

## Ricognizione su Hermes

Stefano Cristante

**Investigation on Hermes.** *What is the secret of Hermes' success in all the ages, even beyond the far away ancient classic season? The essay recalls the extraordinary nature of the gods' messenger evoked in the Homeric Hymn: Hermes is the first god to achieve the Olympic divine condition by agreement (and not through immediate acknowledgement), and he is described as versatile, fast-minded, sly, eloquent, persuasive and swindler. However there are also other features in Hermes, sung by Homer and Hesiod: for instance his activity of accompanying the souls of the deads (Hermes Psychopompos), through which he becomes the messenger of Hades, the underworld's master. All the considered characteristics converge to make Hermes the prototype of the communicator, the god who protects and invents the communication itself – from writing to musical instruments – intended as a chance for human beings to promote innovation and change. Described by Mircea Eliade as the closer god to the human kind (“companion of the man” in Homer's Iliad), Hermes is seen as complementary to all the other divinities, in the same way communication is complementary to all human activities.*

**Keywords:** Hermes, Ermes, mythology, communication

Hermes<sup>1</sup> è l'ispiratore del titolo di questa testata. Ce ne sono d'altronde parecchie altre con un tale nome: noi abbiamo il trattino tra l'acca e la e (H-ermes), ma in Europa e nel mondo le testate con il nome del dio olimpico sono numerose (basta inserire “Hermes journal” nella stringa di google per verificare di persona).

Qual è il segreto della continuità di favori di cui continua a godere Hermes? Tenterò di mettere a fuoco questa questione raccogliendo alcune riflessioni sui caratteri che hanno fatto del dio greco un protagonista indiscusso delle narrazioni mitologiche.

### *La sorprendente auto-iniziazione del messaggero di Zeus*

Il segreto del successo di Hermes nella nostra epoca deriva essenzialmente dal fatto che la sua figura è proposta come la quintessenza della comunicazione. In una visione mitologico-religiosa comparata, Hermes non è l'unica divinità attiva nella comunicazione (esistono a riguardo divinità nordiche, sumere, egizie, etrusche; inoltre lo stesso Spirito Santo della teologia cattolica è immerso in un ruolo di comunicazione). Tuttavia Hermes è un concentrato di atti comunicativi, e più di tutti gli dei a lui paragonabili si dimostra connettore di mondi e artefice di macchine ingegnose. Questo credo sia il carattere di Hermes maggiormente apprezzato dall'immaginario intellettuale occidentale: la sua disposizione creativa nell'usare le cose, traendone doni d'ingegno per tutti. Così fa Hermes con dei

---

<sup>1</sup> La dicitura Hermes è equivalente a Ermes e ad Ermete. Io preferisco la prima per un'antica consuetudine, e quindi la userò nel corso del saggio. Tuttavia quando citerò volumi o fonti dove Hermes è presentato come Ermes manterrò quell'impostazione.

piccoli legni: li gira velocissimo con le palme delle mani tenendone uno verticale sull'altro orizzontale. Ne scaturisce dopo pochi minuti il fuoco.<sup>2</sup> Non si tratta di un furto — per quanto benefico — come quello perpetrato da Prometeo ai danni degli olimpi e a vantaggio degli uomini. Hermes inventa letteralmente il fuoco. Con altrettanta inventività sguscia una testuggine e ne fa una lira, ammaliando Apollo adirato con lui per la scomparsa dei sacri armenti, di cui Hermes — in quella vicenda precocissimo infante — era effettivamente responsabile.

Possiamo d'altronde procedere con un po' di ordine, anche se la nostra divinità produce scompiglio nelle procedure e quindi un certo disordine sarà inevitabile. *L'Inno omerico a Ermes*<sup>3</sup> ne attribuisce la nascita al connubio tra Zeus e la ninfa Maia, una delle Pleiadi. A sua volta, Maia era figlia del titano Atlante (schieratosi con Cronos contro Zeus, e da questi condannato a reggere, per punizione, il mondo sulle proprie spalle) e dell'oceanina Pleione. Attraverso Maia, Hermes ha dunque un'origine che si perde nella notte dei tempi: Pleione, infatti, deriva a sua volta da Oceano e Teti, marine divinità primordiali.

Ma attraverso Zeus la sua origine è ancorata saldamente agli dei olimpici vincitori della contesa con Cronos e i suoi alleati: il padre di Hermes è il capo incontrastato delle divinità maggiori<sup>4</sup>, che siedono al suo fianco nei conviti degli immortali. Eppure, Hermes non è inizialmente un componente olimpico. Nessuno giunge a chiamarlo a un'eventuale identità divina.

Come altre amanti di Zeus, la pleiade Maia preferisce celarsi agli occhi della temibile Hera, sorella-moglie di Zeus. Una grotta del monte Cillene (Arcadia del Nord) ospitava la ninfa e il bambino appena nato. Hermes però è un infante molto particolare: è piccolo, ma non bebé. Appare piuttosto da subito nelle fattezze di un ragazzino, come una sorta di entità auto-cresciuta, auto-sviluppata. Quando realizza la sua prima impresa, cioè la trasformazione di una tartaruga in strumento musicale, è già dotato di parola (“Ma come mai, tu che vivi sui monti,/hai indosso questo splendido guscio screziato?/Ora ti prendo e ti porto a casa. Non ti lascio

<sup>2</sup> L'episodio, citato nell'*Inno omerico a Ermes* (cfr. Nota 3), induce qualche perplessità nel traduttore, Giuseppe Zanetto. I versi vengono tradotti in questo modo: “Prese un bel ramo d'alloro e lo scorticò col ferro,/impugnandolo saldamente: una calda vampa l'avvolse” (vv. 109-110). Manca — sottolinea Zanetto — il riferimento al secondo pezzo di legno, indispensabile perché si possa produrre frizione. Dopo aver vagliato varie ipotesi, tra cui anche la correzione del testo originale, Zanetto tuttavia conclude che “forse è possibile mantenere il testo com'è, e pensare che il poeta abbia descritto ellitticamente un procedimento del quale non aveva — probabilmente — chiara cognizione”. Cfr. *Inni omerici*, 2011, p. 265.

