

**IL MITO COME METAFORA DEL
PRESENTE**

LA FAVOLA AGRESTE DEI DIOSCURI

Introduzione e note a cura di Maria Grazia Lenzi e
Francesca Giuntoli Liverani

A Castore e
Polluce,
voi che
l'ampia terra e tutto
il mare
trascorrete
sui veloci corsieri
e senza
sforzo
salvate gli
uomini
dalla morte
lacrimosa,
balzando da
lontano fulgidi
sulle cime
delle navi dai bei
banchi,
luce

apportando alla
nera nave
nella notte
tenebrosa.

ALCEO

L'uomo politico aristotelico è l'animale più remissivo, più docile, più accomodante, meno selettivo di tutta la *rerum natura*: nessuna specie animale avrebbe potuto sopportare quello che la storia ha fatto sopportare all'Adamo del Paradiso terrestre, non si sa per intelligenza o stupidità. Arduo è definire il *discrimen* fra adattamento e *stultitia*: l'homo sapiens sapiens sopporta rumore, inquinamento, “fetenzie” alimentari, bruttezza, squallore esistenziale, abbandono, ignoranza, ma non tollera l'uso della parola libera, l'ingiuria intelligente, il sarcasmo costruttivo, l'ironia che tutto coglie e punta il dito sull'insensatezza e il grigiore intellettuale.

In verità, la satira *ad personam* di Lucilio, la satira socio-filosofica di Orazio, la sorniona ironia ariostesca, la sferza letteraria del Baretto è stata sostituita dal moderno turpiloquio, dall'aggressione insulsa. La satira è passata dalle mani dei letterati alle mani di sfaccendati e «evirati cantori» di massa: una sorta di “abbaia quando lo dico io”.

La *contumelia* a comando o a telecomando è appannaggio del diritto di cronaca o di satira: tutte scriminanti che ben ricordano come non ci si possa più indignare pubblicamente: guai a lamentarsi, guai

a giocare con le parole sulle follie iterate e perbeniste di chi si prende sul serio. Un mondo che si prenda sul serio non dà nemmeno la parvenza dell'onestà.

È certo che Dante mangiò il pane dell'esilio, ma si tolse delle belle soddisfazioni: fu accusato di baratteria, o meglio di concussione, ma nemmeno l'odore di reato di ingiuria o diffamazione. E ne disse delle belle: la parola tagliente e giocosa va lasciata ai poeti, i soli capaci di fingere la verità.

Va pure spiegato perché solo i «membri del Parlamento non possono essere chiamati a rispondere delle opinioni espresse [...] nell'esercizio delle proprie funzioni» (*Cost.*, art. 68): non si vede perché il cittadino, l'uomo *quilibet* non possa avere una sana passione politica come i tanti eletti che non hanno certo molto da lamentare nella vita tranne le proprie magagne.

Fino al momento della rivoluzione della parola intelligente, possa il mito ospitare i crucci, le accuse, le condanne, le verità occultate: in principio c'era il verbo... e il verbo sia! I Dioscuri, fratelli gemelli, figli di Giove e Leda, di un immortale e di una donna mortale, protettori di naviganti e cavalieri, possano guidarci nel mondo delle apparenze e svelare gli occulti inganni.

Come nel banchetto del tiranno Scopa salvarono Simonide di Ceo, così facciano visibili i pericoli ai ciechi occhi umani.

Se le Grazie foscoliane avvolte nel candido velo lasciarono la ferinità degli uomini, i Dioscuri, sui loro cavalli bianchi, non hanno mai lasciato il mondo e hanno guidato la penna dei fustigatori delle false virtù, dei vani discorsi, delle tetre ragioni e dei biechi atti.

Castore, luce splendente, Polluce, dolcezza luminosa, sappiano allettare e allettando insegnare ai

bui ingegni che bellezza, intelligenza e diletto sono le uniche Grazie: le Parche tramano pensose e maligne, e tramutano in male il verso naturale delle cose.

