This is a pre print version of the following article:

Dal cacciatore neolitico al cavaliere templare. Autori e testi nella storia dell'educazione fisica e dei giochi sportivi dagli albori dell'umanità al tardo medioevo / Barbieri, Nicola. - 1:(2004), pp. 1-246.

CLEUP
Terms of use:

The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

27/04/2024 20:54

(Article begins on next page)

Dal cacciatore neolitico al cavaliere templare

Autori e testi nella storia dell'educazione fisica e dei giochi sportivi dagli albori dell'umanità al tardo medioevo

a cura di
Nicola S. Barbieri

con la collaborazione di Stefano Allegri, Francesca Fiori,
Mirco Lanzoni, Agata Moretti, Elena Poppi, Luisa Poppi,
Silvia Susin, Laura Valentini

CLEUP

Prima edizione: gennaio 2004

© Copyright 2004 by CLEUP scarl
"Coop. Libraria Editrice Università di Padova"
Via G. Prati, 19 – Padova (Tel. 049/650261)
www.cleup.it

Tutti i diritti di traduzione, riproduzione e adattamento,
totale o parziale, con qualsiasi mezzo (comprese
le copie fotostatiche e i microfilm) sono riservati.

Indice

Introduzione ..... p. 7

1. Attività fisica e giochi sportivi nelle più antiche civiltà ..... p. 11

1.1. Agli albori delle culture umane ..... p. 11
TESTO 1. La caccia come prima forma di espressione della cultura ..... p. 11
TESTO 2. La lotta ed il conflitto colti nella dimensione ludica dell'esistenza ..... p. 12
TESTO 3. La guerra come forma specializzata di risoluzione dei conflitti sociali ..... p. 13
TESTO 4. La danza come ritmo strutturante degli spazi e dei tempi individuali e sociali ..... p. 15
TESTO 5. Il gioco e la gara come funzioni creatrici di cultura ..... p. 16

1.2. I popoli dell'estremo Oriente ..... p. 18
1.2.1. La Cina ..... p. 18
TESTO 6. La paradossale "disattenzione" di uno stratega militare all'addestramento delle truppe ..... p. 19
TESTO 7. La mente come guida del corpo disciplinato nei testi confuciani ..... p. 20
TESTO 8. La relazione tra ambiente geografico e sviluppo delle arti marziali in Cina ..... p. 20

1.2.2. Il Giappone ..... p. 21
TESTO 9. La nascita delle arti marziali nella storia del Giappone: da forme di combattimento a discipline formative (introduzione, note e commento di Mirco Lanzoni) ..... p. 22
TESTO 10. Le origini del *Bujutsu*, il combattimento giapponese a mani nude o con armi bianche ..... p. 24

1.2.3. L'India ..... p. 26
TESTO 11. Lo *yoga* come pratica di vita totale ..... p. 26
TESTO 12. Un'antica tecnica *yoga* di respirazione: la *Surya Bhedana* ("Perforazione del sole") ..... p. 26
TESTO 13. Pratiche motorie e benessere psicofisico nel *Kamasutra* ..... p. 27

1.3. I popoli mesoamericani ..... p. 29
TESTO 14. Un antico gioco azteco con la palla: il *tlatchli* ..... p. 29

1.4. I popoli del Vicino Oriente Antico ..... p. 30
1.4.1. Gli Egizi ..... p. 30
TESTO 15. Dalla satira dei mestieri una svalutazione dell'attività fisica ..... p. 30

1.4.2. I popoli mesopotamici ..... p. 31
TESTO 16. La disputa tra un agricoltore ed un pastore ..... p. 32

1.4.3. Gli Ebrei ..... p. 32
TESTO 17. Le più antiche pratiche igieniche codificate nel *Levitico* ..... *p.* 33
TESTO 18. La guerra ..... p. 34
TESTO 19. La forza fisica data da Dio e finalizzata alla liberazione del popolo: la figura emblematica di Sansone ..... p. 35
TESTO 20. Femminilità e spirito bellico in un'eroina del popolo di Israele: Giuditta ..... p. 37

TESTO 21. La concezione del corpo nei canti d'amore
del *Cantico dei Cantici* ..... p. 38
TESTO 22. Uno scontro tra universi culturali
nel *Secondo Libro dei Maccabei* ..... p. 39
TESTO 23. L'uomo virtuoso paragonato ad un vincitore sportivo
nel libro della *Sapienza* ..... p. 41

1.5. I popoli del Mediterraneo ..... p. 41
1.5.1. I Cretesi ..... p. 41
TESTO 24. La lotta giocosa col toro: la *taurokathapsìa* dei giovani Cretesi ..... p. 42

1.5.2. Gli Etruschi ..... p. 44
TESTO 25. Le origini dei giochi etruschi
(introduzione, note e commento a cura di Federica Fiori) ..... p. 44
TESTO 26. Le forme dei giochi etruschi tra modelli greci
ed originalità autoctona
(introduzione, note e commento a cura di Federica Fiori) ..... p. 45
TESTO 27. L'espressione gioiosa della vita nella danza etrusca
(introduzione, note e commento a cura di Federica Fiori) ..... p. 46

2. Attività fisica e giochi sportivi nell'antichità classica greca e romana ..... p. 49

2.1. Agli albori della cultura fisico-sportiva greca ..... p. 49
TESTO 28. I giochi funebri in onore di Patroclo nel canto XXIII dell'*Iliade* ..... p. 49
TESTO 29. Il gioco con la palla di Nausicaa e delle sue ancelle
nel canto VI dell'*Odissea* ..... p. 71
TESTO 30. I giochi dei Feaci in onore di Ulisse nel canto VIII dell'*Odissea* ..... p. 72
TESTO 31. Lo scontro tra Ulisse e il mendicante Iro
nel canto XVIII dell'*Odissea* ..... p. 79
TESTO 32 Un momento di forte commozione prima della strage:
ricordi di caccia e morte del cane Argo nel canto XVII dell'*Odissea* ..... p. 83

2.2. L'età d'oro della cultura fisico-sportiva greca ..... p. 84
TESTO 33. La festa delle popolazioni ioniche presso l'isola di Delo
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 85
TESTO 34. Un'immagine del tempo come gioco fra i frammenti di Eraclito
(introduzione, note e commento a cura di Laura Valentini) ..... p. 86
TESTO 35. Il disonore della sconfitta in un epinicio di Pindaro
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 87
TESTO 36. La nudità degli atleti come manifestazione
del progresso greco secondo lo storico Tucidide
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 88
TESTO 37. L'inutilità sociale dell'atletica nella critica filosofica
del retore Isocrate (introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 88

