

## Il fondale del mito

La storia che parla di Arianna e della sua tortuosa famiglia si apre su un palcoscenico vuoto. Si alza il sipario, si svela la scenografia, ma nulla: in scena non c'è nessuno e persino le quinte si riducono a un ghirigoro sbiadito su un tendale bianco, che ricorda un po' la struttura di un labirinto. Dopo pochi minuti, tuttavia, il silenzio comincia ad abitarsi e compaiono di fronte agli spettatori alcuni personaggi non ancora identificati, che sembrano i *Sei personaggi in cerca d'autore* di Pirandello. Il pubblico non li conosce, perché nessuno ha ancora raccontato di chi si tratti: quale sia la storia in cui si trovano immersi, da dove provengano. L'*Iliade* e l'*Odisea*, un po' l'enciclopedia dell'antichità greca, non aiutano: il re Minosse, sua moglie Pasifae, il figlio mostruoso Minotauro, e ancora Arianna con la sorella Fedra, il principe ateniese Teseo sono solo comparse sullo sfondo di un mondo in cui in primo piano Elena e Paride si innamorano, Agamennone guida l'esercito acheo, Achille ed Ettore si scontrano in duello.

Il tentativo di riscattarsi da quest'anonimato è il destino di Arianna, figlia di Minosse, figlio di Zeus e della fenicia Europa: lo sforzo, non sempre riuscito, di uscire dalla linea d'ombra che circonda il cerchio di luce in cui siedono il padre, lo scomodo fratello: il Minotauro, il suo amore Teseo, e lo sposo immortale, Dioniso, che, alla fine la salverà dalla morte, sulla riva sabbiosa del mare.

La scena si apre nel corso di uno spettacolo di danza: ballano i giovani cretesi in cerchio, in compagnia delle fanciulle più belle dell'isola, volano con i corpi scintillanti d'olio e i preziosi ornamenti d'oro, mentre Arianna la "bella" fa da spettatrice a questa coreografia perfetta immaginata per lei da Dedalo, il celebre e famigerato artista a cui si deve anche la costruzione del labirinto e l'invenzione delle prime ali ad uso umano con cui spiccare il volo.

È la scena descritta in uno dei canti più celebri dell'*Iliade*, il XVIII, nel punto in cui il poeta dipinge lo scudo meraviglioso che il dio fabbro, Efesto, ha forgiato per Achille: le armi dell'eroe sono andate distrutte quando il cugino Patroclo le ha indossate per scendere in battaglia al suo posto e ha perso la vita scontrandosi con Ettore; serve, quindi, un'altra armatura per l'unico, fra tutti gli eroi achei giunti a Troia, in grado di sconfiggere il nemico troiano. Lo scudo di Achille è una vera e propria enciclopedia visuale della cultura omerica: fra le tante scene che vi sono ospitate, c'è anche, per l'appunto, questa danza sospesa dei giovani cretesi, simile a quella che Dedalo si era immaginato per la principessa Arianna, per allietarne, dobbiamo pensare, le giornate un po' vuote nella reggia paterna.

Prima di questo accenno di Omero, non abbiamo nulla che ci parli di lei. O meglio: non c'è traccia del suo nome sulle tante, misteriose, tavolette d'argilla che in un giorno imprecisato e glorioso dei primi del Novecento, l'archeologo Arthur Evans per primo aveva visto emergere da una collina cretese coperta di ulivi, Kephala, dove di lì a poco sarebbe riaffiorata dall'oblio l'antica civiltà minoica.

Evans era sulle tracce di Minosse da molto tempo, da quando Greville Chester, un mercante antiquario, gli aveva portato ad Oxford, all'Ashmolean Museum, dove Evans era conservatore delle antichità, alcune misteriose pietre che le donne cretesi del tempo usavano appendersi al collo, come amuleti, per favorire la montata latte, dopo il parto. Su queste superfici lisce e minuscole, caratteri geroglifici parlavano una lingua sconosciuta e mai decifrata, ma erano anche le tracce, le impronte di una civiltà ricca e colta, civile e urbana che aveva il suo centro nella reggia di Cnosso, la casa di Arianna, per l'appunto: un mondo fatto di divinità fiere che imbracciano serpenti, di principi con capi piumati, di colorate processioni in onore degli dèi. Seguendo la scia,

o meglio il dondolio, di questi ciottoli antichissimi, Evans si era messo a caccia di un mondo perduto, di cui neppure la storia e la letteratura greca portavano una precisa memoria.

Minosse è solo una figurina in bassorilievo, del resto, quando Omero descrive il contingente delle navi approdate alle spiagge troiane per lavare nel sangue l'affronto portato a Menelao, signore di Sparta, e riportare a casa Elena "sterminatrice di eserciti". Da Creta erano giunte ottanta navi per sostenere l'esercito acheo; Idomeneo, nipote di Minosse le guidava. Tutto qui: uno scampolo di verso per ricordare che, in un tempo ancor più antico dei giorni in cui Achei e i Troiani si erano affrontati nella guerra delle guerre, Minosse aveva regnato su Creta (*Iliade* XIII, 450-454). E nell'*Odissea*, Minosse fa una comparsa rapida, e poco gloriosa, come "funesto" padre di Arianna, in quella galleria gotica di eroine defunte che compaiono di fronte a Odisseo, quando l'eroe dirige le sue vele verso il paese dei Cimmeri, un popolo che vive nell'ombra senza mai vedere la luce del sole. Lì, ai confini del mondo conosciuto, dove scorre la corrente di Oceano, abitano gli spiriti dei morti, a cui il signore di Itaca si rivolge in cerca dell'indovino Tiresia che solo può rivelargli la via per tornare a casa (*Odissea* XI, 321-325).

A poco serve poi, in verità che, nel canto XIX dell'*Odissea*, Odisseo definisca Minosse, «sodale di Zeus» (vv. 178-179) e che lo storico Tucidide nell'overture della sua *Guerra del Peloponneso*, ne parli come il primo, grande signore dei mari. Minosse e la sua famiglia rimarranno per migliaia di anni sullo sfondo come se appartenessero a un universo troppo lontano persino rispetto all'età favolosa del mito eroico. Eppure gli ingredienti della storia c'erano già tutti: re crudeli, principesse innamorate, eroi in cerca di gloria, mostri e, persino, il labirinto: il primo e il più potente fra tutti gli scenari di ogni racconto che si rispetti, dall'antichità ai nostri giorni.

Così, la scoperta di Evans sembra poter rendere giustizia a questo universo dai confini incerti, anche grazie alle straordinarie testimonianze artistiche affiorate dalla terra scura che copriva la collina di Kephala e i suoi tesori: affreschi con giovani che danzavano leggeri sulle corna del toro, principi e damine dai lunghi colli e dai copricapi raffinati. E ancora statue che ritraevano le celebri dee dei serpenti, giovani che si alzavano in volo per il tuffo, arieti, tori, cerbiatti.

Una civiltà raffinata, quindi, che aveva subito un po' di maquillage a dire il vero, grazie alla sapienza del gruppo dei pittori-restauratori che circondava Evans e che si era gettato con entusiasmo nell'opera di "miglioramento" dei reperti archeologici: in ogni caso la testimonianza di un mondo straordinario per la qualità della produzione artistica.

Di questo mondo Arianna era signora: aveva abitato le stanze del palazzo di Cnosso e applaudito assistendo alle danze sospese intorno alle corna del toro. Aveva certamente guidato processioni, ascoltato canzoni e intrecciato corone. Eppure di lei, sull'isola grande in cui era nata, neppure un cenno: nessuna testimonianza, ascrivibile con sicurezza a Creta, ci parla esplicitamente della giovane e sfortunata figlia di Minosse. Il suo nome non c'è: non solo, naturalmente, su quei ciottoli levigati che un giorno erano andati a cercare Evans fino in Inghilterra per guidarlo a Creta, ma neppure sull'unica scrittura cretese decifrata: la celebre Lineare B, nonostante le grandi speranze nate in una sera di luglio del 1952, quando Michael Ventris, un architetto innamorato sin da bambino delle lingue perdute, dichiara con un *understatement* tipicamente inglese alla BBC Radio di aver decifrato la Lineare B (una delle tre scritture cretesi): Arianna parlava greco o, almeno, in qualche momento della sua storia mitica aveva intercettato il familiare idioma parlato dai Micenei (intorno al 1400 a.C.), ma anche da Odisseo, da Achille, da Agamennone, da Menelao e, persino, dai Troiani, secondo la ricostruzione di Omero.

Un vero smacco per Arthur Evans che fino alla sua morte, nel 1942, aveva immaginato per Minosse e i suoi un illustre coté letterario, tale da permettere loro di scrivere, incredibilmente, una prima versione dei poemi omerici in minoico.

E neppure qui, sulle superfici delle tavolette investite dalla furia dell'incendio scritte in alfabeto minoico, c'è una vera traccia di Arianna, se si eccettua un minuscolo gruppo di iscrizioni in cui si

compare la parola *da-pu-ri-to*, l'equivalente miceneo di "labirinto". Sono solo tre e non raccontano alcuna storia, non danno nessun indizio se non l'allusione a una misteriosa signora del labirinto: *da-pu-ri-to-jo po-ti-ni-ja*: la "potnia", la dea del labirinto. Potnia è il nome di una dea, di una regina, di una divinità femminile cangiante ed epidemica che ha occupato, sotto vari nomi e diversi cieli, il Mediterraneo antico: signora della fertilità, dei cuccioli di animali, dell'amore che sfocia nella nascita di una nuova vita, delle paludi e degli acquitrini.