<sup>3</sup> “L'Inno [omerico a Ermes] fu con ogni probabilità composto ad Atene negli anni a cavallo tra la fine del VI e l'inizio del V secolo da un anonimo poeta che sfruttò materiale in gran parte tradizionale per creare un componimento originale, adatto a essere compreso da un pubblico ateniese e panellenico”, cfr. Nobili 2011, p. 193.

<sup>4</sup> I dodici dei olimpi maggiori sono: Zeus, Hera, Poseidone, Demetra, Dioniso, Apollo, Artemide, Hermes, Atena, Ares, Afrodite ed Efesto. Hestia, protettrice della casa e del focolare, preferì lasciare l'Olimpo per risiedere presso gli uomini, e il suo posto venne occupato da Dioniso. Infine Ade, il potentissimo signore degli inferi, non compare tra gli dei dell'Olimpo perché il suo regno era sotterraneo.

andare:/mi servi, sarai la prima vittoria”, cfr. Pseudo-Omero, ed. 2011, p. 131, vv. 32-35) e in grado di lavorare la natura. La tartaruga viene sgusciata, il carapace, con l'aggiunta di pelle di bue e canne tagliate, diviene la cassa armonica sopra cui vengono sistemate sette corde di budello di pecora. Lo strumento funziona. L'anonimo autore dell'inno omerico descrive il suo atteggiamento come quello di un uomo rapito dalla propria intuizione, dalla propria stessa capacità di movimento e di immaginazione (“Come quando un pensiero saetta veloce nel cuore/di un uomo tormentato da affanni infiniti,/o come quando un lampo balena dagli occhi,/così il glorioso Ermete faceva seguire gli atti ai propositi.” Cfr. Pseudo-Omero, ed. 2011, p. 131, vv. 43-46). Ecco Hermes: movimento associato a una proprietà di ingegno applicabile indefinitamente. Sembra quasi che il giovane dio non abbia bisogno di un piano preordinato per realizzare i propri obiettivi: avuta la folgorazione (il “che fare”), trova poi sulla propria strada i mezzi per dare forma al lampo creativo.

In un modo simile mette in atto il proposito di appropriarsi delle giovenche sacre ad Apollo: in questo caso il “movente” è la smania di carne, ma nello stesso tempo anche la necessità di farsi notare dagli olimpi. Infatti Hermes non ha avuto una nascita ufficialmente riconducibile all'ammissione nel consesso degli dei. Di lui, ultimo olimpico<sup>5</sup>, nessuno sa nulla se non Zeus stesso, che si limita ad osservarne le mosse dall'alto. Egli necessita dunque imprese formidabili, attraverso le quali farsi notare e provocare reazione da parte degli dei. L'obiettivo è già delineato: sedere alla mensa aurea dell'Olimpo, essere uno degli dei. Ma la rifrazione di questo progetto nella mente del bambino non ha quasi onde: il piano sembra congetturarsi nel suo farsi. E lo strumento principale è ancora una volta la rapidità di esecuzione. Hermes si sposta a piedi, ma evidentemente tra le sue proprietà c'è anche un incredibile dinamismo motorio. Come in una favola, si sposta magicamente. Ha individuato nella Pieria le giovenche sacre agli dei e affidate al potente Apollo: ne prende immediato possesso e comincia uno straordinario e istantaneo viaggio di ritorno con appresso cinquanta bestie. Confonde le tracce del suo passaggio e di quello delle vacche: si pianta di fronte al muso delle bestie e obbliga l'armento alla retromarcia. In questo modo chiunque investigasse si troverebbe di fronte a una sparizione magica, perché le tracce evaporano proprio nel luogo della scomparsa. In più, fissa dei rametti di mirto ai propri piedi, che ne cancellano il passaggio. I bovini sembrano volatilizzati senza alcun intervento esterno.

Ma questa è solo la prima parte del progetto. Giunto presso il fiume Alfeo (probabilmente nei pressi della città di Pilo), Hermes fa abbeverare l'armento e lo custodisce durante la notte in un'apposita e altissima stalla (forse coincidente con

---

<sup>5</sup> In quell'epoca favolosa, tra le dodici divinità maggiori Hermes è l'ultimo nato. Solo più tardi prenderà vita Dioniso, e con lui si chiuderà il ciclo olimpico.

una grotta dalle altissime volte). Poi, si dedica a un imponente sacrificio: trae due vacche dalla stalla/grotta e, dopo averle gettate a terra sul dorso, le uccide. Provvede quindi a ricavarne i tagli migliori di carne, dopo averle scuoiate. Non si tratta di un sacrificio ordinato secondo il rituale stabilito, che assegna solo alcune parti al sacrificio in onore degli dei e altre al consumo umano. I tagli, per quanto ben fatti, non rispettano priorità: alla fine l'insieme di pezzi di carne viene suddiviso in dodici parti, ciascuna delle quali non differisce troppo dalle altre. Hermes dispone con sorteggio le parti, in modo che non vi siano favoritismi nella suddivisione. Come abbiamo visto, per consumare il sacrificio “inventa il fuoco”. Perché il giovane dio ha organizzato il sacrificio per dodici destinatari? Gli dei olimpici, in quel momento, sono in tutto undici. Ma, coerentemente con il proprio sogno, che sarà esposto all'indomani alla madre Maia, Hermes desidera entrare nel divino consesso. Una parte è perciò destinata a lui stesso. Pur affamato, Hermes decide di comportarsi come un dio, accontentandosi cioè dell'aroma delle carni arrostiti. Egli dimostra una volontà assai determinata, e capacità di resistenza al godimento immediato.

