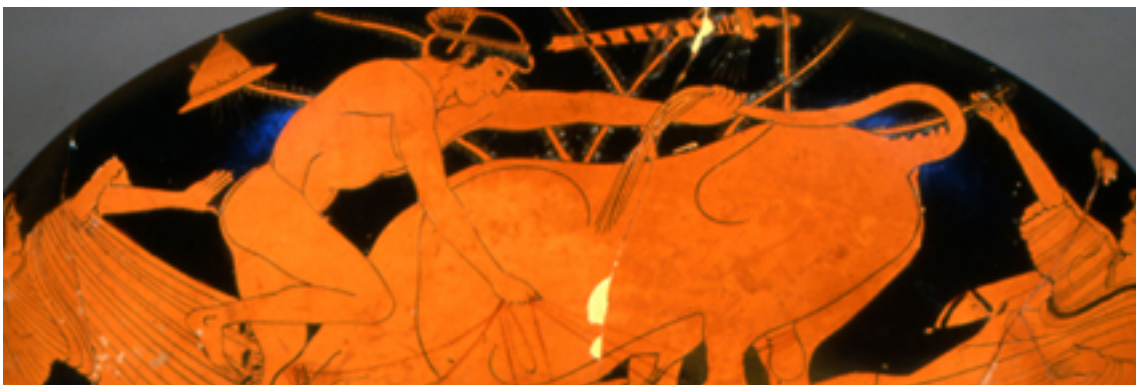




***DIVENTARE UN EROE
CACCIA E PARTENZA PER LA GUERRA***

***SUI VASI DEL MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE
DI FIRENZE***



Diventare un eroe: la formazione del guerriero

I vasi greci di produzione attica esposti nel **Museo Archeologico** di Firenze sono decorati da immagini ispirate soprattutto dalle grandi leggende epiche, oppure da episodi del mito - a volte poco anche conosciuti - e infine da scene di vita quotidiana che spesso riecheggiano la vita mitica dei grandi eroi.

La scelta dei temi raffigurati è legata talvolta alle esigenze particolari di chi commissiona l'opera, oppure è semplicemente l'espressione di una moda e/o di un'epoca: il mito racconta l'uomo e ne svela le intenzioni più nascoste.

È dunque possibile seguire alcune trasformazioni nella società greca (in quella attica in particolare, dato che ad Atene è prodotta la maggior parte dei vasi greci figurati che conosciamo) soprattutto in relazione ai diversi modi in cui alcuni gruppi sociali scelgono di autorappresentarsi nelle diverse occasioni della vita quotidiana: l'educazione dei giovani, il matrimonio e il ruolo della donna, ma soprattutto la difesa della città e la partecipazione a imprese militari; e se la tragicità della guerra rimane costante attraverso i secoli, cambia il modo di combattere e di conseguenza la figura del guerriero.

I miti raffigurati sui vasi sono simboli universali, che a volte possono assumere un'importanza specifica a seconda del contesto in cui vengono citati: è quindi interessante notare che le figure maggiormente presenti nelle decorazioni vascolari sono quelle dell'«eroe», un uomo che compie azioni straordinarie e spesso viene premiato dagli dèi con l'immortalità.

Vi sono diversi tipi di eroi ma solo alcuni ritornano spesso sui vasi dipinti, a indicare il paradigma della figura eroica e il modello da cui i giovani adolescenti e i guerrieri maturi traggono ispirazione nelle fasi della vita. In questo percorso tematico andremo alla ricerca di tali modelli attraverso le decorazioni vascolari del Museo Archeologico di Firenze.

L'età arcaica

Le grandi famiglie aristocratiche di VII sec. a.C., titolari di tombe principesche segnalate dai tumuli di terra, guardano alle mitiche figure degli eroi della guerra di Troia riconoscendovi dei possibili antenati e tessendo improbabili genealogie: l'analisi del rito funerario, per noi più facile da ricostruire, spesso si riferisce alle cerimonie del campo acheo, così come poi le leggeremo nei poemi messi per scritto nel secolo successivo, ad Atene, sotto Pisistrato.

Il **Cratere François** (inv. 4209), nella **SALA 11**, è un grandioso vaso da **banchetto** modellato da *Ergòtimos* e decorato da *Kleitias*, poi giunto sul mercato



Cratere François (570 a.C.).
Caccia al cinghiale calidonio

etrusco (si data al 570 a.C.): un'opera speciale (se non addirittura creata su speciale richiesta) che, giunta in una famiglia aristocratica dell'Etruria interna, conclude degnamente come **corredo funebre** la sua funzione di simbolo culturale di collegamento fra due mondi. La decorazione ricopre tutta la superficie del vaso e gli episodi mitici sono chiariti dalle "didascalie" in greco, che denominano non solo i personaggi ma anche alcuni oggetti; gli episodi si susseguono su fasce sovrapposte, tre sul

lato A e tre sul lato B; poi vi è quello centrale, le nozze di Peléo e Tėti, che corre tutt'intorno al punto di maggior espansione del cratere; si svolgono infine il fregio di animali e la decorazione del piede, anch'essa un'unica fascia con i Pigméi e le Gru. La scelta dei miti raffigurati è stata letta dagli studiosi nell'ottica di una sorta di repertorio caro alla classe aristocratica greca e, in effetti, possiamo indi-

viduare alcuni temi che si riferiscono alla educazione dei giovani Ateniesi di buona famiglia.

