

## Cultura mediterranea ...

### Il mito nel Mediterraneo antico<sup>1</sup>

#### I. Origine e significato del mito

Italo Abate,<sup>2</sup> Studioso del Mediterraneo antico



Il Mediterraneo è lo spazio culturale ove si è sviluppata la storia dell'Occidente, è la culla delle tre grandi religioni monoteiste, il cristianesimo, l'ebraismo e l'islamismo, ma è, allo stesso tempo, lo spazio in cui è nato il mito. Il Mediterraneo è infatti la patria dei miti come sostiene Predag Matvejević; e, in realtà, è proprio lì, in questa "culla dei mari" che il mito nasce e si espande in tutte le civiltà

mediterranee; miti che sono gli stessi, anche se con nomi diversi; essi ci sono stati tramandati dai greci in quantità significative, con i loro personaggi, le loro storie fatte di violenze e di amore, di astuzie e di coraggio, di eroi, dèi e uomini: storie fantastiche ed immaginarie, di realtà e fantasie, di racconti e di leggende. Il mito è il racconto del mondo con cui rinasce ogni uomo; è la narrazione orale, tramandata di generazione in generazione dalla voce del narratore, che di volta in volta si perdeva e allo stesso tempo rinasceva con la voce di un altro trovatore. Oggi abbiamo una infinità di tracce scritte e numerose varianti di quelle storie che ancora affascinano bambini e adulti perché ci fanno penetrare nel mondo perduto della leggenda in cui risuonano ancora gli echi della guerra di Troia, o il dolce canto delle sirene, o si raffigurano le immagini di Afrodite con i suoi amori, di giganti, dèi, eroi e storie inverosimili; si potrebbe iniziare il racconto con *C'era una volta ...* e continuare a narrare fino all'infinito, senza mai fine, fino alla fine dei tempi.

Il mito a cui facciamo riferimento è quello del mondo leggendario della Grecia antica: esso assume il carattere dei racconti che si sono formati e provengono dalla notte dei tempi; narrazioni che si sono consolidate, che sono state tramandate e conservate sino ad arrivare a noi in testi letterari; essi sono di vario genere, poesia,

---

<sup>1</sup> La ricerca si compone di due parti: **I-Origine e significato del mito**; **II-Iconografia del mito**; la Parte **II** sarà pubblicata successivamente.

<sup>2</sup> Presidente di Ambiente e Cultura Mediterranea.

tragedia, storia di cui quelli più noti sono l'*Illiade* e l'*Odissea*. L'insieme di questi testi scritti costituisce la *mitologia greca*.

Quando oggi parliamo di mito intendiamo riferirci ad un racconto, ad una storia, o più suggestivamente ad una credenza che non esiste nella realtà e non corrisponde ad alcuna verità; ma è proprio questa leggenda che allo stesso tempo nobilita sentimenti, convinzioni, atteggiamenti e comportamenti sia nella singola persona, sia in gruppi di persone.

Quando parliamo, ad esempio dei miti del XX secolo, non è la stessa cosa di quando si parla dei miti greci, della mitologia greca o di ciò che è mitico presso i greci. Vi è un abisso concettuale tra i due tipi di miti perché quando ci riferiamo al mito greco facciamo riferimento ad una civiltà ove il mito ha uno statuto completamente diverso dal senso che noi gli diamo oggi; infatti, quando i greci parlano dei loro miti, dell'età classica, si riferiscono alle tradizioni che affondano le loro radici nella memoria del tempo; il riferimento è anche ad un'epoca in cui la scrittura non ancora esisteva, cioè si fa riferimento ad una civiltà orale dove i saperi del mondo, degli uomini, del mondo divino si trasmettevano oralmente con i racconti o le storie che le nutrici raccontavano ai bambini.

Questa focalizzazione nella quale si radicano i miti greci noi la conosciamo solo attraverso i testi che ci sono pervenuti e che possiamo leggere. Se allora riflettiamo su questa visione del mito ci accorgiamo che lo *statuto*, che noi chiamiamo *mito greco* e *mitologia greca*, è una costituzione difficile da circoscrivere perché le frontiere del mito non sono nette e spesso si confondono con la storia o il racconto storico, sono cioè nebulose. Tutti i racconti, leggendari e sempre con storie diverse tra di loro, pieni di eroi, dèi, semi-dèi e divinità varie, raccontano una storia, una organizzazione, una regolamentazione e sono tutti collegati alla natura, alle credenze religiose.

