

GIOCO, SORTE ED EMOZIONI DI ACHILLE E AIACE: DALL'ANFORA DI EXEKIAS AI VASI DI AGRIGENTO



Filippo Sciacca

Psicologo;

Campo di ricerca:

Interazioni fra comunicazione, mente e culture

filippo.sciacca@tin.it

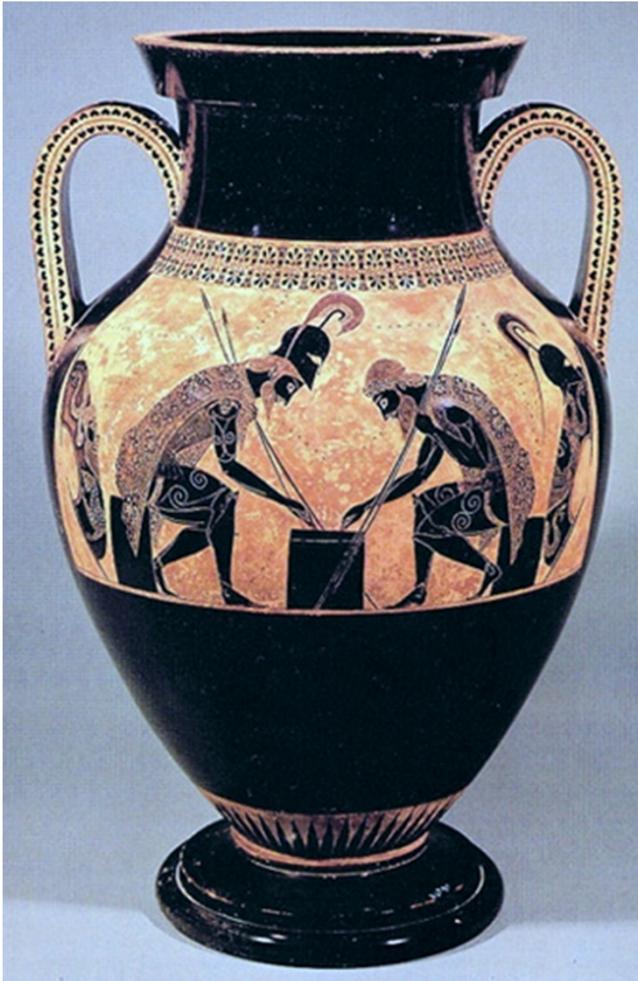
L'analisi delle immagini vascolari greche permette la ricostruzione di alcuni aspetti dell'antropologia, ossia degli elementi significativi della mentalità e della cultura della Grecia antica. A partire dalla grande anfora attica a figure nere dei Musei Vaticani, [1] realizzata da Exekias intorno al 540 a.C., è possibile addentrarsi nelle concezioni del gioco, della sorte e delle emozioni nella Grecia dell'età arcaica. In essa il grande ceramografo ateniese ha utilizzato un linguaggio pittorico carico di emozioni e di significati profondi. La famosa scena, dipinta sul lato A, raffigura Achille e Aiace che giocano, mentre sul lato B è raffigurato il ritorno a casa dei Dioscuri dall'Olimpo (figg. 1–2). L'ateniese Exekias è stato uno dei maggiori ceramografi attici dello stile a figure nere, che si firmava anche come ceramista, avendo rielaborato nella sua officina alcune precedenti forme vascolari, come il cratere a calice o la coppa (*kylix*) “ad occhioni”. Nel panorama della produzione della ceramica attica arcaica, fra il 550-525 a.C., egli ha compiuto un grande salto qualitativo, portando alla perfezione la tecnica a figure nere.

La data di esecuzione dell'anfora dei Musei Vaticani rinvia al contesto artistico, politico e di esportazione mercantile nel periodo della tirannia di Pisistrato (561-528 a.C.). Le scene sono state analizzate e discusse da vari studiosi, tra cui J. Boardman, A. Hrmay, H. A. Shapiro, S. Woodford, tentando di interpretare in chiave politica il messaggio che Exekias intendeva esprimere. Ma le ipotesi antitiranniche o filotiranniche appaiono controverse.

L'efficace soggetto del lato A fu un *leitmotif* iconografico molto apprezzato dai Greci, al punto di essere in seguito codificato e riproposto da altri ceramografi attici in molti tipi di vasi (fig. 3). L'ampia composizione metopale copre la parte centrale dell'anfora, creando un effetto di equilibrio tra parti chiare e fondo nero del vaso. In alto è incorniciata da un fregio di doppie palmette, mentre in basso il confine è netto, leggermente al di sotto del piano pavimentale, da dove si espande il bel fondo nero. Più in basso, sopra il piede del vaso, corre un motivo a raggi con le punte rivolte in alto, che ha la funzione di dirigere lo sguardo dell'osservatore verso l'immagine metopale. I lati brevi hanno confini netti, ai margini di una sottile linea nera che definisce delle pareti, probabilmente della tenda entro la quale i due eroi omerici stanno giocando durante un intervallo fra i combattimenti sotto le mura di Troia. Sulle pareti sono poggiati obliquamente gli scudi convessi che fanno da contrappunto, fuori dell'immagine, alle spalle ondulate del vaso.

Tutte le figure, a *silhouette* nera, si stagliano nettamente contro lo sfondo oca-rosato della terracotta. La scena raffigura i due eroi omerici Achille (re di Egina), a sinistra, e Aiace Telamonio (re di Salamina), a destra, mentre sono intenti a giocare, chini su una *tràpeza* su cui poggia, distinta da una sottile linea orizzontale incisa, una tavola da gioco. Entrambi sono di profilo e armati, seduti simmetricamente su semplici sgabelli; i nomi sono iscritti a fianco della loro nuca (ACHILEOS; AIANTOS); stringono con la mano sinistra due lunghe lance, mentre con le dita della mano destra sembrano spostare qualcosa, che però non è raffigurato. Gli occhi sono resi in modo frontale, secondo il tradizionale stile arcaico, e fissano con attenzione la tavola da gioco. L'occhio di Achille, che sta seduto su uno sgabello più alto, si

[1] L'anfora attica di tipo A, a collo distinto, fu rinvenuta a Vulci (altezza: cm 58) e conservata al Museo Gregoriano Etrusco, Città del Vaticano, inv. 344.



**Fig. 1 - Anfora di Exekias, lato A, *Achille e Aiace che giocano*, 540 a.C.
Museo Gregoriano Etrusco, Città del Vaticano**

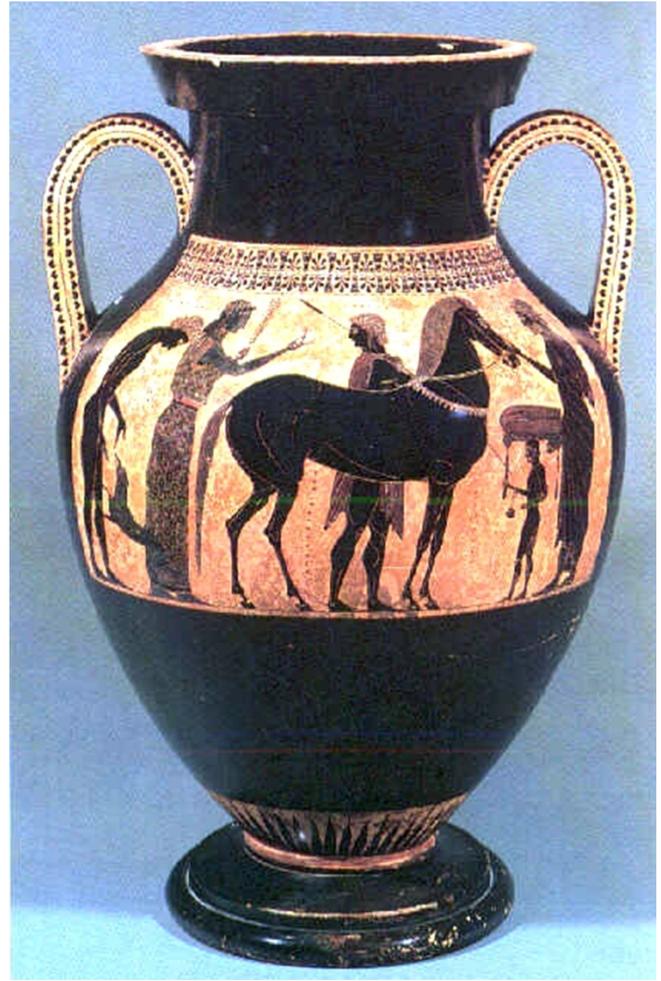


Fig. 2 - Anfora di Exekias, lato B, *il ritorno dei Dioscuri*.



Fig. 3 - Anfora di Exekias, lato A, particolare della scena metopale

trova ad un livello leggermente rialzato rispetto a quello di Aiace. Inoltre tiene alzato in testa l'elmo corinzio con cimiero dalla folta criniera di cavallo. Alle sue spalle è deposto obliquamente alla parete lo scudo beota, con rientranze al centro per non coprire la vista nei combattimenti. Anche lo scudo di Aiace è collocato simmetricamente nella stessa posizione, ma su di esso l'eroe ha poggiato il suo elmo corinzio crestato, a portata di mano, con il paranaso rivolto verso la parete. Lo scudo di Achille ha un emblema composto dal profilo a rilievo di una testa di Satiro tra un serpente e una pantera (fig. 4). Nello spazio al di sopra dello scudo c'è la firma dell'artista, come vasaio: "ECHSEKIASPOISEN". Invece sull'emblema dello scudo di Aiace è raffigurato il *gorgoneion* tra serpenti, mentre in alto c'è la scritta: "ONETORIDESKALOS" (una dedica acclamatoria verso un efebo) (fig. 5).

Gli eroi sono intensamente concentrati sul gioco, muovendo qualcosa sul tavolo con l'indice e il pollice a pinza. Le parole dipinte vicine alla loro bocca, come in un fumetto, sono i numeri che stanno esclamando: Achille dice "quattro" (*tesara*), Aiace esclama "tre" (*tria*).

Sui *chitoniskoi* pieghettati indossano leggere corazze di cuoio riccamente decorate, mentre le gambe sono protette, oltre che dagli schinieri bronzei, da cosciali di cuoio decorati con motivo a spirale. Il tessuto dei corti mantelli ha una decorazione sofisticata e ricca di particolari che rivela l'eredità dello stile geometrico (orli con motivo a zig-zag, bande con motivi a spirale e a meandro, disegni a rosette, svastiche e stelle). L'eleganza e la perfezione del disegno sottolineano il loro status aristocratico. La figura di Achille tuttavia appare più ricca di dettagli: la resa della fine capigliatura, la benda più larga e la testa di leone posta sul deltoide.

Per indicare i particolari dei corpi, delle vesti, delle armi, dei capelli e dei peli delle barbe, l'artista ha utilizzato una punta metallica scalfendo, quasi con il cesello, la compattezza della lucida vernice nera. Il disegno è preciso e, in alcune zone, l'uso del secondo colore rosso serve a mettere in evidenza i dettagli dell'armatura (come sulle criniere degli elmi e sulle bende che cingono le teste). La simmetria delle figure, anche se le proporzioni dei corpi non sono del tutto corrette, rivelano l'uso di uno stesso schema, reso in modo plastico dalle sole variazioni della posizione delle gambe e della maggiore inclinazione del busto di Aiace, che ha il capo scoperto.