Il suo comportamento successivo è doverosamente organizzato sull'interazione con gli altri, mentre fino a questo momento egli è stato unico interprete della sua stessa vicenda. Ora entrano in scena gli altri implicati, a cominciare da Maia, la madre, che si avvede di quanto architettato e messo in atto dal figlio, nonostante Hermes sia ritornato nella dimora del monte Cillene con ogni accortezza, infilandosi nella culla dove giaceva la lira costruita il giorno prima e avvolgendosi in una coperta. Di fronte alle parole della madre, che immagina quanto accaduto e lo avverte della punizione che lo attende da parte del vendicativo Apollo, Hermes si lancia in una breve ed efficace autodifesa: preferisce la vita luminosa di un dio dell'Olimpo a una vita occulta e appartata, e si sente pronto a superare le prove dovute. Qualora però non sia possibile ricevere il consenso di Zeus e le conseguenti prerogative divine (*timai*, onori), egli userà i propri poteri per diventare avversario temibile, addirittura il capo degli ingannatori. Se Apollo dovesse esigere una punizione nei suoi confronti, Hermes minaccia di deprenderlo di ulteriori ricchezze e tesori.

Fino ad ora abbiamo incontrato un essere solitario, per nulla scoraggiato dalla propria solitudine: le sue gesta appaiono al contrario proiettate su uno sfondo pienamente narrativo, come se Hermes fosse connotato da caratteri talmente straordinari da spingere alla costruzione del racconto. D'altronde egli non pare scevro di emozioni: la sua già sperimentata abilità ad avere vita a congegni/macchine (dalla lira al fuoco) non avviene autisticamente, quanto piuttosto con il suo commento e compiacimento, fosse anche solo per i lampi degli occhi. Ora, con l'entrata in scena delle inevitabili investigazioni sull'accaduto (il furto dei bovini sacri), la solitudine creativa del giovane dio

lascia il posto a una rappresentazione assai diversa, quella offerta dai poteri della parola e del suo impiego in una duplice direzione: la menzogna e la seduzione.

Nell'*Inno omerico*, Apollo si presenta infuriato alla dimora di Maia ed esige spiegazioni dall'infante: è stato messo sulle sue tracce da un vecchio vignaiolo che aveva scorto Hermes impegnato a condurre gli armenti a ritroso. Ma il giovane dio nega, e appropriandosi delle proprie prerogative infantili, protesta la propria impossibilità a mettere in atto quanto sostenuto da Apollo. Il quale minaccia punizioni gravi e temibili, ma il bambino continua a protestarsi incolpevole né Apollo riesce a smascherare l'imbroglione, che dimostra notevole capacità dialettica e mette in scena ottimi espedienti retorici. L'exasperazione del dio derubato lo porta ad esigere la sentenza di Zeus, davanti al quale trascina il piccolo ingannatore: pur di fronte alla bilancia della giustizia divina, tuttavia Hermes seguita a mentire, addirittura sostenendo di fronte al padre che egli è franco e non sa mentire, accompagnando la menzogna con un incredibile giuramento. Il verdetto di Zeus è accompagnato da una sonora risata: mai prima di allora qualcuno si era permesso un comportamento così spregiudicato, e mai prima di allora una tale faccia tosta si era disegnata sul volto di un ragazzino. Zeus ordina a Hermes di restituire la mandria ad Apollo, ma ne riconosce le prerogative divine, cioè quella *timé* cui il giovane dio aspirava. Hermes perciò è la prima divinità a strappare "contrattualmente" la propria presenza nel consesso olimpico.

A questo punto si verifica l'ultimo colpo di scena: nel tragitto per giungere al nascondiglio delle vacche sacre Hermes fa intravedere ad Apollo la lira ricavata dal carapace di tartaruga e poi si mette a pizzicarne le corde. Il potente Apollo ne è conquistato: il suo desiderio di possedere lo strumento capace di una *phoné* sconosciuta e ammaliante è tale da spingerlo a mutare il proprio atteggiamento nei confronti dell'ingannatore, giungendo a proporgli amicizia e alleanza. Hermes accetta, proponendo di suggellare il patto con uno scambio: la lira in cambio dell'armento sacro. Apollo accetta, aggiungendo allo scambio il dono del caduceo (*kerykeion*), un bastone magico con due serpenti attorcigliati attorno ad esso, che da allora diventerà simbolo proprio di Hermes, associato alle prerogative del dio-araldo.

#### *Il seduttore che sprigiona energia creativa accelerata*

Questo è il tessuto-base dell'epifania di Hermes: dall'*Inno omerico* possiamo ricavare molte indicazioni foriere di ulteriori sviluppi. Sintetizziamo intanto le problematiche che scaturiscono dall'*Inno*. In primo luogo Hermes è decisamente precoce, tanto è vero che la sua infanzia dura poche ore. In mezza giornata mette già alla prova il suo ingegno multiforme, fabbricando la lira da una subitanea intuizione a spese di una tartaruga. Dimostra quindi un forte senso di

provocazione nei confronti degli dei dell'Olimpo, escogitando il furto degli armenti sacri. Hermes non si ferma davanti alla prospettiva del furto: anzi, la pratica in modo amorale. Sfoggia la sua originalità celebrando sacrifici in modo irrituale. Poi dimostra davanti alla madre una grande determinazione a farsi accogliere nel consesso olimpico, minacciando altre imprese criminali se non sarà integrato. Mente ad Apollo, e poco più tardi si ripete di fronte al capo degli dei: mente con arte, con diplomazia, con arguzia. Infine, scambia con Apollo la lira contro gli armenti. E riceve il caduceo come suggello della nuova relazione.