Sono storie che parlano degli dèi, di coloro che i greci definivano eroi, nati dall'unione di una dea con un dio, o con dei mortali; ma le storie parlano anche degli antenati delle città dell'epoca classica, dei fondatori delle polis, degli *ecisti*.

In tal modo il mito si ricollega alla religione entro cui immerge un piede; ma noi questo non lo conosciamo in modo diretto, lo comprendiamo perché si tratta di esseri divini o semi-dèi. Nel contempo però il mito rivela anche un suo *aspetto letterario* perché le storie, i racconti, le tradizioni, le gesta eroiche noi le conosciamo solo attraverso le grandi opere letterarie; tali sono le opere di Omero, l'*Illiade* e l'*Odissea*, o altri testi epici dello stesso genere di cui

## Il mito nel Mediterraneo antico

abbiamo brani, o attraverso la poesia lirica, la poesia corale, o tramite i poemi tragici o le allusioni che sono fatte dai filosofi o dagli storici. Cioè, vi è un aspetto che collega il *mito* alla *sfera religiosa* ed un altro in cui il mito è una specie di creazione letteraria; ma vi è anche una terza apparenza che in qualche modo il mito per i greci è una configurazione di ciò che noi definiamo *storia* perché le leggende degli dèi, degli eroi, dei fondatori di lignaggi aristocratici appartengono ad un passato che i greci riconoscono come loro; essi non fanno alcuna distinzione netta tra quel passato che noi chiamiamo leggendario, mitico e il passato vissuto trent'anni prima; ovvero, questo passato al quale appartengono le leggende, è un passato molto lontano, notevolmente antico. Non c'è



Fig. 1. I luoghi della mitologia nel Mediterraneo antico. Monte Olimpo, sede degli dèi, Monte Parnaso, Monte Eta, Troia, Pergamo, Efeso, Delo, Nasso, Milos, Citera, Thera, Knossos, Delfi, Eleusi, Olimpia, Atene, Tebe, Argo, Sparta, Capo Sunio, Itaca.

sostanzialmente differenza tra quello che è il “passato prossimo” ed il “passato remoto”; il passato “antico”, rispetto a quello “recente”, è tale che non si può percepire, non si può vedere chiaramente quello che è successo; cioè, è come se fossero le immagini di un affresco parietale ove i lineamenti dei personaggi sono sbiaditi, coperti dalle incrostazioni del tempo; in altre parole, non sono di facile visibilità, e la lettura della rappresentazione non sempre è decifrabile in termini logici.

Il mito e la mitologia greca si sono, così, in qualche modo, radicati sul piano della *religione*, della *letteratura*, della *storia*; in tal modo per noi si tratta sostanzialmente di racconti tradizionali sugli dèi, sugli eroi o sui fondatori di stirpi; infatti, alcuni racconti ci proiettano lontani nel tempo, molto, ma molto indietro nel tempo antico, anteriore a quello della Grecia in cui esistevano solo alcune città con la loro vita politica e i loro conflitti; questo è quello che noi percepiamo dalla lettura dei testi che ci sono pervenuti. Ma questi racconti, che noi leggiamo quasi tutti attraverso i documenti che sono disponibili, in che modo i greci li vivevano, come li sentivano e li vedevano? Per noi ciò fa parte dei testi letterari; per loro ciò non era così; per essi, questi racconti erano qualcosa che appariva come lo “sfondo” della loro cultura. I greci, erano immersi là dentro; i bambini imparavano tutto questo come noi possiamo imparare ogni storia che ci raccontano i nostri genitori; cioè quello che possiamo definire il sapere comune, il sapere condiviso di una cultura. Tutti i greci conoscevano queste storie e quando assistevano a una tragedia il tema della stessa lo conoscevano già; essi apprendevano ad esempio esattamente bene le tragedie di Edipo e Agamennone e tutte le altre storie. Tutto ciò faceva parte della loro cultura e con questi racconti e questo sapere comune avevano un certo tipo di rapporto. Vi credevano, o non vi credevano?