La scena si svolge durante l'assedio di Troia, anche se l'episodio non è narrato esplicitamente dai testi omerici. Nell'intervallo fra le battaglie i due re Achei hanno già posato gli scudi dentro una tenda, e Aiace vi ha deposto il suo elmo. L'artista, piuttosto che focalizzarsi su un episodio bellico, ha voluto cogliere i leggendari eroi in un momento di grande umanità: la competizione del gioco che li distoglie dalle preoccupazioni belliche. Si avverte però una tensione repressa, come se i due eroi non riuscissero ad allentare completamente la guardia; essendo già armati, sono pronti ad affrontare un eventuale nuovo scontro. Entrambi stringono le doppie lance, gli scudi sono pronti per essere imbracciati e l'elmo di Aiace è a portata di mano per essere indossato. La scena procura nello spettatore un senso di attesa sia per l'imminenza di nuova battaglia sia per la consapevolezza del destino tragico che l'epopea troiana assegnerà a loro.

Exekias, inoltre, ha creato una sintassi iconografica in cui tutte le figure sono in relazione tra loro. Innanzitutto vanno osservate la forma e la posizione dei due scudi. La loro curvatura fa da efficace contrappunto alla struttura convessa del vaso, creando un effetto di equilibrio e di misura; ma al tempo stesso la loro posizione obliqua, parallela alle doppie lance degli eroi, orienta lo sguardo dello spettatore verso il centro nevralgico della scena, dove si sta giocando una partita. Questo orientamento è rafforzato dallo sguardo delle due teste a rilievo, che



Fig. 4 - Anfora di Exekias, lato A, particolare di Achille



Fig. 5 - Anfora di Exekias, lato A, particolare di Aiace

quasi emergono dagli emblemi degli scudi e che sembrano partecipare con apprensione alla partita facendo il tifo per i loro padroni: gli occhi penetranti del Satiro sullo scudo di Achille e quelli di Medusa sullo scudo di Aiace fissano attentamente il centro della scena. Le altre figure orientano il nostro sguardo verso il centro del vaso, il punto in cui l'occhio è attratto. Possiamo intravedere una specie di schema a "zig-zag", composto ai lati da due triangoli rovesciati: il primo formato dallo scudo e dalla schiena di Achille, il secondo dalla schiena di Aiace e dal suo scudo. Al centro vi è un terzo triangolo, formato dai busti chinati dei due eroi e dal tavoliere, a cui si sovrappone un quarto triangolo rovesciato composto dalle lance, il cui vertice cade proprio sulla tavola da gioco. Quest'ultimo triangolo è un vero e proprio vettore che, attraverso la connessione tra gli occhi dei due eroi e le impugnature delle loro lance, fa convergere tutta la loro attenzione verso il centro della scena, evidenziando l'azione del gioco e, allo stesso tempo, fa scorrere in modo efficace il nostro sguardo su quel punto cruciale. Il vettore triangolare è rafforzato inoltre dalle forme oblique dei due scudi appoggiati, disegnati in modo parallelo alle lance, che contribuiscono a focalizzare lo sguardo verso il centro della composizione. L'importanza di questa zona è ulteriormente sottolineata dalla sovrapposizione di questi ultimi due triangoli, che creano la forma di una losanga, al cui interno è contenuto lo spazio del gioco. L'intero schema utilizzato da Exekias rivela la ricerca di un rigore strutturale, che indubbiamente discende dalla tradizione stilistica della precedente età geometrica.

Tutta la scena, infine, è leggibile da sinistra verso destra, in ordine d'importanza. Con abilità compositiva Achille appare come la figura dominante: è seduto su uno sgabello più alto e l'elmo alzato lo rende più imponente di Aiace, che ha invece il capo scoperto e vulnerabile (le figure umane dipinte nei vasi greci a un livello più basso indicano sempre il perdente, come nel caso delle Amazzoni conquistate). E' come se l'elmo corinzio fosse una seconda testa che, in modo raddoppiato, guarda lo svolgimento del gioco con le grandi orbite vuote. Inoltre la sua armatura è più ricca di dettagli e i suoi piedi sono ben piantati al suolo; al contrario i piedi di Aiace sono dipinti con l'arco plantare più arcuato e sollevato da terra, mostrando la sua tensione. Altri dettagli che rivelano l'apprensione di Aiace sono stati descritti in precedenti studi, riportati da M. B. Moore: la doppia linea del sopracciglio è presente in altri vasi di Exekias per esprimere la tensione dei personaggi; le doppie lance sono impugnate strettamente e una non riesce neppure a toccare il suolo, contrariamente alla presa rilassata di Achille.^[2]

Il maggior punteggio - "quattro" - ottenuto da Achille, ci fa supporre che sono stati lanciati degli oggetti segnapunti (astragali o dadi), che hanno determinato un vincente e un perdente. Le conseguenti emozioni dei due eroi, di gioia per la vincita e di sconfitta per la perdita, sono sensibilmente amplificate dagli emblemi a rilievo posti sugli scudi: le loro teste e i loro sguardi, infatti, convergono sulla partita giocata: sullo scudo di Achille il Satiro è sorridente per la vincita, mentre la testa di Medusa dello scudo di Aiace ha un'espressione alquanto afflitta e disgustata per la perdita. Pure l'elmo di Aiace, girato ed in equilibrio precario, non guarda la partita; le sue orbite vuote sono rivolte a destra, fuori dalla scena.

Ad una prima lettura semantica dell'immagine sembra che Exekias sia stato il primo, nella ceramografia attica, a rappresentare il soggetto di Achille e Aiace che giocano durante una pausa fra le battaglie della guerra di Troia. Questo primato, messo in discussione da studiosi come D. Kemp-Linderman, K. Schefold o da A. Kossatz, è stato però confermato da numerosi

^[2] M. B. Moore 1980, pp. 418-421.

altri archeologi.^[3] Tre frammenti ceramici, studiati da E. Anne Mackay,^[4] sono attribuiti ad Exekias, che aveva realizzato una più antica versione dello stesso soggetto. Apparterrebbero ad una precedente anfora di tipo B, dapprima conservati a Lipsia (T 355 a-c) e poi dispersi nell'ultimo conflitto. In essi è leggibile che Aiace era raffigurato a sinistra.

La scena è un testo iconico, che nei fruitori greci di età arcaica suscitava, con molta probabilità, significati facilmente riconoscibili e leggibili. Indubbiamente i Greci ne comprendevano il senso attingendo alla loro "enciclopedia semantica", citando una definizione Umberto Eco^[5]. Sapevano riconoscere, ad esempio, quale tipo di gioco i due eroi stavano giocando e quali oggetti occorreivano per lo svolgimento del gioco. A noi invece alcune stilizzazioni delle forme ci appaiono dei puri significanti senza significato, ovvero dei segni ambigui: non riusciamo a individuare ad esempio la forma e il tipo di tavola da gioco, poiché è dipinta in modo essenziale e priva di dettagli, né di conseguenza riusciamo a vedere a cosa stanno giocando i due eroi. Noi percepiamo con i nostri occhi e la nostra mente, fuori dal contesto; i Greci percepivano con i loro occhi e la loro mente, dentro il loro contesto. Possiamo solo dire che entrambi esclamano i numeri "quattro" e "tre" e che con l'indice ed il pollice a pinza stanno muovendo qualcosa sul tavoliere. Questo semplice gesto li rende profondamente umani, cogliendoli in un momento di intimo rilassamento e, a prima vista, la loro partita sembra essere un divertente passatempo che li distoglie temporaneamente dalle incombenze della guerra.^[6] La scena evidenzia anche l'amicizia fra i due più grandi guerrieri dell'esercito Acheo, che con cameratismo cooperavano nelle battaglie contro i Troiani. Da questo punto di vista essi sono un soggetto ideale, da dipingere sia quando combattono sul campo di battaglia sia quando gareggiano una partita su una tavola da gioco. Va però osservato che l'attività di svago o l'idea di divertimento, come occupazione del tempo libero, erano estranee alla percezione degli antichi Greci.^[7] Per loro il gioco rinviava soprattutto all'idea di competizione, di lotta agonale, in cui l'avversario doveva essere superato o per abilità o per fortuna; inoltre era connesso a valenze e contenuti di tipo religioso. Agone (ἄγών) significa generalmente lotta, combattimento, gioco, gara. La civiltà greca si è fondata sull'agone e l'impostazione agonica, o dell'azione, ha pervaso l'educazione degli individui e la vita politica delle città. Peraltro lo spirito agonistico, componente fondamentale dell'uomo greco, era connotato da un'intensa partecipazione emotiva.^[8] La passione per la competizione si palesava, ad ampio raggio, nella lotta militare, nella gara atletica, fino al gioco vero e proprio (ἄγών). I giochi da tavolo costituivano anche una competizione agonistica vicendevole tra avversari, tesi a vincere la partita.

I Greci furono appassionati a vari tipi di giochi con o senza tavoliere, che possono essere distinti in:

- **giochi di abilità**, in cui destrezza e intelligenza svolgevano un ruolo determinante. L'abilità esprimeva quello che il giocatore era in grado di saper fare in termini di ragionamento e di astuzia. Omero (*Od.* I, 107) ha descritto i pretendenti di Penelope mentre giocavano con

^[3] D. Kemp-Linderman 1975, K. Schefold 1978, A. Kossatz 1981.

^[4] E. A. Mackay 1978.

^[5] U. Eco, 1975.

^[6] Erodoto (*Storie I, 94*), nel descrivere la vita degli antichi abitanti della Lidia, narra che essi inventarono vari giochi tra cui quelli coi dadi e con gli astragali, per distrarsi da una tremenda carestia che li affamava.

^[7] Il termine inglese *sport* (dal francese antico *desport*), che significa "divertimento", "svago", non rende pienamente l'idea di ciò che i Greci intendevano per agonismo.

^[8] La competizione agonistica faceva parte dell'educazione formativa dell'individuo ed aveva implicazioni politiche, religiose ed etiche, oltre che spettacolari come le Olimpiadi, i concorsi tragici, poetici, musicali, di bellezza, ecc. Comportava la cura del corpo, l'affinamento dell'anima, la sfida e il superamento esibito di sé.

delle pedine, senza dadi o astragali, seduti sopra le pelli di bue.

- **giochi di fortuna** in cui il caso (τύχη), la sorte, prevaleva su intelligenza e abilità. Il lancio degli astragali, ad esempio, era un semplice gioco di fortuna in cui non occorreva il tavoliere; i giocatori vincevano grazie al maggior punteggio ottenuto, segnato sulla faccia di alcuni ossicini di animali.

Questa fondamentale distinzione dei giochi greci può essere messa a confronto con due importanti categorie descritte da R. Caillois^[9] nel suo lavoro di analisi e di classificazione dei giochi:

- **Agòn** o giochi di abilità: ad esempio nella strategia degli scacchi niente è lasciato al caso, e l'uguaglianza delle probabilità di successo è creata dalle regole, affinché i giocatori possano esprimere attivamente la loro abilità, l'intelligenza, l'allenamento e la volontà di vincere;

- **Alea** o giochi di fortuna: qui il caso è il solo artefice della vittoria, come avviene nella roulette o nel gioco con i dadi; i giocatori sono passivi e devono aspettare con trepidazione il verdetto della sorte, non essendo necessarie l'abilità, l'applicazione e il ragionamento.