La caccia

Il mito della caccia al cinghiale di *Kalydòn* (cittadina dell'Etolia, nella Grecia occidentale) è sull'orlo del lato A del cratere: l'animale ormai braccato è al centro della scena e attorno a esso sono riuniti tutti i giovani eroi che hanno partecipato alla caccia, ognuno con il nome iscritto. Nel racconto mitico il giovane Meleàgro chiama a raccolta i più valenti suoi coetanei per abbattere un enorme cinghiale che Artèmise ha inviato a devastare i campi, per punire il re della città, Oinèo, suo padre. La caccia di un animale feroce è il momento migliore per mettere alla prova abilità e destrezza; inoltre i nomi illustri dei compagni di Meleàgro intrecciano le proprie storie valorose con quella dello sfortunato principe di *Kalydòn*, destinato a morire subito dopo. Il tema della caccia al cinghiale calidonio entra dunque nell'immaginario dei nobili rampolli e non solo: sulla *kýlix* di tipo Siana (inv. **3890**), esposta nella stessa **SALA 11** e datata al 560 a.C., si vede la riproposizione del tema iconografico sul lato principale, mentre il lato B presenta alcuni cavalieri che forse fanno riferimento ai cacciatori partiti per l'impresa. In questo secondo caso non ci sono i nomi iscritti: si potrebbe dunque trattare di una caccia non mitica ma diffusa tra i boschi della Grecia, in ogni caso è una scena che evoca l'abilità e il prestigio di chi la conduce.

L'educazione: natura vs cultura

Sul Cratere François le vicende di Peléo sono seguite fin dalla sua giovinezza: egli compare infatti tra i cacciatori di *Kalydòn* e poi nel giorno delle sue nozze con la divina Tèti. La scena raffigurata immortalata il momento della processione degli déi in visita alla casa dei due novelli sposi; fra i primi ad arrivare sono il centauro Chiròne con la compagna e subito il pensiero va al frutto di questo prestigioso matrimonio: Achille, il figlio che Tèti cercherà di rendere immortale e che verrà affidato proprio alle abili cure del centauro saggio.



Cratere François (570 a.C.), particolare del fregio con le nozze di Peleo e Teti: Chirone porta doni a Peleo.

Chiròne è diverso dai suoi compagni semiferini, egli vive in caverne tra le montagne – si presenta da Peléo con in mano un ramo dal quale pende la selvaggina – ma conosce le norme del vivere civile ed educa diversi giovani destinati a grandi imprese: lo stesso Peléo, il figlio di questi Achille, Giasòne e altri ancora.



Cratere François (570 a.C.), particolare dell'ansa:
Aiace trasporta il cadavere di Achille.

Il centauro insegna loro a vivere tra i monti, a cacciare, a maneggiare la spada, ma anche l'astronomia e la medicina – arte fondamentale per chi corre il rischio di ferite mortali. Dunque sul Cratere François viene evocato il principio fondamentale della *paidéia*, il processo educativo che forma il buon cittadino greco: la capacità di distinguere tra ciò che è naturale, bestiale, ignaro di regole, e ciò che

invece è civilizzato e risponde alle norme del vivere in una comunità. Chiròne conosce i segreti per controllare gli istinti primordiali e grazie ai propri insegnamenti forma eroi che entreranno nella leggenda.

L'educazione del guerriero

La figura di Achille, evocata nel matrimonio dei suoi genitori, compare sul Cratere François in due episodi particolari: uno è l'agguato mortale teso a Tròilo, figlio di Priamo, e l'altro è il momento in cui il cadavere del pelide viene salvato dallo scempio sul campo di battaglia e portato all'accampamento acheo dal compagno Aiace.

Quest'ultima scena decora lo spazio metopàle sulle due anse e rimanda alla sfera dell'etica guerriera: il soldato che muore sul campo avrà gloria anche fra i morti ma la sua salma dovrà ricevere sia degna sepoltura che gli omaggi rituali, altrimenti sarà condannato a vagare per l'eternità.

Nel tondo interno della *kylix* del Pittore di Heidelberg (Inv. **3893**) è riprodotta la scena del trasporto del cadavere di Achille, mentre all'esterno della coppa vi è una scena di palestra: in questo caso il destino del famoso guerriero è associato direttamente all'addestramento dei giovani aristocratici, con un chiaro riferimento alla gloria ottenuta grazie alla morte sul campo.

Achille cresce infatti con il destino già segnato e Zeus in persona gli offre un'alternativa al fato: il padre degli dei gli fa scegliere fra una vita lunga ma senza gloria e una vita breve e una morte in battaglia in prima linea. Il giovane Achille, nel pieno della forza dell'adolescenza, smanioso di mostrare la propria abilità, sceglie la gloria delle armi diventando il modello di guerriero forte e valoroso: sarà allora forse Achille il soldato che si appresta a ricevere le armi sull'*hydria* (Inv. 3808), sempre in SALA 11, oppure un valente giovane aristocratico pronto a scendere in battaglia come un novello pelide? Una scena affatto simile, rispondente infatti a canoni iconografici precisi, è riprodotta sul collo dell'ànfora tirrenica (inv. 3773), datata come l'*hydria* al 560-550 a.C., decorata da numerose e diverse scene che rimandano alla sfera della guerra combattuta dai personaggi del mito. Gli studiosi sono propensi a ritenere che in età arcaica alcuni episodi, tra cui quello del guerriero che riceve le armi alla presenza di una donna, anche quando privi di indicazione epigrafica siano sicuramente rievocazioni dell'epica omerica; le cose cambiano quando, nel corso del VI sec. a.C. la riforma oplitica muta le sorti dell'esercito greco.