Ascoltiamo il primo frammento che i fratelli Dioscuri ci inviano a monito, e facciamo tesoro riconoscendo i nostri casi nelle belle fole.

Il nostro concittadino Vincenzo Monti passò indenne fra i papalini, i Francesi e gli Austriaci e nulla patì se non onore e fama: il mito lo protesse. Possa proteggere anche noi che propaliamo il messaggio dei Dioscuri. Non sia la nostra età più cruda di quella dell'Alfonsinese: allora potremo bacchettare la storia, i suoi bellimbusti e i loro scritti.

FAVOLA AGRESTE

1

Orsù, cantiam la favoletta amena
che narra di una dea la dipartita,
e di una festa che, con grande lena,
da alcune triste dee mal le fu ordita.
O arguto Hermes, per diletto e pena,
ispira tu la mente nostra ardita,
sì che i Diòscuri questo doppio canto
lascino al plauso delle genti e al pianto.

2

Atena ormai, con forza e con sapienza,
guidava l'assemblea da nove anni.
Con discrezione e con intelligenza

riusciva a contenere trame e inganni.
La fida Dike la seguiva *a' panni*,
l'assisteva Eunomia con pura scienza,
Eirene poi con garbo e con perizia,
largendo pace, ordine e giustizia.

3

Ma adesso il tempo di cambiare è giunto,
e quindi si riunisce l'assemblea:
tutti gli sguardi sono fissi al punto
dal quale Atena parla alla platea.
Gravi pensieri han qualche cor compunto,
ma alcuni già cavalcano l'idea
di liberarsi di ogni costrizione,
e candidarsi per la successione.

4

D'applausi, fiori e fervide parole
s'inebria Atena dalla vista acuta;
e non s'avvede (oppur veder non vuole)
ch'Ate da lunge la sogguarda muta.
Ate, funesta all'uomo e alla sua prole,
ha pronto un piano nella mente astuta:
s'alza di scatto e subito propone
un gran banchetto nella sua magione.

5

Tutti così si recano alla festa,
portando doni, libagioni e vino:
le Parche speranzose stanno in testa,
meste le Ore chiudono il cammino.
Seguon la strada fino a una foresta:

dentro c'è un prato, e un fiume lì vicino;
ma questo luogo, all'apparir sicuro,
nasconde un male ed un segreto oscuro.

6

Sorge il palazzo d'Ate alla pendice
del vulcano di Efesto, zoppo piede;
e la cucina, ove l'entrar non lice,
nelle fucine del vulcano ha sede.
S'occulta qui, d'inganni allettatrice,
Erìs odiosa, da cui il Mal procede:
al buio sta forgiando i propri dardi;
manovra i giochi e si sottrae agli sguardi.

7

Erìs furente, che discordia crea,
lavora in ombra e vuole per compagne
sol la sua serva Ebe e quella rea
Penìa, portatrice di magagne,
che asseconda da sempre ogni sua idea.
Alla padrona intorno, avide cagne,
s'aggirano sperando d'ottenere
in cambio qualche fetta di potere.

8

Sotto il loggiato cibi sopraffini
son pronti sopra i tavoli al banchetto,
e intorno ad essi, con diversi fini,
stan convitati di diverso aspetto:
alcuni si concentrano sui vini,
altri trovan nel gusto gran diletto;
qualcuno in mezzo al branco si dimena,

altri, in un canto, osservano la scena.

9

Ritta sopra una panca sta gridando
una Menade avvolta in rossi panni;
di fronte a lei le Parche stan filando
il nero filo di lor propri danni:
Cloto, dal rostro adunco, sta placando
Làchesi che rifiuta i propri anni,
mentre Atropo, che simula allegria,
sembra delle altre due la parodia.

10

Seduti in un cantuccio stanno due
che all'apparenza voi direste 'amanti'
forse lo furon, ma ora da ambedue
fuggita è la passion che c'era avanti.
La bionda Artemide in passato fue
per Atteone causa di gran pianti:
da lei si fa guidare ancor per mano
lui che è un fantoccio dall'aspetto umano.