Sulla precocità: si tratta di una caratteristica che si sposa perfettamente con il carattere generale del personaggio. È la trasposizione fisico-biologica di due attitudini fondamentali di Hermes: l'abnorme movimentazione e la compressione temporale. Hermes è movimento: anche appena nato sente il bisogno di lasciare il giaciglio e di muoversi verso il mondo. Non vi è stasi nei paraggi del dio, né porte che non si possano aprire o spazi dove non si possa penetrare. Così facendo il tempo è soggetto a compressione: ciò che per tutti ha una stessa, considerevole durata per Hermes vale una manciata di secondi, perché nel tempo egli sfrutta l'accelerazione che, prima ancora di comparire intellettualmente, si manifesta nella crescita fisica. Gli elementi che, a partire dalla narrazione dell'Inno, si stabilizzeranno nella creazione e nei consolidamenti mitologici di Hermes, hanno a che fare innanzitutto con questo elemento dromologico. La velocità – cioè l'attenuazione della barriera temporale nell'azione – è la modalità in cui Hermes si muove nello spazio delle proprie avventure. Questo vale per esempio nell'Odissea, quando Zeus invia Hermes a Ogigia per avvertire Calipso che è venuto il tempo di consentire a Ulisse di lasciare l'isola (“Disceso sulla Pieria calò dall'etere in mare:/poi si slanciò come uccello sull'onda, come gabbiano/che nei seni paurosi del mare infecondo/bagna d'acqua salata le salde ali in caccia di pesci:/simile a questo, Ermete avanzò su molte onde.” Cfr. Omero [b], ed. 2012, canto V, vv. 50-54).

La velocità è dunque il primo carattere super-umano che appartiene ad Hermes, probabilmente il più duraturo nel tramandarsi del mito anche a secoli e secoli di distanza. Basti pensare che Flash, uno dei primi super-eroi del XX secolo raccontati attraverso il medium del fumetto, nella sua prima apparizione (1940; nome: Jay Garrick) porta un copricapo, nonché stivali, con piccole ali, in pieno stile “ermetico” (si pensi al *petaso*, il cappello alato di Hermes, e ai suoi sandali alati, i *talari*). Inutile dire che il super-potere di Garrick/Flash è l'incredibile velocità. Anche le successive versioni di Flash (Barry Allen e Wally West), pur presentandosi a combattere il mondo del crimine con un vistoso costume rosso che non prevede copricapo, manterranno le alette come marchio mercuriale (collocate in versione stilizzata all'altezza delle orecchie). D'altronde, se la velocità è una prerogativa di per sé caratterizzante, il rapporto accelerato tra

spazio e tempo definisce anche una forma di forza (così è nel fumetto, dove un pugno sferrato da Flash – uomo di forza normale ma veloce come il suono – diviene micidiale come fosse un pugno di Superman oppure, se vogliamo restare in campo mitologico classico, come un pugno di Eracle). Infatti nell'*Inno omerico* si precisa, allorché Hermes procede al sacrificio irrituale, “spinse fuori vicino al fuoco due vacche mugghianti,/ dalle corna ritorte: aveva dentro una grande energia;/ le sospinse a terra entrambe, sulla schiena, ansimanti, / poi si chinò, le girò, le trafisse al collo” (Pseudo-Omero, ed. 2011, p. 131, vv. 116-119).

Alla precoce crescita, preludio all'esplosione di velocità, corrisponde la verifica di poco successiva dell'elasticità mentale di Hermes, accompagnata da grande rapidità e perizia di esecuzione. Così avviene nel caso della creazione della lira. Qui Hermes annuncia di muoversi a proprio perfetto agio nel mondo delle opportunità offerte dalla natura: egli cambia la destinazione d'uso degli esseri, e assembla il nuovo (l'inedito) in costruzioni armoniche. Non si tratta del potere del cesellatore o dell'artista, quanto dell'artigiano/inventore. La rapidità di concepimento e di esecuzione del fatto inventivo e creativo si riscontrano senz'altro nell'*Inno* (ne fanno parte anche gli stratagemmi per confondere le tracce delle bestie sottratte e il nuovo rituale del sacrificio animale agli dei e a se stesso, nonché lo sfregamento ligneo per dare vita al fuoco), ma sono presenti in molte altre fonti, tanto che nella stabilizzazione narrativa classica del mito si attribuiscono a Hermes anche l'invenzione dell'alfabeto, delle tecniche pugilistiche, dei pesi e delle misure, del gioco degli astragali. L'elasticità mentale cui si faceva riferimento può essere definita anche come una forma mentale di velocità, non fine a se stessa ma destinata ad abbattere i confini tra cose e situazioni, a ridefinirne gli ambiti, a dar vita a passaggi, “congiungendo quel che è separato, favorendo la comunicazione sotto tutte le sue forme” (Kahn-Lyotard 1981, p. 603).