Non lo sappiamo! Perché la parola credere non è una parola semplice; la credenza è infatti un qualche cosa che si impone, per noi vi è un credo, per noi vi sono dei testi sacri che ci dicono la verità. Ma in Grecia niente di tutto questo esisteva; vi era una abbondanza di racconti che spesso presentavano versioni differenti che l'uomo greco poteva scegliere e cambiare. I greci non pensavano che i personaggi dei loro miti fossero inventati ... bensì che esistessero; ma in ogni caso i personaggi stessi, o l'insieme del racconto, non aveva il carattere del dogma. Vi erano versioni diverse di uno stesso racconto per cui se ne poteva scegliere una quanto piuttosto un'altra; era la stessa cosa; vi era cioè una libertà di spirito, un modo di considerare questi racconti come un qualche cosa di *immaginario*

## Il mito nel Mediterraneo antico

ma allo stesso tempo *veridico*; in tal modo si ha un margine di interpretazione molto più ampio, cosa che spiega perché questo tipo di credenza non è ciò che noi definiamo credenza religiosa e nemmeno credenza di una verità scientificamente provata. Allora vi è una possibilità di trasmettere questi racconti attraverso il tempo a delle culture e civiltà che non credono più a questi racconti; esse hanno altre credenze ma trovano in questi racconti la testimonianza di una forma di cultura, di civiltà, di immaginario, anche che le seduce, *cosa che spiega perché anche in un periodo, ad esempio, che il monoteismo trionfava e il cattolicesimo si era imposto, vi si potesse far ricorso tranquillamente perché attraverso essi è tutta la*



Fig. 2. Ulisse e le sirene, mosaico pavimentale romano, II secolo d.C. Museo del Bardo, Tunisi.

*cultura antica che ci è restituita.* Questi miti si presentano sempre sotto forma di brevi racconti inseriti all'interno di opere letterarie e solo all'interno delle quali vivono. Ma poi, attorno al V secolo a.C., un certo numero di personaggi riflette su ciò che è stata la storia delle città alle quali essi appartengono; scrivere in prosa è allo stesso tempo fare un lavoro di storico, ma di uno storico che nel contempo, rispetto agli storici che verranno più tardi, non ha le preoccupazioni di riportare solo ciò che è dimostrabile e sul quale vi sono dei documenti assolutamente precisi. Allora abbiamo ad Atene un certo numero di persone che cercano di raccontare la storia della

città, della sua fondazione, dei suoi eroi, tentando di arrivare fino al tempo presente. Si ha dunque una specie di raccolta d'insieme di questi racconti che ha un carattere compiuto e sistematico che prima non aveva. Questo è l'inizio, l'apparizione di qualche cosa che non è solo un mito, ma uno sforzo di costituire una mitologia.

Vi è una domanda che si pone: da dove esce tutto questo, da dove viene e che cosa significa ciò. Allora non si ha più a che fare né con un racconto, né con delle immagini.

Proviamo e cerchiamo di comprendere da dove questi racconti, queste figurazioni, traggono la loro dinamica e producono così sull'uditore o sullo spettatore il loro effetto ... ed è ciò che si può definire *il mitico*; da dove viene tutto questo? Allora bisogna ammettere che in fondo questo è il problema che Lévi-Strauss aveva posto quando pensava che vi è dietro il mitico, un modo particolare per lo spirito di funzionare che egli definisce la logica del concreto. Beninteso, in questi racconti non ci si fonda su una esperienza fisica o su una specie di deduzione logica; è l'immaginario che è in gioco. È un immaginario particolare che ha la peculiarità di operare in direzioni che sono per noi sconcertanti; da dove proviene per esempio un personaggio come la Gorgone, ossia il mostro del mito di Perseo e le teste spaventose di un essere che mostra la lingua e trasforma in pietra chiunque lo guardi?

Ne consegue che il punto di partenza di ciò può essere senza dubbio il fatto che nelle tradizioni degli indoeuropei, ai quali i greci appartengono, vi era sul campo di battaglia tutta una mimica facciale e allo stesso tempo una mimica decorativa, per dimostrare di far paura all'avversario provocandogli il terrore; una di queste mimiche è costituita in un *riktus* nel lanciare un grido strepitante, stridente, in modo da incutere paura. Ebbene, partendo da questo, in qualche modo una specie di bozzolo che va in tutte le direzioni, si può immaginare un viso che è quello del terrore, e si racconta come questo viso dell'orrore vada a finire sul petto del guerriero raffigurato come la testa della Gorgone che Athena porta sul petto e che le procura la vittoria contro tutti i nemici; gli stessi guerrieri portano l'orribile figura sui loro scudi per far paura. È infatti possibile che vi siano degli oggetti, degli esseri e degli animali che incuriosiscano, mettano in gioco, scatenano il movimento dell'immaginazione; quell'immaginazione che, come affermava Aristotele nel *De anima*, l'anima utilizza quando ragiona. Similmente è ciò che Lévi-Strauss chiama una *logica del concreto*, non una logica del principio astratto, ma una logica di identità, un modo di reagire a certi oggetti ... che non si possono classificare esattamente e non si possono

