

## ANDREA BERTAIOLA

### Recensione

**RAIMON GRAELLS I FABREGAT, ALESSANDRO PACE, MIGUEL F. PÉREZ BLASCO (eds),**  
*Warriors@Play, Proceedings of the International Congress, Universitat d'Alacant, 2022, p. 246.*

Nell'ultimo decennio si è registrata una crescente sensibilità da parte della comunità scientifica verso il tema del gioco nel mondo antico, argomento al quale sono stati dedicati diversi progetti di ricerca<sup>1</sup>; al contempo, numerose sono le pubblicazioni recenti che affrontano il tema della guerra e il ruolo delle armi presso le società antiche. Tuttavia, al rapporto che intercorre tra *ludus* e *bellum*, due elementi propri e peculiari di ciascuna cultura antica, non era ancora stata prestata debita attenzione. Il tema viene ora sviluppato e approfondito nel volume *Warriors@Play*, che raccoglie gli atti dell'incontro omonimo tenuto nel 2021 presso il Museo Arqueológico y de Historia de Elche, Spagna, in concomitanza con lo svolgimento della mostra *El guerrero ibero y el juego. Estrategia, azar y estatus* (maggio-settembre 2021). Se a un primo sguardo il rapporto tra gioco e guerra potrebbe trovare spiegazione in una propedeuticità del primo rispetto alla seconda, a una più attenta analisi i punti di tangenza, sia in termini simbolici che di cultura materiale, risultano molteplici.

Il gioco, inteso quale categoria culturale, intrattiene indubitabilmente un rapporto privilegiato con il mondo dell'infanzia; è attraverso il gioco infatti che possono essere veicolati valori e trasmessi saperi basilari per la corretta maturazione dell'individuo all'interno di una società. Il rapporto in essere tra il binomio gioco-infanzia e la sfera bellica viene esplorato nel contributo di V. Dasen posto in apertura al volume (pp. 15-28), nel quale sono analizzate due distinte pratiche ludiche: *pretend-plays* e *board-games*. Nel primo caso le fonti letterarie antiche forniscono numerosi esempi di giochi tesi a imitare il comportamento degli adulti e mostrano come questo tipo di pratica ludica abbia quale scopo primario quello di sviluppare e allenare le capacità belliche dei giovani (p. 20). Attraverso la finzione ludica è tuttavia possibile cogliere anche forme di gioco spontaneo e di *agency* infantile altrimenti non visibili all'occhio moderno. Il rapporto tra giochi di strategia e sfera infantile si esplicita invece meglio in una prospettiva archeologica. Dasen, oltre a presentare alcuni significativi *realia*, si sofferma in modo particolare sulla ricorrenza della rappresentazione di Achille e Aiace impegnati nel *pente grammai* all'interno di alcuni corredi infantili dal Ceramico ateniese (pp. 25-26): in questo specifico contesto tale iconografia, la cui complessità e pluralità semantica di recente è stata nuovamente sottolineata, avrebbe lo scopo di alludere alla *paideia* del giovane e rimarcare il modello eroico precluso al defunto. Achille e Aiace impegnati in un gioco di strategia ritornano nello studio di L. P. Romero Mariscal (pp. 29-37), la quale propone una possibile dipendenza del motivo iconografico dai *Cypria* e ne offre un'esegesi (parzialmente) alternativa in relazione alla figura di Palamede. La studiosa, ampliando una posizione già precedentemente sostenuta da parte della critica, ipotizza che la scena non rappresenti un semplice momento di pausa dal combattimento durante il quale la tensione viene allentata per mezzo del gioco; l'iconografia sarebbe piuttosto da identificare con un preciso episodio del ciclo troiano da collocare a seguito della morte di Palamede per mano di Diomede e Odisseo. Questo evento, tradito anche da Pausania, in una variante mitica dei *Cypria* avrebbe causato l'ira di Achille e Aiace, i quali avrebbero scelto conseguentemente di ritirarsi dai combattimenti (pp. 35-36). Tale linea interpretativa, se da un lato si scontra con la tendenza attuale a decodificare le immagini vascolari secondo codici propri e in

---

<sup>1</sup> Si menzionano il progetto ERC 2017-2022 *Locus Ludi - The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (Véronique Dasen, Université de Fribourg), cui uno dei curatori del volume qui recensito afferisce, e il progetto *LALLACT. Lexicon of Ancient Ludonims. Ludic Activities and Cultural Tradition* (Claudia Lambrugo e Chiara Torre, Università degli Studi di Milano).

maniera indipendente rispetto alla tradizione letteraria, ha senz'altro il pregio di ampliare le possibilità esegetiche e aggiunge un ulteriore livello di lettura a un motivo iconografico dalla semantica quanto mai ampia e complessa.