L'oplita

Il termine oplita deriva da *hòplon* che significa arma ma che, secondo alcuni lessici, inizialmente indicava lo scudo: dunque l'oplita è il soldato che ha nello scudo un'arma di difesa fondamentale. La c.d. riforma oplitica è la riforma dell'esercito greco dal nome dello scudo circolare che aumenta le proprie dimensioni e viene indossato dai guerrieri in modo da coprire in parte il compagno dello schieramento, lasciando libere le mani per utilizzare due lance, oltre alla spada. Ben presto anche il tipo di scontro cambia e si abbandona definitivamente l'uso del carro che, in modo quasi anacronistico, ancora nelle pagine di Omero serviva a condurre il soldato sul campo di battaglia in cui avrebbe poi ingaggiato uno scontro corpo a corpo: la falange oplitica si muove invece in schiere serrate e affronta compatta il nemico.

Nel VI sec. a.C. anche l'esercito subisce quindi alcuni cambiamenti fondamentali, dal momento che non si tratta più di giovani aristocratici che si possono permettere di acquistare le armi o di accudire un cavallo, bensì di cittadini che vengono reclutati senza distinzione di censo – in ogni caso si tratta dei soli uomini che hanno il diritto di cittadinanza – e a ognuno è affidato l'arma-



Anfora inv. 3860 (530-520 a.C.)

mentario che si ripete uguale per tutti. È l'appartenenza alla città e non alla famiglia che spinge e motiva i giovani guerrieri, e anche l'autorappresentazione sui vasi viene modificata. Non sono più ben riconoscibili gli episodi mitici ma le scene più usuali diventano scene di genere e il protagonista è il cittadino comune: chi indossa le armi non è necessariamente Achille, chi si appresta a partire non è necessariamente Ettore.

Sull'ânfora a figure nere (inv. **3860**) in **SALA 13** vediamo un oplita presso il carro su cui lo attende l'auriga; accanto a lui vi sono altri guerrieri e donne, che assistono alla partenza: non solo la mancanza di segni inequivocabili non ci permette di riconoscervi Ettore e Andròmaca, i modelli che di solito ispirano le scene di congedo, ma lo stesso particolare dell'oplita ancora a terra ci fa intuire che in questa epoca (il vaso è datato 530-520 a.C.) ormai non è più compresa la presenza del carro come strumento di guerra.

Anche l'ânfora (inv. **3845**) nella stessa sala presenta le figure di un guerriero armato che si allontana volgendosi a guardare una donna velata – la moglie – e un anziano personaggio (probabilmente il padre) che molto probabilmente, insieme alla donna, simboleggia l'*òikos*, la famiglia. Lo scudo del guerriero non è di tipo rotondo, caratteristico dell'oplita, ma beòtico e forse v'è un riferimento a un'armatura più antica, magari simbolica degli eroi dell'epica; accanto all'oplita l'arciere in costume scitico è molto probabilmente il segno lasciato da Pisistrato nella seconda metà del VI sec. a.C., quando ad Atene egli introdusse arcieri originari delle pianure dell'attuale Ucraina meridionale, l'antica Scizia.

Prepararsi alla battaglia

Nella **SALA 13** è conservata un'ânfora a collo distinto del 510 ca a.C. (inv. **3856**) decorata con una scena che non ha un riscontro diretto nel mito e non può associarsi a un particolare eroe, bensì riflette un'abitudine diffusa, cioè la consultazione dei visceri di un animale per cercare di indovinare l'esito della prossima battaglia. Omero pare ignorare questa prassi abituale che probabilmente viene introdotta in Grecia nel VII sec. a.C. dal-



Anfora inv. 3856 (510 ca. a.C.)

l'Oriente e cui accennano spesso le fonti letterarie posteriori: l'oplita esamina i visceri di una vittima sacrificale che gli viene presentata da un giovane schiavo, fra un vecchio canuto e una figura femminile.

Sembra una variante del congedo con partenza su carro; in effetti, sappiamo che solitamente era consultato un sacerdote specializzato nell'interpretazione dei segni divini e prima della battaglia erano destinate offerte propiziatorie soprattutto ad Artèmise – l'indovino Tirèsia è il tragico consigliere di Agamènnone quando viene deciso di sacrificare alla dea la figlia Ifigenia per facilitare la partenza dei Greci verso Troia. Dunque la presenza dell'oplita accanto alle figure che di solito indicano la famiglia che il soldato sta lasciando, fa pensare a una variante (rispetto alla scena della partenza sul carro) che pone l'attenzione sul guerriero e sulla preoccupazione per il proprio destino personale, affidato alla divinità in un'epoca in cui è fortemente sentita la responsabilità del singolo di fronte alle sorti della *pòlis*.

Nel corso del VI sec. a.C. anche le scene di consegna delle armi non sono più direttamente riconducibili all'episodio mitico dell'arrivo di Tèti nel campo acheo per rivestire il figlio Achille dell'armatura divina forgiata per lui da Efèsto. La figura femminile che consegna elmo o scudo rappresenta la famiglia che si sta lasciando, e sempre più spesso ella è intenta a libare da una *phiàle* per garantire allo sposo la protezione divina.

