

## LA CACCIA AL LEONE COME RITUALE INIZIATICO NEL MONDO ANTICO

Giancarlo Germanà

### *Abstract*

*The initiatory value of hunting finds precise confirmation in the myth and shines through the narratives of literary sources, while it is more evident if we analyse the iconographic sources. Some methods may vary, especially based on the geographical area. In the Essay on Pan, James Hillman highlighted how “fear exists to be faced and overcome by the hero on his path to virility, and the encounter with fear has a prominent role in initiatory ceremonies”. To control fear, according to Brinkmann, it was necessary to follow a ritual and mythological procedure of gestures and music. Considering what we have seen in this discussion, we can add that ancient societies considered the violent encounter with fear as a tool to make the transition to virility.*

85

*Keywords: Greece, Near East, Rome*

In un passo della *Ciropedia* di Senofonte leggiamo: “La ragione per cui la caccia si svolge a cura dello Stato, e nel corso di essa il sovrano guida i suoi uomini come in guerra e partecipa egli stesso alla battuta e si preoccupa che tutti facciano altrettanto è che per i Persiani la caccia rappresenta il più idoneo addestramento alla guerra. E in effetti la caccia abitua ad alzarsi presto e a sopportare il freddo e il caldo, allena alla marcia e alla corsa, impone di colpire la fiera, non appena sia in vista, con la freccia o col giavellotto. E inevitabilmente accade che anche l’anima trovi molteplici occasioni per temprarsi durante la caccia, ogni volta, cioè, che si incontri l’opposizione di un animale coraggioso: allora bisogna saperlo colpire se avanza, scansarlo se ci assale. Così non è facile trovare in guerra una situazione che non si verifichi anche a caccia. Partendo per la caccia i giovani portano con sé una razione di cibo più abbondante, come è logico, di quella riservata ai fanciulli e tuttavia, nei suoi componenti, non diversa da quella. Durante la caccia non possono rifocillarsi, e se un

animale li obbliga ad una lunga attesa o se per qualche altra ragione intendono prolungare la durata della battuta, consumano per cena questa colazione e il giorno dopo riprendono la caccia fino all'ora della cena calcolando le due giornate come un dato che consumano il vitto di un giorno solo. Seguono questa pratica per abituarsi a fare altrettanto in guerra in caso di necessità. Per companatico consumano la selvaggina che hanno cacciato: altrimenti, ripiegano sul crescione. E se qualcuno immagina che non gustino il cibo, quando abbiano a disposizione solo il crescione col pane, o il bere, quando non bevono altro che acqua, si ricordi come sono saporiti la focaccia e il pane per chi ha fame e come è dolce l'acqua per chi ha sete”<sup>2</sup>.

86 Leggendo questo lungo passo di Senofonte ci accorgiamo del complesso valore della caccia per la formazione di un individuo. Il valore della “buona caccia” viene ricordato anche da Platone, in quanto attraverso la cattura delle prede gli efebi “coltivano in sé il divino coraggio”<sup>3</sup>. La caccia viene percepita come immagine dei valorosi guerrieri che privilegiano il corpo a corpo, preferendo affrontare le fiere serrati in ranghi compatti e non ricorrendo all'imboscata. Esisteva anche un lato oscuro della caccia, come della guerra, ovvero quella praticata di notte con l'uso di trappole. Si tratta di un lungo inseguimento fatto di appostamenti e stratagemmi, che nell'immaginario attico aveva più elementi in comune con l'erotismo e con la socializzazione giovanile che con il complesso immaginario della caccia.

All'inizio del V secolo a.C. si osserva la scomparsa nell'iconografia vascolare delle scene di caccia a cavallo. In questo si è voluto vedere il riflesso delle conseguenze politiche dovute all'instaurazione della democrazia nella *polis*, che comportava un totale disinteresse per le attività che erano appannaggio dei giovani aristocratici. Alle scene di caccia a cavallo subentrano rappresentazioni individuali e la caccia individuale poteva rappresentare valori etici meglio delle scene collettive. La caccia collettiva continua ad essere presente nell'iconografia vascolare, ma con una sostanziale novità, in quanto tutti i partecipanti possono esseri identificabili individualmente in quanto appartenenti ad una tradizione mitologica. Ad una preda generica subentrano esseri fantastici come il cinghiale di Calidone o il leone di Nemea.

---

<sup>2</sup> Senofonte, *Ciropedia*, I, II, 10 – 11 (trad. di F. Ferrari, Milano 2001).

<sup>3</sup> Platone, *Leggi*, VII, 823 c.

La caccia aveva ormai perso la funzione di mettere in risalto le attività di una collettività, per diventare rappresentazione del mito o esaltazione di valori individuali. L'eroe, rappresentato nella sua nudità eroica, poteva essere Eracle o Teseo, ma emergeva sempre la contrapposizione tra la combattività dell'animale e il coraggio del cacciatore. Le immagini erano volutamente ambigue per permettere agli artisti di fare apparire in trasparenza un modello mitologico dietro a qualunque scena di caccia. Nel giro di qualche decina di anni si era passati dal collettivo all'individuale, all'indefinito subentrava il dettaglio e il personaggio anonimo diventava immediatamente riconoscibile.

Il senso di eroicità che doveva esprimere il combattimento con una belva doveva provenire proprio dal contesto e dagli atteggiamenti dei personaggi che vi prendevano parte. Ogni cacciatore è diverso dal suo vicino per un dettaglio della posizione o per l'abito che indossa. La cura con cui ogni personaggio veniva rappresentato rivela il suo carattere eroico lontano dai cavalieri stereotipati dei vasi arcaici. Ogni cacciatore interpreta un ruolo diventando un attore in una messa in scena di morte. Le immagini ci raccontano come potevano esserci solo due possibilità nella cattura dell'animale: l'attacco collettivo con regole precise o l'azione individuale eroica che accresce il valore del cacciatore in funzione della ferocia della preda<sup>1</sup>.