## Il mito nel Mediterraneo antico



Fig. 3. Gruppo statuario con Leda e il cigno, II secolo d.C., in marmo pentelico.  
Venezia, Museo Archeologico Nazionale.

tessere tutta una serie di racconti che in qualche modo illustrano la polivalenza delle cose che non hanno un posto in un pensiero logico. Potremmo dire che il mito sia una costruzione dell'immaginazione con cui si organizza il mondo; in esso gli elementi costitutivi si presentano come immagini, figure e storie in cui sono coinvolti uomini, dèi, semi-dèi, eroi, animali, figure fantastiche con il coinvolgimento della natura. C'è un innesto tra natura e cultura, e, in questo intreccio si risolvono o si creano i problemi; insomma, c'è il fatto e il mito che ci appare come un reperto che è comunque inserito in un contesto sociale, geografico ed etnografico.

In ogni cultura il mito si presenta sempre con racconti, immagini, simboli concreti, e, nonostante una diversità di cultura, simili. In ogni mito è presente sia il racconto, sia il discorso logico-razionale; ovvero, il racconto si compone del *mytos* e del *logos*; il primo è rappresentato dal racconto fantastico, ove non esiste un presupposto reale, che poggierebbe sul *logos* cioè su concetti razionali concatenati tra di loro; questi ultimi troverebbero riscontro nella realtà e corrisponderebbero, così, al vero.

L'analisi etimologica dei termini *mytos* e *logos* sorregge tali affermazioni: *logos* deriverebbe, infatti da *leghein* che indica porre *attenzione*, *ponderare* e quindi *logos* è ciò su cui si è riflettuto e che può essere utilizzato per convincere gli altri, e, di conseguenza ciò che è sensato, razionale, coerente, logico. *Mytos*, invece, indicherebbe la *parola* in modo oggettivo come equivalente di una storia, di ciò che è accaduto o sta accadendo. La parola fornirebbe in tal modo notizie oggettive, la parola stessa avrebbe una vera e propria autorità come si evince dai testi omerici: i discorsi di Priamo, re di Troia, sarebbero *mytos*, quelli di Ulisse sarebbero scaltri e razionali, cioè *logos*.

Le raffigurazioni mitiche hanno trovato un vasto spazio espositivo nell'arte sia in termini pittorici e decorativi, sia in quelli scultorei e vascolari, sia nelle opere a mosaico e ad intarsio; diciamo che tutte le arti figurative comprendono i miti, ma allo stesso tempo gli stessi sono presenti anche nella letteratura, nel teatro, nella poesia e nella musica ... Il mito è presente ovunque perché con esso si conviveva; lo stesso faceva parte della vita reale con le sue similitudini, spunti di vita associativi, invocazioni e comportamenti: il mito era un qualche cosa, uno strumento per orientarsi nell'esperienza e nel mondo. Era un *linguaggio per immagini*; infatti, nel periodo imperiale,



Fig. 4. Raffigurazione di testa di Medusa

la vita privata delle persone era circondata da innumerevoli immagini mitiche in ogni ambiente; nelle case di Pompei al centro delle pareti erano presenti ambiziosi quadri mitologici; nei mosaici pavimentali e

sui soffitti di stucco erano raffigurate narrazioni mitiche a gruppi o singole figure; non sfuggivano a questa logica le decorazioni mitologiche sui tendaggi, tappeti, arredi, stoviglie e argenterie. Nei teatri e nelle terme vi erano gruppi scultorei di figure mitologiche; nei bagni pubblici la presenza di esseri marini era notevole. Nelle città di epoca imperiale i miti erano rappresentati in ogni ambiente, a differenza delle città greche di epoca classica ove le immagini mitiche erano presenti soltanto in alcuni ambienti (santuari) o su alcuni oggetti (vasi). Negli ambienti di età imperiale le immagini mitiche dominavano e definivano sia gli spazi pubblici, sia quelli privati; le figurazioni stesse si riferivano spesso a rituali quotidiani che quegli spazi erano destinati ad accogliere. Nelle terme dominavano scene con l'acqua ove venivano rappresentate ninfe con gli attributi della conchiglia, dell'idria che versa acqua e piante palustri, *thiasos* marini con nereidi, tritoni o, semplicemente, raffigurazioni di animali marini reali (delfini) o fantastici (pantere, caproni marini, Ulisse e le sirene, scene in cui dominava Poseidone). Nelle camere da letto dominavano raffigurazioni con scene dionisiache rendendo omaggio alla dea dell'amore.