In molti, e da subito, hanno pensato che si trattasse di Arianna: una dea così potente da meritarsi un'intera giara di miele (così ci racconta la tavoletta meglio conservata), più di tutte le altre divinità messe insieme. Se così fosse, intorno alla metà del II millennio a.C., la figlia di Minosse avrebbe regnato su una delle realtà più sfuggenti dell'immaginario universale. Lo studioso francese Marcel Detienne sosteneva, molti anni fa, che il labirinto invita all'interpretazione. Non vi è stata epoca, in effetti, che non abbia pensato e realizzato la propria idea di labirinto; non c'è un labirinto perfettamente uguale all'altro; la struttura labirintica non ha neppure un'unica realtà materica. È pietra, marmo, bosco, terra, ciottolo tondo. È rete da pesca, enigma insolubile. Abita persino i meandri della mente umana perché ne è la rappresentazione simbolica più immediata. Ai tempi di Arianna forse non era neppure un edificio, ma la coreografia di una danza, come probabilmente credeva Omero quando immaginava il ballo dei giovani cretesi sullo scudo di Achille. Tocca arrivare in Italia per trovare millenni dopo la morte mitica di Arianna finalmente il disegno di un labirinto, così come istintivamente ciascuno di noi lo immagina, accompagnato da una didascalia in cui si dice che proprio di labirinto si tratta: "In questo labirinto abita il Minotauro". Siamo a Pompei, nel peristilio della casa di Marco Lucrezio, pietrificata dalla pioggia di cenere e lapilli che riduce la città a un cimitero di cenere nel 79 d.C.

### **La stagione dell'amore**

Al centro di questo spazio ancestrale, che Louis Borges chiamerà "una casa senza un mobile", sedeva nell'antichità del mito il mostro Minotauro, il frutto aberrante di un esperimento genetico: l'unione di un essere umano con il toro. La protagonista di questa gestazione mostruosa è Pasifae, figlia del Sole, sorella della maga Circe e sposa di Minosse. Di lei sappiamo ben poco prima dello scandalo di cui è protagonista: sembra che fosse una regina come tante altre, senza sintomi particolari di depravazione; una moglie non troppo felice a quanto ci raccontano gli antichi, sposata a un adultero impenitente; capace però anche di prendersi una sua rivincita e maledire il marito, colpevole di averla troppo spesso umiliata, con una geniale pena di contrappasso che costringe il re cretese a eiaculare serpenti e scorpioni, a ogni incontro galante. Questa moglie ferita un giorno si sveglia e si ritrova, senza parere, innamorata del toro più bello della mandria di Minosse. Un innamoramento folle, scatenato, pare, dall'ira del dio Posidone o da Afrodite, infuriata con Pasifae che non l'aveva sufficientemente venerata nel corso degli anni.

E forse nulla sarebbe accaduto, se Pasifae non fosse ricorsa all'aiuto di Dedalo, il vero responsabile di quanto avverrà dopo: l'artista più geniale che la specie mortale abbia mai prodotto in terra greca. I Greci, fin dai tempi di Omero, avevano addirittura una parola: *daidalon*, o meglio un aggettivo, che somigliava al nome di quest'artista famoso e che serviva proprio a catturare la natura perfetta, quasi magica di certe creazioni artigiane; tessuti, gioielli, bardature per cavalli, ma anche tripodi, parti di carro, elementi dell'armatura; e ancora vestiti e persino coreografie di danza.

L'idea escogitata da Dedalo per aiutare Pasifae a realizzare il suo sogno folle d'amore ha, in effetti, un che di visionario: l'artigiano dei potenti crea per la sua regina una vacca di legno, ricoperta di pelle bovina, al cui interno la regina si nasconde, in attesa dell'arrivo del bianco toro. E quando la finta mucca prende a rotolare nel prato, spinta da quattro ruote, ecco realizzarsi l'unione impossibile fra donna e animale, a cui si deve la nascita del Minotauro, generato da un impasto di

nature e di materie diverse (carne, legno, pelle). Solo il cacciatore Orione batterà Minotauro quanto alla stranezza del concepimento: a questi, infatti, toccherà la ventura o la sventura, di venire al mondo da una pelle d'animale gettata a terra e innaffiata dall'urina di tre divinità. Tuttavia, mentre il destino del cacciatore "celeste", che si muterà in costellazione brillante al termine della vita, pare essere lastricato di gloria, per il povero figlio di Pasifae c'è solo una terribile prigione: una vita da recluso al centro del labirinto. Lo scrittore Friedrich Dürrenmatt immaginerà un intrico di vie ricoperte di specchi in cui l'essere che nessuno doveva vedere si sarebbe riflesso per tutta la sua breve esistenza, fino al giorno in cui l'eroe ateniese Teseo, figlio del re Egeo, avrebbe posto fine alla sua vita.

Per arrivare a quel giorno fatale bisogna, tuttavia, fare un passo indietro e partire dall'inizio della storia, che poi non è mai un vero inizio, ma solo una delle tante possibili partenze: siamo ad Atene, dove il re Egeo, padre di Teseo, ha organizzato dei giochi pubblici. Da Creta arriva Androgeo, il figlio più caro di Minosse e Pasifae, che partecipa alle competizioni battendo tutti i suoi rivali, in ogni disciplina. L'affronto non resta impunito: Egeo, indispettito per la vittoria di uno straniero alle gare cittadine, spedisce Androgeo a combattere il toro di Maratona; il giovane principe cretese non farà più ritorno. Sembra che Minosse avesse appreso la notizia mentre sta sacrificando alle Grazie sull'isola di Paro: distrutto dal dolore, getta a terra la ghirlanda, fa tacere i flauti, ma porta a termine la cerimonia rituale in onore delle divinità, mostrando quindi, per una volta, un volto positivo.

La risposta cretese è guerra: guerra contro Atene e una maledizione che scatena l'ira della divinità; pestilenze, sterilità, malattie di ogni genere si abbattono sull'Attica fino al momento in cui l'oracolo, l'ingrediente fondamentale in ogni mito antico che si rispetti, offre il suo responso: ogni nove anni, sette ragazzi e sette ragazze della miglior gioventù ateniese dovranno imbarcarsi per l'isola di Creta e, lì giunti, addentrarsi nell'intrico di vie che compongono il labirinto, con la certezza di divenire preda del mostro Minotauro. Pare che Egeo avesse tentato in tutti i modi di impedire che il figlio Teseo fosse scelto per partire: si erano ritrovati tardi, quando il futuro uccisore del Minotauro era ormai un giovane uomo. L'infanzia l'aveva trascorsa a Trezene, in compagnia della madre Etra, alla corte di suo nonno Pitteo. Un nonno formidabile, Pitteo, di cui si diceva fosse stato anche un indovino: era il figlio cadetto di Pelope e di Ippodamia, fratello di Tieste ed Atreo.

Un giorno alla sua porta bussava Egeo, che aveva in testa e nel cuore la risposta enigmatica della Pizia dell'oracolo di Delfi alla domanda sul perché non potesse avere figli. La profetessa era stata, se possibile, ancora più fumosa del solito: "Non slegare tu, il migliore fra gli uomini, la bocca che sorge dall'otre di vino prima di essere giunto alla città di Atene". Troppo per un re saggio, ma certo non particolarmente accorto. Di ritorno verso Atene, Egeo capita a Trezene e Pitteo intravede la possibilità di portare a proprio vantaggio il disorientamento di Egeo: gli offre del vino, molto vino, e quando il re ateniese barcolla ubriaco verso la sua stanza, gli fa trovare la bellissima figlia Etra ad accoglierlo. I due avranno una sola e unica notte insieme, e in quell'incontro d'amore verrà concepito Teseo. Prima di tornare ad Atene, Egeo nasconde sotto un masso i calzari e la spada e chiede ad Etra di non rivelare il nome al figlio fino al momento in cui questi non fosse uscito dall'infanzia e, solo allora, di rivelargli l'esistenza del piccolo tesoro lasciato per lui dal padre ateniese. I doni di Egeo per il figlio che sperava di avere non sono oggetti qualsiasi, ma rappresentano, simbolicamente, proprio il tessuto sottile che lega la linea di discendenza maschile di una famiglia illustre, come quella della stirpe reale ateniese. I calzari del padre indossati dal figlio sono, infatti, la prova tangibile della parentela e, nel contempo, segnalano che Teseo può finalmente diventare grande. La spada poi è l'arma dei guerrieri adulti: un simbolo che si trasmette da padre a figlio, come la famosa lancia di Achille, ricevuta in dono dal padre mortale Peleo che, a sua volta, l'aveva avuta dal suo precettore, il centauro Chirone. Questo particolare del

racconto: l'identità celata di Egeo al figlio bambino, il masso e gli oggetti che esso protegge, è tutt'altro che marginale. Solo Teseo, ci racconta il mito, sarà in grado di sollevare la pietra e di trovare il tesoro che nasconde. Nessun altro, né più forte né più abile, avrebbe potuto compiere l'impresa a cui solo il figlio di Egeo è destinato. Qui si nasconde un motivo narrativo caro anche, e forse soprattutto, ai racconti di fiabe: basti pensare alla famosa spada nella roccia, sguainata da un re Artù bambino senza alcuna fatica, dopo che in molti si erano cimentati nella prova.

In più, poco tempo dopo, la spada si rivelerà un vero e proprio salva vita per Teseo, quando giungerà ad Atene, alla corte paterna: nel frattempo Egeo si è sposato con Medea, la maga della Colchide (sul Mar Nero) che, secondo il tragico Euripide, si era macchiata dell'assassinio dei suoi stessi figli. In armonia con la fama sulfurea che sempre la precede, la Medea "ateniese" prova subito ad assassinare Teseo con il veleno, presagendo che sarebbe diventato negli anni un serio pretendente al trono; ma, quando il giovane eroe estrae la spada per tagliare la carne durante il banchetto, Egeo immediatamente intuisce di aver di fronte proprio il figlio che non ha mai conosciuto e lo salva dalla morte.

Non ci è dato sapere se Teseo avesse raccontato la storia della sua infanzia difficile ad Arianna per farla innamorare: la scena successiva si apre su una chiara mattina di sole, nello specchio di mare di fronte a Cnosso. La terra è in vista per la nave ateniese che porta quattordici giovani nel fiore degli anni a morire, ma prima di attraccare nel porto, una nave cretese si para dinnanzi. È quella di Minosse che si avvicina al punto da accarezzare piano una guancia di una delle fanciulle ateniesi, Eribea, promessa al mostro Minotauro. È solo questione di attimi; il principe di Atene e il re cretese si fronteggiano, in un duello in principio solo verbale, che in realtà non ha nulla a che fare con l'onore oltraggiato di una fanciulla. Riguarda piuttosto, come spesso accade, il potere e il prestigio di entrambi. Minosse dichiara la propria ascendenza divina: invoca Zeus suo padre e gli chiede di dargli un segno. Saettano allora i fulmini nel cielo sereno a dimostrazione che sì: Minosse è davvero figlio del signore degli dei. Tocca ora a Teseo mostrare agli Ateniesi e ai Cretesi che li osservano muti dalle navi, come le sue origini non siano da meno. Si dichiara figlio del dio del mare, Posidone, sconfessando così, almeno per un istante il legame con Egeo.

