

LA MITOLOGIA ETRUSCA



In seguito all' incontro con i coloni greci gli Etruschi finiscono con assorbire dalla civiltà greca gran parte di ciò che li renderà una grande civiltà, assimilandone anche la mitologia o piuttosto, un nuovo modo di concepire la mitologia. Solo allora, infatti, le divinità della civiltà etrusca (fino a quel momento semplici entità, spiriti divini dalla forma vaga ed imprecisa) assumono l'aspetto umano. Proprio in quel momento si assiste alla nascita di un *pantheon* etrusco molto rassomigliante a quello greco, dove si trovano notevoli corrispondenze tra le divinità etrusche e quelle greche accanto a divinità indigene, *nazionali*, come quella di Voltumna, che non trova nessuna corrispondenza tra gli dèi dell'Olimpo.

Quando gli Etruschi furono sottomessi al dominio di Roma, questa ne assorbì anche la mitologia.

La trinità principale è composta da Tinia, Uni e Menerva.



TAGETE



Tagete è, secondo la tradizione antica, il dio che rivelò agli Etruschi la parte essenziale delle loro regole e dei loro riti religiosi. Secondo Cicerone, nel "de Divinatione," Tagete aveva l'aspetto di un bambino, ma la saggezza di un vecchio. Questo è il mito di Tagete:

“ Un giorno un contadino che arava un campo nei pressi del fiume Marta, vide una zolla sollevarsi dal solco e assumere le sembianze di un fanciullo. Lo chiamò Tagete. Il fanciullo era dotato di grande saggezza e di virtù profetiche (per cui talvolta viene raffigurato con i capelli bianchi). Visse soltanto il tempo necessario per insegnare agli Etruschi, accorsi sul luogo dove era nato, l'arte di predire il futuro, scomparendo poche ore dopo la sua miracolosa apparizione. Le norme da lui dettate furono trascritte e raggruppate su tre serie di libri sacri: gli Aruspicini, i Fulgurali e i Rituali.”



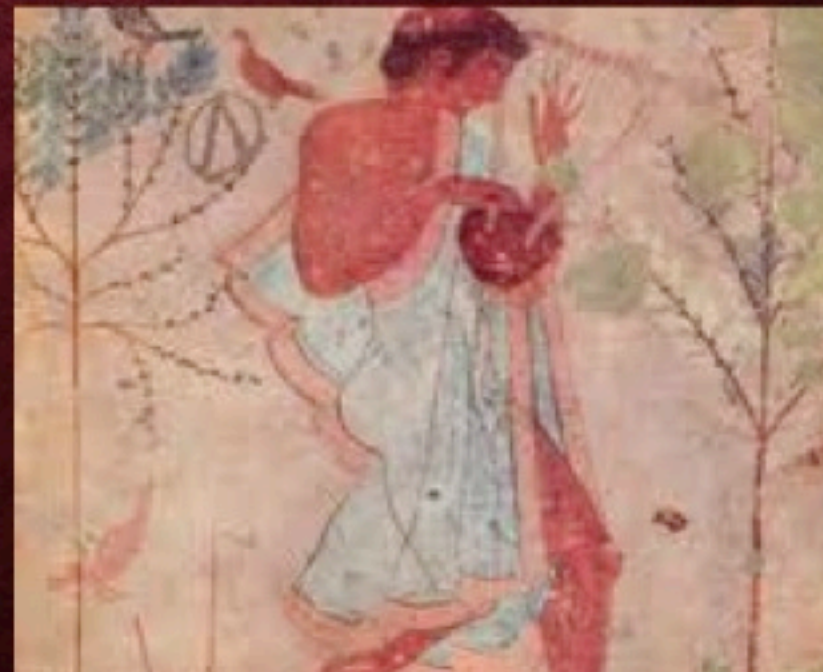


VEGOIA

Vegoia era la figura mitologica che insegnò agli Etruschi l'arte di interpretare le folgori, ma soprattutto alcuni riti precisi concernenti la delimitazione dei campi, dei territori e delle città. Non era lecito violare o spostare i confini e chi lo faceva incorreva nell'ira degli dei. Così recita un estratto del libro di Vegoia ad Arunte Veltimno. (Arunte era il re di Chiusi) "Coloro che sposteranno i confini saranno colpiti dalle peggiori malattie e ferite, i loro raccolti saranno rovinati e abbattuti dalla pioggia e dalla grandine, periranno sotto la canicola, saranno distrutti dalla ruggine."