Sotto a questa prima sceneggiatura iconografica traspaiono, latenti, altri importanti elementi che ci permettono di conoscere più a fondo la mentalità degli antichi Greci e che ci sfidano a poter percepire con i loro occhi. A partire dalla competizione agonale si ha, infatti, l'impressione che il gioco fra Achille e Aiace rinvii ad un'altra scena che rappresenta piuttosto il destino o la sorte dei due eroi legata al caso (τύχη). E' come se sotto alla loro apparente concentrazione sulle fasi del gioco emergessero le loro emozioni e i loro impulsi legati all'esito della partita, che diventa metafora del rapporto col destino e la sorte. Achille ha vinto, ottenendo il punteggio di "quattro", rispetto al "tre" del perdente Aiace,^[10] ma la scena sembra essere un ironico presagio degli eventi che determineranno le loro vite. Nell'*epos* troiano, infatti, i due guerrieri moriranno prima della partenza degli Achei da Troia: Achille sarà ucciso banalmente da una freccia che colpirà il suo tallone vulnerabile e sarà proprio Aiace a trasportare il suo corpo esanime fuori dal campo di battaglia, ma in un secondo tempo Aiace, tragicamente, si ucciderà su una spiaggia conficcandosi la spada nel ventre. Tutti i Greci che conoscevano i poemi epici potevano dunque considerare questa scena con la consapevolezza di ciò che sarebbe accaduto ad Achille e Aiace, confermando la loro credenza che nessun mortale poteva sfuggire al suo destino. Proprio il destino dei due eroi è stato raffigurato da Exekias in altri due splendidi vasi: l'anfora in cui Aiace trasporta sulle proprie spalle il corpo inerte di Achille e l'anfora con il suicidio di Aiace.^[11]

Prima di affrontare questi temi, però, occorre stabilire quale tipo di gioco da tavolo i due guerrieri stanno giocando, poiché il disegno essenziale di Exekias non fornisce elementi leggibili. Se i Greci lo individuavano in modo intuitivo, noi ne abbiamo perso la traccia e ci è difficile decifrarne il significato. Peraltro i reperti pervenuti sono scarsi e le informazioni sono spesso incomplete, lacunose e a volte mal interpretate; anche le fonti scritte illuminano solo piccoli tasselli del grande e complesso mosaico, costituito dai diversi giochi da tavolo utilizzati in Grecia. Ma analizzando con attenzione i vari elementi della scena di Exekias, possiamo tentare di individuare in quale tipo di gioco sono coinvolti i due eroi. Il fatto che essi esclamano i numeri "quattro" e "tre" indica o che hanno già lanciato degli imprecisati oggetti segnapunti, dichiarando il risultato ottenuto, oppure che stanno pronosticando, prima del tiro, l'uscita di numeri propizi, come avviene nel gioco della morra. Quali possono essere questi imprecisati oggetti che Exekias non ha raffigurato sull'anfora?

^[9] R. Caillois 2004.

^[10] Nei poemi omerici Aiace è perdente sia nei giochi in onore di Patroclo sia quando vengono assegnate le armi di Achille, perdita quest'ultima che lo indurrà alla follia e al suicidio.

^[11] Inv. Munich 1470; inv. Boulogne-sur-Mer 558.

Fra i più antichi giochi di fortuna presso i Greci il lancio degli astragali era un divertimento diffuso, essendo anche un gioco d'azzardo.^[12] La forma cuboidale di un astragalo (fig. 6), con quattro facce differenti e distinguibili, consentiva ai Greci di attribuire un valore numerico a ciascun lato: precisamente 1, 3, 4 e 6, senza che le cifre fossero segnate da puntini o altro; il 2 e il 5 mancavano.^[13] L'astragalo, una volta lanciato, ricadeva in quattro posizioni diverse costituendo un gioco d'azzardo naturale, poiché i risultati ottenibili comportavano un'elevata arbitrarietà. Nel tiro a sorte, giocato dai Greci in 2-4 persone, si lanciavano quattro astragali per volta. Anche se non ci è pervenuta la descrizione completa delle regole del gioco, potevano realizzarsi in tutto 35 combinazioni delle quattro facce. Si conoscono solo alcuni nomi delle principali combinazioni: il miglior colpo, chiamato "getto di Afrodite" (*Aphrodites ptosis*), corrispondeva all'uscita di quattro facce di differente valore, il colpo peggiore era invece la combinazione di quattro "uno" (o forse di quattro facce di stesso valore) ed era detto "cane" (*kyon*). Il valore di un colpo non coincideva cioè alla semplice somma delle cifre delle quattro facce uscite, e probabilmente alcune combinazioni davano diritto ad un numero superiore di punti. Si conoscono i nomi e i valori di altri colpi, ma rimane sconosciuta la composizione di queste combinazioni. Si poteva giocare anche con cinque astragali il *pentelitha* (simile all'attuale gioco dei "cinque noccioli"), gioco di concentrazione e destrezza manuale. Tenendoli nelle mani si usava lanciaarli in aria per poi cercare di recuperarli al volo nel maggior numero possibile.

Appare quindi inverosimile che i numeri "quattro" e "tre" esclamati da Achille ed Aiace possano essere connessi al gioco degli astragali, soprattutto perché il lancio degli astragali non prevedeva l'uso della tavola da gioco con le pedine. Possiamo supporre, piuttosto, che i due eroi stiano giocando a dadi (fig. 7). I dadi (*kyboi*) potevano essere usati o da soli, soprattutto per le scommesse ed i giochi d'azzardo, o per accompagnare vari tipi di giochi. Il termine generico *kubèia* (κύβεία) indicava quel gruppo di giochi in cui si usavano i dadi, che potevano essere realizzati in avorio, osso o legno, ma anche in terracotta, argento, bronzo, piombo, ambra, cristallo, ecc. Vi erano dadi con sole quattro facce, discendenti diretti degli astragali, ma comunemente avevano sei facce segnate da lettere, punti o cerchietti. I Greci utilizzavano due o più dadi, in base al tipo di gioco, e gettandoli su un tavoliere, come ancor oggi facciamo, leggevano il risultato ottenuto sommando le cifre segnate in alto. Resta da chiarire se Achille e Aiace stanno pronosticando l'uscita di numeri considerati propizi, come si fa nel gioco della morra, o se stanno esclamando ad alta voce la combinazione già uscita, spostando di conseguenza con la punta delle dita qualcosa sulla tavola da gioco. La seconda ipotesi sembra più probabile e gli oggetti non raffigurati dovrebbero essere delle pedine. Di conseguenza se gli eroi stanno muovendo delle pedine, significa che non stanno utilizzando solo i dadi, ma stanno giocando una partita più complessa. Ma quanti dadi stanno lanciando? Quale tipo di tavola da gioco e quali pedine possono essere quelle non figurate esplicitamente dall'artista? Della tavola da gioco raffigurata non è possibile stabilire il tipo, la dimensione,

^[12] Gli astragali, di derivazione egiziana, fin dall'età omerica avevano anche carattere divinatorio e sacrale (astragalomanzia e cleromanzia); servivano per interrogare il destino e conoscere la risposta degli dei o potevano essere usati come amuleti.

^[13] L'astragalo è un ossicino dell'articolazione delle zampe, situato nel tarso posteriore di quadrupedi come la pecora, la capra, ecc. Ha quattro facce di forma diversa: una più piana, una concava, una convessa e una molto irregolare. Gli astragali divennero così popolari da essere riprodotti anche in diversi materiali: terracotta, avorio e, addirittura, bronzo, marmo e oro. Sulle facce potevano essere aggiunte lettere, numeri o puntini. Il gioco era praticato dai ragazzi o dagli adulti senza distinzione di sesso e di ceto sociale.



Fig. 6 - Le quattro facce di un astragalo



Fig. 7 - Dado in terracotta da Taranto, V sec. a.C. L'abbreviazione KY sta per il numero sei

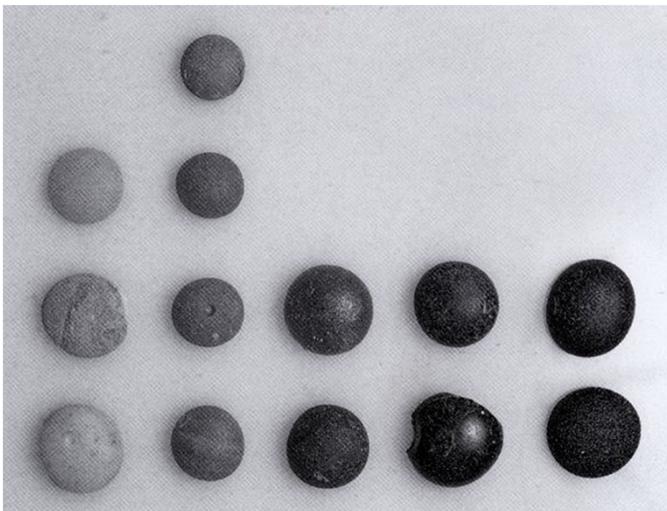


Fig. 8 - Pessòi (pedine) di diverso colore

né la forma delle pedine. Di questi elementi, ovvi e risaputi dai Greci, noi abbiamo perduto il significato e dobbiamo attingere necessariamente alle fonti scritte e alla documentazione archeologica pervenuta.

Sappiamo che nei giochi con tavoliere essi usavano i *peṣṣòì* (πεσσοῖς, “pedina” o “tessera”, poteva anche essere anche un semplice sassolino), mentre la tavola da gioco era chiamata *πεσσόν* (fig. 8). Il termine indicava un gioco molto diffuso, la *peṣṣèia* o *pettèia* (πεσσεῖα o πεττεῖα) basato sull’abilità e sull’intelligenza, che si giocava su un tavoliere di varie dimensioni con pedine bianche e nere allineate, inizialmente, sulle prime linee dei lati opposti. Le pedine, tutte uguali per forma, differivano solo nella quantità, in proporzione alla grandezza della tavola da gioco, che era suddivisa, a mò di damiera, in caselle quadrate dello stesso colore. Il numero delle caselle poteva essere di 8 x 8 per lato (per complessive 64 caselle), sulle quali ogni giocatore poneva i suoi 8 *peṣṣòì*, oppure di 12 x 8 con 12 pedine e 96 caselle oppure anche di 10 x 9 e di 11 x 10.^[14] Si trattava di un gioco che simulava un combattimento, in vero e proprio stile militare, il cui una pedina bianca, circondata da due pedine nere dell’avversario veniva immobilizzata, catturata e perduta.^[15] Una specie di allenamento teorico-pratico, con tanto di strategia e di tattica, per tenersi in esercizio anche durante la pausa fra le battaglie.

Giocando la *peṣṣèia* però si usavano solo la tavola da gioco e le pedine, invece la scena sull’anfora di Exekias mostra Achille e Aiace che non muovono soltanto le pedine, ma che usano anche i dadi, viste le esclamazioni “quattro” e “tre”. Possiamo affermare cioè, che il movimento delle pedine è determinato dal tiro dei dadi. Tra i giochi da tavolo con i dadi era popolare il *pente grammai* (πεντε γραμμαῖ, “cinque linee”)^[16] - chiamato anche soltanto *γραμμαῖ* - che a differenza dalla *peṣṣèia* era un gioco di competizione, ma affidato interamente al caso e quindi all’azzardo, come il gioco degli astragali. Rimangono delle incertezze sulla configurazione della tavola da gioco, ma di certo ciascun giocatore allineava alla partenza le sue cinque pedine (*peṣṣòì*) di diverso colore ed il movimento delle pedine era determinato dal tiro dei dadi.^[17] Al di là di queste notizie documentate restano oscure, soprattutto, le regole

^[14] Il lessicografo Giulio Polluce di Naucrati, vissuto nella seconda metà del II sec. d.C., nell’*Onomastikhòn* (IX, 98) chiama *poleis* (le città) un tipo di *peṣṣèia* giocata su un tavoliere suddiviso in caselle (*poleis* per l’appunto). Su ogni casella stava solo una pedina che poteva spostarsi in linea retta - avanti, indietro e lateralmente come la torre negli scacchi - e non diagonalmente. L’arrivo di una pedina sull’opposta linea dell’avversario non dava al giocatore nessun vantaggio. Vinceva chi prendeva tutte le pedine avversarie o colui che le immobilizzava. Ne *Le supplici* di Euripide un Tebano chiede a Teseo come era governato il suo paese, e quest’ultimo gli risponde che nella democratica Atene tutti gli abitanti sono uguali, come le pedine del gioco *poleis*. Aristotele nella *Politica* parlando dei Greci cacciati dalla città di Atene (apolidi), li paragona alle pedine rimaste accerchiate da quelle avversarie. A Roma il gioco che si sa essere derivato dal greco *poleis* era il *ludus latruncularum*, anch’esso un gioco di combattimento.