Un eroe strano Teseo: concepito in una notte d'ubriachezza dove tutti i contorni sono sfumati e i ricordi si sfarinano veloci, già il mattino successivo. In effetti, l'astuto Pitteo può aver tramato per garantire al nipote, e quindi a se stesso, una parentela illustre: ancor più importante di quella con un re, seppure di una città importante come Atene. Posidone fa la sua comparsa proprio in quella notte fatale, o forse anche prima, e Teseo può arrogarsi il diritto di ritenersi nato da un dio. Si tuffa così negli abissi del mare, in un volo perfetto, seguendo l'arco di un anello d'oro: l'anello di Minosse, che il re cretese ha gettato fra le onde sfidando l'eroe a riportarglielo.

Sul fondo del mare, Teseo trova la reggia paterna e, al suo interno, il frullare a mulinello delle figlie del vecchio del mare, Nereo, che ballano: è tutto un brillare di riccioli biondi e di ornamenti d'oro. Lo accoglie Anfitrite, antichissima divinità del mare. Di lei si diceva che un giorno Posidone l'avesse vista danzare sull'isola di Nasso e avesse deciso di farne la propria sposa. La dea era scappata, come quasi sempre accade quando una creatura femminile, sia divina sia mortale, incontra lo sguardo bramato di un dio. Era stato un delfino a portare Anfitrite nelle braccia di Posidone e per questo era stato ricompensato con la trasformazione in stella.

Nel viaggio sottomarino di Teseo, il dio del mare è assente: il palazzo è abitato solo dallo sciacquo delle Nereidi che danzano. L'anello di Minosse sparisce, ma l'eroe risale in superficie con il corpo avvolto da un mantello purpureo; sul capo una corona di rose, che si diceva la dea dell'amore Afrodite avesse regalato ad Anfitrite il giorno delle nozze. Un dono per il potere, quindi, un dono per l'amore; quando Teseo risale in superficie con il corpo miracolosamente asciutto, le membra avvolte dallo scintillio dei regali divini, non può più esservi alcun dubbio: le sue origini sono divine al pari di quelle del nemico Minosse; il pianto dei giovani ateniesi può allora mutarsi in sorriso.

Un sorriso subito spento dalla pena che li attende. Una versione del mito meno nota, ma non meno atroce, immagina che i giovani si smarriscono nella casa del mostro e muoiano lì, per inedia, senza aver individuato una via d'uscita: in fondo prigionieri, al pari del Minotauro. E stupisce un po' che gli Ateniesi, che Egeo abbiano potuto accettare di sacrificare il futuro della città, le nuove generazioni, senza opporre alcuna resistenza. Tuttavia, risalendo ancora indietro nel passato del mito, si scopre che gli Ateniesi si erano risolti a mandare i loro giovani a morte solo quando ogni altro tentativo era stato vano. Prima che la prima nave partisse per Creta, infatti, le figlie coraggiose dello straniero Giacinto, uno spartano trasferitosi ad Atene, erano state sacrificate sulla tomba del ciclope Geraisto, ma la morte delle quattro ragazze non era stata sufficiente a placare l'ira divina e le poverine (in alcune versioni della storia solo una) erano morte inutilmente, replicando la fine di tante fanciulle immolate per il bene della patria, con esiti spesso assai deludenti

Il sacrificio delle vergini fa parte, del resto, della cultura ateniese fin dalle sue origini: è una sorta di marchio identitario, esibito con orgoglio da una città che pure considerava la sua gioventù il bene più prezioso. Si erano immolate, per esempio, le figlie di Cecrope, il primo mitico re di Atene, un essere leggendario di cui si diceva che fosse nato direttamente dalla terra e che avesse coda di serpente. Lontano da Atene, in Aulide, era stato necessario il sacrificio della figlia più amata di Agamennone, Ifigenia, perché il vento si alzasse a gonfiare le vele dell'infinita flotta di navi in partenza per Troia.

Nel caso di Androgeo, tuttavia, gli dei non si accontentano: non arriva il vento propizio a mostrare il favore della divinità, così com'era accaduto al fortunato esercito acheo. Le figlie di Giacinto non vengono sostituite a un passo dalla morte da una cerva, com'era stato per Ifigenia; così alle quattordici vittime tocca salpare e andare incontro alla morte. È il re di Creta a stabilire le clausole del tributo, ma una delle biforcazioni più evidenti di questo itinerario aggrovigliato è quella che offre, della medesima storia, un'interpretazione del tutto diversa: Minosse non sarebbe un re crudele e sanguinario, capace di seminare rovina per vendicare la morte del figlio, ma soltanto un principe illuminato e addolorato che istituisce gare ginniche in onore del defunto Androgeo, mettendo in palio quei ragazzi ateniesi sfortunati mandati a Creta per essere sacrificati. Come destinazione finale una prigione ben custodita, non certo la morte. In questo quadro, quando la storia raccontata dal mito perde i suoi accenni più cupi e bizzarri, anche il Minotauro può trasformarsi, semplicemente, in un generale di Minosse di nome Tauro. Spaventoso non per il suo aspetto ibrido di uomo-toro, ma per la sua arroganza, per la forza bruta con cui trionfa in tutte le gare sportive organizzate da Minosse; per la crudeltà con cui punisce senza pietà chi ha sconfitto nell'agone atletico. Nessun fair play in questo grossolano cretese: il suo trofeo saranno i giovani ateniesi, sottoposti a un trattamento ingiusto e del tutto contrario alle regole dell'ospitalità.

L'idea di trasformare una mostruosità fisica in una mostruosità dell'animo, in verità, lascia scarsa traccia nel nostro immaginario: nessuno può immaginare un semplice uomo sedere al centro del labirinto. Tuttavia, ha una longevità straordinaria che si nutre della stagione in cui il meraviglioso cede il posto al gusto per l'intreccio, e i mostri sono costretti a scivolare nelle retrovie di miti e leggende. Quando Teseo, Minosse, il Minotauro e Arianna si trasferiscono con armi e bagagli in una corte bizantina (siamo nel V-VI secolo d.C.), il Minotauro è, come recita il suo nome, semplicemente il frutto di un adulterio: nato da una relazione di Pasifae con un dignitario di palazzo, Tauro per l'appunto. Dalla morte del padre putativo, Minosse, regna con arroganza e violenza su una fauna umana corrotta e senza scrupoli. Saranno proprio i notabili della corte a tradirlo, promettendo il regno e la mano della principessa Arianna a Teseo, se solo fosse riuscito a liberarsi dell'usurpatore. Teseo, così come da copione, arriva a Creta e scaccia Minotauro dal trono, costringendolo a fuggire con i suoi in una regione chiamata, significativamente, Labirinto,

dove troverà la morte. Quando qualcuno dei Cretesi fa filtrare presso Egeo la notizia della falsa morte di Teseo (in ossequio al noto adagio secondo cui i Cretesi sono tutti mentitori), l'eroe, disgustato, deciderà di rinunciare al regno di Minosse e alla mano di Arianna e se ne tornerà a casa, non prima di aver preso con sé Fedra, sorella di Arianna. Alla principessa ereditaria non resterà che rinchiudersi "in convento", scegliendo di diventare sacerdotessa di Zeus. Arianna quindi, anche qui, approdata a un mondo che ha davvero poco in comune con la sua Creta, è costretta ad assistere passivamente al duello fra Teseo e Minotauro, alla guerra e, anche, al suo abbandono. Sembra priva di voce e, certamente, di personalità. Una sola eccezione, è una versione strana del mito in cui finalmente la figlia di Minosse fa la parte del leone e, non certo a caso, è protagonista di una storia stravolta rispetto a quella che tutti un po' conosciamo. In questo caso, le ragioni dell'ostilità fra Atene e Creta non sono da rintracciarsi nella morte del povero sfortunato Androgeo, ma nella protezione accordata dalla città ateniese a Dedalo, giuntovi in fuga dopo una violenta rottura con Minosse che lo aveva accusato di aver contribuito pesantemente alla vittoria di Teseo sul Minotauro. Alla morte del sovrano, il figlio Deucalione chiede a Teseo di restituirgli Dedalo. Il principe di Atene rifiuta e, anzi, organizza, segretamente una flotta che arriva indisturbata fino al porto di Cnosso, fingendo di battere bandiera cretese. Lo scontro fra Deucalione e Teseo si consuma davanti al Labirinto, per l'occasione trasformato in un edificio dotato di porte. Deucalione muore con le sue guardie del corpo e solo allora Arianna fa la sua comparsa sulla scena: come legittima erede di Minosse, sale al potere. Nel suo ruolo di regina, spetta a lei siglare un trattato di amicizia con Teseo e la fine delle ostilità fra Ateniesi e Cretesi. Una regina sola e una corona pesante, priva com'è Arianna del sostegno della sua famiglia e dell'amore dello straniero ateniese.