TIRRENO E TARCONTE

Secondo Strabone, antico geografo, Tirreno, figlio di Ati, era re di Lidia e aveva due figli Tirreno e Lido. Dopo una lunga carestia, il re tenne con sé Lido, mentre inviò Tirreno a cercare fortuna fuori dalla Lidia, insieme ad un gruppo nutrito della popolazione. Secondo invece Erodoto, antico storico, Tirreno aveva un fratello di nome Tarconte, insieme al quale condusse la migrazione della sua gente, a seguito di una devastante carestia. In questa versione il re era Telefo (non quindi *Ati*), che divise i Lidi in due gruppi, un gruppo sarebbe rimasto in Lidia (evidentemente con il re, nell'attuale Turchia Occidentale), e l'altro sarebbe dovuto emigrare (insieme ai due giovani fratelli). A capo del gruppo che doveva partire fu messo proprio Tirreno. Egli e il suo gruppo andarono a Smirne, costruirono le navi e le caricarono di tutto l'occorrente per il viaggio. Dopo aver attraversato il Mediterraneo orientale, giunsero in Italia dove sbarcarono e fondarono 12 città nell'Etruria (attuale Toscana e Lazio settentrionale a nord del Tevere). In onore del principe che li guidò, questo gruppo di Lidi decise di mutare il proprio nome in Tirreni (altro nome con cui erano noti gli Etruschi).



**TELEFO, RE DELLA
LIDIA, PADRE DI
TARCONTE E
TIRRENO**



LA CHIMERA

La Chimera era un creatura polimorfa, aveva il corpo e la testa di leone, sulla schiena una testa di capra e per coda un serpente.

Suo padre era **Tifone**, il cui corpo era gigantesco e culminava in cento teste di drago, sua madre era **Echidna**, la vipera, per metà donna bellissima e per metà orribile serpente maculato. Viveva in un antro delle terre di **Lidia**, cibandosi di carne umana. Un passo dell' *Iliade* sembra aver ispirato l'artefice della Chimera di Arezzo, leone davanti, capra sul dorso e serpente dietro.

*"Leone la testa, il petto capra e drago la coda;
e dalla bocca uscivano orrende fiamme di fuoco".
(Iliade, VI, 223-225)*

Il mito della Chimera

La Chimera fu allevata dal re **Amisodote** e per lunghi anni terrorizzò le coste dell' attuale Turchia, seminando distruzioni e pestilenze. Fu Bellerofonte, eroe da molti ritenuto figlio del dio Poseidone, a fermare il mitico mostro. Con l'aiuto di Pegaso, Bellerofonte riuscì a sconfiggere la Chimera con le sue stesse armi: infatti Bellerofonte immerse la punta del giavellotto nelle fauci della belva, il fuoco che ne usciva sciolse il piombo che uccise l'animale. Come già aveva fatto Perseo con Medusa, anche Bellerofonte abilmente seppe sconfiggere la terribile creatura.



DESTINO E INTERPRETAZIONE DEI SEGNI DIVINI



L'esistenza di un destino che governasse le vicende umane e naturali era una delle principali convinzioni etrusche. Secondo gli Etruschi, gli dei comunicavano le proprie volontà agli uomini attraverso segni, come i fulmini. In seguito all'interpretazione del segno venivano eseguiti sacrifici e riti per placare gli dei. I sacerdoti ottenevano auspici, ossia presagi, anche osservando il volo degli uccelli. Era praticata anche la divinazione, ovvero l'osservazione del fegato degli animali sacrificati, suddiviso in parti corrispondenti alle aree celesti per indovinare il futuro. Questa arte di predire il futuro, secondo la mitologia etrusca, fu insegnata agli uomini da Tagete, il protagonista di uno dei miti sopra citati.



Greta Capecchi,
Chiara Mariangeloni
Mariachiara Rossi,
Elisa Giusti