^[15] Lo scopo dei giochi di competizione era di far percorrere alle proprie pedine un determinato itinerario, e di riuscire a rimuoverle per primi, cercando di bloccare quelle dell’avversario evitando le sue azioni di disturbo.

^[16] Nel corredo del *pente grammai*, oltre al tavoliere e alle pedine, erano compresi anche i dadi. Ad Epidaurò sono state rinvenute varie tavole da gioco di grandi dimensioni (fino a cm 115 x 60), sia in legno sia in pietra, con cinque linee sulla superficie, risalenti al IV e III sec. a.C. Probabilmente erano consacrate ad Asclepio e servivano ai malati, ospiti dell’*asklepieion*, in attesa della guarigione.

^[17] Polluce (*Onomastikhòn* IX, 97) così descrive il gioco: “Ciascun giocatore ha cinque pedine su cinque linee, come dice con ovvietà Sofocle ‘tavole con cinque linee e lanci dei dadi’, e in mezzo c’era una linea chiamata ‘linea sacra’; un giocatore che muoveva una pedina da questa linea dava adito al proverbio «sposta la pedina dalla linea sacra». Questo proverbio, già presente nei versi di Alceo e Sofrone, è citato da Teocrito VI, 18: “Fugge se l’ami, t’insegue se non l’ami, e muove la pedina dalla linea” per significare che nel *pente grammai* il giocatore quando stava per perdere, lasciando nulla d’intentato, doveva rischiare tutto oltrepassando la linea sacra.

del gioco. Si trattava probabilmente, come la maggior parte degli antichi giochi di competizione, di una mescolanza di percorsi da far effettuare alle pedine, e di accerchiamenti in cui la casualità, determinata dal tiro dei dadi, poteva essere in parte compensata dall'abilità del giocatore. Sembrerebbe, dunque, sostenibile l'ipotesi che Achille e Aiace stiano giocando il *pente grammai* o quanto meno un tipo di gioco con linee (*grammai*), pedine e dadi. Il dubbio nasce dal fatto che sulla tavola da gioco Exechias non ha dipinto il numero di *peSSI*, ma di certo la partita che stanno disputando è un vero e proprio agone. Possiamo però supporre che gli eroi stanno utilizzando al massimo due dadi. E' solo con il lancio di due dadi, infatti, che Achille può ottenere la combinazione di "quattro", mentre Aiace "tre".

Le analoghe scene di gioco, dipinte su altre ceramiche attiche a figure nere e a figure rosse, potrebbero fornirci ulteriori chiarimenti. Oltre duecento vasi greci (anfore, crateri, *hydriai*, *lekythoi*, *kylikes*, ecc.) mostrano, infatti, delle varianti dell'immagine di Achille e Aiace che giocano. Questo soggetto si trova maggiormente raffigurato sui vasi attici a figure nere e meno sui vasi a figure rosse. La cronologia va dall'ultimo quarto del VI sec. a.C. alla seconda metà del V sec. a.C. [18] Una *lekythos* frammentaria a fondo bianco - proveniente da Vassallaggi (520-510 a.C.) e conservata nel Museo Archeologico di Agrigento, - mostra l'analogha scena su entrambi i lati (fig. 9, a-c). I due eroi sono seduti su un alto sgabello e indossano un ricco *himation*. Alle loro spalle sono gli elmi beoti con *emblemata* in rosso (a sinistra due cerchi, a destra un tripode), sui quali sono poggiati gli elmi dagli alti cimieri, rivolti verso gli eroi. Da dietro lo sgabello dell'eroe di destra spunta una porzione della lancia.

Su altri vasi gli eroi stanno seduti o accovacciati uno di fronte all'altro, a volte stanno all'aperto presso un albero; al centro sta la tavola da gioco sulla quale, di frequente, sono dipinte distintamente le pedine. Alcuni di questi vasi presentano però un numero variabile di pedine. Una scena molto simile si trova sul lato B a figure nere di un'anfora panciuta bilinguale di Andokides e Lysippides, che si trova a Boston [19] (fig. 10). Qui appaiono 11 pedine, disposte sul tavoliere ad intervalli pressoché regolari; a sinistra Achille sta afferrando la terza. La stessa scena, dipinta a figure rosse sul lato A, mostra una tavola da gioco più decorata, ma su di essa compaiono 8 pedine: toccando una pedina Achille sta per fare la sua mossa, mentre Aiace anziché pronunciare il punteggio ottenuto dal lancio dei dadi, indica il numero "tre" con le dita della mano sinistra. Invece nelle iscrizioni su una *lekythos* del pittore di Edimburgo, del 500 a.C. circa, Achille esclama *tetara phero* ("io ho quattro") e Aiace dice *dyo phero* ("io ho due") senza il gesto della mano. [20] Ciò conferma che gli eroi gareggiano una partita ai dadi basata sull'esito casuale e quindi sulla fortuna.

Alcuni vasi, che presentano un numero di pedine inferiore a 10, sembrerebbero confermare il *pente grammai*. Al contrario, la presenza su altri vasi di un numero di pedine superiore a 10 esclude la possibilità che vi sia raffigurato il *pente grammai*, giocato con cinque pedine per ogni giocatore su cinque linee. Ciò non di meno il numero variabile di pedine allineate fa supporre che i Greci utilizzavano anche tavolieri con più linee, quindi di diversa lunghezza. Se il gioco non è il *pente grammai*, per la presenza di più pedine, è ipotizzabile però che si tratti del *diagrammismòs*, un gioco disputato con sessanta pedine, trenta per parte. Le poche ed incerte notizie pervenute ci indicano che anch'esso si giocava con i dadi, che il tavoliere

[18] F. Brommer 1973, pp. 334-339.

[19] Inv. Boston 01.8037.

[20] Inv. Boston 95.15.

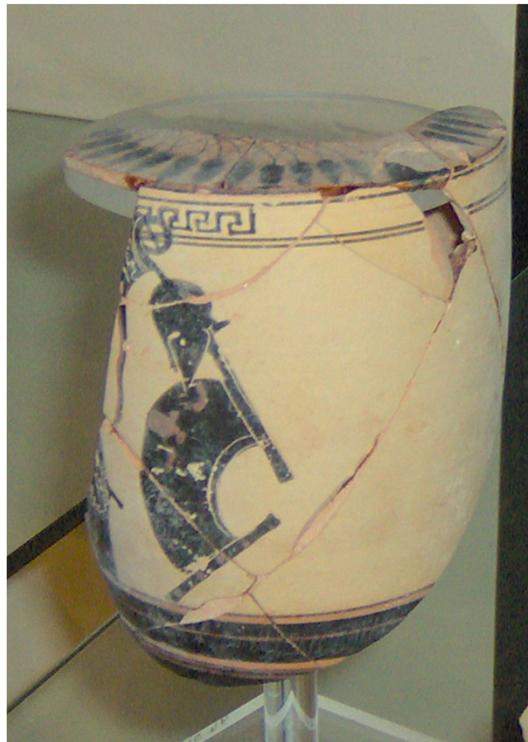


Fig. 9, a-c - *Lekythos* frammentaria a fondo bianco, proveniente da Vassallaggi, 520-510 a.C. Museo Archeologico, Agrigento



Fig. 10 - Anfora bilinguale di Andokides e Lysippides, lato a figura nere



Fig. 11 - Disegno di specchio argenteo romano, III sec. a.C

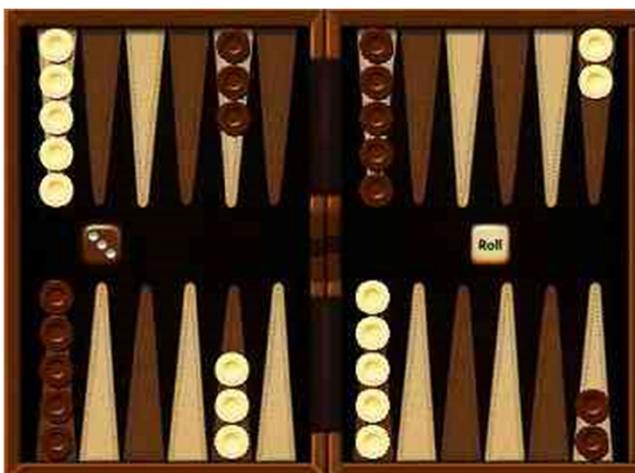


Fig. 12 - Tavola del moderno gioco del Backgammon

aveva più linee (*grammai*) rispetto al *pentē grammai* e che, come questo, era un gioco di fortuna.^[21] Sembra che da questo gioco sia derivato il *ludus duodecim scripta* romano, che non significa 12 linee, ma 12 punti, cioè il risultato più alto ottenibile dal lancio di due dadi.

La tavola da gioco del *diagrammismòs*, per forma e dimensioni, doveva essere molto simile a quella del *ludus duodecim scripta*, che adoperava un tavoliere 3 x 12 e ogni giocatore aveva 15 pedine. Due o più pedine potevano occupare la stessa linea e in tal caso non potevano essere prese. Vinceva chi faceva uscire dal gioco le proprie pedine, impedendo all'avversario di fare lo stesso. La scena incisa sul retro di uno specchio argenteo romano del III sec. a.C. mostra un tavoliere composto di 12 linee (fig. 11), su cui gioca una coppia di giovani, in una situazione ricca di doppi sensi: il ragazzo, distratto dalla bellezza della fanciulla, tiene in mano i dadi e dice: "Non giochi più?", mentre presso la ragazza si legge l'iscrizione: "Penso di avere vinto". Secondo L. D. Caskey-J. D. Beazley si tratta di un tipo di gioco paragonabile al più recente *backgammon*, che combina fortuna e abilità.^[22] (fig. 12). Di conseguenza è molto probabile che Achille e Aiace stiano giocando un gioco con linee: il *pentē grammai* o il *diagrammismòs*.

J. Boardman ha fornito un'interpretazione in chiave di propaganda politica dell'intera scena, contestualizzandola nel periodo storico della tirannia dei Pisistratidi.^[23] Egli ritiene che Exekias abbia eseguito per la prima volta questa iconografia innovativa, durante il periodo di transizione verso la democrazia ateniese, come commento all'episodio del secondo rientro del tiranno Pisistrato ad Atene, nel 546 a.C., così come descritto da Erodoto.^[24] L'ozio dei re Achei costituirebbe un monito per gli Ateniesi al fine di stare in guardia dagli attacchi dei tiranni contro l'ancor giovane democrazia, la cui sopravvivenza poteva essere garantita dalla vigilanza che evita la sorpresa o l'inganno. Questo messaggio propagandistico - secondo Boardman - sarebbe ribadito anche sul lato B della stessa anfora, in cui sono raffigurati i Dioscuri, che considera simboli dello spirito anti-tirannico. L'ipotesi di propaganda antitirannica è però smentita da A. Hermary, che attesta l'aumentata frequenza, proprio nel periodo dei Pisistratidi, dell'iconografia dei Dioscuri sui vasi attici a figure nere e di un calo vertiginoso dopo la cacciata dei tiranni nel 510 a.C.^[25] Quest'ultimo studioso afferma, anzi, che Pisistrato avrebbe introdotto ad Atene o rivitalizzato il culto dei divini gemelli, accostandoli simbolicamente ai figli Ippia e Ipparco, ai fini della propaganda filo-tirannica, così come aveva già fatto con il culto di Eracle. Tale analisi è suffragata da H. A. Shapiro, secondo il quale i Dioscuri, peraltro già molto venerati a Sparta, rappresentavano i cavalieri per eccellenza, ed incarnavano pienamente l'*ethos* più aristocratico e reazionario della *polis*.^[26] Esiste una variante, diffusa a partire dal 520 a.C. su vari tipi di vasi a figure nere e poi su quelli a figure rosse, in cui al centro si erge Atena (del tipo *Promachos*) con i piedi rivolti a destra del vaso, posta dietro o in primo piano davanti al tavolo da gioco, con il chitone, l'elmo, l'egida, la lancia impugnata nella sua mano destra, il braccio sinistro alzato in segno di

^[21] Di questo gioco ne parla, oltre che Polluce, il commediografo Filemone (IV sec. a.C.), il lessicografo Esichio di Alessandria (V sec. d.C.) e il vescovo di Tessalonica Eustazio (XII sec. d.C.) nei suoi commentari ai poemi omerici.