### Scintille di luce

Osservando, un po' di lontano, questi primi passi di Arianna sul palcoscenico del dramma che ne mette in scena la vita, qualcosa sembra non tornare. Mancano all'appello quegli istanti cruciali in cui, dobbiamo sospettare, Arianna e Teseo hanno incrociato per la prima volta lo sguardo e si sono scelti, a dispetto di un padre ostile, un fratello mostruoso rinchiuso nel labirinto, di una diversità di provenienza, di vita e, persino, di attese per il futuro. A un certo punto, in una giornata normale o in un momento speciale, avranno deciso di amarsi, nonostante tutto. Arianna la "bella chioma", come la descrive Omero, avrà incantato il figlio di Egeo e, a sua volta, avrà amato l'armatura esotica, il portamento, i riccioli del principe ateniese. *Ariadne*, così suonava il nome della figlia di Minosse in greco, o *Ariede*, *Ariane*, *Arieda*, *Ariagne*, persino *Areatha* su uno specchio etrusco. Il suo nome chiama a cose alte, spinge lo sguardo verso l'ampiezza del cielo stellato, la luce di Creta e quell'idea di piacere brillante che Arthur Evans pensava fosse peculiare della civiltà cretese. Decifrare il nome di questa principessa sembra difficile, ma in realtà non lo è poi così tanto: la potremmo chiamare la "tutta pura", la "tutta bella", la "tutta luminosa". Niente di strano se pensiamo che Arianna è la figlia di Pasifae, la "luminosa" per l'appunto, a sua volta nata dal Sole; e che suo fratello Asterione (uno dei nomi con cui veniva chiamato il Minotauro) aveva radici di stella.

La figlia di Minosse ricorda, quindi, una stella cadente e non è difficile immaginarla nel ruolo di signora del labirinto, capace di attrarre senza rimedio lo sguardo e il cuore del capitano di una nave che viene da Atene, portando con sé un presagio di morte.

Anche la sorella Fedra, del resto, condivide con Arianna questa sorta di sfavillio: il suo nome deriva, infatti, dall'aggettivo *faidros*, "luminoso", "splendente", e quindi Fedra sarà la "luminosa", la "splendente". Teseo era, di certo, attirato verso questa luminosità come una falena notturna, come mostra anche il fatto che, in una delle tante versioni del mito dell'abbandono di Arianna, l'eroina è lasciata sola sull'isola di Nasso perché l'eroe cade vittima di una passione invincibile per

la “brillante” Egle, figlia di Panopeo. Molte sono le creature del mito che portano questo nome, ma forse la più luminosa era una delle Esperidi, le creature favolose – nate dalla Notte – che sorvegliavano l’albero magico da cui crescevano pomi d’oro, che un tempo la dea della terra Gaia aveva regalato a Era in occasione del suo matrimonio con Zeus.

Teseo, a dire il vero, è fra gli eroi del mito antico uno di quelli più sensibili al fascino del genere femminile e anche uno dei più arroganti e disinvolti: talvolta, il suo desiderio prende la forma di un amore gentile come quello per Fedra, che il figlio di Egeo amerà, seppure a suo modo, e sceglierà come sposa; talvolta l’amore assume, invece, i tratti cupi dello stupro e della violenza. La pietra dello scandalo è, certamente, nella biografia di Teseo, il rapimento di Elena, non a caso “figlia” della nemica Sparta e rapita ancora bambina in combutta con l’amico di sempre Piritoo, mentre stava danzando nel tempio di Artemide. Fu necessario l’intervento dei due fratelli di Elena, i mitici Dioscuri, Castore e Polluce. Si diceva che i due avessero scovato dove l’eroe nascondeva Elena e avessero sconfitto Teseo in duello, portandosi via come bottino Etra, la figlia di Pitteo e madre del principe ateniese.

Elena e Arianna sono, in verità, due figure per molti aspetti vicine. Entrambe legate a un’idea luminosa della femminilità, entrambe molto giovani, al tempo del rapimento di Teseo, entrambe signore di un mondo fatto di danze e di rituali. Forse l’Elena sottratta da Teseo al culto di Artemide era persino l’Aurora. Certamente l’iconografia la ricorda mentre tiene in mano una corona di luce, come accade per Arianna. A macchiare ulteriormente la reputazione non certo adamantina di Teseo si aggiunge la voce secondo cui Teseo al tempo del rapimento di Elena fosse nel crepuscolo della sua vita (aveva all’incirca cinquant’anni) e un animo da libertino mai sopito. Una macchia nera, nerissima nella sua biografia già non priva di macchie: non isolata, tuttavia, nella vita di un eroe che annovera fra le sue “imprese” giovanili la violenza sessuale ai danni di una fanciulla splendida ma fragile di mente, Perigune, figlia di un personaggio dal nome piuttosto evocativo, il Piegapini, che, sul golfo di Corinto, scacciava la noia agguantando i passanti e legandone le estremità alle cime degli alberi che poi faceva volare in alto. Anche questo dettaglio ci dovrebbe dire molto di un eroe che era partito da Trezene alla volta di Atene con l’arroganza di un giovanissimo rampollo della nobiltà e aveva sdegnato il suggerimento di viaggiare per mare, preferendo i pericoli dell’entroterra, con il sogno di emulare le imprese del grande Eracle. Al posto di cavalle che mangiano uomini, dell’Idra di Lerna, del cinghiale di Erimanto, del leone di Nemea, dei pomi d’oro delle Esperidi, del cane a tre teste Cerbero e di altre imprese dello stesso tenore compiute da Eracle, a Teseo rimangono da sconfiggere briganti a cui puzzano i piedi, spacconi che stirano le estremità di chi incontrano o fanno volare in alto il corpo dei malcapitati prigionieri. Persino la classica prova eroica con l’animale selvaggio è gestita con crudeltà gratuita: ne fa le spese la scrofa di Crommione, un animale di indole e di dimensioni non comuni senza dubbio, ma che Teseo affronta e uccide come passatempo, durante il viaggio, senza che la povera bestia gli avesse fatto alcunché.

Al di là di questa gioventù un po’ scapestrata e di un’indole torbida e violenta nelle relazioni d’amore, rimane il fatto che non ci resta traccia di un innamoramento di Teseo per Arianna. Nessun colpo di fulmine, né guizzo di passione. L’eroe, giunto da Atene per guidare una spedizione votata alla morte, semplicemente concede alla figlia di Minosse di innamorarsi di lui. Le lascia credere, per pochi attimi o pochi giorni, che l’avrebbe condotta con sé in madrepatria e ne avrebbe fatto la sua regina. Probabilmente non ha dovuto neppure inventarsi le parole giuste, un discorso persuasivo, come fa, invece, Giasone, quando gli tocca portare Medea dalla sua parte e convincerla della bontà della sua causa. Medea ha una mente aguzza e un cuore coraggioso e non sarebbero bastati gli occhi di Teseo per convincerla a lasciare tutto per amore: a distruggere la propria famiglia, a uccidere o a far uccidere il fratello e partire con un principe straniero. Evidentemente non c’è nulla nella purezza di Arianna, nella sua prima giovinezza, in grado di



sedurre l'eroe di cui si diceva fosse figlio del dio del mare. Questi porterà a casa, in ogni caso, un frammento di quella luce minoica incarnata da Fedra, la sorella invisibile che, misteriosamente, diventa personaggio mitico solo quando il riflettore su Arianna si spegne.

Il legame fra le due sorelle è uno degli aspetti più misteriosi della biografia di Arianna che sembra sempre un po' avvolta nell'ombra, come schiacciata dal peso delle figure maschili che ne dirigono il destino: il padre Minosse per primo, ma anche Dedalo, Teseo, il Minotauro e il dio Dioniso che ancora deve entrare in scena a questo punto della storia. Eppure, Omero le aveva messe vicine, le due figlie di Minosse, quando immagina la sua galleria di fantasmi dell'Aldilà, nell'*Odissea*.

Nonostante questa prossimità, tuttavia, Arianna e Fedra, nell'antichità, non condividono mai il palcoscenico del mito: dove c'è l'una, l'altra non c'è. Quando la prima si innamora, la seconda semplicemente non esiste e quando quest'ultima cade vittima di un amore folle per il figliastro Ippolito e prende la decisione estrema di togliersi la vita, Arianna è ormai lontana su una spiaggia di qualche isola o sull'Olimpo in compagnia di Dioniso.

### **Un gomito di lana, una corona luminosa**

In ogni caso, davanti al labirinto, Fedra non c'è: solo Arianna aspetta e veglia sul ritorno del suo amore. Ci sembra che quest'Arianna vigile, innamorata di Teseo, abbia sempre avuto in mano quel gomito di filo che un po' la rappresenta. Un oggetto domestico, simbolo di una femminilità quieta, che si svolge al riparo delle mura domestiche: niente di pericoloso o esotico. Perché la natura di questa figlia della schiatta di Minosse è proprio così: un gomito avvolgente e rassicurante, capace di trasformarsi, all'occorrenza, nell'unica possibilità per scampare alla morte, nell'unico strumento di salvezza. Tuttavia, proprio questo dettaglio che sembra associato ad Arianna da sempre e per sempre, come se ne rappresentasse la natura più intima, all'inizio non c'è: Omero non ne parla e toccherà attendere il V secolo a.C. (e le parole di uno storico locale, Ferecide) per trovare la manopola di filo come dono generoso di Arianna a Teseo: un dono che si accompagna a un piccolo set di istruzioni dettate da Dedalo ad Arianna e trasmesse poi a Teseo: l'idea del gomito, ma anche l'invito a legarne un capo all'ingresso del labirinto, intorno alla sbarra della porta, e di srotolarlo fino al centro del meandro dove veglia in agguato Minotauro. Ucciso il mostro, così prescrive Dedalo, Teseo dovrà tagliare qualche pelo dal suo capo, e poi riarrotolare il filo fino all'uscita. Questo dettaglio minuto: il taglio dei peli del mostro, ha in realtà un valore simbolico importantissimo; è il gesto rituale attraverso cui la vittima di un sacrificio viene definitivamente consacrata e condannata al mondo delle ombre. Fa, da sempre, parte della cerimonia del sacrificio in terra greca e ne costituisce uno dei momenti più significativi.

In fondo, il Minotauro è, nel contempo, vittima e carnefice: vittima perché esito inconsapevole di un'unione aberrante di nature, perché prigioniero di un mondo fatto di percorsi invalicabili; anche carnefice, tuttavia, in quanto assassino di giovani uomini e donne.