### 1. *Le immagini della caccia al leone*

Le numerose cacce mitologiche presenti nell'arte greca del V secolo a.C., evidenziandone il valore nella formazione di un individuo, riprendono valori già presenti in epoche storiche precedenti che spaziano tra il Vicino Oriente ed il Mediterraneo.

A questo punto può essere utile ricordare alcuni esempi di questa iconografia della caccia, in particolare al leone, che trova i suoi primi esempi nella protostoria del Vicino Oriente. Su una placchetta eburnea, oggi conservata presso il Museo di Baghdad, è raffigurata una leonessa che azzanna una giovane etiope al collo (fig. 1). Lo sfondo della scena è riccamente decorato da gigli azzurri e boccioli rossi, realizzati con la tecnica cloisonné che impiega pietre dure come lapislazzulo e corniola. I riccioli

<sup>1</sup> Durand, Schnapp: 45 – 61.

ed il gonnellino dell'etiope erano ricoperti da un sottile strato di foglia d'oro. La scena appartiene all'iconografia egizia, dove troviamo il leone come simbolo di regalità rappresentato nell'atto di calpestare con le zampe una figura umana per rappresentare il trionfo del faraone sui nemici sconfitti. Questo tema figurativo viene ripreso, nel Vicino Oriente, nelle scene di caccia. In questo caso, però, è l'uomo a trionfare sulla belva per rappresentare la vittoria del sovrano sul nemico, ovvero l'affermazione dell'ordine sul caos. Nel caso della placchetta di Baghdad, però, il motivo è ribaltato con la leonessa che azzanna l'uomo, il quale soccombe senza cercare di difendersi in un atteggiamento di abbandono.

Nelle scene di caccia al leone di Assurbanipal possiamo osservare che l'autorità statuaria del sovrano, che lo rende una divinità invincibile e gli permette di abbattere la belva senza compiere il minimo sforzo apparente. Anche in questo caso il valore simbolico è evidente, in quanto si vuole evidenziare che nemmeno il leone è in grado di tenere testa al re. Questo lo possiamo vedere proprio nei dettagli con il leone abbattuto (figg. 2 - 4).

88 Possiamo interpretare la vittoria di Assurbanipal come l'affermazione della civiltà sulle forze selvagge della natura, ma anche la volontà di superare gli istinti corporei che rende gli uomini superiori agli animali. La caccia può avvenire anche da un carro, che rappresenta proprio il frutto dell'ingegno umano, su cui il sovrano è sollevato dal terreno come prerogativa del suo rango (fig. 3).

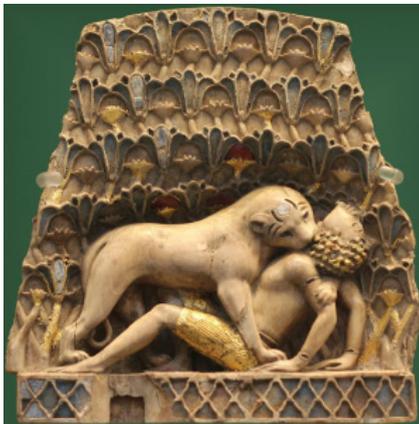


Fig. 1. Leonessa che azzanna un etiope, placchetta eburnea, IX - VIII secolo a.C., Baghdad, Iraq Museum.



Fig. 2. Il re Assurbanipal in lotta con un leone, bassorilievo, VII secolo a.C., Londra, British Museum.

89



Fig. 3. Il re Assurbanipal in lotta con un leone, bassorilievo dal Palazzo nord-ovest di Ashurnasirpal II dedicato a Nimrod, VII secolo a.C., Londra, British Museum.



Fig. 4. Dettaglio di un leone morente.

## 2. Un mito iniziatico: Eracle e il leone di Nemea

90 Se spostiamo la nostra attenzione in ambito greco possiamo trovare altri esempi da inserire in questa breve analisi, iniziando dalla prima fatica che Euristeo impose ad Eracle<sup>2</sup>. L'eroe doveva uccidere e scuoiare il leone Nemeo, o Cleoneo, una belva invulnerabile fatta di ferro, bronzo o pietra, nata da Tifone o dalla Chimera e dal cane Ortro. Secondo un'altra tradizione, il leone Nemeo sarebbe stato generato da Selene, la quale lo lasciò cadere sul monte Treto, davanti ad una grotta con due uscite vicino Nemea. Per il mancato adempimento di un sacrificio, lo avrebbe lasciato lì per punire gli abitanti della regione, in particolare i Bambinei. Un'altra versione del mito vuole che il leone sia stato creato da Selene su richiesta di Era con la spuma del mare rinchiusa in una grande arca e che Iride lo condusse attraverso i monti Nemei tenendolo con la sua cintura.