^[22] L. D. Caskey-J. D. Beazley, 1963.

^[23] J. Boardman 1978, p. 18 ss.

^[24] Er. I, 63, 1: "Gli Ateniesi proprio allora avevano pranzato e dopo pranzo alcuni s'erano dati chi al gioco dei dadi chi al sonno. Pisistrato con i suoi piombò su di loro e li mise in fuga".

^[25] A. Hermary 1978, p. 70 ss.

^[26] H. A. Shapiro 1989, p. 149 ss.



Fig. 13 - Cratere a calice attribuito al Pittore di Rycroft, 520-515 a.C. Museum of Art, Toledo



Fig. 14 - *Lekythos* attribuita alla classe di Atene 581 I, c. 500 a.C. Badisches Landesmuseum di Karlsruhe



Fig. 15 - *Lekythos* attribuita alla classe di Atene 581 II, c. 440 a.C. Museo Archeologico, Agrigento

allarme e con il volto di profilo rivolto verso la sinistra del vaso, dove di solito è raffigurato Achille.^[27] (fig. 13). La presenza di Atena rinforza il significato di mettere in guardia i giocatori, soprattutto il suo protetto, contro il rischio di un imminente attacco dell'esercito troiano. Va osservato che i due re Achei, completamente immersi nel gioco, ancora non si sono accorti della presenza della dea e sembra che non ascoltino il suo allarme, come se il tempo fosse sospeso, anche se entrambi - dipinti seduti o che si accoscano, armati o seminudi - sono pronti ad alzarsi istantaneamente per guidare una nuova battaglia.^[28] Tale variante è raffigurata anche su due interessanti *lekythoi* trovate ad Agrigento, conservate presso il Museo Archeologico Regionale e nel Badisches Landesmuseum di Karlsruhe^[29] (figg. 14-15).

E' possibile che sull'acropoli di Atene si trovasse anche un gruppo statuario di marmo con i tre personaggi, di fine VI sec. a.C., che probabilmente andò distrutto durante l'invasione persiana. L'ipotesi è sostenuta da K. Schefold.^[30] Due frammenti marmorei di gambe accosciate con resti di drappeggio ed un torso di Atena con *gorgoneion*, attribuito all'ultima decade del VI sec. a.C., potrebbero appartenere ad un simile gruppo statuario di giovani presso il tavolo da gioco^[31] (fig. 16). La sua esistenza sarebbe testimoniata da una tarda versione attica, dipinta su un cratere a figure rosse, attribuito al pittore di Efesto, da Gela, datato all'inizio dell'ultimo quarto del V sec. a.C. (fig. 17). I tre personaggi sono posti su un lungo plinto: Achille e Aiace sono accosciati per giocare, mentre Atena - del tipo *Parthenos*, e quindi *post* 438 a.C. - sta in piedi e reca nella mano destra una Nike alata pronta ad incoronare il vincitore della partita, che sembra essere sempre Achille. Sulla sinistra, stante, c'è un efebo ammantato che, come spettatore, sembra ammirare il gruppo statuario posto sull'acropoli.

Però, nella maggior parte dei vasi il plinto non è raffigurato e Atena, in modo concitato, scuote gli eroi dal gioco. In alcuni vasi, come su una *kylix* di Epiktetos del 510 a.C. circa,^[32] ai lati della scena sono raffigurati dei guerrieri che già combattono; su una *kylix* di Makron del 490-480 a.C.^[33] alle spalle di Achille c'è un trombettiere armato che suona l'allarme, mentre i guerrieri Greci escono dal campo per difenderlo.

Alcuni studiosi, all'inizio del '900, hanno creduto possibile che il soggetto fosse tratto da un presunto perduto poema epico del ciclo troiano, la *Palamedeia*, in cui si immaginava che, a partire dall'ingegnoso inventore di giochi Palamede, durante una momentanea pausa dalla guerra di Troia, Achille e Aiace si sarebbero immersi nel gioco al punto da tralasciare il

^[27] Secondo S. Woodford 1982, p. 174 si tratta di una variante liberamente introdotta dai ceramografi attici, a partire dal 530-520 a.C., come nel cratere inv. Toledo 1963.26 o nell'anfora inv. Malibù 86.AE.81. Poiché i due eroi sono raffigurati in modo paritario e simmetrico - rispetto all'anfora di Exekias - solo la presenza di Atena indicherebbe il favore e l'assistenza divina verso Achille anche nel gioco.

^[28] "Achilles and Ajax, became so absorbed in their board-game that they did not hear the alarm." (Beazley 1951, p. 65).

^[29] Inv. Agrigento C 828, Inv. Karlsruhe B 2.

^[30] K. Schefold 1937, pp. 30-33.

^[31] Museo dell'Acropoli di Atene, inv. 160, 168 e 142.

^[32] Inv. Aberdeen 744, Marischal College.

^[33] Inv. Aberdeen 744, Marischal College.



Fig. 16 - Gruppo marmoreo, fine IV se. a.C. Museo dell'Acropoli di Atene,



Fig. 17 - Cratere attribuito al pittore di Efesto, da Gela, c. 440 a.C. Antikenmuseen, Berlino

campo di battaglia, sebbene totalmente armati.^[34] Ma questa ipotesi appare poco credibile e, recentemente, altri autori hanno sostenuto che questo tema iconografico sarebbe invece un'originale invenzione dello stesso Exekias, anche se ispirata all'*epos* omerico.^[35] Sembra credibile, infatti, che la scena, pur senza un preciso riscontro nel testo dell'Iliade, possa essere ambientata a Troia, all'interno della tenda di Achille o, all'esterno, presso le navi dei Mirmidoni.^[36]

Il gioco in sé suscitava presso i Greci, a partire dallo spirito agonistico, anche profondi significati connessi alla religione e al destino dell'uomo, spesso fondati su credenze e visioni della condizione umana. I giochi da tavolo (già in Mesopotamia ed in Egitto) erano una combinazione di divertimento e di pratiche divinatorie, per tentare di rivelare i profondi segreti del mondo e degli individui. Erano dei buoni strumenti per fare delle analogie esistenziali non solo con l'ordine sociale, quando si trattava di giochi di abilità e di strategia, ma soprattutto con la sorte, quando si trattava di giochi di fortuna. Di solito, solo gli eroi erano considerati capaci, giocando, di misurarsi con la fortuna e col proprio destino. I Greci credevano che la fortuna e gli dei potessero influenzare il risultato casuale ottenuto. Gli astragali pertanto (ma anche i bastoncini, i sassolini, le conchiglie) erano utilizzati anche come metodo divinatorio, per predire la sorte o per prendere decisioni importanti.

Secondo Michael Holquist i giochi da tavolo potevano simulare le interazioni dell'uomo con la società (tra cui la guerra, nei giochi di strategia) o con la stessa vita.^[37] Ci dovremmo aspettare, dunque, che i due re Achei, attraverso un gioco di guerra o di strategia, simulino metaforicamente il conflitto troiano, in cui possano esercitare attivamente le loro facoltà mentali: intelligenza, destrezza o abilità. Invece essi giocano coi dadi a "*pente grammai*" o a "*diagrammismòs*", dei giochi in cui l'apporto della strategia razionale è minimo. In tal senso Achille e Aiace appaiono più impegnati, con il loro spirito agonistico e le loro credenze condivise, a confrontarsi con la sorte, e il gioco di fortuna diventa espressione del confronto della loro soggettività col caso, di cui ignorano l'accadimento fortuito, o col proprio destino.

^[34] C. Robert 1892, p. 57. B. Schweitzer 1929, p. 117. Tradizionalmente i Greci facevano risalire l'invenzione del gioco dei dadi a Palamede, che nella mitologia aveva svolto una funzione importante nell'organizzazione dei preparativi della guerra di Troia, ma che si era inimicato Odisseo. Anche se Omero non lo cita nei suoi poemi, la sua presenza alla guerra di Troia è attestata da altri scrittori. Pausania (2.20.3) narra che nel tempio di Tyche di Argo erano stati dedicati i dadi inventati da Palamede, e parlando di una pittura di Polignoto (10.31.1) descrive una scena, ambientata nell'Adè, in cui Aiace Telamonio, Palamede e Tersite (altro personaggio dell'Iliade) giocano a dadi, mentre Aiace Oileo li osserva. Un'originale e fantasiosa variante iconografica, realizzata in età medievale, si trova nel mosaico pavimentale della cattedrale di Pesaro, in cui sono addirittura raffigurati Palamede e Odisseo, i due eroi rivali che giocano a scacchi durante l'assedio di Troia.

^[35] J. Boardman 1978, pp. 11-12 sostiene l'ipotesi della peculiare formazione dei ceramografi greci, che sceglievano il tema iconografico con discreta autonomia rispetto alle fonti letterarie e, soprattutto, ai miti che erano antecedenti agli scritti e all'arte figurativa. Lo dimostrano le varie scene create *ex novo* da Exekias, senza che si sia riferito direttamente a brani di poemi o di altri testi scritti. S. Woodford afferma che alcune immagini dipinte, non reperibili nelle fonti letterarie, spesso sono originali elaborazioni dagli stessi artisti, come appunto la scena sull'anfora di Exekias (S. Woodford 1982, pp. 178-180). G. M. Hedreen ribadisce che l'iconografia greca poteva non dipendere dalla tradizione letteraria, poiché le immagini dipinte sui vasi non avevano l'esclusiva funzione di illustrare i testi letterari, e poiché il rapporto fra poesia e arte visiva, durante l'età arcaica e nel primo periodo classico, era probabilmente indiretto (G. M. Hedreen 2001, p. 297).

^[36] Si può supporre che l'ambientazione troiana valga anche per i vasi con Atena che incita gli eroi a intervenire attivamente in battaglia. S. Woodford 1982, p. 180 sostiene che alcuni ceramografi abbiano invece preferito ambientare la scena in Aulide (dove Palamede inventò il gioco dei dadi per intrattenere gli Achei durante i preparativi di guerra) per la presenza di alcuni elementi, come la palma associata al culto di Artemide o gli uccelli che rievocano l'orrendo prodigio descritto nell'*Iliade* II, 303-320.

^[37] M. Holquist 1968, pp. 106-123.

E' utile cercare di comprendere meglio quale relazione può esserci tra il gioco, il destino, il caso (la sorte), e la vita mentale dei due eroi. Il gioco (ἄγών è derivato dal verbo ἄγω: "condurre; essere condotto da qualcosa o qualcuno", e implica i significati di movimento, di azione, di sforzo e di affanno) coinvolge ampiamente le emozioni, le passioni che fanno gioire o che turbano l'anima (πάθος è ciò che accade e si sente di bene o di male; il verbo πάσχω indica il "sentire dentro", percepire i moti dell'animo; αἴσθησις: "sensazione, sentimento", è ciò che si percepisce coi sensi dall'esterno e dall'interno; emozione, dal verbo latino *emoveo*, significa "smuovere" e secondo il *Dizionario Devoto-Oli* indica "lo stato psichico affettivo e momentaneo che consiste nella reazione opposta dall'organismo a percezioni o rappresentazioni che ne turbano l'equilibrio"). Il gioco dunque, come le passioni, conduce e muove verso l'espressione corporea dei personali stati d'animo. Ma se il caso ed il destino sono indissociabili nella sorte di ciascun individuo, occorre fare, però, alcune precisazioni. Innanzitutto, secondo i Greci ciascun uomo era soggetto al destino, inteso sia come eventi predeterminati della vita sia come tipo di morte; esso guidava implacabilmente le loro esistenze conducendole al compimento di quanto era già stato prescritto.

