

IN VIAGGIO CON ENEA / 16

I giochi funebri in onore del padre Anchise

CULTURA

17_01_2022



**Giovanni
Fighera**



In apertura del quinto libro il fuoco appare da lontano alla vista dei Troiani: è il fuoco che si innalza dalla pira di Didone suicida. Enea e i compagni non lo sanno, ma funesti presagi ottenebrano la loro mente, dopo la loro partenza da Cartagine. È la seconda volta che da lontano in alto mare vedono un rogo provenire dalla città lasciata. Già era loro capitato in fuga dalla rocca di Troia in fiamme.

Anche le condizioni meteorologiche sembrano annunciare un destino avverso.

Fosche nubi ottenebrano il cielo, venti forti (che hanno girato la rotta) suggeriscono al timoniere Palinuro di parlare con schiettezza ad Enea, perché il viaggio non prosegua diretto verso il Tevere, ma si interrompa momentaneamente sulle coste della Sicilia, nei pressi di Erice. Enea accetta, consapevole dei pericoli del mare e grato perché gli è data la possibilità di fermarsi dove regna il troiano Aceste e riposano le ossa del padre Anchise, morto esattamente un anno prima. Approdati sulle coste della Sicilia, i Troiani sono accolti con festosità dal re amico. Enea invita i compagni a celebrare le ricorrenze funebri del padre, mostrando ancora una volta la *pietas* che lo contraddistingue, quella riverenza nei confronti delle divinità, dei *parentes* (i genitori) e di quanti sono di riferimento nella vita (il maestro, il comandante in battaglia, ecc.):

La ruota dei mesi compie oggi l'anno esatto da che.

abbiamo coperto di terra le reliquie e le ossa del mio

genitore divino, e gli abbiamo consacrato funebri altari.

già, se non erro, ricorre il giorno che mi sarà per sempre

doloroso (questo, dèi, volevate) e sacro per sempre.

[...]

Ora per giunta qui siamo prossimi alle ossa e alle ceneri

Del padre, indotti (non senza intenzione, io penso,

o decreto di dèi) a riparare in un porto amico. Coraggio!

Enea è mosso da una fiducia nella provvidenza, convinto che quanto accade vada accettato, perché nasconde la volontà divina. Così, si preparano le commemorazioni funebri, grazie anche alla generosità del re che dona una coppia di buoi per ogni nave e si indicano i giochi in onore di Anchise: gare fra le navi, la corsa, il lancio del giavellotto, il tiro con l'arco, il pugilato.

Secondo il rito delle libagioni Enea versa per terra due tazze di vino, due di latte fresco, due di sangue sacro, poi sparge i fiori. Poi saluta il genitore (le sue ceneri, l'anima e l'ombra) e offre il sacrificio.

Giunge poi il giorno tanto atteso delle competizioni. Si espongono «i premi ben in vista/ al centro dell'arena». Si svolgono le gare.

La prima gara è la regata. Quattro sono gli equipaggi: Pristi è guidata da Mnesteo, la seconda gigantesca nave Chimera è condotta da Gia, Centauro da Sergesto e, infine, Scilla da Cloanto. La boa è uno scoglio contrassegnato con un leccio. La gara, che prende il via dallo squillo delle trombe, viene accompagnata dal tifo («l'urlo dei marinai») e paragonata alla corsa delle bighe. Il narratore sembra il telecronista delle gare a cui assistiamo in televisione oggi:

In fuga davanti agli altri taglia il fronte delle onde,

nel muggito della folla, Gia, lo tallona Cloanto,

molto migliore di remi, ma attardato dalla stazza

del suo legno. Dietro, con pari distacco, la Pristi

e la Centauro tentano di superarsi: ora sembra riuscirci

la Pristi, ora è la grande Centauro a prendere la testa.

La gara è emozionante. Non la seguiamo in presa diretta. Arriviamo sul traguardo dove si trovano i rostri appaiati di due equipaggi. Cloanto promette di sacrificare un toro alle divinità marine. Dalle profondità del mare sopraggiunge un aiuto che sospinge l'imbarcazione di Cloanto che vince così il primo premio.

La seconda gara è la corsa: vi partecipano dei Troiani (Niso, Eurialo, Diore), dei Greci (Salio, Patrone), degli indigeni (Elimo, Panope) e poi tanti altri che non riportiamo. La gara si svolge in uno spiazzo erboso, attorniato dai boschi e dai colli. Dall'alto si vede «la conca/d'un anfiteatro». Enea promette doni a tutti. Il clima agonistico è concitato, caratterizzato da irregolarità. Niso è, infatti, quasi sul traguardo, credendo di assaporare la gioia del successo, quando scivola su una chiazza di sangue (rimasta dopo la mattanza dei tori). Per favorire il suo amato Eurialo, Niso ostacola Salio che avrebbe tagliato il traguardo per primo. Così vince Eurialo. Nonostante le rimostanze di Salio, Enea non modifica l'ordine di arrivo, anche se premia l'infortunato Salio con una pelle di leone.

Nella terza prova due contendenti combattono nella gara del pugilato,

indossando guantoni costituiti da strisce di pelle di bue, rinforzati dal piombo. Da una parte si trova Darete, troiano, dall'altra il siculo Entello, più anziano. Il combattimento avrebbe potuto portare alla morte di uno dei due partecipanti se non fosse intervenuto Enea a interrompere la competizione.

[...] Il padre Enea non consente che l'odio

Degeneri, e che Entello infierisca con furia selvaggia.

A vincere è, quindi, Entello.

Rimane l'ultima gara, il tiro con l'arco, a cui si iscrivono: Ippocoonte; Mnesteo, Eurizione e Aceste (il re, signore di quelle terre, di origini troiane). Vincerà chi colpirà per primo il bersaglio. Sarà quindi determinante l'estrazione dell'ordine di tiro. Eurizione riesce a colpire l'obiettivo, ma il premio è consegnato ad Aceste che scaglia la freccia per ultimo: essa prende fuoco in mezzo alle nubi e si consuma tra i venti. È un presagio del Cielo, forse della fondazione della città di Segesta (dal nome Aceste) o forse di guerre future (lo scontro tra Romani e Cartaginesi?). Ad Aceste è donato un cratere istoriato.

I giochi si concludono con il *Ludus Troiae*, una sorta di processione antica, che probabilmente Augusto voleva riesumare dandole nuovo prestigio per ricordare gli albori della forza di Roma.