale dove si trovano i resti di Troia, divisi in nove strati principali.

**Iperbato**
Figura che separa parole strettamente collegate inserendone altre in mezzo, alterando l'ordine naturale della frase.

**Kléos**
La gloria: la fama che sopravvive alla morte grazie al canto dei poeti.

**Pomo della discordia**
La mela d'oro «alla più bella» gettata da Eris alle nozze di Peleo e Teti, origine mitica della guerra di Troia.

**Questione omerica**
Il problema dell'autore (o degli autori) dell'Iliade e dell'Odissea e del modo in cui i poemi furono composti e trasmessi.

**Teicoscopia**
«Osservazione dalle mura»: la scena del libro III in cui Elena indica a Priamo i capi achei.

**Teoria dell'oralità**
Tesi, sostenuta da M. Parry e A. Lord con lo studio dei cantori orali, secondo cui i poemi omerici nascono da una lunga tradizione di poesia orale e formulare.

**Timé**
L'onore dell'eroe: il riconoscimento pubblico del suo valore, misurato anche in beni concreti.

**Unitari**
Studiosi che difendono l'esistenza di un unico grande poeta, autore di un disegno coerente.

# Soluzioni

**1.** C. La questione omerica riguarda chi ha composto i poemi e come; la data della guerra è un problema storico-archeologico, i luoghi dei viaggi riguardano l'*Odissea*, il verso delle traduzioni è una scelta dei traduttori.

**2.** B. Circa cinquanta giorni (51 nel computo tradizionale) del decimo anno di guerra; la caduta di Troia e i ritorni non sono narrati.

**3.** A. Agamennone ha scacciato con disprezzo Crise, sacerdote di Apollo, venuto a riscattare la figlia Criseide.

**4.** D. Apollo colpisce e disarma Patroclo, Euforbo lo ferisce, Ettore lo finisce.

**5.** B. Nel libro XVIII Efesto forgia le nuove armi e lo scudo. La morte di Ettore è nel XXII, il riscatto nel XXIV, Elena sulle mura nel III.

**6.** C. «Dalle bianche braccia» è l'epiteto tipico di Era; Atena è «dagli occhi lucenti» (glaucopide), Teti «dai piedi d'argento».

**7.** A. Con i Troiani: Apollo, Afrodite, Ares (e Artemide, Letò, il fiume Xanto). Era, Atena, Poseidone, Ermes ed Efesto stanno con gli Achei.

**8.** D. Il cavallo di legno non è nell'*Iliade*: compare nell'*Odissea* (VIII) e nell'*Eneide* (II). Le altre tre scene sono nei libri IX, III e XXIII.

**9.** Gli abbraccia le ginocchia e gli bacia le mani, gesti del supplice. Il narratore sottolinea che sono le mani che gli hanno ucciso i figli: il gesto è un'umiliazione terribile e, insieme, la prova del coraggio e dell'amore del padre.

**10.** Con il ricordo di Peleo, padre di Achille, vecchio come lui. L'argomento è efficace perché Achille sa che non rivedrà più il padre: Priamo lo spinge a immedesimarsi nel dolore di un genitore.

**11.** Cinquanta. La maggior parte è stata uccisa in guerra: «Ares ha sciolto le ginocchia» significa che sono morti in battaglia (Ares è il dio della guerra; sciogliere le ginocchia è un'espressione formulare per la morte).

**12.** Perché Peleo può almeno sperare di rivedere il figlio vivo, mentre Priamo ha perso quasi tutti i figli; e perché ha dovuto fare ciò che nessun altro uomo ha fatto: baciare la mano dell'uccisore dei suoi figli.

**13.** Achille piange il padre (e a tratti Patroclo); Priamo piange Ettore. Entrambi piangono una persona amata perduta a causa della guerra: il dolore li rende uguali, al di là dell'inimicizia.

**14.** Il pianto comune, senza parole, mostra che il vero incontro avviene sul piano umano prima che su quello politico; il silenzio dà solennità alla scena e mette al centro la pietà.

**15.** Per esempio: «Achille simile agli dèi» (Achille); «Ettore uccisore di uomini» (Ettore); anche «Priamo simile a un dio» (Priamo) e «il grande Priamo».

**16.** Fatto: lo stupore di Achille e dei compagni alla vista di Priamo. Immagine: lo stupore di chi vede arrivare in casa di un ricco un uomo straniero che ha ucciso qualcuno in patria. Punto di contatto: la meraviglia per un arrivo improvviso di un supplice. Lo strano è che il paragone rovescia i ruoli: il vecchio padre innocente è accostato a un assassino, mentre l'uccisore è Achille; la similitudine fa sentire l'eccezionalità e la «colpa» apparente del gesto di Priamo.

**17.** Briseide è il *géras*, il dono d'onore assegnato pubblicamente ad Achille per il suo valore. Togliergliela davanti all'assemblea significa negargli il riconoscimento sociale, cioè la *timé*: l'offesa è pubblica, non solo privata.