La decisione sul destino o fato dei mortali apparteneva alla logica delle Moire.^[38] Nemmeno il potente Zeus poteva fare qualcosa per modificarla. Tutti gli altri dei erano tenuti all'obbedienza nei loro confronti, poiché esse custodivano e garantivano l'ordine del mondo (*kosmos*), anteriore a quello olimpico. Da Omero sappiamo che Achille conosceva già, in linea di massima, il proprio destino (Il. IX, 410-416):

*Di me dice mia madre, la dea Teti dai piedi d'argento,
che due diversi destini mi portano verso la morte.
Se, rimanendo qui, continuo l'assedio alla città di Troia,
per me il ritorno è perduto, ma immortale sarà la mia gloria;
se invece ritorno a casa, nella mia terra nativa,
perduta è per me la splendida gloria, ma lunga sarà la mia vita,
presto, no, non mi coglierebbe il momento finale di morte.*

Per questo motivo Teti, avendo saputo da Calcante che il figlio sarebbe morto durante la presa di Troia e che senza di lui la città non sarebbe stata conquistata, lo aveva nascosto presso la corte di Licomede, sull'isola di Sciro, travestito da donna.

Per quanto riguarda il caso o la fortuna, invece, i Greci avevano una diversa concezione. Pur condividendo col destino l'elemento irrazionale, il caso era inteso come evento accidentale arbitrario e impreveduto, spesso assurdo e inspiegabile, ma che determinava l'esistenza con indifferenza e, soprattutto, senza la finalità predeterminata delle Moire. Per i Greci Tyche (Τύχη), la dea del caso e della sorte fortunata o avversa che tocca a ciascuno, era intenta a seguire i balzi imprevedibili di una palla, simbolo dell'accadimento fortuito e afinalistico,

^[38] Μοῖρα, da μείρομαι (da cui εἰμαρμένος, "secondo la sorte"), era la "parte" che ciascuno riceveva al momento della divisione del bottino, ma anche la parte che toccava a ognuno relativamente agli accadimenti della sua vita. I Greci tuttavia concepivano la vita umana come una trama intrecciata di due elementi: il filo del destino e l'imprevedibilità del caso o fortuna. Ma di fronte a tali forze divine l'uomo era νήπιος (inconsapevole), e aveva pochi mezzi per conoscere o per sottrarsi al volere divino. Invece in latino il verbo *destino* etimologicamente significa "fissare, stabilire fermamente", mentre il fato (dal verbo *farior* "annunciare, dire") era l'irrevocabile legge decretata dagli dei per ogni individuo.

del gioco inatteso e contraddittorio degli eventi.^[39]

Appare chiaro dunque che i re Achei dell'anfora di Exekias, giocando ai dadi, sono agiti dal caso piuttosto che dal destino. Achille vince e Aiace perde, anche se il duplice destino del primo è già stato annunciato dalle Moire: vincerà in battaglia e morirà a Troia. Il gioco di fortuna presso i Greci era generalmente concepito come sostituto della casualità dell'esistenza soggettiva e del rapporto col volere degli dei. La scena di Exekias, dunque, è una metafora del tempo del soggetto che si immerge nella competizione agonistica basata sul caso. Entrambi sono assorti, quasi immobilizzati, sullo sviluppo della partita. La tensione e la voglia di vincere è evidente, enfatizzata dalle linee diagonali delle lance che convergono sulla tavola da gioco. Di fatto l'agone in sé sospende il tempo della quotidianità, e in questo caso il gioco di fortuna sospende il tempo della battaglia, facendo immergere - quasi sparire - i due eroi in un tempo altro: il tempo della soggettività.^[40] Avviene una sparizione (ἀφάνισις) del soggetto nell'azione agonistica, anche se nel gioco coi dadi - a differenza dei giochi di pura strategia ed intelligenza in cui niente è lasciato al caso - il soggetto subisce passivamente il rischio e la casualità della fortuna; l'esito di una partita non può essere pianificato, ma prevale la sorte. Nel gioco i due eroi sperimentano il puro arbitrio del caso e le forti emozioni che ne scaturiscono; Achille esprime pienamente il suo *thymòs*, l'anima passionale, ma anche Aiace non è meno impulsivo.^[41] Sappiamo da Omero che le emozioni scaturite dal gioco - impulsività o divertimento - non erano controllate e gestite dalla ragione (*nous*), ma dal *thymòs*. Alcuni significativi esempi sono estremamente esplicitivi. Patroclo, in sogno, ricorda ad Achille (Il. XXIII, 87 ss.) che fu un *raptus* omicida, commesso per questioni di gioco, ad averlo costretto a vivere nella sua casa: "Il giorno in cui uccisi il figlio di Anfidamante, stolto, senza volerlo, dal gioco degli astragali irritato..." (...νήπιος, οὐκ ἐθέλω, νάμφ' ἀστραγάλοισι χολωθείς...). La tragedia Ἀστραγαλισταί (*I giocatori di astragali*), scritta dal poeta ellenistico Alessandro di Pleuron in Anatolia, aveva per tema proprio l'omicidio commesso da Patroclo nella furia del gioco. Nel primo canto dell'Odissea (Od. I, 106 ss.) sono descritti, invece, i pretendenti di Penelope che diletano il proprio animo (*thymòs*) giocando con le pedine: Atena, giungendo a Itaca per spronare Telemaco ad avere notizie del padre, "i Proci superbi trovò: essi allora erano intenti a divertirsi, presso la porta, con delle pietruzze, seduti sopra le pelli dei buoi..." (οἱ μὲν ἔπειτα πεσοῖσι...θυμὸν ἔτερπον...).

Di certo il caso agisce su Achille e Aiace in modo inconsapevole e irrazionale: essi ignorano, infatti, quale risultato darà il lancio dei dadi. Non stanno utilizzando la razionalità, la volontà, la strategia o il calcolo, cioè il *nous*, secondo la suddivisione arcaica della vita mentale

^[39] A Preneste (Palestrina), nel famoso santuario della Fortuna (*Vortumna*, "colei che fa volgere l'anno", era associata al ciclo dell'anno solare e alla fertilità) di fine II sec. a.C., si chiedevano i responsi oracolari, mediante la consultazione di tavolette di legno iscritte (*sortes*) che un bambino, dopo averle mescolate, estraeva da un'arca. Tale scena di cleromanzia è ben raffigurata su un coperchio di cista del III sec. a.C., trovata a Preneste e conservata al Museo di Villa Giulia a Roma.

^[40] Secondo Erodoto I, 94, 2-4 furono i Lidi ad inventare il gioco dei dadi, allo scopo di sopportare la fame dovuta ad una carestia: "Per un'intera giornata si davano al gioco, per non essere indotti a cercare il cibo; il giorno seguente interrompevano i giochi e mangiavano...così per diciott'anni". Da notare che il termine latino *ludus* deriva dal greco *lydoi*.

^[41] Secondo il mito ebbe un accesso di follia quando si sentì defraudato da Ulisse delle armi di Achille, destinate da Teti al più valoroso degli eroi: con un impulso irrefrenabile massacrò gli armenti degli Achei, scambiandoli per i propri avversari. Nell'*Aiace* di Sofocle, dopo aver preso coscienza dell'insano gesto, pieno di vergogna, di senso di colpa e per sfuggire al disonore, l'eroe si si ucciderà gettandosi sulla propria spada.

rintracciabile in Omero. I due eroi, al contrario, subiscono passivamente il caso fortuito. E' plausibile quindi che il principio vitale implicato sia il *thymòs*. Il caso fa vibrare le loro emozioni e la loro impulsività, quella parte della loro vita non controllata dalla ragione, e alla quale i Greci assegnavano un ruolo significativo. E quale personalità migliore di Achille può esemplificare le reazioni irrefrenabili di un *thymòs* carico di accese emozioni, quali l'ira, l'amore, il coraggio, l'orgoglio, lo sdegno o la vendetta? Sull'anfora di Exekias troviamo dunque un'esemplificazione straordinaria della concezione che i Greci avevano della vita mentale. L'atteggiamento di Achille e Aiace manifesta sia il prevalere del tempo della soggettività sulle incombenze quotidiane sia l'espressione di quella parte dell'animo, il *thymòs*, che è preposta alle emozioni e alle passioni.

Ma nella scena possiamo rintracciare ulteriori elementi riconducibili alla "enciclopedia semantica" degli antichi Greci; qualcosa che attiene allo sguardo e alle teorie della percezione. Dal fondo degli occhi grandi e penetranti, attenti alle mosse del gioco, sembra emergere tutto il loro stato d'animo. Per comprendere meglio ciò è di fondamentale importanza risalire alle concezioni che i Greci avevano della percezione visiva, dello sguardo e del funzionamento dell'occhio. Essi ritenevano che la percezione visiva fosse in rapporto diretto con le manifestazioni emotive e i sentimenti degli individui, ma nel corso dei secoli avevano sviluppato alcuni "approcci teorici" contrapposti. La loro corretta cognizione, in relazione alla cronologia e al contesto culturale, può consentirci di correlare le ceramiche di Exekias, prodotte nell'Atene dei Pisistratidi fra il 550 e il 530 a.C., con il contemporaneo pensiero greco, influenzato dalla filosofia di Pitagora, di Eraclito e dai riflessi della scuola ionica.

L'ipotesi prevalente sulla percezione visiva era quella pitagorica, che concepiva gli occhi come "fari dell'anima" o "porte del sole", mentre l'attività del cervello non era presa in seria considerazione, anche se il suo ruolo nel processo percettivo era già stato individuato pionieristicamente dall'empirismo razionale di Alcmeone di Crotona. Il modello pitagorico, di tipo centrifugo o "emissionista",^[42] riteneva che la parte emotiva dell'anima (*thymòs*), attraverso gli occhi, irradiasse attivamente una "esalazione calda", che esplorando l'ambiente circostante rimbalzasse sugli oggetti e ritornasse poi indietro formando le immagini ottiche. L'esalazione di questi raggi visuali - come una sorta di prolungamenti vaporosi che illuminavano le cose e le rendevano visibili - poteva avvenire perché gli occhi erano considerati elementi ignei, alimentati dal fuoco vivo dell'anima: dopo aver illuminato il mondo esterno, l'esalazione ritornava agli occhi insieme alle immagini catturate.^[43]

Empedocle, libero discepolo dei pitagorici, nel suo *Poema fisico* ha illustrato mirabilmente questo modello percettivo, paragonando il fuoco degli occhi e il vapore da loro emesso alla fiamma, posta dentro una lanterna.

^[42] Questa corrente teorica ha avrà illustri seguaci come Empedocle, Euclide, Tolomeo, Ipparco, Erone Alessandrino e Eliodoro di Larissa, consentendo di avviare gli studi sull'ottica geometrica e sulla prospettiva.

^[43] Va considerata l'importanza data alla comune esperienza di veder riflessa la propria immagine rimpicciolita dentro gli occhi di qualsiasi persona. Tale constatazione generava l'idea che un possibile nemico potesse facilmente catturare, gettando il malocchio, la propria figura e renderla per sempre prigioniera. Lo stesso maleficio poteva funzionare anche con lo specchio.