Le sale dedicate ai banchetti erano decorate con rappresentazioni mitologiche con Dioniso e Arianna. I sarcofagi erano invece decorati con una quantità innumerevole di miti che esaltavano le qualità del defunto facendo riferimento a vicende mitologiche con cui si raccontavano imprese eroiche o si esprimevano concetti di virtù, di coraggio, di astuzia, o sentimenti religiosi o di amore.

Il mito viene utilizzato dal potere imperiale rivendicando ad esempio durante il periodo augusteo l'appartenenza di Augusto alla famiglia di Enea (che discendeva da Venere) da cui sarebbe discesa la famiglia Giulia, o legando la propria ascesa ad Apollo scelto come suo nume protettore. In questo contesto il linguaggio dell'architettura e delle sculture con cui si propagandavano i miti divenne di grande efficacia in cui si fondevano mito e storia; ed ecco come il mito diventa realtà. Nella fondazione di Roma abbiamo la fusione di due cicli mitologici: quello di Troia e la leggenda di Romolo; ed accanto al mito di Enea e Romolo si inseriscono tutte le altre figure del Pantheon mitologico greco-romano che occuperanno tutti gli spazi espositivi delle immagini (teatri, terme, fori, biblioteche, colonnati, portici, ...) entrando così nella vita di ogni giorno dei romani: sia negli spazi pubblici, sia nelle domus private; ed il mito si confonde con la realtà, si sviluppa un discorso allegorico in cui il mito è il linguaggio della comunicazione. La differenza tra il mito della polis greca e quella romana è notevole; per i greci i miti erano un elemento della

## Il mito nel Mediterraneo antico

fede religiosa ed in quanto tali erano legati ai santuari e luoghi di culto (oracolo di Delfi, santuario di Olimpia, Delo, ...); oppure raccontavano gesta di eroi ed eroine (Achille, Ulisse, Prometeo, Icaro, Meleagro, ...); erano storie di un mondo arcaico ma al quale si apparteneva ancora. Esse erano conosciute fin dall'infanzia e, sostanzialmente si viveva nello stesso paesaggio degli dèi e degli eroi; i luoghi erano gli stessi delle vicende mitologiche e si visitavano gli antichi luoghi di culto ove erano state lasciate tracce dagli dèi e dagli eroi. Per i romani, invece la situazione era un po' diversa; anche i romani avevano una certa familiarità con i miti greci però quelle storie si svolgevano per essi in un mondo remoto di cui molti non avevano alcuna esperienza personale di conoscenza. In ogni caso dal II secolo a.C. i miti greci erano strettamente legati alla poesia, letteratura, filosofia, teatro, arte, insomma da tutto ciò che la *nobilitas* romana era avida di assimilare dalla cultura greca; avere infatti una formazione greca era un fattore essenziale di riconoscimento sociale della propria immagine nella società.

Il ricorso alla cultura greca produce una depoliticizzazione dell'aristocrazia romana: era infatti molto prudente scrivere miti greci che storie romane, o fare retorica con esempi della storia greca piuttosto che far ricorso alla situazione attuale. Il mito entra in modo così profondo nella società romana che il poeta satirico Giovenale per mettere alla berlina la generale mitomania, lamentandosi che si era perso il senso della realtà, affermava ironicamente di conoscere benissimo il boschetto di Marte, la grotta di Vulcano e le rocce eolie, di cui i poeti non si stancavano mai di parlare, piuttosto che la propria casa. Le immagini mitiche erano onnipresenti nella casa di ciascuno perché il mito costituiva un linguaggio culturalmente ambizioso ma che poteva essere conosciuto dalla maggior parte della popolazione. La decorazione della propria *domus* o della propria tomba con immagini mitologiche era una espressione di appartenenza culturale. Pur tuttavia, i miti stessi continuarono presso la società romana ad essere quelli che erano sempre stati: racconti, storie antichissime di dèi ed eroi. Omero li conosceva benissimo e, da allora, di generazione in generazione gli stessi venivano raccontati ai bambini dalle balie; e, c'era un motivo particolare perché ciò avveniva, non solo perché tutti li conoscevano ma soprattutto perché erano da esempio nel bene e nel male; in questo modo i miti aiutavano a capire qualcosa dell'ordine del mondo e del rapporto tra dèi e uomini. I miti erano così molto adatti al discorso allegorico; essi parlavano delle gioie della vita, di felicità o infelicità, del fato, della morte. In Grecia i miti venivano usati come linguaggio e, da qui, il