L'etica eroica

La rappresentazione del guerriero attraversa, come abbiamo visto, una fase in cui viene chiaramente identificato con l'eroe dell'epica, per poi approdare a una fase successiva in cui il cittadino prende coscienza del proprio ruolo nella difesa della città: non importa più cercare un modello lontano in un semidio, poiché gli esempi di virtù guerriera si possono trovare anche fra gli esseri umani e il cittadino in armi, l'oplita, diventa il più concreto protagonista delle scene di battaglia. Anche le scene di battaglia abbandonano a poco a poco lo schema del duello tra due guerrieri isolati dal resto dei compagni: lo scontro a due riecheggia l'uso omerico di risolvere la battaglia e non è più coerente con la riforma oplitica, che invece preferisce affidare alla falange e alla tattica le sorti della guerra.



Anfora inv. 3871 (510-500 a.C.)
Particolare del volto di Eracle

Il modello eroico, tuttavia, fa riferimento ad alcune figure che mantengono nei secoli una fisionomia ben precisa e incarnano paradigmi di forza fisica e morale che rimangono costanti.

Eracle

Il figlio di Alcmena e Zeus compare già tra i cacciatori del cinghiale calidonio sul **Cra-
tere François (SALA 11)** e negli anni centrali del VI sec. a.C. è spesso protagonista delle decorazioni vascolari: secondo alcuni studiosi, infatti, Pisistrato sfrutta per la propria propaganda politica l'immagine dell'eroe che, attraverso imprese leggendarie, giunge all'apoteosi divina ed entra di diritto a far parte degli abitanti dell'Olimpo, sposando Ebe, figlia di Hera, coppia degli dèi e simbolo di eterna giovinezza.

Le imprese di Eracle sono le note dodici fatiche, che lo portano a sconfiggere figure mostruose sul territorio greco o agli estremi confini del mondo conosciuto. L'eroe è infatti uno dei primi a riportare l'ordine nelle comunità devastate dalla furia di esseri semiferini o animali selvatici, in una strenua battaglia tra i due poli opposti di natura e cultura che sono i cardini dell'addestramento di Chirone e, a ben guardare, di ogni umana maturazione.

È tuttavia la figura stessa di Eracle che racchiude in sé sia l'invulnerabilità selvatica della *leonté*, la pelle strappata al leone Nemeo che l'eroe ha sconfitto a mani nude, e la forza brutale della clava, un ramo di olivo (pianta sacra ad Atena, che segue passo dopo passo il figlio di Zeus); sia, contemporaneamente, il combattimento con arco e frecce (armi non convenzionali per l'oplita, legate piuttosto ai guerrieri sciti o orientali) e naturalmente con la spada. L'adolescenza di Eracle, colui che in culla strangola i due serpenti inviati da Hera, non viene ammaestrata da Chirone; il padre putativo Anfitrione, tuttavia, cerca per il giovane rampollo di una casa reale l'educazione più tipica del maestro Lico: il vecchio tenta di piegare lo spirito indomito all'armonia musicale ma ne viene sopraffatto e muore a causa di un accesso d'ira dell'allievo.

In **SALA 13** è esposta un'anfora (Inv. **3812**) del Pittore di Würzburg, datata 520-510 a.C., in cui Eracle è ritratto insieme a *Phòlos*: la scena è densa di significati perché



Anfora inv. 3812 (520-510 a.C.)



Cratere a colonnette inv. 3981
(490-480 a.C.).

riguarda un episodio preciso ma evoca da una parte l'impresa del cinghiale del monte Erimanto – verso il quale Eracle è in viaggio – e dall'altra un altro evento luttuoso che scaturirà di lì a poco dalla furia dell'eroe. Sulla sua strada verso l'Erimanto (in Acàia, Peloponnés), infatti, Eracle raggiunge l'anatro di *Phòlos*, un centauro che, pur non essendo saggio quanto Chiròne, è comunque meno selvaggio dei suoi compagni e per questo conosce le regole dell'ospitalità. Al centauro Eracle chiede un po' di vino e l'ospite è inizialmente incerto se scoperchiare il *pithos* dove conserva il nettare prelibato: ha infatti paura di risvegliare i ben noti istinti bestiali degli altri centauri. *Phòlos* cede alle insistenze di Eracle e accade ciò che ha temuto: i centauri accorrono all'odore del vino

e, nella lotta che ne consegue, Chiròne, giunto a calmare gli animi, viene involontariamente ucciso da Eracle con una freccia. L'eroe è quindi destinato non solo a non ricevere un'educazione, ma anche ad uccidere le figure di maestri che incontra.

Eracle è in effetti un modello *sui generis* poiché la sua vita è costellata da intemperanze dagli esiti mortali: uccide ben due pose, anche se la sua pazzia è provocata da Hera che lo vuole distruggere, e le imprese fatte per il re Euristèo sono pensate in espiazione di questo carattere così furioso e incontrollabile. Egli può contare solo su se stesso e sulla divina Atena, sua guida costante, che incarna accanto a lui l'astuzia che aiuta la forza, la saggezza che tempera l'ira: forse proprio per questo il figlio di Zeus diventa ben presto il paradigma dell'uomo che, attraverso numerose prove, giunge al termine della propria vita con l'aiuto degli dèi ma sostanzialmente solo: i mostri che sconfigge sono il riflesso dei lati negativi del suo stesso carattere e il premio per tanta costanza sono la giovinezza eterna (Ebe) e la riconciliazione con Hera, che lo accoglie nella famiglia divina.