Dopo essere giunto a Cleone, tra Corinto ed Argo, Eracle trovò ospitalità nella casa di un contadino di nome Molorco, il cui figlio era stato ucciso dal leone. Molorco stava preparando un capro da sacrificare ad Era, ma Eracle lo trattenne chiedendogli di aspettare trenta giorni, dopodiché se fosse tornato avrebbe sacrificato a Zeus Salvatore, altrimenti a lui come eroe. L'eroe si mise

<sup>2</sup> Graves 1989: 428 – 431.

in cammino ed a mezzogiorno giunse a Nemea, dove non trovò nessuno che potesse dargli indicazioni e non trovava tracce da seguire. Dopo avere battuto il monte Apesante, così chiamato dal nome di un pastore divorato dal leone, Eracle si recò sul monte Treto, dove vide da lontano il leone che rientrava nella tana con il manto ancora chiazzato di sangue. A questo punto iniziò a bersagliarlo rapidamente con frecce, ma nessuna riuscì a scalfire il fitto manto ed il leone rimase incolume. L'eroe lo assalì prima brandendo una spada, che si piegò in due, successivamente gli vibrò un colpo con la clava sul muso senza sortire alcun effetto e mandando in frantumi la sua arma. Dopo avere bloccato il secondo ingresso, Eracle entrò nella caverna deciso ad affrontare la belva a mani nude, visto che si era rivelata invulnerabile. Lo scontro fu terribile e il leone riuscì ad amputargli un dito con un morso<sup>3</sup>, ma alla fine l'eroe riuscì ad immobilizzarlo ed a soffocarlo premendogli il braccio contro la gola.



91

Fig. 5. Eracle e il Leone Nemeo, anfora attica a figure nere attribuita al Pittore di Boulogne 441, 520 – 510 a.C., proveniente da una necropoli di Cerveteri (Scavi 1866 – 1867), Roma, Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, collezione Castellani (a sinistra); Eracle e il leone Nemeo, lekythos attico su sfondo bianco del pittore del Diosfo, 500 – 475 a.C. Parigi, Musée du Louvre (a destra).

<sup>3</sup> Fozio nega che Eracle perdesse il dito nella lotta contro il leone, mentre secondo Tolomeo Efestione (*Nona Historia*, II) il dito si sarebbe infettato per la puntura di un insetto. Secondo un'altra interpretazione, Eracle si sarebbe amputato il dito per placare le ombre dei suoi figli, come fece Oreste inseguito dalle Erinni di sua madre.

Dopo essersi caricato la carcassa del leone sulle spalle, Eracle fece ritorno a Cleone il trentesimo giorno dalla sua partenza, appena in tempo per fermare Molorco sul punto di compiere un sacrificio eroico in suo onore. Insieme sacrificarono a Zeus Salvatore e Erace si fabbricò una nuova clava. Dopo avere modificato i Giochi Nemei, fino ad allora celebrati in onore di Ofelte, li dedicò a Zeus. Per adempiere alla fatica impostagli, Eracle portò la carcassa del leone a Micene e, alla sua vista, Euristeo si atterri e gli ordinò di non entrare più in città. Per le successive fatiche, l'eroe avrebbe dovuto deporre le spoglie ottenute davanti alle porte urbiche. Non sentendosi abbastanza protetto, Euristeo ordinò ai fabbri di forgiargli un'urna di bronzo, che seppelli sottoterra, dove si sarebbe nascosto ogni volta che veniva annunciato l'arrivo di Eracle.

92 Dopo avere cercato invano di scuoiare il leone, visto che la sua pelle era invulnerabile, Eracle si servì dei suoi stessi artigli affilati come rasoi potette ricavarne una protezione impenetrabile per qualunque arma con il cranio che gli copriva la testa come un elmo. Gli furono tributati anche onori dagli abitanti di Nemea, che successivamente Eracle cedette ai suoi alleati di Cleone che combatterono con lui nella Guerra Elea e perirono nel numero di trecentosessanta<sup>4</sup>. Molorco fondò la vicina città di Molorca e piantò il Bosco Nemeo, dove in seguito si svolgevano i Giochi Nemei.

Il mito, tuttavia, ci ricorda anche che questa stessa prodezza fu compiuta da Filio, amico di Eracle, il quale strangolò un leone come prima delle prove che gli erano state imposte da Cicno, figlio di Apollo e di Iria<sup>5</sup>.

La lotta con una belva feroce può essere vista come il combattimento rituale che rientrava nella cerimonia di incorona-

---

<sup>4</sup> La morte di trecentosessanta Cleonei può avere una spiegazione a carattere calendariale, in quanto questo era il numero dei giorni del sacro anno egizio suddiviso in cinque parti in onore di Osiride, Iside, Nephti, Set e Oro. Le modifiche che Eracle apportò ai Giochi Nemei implicavano probabilmente alcuni cambiamenti nel calendario locale.

<sup>5</sup> Le altre due imprese furono la cattura di alcuni uccelli antropofagi, simili ad avvoltoi, e la lotta con un toro selvaggio sacrificato sull'altare di Zeus. Cicno non rimase soddisfatto dal superamento delle tre fatiche e pretese anche un bue vinto da Filio in certi giochi funebri. Su consiglio di Eracle, Filio si rifiutò di consegnargli il toro e Cicno si gettò in un lago, in seguito chiamato Cicneo, insieme alla sposa Iria ed entrambi furono mutati in cigni.

zione celebrata in Grecia, come anche in Asia Minore, Siria e Babilonia. Ogni animale doveva rappresentare una stagione dell'anno ed il loro numero poteva variare in base al calendario. Nell'anno formato da tre stagioni le bestie erano il leone, la capra ed il serpente, riunendosi nella Chimera, che secondo una versione del mito avrebbe generato il leone del Citerone unendosi con Ortro. Le metamorfosi stagioni potevano anche essere quelle di Dioniso, assumendo le forme di un toro, un leone ed un serpente, come troviamo nelle *Baccanti* di Euripide. Un'altra variante si può ricondurre alle tre teste di Ecate e sono il leone, il cavallo ed il cane. Nell'anno formato da quattro stagioni, invece, la sequenza diventa il toro, l'ariete, il leone ed il serpente, come le teste di Fanete descritte nel Frammento orfico 63; oppure il toro, il leone, l'aquila ed il serafino, come appaiono nella visione di Ezechiele<sup>6</sup>. La versione più semplice è quella formata da toro, leone, scorpione e serpente marino, come i quattro segni zodiacali un tempo coincidenti con equinozi e solstizi. Proprio quest'ultima sequenza coincide con gli avversari affrontati da Eracle nella prima, nella quinta, nella settima e nell'undicesima Fatica, con l'unica differenza che il cinghiale sostituisce lo scorpione. Di quest'ultimo si fa cenno solo nel mito di Orione, un altro eroe che doveva affrontare determinati animali selvatici per ottenere le nozze con una principessa.

