

LE TROIANE di EURIPIDE

TRAGEDIA



Astianatte viene precipitato dalle mura di Troia

Autore	<u>Euripide</u>
Titolo originale	<i>Τρώαδες</i>
Genere	Tragedia
Lingua originale	<u>greco antico</u>
Fonti letterarie	<u>Iliade</u> e <u>Odissea</u> di <u>Omero</u>
Ambientazione	Accampamento greco davanti a <u>Troia</u>
Prima assoluta	415 a.C. ; Teatro di Dioniso, Atene

Personaggi

- Cassandra
- Andromaca
- Menelao
- Elena
- Taltibio
- Ecuba
- Dio Poseidone
- Dea Atena
- Coro di prigioniere troiane

Le Troiane, o *Le Troadi* (Τρώαδες in lingua greca), è una tragedia di Euripide, rappresentata per la prima volta nel 415 a.C. L'opera venne messa in scena nell'ambito di una trilogia legata alla guerra di Troia, di cui facevano parte anche le tragedie *Alessandro* e *Palamede* (oggi perdute).

Alla fine della trilogia venne rappresentato anche il dramma satiresco *Sisifo* (anch'esso perduto).

TRAMA

La città di Troia, dopo il lungo assedio da parte dei Greci (= Achei = Dànai = Argivi) durato dieci anni, è infine caduta.

Gli uomini troiani sono stati uccisi, compresi **Priamo** (re di Troia) e **suo figlio Ettore** (comandante dell'esercito troiano), mentre le donne troiane (*Le Troiane*) devono essere assegnate come schiave ai vincitori.

Cassandra (figlia di Priamo), viene assegnata tramite sorteggio ad **Agamennone** (capo dei Greci), **Andromaca** (moglie di Ettore) a **Neottolema** (eroe greco), infine **Ecuba** (moglie di Priamo) ad **Odisseo** (eroe greco, re di Itaca).

Cassandra da una parte predice le disgrazie che attenderanno lei stessa e il suo nuovo padrone una volta tornati in Grecia (Agamennone sarebbe stato ucciso dalla moglie Clitennèstra, con la complicità dell'amante Egisto);

dall'altra predice anche il lungo e avventuroso viaggio che Odisseo dovrà subire prima di rivedere Itaca (Cfr. il racconto di Omero nell'Odissèa).

Andromaca subisce una sorte ancor più terribile, poiché i greci decidono di precipitare dalle mura di Troia Astianatte, il figlio che la donna aveva avuto da Ettore, per evitare che un giorno il bambino possa vendicare il padre e per porre fine alla stirpe troiana.

Ecuba ed Elena (causa della guerra di Troia, poiché era stata rapita dal troiano Paride, figlio di Priamo, e portata a Troia) si sfidano in una sorta di agone giudiziario, per stabilire le responsabilità dello scoppio della guerra.

Elena si difende ricordando il giudizio di Paride e l'intervento di Afrodite, ma Ecuba svela infine la colpevole responsabilità della donna, fuggita con Paride perché attratta dal lusso e dall'adulterio.

Alla fine, il corpicino di Astianatte viene riconsegnato ad Ecuba per il rito funebre, Troia viene data alle fiamme, e le prigioniere vengono portate via mentre salutano per l'ultima volta la loro città.

TEMI E PAROLE CHIAVE

- **LA TRACOTANZA** (η ὑβρις)

Hýbris significa letteralmente "**tracotanza**", "**eccesso**", "**superbia**", "**orgoglio**" o "**prevaricazione**".

Nell'epica antica la *hýbris* è un **evento accaduto nel passato che influenza in modo negativo gli eventi del presente. È una "colpa" dovuta a un'azione che viola leggi divine immutabili**, ed è la causa per cui, anche a distanza di molti anni, i personaggi o la loro discendenza sono portati a commettere crimini o subire azioni malvagie.

Al termine *hýbris* viene spesso associato, come diretta conseguenza, quello di *nèmesi*, che significa "**vendetta**" (degli dèi) e che quindi si riferisce alla punizione giustamente inflitta dagli dèi a chi si macchia di tracotanza.

All'interno dell' epica omerica sono evidenti più di un episodio in cui alcuni fra i personaggi si macchiano di *hýbris* oppure sfuggono a essa.

Nell' Iliade, Agamennone trattiene per sé come bottino di guerra Crisèide (cugina di Brisèide), figlia di Crise, sacerdote di Apollo, nonostante quest'ultimo gli avesse offerto come "corrispettivo" della fanciulla innumerevoli tesori; a causa del rifiuto di Agamennone, ed avendo rapito una fanciulla sacra al dio Apollo, Agamennone commette *hybris* e scatena l'ira di Apollo stesso, che scaglierà sull'accampamento acheo una grave pestilenza.

Nell' Odissea, le Sirene che insidiano lo stesso Odisseo sono portatrici di grande conoscenza, una conoscenza quasi "divina" e per questo proibita ai mortali che, ascoltandone anche il semplice canto, sono per questa ragione indotti a seguirle, schiantandosi con le proprie imbarcazioni sugli scogli; in questo caso, il naufragio è la punizione divina per aver peccato di *hýbris* ascoltando il canto delle sirene e desiderando quindi di essere partecipi di una conoscenza possibile solo alle Divinità.

- **L'ONORE** (η τιμη)

Timè (τιμη) è una parola greca che sta ad indicare la pubblica stima di una persona (l'onore).