*Così allora era stata serrata nelle membrane la primordiale
fiamma,
e con morbidi lini Afrodite avviluppò
la rotonda pupilla, fissandoli con amorose borchie;
quelli scartavano via la massa dei circolanti umori,
ed il fuoco sortiva dal varco, quanto più era largo,
dove erano forati gli occhi da parte a parte con prodigiosi
anfratti.*^[44]

Attraverso le membrane oculari, traforate da canali più o meno sottili, si irradiava dunque “la massa dei circolanti umori”. Il presupposto logico di tale concezione stava indubbiamente nel ruolo determinante attribuito all’interpretazione soggettiva del mondo, percepito secondo le esigenze, le emozioni e i bisogni del proprio animo. Sebbene essa possa apparire ingenua e inverosimile, ebbe molto seguito in età arcaica, sfidando le posteriori teorie rivali: cioè il modello centripeto o “immissionista” e il modello dei due fluidi o della “doppia emissione”.^[45]

Per il modello “emissionista” la percezione della realtà, intesa come apparenza, dipendeva esclusivamente dall’interpretazione soggettiva. La fiamma interna, emettendo vapori caldi dagli occhi in direzione degli oggetti, emanava con vigore anche la parte più ardente dell’anima, il *thymòs*, facendo fluire abbondantemente le passioni e i sentimenti. Secondo Pitagora, infatti, “...l’esalazione emette anima e sensibilità”; essendo il cuore la sede dell’anima passionale, gli occhi dell’anima effondono le sensazioni come “stille” di vapore.^[46] In un altro brano Giambico di Calcide riferisce che, tra le passioni umane, Pitagora elencava innanzitutto il desiderio (*ἐπιθυμία*), l’impulso più impetuoso, e poi il dolore, l’ira, la gelosia, le paure e gli stati di esaltazione, di depressione, di aggressività.^[47] Di conseguenza, attraverso i raggi visuali, l’anima passionale poteva incantare, contaminare o influenzare chi gli stava vicino.

Possiamo ritenere però che tale concezione della percezione visiva sia anteriore al pensiero pitagorico, e che risalga a più antiche rappresentazioni mitiche e a credenze dei Greci, che attribuivano all’occhio di natura ignea il potere di emanare la luce. Essi ritenevano, infatti, che la luminescenza degli occhi di alcuni animali notturni fosse causata dalla fiamma interna, e che, ad esempio, la lince potesse vedere attraverso i muri. Ad uno degli Argonauti, Linceo, attribuirono il potere straordinario di vedere attraverso i muri, nel sottosuolo o a grandi distanze, come nel caso in cui era riuscito a contare, dalla Sicilia, le navi uscite dal porto di

^[44] Emped. IX, 7.

^[45] Il modello centripeto o “immissionista” concepiva l’occhio come trappola di simulacri e fu sostenuto da Leucippo, da Democrito (V secolo a.C.) e, successivamente, da Epicuro e Lucrezio. Essi consideravano le immagini, composte da flussi di atomi, come simulacri che si staccano dalle cose e raggiungono l’occhio, producendo le sensazioni e rendendo possibile il contatto col mondo. Il modello della “doppia emissione” o dei due fluidi, invece, ponendosi in una posizione intermedia tra le due teorie, attribuiva all’occhio la funzione di interfaccia tra la realtà esterna e il mondo interiore; esso fu sostenuto soprattutto da Platone e, successivamente, da Galeno di Pergamo (129-200 d.C.).

^[46] Diog. Laer. VIII, 28-30.

^[47] Giambl. XV, 64.

Cartagine.^[48] La peculiarità dell'occhio di diffondere la luce interna la ritroviamo espressa, nella lingua, con alcuni termini significativi. Il verbo φαίνω (“mostro”, “manifesto”; “spargo luce”, “splendo”) è usato da Omero (Il. I, 200) per descrivere gli occhi di Atena: “terribili le splendevano gli occhi” (δεινὸν δέ οἱ ὄσσε φάανθεν). La parola φάος che significa sia “luce degli astri” che “luce degli occhi” e, in senso traslato “luce vitale, gioia, felicità”, al plurale (τὰ φάεα) indica propriamente “gli occhi”, come in Omero (Od. XVI, 23), quando il porcaro Eumeo chiama Telemaco “dolce luce degli occhi miei”. Derivato da φαίνω è il termine φαντασία, col significato di “facoltà immaginativa”, oltre che di “immagine”, “apparenza”, “fantasma”. Anche la parola *augé* (αὐγή), che al singolare significa “splendore, luce; raggi del sole, del fuoco, degli occhi” al plurale indica gli “occhi”, lo “sguardo”. In un passo della *Repubblica* Platone parla del “raggio”, del “lume dell’anima” (τῆς ψυχῆς αὐγῆν), mentre Sofocle nell’*Aiace* usa il plurale per indicare “i lumi degli occhi” dell’eroe (ὀμμάτων αὐγᾶς).^[49] Affine è il verbo αὐγάζω, che significa “irradio, adocchio, osservo” o “guardo qualcosa attentamente”, dalla cui radice discende anche il nome Augusto. Un altro verbo, ὀράω, significa “vedo fissando lo sguardo, gli occhi”, mentre σκοπέω significa “guardo esaminando, pensando”. Ma è la figura di Medusa che, in età arcaica, attesta in modo esemplare la credenza nei raggi luminosi. Essi, fuoriuscendo dagli occhi fiammeggianti, proiettavano il suo animo malvagio (*kakothymòs*) e avevano il potere inesorabile di pietrificare chi vi si imbatteva.

La credenza di età arcaica nell’irradiazione dello sguardo è rintracciabile anche nell’idea di malocchio: un potere nocivo attribuito agli occhi, specchio dell’anima e delle sue passioni negative. Colui che gettava il malocchio, sotto l’influsso di sentimenti malvagi e ostili era ritenuto capace di danneggiare, anche a distanza, qualsiasi persona, animale o cosa su cui si fissavano i suoi raggi visivi.^[50] Questa forza ostile poteva provocare malattie e sventure, e per designarla i Greci usavano la parola κάκοψις (“occhio cattivo”), ma soprattutto il termine φθόνος, presente nell’*Odissea* e nelle tragedie di Eschilo (φθονητικός era “lo iettatore”, “l’invidioso”), oppure il verbo περί τι ὀφθαλμιάω che ha anche il significato di “invidia”, di “guardare con occhio invidioso”. In particolare, è interessante mettere a confronto φθόνος, personificata anche da una dea,^[51] con il termine latino *invidia*.

^[48] Nel linguaggio comune permangono frasi che esprimono questo modo di pensare, quali: “mettere a fuoco la vista”, “essere tutt’occhi”, “toccare le cose con gli occhi”, “gli occhi sono lo specchio dell’anima”, “quella donna ha occhi che ammaliano”, “amoreggiare con gli occhi”, “fissare cose o persone desiderate”, “avere uno sguardo bramoso, di cupidigia”, “subire il fascino di qualcuno” (dal latino *fascinum*, col significato di “essere stretto in fasce, legato”).

^[49] Pl. *Resp.* 540a; Sof. *Ai.* 70.

^[50] Nella terminologia popolare più recente l’influenza negativa dell’occhio è presente nella “iettatura”, una credenza nel malocchio che ha profonde radici culturali. L’energia negativa è esercitata, anche qui, dallo sguardo di individui che hanno il potere di gettare (dal napoletano *jettare*) su altre persone il male che hanno dentro, e di compiere così il maleficio. La credenza popolare assegna un potere magico agli occhi, capaci di far fuoriuscire l’invidia (dal latino *in video*, “guardare contro”), la cattiveria o la brama dei beni e delle fortune altrui. Solitamente lo iettatore è raffigurato come una persona magra e curva, pallida o giallognola, ed i suoi occhi scuri, lucidi e penetranti, possono avere delle macchioline o delle concrescenze ciliari. Altre tradizioni lo rappresentano strabico, cieco di un occhio o, addirittura, con una doppia pupilla. Spesso i suoi occhi sono paragonati a quelli del rospo, animale iettatore che è ritenuto capace di uccidere un usignolo col solo sguardo. Chi è “colpito al cuore” dal malocchio, ovviamente, può subire danni di varia entità.

^[51] Figlia della Notte, *Phthonos*, era raffigurata vecchia, disgustosa, con lo sguardo torvo e la pelle livida, grinzosa. Ovidio la descrive compiutamente e a fosche tinte nelle *Metamorfosi* (*Met.* II, 737-835).

Mentre quest'ultimo indica l'atto del malocchio gettato contro qualcuno o qualcosa, il termine φθόνος (derivato dalla radice indoeuropea *gudhen*) che significa "diminuire", designa invece l'effetto nocivo prodotto sull'altro, la riduzione, la negazione e l'annullamento del suo benessere o delle sue qualità.^[52] La parola βασκάνια ("malocchio") invece fu usata in età classica ed ellenistica.^[53] Un celebre esempio, che costituisce un *leitmotiv* ricorrente in tutta la mitologia e la letteratura greca (dalle *Storie* di Erodoto alle diverse tragedie), è il tema dell'invidia e dell'ostilità degli dei verso gli uomini (*phthònos theòn*), soprattutto contro coloro che per tracotanza (ὑβρις) avevano ricercato una felicità troppo elevata.^[54]

Per proteggersi dal malocchio, di conseguenza, i Greci si munivano di diversi rimedi con funzione apotropaica, al fine di neutralizzarlo. Spesso - oltre che a iscrizioni profilattiche sugli stipiti delle porte, formule orali o azioni rituali - si trattava di figure o di oggetti da collocare, come amuleti, per lo più in ambiente domestico. Un *oscillum* di terracotta proveniente da Gela, che veniva appeso in casa, presenta a rilievo il volto di Medusa con gli occhi sgranati e sul retro una formula propiziatoria per stornare il male.^[55] Il corno o la figura del fallo (realizzati con materiali vari, tra cui il corallo rosso), per la loro forma penetrante, si riteneva che avessero il potere di accecare e quindi di scacciare il malocchio. La funzione apotropaica del corallo originava, per altro, dal fatto di essersi formato dalle gocce di sangue sgorgate dalla testa mozzata di Medusa. Particolare valore protettivo era attribuito anche al sole (considerato come "sguardo divino" di Zeus), allo specchio^[56] e alla maschera che rimandavano al mittente il malocchio. Inoltre tutti gli amuleti circolari che richiamavano la forma dell'occhio, come l'agata rosa o altre pietre rotonde riccamente incastonate in anelli

^[52] La credenza nel malocchio era molto diffusa nell'area mediterranea. Gli Egizi e i Fenici, popoli molto superstiziosi, per annullarne la sua deleteria potenza avevano creato una moltitudine di amuleti e di rimedi apotropaici. Gli Ebrei credevano moltissimo agli influssi perniciosi del malocchio, causati dall'invidia, e nella Bibbia sono ci sono numerosi passi significativi: *Giobbe*, VII, 8; *Salmi*, XXXV, 19; *Proverbi*, VI, 13 - XIV, 30 - XXIII, 6; *Ecclesiaste*, IV, 4; *Ezechiele*, IX, 5; *Matteo* VI, 22-23; *Luca*, XI, 34. Vittima dell'invidia fu Cristo, e Ponzio Pilato era consapevole che i Giudei "glielo avevano consegnato per invidia" (*Matteo*, XXVII, 18). I Romani nominavano il malocchio coi termini *oculus obliquus* e soprattutto *fascinum*, nell'accezione di "stringere in fasce", "bloccare", "ammaliare". Queste espressioni sono rintracciabili in vari brani di autori come Virgilio (*Buc.* III, 103), Orazio (*Epist.* I, 14, 37), Plinio (*Hist. nat.* VII, 2) che ne connota la diffusione etnico-geografica, Apuleio che nel *De Magia* si difende dall'accusa di iettatore. De Martino, dal punto di vista etnologico, afferma che col termine fascinazione "si indica una condizione psichica di impedimento e di inibizione, e al tempo stesso un senso di dominazione, un essere agito da una forza occulta, che lascia senza margine l'autonomia della persona, la sua capacità di decisione e di scelta. [...] La fascinazione comporta un agente fascinatore e una vittima, e quando l'agente è configurato in forma umana, la fascinazione si determina come *malocchio*, cioè come influenza maligna che procede dallo sguardo invidioso (onde il *malocchio* è anche chiamato *invidia*), con varie sfumature che vanno dall'influenza più o meno involontaria alla *fattura* deliberatamente ordita con un cerimoniale definito, e che può essere - ed è allora particolarmente temibile - *fattura a morte*" (E. De Martino 2001, p. 15).