93

In ogni versione del mito emerge chiaramente che l'eroe, domando gli animali, otteneva in controllo delle stagioni che si susseguivano nel corso dell'anno. A Tebe, città natale di Eracle, la Sfinge dominava su un anno fatto da due stagioni e il suo corpo era formato da due animali estremamente significativi: una leonessa alata con la coda di serpente. Come è altrettanto significativo che Eracle indossi la pelle del leone di Nemea, la cui testa diventa per lui come una maschera che ne altera la stessa natura umana, come avviene per il toro minoico.

Una rappresentazione significativa del leone si trova nell'arca della luna nuova, raffigurazione che avrebbe dato origine sia al mito di Noè e del Diluvio, sia all'episodio di Dioniso con i pirati. La stessa nascita del leone nemeo da dea Selene ("Luna") ha un valore altamente simbolico.

A questo punto arriviamo ad un passaggio della prima fatica di Eracle che ha un valore altamente iniziatico. L'eroe, infatti,

---

<sup>6</sup> *Libro di Ezechiele*, I.

trova e affronta la belva in una grotta con due aperture. Questa immagine ci deve ricordare un'altra caverna con due sbocchi dove Odisseo dormì la prima notte del suo ritorno ad Itaca, sul promontorio che chiude la baia di Forco<sup>7</sup>. Secondo l'interpretazione di Porfirio (*Sull'antro delle ninfe*), l'ingresso settentrionale era riservato agli uomini e quello meridionale agli dèi; al suo interno erano depositate giare a due manici usate come alveari, bacili di pietra e scorreva acqua sorgiva. Vi erano anche i telai in pietra, la cui forma potrebbe ricordare le stalattiti, usati dalle Ninfe per tessere stoffe purpuree. Partendo dalla descrizione di Porfirio, si può ipotizzare che all'interno di queste grotte si celebrassero riti di morte e rinascita, che prevedevano l'uso di bacili per raccogliere il sangue e l'acqua sorgiva per la purificazione. Anche le giare hanno una precisa funzione, in quanto dovevano rappresentare le urne funerarie intorno alle quali ronzano le api. Nella grotta, le Naiadi, figlie del dio della morte Forco o Orco, erano le Parche che intessono vesti dal colore regale della porpora per farle indossare ai rinati<sup>8</sup>. La grotta del leone Nemeo aveva due uscite proprio perché con la prima fatica Eracle aveva intrapreso il viaggio verso la morte rituale e dopo tale morte lo attendeva come sposa la dea Ebe. Un riferimento simile si può osservare nel passaggio finale della prima fatica, ovvero quando Euristeo si nasconde in un'urna di bronzo nascosta sottoterra per nascondersi da Eracle. Questo particolare del mito ricorda quanto fa Enapione di Iria, avversario di Orione, il quale si rifugia in un'urna bronzea sottoterra e ne emergeva solo quando il pericolo era passato. In entrambi i casi è possibile osservare un riferimento ad una morte simbolica del sovrano, che avveniva una volta l'anno. Durante questo breve periodo il suo posto veniva occupato da un sostituto, che regnava fino alla riapparizione del sovrano. I figli di Eracle, secondo la tradizione, furono essi stessi dei sostituti del sovrano. Il mito della lotta di Eracle con il leone Nemeo dovette avere un'ampia diffusione in ambito greco, tanto da diventare presto archetipo per la rappresentazione del coraggio eroico<sup>9</sup>. Un giovane, non necessariamente l'eroe, in lot-

<sup>7</sup> *Odissea*, XIII, vv. 103 sgg.

<sup>8</sup> Germanà 2018: 129 – 133.

<sup>9</sup> Apollodoro, *Biblioteca*, II 5; Esiodo, *Teogonia*, 327 – 335; Diodoro Siculo, *Biblioteca Storica*, IV 11.3 – 4; Euripide, *Eracle*, 359; Erodoto, *Storie*, IV 8; Igino, *Astronomica* 2.24.

ta con l'eroe dimostrava l'idea stessa del coraggio eroico. Il combattimento poteva essere rappresentato anche in maniera realistica, attraverso la rappresentazione di una scena di caccia, che comunque evidenziava il valore dei partecipanti. Questo è il caso di un *kantharos* attico tardogeometrico, datato alla fine dell'VIII secolo a.C., su cui sono raffigurati due leoni che sbranano un cacciatore<sup>10</sup>. Questa scena si inserisce in un più ampio fregio formato da altre scene di dubbia interpretazione: un guerriero che porta via una donna, un duello e un suonatore di lira con due donne acquatiche (Nereidi?). Queste ultime scene, in particolare, si possono ricondurre ad una versione del mito di Orfeo con un evidente valore iniziatico (fig. 6).



Fig. 6. Dettagli del *kantharos* attico tardogeometrico, fine dell'VIII secolo a.C., Copenhagen, Musée National.