2.3. La cultura fisica e sportiva nell'età ellenistica ..... p. 89
TESTO 38. I lavori di manutenzione degli impianti sportivi a Delfi
(introduzione, note e commento a cura di Elena Poppi) ..... p. 91
TESTO 39. Il catalogo dei premi di Afrodisia
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 93
TESTO 40.Un romanzesco incontro di lotta descritto da Eliodoro
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 94
TESTO 41. Il parere di Galeno sul valore dell'esercizio fisico
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 95
TESTO 42. I giochi visti dalla parte degli arbitri: il sorteggio

per le fasi eliminatorie delle discipline di combattimento ai giochi Olimpici
(introduzione, note e commento a cura di Luisa Poppi) ..... p. 97

2.4. La concezione dell'educazione fisica e del gioco sportivo a Roma ..... p. 98
TESTO 43. Il disprezzo dei Romani per le istituzioni ginnico-educative greche
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 100
TESTO 44. I significati dell'attività motoria e ludica nella cultura latina ..... p. 100
TESTO 45.I giochi siculo-troiani in onore di Anchise nel libro V dell'*Eneide* ..... p. 102
TESTO 46. La costruzione degli edifici per gli allenamenti
e gli agoni sportivi secondo Vitruvio
(introduzione, note e commento a cura di Agata Moretti) ..... p. 118
TESTO 47. Uno dei luoghi più importanti dell'industria
del divertimento nell'antica Roma: l'anfiteatro di Capua ..... p. 119
TESTO 48. La trasposizione cinematografica dei *ludi gladiatorii*
tra rievocazione storica e gusto del romanzesco..... p. 123
TESTO 49. La politica e i "ludi" circensi
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 125
TESTO 50. La fatica inutile della ginnastica fine a se stessa ..... p. 125

2.5. La fine della cultura fisico-sportiva greca e romana ..... p. 126
TESTO 51. L'editto teodosiano di Costantinopoli e l'abolizione
dei giochi Olimpici ..... p. 127
TESTO 52. La chiusura definitiva dei santuari pagani
(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin) ..... p. 128

3. Attività fisica e giochi sportivi nell'età tardo-antica e medievale..... p. 129

3.1. Corporeità ed attività fisica nella concezione del cristianesimo ..... p. 129
3.1.1. L'umanità di Gesù di Nazareth e la sua dimensione fisica
nei quattro *Vangeli* ..... p. 129
TESTO 53. La missione dei discepoli di Gesù come prova psico–fisica..... p. 130
TESTO 54. La sofferenza fisica dell'uomo Gesù nel preludio della morte ..... p. 131

3.1.2. Corpo e anima nella teologia di Paolo di Tarso ..... p. 132
TESTO 55. La concezione del corpo nel pensiero teologico di Paolo di Tarso ..... p. 132
TESTO 56. L'attività fisico-sportiva come metafora
della vita di fede in Paolo di Tarso ..... p. 133
TESTO 57. La vita eterna come premio della "corsa" della vita terrena ..... p. 134
TESTO 58. La corsa verso la vita eterna nel testamento spirituale di Paolo di Tarso ..... p.
TESTO 59. Una riflessione sullo sport alla luce della religiosità biblica
(introduzione, note e commento di Stefano Allegri)..... p. 134

3.1.3. Corpo e anima nella Patristica greca e latina ..... p. 137
TESTO 60. L'inutilità e la perniciosità dei giochi atletici secondo Tertulliano..... p. 137
TESTO 61. La concezione del corpo in Agostino di Ippona..... p. 138
TESTO 62. Il rapporto tra movimento corporeo e volontà dell'anima ..... p. 139
TESTO 63. Il conflitto tra la tendenza naturale al gioco e lo sforzo
per acquisire gli strumenti della cultura nei ricordi di Agostino di Ippona ..... p. 140
TESTO 64. Lo spirito agonistico come ricordo di una vita imperfetta
in Agostino di Ippona ..... p. 141

3.2. La concezione del corpo nella cultura islamica ..... p. 142
TESTO 65. Le proibizioni alimentari come pratiche igienico-religiose ..... p. 143
TESTO 66. La moderazione come precetto della vita terrena..... p. 144
TESTO 67. La formazione etica di un esercito vincitore..... p. 144
TESTO 68. La visione "corporea" del paradiso islamico ..... p. 145

TESTO 69. La cultura del cavallo in una *sura* contro gli ingrati ..... p. 146

3.3. Corporeità ed attività fisica nel pensiero medievale..... p. 146
TESTO 70. La pratica motoria nel pensiero filosofico e pedagogico
di Tommaso d'Aquino (introduzione di Silvia Susin) ..... p. 146
TESTO 71. Il ruolo del cavaliere nell'immagine trinitaria della società medievale..... p. 147

3.4. La cultura fisico-sportiva medievale "alta": la cavalleria..... p. 148
TESTO 72. Una svolta nella tecnica militare dell'Occidente medievale:
l'introduzione della staffa (note a cura di Silvia Susin) ..... p. 149
TESTO 73. La comparsa e la diffusione di un nuovo metodo
di combattimento a cavallo (note a cura di Silvia Susin) ..... p. 150
TESTO 74.La relazione concausale tra mutamento delle strutture sociali
e sviluppi dell'arte bellica (note a cura di Silvia Susin)..... p. 151
TESTO 75. La letteratura cavalleresca (note a cura di Silvia Susin) ..... p. 152
TESTO 76. Una concezione sportiva della guerra: il torneo e la giostra
come forme di addestramento e di svago
dell'aristocrazia cavalleresca (note a cura di Silvia Susin) ..... p. 153

Conclusioni ..... p. 157

Il curatore e i collaboratori ..... p. 159

INTRODUZIONE

L'accesso diretto alle fonti antiche e medievali per ripensare l'educazione motoria e la pratica sportiva oggi

Questa antologia è un'occasione per tutti coloro sono accomunati dalla passione per l'educazione motoria e la pratica sportiva di ripensarle entrambe. Questo significa fondamentalmente due cose: prima di tutto, ricercare le origini e lo sviluppo di queste pratiche, sulla base del principio che la ricostruzione storico-critica della loro genesi aiuta a capire meglio la complessità dei problemi; in secondo luogo, fortificati dall'acquisizione di questa prospettiva storica, provare a ridare un senso, nell'oggi, allo statuto epistemologico e al significato sociale di questi due oggetti culturali di lunga durata, l'educazione fisica e il gioco sportivo.

Il rapido modificarsi degli scenari economici e sociali, e conseguentemente anche formativi, pone questioni serie sia all'educazione motoria sia alla pratica sportiva: è per questo, amio avviso, che il suo cultore (educatore o allenatore, dirigente sportivo, ma anche "spettatore" appassionato) deve essere consapevole della realtà sociale e culturale che costituisce lo spessore storico di queste attività, oggi così socialmente rilevanti. Non mi stanco di ripetere più volte l'aggettivo "storico", perché proprio in un periodo come quello odierno, abituato all'immediatezza sterile della polemica televisiva e alla progressiva incapacità di affrontare come complesse questioni che lo sono davvero, c'è bisogno di recuperare un minimo di capacità di lettura tridimensionale dei problemi.