Eccoci ora al furto, che ci viene presentato (nell'*Inno*) come un modo per accendere i riflettori su di sé, in vista dell'obiettivo primario (la *timé*, l'onore divino). D'altronde l'oggetto che costituisce il suo interesse non è casuale: la custodia degli armenti è considerata una delle direttrici da cui prende forma la figura mitica del dio, la cui origine sarebbe quindi legata alla pastorizia. Un dio-pastore che si innalza dalle mansioni di semplice custodia e si spinge alla moltiplicazione degli armenti: il furto per Hermes è vincolato alla doppia chance del cambiamento di status dell'oggetto rubato e alla provocazione nei confronti degli dei che (ancora) non lo riconoscono. L'abigeato è quindi il mezzo attraverso cui Hermes manifesta la sua eccezionalità e che gli vale inevitabili attenzioni divine senza che lui le abbia esplicitamente richieste: sono gli dei che debbono investigare sul nuovo nato, e lui annuncia in modo clamoroso quanto sia ben riposto quell'interesse. Strappate dall'eterna immobilità della condizione di

armenti sacri, le vacche affidate ad Apollo dismettono anche l'eternità della loro condizione divina e immortale. Infatti Hermes ne sacrifica un paio, e lascia intendere che – trattati come animali addomesticati – i sacri armenti diventati profani potranno accrescersi e significare qualcosa di diverso da un simbolo e attributo divino. Il furto di Hermes non è perciò solo in direzione di una sottrazione (ai danni di Apollo) ma verso una rimessa in circolazione del bene sottratto (Kahn-Lyotard 1981, p. 599). Nel giovane dio non vi è tanto un'indole malvagia, quanto un carattere in qualche modo sovversivo: la protezione del furto è la protezione di una *extrema ratio* nei conflitti umani. Hermes non è immorale: non ama il furto, ama l'impresa e le conseguenze innovative dell'impresa (il sacrificio approntato per l'insieme degli dei, comprendendo anche l'ultimo venuto, cioè lui stesso). Di nuovo ritorna l'elemento caratterizzante del movimento: non vi è fissità nell'universo mentale di Hermes, tutto è sostanzialmente negoziabile, scambiabile, ricombinabile. Refurtiva inclusa. Sacrifici inclusi, la cui pratica – inventata con caratteristiche inusuali da Hermes – tende alla connessione con il mondo degli uomini, visto che a bruciare per gli dei non sono solo le parti ritualmente deputate (testa, ossa e grasso) ma anche quelle normalmente destinate a sfamare gli uomini (la carne).

Quando Maia lo sorprende, Hermes dimostra convinzione nel perseguire il proprio obiettivo (essere accettato come dio) e minaccia sanzioni se non accontentato: due elementi fondamentali per impostare la forza dialettica. L'arte dell'argomentazione e l'empito del convincimento persuasivo si fondano su questi pilastri, che il giovane dio impiega poi a fianco della vera e propria alterazione narrativa della realtà, cioè della menzogna. A questo proposito Hermes preferisce la tecnica del tranello a quella della manomissione degli avvenimenti: come è possibile che un bambino abbia potuto rubare una mandria? Non vede forse Apollo che nel monte Cillene non vi è traccia di vacche? La scelta argomentativa è perciò nel segno dell'ambiguità, della dissimulazione e dell'omissione. Hermes rilascia elementi di verità e li mescola con gli itinerari classici del ragionamento: solo chi riesce a cogliere l'innovazione del suo agire potrà venirne a capo. Anche in questo caso il suo comportamento è amorale, e solo con la complicità sancita dalla propria risata Zeus potrà comandare la soluzione del caso e sollecitare la mediazione tra Apollo ed Hermes, riconoscendo quest'ultimo come dio legittimo.

Infine vi è l'ultimo “colpo” di Hermes: la seduzione sprigionata dalla lira verso Apollo. In quest'ultima occasione il carattere che emerge è la correzione del furto con il commercio. Nel momento in cui il riconoscimento è scattato – si è cioè verificata uguaglianza tra i soggetti – può subentrare un secondo tipo di processo. Anch'esso funzionale alla negazione della stasi, lo scambio si rivela portatore di disordine e di nuovo ordine: Apollo rinuncia alla signoria sugli armenti,

affidandoli a Hermes, e si appropria della lira, funzionale all'accrescimento del suo status di esteta musicale.

In realtà, Hermes ha perciò provveduto a rivoluzionare l'atmosfera olimpica fin dal suo apparire, portandovi movimento, innovazione mentale e azioni scambistico/combinatorie. La conferma dell'importanza di questi elementi avviene attraverso la cessione ad Hermes da parte di Apollo non solo degli armenti e della verga pastorale per guidarli, ma anche del magico caduceo, oggetto-segno che contraddistinguerà l'attività di araldo (come lasciapassare e dunque simbolo di autorità) e l'induzione di sonno o risveglio, somministrabili con un semplice contatto di caduceo.

*Da araldo a Trismegisto: le metamorfosi di Hermes*

Come evolve Hermes nella narrazione mitologica?

La connessione che va operata è – ancora una volta – tra epoche diverse. Hermes inevitabilmente porta con sé una confusione delle proprie rappresentazioni. Immagine del movimento, il dio è riconoscibile come l'entità primordiale che inventò una protezione per le strade sicure: semplici sassolini lanciati ai bordi delle vie avevano il potere di far riconoscere al viandante il giusto cammino, che andava rafforzato aggiungendo un sasso ogni volta che un nuovo venuto prendeva quella via. I mucchietti di sassi (*hérma*, *hermáion*, *hermaios lophos*) a marcare la nuova agibilità sono attribuiti alla *métis* di Hermes. Questa forma di intelligenza benevola emerge dalla primigenia provenienza pastorale della divinità, così come tutte le forme di segnalazione di frontiere, confini e delimitazioni dello spazio pre-urbano. D'altronde, è onnipresente il carattere reversibile della benevolenza: Hermes può giocare brutti scherzi, e riconvertirsi in agente ingannatore. Occorre dunque, fin dal principio, saper “leggere” Hermes e i suoi segnali, anche perché la sua energia sembra costantemente in azione, sia nei momenti diurni (dove la lettura è più semplice grazie alla luce) sia negli anfratti della notte. Infatti Hermes, anche nell'Inno omerico, riceve dalla divinità scura per definizione – Ade, il signore degli Inferi, fratello di Zeus – un non meglio precisato dono (“lui solo avrà il compito di messaggero presso Ade/il quale gli farà un gran dono, pur essendo spietato”, cfr. Pseudo-Omero, ed. 2011, p. 163, vv. 571-572). Potrebbe trattarsi di un elmo che lo rende invisibile (e che Hermes cederà all'eroe Perseo per eliminare la Gorgone Medusa) oppure del carattere di *psicopompo*, ovvero di accompagnatore delle anime dei morti nel viaggio verso gli inferi. Hermes è dunque un messaggero che non si risparmia, sia mettendosi a disposizione di Zeus sia di Ade, durante il giorno e di notte. La funzione di messaggero non è di semplice ripetitore di messaggi: è piuttosto un ruolo di accompagnatore, scelto da Zeus e da Ade per le sue capacità di convincimento, di persuasione, di seduzione. Si tratta cioè di una divinità che certo risulta come