Nell'iconografia vascolare attica troviamo numerosi esempi di rappresentazione della lotta di Eracle con il leone Nemeo ed altrettanti di scene generiche di caccia al leone. Nella maggior parte dei casi si tratta della rappresentazione della prima fatica di Eracle, ma sono altrettanto numerosi gli esempi di scene generiche.

La scena raffigurata su un'anfora attica a figure nere attribuita al Pittore di Boulogne 441 (fig. 5) riassume in maniera estremamente efficace tutti gli elementi del mito. Ai lati del combattimento sono riconoscibili le figure di Iolao (a sinistra) e di Atena (a destra). Al centro della scena si sta svolgendo il combattimento tra Eracle e il leone; le armi dell'eroe (la clava e l'arco con le frecce), inutili per l'invulnerabilità della belva, sono appoggiate alle spalle della dea e una spada piegata giace a terra. L'eroe non può trionfare con strumenti esterni, ma deve solo ricorrere alla sua forza, che nella scena si esprime attraverso la stretta delle braccia serrato intorno al collo del leone, che

<sup>10</sup> CVA Copenhagen, II, pp. 54 - 55, pl. 73 - 74.

già sta soccombendo con le fauci spalancate. Questo dettaglio ricorda, in maniera significativa, l'immagine del leone morente nel bassorilievo di Nimrod (fig. 4).

Rimanendo sempre nell'ambito della ceramica attica a figure nere dell'ultimo quarto del VI secolo a.C., possiamo ricordare un'anfora del Museum of Fine Arts di Boston. In questo caso entrambe le scene del vaso costituiscono un'unica narrazione che può completare la lettura simbolica del mito. Sul lato principale è raffigurata la lotta di Eracle con il leone Nemeo alla presenza di Atena e Iolao, mentre sul lato secondario si trova Eracle che stringe la mano destra di Atena alla presenza di Iolao ed Hermes. In questa seconda scena possiamo cogliere il valore sacro, ma anche iniziatico, del gesto compiuto dall'eroe, il quale stringe la mano di una divinità (Atena) alla presenza di un'altra divinità altrettanto significativa (Hermes). Questo gesto era considerato fondamentale, in quanto creava un patto dell'uomo con la dimensione divina e lo possiamo trovare in ambito mitraico con la *dexiosis*, la stretta di mano tra il Sole e Mitra con lo stesso valore di approvazione<sup>11</sup>.

96 In alcuni casi non ci sono personaggi che assistono alla lotta. Questo è il caso di una lekythos attica su fondo bianco, attribuita al pittore del Diosfo e datata al primo quarto del V secolo a.C., su cui si trovano solo l'eroe in lotta con la belva. La presenza delle armi appese ai tralci di vite ribadisce, in maniera estremamente significativa, che l'eroe ha lasciato ogni aiuto esterno per affidarsi solo alle sue forze (fig. 5).

Questo schema passa nella ceramica attica a figure rosse, come esemplifica uno stamnos rinvenuto a Vulci ed attribuito al Pittore di Kleophrades (fig. 7). In questo caso il combattimento è raffigurato sul lato principale, all'interno di un pannello rettangolare delimitato in basso da una fascia a meandri e ai lati da una fila di baccelli. Dietro alle due figure si vede parte di un albero, ai cui rami sono appesi l'arco e la faretra, mentre la clava è appoggiata alle spalle dell'eroe; sulla figura di Eracle è riportata l'iscrizione dipinta *καλος ει* (che si ripete anche sul lato secondario). Sul lato secondario di questo vaso è rappresentato Teseo, nudo, che sconfigge il toro di Maratona schiacciandone la testa con un piede, mentre tiene una clava nella mano destra. La presenza di questa scena sul lato secondario

---

<sup>11</sup> Iorio 2002: 20.

del vaso non fa altro che ribadire il valore simbolico di entrambe, con un eroe che affronta una belva mostruosa e la sconfigge contando solo sulle proprie forze.



97

Fig. 7. Eracle e il leone di Nemea, stamnos attico a figure rosse del Pittore di Kleophrades, 490 – 480 a.C., Philadelphia, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology.

### 3. La caccia al leone come espressione di un potere regale

La fatica di Eracle viene ripresa, attraverso varie versioni della caccia al leone, sui mosaici ellenistici e nei sarcofagi romani. Uno dei primi e più significativi esempi è sicuramente il mosaico in una abitazione a Pella. All'interno di una cornice con decorazioni vegetali è raffigurata una scena di caccia con il leone che occupa la parte centrale e assale un personaggio armato di lancia alla sua sinistra rivolgendo la testa verso destra, dove si trova un altro giovane armato di spada. È stato ipotizzato che la scena si riferisca ad un episodio storico preciso, ovvero una caccia al leone avvenuta presso Susa, quando Cratero salvò la vita ad Alessandro. Il giovane armato di lancia sarebbe proprio il sovrano macedone che si difende, mentre quello a destra sarebbe Cratero che assale il leone armato di spada. Il mosaico pavimentale di Pella deriverebbe da una scultura attribuibile a Lisippo (fig. 8).

98



Fig. 8. Scena di caccia al leone, mosaico, Pella, Archaeological Museum.

Il tema della caccia al leone fece la sua prima apparizione nell'arte ufficiale romana al tempo del principato di Adriano e trova degli esempi significativi nei tondi reimpiegati nell'Arco di Costantino, proponendo un modello di *virtus* che riguardava non solo le attività militari, ma anche le doti individuali del sovrano. Ricordiamo che le *venationes* nell'anfiteatro includevano anche la caccia al leone, questo avrà influenzato notevolmente il repertorio figurativo tra il III ed il IV secolo d.C.