Questo vale anche per l'educazione motoria e la pratica sportiva, argomenti riguardo ai quali alla consumistica fruizione dei roboanti messaggi della grancassa massmediatica non sempre corrisponde la possibilità di una riflessione pacata, in controluce, che perda un po' di tempo a ricostruire, comprendere e approfondire. Da un lato, infatti, l'educazione motoria, neologismo recente, riassume in sé tutto il cammino della ginnastica e dell'educazione fisica fin dalle origini delle società umane; dall'altro la pratica sportiva nasce, non con questo nome ovviamente, con la ginnastica greca e la rete dei giochi antichi, ma si rende autonoma solo in tempi relativamente recenti.

Prima di passare alla presentazione vera e propria dei testi e dei passi critici, si provi a ripercorrere brevemente le tappe di questi due percorsi, la cui storia globale è reperibile in altre pubblicazioni[1], per offrire al lettore una chiave di lettura più intrigante, che permetta di ottenere una descrizione più spessa delle questioni sul tappeto.

L'educazione motoria: uno sguardo storico

L'educazione motoria nasce con le pratiche motorie ritualizzate[2] delle società nomadi di caccia e raccolta e delle prime grandi civiltà fluviali, agricole e stanziali: queste pratiche sono una serie di gesti e movimenti corporei, funzionali alla riproduzione sociale, come le tecniche di caccia e di difesa, che vengono inquadrate nella stessa cornice magico-religiosa che garantisce la coesione sociale, al punto che non possiamo scinderle da questa, come capita invece oggi nelle nostre società post-industriali, in cui la pratica motoria è affidata alla sfera del privato e completamente laicizzata.

Prosegue poi con la ginnastica greca, l'arte di compiere movimenti corporei in situazione di nudità (questo è il significato etimologico di "ginnastica") e di educare il corpo ad una gestualità socialmente rilevante: raggiungere il bello e al tempo stesso risultare utili alla *polis*, specialmente nel periodo dello sviluppo delle grandi fanterie politiche del V secolo. La civiltà greca è quella che sviluppa l'educazione motoria in senso ludico, ma sempre in una cornice religiosa, con la nascita dei "giochi" che solo

---

[1] Coloro che sono interessati ad approfondire i temi e i problemi della storia dell'educazione fisica e sportiva antica e medievale possono consultare, in ordine cronologico decrescente, N. BARBIERI, *Dalla ginnastica greca allo sport contemporaneo. Lineamenti di storia dell'educazione fisica*, Padova, CLEUP, 2002; R. FRECCERO, *Sport e società*, Torino, Editrice Levrotto & Bella, vol. I: *Storia*, 1995, vol. II: *La cultura plagiata*, 1997; G. GRIFI, *Gymnastiké Ginnastica). Storia dell'educazione fisica e dello sport*, Macerata, Unione Tipografica Maceratese, 1980 (1), Roma, Brain Edizioni, 1989 (3); J. ULMANN, *De la gymnastique aux sports modernes*, Paris, Presses Universitaires de France, 1965 (1), Libraire Philosophique J. Vrin, 1971 (2), trad. italiana *Ginnastica, educazione fisica e sport dall'antichità ad oggi*, Roma, Armando, 1967 (1), 1973 (3). Per un riassunto succinto può essere sufficiente R. A. BERNABEO, *L'educazione fisica. Evoluzione di una disciplina*, Bologna, Pàtron Editore, 1979.

[2] Per il concetto di "pratica motoria ritualizzata" si rimanda a N. BARBIERI, *op. cit.*, pp. 19-21.

anacronisticamente possiamo chiamare "sportivi", ma che sono in realtà manifestazioni nelle quali la nazione greca si riconosce come una sola, e questo accade precipuamente nei cosiddetti "giochi del periodo" o "panellenici", o nelle quali una comunità locale esprime la sua storia e la sua cultura, e questo è testimoniato dalla miriade di giochi locali che si celebrarono in Grecia dal VII secolo a. C. e fino all'età imperiale.

Con la conquista romana della Grecia, l'idea "agonale" dei giochi, basata sulla competizione tra uomini liberi per la gloria individuale e per l'immagine della *polis* di provenienza, già peraltro messa a dura prova dalla conquista macedone, cede il passo definitivamente al *ludus*, di orgine etrusca, come testimoniano i meravigliosi affreschi di Tarquinia[3], cioè ad una *performance* attivata prevalentemente da schiavi e finalizzata unicamente allo spettacolo, che in molti casi è uno spettacolo sanguinario come il combattimento dei gladiatori.

L'avvento del cristianesimo, come una delle tante religioni misteriche prima e come religione di stato poi, implica una profonda rivoluzione nella concezione del corpo e del movimento: eliminati i giochi greco-romani come forme di paganesimo, la preparazione fisica viene concepita dalla maggioranza dei Padri della Chiesa come un uso positivo di un dono di Dio, purché rimanga sempre un mezzo, per raggiungere finalità spirituali, e mai diventi fine a sé stante, legato alla materialità caduca e potenzialmente "peccaminosa" della corporeità. Pur non essendo però implicito, nel pensiero patristico, un radicale dualismo anima-corpo, la cultura cristiana finì di fatto per svalutare la dimensione corporea, sottomettendola di fatto alla dimensione intellettuale e spirituale.

Si deve attendere il movimento umanistico, che pure affonda le sue radici nel cristianesimo, ma in un cristianesimo al quale si affianca una nuova valutazione delle capacità umane, per ottenere una sostanziale pari dignità tra anima e corpo, come si evince dall'esame dei curricoli delle nuove scuole.

La pratica sportiva: uno sguardo storico

Storicamente, come abbiamo detto in apertura di queste brevi considerazioni introduttive a questo lavoro, lo sport, la sua pratica e la sua cultura sono vicende relativamente recenti, se riferite alla loro nascita "moderna". La "storia dello sport" non è infatti una narrazione che senza soluzione di continuità inizia da Olimpia e porta a Sydney o nell'Atene del XXI secolo, ma è la storia di eventi che, per quanto simili nel contenuto, sono stati vissuti con significati completamente diversi nelle diverse epoche storiche in cui sono apparsi o in quelle in cui sono stati rivitalizzanti: solo un atteggiamento veteropositivistico potrebbe infatti farci tracciare una linea retta (e magari ascensionale in quanto "progressiva" verso il meglio) dalle prime testimonianze di attività "sportive" dell'antico Egitto, le vivide immagini dei lottatori delle tombe di Ti e di Fta-hotep[4], al mondo dello sport contemporaneo, al tempo stesso pratica di massa, business, fenomeno culturale e sociale di amplissima portata.

Bisogna essere infatti coscienti del fatti che solo per assimilazione analogica, non priva di una inevitabile vena anacronistica, noi chiamiamo "sportivi" gli agoni ginnici ed ippici dell'antica Grecia, i *ludi* romani e i giochi di squadra con la palla del periodo medievale e rinascimentale.