11

Guardando queste misere scenette
sorridente Atena al centro della festa.
Ate, di fronte a lei, lesta le mette
una pozione nella coppa, e mesta
si rivolge alla dea con parolette
che occultan del suo cuore la tempesta.
Ma Atena avverte che la lingua cela
ciò che lo sguardo (suo malgrado) svela.

12

La pozione ch'Erìs ha preparato
annebbia i sensi e oscura la ragione:
chi beve poi si trova limitato
in ogni gesto e in ogni decisione.
Il piano d'Ate avrebbe eliminato
ogni problema per la successione,
ma Atena urta la coppa e in un momento
tutto rotola giù sul pavimento...

13

Ecco che si conclude il nostro canto,
anche se conclusione non esiste,
perché ogni storia può durare quanto
il senso della vita in lei resiste.
E noi che ci arroghiamo il doppio vanto
di rendere il racconto lieto e triste
sappiamo Atena e Ate (gioia e pianto)
divise da una sillaba soltanto.

NOTE

1. La prima ottava, con funzione dichiaratamente proemiale, introduce al tema trattato. Particolarmente significativa l'invocazione a *Hermes*, che - riecheggiando toni burleschi di sapore ipponatteo - rimanda alla tradizione innologica che da Alceo giunge fino a Orazio (*Carmina*, I, 10).

2-3. *Atena*, partorita dalla testa di Zeus, sembra qui assumere - in associazione al fondamentale senso simbolico che la vuole emblema della 'ragione' - una sfumatura fortemente politica: ecco che la dea protettrice di tutte le attività dell'ingegno, la dea «dalla vista acuta» (*Oxyderkes* è una delle epiclesi di Atena: vd. Pausania, II, 24, 2), appare nelle ottave dei Dioscuri soprattutto nella sua funzione di «protettrice dell'assemblea» (*Agoraia*) e «della città» (*Poliade* o *Poliuca*), «guida invitta degli eserciti» (Esiodo, *Theog.* 886-94; 924-26), capace di anteporre alla forza bruta di Ares la limpida forza dell'intelligenza.

Le Ore, divinità legate al regolare svolgersi dei cicli della natura, sono invece viste - in linea con la *Teogonia* esiodea - come coloro che assicurano l'armonia sulla Terra: *Dike* personificazione della Giustizia, *Eunòmia* dell'Ordine, *Eirene* della Pace (si noti, a tal proposito, l'efficace chiasmo in cui si struttura la seconda parte dell'ottava 2).

Il numero *nove* pare invece interpretabile attraverso una chiave simbolico-numerologica di ascendenza schiettamente medioevale, a esprimere un percorso di perfezionamento etico-morale (e parimenti politico-esistenziale) giunto al grado di perfezione assoluta. Notiamo, quindi, come l'arte dei Dioscuri si esprima mediante un'originale forma di sincretismo allegorico, che - pur privilegiando il mito nella sua accezione classica - non disdegna il ricorso a elementi di matrice diversa e collocazione più tarda (come conferma l'evocazione dantesca al verso 5 dell'ottava 2).

4. *Ate*, personaggio-chiave della vicenda, viene presentata dai Dioscuri in piena contrapposizione rispetto ad Atena. Gli autori operano una fusione originale fra la rappresentazione esiodea (che la vuole figlia di Eris/Contesa: cfr. *Theog.*