A questo punto può essere utile ricordare due tondi di età adrianea riutilizzati nell'arco di Costantino. Negli otto tondi sono rappresentate la partenza per la caccia, tre scene di caccia (all'or-

so, al cinghiale e al leone) e quattro scene di sacrificio (a Silvano, a Diana, ad Apollo e ad Ercole). In questa trattazione ricordiamo gli ultimi due tondi con la rappresentazione del rientro dalla caccia al leone e con il sacrificio ad Ercole. Nel primo tondo (fig. 9), su uno sfondo agreste con alberi scolpiti di lato e sullo sfondo, è raffigurato un gruppo di personaggi con due cacciatori che tengono trattengono i cavalli ai lati e tre figure al centro, una delle quali è l'imperatore Adriano (in seguito trasformato in Costantino). Il leone raffigurato nell'esergo del tondo è un'aggiunta di età costantiniana. L'identificazione con il momento finale di una battuta di caccia è confermata dal confronto con la scena centrale del mosaico della *Piccola Caccia* di Piazza Armerina, dove si trovano due figure di giovani che trattengono i cavalli per le briglie e quella di un giovanetto che trattiene un cane.

Nell'altro tondo troviamo la scena del sacrificio ad Ercole Invitto, su uno sfondo architettonico rappresentato da due colonne per rendere un contesto urbano in cui si sta svolgendo il rientro dalla caccia (fig. 9). Questi elementi permettono di collocare la scena presso l'*Ara Maxima* del Foro Boario, come confermerebbe anche la presenza di un festone di foglie d'alloro accanto all'immagine di Ercole, pianta generalmente assente nei suoi riti in suo onore ma, secondo la testimonianza di Macrobio<sup>12</sup>, era utilizzata per le corone degli officianti al culto dell'*Ara Maxima*, probabilmente a causa di una crescita spontanea di allori sull'Aventino. Proprio nel culto di Ercole nel Foro Boario convergono epiteti estremamente significativi: *Invictus*, *Victor*, *aniketos* (di Alessandro Magno), *nikàtor* e *nikephòros* (di tradizione ellenistica).

99



Fig. 9. Tondi adrianei nell'arco di Costantino a Roma.

<sup>12</sup> *Sat.*, III, 12, 1 – 9.

In quest'ultimo tondo emerge il carattere solenne di questo sacrificio rispetto agli altri, tutti ambientati in santuari campestri e direttamente collegati alle cacce. La figura di Ercole sintetizza la conclusione vittoriosa della caccia con la spoglia leonina e la virtù militare con le due corazze collocate ai lati dell'eroe insieme alla statuetta della Vittoria che tiene nella mano sinistra avanzata. L'invincibilità di Ercole è affermata dalla presenza di una benda che gli cinge il capo e dal festone di alloro. La stessa immagine di Ercole si trova su monete e medaglie emesse da Adriano tra il 121 ed il 122 d.C. In base ad alcune fonti letterarie, in particolare il *Panegirico* di Plinio il Giovane e il primo discorso *Sul regno* di Dione Crisostomo, si può anche osservare un particolare valore simbolico di Ercole per i sovrani di origine iberica, in quanto l'eroe proveniente dalla Spagna aveva liberato Roma di Evandro da Caco. È evidente, quindi, il valore di questo ultimo tondo, che chiudeva la narrazione dei rilievi con la celebrazione di Ercole Invitto<sup>13</sup>.

100 La scena di caccia fu ripresa in età imperiale attraverso l'elaborazione di complesse raffigurazioni, ricche di personaggi, scolpite a rilievo sui sarcofagi romani. Ricordiamo, in particolare, un sarcofago in marmo rinvenuto nel 1817 sulla Via Appia presso la Vigna Moroni, datato al III secolo d.C. ed attualmente esposto presso i Musei Capitolini<sup>14</sup>.

Il sarcofago di grandi dimensioni, del tipo cosiddetto a *lenòs* ("a vasca"), è decorato con una complessa scena di caccia al leone. Tra due protomi leonine, in alto a destra e a sinistra, si muovono figure di leonesse, guerrieri e caduti, nonché appare la personificazione della *Virtus*. Quest'ultima è identificabile per gli attributi che la caratterizzano: l'elmo dal lungo cimiero, il sottile chitone fino al ginocchio che lascia scoperto il seno destro, il balteo che pende dalla spalla destra e il fodero di spada sul fianco sinistro; la dea indossa un manto fermato da una grossa fibula sulla spalla sinistra ed eleganti sandali (*mullei*) in pelle di fiera selvatica, le cui zampe pendono sui lati. Al centro della scena è raffigurato un personaggio a cavallo, che presenta le sembianze di un uomo maturo, identificato con il defunto. Indossa una lorica con un corsetto aderente al petto decorato da squame sopra una corta tunica con rimbocco cinto poco al di sopra della vita; il mantello

<sup>13</sup> Calcani 2001: 78 – 102; Germanà 2023: 263 – 285.

<sup>14</sup> Inv. MCo221.

(*paludamentum*) è fermato da una fibula sulla spalla destra e svolazza sul retro durante la corsa del cavallo.

In base allo stile del rilievo ed ai caratteri del volto del personaggio a cavallo (struttura cubica della testa, proporzioni allungate del volto e disposizione della capigliatura, con la forbice al centro della fronte) è stato possibile datare il sarcofago alla metà del III secolo d.C. A questa stessa cronologia rimandano anche altri elementi stilistici del rilievo, come la capigliatura dei cacciatori a lunghe ciocche del tipo “a fiamme”.