I primi erano però prima di tutto cerimonie religiose, o meglio, erano gare "sportive" inserite in una cornice religiosa che ne forniva anche la ragion d'essere: non c'era gioco che non derivasse da cerimonie funebri o religiose, che non fosse dedicato a qualche divinità, che non si svolgesse in una rigorosa sequenza di riti religiosi. Si badi bene che l'aspetto religioso non era accessorio o complementare: era lo loro essenza, come dimostra il fatto che, quando con l'imperatore Teodosio il cristianesimo divenne religione di stato, le Olimpiadi e tutti i giochi antichi furono immediatamente aboliti, in quanto percepiti dalla nuova coscienza religiosa cristiana come perniciosi riti pagani, e non come innocue e neutrali manifestazioni di atletismo.

Anche i *ludi* romani presentano aspetti simili allo sport moderno, primo fra tutti l'enfasi sulla spettacolarizzazione dell'evento, ma non dobbiamo dimenticare il fatto che questi erano spettacoli svolti principalmente da un numero ristretto di praticanti, sia da atleti professionisti, visto che l'agonistica ginnico-atletica era stata copiata dai Greci e adattata a giochi istituiti in età romana, sia da schiavi, e questo vale specialmente per i *ludi gladiatorii*, tipico prodotto della romanità, che ancora oggi suscita interrogativi inquietanti su una civiltà che, se da un lato dotava quella che poi sarebbe divenuta l'Europa di infrastrutture e strumenti culturali, dall'altro metteva in scena lo spettacolo della morte come valvola di sfogo delle tensioni sociali inconsce e per puri fini di divertimento.

---

[3] Nelle pitture etrusche si ritrovano tutti gli elementi che saranno tipici del *ludus* romano: la spettacolarizzazione del gioco è indotta dalla presenza massiccia di spettatori, mentre l'aspetto "violento" è evidente nella problematica figura del *Phersu* che aizza un animale contro un uomo incappucciato (cfr. N. BARBIERI, *op. cit.*, pp. 54-58).

[4] G. GRIFI, *op. cit.*, pp. 20-21; N. BARBIERI, *op. cit.*, pp. 34-35.

Un testo che aiuta a ripensare l'educazione motoria e la pratica sportiva

Speriamo che questa carrellata storica, questa specie di "macchina del tempo" applicata all'educazione fisica e allo sport, abbia creato le giuste premesse per apprezzare ancora di più un testo che si propone di fare accedere alle fonti dirette e alle loro più ravvicinate interpretazioni.

Questo testo cerca di far vedere i problemi dell'educazione fisica e dello sport da un punto di vista genuinamente educativo, mettendo in luce l'assoluta necessità, per chi l'educazione fisica e lo sport vogliono insegnare, di operare pedagogicamente, cioè dotarsi di capacità riflessive sugli eventi educativi, sapendo andare oltre la loro immediatezza. Non basta più l'esperienza personale, che per quanto ricca risulta sempre limitata dalle circostanze uniche ed irripetibili che l'hanno generata: occorre una cultura pedagogica di riferimento per inquadrare in modo adeguato gli eventi educativi dei quali saremo protagonisti.

Questo è uno dei motivi seri per i quali le discipline pedagogiche devono assolutamente essere mantenute e potenziate anche nei curricoli di base delle scienze motorie, per formare professionalità attente alla portata educativa dei comportamenti messi in atto.

Padova, 1 febbraio 2004

Nicola S. Barbieri

POST SCRIPTUM

Colgo l'occasione per ringraziare tutti coloro che mi hanno aiutato a realizzare questo lavoro, grazie alla specificità dei loro contributi: Stefano Allegri per il cristianesimo, Francesca Fiori per la cultura etrusca, Mirco Lanzoni per le arti marziali giapponesi, Agata Moretti per la storia dell'arte, Elena Poppi per la storia economica, Luisa Poppi per le questioni giuridiche, Silvia Susin per la cavalleria medievale e Laura Valentini per la filosofia greca antica.

Ringrazio anche i colleghi del settore disciplinare storico-pedagogico del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Padova, proff. Mirella Chiaranda, Patrizia Zamperlin, Donatella Lombello, Giuseppe Zago e Giordana Merlo, per gli stimoli che mi hanno fornito durante i lavori di ricerca che insieme abbiamo intrapreso.

Ringrazio infine il Preside della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Padova, prof. Luciano Galliani, per la fiducia e la stima dimostrate nei miei confronti in questi anni di intensa attività scientifica e didattica, e il Presidente del Consiglio di Corso di Laurea Interfacoltà in Scienze Motorie dell'Università di Padova, prof.ssa Valeria Marin, per il suo lavoro di promozione della cultura motoria e sportiva e livello accademico.

1. Attività fisica e giochi sportivi nelle più antiche civiltà

1.1. Agli albori delle culture umane

La pratica motoria è stata sempre uno dei segni distintivi della specie umana in senso lato, di quella specie cioè che affonda le sue radici nell'*Australopithecus Afarensis*, comparso circa 3.500.000 anni fa: gli ominidi si spostavano a piedi, sviluppavano tecniche di caccia, lottavano contro animali e probabilmente anche contro altri ominidi.

A poco a poco, quindi, si consolidarono abitudini motorie che vennero trasmesse culturalmente, dando adito ad una "pratica motoria ritualizzata", cioè una attività nella quale si espletavano gesti motori significativi, inscritta in un codice di comportamento religioso e tramandata mediante processi di trasmissione culturale.

Dalle ricche fonti iconografiche della preistoria e della protostoria, a partire dunque dalla comparsa dell'*Homo Sapiens*, circa 50.000 anni fa, emergono in modo sistematico e ricorrente le gestualità tipiche e ripetute della caccia, della guerra, della danza. Queste pratiche si sarebbero ritrovate nelle grandi civiltà della rivoluzione agricola: in questi periodi più recenti, tuttavia, la "pratica motoria ritualizzata" delle origini dell'umanità si consoliderà in sistema di gesti specialistici, al tempo stesso individuali e collettivi, che prefigurano le "discipline" motorie.

TESTO 1. La caccia come prima forma di espressione della cultura

INTRODUZIONE

La ricostruzione delle prime fasi della vita umana, dalla comparsa dei primi ominidi fino alle forme più evolute di società di caccia e raccolta, è molto problematica, come si può immaginare, data la particolarità delle fonti a disposizione, reperti archeologici o paleontologici, e la difficoltà nel decifrarli.

Nel testo dell'antropologo francese André Leroi-Gourhan (1911-1986), che prende in esame il periodo di passaggio dalla caccia – raccolta all'agricoltura – allevamento, la caccia appare non solo come attività di mero procacciamento del vitto nelle fasi più arcaiche dell'umanità, ma anche e soprattutto come un sistema di lettura a tutto campo della realtà, una vera e propria attività culturale, di tipo specialistico, gestita dall'intero corpo sociale più che dai singoli individui.