Arianna quindi, secondo questa versione del mito, è semplicemente una figura di mediatore: il piano che guiderà Teseo alla vittoria non è suo, ma di Dedalo. La cosa non dovrebbe stupire, tuttavia, perché come abbiamo visto la figlia di Minosse, per lo meno all'inizio, sembra incapace di assumere un ruolo particolarmente attivo negli eventi. Nel contempo, la mappa del labirinto e i suoi segreti appartengono a Dedalo: la struttura inestricabile entro cui sta rinchiuso il Minotauro è una sua invenzione. E l'appoggio al piano dell'eroe ateniese gli costerà caro: la prigionia dapprima, in compagnia di Icaro e poi, dopo la fuga e il "folle volo", anche la perdita del figlio, precipitato in mare per aver voluto volare troppo vicino al sole.

Anni più tardi, quando Teseo ormai se n'è tornato a casa e regna su Atene, Dedalo si rifugerà in esilio in Sicilia, alla corte di Cocalo, un re dal nome parlante, che significa "conchiglia". La storia ce la racconta Apollodoro, uno scrittore non proprio indimenticabile dal punto di vista della qualità nella prosa che ha, però, l'indubbio merito di aver raccolto un numero considerevole di racconti

mitici dall'antichità (in un'opera chiamata *Biblioteca*) e di averci così permesso di conoscere piccoli gioielli narrativi altrimenti perduti. Apollodoro, per l'appunto, ci racconta che un giorno Minosse aveva deciso di scovare il nascondiglio del "suo" artista, fuggito da Creta per timore di una punizione severa, e aveva escogitato uno stratagemma geniale, degno del suo rivale: aveva preso ad aggirarsi per le corti del Mediterraneo portando con sé una minuscola conchiglia. Ovunque giunga, mostra il piccolo scheletro di mollusco e sfida il suo interlocutore, offrendo anche una ricompensa, a escogitare un trucco che permetta di far passare un filo attraverso le circonvoluzioni labirintiche della conchiglia.

Giunto alla corte di Cocalo, dove Dedalo per l'appunto, si nasconde, ripropone il suo enigma e lì Dedalo non può che raccogliere la sfida, rischiando di essere scoperto. Lega un filo sottile a una formica, fora il guscio e spinge l'animale all'interno; quando uscirà dall'altra parte, Minosse avrà il suo colpevole, ma non la sua vendetta: subito dopo il re cretese troverà la morte, annegato dalle figlie di Cocalo in una vasca da bagno, ma questa storia ci porterebbe troppo lontano da Arianna e dal labirinto di fronte a cui ancora la figlia di Minosse siede e aspetta, sperando nella vittoria di Teseo e nel matrimonio. Il dettaglio più significativo di questo mito siciliano è la presenza di una piccola chiocciola che rappresenta una sorta di bonsai di un labirinto: non a caso gli antichi chiamavano la chiocciola il "labirinto" del mare.

Dedalo è il labirinto quindi e il labirinto è Dedalo: così non par poi così strano che Teseo abbia avuto bisogno della sua guida per risolvere l'enigma più complesso fra tutti e salvarsi. Per quel che si è detto sin qui dell'eroe ateniese, potrebbe sembrare segno di scarso coraggio affidarsi ad Arianna e a Dedalo, ma in verità la virtù eroica di Teseo, l'*aretè* come la chiamavano i Greci, è salva: al centro del labirinto, dove né la giovane figlia di Minosse né il suo artigiano si sono spinti, l'eroe è solo a combattere a duello contro il mostro Minotauro.

Per Arianna, quella manopola di filo, tesa in modo risoluto sulla superficie di tanti vasi antichi, è un dono irrazionale e generoso, un tentativo di legare a sé il proprio amato in un vincolo d'amore: il contraccambio per una nuova vita al suo fianco, nel palazzo regale di Atene.

Il gomitolino non è in realtà uno stratagemma poi così raffinato. E, del resto, gli arcani nel mondo del mito non sembrano quasi mai tanto difficili da svelare. Basti ricordare il celebre enigma che la Sfinge rivolgeva ai Tebani: «chi, nello stesso tempo, è bipede, tripede e quadrupede?» recita la sua versione più semplice. Un indovinello che solo Edipo, risolutore di enigmi, ha saputo sciogliere, non prima che un'intera generazione di maschi tebani fosse perita nel tentativo di dare una risposta. E persino Edipo, così ci racconta una variante del mito, non avrebbe saputo risolvere il quesito della Sfinge, se non fosse appartenuto, per diritto di nascita, alla famiglia di Laio e non ne fosse stato l'erede legittimo: solo alla prole legittima della casata tebana toccava, infatti, il privilegio, di conoscere la risposta segreta all'indovinello. Il caso del filo di Arianna è abbastanza simile; in apparenza, infatti, non servirebbe l'artigiano divino Dedalo o l'amore appassionato di una principessa per escogitare l'idea di legare il capo di un gomitolino all'entrata di un labirinto, ma il mito e il folklore sono pieni di trovate di questo genere: briciole di pane, sassolini luminescenti, luci nella notte; una rete complessa di indizi che permettono all'eroe o agli eroi di scampare il pericolo.

C'è chi dice che il gomitolino non fosse neppure una manopola di filo, ma una corona: talvolta questa corona è un cerchio brillante d'oro e di pietre preziose, forgiato dal dio fabbro Efesto che Arianna avrebbe levato in alto, nel cielo sopra il labirinto, per illuminare l'oscurità del percorso che Teseo doveva intraprendere. In questa versione della storia, Dedalo non ha alcun ruolo nella buona riuscita del progetto: la corona brillante è un dono del dio Dioniso che, a sorpresa, sarebbe comparso a Creta quando Arianna era poco più che una bambina, deciso quindi da sempre a farne la sua sposa. Di certo, non dovette fargli piacere l'idea che la figlia di Minosse utilizzasse il suo

regalo di corteggiamento per salvare il suo innamorato mortale, ma, come si vedrà, l'ultima parola nella vicenda mitica di Arianna è sua.

Che si trattasse di un gomitolo o di una corona o di un cerchio d'oro, in ogni caso il principe di Atene si salva e Arianna può sperare in una nuova vita con lui. In verità, come sempre accade nella biografia di Arianna, a questo punto le luci si spengono e, quando si riaccendono, i due sono già in alto mare che veleggiano verso il loro destino. La storia di questa sfortunata principessa minoica, infatti, procede sempre un po' a strappi: mancano, per così dire, i nessi, le suture fra un frammento e l'altro della vicenda. Anche il viaggio in mare, del resto, dura lo spazio di un mattino: ci sono alcuni indizi che ci portano a credere che Teseo avesse addirittura deciso di sbarcare Arianna su una piccola isola a largo di Creta: il primo avamposto di terra ferma appena usciti dal porto di Cnosso; davvero un po' poco per una fanciulla che era stata presumibilmente una dea e che aveva lasciato tutto per il suo amato. "Dia" sembra si chiamasse l'isolotto, l'isola "divina", così come Dia pare fosse anche uno dei nomi di Nasso che, fra i posteri, è divenuta lo scenario per eccellenza dell'abbandono, tanto da essere stata talvolta accostata al trito proverbio: "piantata in (n)asso"; un'espressione notoriamente legata non solo e non soltanto all'abbandono, ma all'umiliazione che ne consegue.

E, infatti, è proprio Nasso la quinta di fronte alla quale si consuma il dramma di Arianna: abbandonata senza un perché, a poche miglia marine da casa.

La ragione di questa celebre diserzione di Teseo è uno dei temi che ha goduto di maggior successo fra gli antichi e non solo: perché Teseo ha abbandonato Arianna? Perché preferirle la sorella Fedra che, sin da subito, sembra una sua copia sbiadita, priva dell'energia e del coraggio che certo animavano Arianna. C'è chi credeva che l'eroe si fosse innamorato di una delle ragazze ateniesi mandate a morire in terra minoica. Forse, invece, era stata colpa di un sogno e di un'apparizione divina: sul capo di Teseo, proprio a Nasso, si era posato il dio Dioniso che gli aveva ingiunto di andarsene; oppure era stato il fantasma notturno di Atena a terrorizzare il valoroso. Per Apollodoro, era stata tutta una questione di tattica sbagliata: la figlia di Minosse avrebbe insistito troppo con il proprio innamorato per farsi portare via dalla casa paterna; gli avrebbe, insomma, messo troppe pressioni e, per questa ragione, l'avrebbe spaventato al punto da farlo fuggire. Una spiegazione molto moderna per un distacco davvero inspiegabile, per il quale Giovanni Boccaccio addirittura aveva ipotizzato che ci fosse di mezzo una faccenda di alcolismo: *vinolenta* aveva definito Arianna l'autore del *Decamerone*, immaginando che Teseo avesse lasciato la figlia di Minosse perché mai avrebbe potuto presentare al padre un'ubriacona e le avrebbe così preferito Fedra, più sobria e morigerata di lei.

Qualsiasi sia stata la ragione, quasi sempre Arianna viene lasciata a Nasso, il che è davvero sorprendente se si pensa alla fama di cui l'isola godeva nell'antichità: si diceva persino che avesse ospitato la prima infanzia di Dioniso, quando Zeus aveva scelto proprio Nasso come il luogo in cui dar vita al figlio, al termine di una gestazione fra le più bizzarre della storia del mito. Dioniso, infatti, era stato concepito in un bosco fuori dalle mura di Tebe, quando Zeus aveva sedotto la principessa Semele, e l'aveva poi rispedita a casa, incinta di lui; con il procedere della gravidanza, Semele si era fatta sempre più insicura sull'identità del suo amante divino e si era fatta convincere da Era sotto mentite spoglie (sposa legittima di Zeus) a chiedere al padre degli dei di mostrarsi nella sua vera natura. Il dio aveva accondisceso alla richiesta e si era rivelato a Semele in tutto il suo splendore, lasciandola incenerita per la luce accecante che si riverbera dal corpo del dio e che per un mortale è, semplicemente, insostenibile. Dalle ceneri del suo corpo, Zeus aveva raccolto l'embrione e se l'era cucito nella coscia, fino al compimento naturale della gestazione. Solo allora aveva sciolto i legacci che tenevano chiusa la ferita e aveva dato vita a Dioniso, affidandolo alle ninfe di Nasso perché lo crescessero. *Dionisiade* sembra che la chiamassero gli abitanti del posto, in onore del dio, il quale ricambiava l'onore con un affetto particolare, garantendo all'isola

ricchezza, prosperità e un ottimo vino. Un vino profumato e intenso, non particolarmente raffinato, che si chiamava biblino. Forse di questo vino parlava già nell'VIII secolo a.C. Esiodo di Ascra, nella regione della Beozia, il primo poeta in carne e ossa che la letteratura greca ci tramandi: Esiodo consigliava di berlo in estate, quando il corpo è sfiancato dalla calura e arde dal di dentro, mentre si sta sdraiati alla base di un albero, volgendo il viso alla brezza ristoratrice di Zefiro.