ruolo importante delle istituzioni, della lirica, le recite dei poemi epici, il teatro, ... I miti erano un qualcosa come una bussola sociale; essi creavano le tradizioni religiose e morali e l'identità culturale, fornivano criteri, esempi e modelli per ogni situazione di vita.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Autori e testi consultati:

JEAN-PIERRE VERNANT, *L'individuo, la morte, l'amore*, Cortina Editore, 1989, in cui si scruta una società, quella greca, sulla raffigurazione degli dèi e la memoria dei morti; una società intrisa di vergogna ed onore in cui la competizione per la gloria lascia poco spazio al senso del dovere e ignora quello del peccato; tutto appare in una dimensione in cui prevalgono la figura degli dèi, il volto della morte e il volto dell'essere amato.

PIETRO JANNI, *Il mare degli Antichi*, Edizioni Dedalo, 1996, in cui il viaggio nel Mediterraneo antico avviene con le antiche imbarcazioni in cui c'è la partenza, la navigazione tranquilla, la tempesta, l'arrivo in porto, gli dèi, i venti e le navi degli eroi mediterranei con le loro leggende, storie e racconti.

MAURICE SARTRE-ALAIN TRANOY, *Il Mediterraneo antico*, BESA Editrice, 1997, ove il Mediterraneo viene presentato come luogo di scontro e di rivalità tra città-stato, regni centralizzati e popoli indigeni sino a entrare dalla fine del IV secolo in un movimento di unificazione ove, nell'ambito della cultura dominante greco-latina, le identità regionali conserveranno la loro identità con la lingua, i culti, il mito.

JEAN-PIERRE VERNANT, *L'universo, gli dèi, gli uomini. Il racconto del mito*, Einaudi, 2000, ove i miti sono un universo di frammenti, personaggi, storie che raccontano di Gaia, Prometeo, gli amori di Afrodite, di Zeus, della guerra di Troia, di Ulisse e dei suoi amori con Circe e Calipso, della Gorgone ...

PREDAG MATVEJEVIĆ, *Breviario mediterraneo*, Garzanti, 2008, in cui il Mediterraneo è storia di naufragi, galeoni affondati, culla di civiltà, mito di sirene, spazio storico-culturale in cui la cultura e la storia vengono direttamente calate nelle cose, nelle pietre, nelle rughe del volto degli uomini, nel colore delle onde, nei peripli antichi per un viaggio che oltrepassa i confini tra storia reale e racconto fantastico.

FERNAND BRAUDEL, *Memorie del Mediterraneo*, Bompiani, 2005, ove si viene trasportati nel Mediterraneo dalla preistoria sino alla conquista romana; un lungo viaggio fino alla civiltà narrando di fenici, greci, romani guidati da un esperto navigatore.

PAUL ZANKER-BJÖRN CHRISTIAN EWALD, *Vivere con i miti*, Bollati Boringhieri, 2008, in cui la ricerca sul mito si sviluppa nel significato dei rilievi mitologici scolpiti sui sarcofagi romani.

ITALO ABATE, *I marmi colorati del Mediterraneo antico*, Grafiche Luorio, 2015, ove, tra l'altro, viene affrontato il mondo figurativo dei sarcofagi sulle cui pareti di marmo erano scolpite le immagini di momenti di vita, vera o immaginaria, riferite quasi sempre a vicende mitologiche col racconto di imprese eroiche o l'espressione di concetti di virtù, coraggio, astuzia, sentimenti religiosi o amori. Gli eroi erano Achille, Meleagro, Alceste, Argonauti, Cerbero, Bellerofonte, Prometeo, Medusa, Icaro, Ippolito ...il mondo del mito.