Il cacciatore - raccoglitore nomade arriva a conoscere la superficie del proprio territorio attraverso i suoi spostamenti; l'agricoltore costruisce il mondo in circoli concentrici intorno al granaio. Il Paradiso terrestre è un giardino orientato su una montagna, con l'albero della conoscenza al centro e quattro fiumi che vanno verso i confini del mondo[5]. Immagine senza alcun rapporto con quella di Lascaux[6] né con l'itinerario di Ercole[7]; alle cose dà un nome l'uomo (dunque esistono simbolicamente), ma sul posto, apparentemente proprio nel centro dell'Eden[8]. La forma sotto cui la *Genesi* ci è stata trasmessa illustra in maniera ideale la rappresentazione del mondo in una società già arrivata ad uno stadio avanzato di sedentarizzazione agricola; lo stesso si verifica in pratica nelle cosmogonie delle grandi civiltà americane o della Cina che ci mettono di fronte a sistemi già fortemente contrassegnati dalla tendenza alla elaborazione metodica derivata dalla scrittura.

È abbastanza difficile, al di là dei primi documenti scritti, capire l'evoluzione nei cinque o seimila anni che contraddistinguono la rivoluzione agricola. Le innumerevoli figure dell'arte rupestre europea, africana ed

---

[5] Cfr. *Genesi* 2, 10-14.

[6] In questa località vicino a Montignac, in Dordogna (Francia), sulla riva sinistra del fiume Vézére, nel 1940 sono state ritrovate, in una grande grotta, pitture ed incisioni rupestri, rappresentanti prevalentemente figure di animali, risalenti al cosiddetto "magdaleniano antico" del Paleolitico (15.000 – 13.000 a. C.). In quelle pitture non appare un'idea di mondo organizzato, visto che gli animali sono rappresentati nel fluire delle migrazioni che i cacciatori accompagnavano per procurarsi il cibo.

[7] I mitologici viaggi di Ercole si svolgono in uno spazio geografico del tutto privo di centro (cfr. voce *Eracle/Ercole* in G. MIGLIOLI, *Il romanzo della mitologia. Dalla A alla Z*, Casa editrice G. D'Anna, Messina – Firenze, 1991, pp. 117-125).

[8] Eden è un termine ebraico simile ad un altro che significa "gioia": di qui l'idea che "il giardino di Eden" di cui parla la *Bibbia* (*Genesi* 2, 8-15) fosse il "paradiso terrestre".

asiatica, fra la fine del Paleolitico, verso l'8000, e l'Età del bronzo, offrono scarsi lumi alla ricerca. Vi si trovano tuttavia due aspetti che sono assenti nell'arte paleolitica: vere e proprie scene (di caccia, di coltivazione o di allevamento) e rappresentazioni in prospettiva o in piano, fra le quali figure di abitazioni. Vi si trovano per la prima volta anche dischi solari e falci di luna. Nel 1961 gli scavi di J. Mellaart hanno portato alla luce in Anatolia parte di un villaggio del Neolitico superiore, del 6000 circa prima della nostra era, in cui i muri di parecchie case erano decorati con affreschi. Questi dipinti murali, i più antichi tra quelli conosciuti, rappresentano ampie scene in cui personaggi armati di archi (cacciatori o danzatori) circondano figure di tori o di cervi. La composizione generale e i soggetti non mancano di avere qualche rapporto con gli affreschi minoici di Creta, più recenti di almeno tremila anni.

Questa straordinaria scoperta mostra fino a qual punto, già dagli inizi dell'agricoltura, la sedentarizzazione imprima una nuova forma al sistema nel quale si registra la vita sociale. Le case quadrangolari con muri spessi, strette le une alle altre, con cortili interni e stanze decorate, i morti sotterrati sotto piattaforme sopra le quali probabilmente dormivano i vivi, le riserve di cereali nascoste dietro i muri, costituiscono un microcosmo completamente umanizzato introno al quale si stendevano i campi, poi la foresta e la montagna.

FONTE: André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, vol. II: *La mémoire et les rythmes*, Editions Albin Michel, s.l., 1964; traduzione italiana di Franco Zannino, *Il gesto e la parola*, vol. I: *La memoria e i ritmi*, Einaudi, Torino, 1977, pp. 380-382

COMMENTO

La rappresentazione del mondo presso le società dei cacciatori – raccoglitori è una rappresentazione fluida, senza una strutturazione precisa che non sia il flusso delle migrazioni o il percorso della ricerca di abbondanza di frutti spontanei.

Tuttavia è in questo periodo che avviene la specializzazione delle funzioni motorie, perché l'attività della caccia, contrariamente ad altre tecniche come la scheggiatura della pietra, prevede una connessione funzionale tra un gesto tecnico (lanciare un giavellotto) e un gesto motorio di grande impegno fisico (correre, saltare, acquattarsi, schivare): questa connessione deve essere trasmessa ed appresa per garantire la sopravvivenza.

Con il passaggio alle società agricole e sedentarie, le tecniche di caccia diventano obsolete rispetto alla funzione economica, e trapassano nelle tecniche di guerra, rimanendo tali solo come attività ludica delle classi dominanti.

TESTO 2. La lotta ed il conflitto colti nella dimensione ludica dell'esistenza

INTRODUZIONE

La vita umana nasce nella dimensione della contrapposizione a qualcosa o a qualcuno, alla natura ambivalente (benigna od ostile) e agli altrettanto ambivalenti propri simili (parenti nel clan o nemici).

Il conflitto è quindi elemento fondativo dell'esistenza umana, sia nella sua dimensione drammatica, perché nella lotta per la sopravvivenza è messa in gioco la possibilità stessa di esistere, sia nella sua dimensione ludica, come ci ricorda lo storico olandese Johan Huizinga (1872-1945) nell'esame delle caratteristiche del gioco.

Tra le qualifiche applicabili al gioco, nominammo[9] quella di tensione. Quest'elemento di ansiosa aspettativa occupa un posto anzi un posto assai particolare ed importante. Tensione, sospensione significa incertezza, possibilità di una buona o di una cattiva riuscita. Vi è un'aspirazione a distendersi. Qualcosa deve "riuscire", con un certo sforzo. Questo elemento è già presente nell'atto del tastare che hanno le manine del neonato, nel gattino che gioca con un rocchetto, in una bimba che gioca a palla. È dominante nei giochi solitari d'abilità o di soluzione, come gli indovinelli, i giochi di combinazione, il "solitario", il tiro a segno, e cresce d'importanza a seconda che il gioco abbia un carattere più o meno rivaleggiante. Nel gioco dei dadi e nella gara sportiva la tensione è giunta ad un limite estremo. È questo elemento di tensione che tuttavia dà un certo

[9] Nel primo capitolo del testo in oggetto, intitolato *Natura e significato del gioco*, Huizinga sostiene che il gioco sta alla base di tutte le altre attività umane "serie", nelle quali è ravvisabile un'origine ludica, e si struttura mediante caratteristiche formali ben precise: il carattere disinteressato, la determinazione spaziale e temporale, la precisa regolamentazione dei gesti e degli eventi che lo vengono a costituire.

contenuto etico all'attività gioco, situata di per sé fuori dell'ambito del bene o del male. Infatti con quella tensione è messa alla prova la forza del giocatore: il suo vigore fisico, la sua perseveranza, la sua ingegnosità, il suo coraggio, la sua resistenza, e contemporaneamente anche la sua forza morale, perché nonostante l'ansioso desiderio di vincere il gioco egli si deve mantenere entro i limiti del lecito prescritto dal gioco. Le qualità di ordine e di tensione, proprie del gioco, ci portano a considerare le regole del gioco.