Nasso era stata particolarmente accogliente anche con Arianna, se dobbiamo credere a quel che ci dice Plutarco, fra il I e il II secolo d.C., nella *Vita* dedicata a Teseo, secondo cui l'isola avrebbe riservato ad Arianna non uno ma due culti, dopo la morte. Cerimonie religiose molto diverse fra loro, a dire il vero: una lieta e gioiosa, dedicata probabilmente all'Arianna che sarebbe andata in sposa a Dioniso, proprio sull'isola; l'altra, invece, triste e tetra, per la creatura che Teseo aveva abbandonato senza rimedio. C'era persino la tomba della sua nutrice Corcina, a segnalare un'attenzione delicata per il destino della figlia di Minosse.

Ciò nonostante, basta un semplice colpo di remo, e una vela che si allontana all'orizzonte, per trasformare uno scenario civile, accogliente, sensibile ai patimenti di una giovane fanciulla minoica, in uno spazio ostile, selvaggio, abitato da una fauna inquietante e minacciosa. Infatti, non appena Arianna si addormenta a fianco del suo amore ateniese, eccolo alzarsi di nascosto e prendere il largo alla volta di Atene. Al suo risveglio, Arianna fa appena in tempo a scorgere il profilo di una vela all'orizzonte e poi il nulla: il mare deserto di vele.

È giunto il momento dell'Arianna che sospira su una spiaggia deserta con lo sguardo rivolto all'orizzonte liquido e vuoto: la stagione della poesia latina, di Catullo (carne LXIV) e di Ovidio (*Eroide X*) in particolare.

La creatura protagonista dell'elegia romana sembra trovare improvvisamente la propria voce e staccarsi dalla quinta sbiadita entro cui, fino a poco prima, era stata imprigionata: e la sua voce, la sola che conosce, è quella del lamento, incessante e privo di conforto. D'un colpo spariscono la dea del labirinto, la danza sopra le corna del toro a Creta, Pasifae, Minosse e il Minotauro; viene cancellata anche la speranza di venir ricordata dopo la morte, speranza che a Nasso è una sicura promessa. Arianna pensa solo a quella nave che se n'è andata e al suo capitano che non farà più ritorno. Proprio qui: in un lembo di sabbia di confine fra terra e mare, la figlia di Minosse si ritrova davvero sola. Non è più la giovane figlia di Minosse e di Pasifae, non è più la compagna di Teseo, non è ancora la sposa di Dioniso. Libera dalla presenza ingombrante dei maschi nella sua vita, Arianna può finalmente parlare, anche se le sue parole sono poco più che lamenti.

Non esiste, tuttavia, solo quest'isola, la più grande delle Cicladi, resa sonora dal lamento di Arianna: sono molti gli scenari del suo abbandono. Quello più esotico è certamente Cipro, una terra storicamente esposta più di tutte le altre in Grecia agli influssi orientali: la Siria, l'Egitto, la Persia, l'Occidente greco; entra definitivamente a far parte della Grecia solo con Alessandro Magno, per poi sfuggire nei secoli di nuovo alla tessitura del mondo ellenistico e passare a un dominio arabo, cadere nelle mani dei Templari, diventare possesso inglese.

In questo meticcio di storia e di cultura approda un giorno Arianna, in compagnia di Teseo. A largo dell'isola infuria una tempesta e Arianna ha le doglie, per la prima e unica volta nella sua biografia mitica. L'eroe ateniese decide quindi di sbarcare la partoriente a riva, per poi tornare dalla sua nave e governarne le sorti. Le donne cipriote, tradizionalmente molto sensibili ai temi legati al parto e alla gravidanza, la circondano per sostenerla, arrivando fino al punto di comporre lettere false, fingendo che fosse Teseo a scriverle, per alleviarne il travaglio. La situazione, tuttavia, è disperata: la figlia di Minosse muore di parto, non lasciando alcun erede all'eroe. Questi, quando finalmente sul mare scende la bonaccia, torna a Cipro e, avuta la notizia della morte di Arianna, la piange oppresso dal rimorso. Prima di ripartire per Atene, istituisce per l'amata defunta il rituale

più bizzarro di tutto il mondo greco, dando vita a una cerimonia religiosa che si teneva nel mezzo dell'estate, nell'ambito della quale i giovani ciprioti simulavano in tutto e per tutto i dolori di una donna partoriente. La storia ci viene raccontata, ancora una volta, da Plutarco nella sua *Vita di Teseo* (20, 3-7) che cita però uno storico locale semiconosciuto, ma che certamente capiva bene la natura e la funzione di questo rito stranissimo di cui ci sfuggono troppi dettagli; un rituale intessuto in un boschetto sacro ad Afrodite, dove pare che ci fosse anche una tomba di Arianna. Un'altra morte, quindi, dopo quella di Nasso; del resto lo studioso Martin Nilsson aveva a suo tempo coniato una celebre definizione: «Nessun'altra eroina del mito antico ha sofferto così tante morti come Arianna»; nessuna, come lei, è stata capace di danzare così vicino al cono d'ombra dell'Oltretomba, come se la sua vita mitica fosse un lento e costante corteggiamento con la morte. Alla fine della storia, Arianna muore sempre o *quasi* sempre e, quando non muore, finisce per scivolare in un'altra dimensione: l'eternità degli dei che, anche se gloriosa, è pur sempre una scomparsa.

Per chi cerchi di seguire le tracce, spesso indecifrabili, della breve vita di questa piccola principessa minoica, uno degli scogli più ardui è un passo famoso dell'*Odissea*, appartenente all'XI canto (vv. 320-325), che corrisponde al momento in cui il re di Itaca sostiene di aver incontrato nell'Ade Arianna, in compagnia della sorella Fedra: "Vidi allora Fedra e Procri e Arianna la bella, figlia di Minosse funesto, che un tempo Teseo voleva condurre con sé da Creta alla sacra rocca d'Atene, ma non ne godette; l'uccise prima Artemide a Dia cinta dai flutti, con Dioniso a testimone." Pochi, pochissimi versi per raccontare la fine improvvisa della giovane cretese. Un mistero, per gli interpreti, perché qui e solo qui ci pare di dover immaginare che Dioniso interpretasse un ruolo non certo positivo, quasi di complice nella morte di Arianna. Un ruolo strano se si pensa al finale della vicenda di Arianna, ancora da venire: quel celebre incontro con la divinità sulla riva del mare, e il matrimonio come lieto fine. In ogni caso, a Dia anche questa volta Arianna muore, uccisa, ci dice il poeta, dalle frecce di Artemide: l'immagine con cui gli antichi descrivevano le morti improvvise e senza dolore, diverse dal lento decadimento della vecchiaia o da una malattia. Artemide sembra sempre centrare un po', quando si tratta di descrivere la fine delle ragazze giovanissime, rapite dalla morte sul punto di diventare grandi. Talvolta la morte è una scelta volontaria, come capita, una sola volta nel suo mito, anche ad Arianna e quindi eccola, sempre nella *Vita di Teseo* di Plutarco, togliersi la vita per impiccagione, spinta dall'abbandono per la diserzione di Teseo. Un gesto questo un po' convenzionale a dire il vero: ben lontano, per esempio, dalla morte per parto sull'isola di Cipro; l'impiccagione è, in effetti, la modalità di suicidio preferita dalle eroine antiche: scelta da Giocasta, la sposa e madre di Edipo, di fronte alla scoperta atroce del destino in cui si trova imprigionata; sostenuta da Antigone, quando tutto pare perduto e non è più possibile ricostruire la famiglia paterna; abbracciata da Amata, moglie di Latino e madre di Lavinia, futura sposa di Enea, nell'*Eneide*; subita dalle ancelle infedeli di Odisseo che pagano caro il tradimento all'eroe e alla sua famiglia, alla fine dell'*Odissea*, quando la reggia di Itaca si copre del sangue dei pretendenti al trono uccisi in una mattanza che non ha uguali in tutta la letteratura greca arcaica. Una "morte informe", la chiama Virgilio: adatta solo alle donne e immeritevole, persino, di una sepoltura.