**18.** Esprimono il valore del *kléos*: se si deve morire, bisogna morire combattendo e compiendo un'impresa che i posteri ricordino. È la stessa scelta di Achille nel libro IX, che rinuncia al ritorno per una gloria imperitura.

**19.** Secondo Parry gli epiteti sono parte di un sistema formulare della poesia orale: indicano una qualità permanente del personaggio e servono al cantore per completare il verso, non a descrivere la situazione del momento.

**20.** Traccia: Achille combatte per l'onore personale e la gloria, poi per vendicare Patroclo; Ettore per difendere la città, la famiglia e il popolo, oltre che per non apparire vile. Achille è impetuoso e senza misura (oltraggia il cadavere), ma alla fine sa provare pietà; Ettore è affettuoso con Andromaca e Astianatte, rispettoso con Elena, consapevole della sconfitta. Entrambi accettano una morte gloriosa; il poema si chiude con un epiteto per Ettore.

**21.** Patroclo: Apollo lo colpisce e lo disarma prima che Euforbo ed Ettore lo uccidano. Ettore: Zeus pesa le sorti sulla bilancia; Apollo lo abbandona; Atena, con l'aspetto di Deifobo, lo inganna. Gli dèi intervengono direttamente, ma eseguono un destino (*moira*) a cui nemmeno Zeus può opporsi; gli uomini restano però responsabili delle loro scelte (Patroclo dimentica l'avvertimento, Ettore sceglie di restare fuori dalle mura).

**22.** Diva: dea (la Musa); funesta: che porta morte e rovina; addusse: portò, causò; Orco: il regno dei morti (dio latino dei morti, l'Ade); alme: anime; augelli: uccelli; salme: corpi; consiglio: volontà, decisione; primamente: per la prima volta; prodi: valorosi.

**23.** Traccia: (l'ira) lasciò i loro corpi come orribile pasto ai cani e agli uccelli (così si compiva l'alta volontà di Zeus), dal momento in cui una violenta contesa divise per la prima volta Agamennone, figlio di Atreo, re dei valorosi, e il divino Achille.

**24.** Enjambement: «infiniti addusse / lutti»; «all'Orco / generose»; «di Giove / l'alto consiglio»; «da quando / primamente». Iperbato: «molte… generose… alme d'eroi» (oppure «del Pelìde Achille / l'ira funesta»). Effetto: rallentano la lettura, danno solennità e mettono in rilievo le parole poste a inizio verso o separate (i lutti, le anime generose, il consiglio di Zeus).

**25.** Sono formati dal nome del padre e dal suffisso greco *-ide*, «figlio di»: Peleo → Pelìde, Atreo → Atride. Priamo invece ricorda il padre di Achille in modo diretto e affettivo: «Ricordati di tuo padre, Achille simile agli dèi».

**26.** Traccia: prima persona, registro intimo; i fatti (la corsa alle mura, la supplica, il racconto della famiglia uccisa da Achille, la risposta di Ettore, l'elmo che spaventa Astianatte, il sorriso tra le lacrime, il pianto in casa); le emozioni (paura, amore, presentimento della morte e della schiavitù). Coerenza con l'episodio, nessuna invenzione che lo contraddica.

**27.** Traccia: narratore esterno o interno, ma tutto filtrato dalla percezione di Achille: lo stupore iniziale, la sensazione delle labbra sulle mani, il pensiero di Peleo e di Patroclo, il passaggio dall'ira alla pietà; il lettore sa solo ciò che Achille vede, sente e ricorda.

**28.** Traccia: introduzione (Omero non divide i personaggi in buoni e cattivi); esempi: Ettore personaggio più umano e troiano; le scene familiari dentro Troia (Ettore e Andromaca, Priamo ed Ecuba); i caduti presentati con nome, padre e patria; la similitudine del papavero per un giovane troiano; il pianto comune di Priamo e Achille. Conclusione: il poema suscita pietà per i vinti e mostra il dolore di entrambe le parti.

**29.** a) Invocazione: «Cantami, o Diva»; argomento: «l'ira funesta» di Achille. b) Infiniti lutti agli Achei, molte anime di eroi mandate anzi tempo nell'Ade, corpi lasciati in pasto a cani e uccelli. c) Agamennone, figlio di Atreo. d) «consiglio» (la volontà, il disegno); il dio è chiamato Giove, nome latino di Zeus. e) Il nome di Achille chiude il primo e l'ultimo verso, racchiudendo il proemio.

**30.** Traccia: nel libro I l'ira nasce per l'offesa di Agamennone (Briseide, *timé*) e porta al ritiro e alle sconfitte achee; dopo la morte di Patroclo si rivolge contro Ettore e i Troiani: strage, morte di Ettore, oltraggio al cadavere; nel XXIV, davanti a Priamo, Achille ricorda il padre, piange con il nemico, restituisce il corpo e concede la tregua: l'ira si spegne nella pietà e il poema si chiude con i funerali di Ettore.