FONTE: Johan Huizinga, *Homo ludens*, Amsterdam, 1939; traduzione italiana di Corinna Van Schendel *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1946 (1), 1973 (2) con saggio introduttivo di Umberto Eco, pp. 14-15

COMMENTO

La dimensione conflittuale dell'esistenza si coglie non solo nella constatazione che l'uomo, sia come singolo individuo sia soprattutto come gruppo organizzato, costruisce la sua identità sociale e culturale "lottando" contro le forze della natura e contro i suoi simili, ma anche e soprattutto nella rappresentazione del gioco, che nasce spesso dall'idea di "lottare" contro qualcosa (la sorte, una situazione di partenza svantaggiosa) o qualcuno (l'avversario, singolo giocatore o squadra che sia).

Come opportunamente nota Huizinga, sarà proprio nel gioco sportivo, e già nelle età più antiche (basti pensare ai giochi funebri in onore di Patroclo narrati nell'*Iliade*)[10] che questa dimensione di lotta si espliciterà pienamente.

TESTO 3. La guerra come forma specializzata di risoluzione dei conflitti sociali

INTRODUZIONE

Alla fine del Paleolitico, tra il 12.000 e il 500 a. C., nelle società del bacino mediterraneo si verifica una radicale trasformazione tecnica ed economica, che va sotto il nome di "rivoluzione agricola": la coltivazione dei terreni e la comparsa dell'allevamento hanno come diretta conseguenza la sedentarizzazione degli agricoltori e la regolamentazione degli spostamenti degli allevatori, marginalizzando le ultime orde di cacciatori.

Inoltre, agricoltura ed allevamento fanno assumere alla società una forma molto diversa rispetto a quella delle origini, mediante un processo di adattamento che è stato però molto lento, come André Leroi-Gourhan opportunamente ricorda.

Tra le funzioni sociali originarie destinate a modificarsi e a specializzarsi ulteriormente vi è anche la guerra.

La complementarietà tra agricoltori e pastori ha assunto spesso una forma violenta: ecco un'altra caratteristica che si ritrova nelle forme attuali dell'economia. Come per i fatti precedenti[11], non si tratta di una situazione veramente nuova, ma di una caratteristica di fondo che si è modificata nelle dimensioni e nella forma. Nelle società primitive, l'omicidio interessa gli individui all'interno del sistema delle parentele e la vendetta impegna il più delle volte le parti con moventi che in genere sono solo di carattere individuale. La rivalità per la conquista di nuovi terreni, o di donne, sorge tra parti che appartengono a sistemi di parentela o ad etnie diverse. Se non c'è motivo di attribuire ai primitivi una minore aggressività, è però lecito constatare che l'aggressione, per ragioni organiche, ha presso di loro un carattere molto diverso da quello che assumerà la guerra da quando esisteranno forti unità sedentarie. A questo punto essa rientrerà nel numero delle innovazioni, mantenendosi fino ad oggi inseparabile dal progresso della società.

Il comportamento della comunità nei confronti dell'aggressione non si è separato nettamente, nel corso della storia, dal comportamento acquisito se non in epoca molto recente, nella misura in cui, oggi, si può intravedere qualcosa di diverso dai segni precursori di un mutato atteggiamento. Per tutto il corso del tempo, l'aggressione appare come una tecnica fondamentalmente collegata all'acquisizione e, presso il primitivo, la sua finzione iniziale è la caccia con cui si confondono aggressione e conquista del cibo. Nel passaggio alle società agricole, tale tendenza elementare subisce un'evidente distorsione, in quanto il sistema sociale ha subito una notevole deviazione in rapporto al corso biologico dell'evoluzione umana.

---

[10] Il branco in questione si trova al cap. 2, testo n. , di questa antologia.

[11] La tesi che Leroi-Gourhan sta sostenendo in questa parte del libro è appunto che nel passaggio dalla caccia-raccolta all'agricoltura non ci sono fondamentalmente, dal punto di vista socio-culturale, delle innovazioni radicali, ma che le funzioni già esistenti vengono riorganizzate a partire dalla nuova situazione creatasi: tra gli esempi portati, la strutturazione delle relazioni parentali e la relazione con gli animali nel cosiddetto "proto-allevamento".

Il comportamento aggressivo fa parte della realtà umana almeno a partire dagli Australantropi[12] e l'accelerata evoluzione del sistema sociale non ha cambiato in nulla il lento sviluppo della maturazione filetica[13]. Tra la caccia e il suo doppio, la guerra, si stabilisce a poco a poco una sottile assimilazione, man mano che entrambe si concentrano in una classe nata dalla nuova economia, quella degli uomini d'arme.

I cereali e il bestiame, chiave della liberazione della umanità primitiva, aprono la via al progresso tecnico ma non liberano affatto dalle schiavitù genetiche, e la storia si svolge su tre piani discordi:

a. quello della storia naturale per la quale l'*homo sapiens* del secolo XX differisce solo in minima misura dall'*homo sapiens* del trecentesimo secolo prima della nostra era;
b. quello dell'evoluzione sociale che bene o male adatta le strutture fondamentali del gruppo biologico alle strutture che nascono dall'evoluzione tecnica;
c. quello dell'evoluzione tecnica, prodigiosa escrescenza dalla quale l'*homo sapiens* trae la propria efficienza senza essere biologicamente in possesso dei mezzi per controllarlo.

Tra questi due estremi dell'uomo fisico e delle tecniche delle quali finisce con l'essere ritenuto un semplice strumento, la mediazione si compie attraverso una costruzione sociale, le cui risposte sono sempre un po' in ritardo rispetto alle domande formulate, e attraverso concetti morali, sanzionati da religioni o da ideologie le cui radici affondano nella morale sociale. Questi concetti morali contribuiscono, grazie alla controfigura che rappresentano dell'uomo biologico, a creare la sagoma, ancora molto astratta, di un *homo* che abbia superato lo stato di *sapiens*.

L'uomo agricolo resta chiuso nello stesso guscio di quello dei tempi oscuri della strage dei mammuth, ma quella deviazione del sistema economico che fa di lui il produttore delle risorse lo fa anche di volta in volta cacciatore e selvaggina.