Anfora inv. 3871 (510-500 a.C.)
Lato B

Su altri due vasi esposti in **SALA 13** è possibile riconoscere alcune delle fatiche di Eracle: sul cratere a colonnette di *Mison* (inv. **3981**) troviamo l'eroe con un tripode che, per alcuni studiosi, è quello di Delfi, oggetto di una contesa con Apollo. Il vaso è datato 490-480 a.C. e secondo loro l'impresa del tripode delfico è scelta come decorazione vascolare che ricorda la prima Guerra Sacra degli inizi del VI sec. a.C. Tuttavia in questo caso non si hanno elementi sufficienti per individuare i riferimenti storici legati all'immagine, risalendo così all'epoca in cui il mito ha avuto una maggiore diffusione.

Eracle e i Cercòpi è invece sul lato A di un'anfora a punta (inv. **3871**), mentre sul lato B Apollo ed Eracle si contendono un animale che alcuni identificano con la cerva cerinite. Il vaso, ritrovato presso Chiusi (Si), è datato 510-500 a.C. e quindi è leggermente più recente dell'epoca pisistratea in cui si rappresentano le imprese più note di Eracle. L'avventura presso i Cercòpi, soprattutto, si inserisce in una serie di episodi nei quali il forzuto eroe è protagonista di eventi quasi farseschi: i malefici Cercòpi sottraggono le armi al figlio di Zeus e ne vengono prontamente puniti; mentre sono appesi a testa in giù, si ricordano della madre che li aveva messi in guardia dallo straniero "dalle natiche pelose" e scoppiano in risate che alla fine inducono lo stesso Eracle a lasciarli liberi..



Kýlix inv. 91456 (fine del VI sec. a.C.)

Il sentimento di forte immedesimazione con un eroe che passa la vita a rimediare ai propri errori e poi viene premiato con la vita immortale fa sì che di Eracle si dimentichi l'ascendenza divina – egli è in realtà un semidio – e diventi il protagonista di tante situazioni quasi buffonesche.

Il legame con Diòniso e con i piaceri del vino è già presente in età arcaica e lo intuiamo osservando l'anfora con l'episodio nella grotta di *Phòlos* (inv. **3812**, **SALA 13**): sul lato opposto del vaso, infatti, la figura di Diòniso semisdraiato come a banchetto, ma per terra e non su una klìne, è speculare a quella di Eracle che tiene in mano, come il dio, un *kàntharos*.

Ma è a partire dal V sec. a.C. e poi soprattutto in età ellenistica che troviamo citato nelle fonti letterarie e ritratto sui vasi un Eracle ingordo simposiasta, un Eracle musicale (con buona pace dello sfortunato Lico) circondato da Sàtiri e Mènadi oppure *musa-gète* cioè "colui che conduce le Muse", un Eracle iniziato ai misteri eleusini (prima di affrontare l'impresa di Cèrbero, quasi a garantirsi, anche lui come i più semplici tra gli uomini, una protezione sacrale prima di scendere nell'Ade!).

Tesèo

Il giovane figlio di Àithra e Posidòne è il protagonista di imprese che culminano con l'arrivo ad Atene; è quindi logico che la sua figura sia particolarmente cara ai cittadini ateniesi e venga spesso utilizzata a fini propagandistici. La madre lo alleva a Trezè-



Pelike inv. 3985 (490 a.C.)

ne lontano da Egèo, re di Atene e padre putativo di Tesèo, che in realtà è figlio del dio del mare. Il ragazzo non riceve una particolare educazione ma, quando la madre lo ritiene abbastanza grande da conoscere l'identità del padre mortale, Tesèo decide di andare a reclamare ciò che gli spetta e si incammina verso Atene; il viaggio del giovane diventa l'occasione per la sua educazione eroica ed egli sconfigge briganti pericolosi in quell'eterna lotta della cultura contro la natura che abbiamo già visto essere alla base dell'addestramento degli eroi più importanti.

Su una *kylix* della fine del VI sec. (inv. 91456) opera dell'illustre vasaio Ka-chrylion, la figura di Tesèo si ripete accanto a ogni personaggio come in una concatenazione di episodi: su di un lato

egli uccide il Minotàuro, sconfigge *Sinis* e costringe *Prokrustes* sul letto usato per uccidere i passanti; sul lato opposto la figura di *Skýron* che precipita dalla scogliera è legata, tramite il bacile sotto al letto, all'episodio di *Prokrustes* (il proverbiale "letto di Procùste"); poi vi sono la lotta con *Kèrkyon* e, infine, la cattura del toro di Maratona.

L'opera civilizzatrice di Tesèo si compie, dunque, contro personaggi giganteschi che incontra in luoghi assimilabili alle tappe di un viaggio al termine del quale egli porterà in dote ad Atene la riconoscenza e l'obbedienza delle terre che la circondano; si tratta, insomma, di un ennesimo riflesso di un intimo processo di iniziazione. Oltre ai briganti Tesèo affronta anche animali straordinari soprattutto per le dimensioni (la scrofa di Kròmmyon e il toro di Maratona) e il giovane ha ragione anche di essi.

Giunto ad Atene e riconosciuto da re Egèo, egli è pronto per l'iniziazione finale, l'impresa di Creta contro il Minotàuro. Nel raggiungere l'isola insieme ai ragazzi votati al sacrificio, Tesèo ha la rivelazione del padre naturale quando, tuffatosi a ripescare l'anello gettato da Minosse che spera di eliminare subito il giovane, viene accolto da Posidòne e Anfitrite.

A questo punto il suo percorso di addestramento è completo ed egli può affrontare il mostro che lo consacrerà definitivamente liberatore di Atene: sulla *pelike* (inv. 3985) del Pittore di Berlino, datata al 490 a.C., Tesèo sferra il colpo decisivo al Minotauro. L'eroe non affronta più il suo avversario a mani nude ma usa la spada, come un cittadino modello, e sull'altro lato del vaso è ricordata la sconfitta di *Sinis*, in una sovrapposizione di eventi che avevamo già visto nella *kylix* precedente.

