



Eccoci con la tredicesima uscita del nostro progetto Retrovision, questa volta tratteremo la **Sala d'Ercole di casa Alciati** e cartone animato piuttosto rinomato: **“Hercules”**.

Si tratta di uno dei più amati e conosciuti classici Disney, ispirato alla cultura e alla mitologia greca, che ne esplora i valori e sentimenti e che ha come protagonisti dei, eroi, eroine e creature leggendarie.

Cartone animato del 1997 con la regia di Ron Clements e John Musker racconta la storia del giovane Hercules, dotato di una

forza sovraumana che si scopre essere figlio del potente Zeus.

Il nostro eroe si ritrova, sin da bambino, a vivere in contesti in cui la sua forza fisica lo rende impacciato, goffo e distruttivo. Egli è il classico esempio del “diverso da tutti” solitario e lasciato solo. Il piccolo figlio di Zeus, prima ancora di scoprire di essere tale, impara a fuggire dalla tristezza legata a questa condizione inaccettabile esercitando il controllo su tutte le situazioni. Infatti, cerca di ricevere l’approvazione delle persone dosando e modulando costantemente la sua energia. Quando i genitori che lo hanno cresciuto gli comunicano le sue origini divine, Hercules decide di conquistare la stima del popolo e degli dei sviluppando al massimo tutte le sue potenzialità fisiche, affinché sia considerato come un dio e finalmente stimato da tutti. Pertanto si convince che la Terra non sia il suo posto e che essere visto come eroe sia fondamentale per lui in quanto figlio di Zeus.

L’accoglienza da parte degli dei sul monte Olimpo rappresenta una possibilità di riscatto. Man mano che il film prosegue, la folla comincia a riconoscerlo come eroe, tuttavia, nel momento in cui suo padre Zeus gli comunica che la forza fisica non basta per poter essere accettato del tutto tra gli dei, Hercules vede il fallimento dei suoi tentativi di riscatto, si sente ancora una volta rifiutato e sprofonda nella disperazione. La frustrazione durerà sino al momento in cui scoprirà il valore dell’amore, che gli consentirà di mostrare altre qualità.

Questo cartone è il chiaro esempio di una storia umana trasferita all’interno di un mondo mitologico e magico; il giovane sfortunato e disprezzato dai più che cerca per la maggior parte della sua vita il riscatto, la via della redenzione per potersi esprimere al meglio e ottenere il suo posto nel mondo, anche a costo di alcuni sacrifici. Essendo poi un cartone, questa parte è adattata a un pubblico giovane e molto sensibile.

La versione animata, in realtà, non ha molto a che vedere con il vero mito di Ercole. Tuttavia il cartone contiene alcuni riferimenti alle celebri dodici fatiche che - nella mitologia - il semidio deve compiere per redimersi, poiché colpevole dell’uccisione della sua famiglia.

Nel film infatti tra i mostri mandati da Ade per ostacolare il giovane eroe si vedono l’Idra di Lerna e il cinghiale di Erimanto, che Ercole deve sconfiggere rispettivamente nella seconda e nella quarta fatica.

Le dodici fatiche sono raffigurate nel fregio della **sala di rappresentanza** di Casa Alciati, una residenza del XV secolo che passò per eredità materna a Camillo Leone e che oggi figura come ingresso del Museo in Via Verdi.

L’edificio si sviluppa intorno ad un cortile porticato dal tipico impianto cinquecentesco e intorno vi si affacciano nove ambienti che ancora conservano le decorazioni affrescate originali. Gli affreschi sono stati trovati sotto uno strato di intonaco bianco durante i restauri tra il 1930 e il 1934.

La sala di rappresentanza al piano terreno è chiamata anche **Sala d'Ercole**, proprio per il fregio monocromo che riporta le famose fatiche.

Entrando sulla parete di sinistra troviamo raffigurate le prime due fatiche. Nella prima **Ercole sconfigge il leone di Nemea**, l’eroe è raffigurato mentre sta costringendo la bestia feroce a spalancare le fauci.

Nella seconda **uccide l’idra di Lerna**; il semidio qui tiene per il collo il terribile mostro mentre sta per colpirlo con la clava.

Nella parete di fondo dove si trova un grande camino con sopra dipinto lo stemma della famiglia Alciati a bande azzurre e bianche e il motto “Tout a la ventura”, continua il fregio con le rappresentazioni di un **Ercole combattente** che sta per avventarsi su una figura maschile nuda che si trova per terra. Accanto vi è raffigurata la settima fatica; **Ercole che cattura il toro di Creta** e infatti nell’affresco l’eroe è rappresentato

mentre tenta di prendere il toro mentre questi è accucciato.

Sempre sulla stessa parete, sul lato destro, troviamo altre due raffigurazioni del mito. Nella prima vi sono dipinti Ercole e Anteo che lottano, il semidio infatti incontra il gigante mentre sta compiendo la sua undicesima fatica, **trovare il giardino delle Esperidi per rubarne i pomi d'oro**. L'affresco raffigura Ercole nell'atto di sollevare Anteo da terra mentre questo agita le gambe e le braccia. Il fregio propone poi la dodicesima fatica; Ercole è raffigurato mentre **cattura Cerbero**, il cane a tre teste, il mostro è infatti tenuto legato dall'eroe con una corda. Il fregio continuava anche sulla parete di sinistra, ma la decorazione è danneggiata e le scene non sono più visibili. Ne rimane soltanto una piccola parte dove è visibile Ercole raffigurato mentre tende un arco, forse la sesta fatica, nella quale l'eroe è incaricato di far fuggire i temibili **uccelli che infestano il lago Stinfalo** e che si nutrono di carne umana e che il semidio riesce a uccidere colpendoli con frecce avvelenate con il sangue dell'Idra.

Le pareti affrescate sono legate ad un preciso programma iconografico, specialmente i miti spesso vengono usati per esaltare la personalità e le qualità del padrone di casa, come nel caso di Casa Alciati, dove viene paragonato appunto ad Ercole, l'eroe per eccellenza, forte e possente, davanti agli ospiti accolti nella sala di rappresentanza.

Ma questi stessi miti vengono usati anche come monito per i visitatori, considerando che - spesso - nella mitologia, chi pecca di tracotanza viene punito dagli dei.