L'onore nel mondo classico greco si riceve in base al proprio valore guerriero (η αρετη = **ARETÈ**): essa è un concetto fondamentale nell'Iliade di Omero, dove l'eroe ha come principi importanti l'onore e la gloria (klèos).

Il concetto di Timè, come espressione dell'onore greco e del senso dell'onore dell'eroe omerico, viene esplicitato da Platone nella "Apologia di Socrate" (XVI) quando fa pronunciare a Socrate, nel dialogo con il suo accusatore Melèto, durante il processo che lo vede imputato, la frase:

" Se a questo punto qualcuno mi dicesse: - Ma non ti vergogni, o Socrate, d'esserti dato una occupazione tale per la quale ora ti sei messo a rischio di morire ?- io così risponderei a buon diritto: - Hai torto amico se stimi che un uomo di qualche valore debba tenere in conto la vita e la morte. Egli nelle sue azioni deve unicamente considerare se ciò che fa sia giusto o ingiusto e se si comporta da uomo onesto o da malvagio. Secondo il tuo ragionamento sarebbero da stimare poco quei semidei e tutti gli altri che sono morti davanti a Troia, e in particolare il figlio di Tetide, il quale preferì affrontare la morte piuttosto che il disonore".

- LA MOIRA= IL DESTINO (η μοιρα)

Le Moire sono divinità nate dall'unione di Zeus e Temi.

Ad esse era connessa l'esecuzione del destino assegnato a ciascuna persona e quindi erano la personificazione del destino ineluttabile.

Erano tre:

- **Cloto**, nome che in greco antico significa "io filo", che appunto filava lo stame della vita.
- **Lachèsi**, che significa "destino", che lo avvolgeva sul fuso.
- **Átropo**, che significa "inevitabile", che, con lucide cesoie, lo recideva, inesorabile

La lunghezza dei fili prodotti può variare, esattamente come quella della vita degli uomini.

A fili cortissimi corrisponderà una vita assai breve, come quella di un neonato, e viceversa.

Si pensava ad esempio che Sofocle, uno dei più longevi autori greci (90 anni), avesse avuto in sorte un filo assai lungo.

Si tratta di tre donne dall'anziano aspetto che servono il regno dei morti, l'Ade.

Il sensibile distacco che si avverte da parte di queste figure e la loro totale indifferenza per la vita degli uomini accentuano e rappresentano perfettamente la mentalità fatalistica degli antichi greci.

- LA GLORIA (το κλεος)

La parola *Klèos* (dal Greco: κλέος) è una parola spesso tradotta in "fama" o "gloria". La parola *Kleos* è legata ad un'altra, *Klyo* (κλύω, dal Greco "ascoltare") ed ha un significato implicito che si sintetizza nell'espressione "**ciò che gli altri sentono dire di te**".

Un eroe greco guadagna la *Kleos* tramite gesta gloriose, se non con la sua stessa morte.

La *Kleos* si trasferisce sempre di padre in figlio; il figlio ha la responsabilità di portare avanti e consolidare la "gloria" del padre. Questa è la ragione per il continuo rifiuto di Penelope nei confronti dei suoi pretendenti ed una giustificazione a Medea che uccise i suoi figli per spezzare la *Kleos* del marito Giasone.

La *Kleos* è uno dei temi comuni dell'**Iliade e l' Odissea** di Omero. Uno degli esempi principali di *Kleos* in questi poemi epici è quello di Ulisse e di suo figlio Telemaco, il quale teme la pietosa e patetica morte del padre in mare, piuttosto che una più onorevole e gloriosa sul campo di battaglia. Nell'Iliade la *Kleos* è guadagnata dagli eroi combattendo sul campo, mentre nell'Odissea essa è idealmente l'onore ricevuto da Ulisse al ritorno, dopo la decennale ricerca della sua Itaca. Nella sua attesa Telemaco teme di essere privato del *Kleos* del padre (aspetto legato all'ereditarietà del *Kleos*).

- L'OSPITALITA' (η ξενια)

La *Xenia* (dal greco ξενία, *xenia*) riassume **il concetto dell'ospitalità e dei rapporti tra ospite ed ospitante nel mondo greco antico**, della cui civiltà costituiva un aspetto di grande rilievo.

La *xenia* si reggeva su un sistema di consuetudini non scritte che si possono riassumere in tre regole di base:

- **il rispetto del padrone di casa verso l'ospite**
- **il rispetto dell'ospite verso il padrone di casa**
- **la consegna di un "regalo d'addio" all'ospite da parte dell'ospitante.**

Il padrone di casa doveva essere ospitale e fornire all'ospite cibo e bevande, la possibilità di lavare il corpo e indossare vesti pulite. Non era considerato educato porre domande fino a che l'ospite non lo avesse "concesso". Ciò era molto importante soprattutto nei tempi antichi, quando si pensava che gli dei potessero assumere sembianze umane: se il padrone di casa avesse trattato male un ospite dietro le cui vesti si celasse un dio, avrebbe potuto incorrere nella collera divina. **Il dono d'addio dimostrava che il padrone di casa era stato onorato di accogliere l'ospite.**

Dal canto suo, l'ospite doveva essere gentile e non invadente. **La xenia comportava anche il dovere di ricambiare l'ospitalità ricevuta e quello di badare a qualunque ospite.** Possiamo dire che era un modo per

rendere l'ospite "membro temporaneo" della comunità che stesse visitando, ma poteva anche indicare, più semplicemente, che il visitatore non era un membro "vero e proprio", ma solo un ospite temporaneo.