La scena del ritorno dall'impresa cretese è riprodotta sul **Cratere François (SALA 11)** ed è funzionale al messaggio aristocratico contenuto nella ricca decorazione del vaso. L'arrivo di Tesèo festante sulla barca dei giovani liberati e la danza improvvisata sull'isola di Delo mentre prende coscienza del suo amore per Arianna, diventano anche un modo per illustrare i nomi della gioventù aristocratica ateniese, che l'eroe ispira con il comportamento e con l'aspetto.



Anfora nolana inv. 4010 (450-440 a.C.)

E in effetti, nel corso del V sec. a.C. Tesèo diventa il simbolo dell'adolescenza *efèbica* votata a diventare cittadinanza esemplare: l'aspetto è eternamente giovane, sbarbato, Tesèo spesso indossa un *pètaso* e una *clàmide* (che sono l'abbigliamento del viandante), in omaggio al suo cammino civilizzatore. Sulla *kylix* del Pittore di Antiphon (inv. 3920), datata 490 – 480 a.C., all'impresa del toro di Maratona corrisponde, nel tondo interno, un efèbo con clamide e lira, quasi che l'educazione classica del giovane

ateniese potesse trovare compimento nella prova di forza con il toro, animale simbolo di Posidone (e noto anche come animale ctonio, ossia come personificazione di un essere che, secondo gli antichi Greci, dimorava nelle profondità della terra, dunque di un elemento primordiale connesso con l'ignoto).

Un altro aspetto di Tesèo ricordato dal mito è quello di rapitore di fanciulle, un atto che adombra in realtà il modo più comune di prendere possesso della futura moglie nella società greca arcaica.

Il rapimento della giovanissima Elena (ancora bambina ma destinata ad essere l'origine della guerra di Troia) è un episodio quasi oscuro della vita dell'eroe ateniese: le fonti letterarie lo trattano con delicatezza e anche gli artisti lo scelgono di rado. In questo frangente lo aiuta Piritoo, che ne diviene l'inseparabile compagno e per il quale Tesèo scenderà fin nell'Ade alla ricerca della bella Persèfone, regina dell'Oltretomba.

Proprio la lunga amicizia fa sì che il lapita Piritoo inviti Tesèo al suo famoso banchetto

di nozze, poi funestato dall'ubriacatura dei Centauri: troviamo così i due compagni intenti nella lotta sul fregio del Cratere François dedicato alla centauromachia.

Durante lo scorcio del V e poi nel IV sec. a.C. è proprio la propensione di Tesèo per le giovani in età da marito a sollecitare la fantasia degli artisti i quali, evitando comunque l'episodio di Elena, ritraggono il famoso civilizzatore in inseguimenti di fanciulle: è il caso della *pelike* (inv. 4012) nella SALA 15, datata 440 – 425 a.C., su cui, in mancanza di iscrizioni, non possiamo essere certi di riconoscere nel giovane con *pètasos* l'eroe ateniese; sull'ånfora nolana del *Pittore di Epimèdes*, invece, (inv. 4010) lo schema è lo stesso ma il giovane ha perso anche quel piccolo particolare del copricapo tipico di Tesèo: la scena è ormai di genere.

Le figure di Eracle e di Tesèo sono spesso associate a episodi storici in cui il figlio di Zeus rappresenta un sentimento panellenico oppure gli interessi delle genti greche di *stirpe dorica* e del Peloponnèso, mentre il giovane trezenio diventa il simbolo di Atene stessa e le sue ossa, riesumate in seguito a un oracolo, danno forza politica all'emergente *Cimone*.

Il modello proposto dai due eroi si adatta alle circostanze ma mantiene alcuni punti fermi e a Tesèo continuano a essere dedicati ginnasi e palestre, mentre Eracle è un simbolo dei percorsi iniziatici verso un premio che riconosce sia la costanza che l'appartenenza a un gruppo.

BIBLIOGRAFIA GENERALE DI RIFERIMENTO

- A. BRELICH, *Guerre Agoni e Culti nella Grecia Arcaica*, Bonn 1961
- J.P. VERNANT (a cura di), *Problèmes de la guerre en Grèce ancienne*, Paris 1968
- P. CARTLEDGE, *Hoplites and Heroes: Sparta's contribution to the technique of ancient warfare*, in JHS (Journal of Hellenic Studies) n.97 1977, pp.11-27
- M. DETIENNE – J.P. VERNANT, *Le astuzie dell'intelligenza nell'antica Grecia*, Roma-Bari 1978, pp. 64-65.
- A. SCHNAPP, *Pratiche e immagini di caccia nella Grecia antica*, in DArch (Dialoghi di Archeologia) n.s. 1 1979, pp. 36 e sgg.
- A. SCHNAPP, *Héraclès, Thésée et les chasseurs: les ambiguïtés du héros*, in C. BERARD ET ALII edd. *Images et société en Grèce ancienne. L'Iconographie comme méthode d'analyse*. Actes du Colloque international, Lausanne 8-11 février 1984, Lausanne 1987, pp.121-130.
- H.A. SHAPIRO, *Old and New Heroes: Narrative, Composition, and Subject in Attic Black Figure*, in ClAnt (Classical Antiquity) 9 1990, pp.114-149.
- C. CALAME, *Thésée et l'imaginaire athénien*, Lausanne 1990
- C. BRILLANTE, *Crescita e apprendimento: L'educazione del giovane eroe*, in QUCC (Quaderni Urbinati di Cultura Classica) n.37 1991, pp. 7-28.
- M.A. PIMPINELLI, *Eracle ad Olimpia: le metope del tempio di Zeus*, in Ostraka 1994, 2, pp. 384-388.