La dea Artemide, signora dei cuccioli di fiera, dell'infanzia, della caccia, dei boschi e, in generale, del mondo selvaggio sorvegliava questo momento delicato: il passaggio delle giovani donne da una dimensione di vita all'altra; quell'istante fragile come le ali di una farfalla in cui alle donne tocca cambiare, anche se talvolta è impossibile, come accade a Giocasta o a Penelope. Si racconta per esempio che in un bosco di noci, agli estremi confini settentrionali di Sparta, in una località chiamata Carie ("alberi di noci" appunto), sorgesse uno dei tanti santuari di Artemide, così frequenti in terra greca. Lì, a cielo aperto, una statua della dea si levava in mezzo agli alberi, fra le radici e gli arbusti, a indicare che il luogo era sacro alla sorella di Apollo. Le ragazze del posto, una

volta l'anno, si recavano in pellegrinaggio al santuario e lì ballavano la loro danza in onore della dea: il ballo delle noci. L'origine di questo culto, tuttavia, non ha nulla di festoso e lieto: sembra che un giorno un gruppo di ragazze fosse stato preso da un timore improvviso e immotivato: la paura che ancor oggi coglie chiunque si addentri nell'intrico dei rami di una foresta; una paura così grande da spingerle a rifugiarsi sugli alberi di noci, dove poi si erano impiccate, lasciandosi dondolare nel vuoto, trasformandosi infine nei piccoli frutti dal guscio duro che paiono davvero contenere un cuore morbido di fanciulla. Questa è la ragione per cui ogni anno, senza mai mancare, generazione dopo generazione, le ragazze tornavano esattamente in quel perimetro di bosco, per ricordare ed esorcizzare la morte di tante ragazze che erano state loro coetanee. Si impicca anche la giovanissima Erigone che, come Arianna, incrocia un giorno, in compagnia del padre, il dio nato dalla coscia di Zeus: Dioniso. La vagabonda, veniva chiamata, e a lei era legata la nascita di una festa cupa e, insieme, liberatoria, dedicata alle giovani ateniesi in età da marito: la festa delle altalene, dell'Aiora. Erigone è figlia di Icaro, a cui il dio Dioniso affida il privilegio pericoloso di diffondere il vino fra i mortali, ma i compagni di questo mite vignaiolo non comprendono le potenzialità del dolce nettare e, credendolo veleno, uccidono il povero agricoltore. Erigone vagherà disperata alla ricerca del padre finché, seguendo i latrati della sua cagnolina Mera, troverà il corpo senza vita e si impiccherà a un albero lì accanto. La vendetta di Dioniso non tarderà ad arrivare e una terribile epidemia si diffonderà fra le ragazze di Atene, spinte da una follia oscura a togliersi la vita con lo stesso strumento di Erigone. La risposta "terapeutica" a questa follia sarà, come per le giovani spartane seguaci di Artemide, una festa in cui il macabro dondolio delle ragazze impiccate sarà sostituito dallo scampanio delle altalene. I protagonisti della vicenda mitica diventeranno, invece, stelle: Erigone la Vergine, Icaro Arturo e la piccola cagnetta la Canicola.

Con Arianna, Erigone condivide la condizione di vagabonda: l'una raminga sui mari in compagnia di Teseo, l'altra alla ricerca disperata del padre, con al fianco solo una cagnetta fedele. Poco importa che Arianna vagasse lontano per seguire l'amore, mentre Erigone viaggiava per cercare il corpo del padre e per ritrovare quindi la sua famiglia. L'erranza è una categoria psichica prima ancora che geografica, come sapevano bene i Greci che utilizzavano un unico verbo, *alaomai*, per indicare sia l'errare della mente sia il vagabondare del corpo. Arianna ed Erigone sono entrambe *lontane*, separate da una comunità a cui non possono e non potranno più appartenere; private di un luogo in cui fermarsi: non più figlie, non ancora spose e, forse, mai madri.

### **Sulla battigia**

Il punto esatto in cui il destino di Arianna si immobilizza per sempre, come una farfalla in una teca, è quella lingua di sabbia che separa la superficie in movimento del mare, su cui Teseo si è allontanato, dalla terra ferma. Qui i destini dei due giovani, che forse per poco si sono amati nella breve distanza dal porto di Cnosso all'isola di Nasso, si separano per sempre. L'eroe se ne ritorna in patria, Arianna percorre senza sosta la battigia fino al momento in cui più in là, sulla sabbia, farà la sua comparsa il carro chiassoso e trionfante di Dioniso.

Teseo quindi se n'è andato: senza particolari ripensamenti o sensi di colpa, dovremmo pensare, visto che non si guarda indietro e non pare manifestare né subito né mai alcuna nostalgia o rimorso per quella giovane principessa cretese che per un attimo aveva creduto di poter diventare, al suo fianco, regina di Atene.

Il suo viaggio verso casa non somiglia a quello di Odisseo o a quelli degli eroi omerici reduci dalla guerra di Troia: non ci sono pericoli a rallentarne la rotta, solo un'ultima sosta, festosa, sull'isola di Delo, che aveva accolto, un tempo, la nascita di Apollo e di Artemide.

Sembra che nel passato favoloso del mito, quando i due gemelli divini dovevano ancora venire alla luce, la madre Latona fosse stata costretta a errare per terra e mare alla ricerca di un luogo dove

partorire; solo la piccola isola di Ortigia aveva sfidato Era, la sposa di Zeus, adirata perché il marito l'aveva ancora una volta tradita. Latona quindi si era fermata a Ortigia e lì aveva generato, dopo un travaglio lungo nove giorni e nove notti, i due fratelli divini. L'isola aveva ricevuto come ricompensa un nuovo nome: "Delo", la "luminosa" e il privilegio di accogliere uno dei santuari di Apollo più importanti dell'antichità.

In un giorno di festa anche Teseo era approdato a Delo, proprio quando si stava celebrando il compleanno di Apollo e di Artemide, alla fine dell'inverno. E aveva contribuito con una danza: ballando in compagnia dei giovani e delle ragazze scampate al mostro Minotauro con una coreografia che imitava i percorsi tortuosi del labirinto, intorno a un altare interamente fatto di corna. *Geranos*: così gli antichi chiamavano questo ballo, la "danza delle gru". E da quel primo passo di danza dei giovani Ateniesi tanti ne sarebbero seguiti negli anni a venire. Si ballava di notte questa coreografia speciale, alla luce delle fiaccole: i giovani, gli Ateniesi prima e gli abitanti di Delo poi, la danzavano tenendosi per mano con i polsi intrecciati da una fune grossa e spessa, con movimenti molto simili a quelli descritti da Omero in occasione dell'ingresso di Arianna nel mondo del mito: quel frullare vorticoso dei giovani Cretesi sullo scudo di Achille, nell'*Iliade*.

Non sappiamo quale fosse il legame fra il movimento dei danzatori, il volo delle gru e il disegno del labirinto. Nessuna fonte antica ci racconta una storia in cui Teseo, Arianna, il labirinto e le gru siano protagonisti. Ciò nonostante, può capitare di avere la fortuna di incrociare, con lo sguardo in alto, la migrazione delle gru, in autunno. Sono uccelli aristocratici e snelli le gru, simili probabilmente ai quei ragazzi, figli della miglior aristocrazia cretese, ateniese e delia, che incrociavano passi di danza intorno al labirinto. Delle gru antiche si diceva, fra l'altro, che avessero inventato l'alfabeto; non sorprenderebbe quindi che sapessero, alzandosi in volo, riconoscere e riprodurre le circonvolte misteriose di un labirinto.

Danzando di notte, alla luce delle fiaccole, Teseo e i giovani Ateniesi, esorcizzavano anche la morte e la paura; celebravano la vittoria sul Minotauro e il ritorno a casa. Scacciavano l'inverno trascorso in terra straniera con il timore di non fare più ritorno e festeggiavano il ritorno imminente della primavera. Delo è, infatti, *quasi* casa: a un passo da Atene e dalla salvezza. Ancora all'epoca del filosofo Platone, una volta all'anno gli Ateniesi mandavano a Delo una nave per onorare la festa del dio Apollo. La nave, si credeva, era proprio la stessa con cui Teseo aveva fatto ritorno in un giorno imprecisato del passato mitico: dal momento in cui la nave lasciava il porto ateniese all'istante in cui rientrava, Atene si doveva conservare pura da ogni delitto; persino le condanne a morte non potevano essere eseguite. Di questo precetto si giova, suo malgrado, anche il filosofo Socrate a cui tocca attendere il rientro della nave prima di bere la cicuta.

Quando viene il giorno e anche gli echi della musica si tacciono, Teseo finalmente riprende il largo per tornare ad Atene. La leggenda vuole che Egeo avesse affidato a Teseo, o al suo timoniere, le vele bianche perché l'eroe le issasse quando fosse stato in vista di Atene, solo nel caso in cui, naturalmente, fosse tornato incolume. Nere erano le vele con le quali era partito ed era giunto a Creta; sul colore del tessuto gli antichi si dividono: c'è chi pensava che fossero bianche sin dall'inizio o di un bel rosso scarlatto. Il dettaglio non ha molta importanza perché il principe che ha sconfitto il Minotauro si dimentica, semplicemente, di quel che il padre gli aveva chiesto.

E così Egeo, che non ha mai lasciato il suo punto di vedetta sull'alto dell'Acropoli, quando vede la nave di suo figlio entrare nelle acque ateniesi con le vele nere, si suicida tuffandosi nel vuoto, convinto che il figlio non sia sopravvissuto al duello con il mostro. Proprio nel punto esatto in cui Egeo si era buttato, sembra che ci fosse un tempio dedicato alla dea Nike, la Vittoria, che siamo abituati a immaginare come una dea alata. Eppure quel tempio è dedicato a una Vittoria senz'ali, quasi a dimostrare che non sempre si vince, non sempre si può volare e a volte tocca cadere. Di lì sembra che si godesse una vista meravigliosa: il mare e l'orizzonte. Ancora oggi, nelle giornate di

primavera, sotto il cielo terso dell'Attica, lo sguardo si spinge fino al porto, a Egina e alle coste del Peloponneso. Egeo non avrebbe potuto scegliere visuale migliore, per attendere il ritorno a casa del figlio.

Per il mito greco, l'ultimo fotogramma del vecchio re ateniese corrisponde all'istante del volo: altro non ci è dato di sapere; mentre i latini preferiranno chiudere le onde intorno al suo corpo, quasi in risposta a quel tuffo iniziale di Teseo con cui si era aperta l'esperienza cretese.

Egeo, tuttavia, non può vantarsi di discendere dal dio degli abissi marini. Non c'è dunque salvezza per la sua rapida caduta. Il re che aveva dominato Atene per molti anni si toglie, semplicemente, la vita, come accade agli Iperborei, di cui ci racconta Plinio il Vecchio nella sua *Storia naturale*, che vivevano nel lontano Nord, in un mondo favoloso, distante da ogni rotta conosciuta. Non conoscevano l'inverno, il ciclo delle stagioni e, con esse, la morte. La fine arrivava solo quando, sazi di vivere, i vecchi salivano su una rupe, sempre la stessa, e si gettavano giù, in volo, nel mare: una forma di eutanasia. Si muore dunque anche, semplicemente, per non vivere più, perché è finito il tempo di regnare; il tuffo di Egeo sancisce così anche il passaggio di consegne da padre a figlio. Il re muore perché il figlio possa tornare in città, non più come uno straniero di Trezene, ma come eroe adulto e occupare il trono lasciato libero dal re defunto. Questo Teseo lo capisce fin da subito, non appena messo piede su suolo ateniese. Così, dopo aver assolto ai suoi obblighi filiali: il pianto, il sacrificio, la cerimonia di sepoltura, si dedica alla vendetta contro i figli dello zio Pallante, colpevoli di aver tramato alle sue spalle per strappare a Egeo ormai stanco il regno. Spenta nel sangue la rivolta, a Teseo non resta che salire sullo scranno che era stato di suo padre.