225-30) e quella omerica, secondo cui «Ate funesta, che tutti trascina in errore» è invece figlia maggiore di Zeus (*Iliade*, XIX, 86-92). Il sostantivo *ate* assume in Omero il significato di ‘sbaglio’, ‘errore’; nei Tragici anche quello di ‘disgrazia’ (cfr. Sofocle, *Ant.*, 533); in Erodoto appare due volte nel senso di ‘disastro’ (I, 32). La levità, propria della tradizione omerica (che la raffigura con piedi leggeri, alzati da terra, intenta a camminare sulla testa degli uomini per la loro rovina), viene allusa al verso 7, sebbene con marcata accentuazione dell’elemento ‘velocità’. Si noti, inoltre, come il ‘piede leggero’ entri in rapporto di sovrapposizione (e al tempo stesso di ossimorico contrasto) con lo «zoppo piede» di Efesto (vd. ottava 6, v. 2), a ribadire - anche ai livelli narrativi e descrittivi più profondi - il senso simbolico di un personaggio che fa della ‘de/formazione’ (‘errore’ come ‘s/viamento’; ‘disgrazia’ come ‘dis/armonia’) il proprio carattere fondante.

5. **Le Parche** (o *Moire*) appaiono qui in associazione e - al contempo - in totale antitesi rispetto alle *Ore* (vd. nota 2), elemento che rimanda alla contraddizione presente nella *Teogonia* di Esiodo, in cui vengono presentate come figlie della Notte (vv. 211-22) e - al tempo stesso - come figlie di Zeus e di Temi (vv. 901-6), quindi sorelle delle *Ore*. Nella rappresentazione dei Dioscuri, le tre *Parche* (da cui dipende la quantità della vita concessa agli uomini) vengono perciò a incarnare simbolicamente l’aspetto oscuro e doloroso del fluire del tempo, al contrario delle *Ore* che ne rappresentano l’aspetto luminoso e rassicurante.

6-7.

Efesto, lo zoppo dio della metallurgia, viene indicato da Omero attraverso l’epiteto *amphigueeis* (secondo una glossa

di Esichio: «zoppo da entrambi i piedi»), e il suo palazzo di bronzo viene individuato sull'Olimpo (*Iliade*, 382-3), diversamente da altri autori che ne collocano la fucina all'interno di vulcani, soprattutto dell'Etna. Nella versione dei Dioscuri, l'assenza assoluta di riferimenti geografici determinati accentua il carattere simbolico della rappresentazione, incentrata sul contrasto fra la dimensione esterna e quella interna al palazzo d'Ate, connotate reciprocamente attraverso i *topoi* del *locus amoenus* e del *locus horridus*.

Eris, personificazione della Discordia, viene presentata come aiutante occulta di Ate (di cui, secondo Esiodo, è madre: vd. nota 4) e vera ideatrice dell'inganno ordito ai danni di Atena/Ragione. I Dioscuri, in maniera del tutto originale, la legano a divinità come **Ebe** (coppiera degli dei, qui rappresentata a esclusivo servizio di Eris) e **Penia** (personificazione della Povertà).

8.

È possibile che l'ultimo verso (*altri... la scena*) contenga una velata allusione ai Dioscuri stessi, misteriosi autori della *Favola*, che giocano ad autorappresentarsi ai margini della scena, intenti a contemplare le vicende con atteggiamento di ironico distacco.

9.

Il termine **Menade**, derivante da *máinōmai* nel significato di 'delirante' e 'invasata', si ritrova anche nel senso di 'pazza' in vari autori, a partire da Omero. I **rossi panni** che avvolgono la Baccante ne sottolineano simbolicamente il *furor* indomabile, e vengono - nella rappresentazione dei Dioscuri - a sostituire la tradizionale *nebride* in pelle di cerbiatto maculata.

Le *Parche* (vd. nota 5) vengono caratterizzate individualmente, con particolari che ne sottolineano il senso profondo, legato alla fugacità della vita umana e all'angoscioso scorrere del tempo. La tradizionale rappresentazione delle tre «vecchie» (intente rispettivamente a trarre, filare e recidere il filo della vita) viene proposta in maniera del tutto originale, dato che le Parche sembrano qui tramare a proprio esclusivo – e forse inconsapevole – danno (*lor propri danni*). Inoltre, essa viene vivacizzata dai Dioscuri in senso fortemente dialettico: *Cloto*, grottesca immagine della vecchiaia («dal rostro adunco»), è intenta a consolare *Làchesi* (che «rifiuta» su di sé i segni del tempo), mentre *Atropo* (vista da Esiodo come la più vecchia delle tre: cfr. *Scudo*, 258-60) diviene - nel malcelato tentativo di nascondere la propria angoscia - pietosa «parodia» delle sorelle.