^[53] Teoc. VI, 39. Plutarco nei *Moralia* (*Quaest. symp.* V 7) descrive la βασκάνια di certi individui come causa di rovina e di morte.

^[54] Per Eschilo la stirpe umana è incatenata alle maledizioni di Ate (*Agamennone*, 1565-1566) e il male che affligge gli uomini affonda le radici nell'invidia degli dei. Ate, la malefica e vendicativa dea della sventura, si compiaceva di ingannare gli uomini tracotanti, accecando le loro menti per indurli in errori rovinosi. Nell'*Iliade*, Agamennone si scusa con Achille per aver scatenato la sua ira, adducendo di essere stato accecato da Ate (II. XIX, 88). Altri personaggi, come Circe o la nipote Medea, personificano la sintesi delle arti magiche negative.

^[55] M. Guarducci 1987 pp. 359-360. Oltre che nelle abitazioni private, la maschera di Medusa, come mostrano alcuni vasi attici, stava appesa nei laboratori degli artigiani per vigilare sui forni dei vasai o sulle fucine.

^[56] In Egitto lo "specchio di Hathor" serviva a riflettere l'influsso malvagio e rinviarlo indietro.

o d'argento, erano volutamente vistosi allo scopo di attirare ed assorbire l'influsso negativo, evitando che si posasse su persone o cose. Anche l'ambra, conosciuta fin da Talete per le sue proprietà "magnetiche" se strofinata, si riteneva che attraesse gli influssi nocivi (era chiamata *èlektron*, che è l'etimo della parola elettricità, ed ignorando che si trattasse di resina fossile si credeva che fosse il "succo del sole"). La funzione apotropaica, attribuita a tutti questi elementi, consisteva nell'emissione attiva di un'energia positiva che, ipnotizzando lo sguardo malvagio, riusciva a deviarlo su di sé e ad annullarlo; è come se si innescasse una lotta magica fra i due sguardi, da cui usciva vittoriosa la forza benefica: occhio contro occhio allo scopo di accecare quello malefico.

Possiamo ritrovare la raffigurazione dello sguardo e, attraverso esso, del *thymòs*, nella scena illustrata sul lato B dell'anfora del Vaticano, che permette di cogliere il valore dato da Exekias a questo principio vitale (fig. 2). Qui è raffigurato il ritorno a casa dei Dioscuri dopo l'apoteosi in Olimpo; una splendida immagine d'intimità familiare in cui la sensibilità espressiva dei sentimenti s'intreccia all'intricato gioco degli sguardi: a sinistra Polluce guarda con gioia il cane festoso, al centro Castore con sorpresa volge indietro la testa e incrocia gli occhi lieti della madre Leda che lo sta accogliendo con un ramo di mirto e un fiore, a destra il padre Tindaro ha un intenso dialogo visivo col robusto cavallo, accarezzandogli il muso.

Famose, inoltre, sono le coppe da vino (*kylikes*) "ad occhioni", inventate da Exekias a partire dalla seconda metà del VI sec. a.C. [57] (fig. 18). Il *thymòs* che esprime i sentimenti e le emozioni è mirabilmente illustrato anche su altri vasi significativi della sua produzione. Nell'anfora di Londra che raffigura "Achille e Pentessilea" [58] (fig. 19) i due avversari sono intensamente legati da uno sguardo ricco di *pathos*: i loro occhi, che s'incrociano indissolubilmente, esprimono l'improvviso e fulmineo amore che li attraversa, proprio nell'istante in cui Achille sta trafiggendo con la sua lancia la regina delle Amazzoni. Invece nell'anfora col "suicidio di Aiace" del Museo Municipale di Boulogne-sur-Mer traspare dagli occhi dell'eroe, intento ad infiggere la spada nella sabbia, tutta l'intensa angoscia vissuta dal suo *thymòs*.

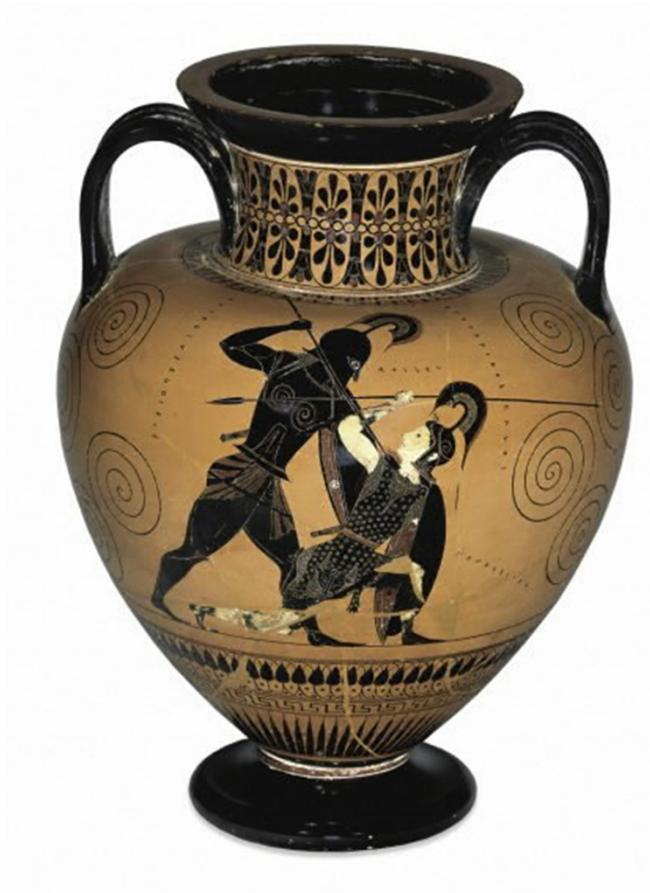
In conclusione, sull'anfora di Exekias, è possibile rintracciare un'esemplificazione straordinaria della concezione che i Greci avevano della vita mentale. L'atteggiamento di Achille e Aiace manifesta sia il prevalere del tempo della soggettività sulle incombenze quotidiane sia l'espressione di quella parte dell'animo, il *thymòs*, che è preposta alle emozioni e alle passioni. Exekias vividamente, in modo analogico, illustra i mitici eroi che partecipano e

[57] Si tratta del tipo di coppa (*kylix*) decorata sui lati esterni con un paio di grandi occhi stilizzati, dalle pupille circolari dominanti. Secondo la tesi apotropaica la loro funzione protettiva sarebbe consistita nell'impedire che, insieme al vino, entrassero gli altrui influssi malefici attraverso la bocca, considerata un importante canale preferenziale di accesso, oltre che di uscita, come gli altri orifizi del corpo umano. G. Ferrari Pinney, 1986, pp. 5-20, ha però contestato tale spiegazione, avanzando l'ipotesi che gli "occhioni" e le sopracciglia, insieme alla stilizzazione del naso e alla somiglianza delle anse a due orecchie, rappresentino semplicemente la maschera di Dioniso o dei personaggi del suo seguito: Satiri o Sileni. Anche F. Lissarrague, 1987 e F. Frontisi-Ducroux 1995, pp. 97-103, sulla base di un'accurata ricerca documentaria, sostengono che la frontalità degli "occhioni" dipinti su questi vasi piuttosto che essere una protezione dal malocchio era uno sguardo che, nell'ambito della socialità e della ritualità del simposio, era rivolto preminentemente verso il bevitore per attrarlo attivamente ed immergerlo nell'alterità dell'ebbrezza dionisiaca che gli avrebbe rivelato, attraverso il rispecchiamento con il "dio-altro" e l'uscita da sé (*ek-stasis*), gli aspetti piacevoli e i limiti della sua condizione umana.

[58] Inv. B 210. L'anfora è datata al 540-530 a.C.



**Fig. 18 - Kylix a occhioni di Exekias, 530-520 a.C.
Krannert Art Museum, University of Illinois**



**Fig. 19 - Anfora di Exekias, da Vulci,
540-530 a.C. British Museum, Londra**

sentono con intensità la competizione agonistica; le emozioni sono esternate attraverso il loro sguardo espressivo. Inoltre utilizza la metafora del gioco per rappresentare due livelli vissuti dagli eroi:

- l'agone che li distrae dall'impegno bellico, che sospende cioè il tempo della loro quotidianità, togliendo dalle loro menti le preoccupazioni su ciò che sta per accadere nel campo di battaglia;

- l'immersione introspettiva nel tempo della soggettività, un tempo altro che li fa transitare, assorti e quasi immobilizzati, nel gioco casuale dell'esistenza.

Exekias straordinariamente riesce così a illustrare la concezione della vita mentale del suo tempo. L'atteggiamento e gli sguardi di Achille e Aiace manifestano l'espressione di quella parte dell'animo, il *thymòs*, preposta alle emozioni e alle passioni.

BIBLIOGRAFIA

- J. D. Beazley, *The Development of Attic Black Figure*, Berkeley 1951.
- J. Boardman, *Exekias*, in *AJA* LXXXII, 1978, 11-24.
- F. Brommer, *Vasenlisten zur griechischen Heldensage*, Marburg 1973.
- L. D. Caskey-J. D. Beazley, *Attic Vase Paintings in the Museum of Fine Arts, Boston III*, Boston 1963.
- R. Caillois, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, 2004 (ed. or. *Les jeux et les hommes*, Paris 1958).
- E. De Martino, *Sud e magia*, Milano 2001.
- U. Eco, *Trattato di semiotica generale*, Milano 1975.
- G. Ferrari Pinney, *Eye cup*, in *Revue Archéologique* 1, 1986, 5-20.
- F. Frontisi-Ducroux, *Du masque au Visage. Aspects de l'identité en Grèce ancienne*, Paris 1995.
- M. Guarducci, *L'epigrafia greca dalle origini al tardo impero*, Roma 1987.
- G. M. Hedreen, *Capturing Troy: The Narrative Functions of Landscape in Archaic and Early Classical Greek Art*, Ann Arbor 2001.
- A. Hermary, *Images de l'apothéose des Dioscures*, in *BCH* 102, 1978, 51-76.
- M. Holquist, *How to Play Utopia*, in *Yale French Studies* 41, 1968 106-123.
- D. Kemp-Linderman, *Darstellungen des Achilleus in griechischer und römischer Kunst*, Bern-Frankfurt 1975
- A. Kossatz, *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae s.v. Achilleus: IX Achilleus und Aias beim Brettspiel*, Zurich-München 1981
- F. Lissarrague, *Un flot d'images. Une esthétique du banquet grec*, Paris 1987.
- E. A. Mackay, *New Evidence on a Lost Work by Exekias*, in *JHS* XCVIII, 1978, 161-2.
- M. B. Moore, *Exekias and Telamonian Ajax*, in *AJA* LXXXIV, 4, 1980, 417-434.
- C. Robert, *Die Nekyia des Polygnot*, Hallisches Winckelmannsprogramm (HallWPr) 16, Halle 1892.

K. Schefold, *Statuen auf Vasenbildern*, in JdI LII, 1937, 30-3, 68-70.

K. Schefold, *Götter-und Heldensagen der Griechen in der spätarchaischen Kunst*, München 1978.

B. Schweitzer, *Die Entwicklung der Bildform in der attischen Kunst von 540 bis 490*, in JdI 44, 1929, 116-17.

H. A. Shapiro, *Art and Cult under the Tyrants in Athens*, Mainz am Rhein, 1989.

S. Woodford, *Ajax and Achilles playing a game on an olpe in Oxford*, in JHS CII, 1982, 173-185.