emanazione della divinità principale e maggiormente potente, ma che mantiene una robusta autonomia d'interpretazione e che si muove secondo le proprie irrequiete coordinate. Come abbiamo visto, connette luoghi e livelli differenziati, e giunge all'azione per segnare il campo scenico con un importante cambiamento. Così avviene nell'Iliade, quando guida Priamo al colloquio notturno con Achille per supplicarlo di concedergli il cadavere del figlio Ettore. Achille, che ha falciato Ettore a sua volta uccisore dell'amato Patroclo, non ha in realtà superato il trauma della morte subita e della morte data. La situazione della guerra di Troia rischia perciò la paralisi. Solo un atto di estrema mediazione potrà consentire l'inserimento di un moto di umanizzazione nella tregua/immobilità della guerra. Priamo, padre infelice, viene guidato da Hermes, che prende il comando del suo carro, per tutti i luoghi liminari di quella guerra, arrivando ad addormentare le guardie solitamente vigilanti e infine, giunto nei pressi dell'accampamento di Achille, suggerendo a Priamo il contegno da tenere. Anche quando la difficile mediazione con Achille è andata a buon fine e Priamo, spossato, cede al sonno, è Hermes a comparirgli in sogno inducendolo al risveglio per poter profittare degli ultimi scampoli della notte per rientrare nelle mura di Troia senza eccessivi pericoli (Omero [a], ed. 1992, canto XXIV).

La funzione di messaggero è esplicitamente svolta da Hermes a più riprese nell'Odissea: innanzitutto quando trasmette a Calipso la volontà di Zeus di lasciare libero Ulisse di tentare il rientro in patria dall'isola di Ogia – residenza della dea Calipso (Omero [b], ed. 2012, canto V, vv. 28-148). Poi quando si manifesta direttamente a Ulisse, nell'episodio di Circe, e gli consegna un'erba magica – *moly* – capace di interrompere gli incantesimi della maga (Omero [b], ed. 2012, canto X, vv. 275-308). D'altro canto l'incontro tra Hermes e Ulisse assume per più versi i caratteri di un incontro tra una divinità e la sua incarnazione umana: le prerogative di Ulisse – a cominciare da *politropon*, multiforme e versatile, aggettivo utilizzato fin dal primo verso dell'Odissea per definire l'eroe e che compare come un marchio di fabbrica ermetico anche nell'Inno – tendono a coincidere con quelle di Hermes. I molti aspetti di Ulisse – l'intelletto sagace, l'abilità discorsiva e narrativa, la capacità tecnico-artigianale – sono altrettante caratteristiche che Hermes possiede in massimo grado<sup>6</sup>. Così è pure per l'origine pastorale, giacché Itaca è isola per l'allevamento e la stirpe di Ulisse formata da re-pastori. Così, infine, per l'inganno e la menzogna, come nell'episodio del ciclope (Ulisse addormenta Polifemo col vino e mente dichiarandosi con il nome Nessuno) nonché nel presentarsi ai Feaci e persino nell'incontro con il fedele

---

<sup>6</sup> Va notato anche il seguente particolare genealogico, che potrebbe giustificare ulteriormente la vicinanza tra Hermes e Ulisse: Hermes è padre di Autolico, a sua volta padre di Anticlea, la madre di Ulisse. Quest'ultimo sarebbe perciò un bisnipote di Hermes.

Eumeo, il suo antico guardiano di porci. È una menzogna impregnata di *métis*: bugie prudenti, realtà parallele costruite per evitare un peggior male.

A questo punto, individuato il legame formidabile tra Ulisse ed Hermes (un legame che assume il carattere dell'avvento umano di una divinità, come nella funzione dell'*avatar* di cui è impregnata la religiosità indiana) ci è anche più semplice riconoscere la centralità dell'ultima allocuzione di Apollo diretta ad Hermes nell'*Inno omerico*, quando gli scambi tra i due fratelli divini sono in via di ultimazione: “Farò di te il mediatore perfetto fra uomini e dei, e fra tutti/sarai caro al mio cuore e onorato” (Pseudo-Omero, ed. 2011, p.159, vv. 526-528). Come scrive il grande storico delle religioni Mircea Eliade, “il suo tratto più caratteristico è che Hermes ama mescolarsi agli uomini” (Eliade 1975, p. 300). Subito dopo, Eliade ricorda che, “secondo le parole di Zeus, il «compito a lui più caro è d'esser all'uomo compagno» (Omero [a], ed. 1992, canto XXIV, vv. 334 ss.).