10.

Il mito secondo cui il cacciatore *Atteone*, dopo aver sorpreso *Artemide* nuda a una fonte, viene tramutato in cervo e sbranato dai suoi stessi cani (cfr. Ovidio, *Met.*, III, 173-255) subisce nella *Favola* dei Dioscuri un'interessante rielaborazione. Infatti, se la crudele punizione inflitta ad Atteone rimanda all'*Artemide vergine* di ascendenza omerica, il riferimento a un passato amore sensuale fra i due propone della dea un'immagine diversa e contraddittoria, forse allusiva al culto di *Artemide efesina*, rappresentata con molte mammelle e venerata come archetipo della maternità.

La duplice immagine di Artemide si accompagna al «tema del doppio sotteso a tutta la leggenda di Atteone» (P. Grimal, *Dictionnaire de la mythologie grecque et romain*, PUF, Paris, 1951; trad. it., *Dizionario di mitologia greca e romana*, Paideia, Brescia, 1987, voce «Atteone»), di cui il centauro

Chirone plasma una statua al fine di consolare i cani disperati per avere sbranato il proprio padrone (Apollodoro, *Bibl.*, III, 4, 4). Il riferimento al simulacro di Atteone («fantoccio dall'aspetto umano») conferma la presenza di tale fonte alla base dell'ispirazione dei Dioscuri.

11-12.

La **pozione** (o **filtro magico**) è *topos* ricorrente nella mitologia classica. Talvolta si lega a bellezza, amore, giovinezza e immortalità [Medea prepara una pozione per ringiovanire Esone (cfr. Ovidio, *Met.*, VII, 179-296); Artemide dona a Faone un balsamo che lo rende giovane e bellissimo (cfr. Ovidio, *Her.*, 15); Atena intende rendere immortale Tideo mediante un farmaco ottenuto da Zeus (cfr. Apollodoro, *Bibl.*, III, 6, 8); Polidamna dona a Elena «un farmaco che fugia il dolore e l'ira, il ricordo di tutti i malanni» (*Odissea*, IV, 219-32)]; ma più spesso a inganno, vendetta, distruzione e morte [una pozione preparata dalla gelosa Circe trasforma la bella Scilla in mostro orrendo (cfr. Ovidio, *Met.*, XIII, 898-XIV, 74); il centauro Nesso si vendica di Deianira - sposa di Eracle - spacciandole per pozione d'amore un filtro che sarà invece causa dell'atroce morte del marito (cfr. Diodoro Siculo, IV, 36); Medea inganna il padre Eete addormentando con un filtro magico il drago che custodisce il Vello d'Oro (cfr. Apollodoro, *Bibl.*, I, 9, 23-8)].

Comunque, la pozione della *Favola agreste* evoca con particolare evidenza l'episodio in cui Circe - offrendo un banchetto ai compagni di Odisseo - mescolò al cibo «funesti farmaci perché obliassero del tutto la patria» (*Odissea*, X, 203-40). Infatti, anche nel canto dei Dioscuri, l'oblio è il fine che la pozione si propone: una sorta di sonno della ragione, presupposto indispensabile alla realizzazione di un piano che

si prefigge - con la distruzione di Atena - il passaggio dall'ordine al caos.

13.

La **non-conclusione** appare in linea col senso stesso della *favoletta*, diretta alla rappresentazione dell'eterno scontro fra gli opposti. Si noti, anche a livello retorico, la ricorrenza delle antitesi (*lieto/triste; gioia/pianto*), che - riprendendo l'ottava proemiale (*diletto/pena; plauso/pianto*) - sottolineano la circolarità strutturale e simbolica del canto.

Bibliomanie.it