A.K. RAAFLAUB, *Soldiers, citizens and the evolution of the early greek polis*, in *The Development of the polis in archaic Greece*, Ed. by L.G. MITCHELL E P.J. RHODES, London 1997

O. LONGO, *L'eroe, l'armatura, il corpo*, in *L'Universo dei Greci, attualità e distanze*, Marsilio 2000

GLOSSARIO

cerinite - cioè della città di Cerinèa, località dell'Acaia, nel Peloponneso, presso cui si trovava il monte omonimo, sul quale viveva la leggendaria cerva detta, appunto, cerinite.

Cimone - Figlio di Milziade, l'artefice della vittoria degli Ateniesi a Maratona, rivestì varie cariche, finanziò con le proprie ricchezze opere pubbliche e nel 475 conquistò l'isola di Sciro, insediandovi coloni ateniesi e riportandone in patria le supposte ossa di Teseo. La sua influenza crebbe e divenne capo del partito aristocratico, in opposizione a Temistocle e, più tardi, a Efilte e a Pericle. Il suo successo militare di maggior importanza fu la vittoria sui Persiani presso l'Eurimedonte, conseguita intorno al 468. Nel 461 venne bandito da Atene e dopo il suo ritorno, avvenuto di lì a qualche anno, non svolse un ruolo particolarmente attivo nella vita politica ateniese. Morì nel 449 durante una spedizione contro i Persiani.

Clàmide - Corto mantello appuntato sopra una spalla, caratteristico in particolare di guerrieri e viaggiatori.

Efebica - propria dell'efèbo – Termine greco che indica nell'uso generale l'adolescente, il ragazzo che ha raggiunto la pubertà e quindi una classe d'età che si estende fra i 15 e i 20 anni. IN Attica si specializza a designare un membro del collegio ufficiale degli efèbi. L'Efebica era un sistema di formazione civile e militare del soldato-cittadino in uso in diverse città greche e in particolare ad Atene.

Età Arcaica-Coincide, essenzialmente, con il VI sec. a.C.: i greci rielaborano, con originalità, gli apporti e gli influssi orientali, creando un proprio inconfondibile stile figurativo.

Gruppo di Würzburg 199 – Sir J. Beazley, uno dei più grandi studiosi dei differenti pittori ceramografi attici, individua una serie di vasi a figure nere decorati da artisti che egli raggruppa secondo il nome del museo che conserva alcuni dei vasi loro attribuiti. Secondo Beazley si tratta di ceramografi che operano nell'ambito della bottega del pittore di *Antimenes*, attivo ad Atene nell'ultimo quarto del VI sec. a.C., che deve il nome all'esclamazione “*Antimenes kalòs*” dipinta su uno dei primi vasi a lui attribuiti.

Kachrylion – E' il nome di un ceramista, dunque di un vasaio proprietario di una bottega in cui lavorano importanti decoratori: Euphronios ed Oltos tra quelli che è stato possibile riconoscere. Kachrylion opera ad Atene tra la fine del VI e gli inizi del V sec. a.C. e firma 29 *kylikes* e un piatto.

Kline – termine greco che indica il letto su cui si sdraiavano i partecipanti ad un banchetto.

Kròmmion – località presso Corinto.

Kylix tipo Siana – tipo di coppa (*kylix*) dal labbro e piede più snelli. Prodotto a partire dal 575 – 550 a.C., prende il nome dalla località di Rodi dove sono stati trovati alcuni esempi.

Lapita – i Lapiti erano una popolazione della Tessaglia settentrionale. Nel mito una stirpe di eroi di cui si dicevano discendenti famiglie aristocratiche sia tessale, sia di altre regioni. La Centauromachia, vale a dire la battaglia (dal greco *mache*) contro i Centauri alle nozze del principe lapita Piritoo con Ippodamia, è uno dei miti più noti e uno dei temi più popolari nella tradizione figurativa ellenica.

Maratona - La pianura di Maratona, sulla costa orientale dell'Attica, fu teatro nel 490 di uno sbarco dei Persiani al comando del generale Datis. Con l'aiuto dei rinforzi inviati da Platea, gli Ateniesi guidati da Milziade li affrontarono e li volsero in fuga prima che costoro marciassero su Atene; essi conseguirono così la prima vittoria dei Greci contro i Persiani. Sul luogo della battaglia venne eretta una tomba per i 192 ateniesi caduti nello scontro, i cui nomi erano registrati, secondo le tribù, su lastre di pietra; il sepolcro è normalmente identificato con un tumulo emergente sulla pianura, del diametro di circa 180 metri e alto circa 10 metri.

Mison - Pittore di grandi vasi attici a figure rosse, del primo quarto del V sec. a.C.; la sua firma, come pittore e come vasaio, figura su una sola delle 83 opere che gli vengono attribuite.