Per le notevoli dimensioni e la qualità del rilievo, è verosimile ipotizzare che il destinatario del sarcofago fosse un membro dell'élite romana, ovvero un ufficiale di alto rango o un importante magistrato. Nella scelta di questo tema iconografico per la decorazione del sarcofago è stata vista la volontà di celebrare il valore dimostrato dal defunto nel corso della vita. Questa scena, tuttavia, potrebbe essere interpretata su un piano assolutamente simbolico, ovvero la vittoria sulla morte, rappresentata dal leone abbattuto, e la conseguente immortalità ottenuta dal defunto per la sua *virtus*.

Tra il III ed il IV secolo d.C. le rappresentazioni delle scene di caccia al leone conobbero una notevole diffusione, prendendo come modelli probabilmente le scene mitologiche del II secolo d.C., in particolare la partenza e la caccia al cinghiale di Ippolito o le vicende di Adone e Meleagro. Nel tempo la figura del cinghiale fu sostituita da quella del leone, animale più nobile. La nudità eroica del cacciatore viene sostituita da un abbigliamento da cacciatore con elementi militari.

Per quanto riguarda l'iconografia sui sarcofagi, mi limito a ricordare alcuni esempi che possono essere utili a completare questa trattazione (fig. 10). Sul lato principale è raffigurato il mito di Ippolito (il commiato da Fedra e la caccia al cinghiale). Sui due frammenti del coperchio è possibile ricomporre un'altra scena di caccia, questa volta reale e non tratta dal mito. Nelle due scene esterne, meglio conservate, sono raffigurati un cacciatore a cavallo che conficca la lancia nel dorso di un leone che si volta ruggendo e con gli artigli trascina a terra il cavallo di aiutante (a sinistra) ed un altro aiutante che colpisce con la lancia una leonessa pronta a spiccare il balzo. Alle sue spalle si vedono un cervo e la testa di un leone rivolta all'indietro con tre alberi sullo sfondo.



Fig. 10. La partenza e la caccia di Ippolito su un sarcofago dell'ultimo decennio del III secolo d.C., Roma, Museo Nazionale Romano (P. Zanker, B.C. Ewald, *Vivere con i miti. L'iconografia dei sarcofagi romani*, Torino 2008, pp. 337 – 339, n. 21).

102 Le scene di questo sarcofago ci riportano tutte alla rappresentazione simbolica della *pietas* di Ippolito, virtù fondamentale per l'aristocrazia romana. Il committente del sarcofago doveva identificarsi con le virtù di Ippolito, non solo quelle convenzionali espresse nel fregio principale, ma anche quella propriamente romana del timore degli dèi.

Il sarcofago è stato rinvenuto nel 1858 all'interno di un sepolcro ipogeico lunga la via Latina, la cui camera principale è nota come "tomba policroma" per il suo ricco apparato decorativo formato da stucchi policromi. Per l'iscrizione *Pankratii hic* su un sarcofago strigliato nell'atrio la camera sepolcrale è detta "tomba dei Pancrazi". Citati anche su un'altra iscrizione, erano probabilmente una corporazione, forse funeraria, proprietaria della tomba durante la seconda metà del III secolo d.C. Nelle due camere sepolcrali era collocata una dozzina di sarcofagi, tra i quali uno con il mito di Adone di poco posteriore a quello di Ippolito. Questi due sarcofagi, insieme ad un terzo andato perduto, dovevano essere collocati su una base posta di fronte alle pareti dell'atrio. In seguito, verso il 270 d.C., questi sarcofagi furono spostati senza ordine nella camera principale, con una ricca decorazione risalente al I secolo d.C., insieme ad un grande sarcofago disadorno con coperchio colossale che doveva risalire al primo impianto della tomba<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> Zanker e Ewald 2008: 337 – 339.

#### 4. *L'incontro con la morte nelle cerimonie iniziatiche*

Nel *Saggio su Pan*, James Hillman ha evidenziato come “la paura esiste per essere affrontata e vinta dall’eroe nel suo cammino verso la virilità, e l’incontro con la paura ha un ruolo preminente nelle cerimonie iniziatiche”<sup>16</sup>. Per controllare la paura, secondo Brinkmann, era necessario seguire un procedimento rituale e mitologico di gesti e musica<sup>17</sup>. Alla luce di quanto visto in questa trattazione, possiamo aggiungere che anche le società antiche consideravano l’incontro violento con la paura come uno strumento per compiere il passaggio verso la virilità.

La caccia ed il sacrificio rappresentavano due modi di narrare la violenza necessaria fatta all’animale. Questa violenza crea scompiglio in un gruppo che si identificava idealmente nelle procedure della decisione democratica e rifiutava ogni forma di anarchia individuale. La caccia era sostanzialmente diversa dalla guerra, perché il cittadino poteva diventare soldato, dare la morte per difendere la sua città, ma alla fine tornava a casa per spogliarsi dagli attributi della violenza armata.

Anche l’uccisione degli animali doveva seguire delle regole precise e la violenza doveva essere controllata e circoscritta ad una funzione precisa. La morte dell’animale era un sacrificio liberatorio, ma soprattutto necessario affinché la violenza non fosse fine a sé stessa ma per il bene della collettività. Quando questa violenza avveniva fuori dal rito sacrificale, essa diventava caccia e l’uccisione dell’animale si collocava al centro dell’universo immaginario. Nel combattimento tra l’uomo e la belva non c’era spazio per le strategie, ma era solo una questione di dominio sull’animale che rappresentava la forza bruta. Le regole della morte in un sacrificio, compreso il taglio delle carni, venivano meno e il cacciatore esibiva la sua preda nella sua intrezza per affermare la sua vittoria. Le difficoltà che ha affrontato per sconfiggere la fiera, le sue insidie e le sue trappole, erano la prova più evidente dell’abilità e del coraggio del cacciatore. Questa guerra contro gli animali richiedeva una violenza che nel sacrificio veniva mascherata dal rituale ma caccia e sacrificio rappresentavano due percorsi divergenti, i cui punti di partenza e di arrivo si potevano confondere<sup>18</sup>.