Annunciando la volontà dell'Olimpo, suggerendo strategie e rimedi, invitando a guardare i segni in profondità, Hermes è “compagno dell'uomo”. È una spalla – decisamente potente – degli eroi, come nel caso di Ulisse e di Perseo. Nei viaggi pericolosissimi tra mondo terrestre e mondo infernale è a fianco di chi anela a una restituzione alla vita (Proserpina, Euridice). Mentre nell'*Inno omerico* abbiamo apprezzato la spregiudicatezza del dio astuto, geniale e ingannatore, in Esiodo Hermes dona la curiosità a Pandora, che non riuscirà a resistere alla tentazione di aprire il vaso donatole da Zeus e contenente tutti i mali del mondo, ad eccezione della speranza. Accompagnatore audace, persistente e affidabile, Hermes lascia al compagno umano la decisione da prendere e la scelta da compiere: anche quando viene inviato a recuperare Paride, che farà da giudice tra Atena, Afrodite ed Era per decidere a chi assegnare la mela d'oro, non tenterà di esercitare influenza.

Nel corso del tempo, nelle narrazioni mitologiche il carattere ingannatore di Hermes tende a sfumare in due direzioni: una è quella dell'arguto raccontatore di storie divine ed eroiche messo in scena da Luciano ne *I dialoghi degli dei*. L'altra direzione rappresenta un'essenza protettrice di tipo sempre più marcatamente spirituale, sublimando le prerogative intellettuali e l'uso della ragione, e rivelando sempre più apertamente un carattere magico e gnostico. Questa figura piena di oggetti-attributi (il caduceo, il petaso, i sandali d'oro, l'elmo di Ade) e di aggettivi-attributi (messaggero, astuto, multiforme, salvatore, mentitore, protettore di ladri, psicopompo) interessa non solo i mitografi, ma anche i filosofi. Platone, nel *Cratilo*, suggerisce attraverso un intervento di Socrate che la matrice comune ai vari aspetti di Hermes sia “la potenza della parola”. Il vero nome del dio sarebbe dunque *Eirémes* (poi abbellito in Hermes), e deriverebbe dal verbo *èirein*, dire (Platone, *Cratilo*, 407e-408b, ed. 1982, vol. II, p. 36).

Per Friedrich Schelling, che assimila Zeus dominatore dei cieli e della terra ad Ade dominatore degli inferi, “la coscienza di Zeus collega superiori ed inferiori, e questa coscienza che si muove tra l'abisso e l'eccelso, che si abbandona e che si riprende è Ermete” (Schelling 1861, p. 490).

Prosegue Schelling:

Ermete è dunque la coscienza che collega i tre dèi e li pone nuovamente in unità, che propriamente è in ciascuno di essi ma è insieme rappresentata come un quarto. Poiché il dio interamente trasformato in intelletto di per sé include anche il dio trapassato, cieco, allora Ermete è l'ente amico di entrambi, è tanto l'Ermete ctonio (...) quanto l'Ermete ultraterreno, celeste (ibidem).

Schelling fornisce la sua ardita interpretazione dopo aver trattato la figura dell'Ermete egizio, Thot o Thaut, considerato il “dio del pensiero discorsivo”.

Egli era lo storiografo degli dei, il fondatore e inventore del linguaggio articolato, della grammatica, perciò maestro dello stesso pensiero discorsivo, analitico, inventore della scrittura, dell'aritmetica, dell'astronomia, dell'architettura religiosa e della musica strettamente a essa connessa, e anche della medicina, che era in Egitto patrimonio sacerdotale (Schelling 1861, p. 260).

È la tradizione dell'Ermete Trismegisto, Hermes “tre volte grande”, divinità di cui l'Hermes greco risente in misura crescente nel mondo ellenistico e che trasmigra nel periodo rinascimentale e post-rinascimentale come protettore dell'alchimia e ispiratore di sublimazione dello spirito attraverso messaggi complessi e di non facile interpretazione (cioè ermetici). Hermes, come sottolinea Mircea Eliade, “è uno dei pochi dèi olimpici che non perderanno la loro connotazione religiosa in seguito alla crisi della religione 'classica' e non scompariranno al momento del trionfo del cristianesimo” (Eliade 1975, p. 302).

Dunque un'evoluzione piuttosto marcata, certo discosta da quella dell'equivalente latino-romano di Hermes, Mercurius, decisamente orientato alla protezione dei commerci e dei profitti, pur mantenendo in letteratura un carattere impertinente e scanzonato, come in Luciano e in Ovidio, che lo rendono ancora pienamente assimilabile all'Hermes dell'*Inno omerico*.

*Ancestrale e complementare, come la comunicazione umana*

Restano ancora due dimensioni che premono alla mia indagine. La prima è legata alla cornice ancestrale del mito di Hermes, come abbiamo visto di derivazione pastorale, come nel caso dei “mucchi di sassi” al margine dei

cammini. Potrebbero derivare dai mucchi di sassi le erme<sup>7</sup>, rappresentazioni scultoree in epoca classica (a partire dalla fine del VI-inizio del V secolo A.C.) dedicate al culto del dio, il cui tipo dominante, come riferisce Cecilia Nobili, è costituito da una colonna “tetragona, in pietra, con il volto barbuto di Ermes e il fallo prominente” (Nobili 2011, p. 179). Ciò che ci interessa è l'attribuzione itifallica della rappresentazione di Hermes. Come mai una divinità tanto complessa e “mentale” viene rappresentata con un attributo così prepotentemente fisico? Non esiste una spiegazione accertata, tuttavia si possono azzardare due considerazioni. In primo luogo una ricognizione delle imprese sentimentali di Hermes non può non giungere alla conclusione che la sua eterosessualità sia stata accompagnata da decine di vicende sentimentali, spesso salutate da nascite più o meno celebrate nei miti (dalla discussa paternità del dio Pan alla presenza di caratteri maschili e femminili in Ermafrodito, frutto dell'unione tra Hermes e Afrodite). In secondo luogo la componente sessuata può essere considerata un simbolo di energia persistente nella figura del dio, associata al movimento e alla sua potenza. Nel corso del tempo, tuttavia, questa componente rappresentativa ha lasciato il posto a una figura via via più spirituale, che pittori e scultori (dopo l'epoca della ceramica su vasi, in cui il dio è spesso raffigurato come barbuto) hanno progressivamente reso simile a un leggiadro e glabro giovinetto.