Lo studio di M. Vespa (pp. 39-58) prende in esame un episodio della Ciropedia di Senofonte (II, 3, 17-20) nel quale viene descritta una pratica ludica - nello specifico uno scontro simulato tra due schieramenti armati rispettivamente di canne e zolle di terra - che non ha sorprendentemente come obiettivo quello di addestrare i soldati al combattimento; esaminando nel dettaglio le regole, gli aspetti visuali e la particolare dinamica del gioco, che prevede sin dal principio la vittoria del contingente armato di bastoni, Vespa osserva come la finzione ludica abbia lo scopo di allenare all'obbedienza le truppe e cementare al contempo i legami di solidarietà tra i soldati (pp. 49-52). Al fine di circoscriverne la funzione nell'economia del testo senofonteo, il brano viene inoltre analizzato in relazione ad altri testi coevi, primariamente gli scritti platonici, nei quali svolgono un ruolo centrale la riflessione politica e la ricerca della migliore forma costituzionale.

Passando agli studi a carattere propriamente archeologico, alla presenza di *board-games* in contesti di tipo militare ovvero all'interno di tombe di armati sono specificamente dedicati ben quattro contributi. T. Lejars (pp. 119-153) offre una panoramica della diffusione degli strumenti da gioco in ambito celtico, prestando attenzione sia ai contesti transalpini, sia alle evidenze dall'Italia centrosettentrionale (Bologna, Marche, Umbria). Il quadro delineato permette di evidenziare, a fronte di possibili aporie nella documentazione archeologica, una diversa sensibilità alle pratiche ludiche tra nord e sud dell'arco alpino. Al di là delle Alpi gli strumenti ludici compaiono infatti all'interno di pochissimi contesti domestici e ancora più raramente in tomba; nei territori celtici dell'Italia settentrionale e nelle regioni limitrofe, al contrario, dadi e *tokens* caratterizzano un ristretto ma significativo numero di corredi che connotano i defunti come guerrieri appartenenti all'élite (p. 145). Si discostano da questo schema alcuni casi senoni dall'entroterra anconetano nei quali, venendo meno l'associazione tra *instrumenta lusoria* ed equipaggiamento bellico, i pezzi da gioco compaiono all'interno di corredi «*concernent des individus, sans discrimination de sexe*» (p. 139). Questi contesti mostrano come il gioco - analogamente al simposio e all'attività ginnica - sia sfruttato dai membri dell'élite senone, uomini e donne, per esibire l'assimilazione di modelli culturali greci ed etruschi e sottolineare così il proprio *status*. Partendo dai medesimi contesti cisalpini e centro-italici esaminati da Lejars, R. Graells i Fabregat (pp. 59-89) analizza le modalità di diffusione e la ricezione dei giochi di strategia in ambito iberico identificando nel mercenariato un possibile vettore di trasmissione dalla penisola italica verso la Spagna. In base al numero di pedine e alla presenza dei dadi, è esplorata la possibilità che i *set* rinvenuti all'interno delle tombe possano corrispondere a giochi da tavolo funzionanti in maniera diversificata (pp. 82-88). A questo proposito, è interessante osservare come la componente casuale all'interno della dinamica di gioco (assicurata dalla presenza dei dadi), faccia mutare radicalmente sia l'esperienza ludica sia le abilità richieste ai giocatori, i quali non possono affidarsi unicamente alle proprie capacità strategiche, ma si trovano a fronteggiare - oltre all'avversario - anche le avversità della sorte. La comprensione delle modalità di gioco si configura pertanto come un elemento sostanziale per definire il portato simbolico sotteso alla deposizione in tomba dello strumentario da gioco. Bisogna rilevare come tale prospettiva non sia stata purtroppo riproposta anche all'interno di altri contributi nei quali si sarebbe potuta applicare con profitto; tra questi si menziona il lavoro di E. Alevizou (p. 169-184) dedicato ai contesti funerari di area macedone, ove la presenza dello strumentario ludico è considerata esclusivamente in relazione alle modalità di autorappresentazione del defunto.

Lo studio di A. Pace (pp. 155-167) mostra invece come il gioco possa costituire un eccellente strumento di dialogo in contesti spiccatamente multiculturali quali gli accampamenti militari romani. Il gioco infatti, fungendo da «lubrificante sociale», ha certamente contribuito al processo di omologazione culturale avviatosi con l'espansione e la conquista romana; tale fenomeno non si estrinseca tuttavia nei termini di un'assimilazione *tout court* della cultura dominante (quella romana in questo caso). Pace, prendendo in esame il caso dei Batavi di stanza a *Vindolanda*, osserva come gli ausiliari batavi abbiano fatto uso di oggetti ludici romani sul *limes* britannico e come questi abbiano costituito un efficace

strumento di integrazione di questi soldati; l'assenza di questi oggetti presso la foce del Reno dimostrerebbe però che il gioco non sia stato percepito dai reduci come significante nel «promuovere la propria immagine agli occhi della comunità» una volta rientrati in patria (pp. 165-167). Tale linea di ricerca risulta decisamente promettente e meriterebbe senz'altro di essere estesa ad altri contesti del mondo romano.