FONTE: André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, vol. I: *Technique et langage*, Editions Albin Michels, s. l., 1964; traduzione italiana di Franco Zannino, *Il gesto e la parola*, vol. I: *Tecnica e linguaggio*, Einaudi, Torino, 1977, pp. 199-200

COMMENTO

In origine la guerra, sia difensiva, sia offensiva, sia rituale – simbolica, fu l'applicazione sistematica delle tecniche cruente di caccia alla lotta contro i propri simili, che proprio nell'età della rivoluzione agricola prese la forma di lotta tra grandi gruppi umani per il possesso e lo sfruttamento dei territori.

Questo rese necessario, in modo sempre maggiore, un addestramento fisico, gestuale e mentale, del quale tutta la comunità si facesse carico, visto che non si tratta più di un'attività da svolgersi singolarmente. Se la figura di un cacciatore solitario, ai margini del gruppo tribale, poteva avere un senso, sia utilitaristico sia simbolico, e come tale infatti ritroviamo tale figura in molte mitologie antiche, non poteva proprio esistere un "guerriero solitario".

La guerra è quindi un'attività eminentemente "sociale", nella quale le prime comunità agricole cominciarono a spendere, come del resto accade ancora oggi, una considerevole parte delle loro risorse economiche e formative.

TESTO 4. La danza come ritmo strutturante degli spazi e dei tempi individuali e sociali

INTRODUZIONE

Secondo André Leroi-Gourhan, quando dalla considerazione del suono come mero fenomeno acustico si passa alla sua percezione come elemento strutturante dello spazio e del tempo, viene a costituirsi uno dei capisaldi della cosiddetta "estetica funzionale": dagli oggetti di uso pratico e dagli eventi di carattere empirico (in questo caso, i rumori e i suoni) vengono messe in evidenza proprietà di carattere estetico, cioè legate alla percezione del "bello", che però derivano direttamente dalla loro funzione.

I ritmi creano lo spazio e il tempo, almeno per il soggetto; spazio e tempo non esistono, non sono vissuti, se non in quanto materializzati entro un rivestimento ritmico. I ritmi creano anche le forme. Quanto abbiamo detto sulla ritmicità muscolare si applica a priori alle operazioni tecniche che comportano la ripetizione di gesti ad

[12] Con questo nome ci si riferisce gli ominidi i cui fossili sono stati ritrovati nei terreni pliocenici dell'Africa australe (da 4 a 1 milioni di anni fa).
[13] "Filetico" significa "relativo alla specie".

intervalli regolari. Un gran numero di questi gesti si richiama al martellamento che si trova sia negli uccelli che rompono molluschi o semi, sia in quelli che cercano il proprio cibo nelle cortecce: questo però è eccezionale nei Mammiferi, e anche nelle grandi scimmie. Una delle caratteristiche operazionali dell'umanità, fin dai primi stadi, è stata l'esecuzione di percussioni ritmiche, ripetute a lungo. Questa operazione è anche l'unica che segna l'ingresso nell'umanità degli Australantropi, in quanto ha lasciato tracce nei *choppers*[14] di pietra scheggiata e nelle palle poliedriche frutto di un lungo martellamento. Fin dall'inizio le tecniche di fabbricazione si collocano in un ambiente di ritmi, ad un tempo muscolari, uditivi e visivi, derivati dalla ripetizione di gesti di urto. Il movimento del segare deve essere contemporaneo perché il martellamento del ciottolo è destinato a renderlo tagliente, e quello della raschiatura non deve essere meno antico. Il martellamento esige percussioni lanciate e la segatura e la raschiatura percussioni oblique poggiate (cfr. *L'homme et la matière*)[15] che fino ad oggi e in tutte le culture hanno costituito una parte essenziale delle tecniche.

Allo scalpiccio, che costituisce il quadro ritmico della marcia, si aggiunge, nell'uomo, l'animazione ritmica del braccio; mentre lo scalpiccio regola l'integrazione spazio-temporale e si trova all'origine dell'animazione nel campo sociale, il movimento ritmico del braccio apre un altro sbocco, quello di un'integrazione dell'individuo in un sistema non più creatore di spazio e di tempo, ma di forme. La ritmicità del passo è approdata alla fine al chilometro e all'ora; la ritmicità manuale ha portato a catturare ed immobilizzare i volumi, il che ha dato origine ad una rianimazione puramente umana.

Fra il ritmo musicale, fatto di tempo e di misure, e il ritmo del martello e della zappa, fatto di procreazione di forme, immediate o differite, la distanza è notevole, in quanto il primo dà origine ad un comportamento che traccia simbolicamente la separazione del mondo naturale e dello spazio umanizzato, mente il secondo trasforma materialmente la natura selvaggia in strumento dell'umanizzazione. L'uno e l'altro sono strettamente complementari, ma come abbiamo visto nel capitolo in cui si è parlato dell'ascensione prometeica (cap. V)[16], non occupano entrambi la stessa posizione nella scala dei valori.

La musica, la danza, il teatro, le situazioni sociali vissute e mimate appartengono all'immaginazione, cioè alla proiezione sulla realtà di una luce che illumina in maniera umana lo svolgimento banalmente zoologico delle situazioni umane. Esse sono il rivestimento di comportamenti sociali ed inter-individuali che si registrano nelle norme biologiche più generali, costituiscono la proprietà intima del linguaggio nella misura in cui esso si contrappone alla tecnicità manuale. Il ritmo tecnico non ha immaginazione, non umanizza comportamenti, ma materia grezza. Mentre i ritmi figurativi già da millenni hanno fatto entrare la Luna e Venere nell'ambito del mondo dominato dall'uomo e ne hanno fatto degli attori fidati sulla vasta scena in cui l'uomo crea e distrugge i propri dei, i ritmi tecnici stanno ancora a fatica aprendo un varco tra i primi spazi siderali[17].

Tuttavia la lenta invasione del tecnico a poco a poco ha posto l'immaginazione in una situazione nuova, la frantumazione progressiva del pensiero mitologico (cap. VI)[18] ha portato per parecchi secoli le società più evolute sulla strada della cosiddetta "arte per l'arte", dissimulando la crisi della figurazione. Nella fase attuale, gli individui sono permeati, condizionati da una ritmicità che ha raggiunto lo stadio di una meccanizzazione (più che di un'umanizzazione) praticamente totale. La crisi del figuralismo[19] è il corollario del predominio del

---

[14] Nel linguaggio tecnico dell'antropologia, il *chopper* (letteralmente "trinciante") è uno strumento di pietra ottenuto dalla percussione di due ciottoli tra loro, operazione nella quale uno colpisce il bordo dell'altro a 90°, ottenendo così un bordo tagliente.

[15] A. LEROI-GOURHAN, *L'homme et la matière*, Paris, 1943 (1), 1949 (2).