La seconda dimensione da esplorare cerca una sponda divina alla caratteristica di Hermes come “compagno dell'uomo”. Nell'*Inno omerico* è Zeus stesso a sollecitare amicizia tra il potente Apollo e l'ingegnoso Hermes bambino. Il giuramento delle due divinità al termine del poema rende solenne la loro promessa di amicizia, e stabilisce una sorta di complementarità tra l'essenza “apollinea” e quella “ermetica” o mercuriale”. L'una è attratta dall'altra in un regime di estrema diversità. Forse non si può ancora parlare di opposti (come nella contrapposizione nietzscheana tra Apollo e Dioniso), ma la geometrica armonia apollinea e l'irrequietezza creativa mercuriale giacciono su piani diversi che esercitano una reciproca attrazione. L'osservazione che voglio proporre parte da questo rapporto e individua in Hermes una sorta di agente complementare di tutte le divinità greche maggiormente conosciute. Hermes compartisce qualcosa con tutti: con Efesto la perizia artigiana, con Ade e Persefone l'accesso agli inferi, con Demetra la dimensione agreste-pastorale, con Hestia il passaggio dagli spazi aperti agli spazi domestici, con Atena la dimensione intellettuale e la protezione degli eroi, con Apollo e Artemide è di complemento alla loro dimensione estetizzante. Riconosce inoltre l'attrattiva della sensualità di Afrodite (che a sua volta gode della sua verve seduttiva), si occupa dell'educazione dell'ultimo olimpico, Dioniso,

---

<sup>7</sup> Secondo un'altra ediffusa interpretazione le erme sarebbero “un elemento radicato nell'immaginario religioso greco fin da epoca antichissima e forse connesso con una sua iniziale funzione funeraria”, cfr. Nobili, 2011, p. 179.

e, soprattutto, è riconosciuto da Zeus come un messaggero dagli ampi poteri, emanazione superiore di cui è lecito e proficuo fidarsi.

Cosa significa questa complementarità divina universale? Che bisogno vi era di creare un dio olimpico destinato alla complementarità con tutti (o quasi)<sup>8</sup> gli altri dei? Credo che la questione possa essere risolta in questo modo: sia dal punto di vista narrativo sia dal punto di vista della sommatoria delle caratteristiche antropomorfe delle divinità olimpiche Hermes rappresenta un fondamentale snodo tematico. La complementarità allude a un'opera fondamentale di raccordo. Il raccordo è l'emanazione, il raccordo è l'uso sottile della ragione, il raccordo è la dinamica sovvertimento-innovazione-nuova situazione, il raccordo è l'umanizzazione degli atteggiamenti (in una gamma che va dall'astuzia alla creatività, dalla protezione all'inganno). Questa plusvalenza ha un nome: comunicazione. La sua radice, come è noto, allude a un mondo comunitario e a un agire comune. In questo senso il raccordo comunicativo si è meritato una divinità propria nonostante la sua essenza proteiforme, in debito con tutte le prerogative umane e in credito per la sua capacità di esprimerle. Ecco un Hermes che non invecchia mai, e che anzi ringiovanisce e si potenzia a ogni rivoluzione informativa dell'umanità, dalla stampa di Gutenberg a internet.

Per verificarlo anche in questo caso è sufficiente la stringa di un motore di ricerca: quante altre divinità hanno il proprio nome su un numero così elevato di testate, di aziende di spedizioni, di alberghi, di marchi di moda, di consegne floreali, di oggetti misteriosi?

### Riferimenti bibliografici

Eliade M. (1975) 2006, *Storia delle credenze e delle idee religiose*, RCS Libri, Milano, vol. I.

Esiodo, ed. 1979, *Opere e I giorni*, Rizzoli, Milano.

Luciano di Samosata, ed. 2010, *Dialoghi degli dei*, Mondadori, Milano.

Kahn-Lyotard L. (1981) 1989, *Ermes*, in Bonnefoy Y., *Dizionario delle mitologie e delle religioni*, Bompiani, Milano, vol. I.

Nobili C., 2011, *L'Inno omerico a Ermes e le tradizioni locali*, Edizioni universitarie di Lettere Economia e Diritto, Milano.

---

<sup>8</sup> In effetti non ho citato né Ares, il dio della guerra, né Poseidone, il signore degli oceani. Con il primo tuttavia vi è un intervento di salvataggio da parte di Hermes quando il turbolento dio è prigioniero di Oto e di Efiante, ed Hermes giunge a liberarlo (ne scrive Omero nel V canto dell'*Iliade*; si potrebbe pensare a un'allegoria della forza liberata dall'astuzia). Sui rapporti con Poseidone non ho trovato riferimenti ma, visto il difficile carattere del dio degli oceani, che intrattiene relazioni complicate con la maggior parte delle altre divinità, ho interpretato quest'assenza come una forma di distacco rispetto.

*Ricognizione su Hermes*

Omero [a], ed. 1992, *Iliade*, Marsilio, Venezia. (Trad. Maria Grazia Ciani)

Omero [b], ed. 2012, *Odissea*, Mondadori, Milano. (Trad. G. Aurelio Privitera)

Pseudo-Omero, ed. 2011, *Inno a Ermete*, in *Inni omerici*, Bur-Rizzoli, Milano, pp. 129-163.

Platone, ed. 1982, *Cratilo*, in *Opere complete*, Laterza, Roma-Bari, vol. II.

Schelling F.W.J. (1861) 1999, *Filosofia della mitologia*, Mursia, Milano.