Due contributi sono poi dedicati alla presenza degli astragali in contesto funerario. Lo studio di M. F. Pérez Blasco (p. 91-118) prende in esame l'incidenza degli astragali nella prassi funeraria iberica e analizza un campione statisticamente rilevante costituito da 59 necropoli (6234 tombe). Analogamente a quanto già osservato per altre aree del Mediterraneo, un approccio di tipo quantitativo proposto «*permite desistimar que su presencia en los ajuares obedezca a un patrón de género o edad, sin que sean exclusivos de tumbas femeninas o masculinas, infantiles o de adultos [...] tampoco es posible circunscribirlos a un grupo social concreto*» (p. 113); vengono così smentite alcune letture acritiche ampiamente accettate in letteratura, quali la connotazione prettamente infantile e/o femminile dell'astragalo e la particolare diffusione che questo oggetto avrebbe avuto in contesti tombali iberici di IV sec. a.C. Per quanto concerne la valenza ludica degli astragali in tomba, Pérez Blasco identifica tre possibili indicatori nel numero, nell'assenza di tracce di lavorazione sulla superficie e nell'associazione con altri elementi del corredo che possono essere identificati con pezzi da gioco (p. 114). Considerate le problematiche intrinseche nella documentazione archeologica lo studioso, che pur identifica alcuni casi nei quali gli astragali potrebbero aver avuto una funzione ludica, propende per una posizione sufficientemente cauta per cui «*cada necrópolis, cada tumba y cada individuo enterrado requiere su análisis particular*» (p. 116). Lo studio di B. Carè (pp. 185-199) è invece dedicato al *polyandron* di Thespieae, eretto a seguito della battaglia di Delion del 424 a.C. Il monumento ha restituito, tra i molti oggetti deposti sulla pira come corredo o come offerta nell'ambito di pratiche rituali successive, un numero considerevole di astragali. La studiosa, rigettando l'ipotesi che questi reperti possano semplicemente alludere a una pratica ludica in voga tra i soldati, illustra come gli astragali e i *phormiskoi* ad essi associati «*hold a significant role in creating socially meaningful narratives in the funerary realm to commemorate the dead*» e siano parte di una precisa strategia, al contempo visiva e rituale, volta a celebrare il sacrificio e le virtù civiche dei caduti in battaglia (pp. 197-198). Entrambi questi contributi esplicitano la necessità di superare una lettura univoca e semplicistica dell'astragalo quale indicatore legato al mondo dell'infanzia e al gioco, alla quale è possibile sostituire un approccio teso a valorizzare di volta in volta il significato specifico in relazione al contesto.

Il volume si conclude con un omaggio di M. Menichetti a F. Lissarrague (pp. 201-209). Rifacendosi al lavoro dello studioso francese recentemente scomparso dedicato al ruolo dei satiri nella cultura visuale ateniese di VI e V sec. a.C., *La cité de satyres* (2013), Menichetti si concentra in modo particolare sui personaggi del *thiasos* raffigurati in armi. L'argomento è particolarmente interessante poiché la rappresentazione del satiro quale guerriero presenta alcune caratteristiche peculiari e ricorrenti: questo non viene infatti mai raffigurato come oplita, né mai si comporta come tale. Lo studioso osserva infatti come i satiri appaiano sempre «come guerrieri di rango minore», in genere armati di pelta e di armi non convenzionali, e tradiscano costantemente i propri interessi primari, il vino e il sesso (p. 208). Vengono così disattese le aspettative dello spettatore sia per quanto riguarda l'equipaggiamento, sia per la gestualità sfrenata dei satiri, e il richiamo ai valori civici della *polis* può avvenire dunque per contrasto. È in questi termini che la figura del satiro costituisce una «chiave per decostruire e smontare le regole del gioco della *polis*» (p. 202).

In conclusione, *Warriors@Play* si rivela un testo che permette a studiosi di formazione diversa di familiarizzare con un tema, quello del rapporto tra *ludus* e *bellum*, altrimenti poco trattato in letteratura. Complessivamente, i contributi che compongono il volume risultano metodologicamente validi e suggeriscono percorsi esegetici talora inaspettati. In ragione dell'approccio trasversale adottato, la trattazione del tema fatto oggetto di attenzione non è da considerarsi esaurito; al contrario ci si auspica che studi futuri possano ampliare gli orizzonti di ricerca toccando altri contesti geografici e cronologici.