Misteri eleusini - Culti segreti che si svolgevano nel *Telestèrion* di Eleusi, cittadina alle porte di Atene. Eleusi era considerato il luogo in cui Persefone era stata rapita da Ade e dove Demetra, la madre, aveva aspettato invano il ritorno della figlia. I culti che si officiavano ad Eleusi erano di origine antichissima, legati ai riti della rinascita della vegetazione e quindi, almeno in parte, legati alla vicenda mitica del rapimento di Persefone, condannata a stare per sei mesi all'anno nell'Oltretomba e per la quale Demetra, dea dell'agricoltura, aveva deciso di nascondere, durante quei sei mesi, i prodotti della terra agli uomini. I riti promettevano ai fedeli la purificazione e una vita felice nel mondo dei morti. Gli iniziati ai misteri, chiamati *mystai*, erano tenuti al silenzio riguardo ai riti svolti in tali culti.

Oikos – termine greco che indica la casa e più in generale tutto ciò che ha a che fare con essa, per questo, per estensione, viene ad indicare i familiari più stretti e il patrimonio.

Pelide – denominazione di Achille in quanto figlio di Peleo.

pètaso - Copricapo a larghe falde e fornito per lo più di un sottogola, tipico dei viaggiatori; generalmente era fatto di cuoio, di feltro o di paglia. Talora presentava una calotta conica e la falda posteriore rialzata. Nella documentazione figurata viene attribuito anche al dio Hermès e ad eroi, fra i quali Tèseo.

Phiàle-Sorta di coppa apoda e priva di anse, solitamente impiegata per libare.

Phòlos – centauro del Phòloe - Zona montuosa del Peloponneso, abitata (secondo il mito) dai centauri; nell'antichità faceva parte dell'Arcadia.

Pisistrato - Statista ateniese di famiglia aristocratica, si distinse nella guerra contro Mègara (verso il 565 a.C.) e appoggiandosi alle classi inferiori della città, nel 561 a.C. si fece tiranno di Atene. Durante il suo governo fu espulso due volte; alla sua morte (527 a.C.) gli succedettero i figli Ippia e Ipparco. Pisistrato incoraggiò i coltivatori di terre sterili concedendo prestiti, e favorì il pieno impiego nelle campagne; promosse un impegnativo programma edilizio (di particolare importanza le opere che migliorarono l'approvvigionamento idrico di Atene), l'artigianato e i traffici commerciali (la moneta attica divenne fra le più diffuse e la ceramica attica a figure nere acquistò una posizione di primato nel mondo greco); in ambito religioso, sono attribuite alla sua iniziativa la riorganizzazione delle Panatenee e le Grandi Dionisie. Durante questa festa in onore di Dioniso, secondo la tradizione fu rappresentata da Tespi, probabilmente nel 535 a.C., la "prima" tragedia. La sua figura viene associata a quella di Eracle soprattutto per ciò che riportano le fonti in merito ad uno dei suoi rientri ad Atene: per suggestionare l'opinione pubblica e presentarsi come "caro agli dèi" Pisistrato chiese ad una donna trace, di aspetto imponente, di salire su di un carro e portarlo dentro la città come Atena che, nella tradizione iconografica, guida il carro che conduce Eracle nell'Olimpo.

Pittore di Antiphon – Ceramografo ateniese, attivo fra il 500 e il 475 a.C. Deve il suo nome ad un sostegno per *dinos* conservato a Berlino, sul quale è riportata due volte l'esclamazione *Antiphon kalòs*. Il pittore di *Antiphon* collabora con *Euphrònios* e *Oltos*, di lui sono note almeno un centinaio di *kylikes*, tra cui quelle "a occhioni", egli è infatti l'ultimo artista a decorare quel tipo di produzione.

Pittore di Berlino - Ceramografo attico, attivo fra 500 e 470 a.C. L'anfora eponima è conservata nei Musei Statali di Berlino.

Pittore di Epimèdes – Ceramografo attico attivo alla metà del V sec. a.C.

Pittore di Heidelberg - Autore di una sessantina di coppe attiche a figure nere tra il 570 e il 550 a.C.

Pòlis- termine greco che designa la città intesa nella sua organizzazione amministrativa e politica a partire dall'età arcaica.

Prima Guerra Sacra - Guerra avvenuta intorno al 590 nell'ambito dell'Anfizionia delfica, cioè della lega che raccoglieva i popoli della Grecia centrale, costituita intorno al santuario di Delfi. Gli Ateniesi, i Tèssali e il tiranno di Sicione si allearono contro i Focesi di Crisa, che pretendevano un contributo dai pellegrini diretti al santuario di Delfi, e annientarono quella città; Delfi fu dichiarata indipendente e la zona che da lì conduceva al mare fu consacrata al santuario; ai Focesi, nel cui territorio si trovava Delfi, fu proibito di coltivare la terra sacra.

Scudo beotico - Scudo di forma ovale, con lati inflessi nella zona centrale.

Spazio metopale – si dice di raffigurazione entro uno spazio generalmente quadrato e incorniciato che ricorda la *metopa*: una lastra, di forma pressoché quadrangolare, fittile, litica o marmorea, dipinta o scol-

pita, ritmicamente alternata, nel fregio di un tempio dorico, ai triglifi (ornati, questi ultimi, da semplici solcature verticali). Metope e triglifi sovrastano, regolarmente, il massiccio architrave direttamente poggiante sulle colonne della peristasi.

Trezène - Località presso la costa orientale dell'Argolide, nel Peloponneso. La leggenda vi poneva la patria di Tèseo; a Trezène si sarebbe inoltre purificato Oreste dopo aver ucciso la madre, la regina Clitennestra.

Tripode-Sorta di braciere metallico su tre piedi, usuale premio per i vincitori nelle gare poetico-musicali e sportive.