Un tuffo quindi apre l'esperienza eroica di Teseo, un tuffo la chiude, ma il racconto mitico riserva sempre un finale a sorpresa, spesso all'insegna dell'ironia e della pena di contrappasso. Così un eroe che aveva sconfitto un re potente come Minosse con un miracoloso tuffo ad arco nel mare, e aveva provocato, seppur involontariamente, il suicidio del padre nel medesimo modo, si ritrova al termine della sua esistenza ancora una volta di fronte all'arco nel vuoto che divide la vita dalla morte. Ormai vecchio e stanco, infatti, e in calo di popolarità, si rifugia alla corte di re Licomede, signore dell'isola di Sciro; ed è il primo a saggiare l'ospitalità di un re che non molti anni dopo avrebbe accolto Achille ancora adolescente, quando il giovane eroe viene nascosto nel gineceo di Licomede, travestito da ragazza per sottrarlo alla guerra di Troia e alla morte inevitabile che gli dei avevano predetto. Il signore di Sciro accoglierà il figlio di Peleo e Teti con un'ospitalità esemplare e gli concederà persino la propria figlia come compagna. Non lo stesso fa con Teseo, purtroppo: secondo una tradizione, di cui ci dice ancora una volta da Plutarco, sarà Licomede a buttarlo giù da una rupe, per liberarsi di uno straniero scomodo e assillante. In un'altra versione della stessa storia, la fine di Teseo sarebbe dovuta invece a un banale incidente: lo splendido tuffatore marino, l'uccisore del Minotauro, l'amore di Arianna, il danzatore sarebbe precipitato da una roccia in un pomeriggio di un giorno qualsiasi, mentre faceva una passeggiata per digerire il pranzo. Nessuno l'avrebbe cercato per molto tempo, né gli abitanti di Sciro né i suoi compatrioti. Una morte ingloriosa per l'eroe più grande che gli Ateniesi abbiano mai avuto. Dovranno passare centinaia di anni per arrivare alla battaglia di Maratona, nel 490 a.C., e vedere il fantasma di Teseo, immenso come solo gli eroi sanno essere, combattere a fianco dei "suoi" opliti contro il nemico persiano.

In ogni caso, quando Teseo vola giù come un qualsiasi passante dall'alto di un dirupo, Arianna con ogni probabilità siede a fianco di Dioniso sull'Olimpo. Di certo Teseo si è già, definitivamente, scordato di lei. La smemoratezza dell'eroe ateniese è una delle sue caratteristiche più marcate e inspiegabili. Si dimentica di Arianna a un passo da Cnosso; si dimentica di Egeo a un passo da Atene. La sua è, per così dire, un'amnesia selettiva che si gioca soprattutto sul piano degli affetti. L'Arianna lamentosa dei latini rimprovererà Teseo fino a perdere la voce proprio per questa sua incapacità di ricordare, per la pietrificazione del cuore e dei sentimenti.



In questo senso, l'eroe ateniese è l'opposto di quel dio Dioniso che, sulla spiaggia di Nasso, avanza trionfante in compagnia di baccanti, satiri, tigri e pantere. Teseo se ne va di notte, nell'ombra, in silenzio. Dioniso è chiassoso, eccessivo e pervasivo; soprattutto si ricorda: si rammenta di Arianna quando era molto giovane, sull'isola di Creta, e gli era sembrata così bella da farle dono di una ghirlanda di stelle brillanti.

### **Un matrimonio d'amore?**

Del resto, se dobbiamo dar retta ad Esiodo, già nel VII secolo a.C. Arianna e Dioniso erano sposi: la bionda Arianna, unita al dio chioma d'oro da un legame che pare essere da sempre qualcosa di più e di molto diverso dalle grandi scenografie dei matrimoni mitici, come quello di Peleo e Teti per esempio, i futuri genitori di Achille: un evento mondano per invitati esclusivi che accorrono dall'Olimpo per celebrare la coppia formata da un eroe e da una ninfa del mare. Dioniso e Arianna non vogliono invitati al loro matrimonio, se non la compagine arruffata e scomposta di satiri, sileni, baccanti e animali. Con ogni probabilità i due si amano, anche se questo in verità le fonti letterarie non paiono raccontarcelo.

La giovane figlia di Minosse, anzi, ha un po' paura della fanfara selvaggia con cui Dioniso le si avvicina; il dio allora ha il pensiero dolce di scendere dal carro per tenerle la mano così da quietare la sua angoscia e renderle familiare la presenza minacciosa delle tigri. *Un brivido simile a quello che attraversa leggero le spighe di grano o piega le canne di una palude*, così Ovidio ci racconta nella sua *Arte di amare* (vv. 553-554) l'inquietudine di Arianna che è un po' il timore di tutti coloro che, in ogni tempo e in ogni luogo, abbiano sentito intorno a sé il respiro del divino.

Il Dioniso più attento e generoso nei confronti della sua futura sposa è quello immaginato da Nonno di Panopoli, un poeta greco che sicuramente dobbiamo collocare dopo la fine del IV secolo d.C. e che ha avuto una vita, anche poetica, dimidiata: è l'autore di uno sterminato poema in versi dedicato a Dioniso, le *Dionisiache*, e, dopo la conversione al cristianesimo, di una *Parafrasi al Vangelo di San Giovanni*, sempre in versi.

In quest'affresco tardo del mito, Dioniso si intenerisce davanti al sonno di Arianna, addormentata sulla riva del mare; "Aspettate baccanti, trattieniti Marone; non ballate proprio qui; smetti di cantare, caro Pan": così si rivolge al suo corteggio chiassoso, intimando il silenzio per non turbare i sogni della sua bella. Dorme ancora, l'Arianna dionisiaca, quando lo sposo immortale arriva con il suo corteggio a Nasso, reduce dalle correnti di miele dell'Ilisso e dalla triste fine di Erigone e del padre Icaro. E quando, finalmente, l'anima tormentata di Erigone viene fissata alle stelle, così come quella della sua cagnolina fedele e del padre Icaro, è arrivato il tempo che il dio faccia il proprio ingresso nella fertile Nasso circondata di viti. Arianna ancora non sa che la sua vita è cambiata per sempre; ignora l'abbandono di Teseo e non ha ancora incrociato lo sguardo del dio più inquietante di tutto l'Olimpo greco.

Ciò che la divinità promette non è un semplice incontro galante, ma una vera e propria unione nuziale, in qualche caso suggellata da un matrimonio, messo in scena proprio su quella spiaggia da cui poche ore prima Teseo si è levato per partire. Eros, l'Amore, è il maestro di cerimonia; ci sono danze, canti nuziali e persino una lunga corona di rose rosse dell'esatta tonalità degli astri del cielo, per evocare la corona celeste e il destino di immortalità promesso ad Arianna. Perché, a ben guardare, anche se Dioniso non manca di ricordare alla figlia di Minosse, in modo anche un po' pedante, come il monte Olimpo e il consesso degli dei siano sicuramente meglio di una vita ad Atene come sposa di Teseo, in verità nessuno ci racconterà mai questa vita immortale della mortale principessa cretese. L'Olimpo è solo una promessa all'orizzonte: non ci sono banchetti e coppe levate; non ci sono divinità ad accogliere Arianna come una di famiglia.

L'immortalità è una stella, precisamente una corona di stelle gettata in alto verso la volta infinita per trasformarsi nella costellazione che porta, per l'appunto, il nome di "corona di Arianna". Un destino questo toccato a tante creature del mito, migrate verso un destino astrale; catasterismo: con questa parola gli antichi chiamavano un tipo molto speciale di metamorfosi, di trasformazione. Se, diventando pietra, legno, fiore, animale, o anche gli esseri umani trasmigravano in un'altra natura e in un'altra materia, rimanendo, in ogni caso, vivi, per le stelle era tutta un'altra cosa. Tocca, infatti, morire per entrare nel firmamento. A quella distanza siderale dalla terra, le anime dei trapassati diventano astri luminosi, ma rinunciano, per sempre, all'esistenza terrena. Arianna, in fondo, lo sapeva bene: conosceva le insidie dell'unione con un dio. Aveva ascoltato le storie che le nutrici raccontavano alle bambine per insegnar loro quanto amare una divinità o anche, soltanto, esserne amate potesse essere pericoloso. Di certo, la giovane figlia di Minosse, seduta a guardare i suoi coetanei danzare leggeri sulle corna del toro in qualche piazza di Cnosso, avrà ascoltato il racconto del triste destino toccato in sorte alla madre mortale del suo Dioniso, incenerita dalla vista di Zeus, l'amante divino.

Che amasse Dioniso è sicuro: lo aveva seguito persino ad Argo, combattendo al suo fianco nella schiera delle Baccanti, contro Perseo, il leggendario uccisore della gorgone Medusa ed eroe nazionale di Argo. Non ci aveva pensato un attimo ed era scesa in campo indossando ancora i veli leggeri dell'abito nuziale e la corona da sposa: si era lanciata alla riscossa, in difesa di Dioniso, ma era bastato un solo battito di ciglia e lo sguardo distratto dal turbine della guerra: fra lei e la vita si era frapposto il volto terribile della Gorgone, che Perseo teneva infisso sullo scudo. In un istante il tessuto aereo del vestito da sposa, i riccioli morbidi, i fiori della corona, e poi le braccia, le gambe, il volto, e infine il cuore ancora tenero della fanciulla si erano mutati in pietra. Ed Arianna era rimasta così, immobile nella pianura, trasformata da giovane donna in statua.

Così, tocca concludere che la paura di Arianna, il brivido simile a quello del vento che attraversa le spighe del grano avevano un qualche fondamento: l'immortalità è un dono terribile se concesso a un essere mortale ed è sempre pericolosamente affine alla morte.