103

---

<sup>16</sup> Hillmann 2015: 50.

<sup>17</sup> Brinkmann 1944: 3 – 15.

<sup>18</sup> Durand, Schnapp: 45 – 61.

In questo senso possiamo osservare le scene figurate presenti sull'olpe Chigi. Ad una caccia "leggera", condotta senza pericoli dai giovani efebi che inseguono le lepri nel fregio centrale, si contrappone quella pericolosa al leone che definiva il rango degli aristocratici corinzi che vi partecipano. Quest'ultimi sono ormai pienamente adulti e guerrieri, che continuavano a praticare la caccia anche in età matura<sup>19</sup>. La caccia al leone dell'olpe Chigi, tuttavia, non fa riferimento ad una pratica reale, ma va vista come rappresentazione ideale di un'impresa che definisce l'*aretè*<sup>20</sup>. Principalmente perché era improbabile che nel VII secolo a.C. i leoni popolassero il territorio di Corinto e che i cacciatori corinzi abbiano mai preso parte alla loro caccia. Le uniche informazioni a riguardo potevano arrivare in Grecia dall'Oriente attraverso mercanti o immigrati levantini<sup>21</sup>.

104

La rappresentazione della caccia al leone sul vaso corinzio non è altro che una rielaborazione di un tema di regalità e virtù vicino-orientale, dove la troviamo rappresentata nei palazzi reali. L'olpe Chigi è la ripresa greca attestata del tipo del leone assiro e questo permette di individuare un rapporto diretto con i modelli assiri, probabilmente attraverso la mediazione di vari manufatti importati in Grecia (avori, bronzi, tessuti) che transitavano attraverso la regione siriana. Sull'olpe Chigi, però, troviamo una situazione nuova determinata dalla presenza dei cacciatori vincitori insieme ad uno sconfitto e dilaniato dal leone. Questa opposizione rivela con chiarezza il simbolismo connesso a questo tema paradigmatico della virtù, esprimendo il rischio mortale che incombe su tutti i partecipanti e le doti superiori che deve esprimere il vincitore su quello che nel Vicino Oriente era considerato il più impavido tra gli animali.

Il valore iniziatico della caccia trova precisi riscontri nel mito e traspare dietro le narrazioni delle fonti letterarie, mentre è più evidente se analizziamo le fonti iconografiche. Alcune modalità possono variare, soprattutto in base all'area geografica presa in esame, e per le iniziazioni femminili va fatto un discorso diverso che sarà argomento di un prossimo studio. Resta, comunque, un dato di fatto che il superamento di una terribile prova era necessario per affermare la crescita dell'individuo e l'immagine della

---

<sup>19</sup> Plu., Lyc. 12, 4; Xen., Lac. 4, 7.

<sup>20</sup> Hurwit 2002, pp. 11 – 12; Torelli 2007: 66 – 67.

<sup>21</sup> Hurwit 2002: 10 – 11, nota 36.

lotta con il leone ne riassume simbolicamente tutte le implicazioni. Di questa prova avremo sempre una percezione univoca in favore del cacciatore, perché, come ricorda un proverbio africano: “Finché i leoni non avranno i loro storici, i racconti di caccia magnificheranno sempre le gesta dei cacciatori”.

### Bibliografia

- Brinkmann D. (1944). Neue Gesichtspunkte zur Psychologie der Panik, in *Schweiz. Zeitschrift f. Psychol.*, 3, 1944, pp. 3 – 15.
- Calcani, G. (2001). La serie dei tondi da Adriano a Costantino, in Conforto M.L., Melucco Vaccaro A., Cicerchia P., Calcani G., Ferroni A.M. Adriano e Costantino. Le due fasi dell'arco nella valle del Colosseo, Roma 2001, pp. 78 – 102.
- J.-L. Durand, A. Schnapp (1986), Uccisione sacrificale e cacce iniziatiche, in AAVV, *La città delle immagini. Religione e società nella Grecia antica*, Modena 1986, pp. 45 – 61.
- Germanà G. (2018). Il labirinto nel mondo antico. Archeologia di un simbolo esoterico, Acireale – Roma 2018.
- Germanà G. (2023). L'archetipo dell'eroe nell'antichità e nelle rivisitazioni odierne del mito, in Fici A., Gnoffo C. (a cura di), *Realtà mediali. Medialità, arte e narrazioni*, Palermo 2023, pp. 263 – 285.
- Graves R. (1989). *I miti greci*, Milano 1989.
- Hillmann J. (2015). *Saggio su Pan*, Milano.
- Hurwit J. M. (2002), Reading the Chigi Vase, in *Hesperia* 71, pp. 1 – 22.
- Iorio R. (2002). *Mitra. Il mito della forza invincibile*, Venezia.
- Lauricella M. (2002). I materiali, in Bonacasa Carra R.M., Panvini R. (a cura di), *La Sicilia centro-meridionale tra il II ed il VI secolo d.C.*, Caltanissetta.
- Torelli M. (2007), *Le strategie di Kleitias. Composizione e programma figurativo del vaso François*, Milano 2007.
- Zanker P. –Ewald B.C. (2008). *Vivere con i miti. L'iconografia dei sarcofagi romani*, Torino.
- Zavettieri G. (2002). I materiali, in Bonacasa Carra R.M., Panvini R. (a cura di), *La Sicilia centro-meridionale tra il II ed il VI secolo d.C.*, Caltanissetta.