[16] Nel capitolo V, l'autore tratta della metallurgia, attività tecnico-economica che, pur mettendo nelle mani del corpo sociale strumenti fondamentali (attrezzi agricoli e armi), viene relegata ideologicamente in un ruolo subordinato: per esempio, nella mitologia greca il dio Efesto, signore dei metalli, è brutto e zoppo, e la sua officina è sotto terra, e non nell'Olimpo.

[17] Nell'anno in cui il testo è stato pubblicato, il 1964, la conquista dello spazio era praticamente appena cominciata: il 4 ottobre 1957 l'Unione Sovietica aveva lanciato nello spazio lo *Sputnik* (in russo "compagno di viaggio"), il primo satellite artificiale della storia, e il 12 aprile 1961 il pilota militare sovietico Jurij Alekseevic Gagarin fu il primo uomo ed essere messo in orbita intorno alla Terra, nella navicella spaziale *Vostok 1*. Inizialmente battuti nella corso allo spazio, gli Stati Uniti d'America nel 1960 avrebbero fatto poi decollare il programma Apollo, che prevedeva capsule con tre astronauti due dei quali sarebbero potuti scendere sulla Luna con un apposito modulo chiamato LEM, cosa che avvenne il 27 luglio 1969.

[18] Nel capitolo VI, l'autore nota come l'arte grafico-pittorica, nelle società evolute, anche a causa della tecnicizzazione e neutralizzazione del segno avvenuta con la scrittura, si sia progressivamente sganciata dallo scopo funzionale di rappresentare il mondo, acquisendo uno spazio di autonomia in cui offrirsi come attività ludica.

[19] Concezione dell'arte come riproduzione, più o meno fedele, delle "figure" esistenti in natura: ci si riferisce alla dissoluzione dell'arte di imitazione avvenuta fin dai primi del Novecento con le cosiddette "avanguardie artistiche" (per esempio il cubismo, il futurismo, il dadaismo, il surrealismo, ecc.).

meccanicismo e nei capitoli seguenti affronteremo ripetutamente il problema di un tempo e di uno spazio demistificati.

Colpisce vedere che, nelle società in cui scienza e lavoro sono valori che escludono il piano metafisico, viene fatto il massimo sforzo per salvare il figuralismo, trasponendo i valori mitologici: pittura storica, culto degli eroi del lavoro, deificazione della macchina[20]. Sembra infatti che un equilibrio costante come quello che coordina dalle origini la funzione della figurazione e quella della tecnica non possa venire infranto senza che sia messo in discussione il senso stesso dell'avventura umana.

FONTE: André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, vol. II: *La mémoire et les rythmes*, Editions Albin Michel, s. l., 1964; traduzione Italiana di Franco Zannino, *Il gesto e la parola*, vol. I: *La memoria e i ritmi*, Einaudi, Torino, 1977, pp. 361-363

COMMENTO

Il rumore – suono cadenzato, reperito nella natura o creato artificialmente, è sempre stato fonte di interesse da parte dell'uomo, che vi ha colto qualità peculiari, come la regolarità rassicurante della successione ordinata.

Nel caso del rumore prodotto artificialmente, l'uomo si ritrova a compiere specifici gesti motori, che in un primo momento sono gesti tecnici (come la percussione per produrre l'utensile) e successivamente sono gesti motori complessi (come la danza, collegata alla caccia e/o alla guerra), che si sono sganciati dall'elemento funzionale e vengono a rappresentare elementi di significato.

TESTO 5. Il gioco e la gara come funzioni creatrici di cultura

INTRODUZIONE

Nel testo di Johan Huizinga, gioco e cultura si intrecciano inestricabilmente: reciprocamente generantisi, da una parte la cultura "seria" riconosce le sue radici ludiche, e quindi anche il suo tratto di "gratuità"; dall'altra il gioco che ""diverte" (porta da un'altra parte) e che apparentemente non serve a niente (il "passatempo") riscopre la sua caratteristica di assoluta serietà e di funzionalità assolute e costitutive.

L'esecuzione ludica di gesti motori derivati dalle attività "serie", dalla caccia e dalla guerra praticate per sopravvivere, come appunto sono i giochi sportivi dell'antichità, costituiscono, come del resto anche tutti gli altri giochi meno impegnativi (i dadi, le carte, l'enigmistica), un momento topico nel quale la cultura esplicita le proprie regole, e non solo un modo diverso di far passare il tempo.

Parlando dell'elemento ludico della cultura, non intendiamo dire che fra le varie attività della vita culturale i giochi occupino un posto importante, e neppure che la cultura provenga dal gioco per un processo di evoluzione, di modo che ciò che in origine era gioco sia passato più tardi in qualcosa che non sia più gioco e che possa portare il nome di cultura.

La concezione chiarita qui sotto è la seguente: la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Anche quelle attività che sono indirizzate alla soddisfazione dei bisogni vitali, come per esempio la caccia, nella società arcaica assumono di preferenza la forma ludica. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme soprabiologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura, nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco, viene rappresentata in forme e stati d'animo ludici.

In tale "dualità – unità" di cultura e gioco, gioco è il fatto primario, oggettivo, percettibile, determinato concretamente; mentre cultura non è che la qualifica applicata dal nostro giudizio storico al dato caso. Tale concezione si piazza accanto a quella di Frobenius[21], che nella sua *Kulturgeschichte Afrikas*[22] parla del

[20] L'autore sta parlando in termini antropologici delle società comuniste dell'orbita sovietica, che negli anni Quaranta e Cinquanta avevano prodotto un'autentica mitologia della tecnica, intesa come strumento per liberare l'umanità dalla schiavitù del lavoro capitalistico. Questa aveva come corollario l'esaltazione del lavoro patriotticamente finalizzato, a partire dalla campagna propagandistica orchestrata attorno alla figura di A. G. Stakhanov, un minatore che aveva messo a punto una nuova tecnica estrattiva, ingegnosa ed efficace, che gli permetteva di raggiungere risultati eccezionali nella quantità di carbone estratta in un giorno, e che dal fatidico 31 agosto 1935 divenne il modello del perfetto lavoratore socialista.

[21] Leo Frobenius (1873-1938), storico ed etnologo tedesco, fu protagonista di importanti spedizioni scientifiche in Africa (famose quelle relative alla scoperta e all'analisi delle raffigurazioni rupestri del Sahara), direttore del Museo

processo culturale "come di un gioco liberatosi allo stato naturale". Tuttavia, a mio giudizio, questo rapporto tra cultura e gioco è considerato una forma troppo mistica e delineato in modo troppo vago da Frobenius. Egli tralascia di mostrarci con prove l'elemento ludico dei fatti di cultura.

Nel progresso d'una cultura il presupposto rapporto originario fra gioco e non gioco non resta invariato. In generale, col progredire della cultura, l'elemento ludico viene a trovarsi in secondo piano. Spesso lo troviamo dissolto per gran parte nell'ambito del sacro; si è cristallizzato in saggezza e poesia, nella vita giudiziaria, nelle forme della vita pubblica. Allora di solito la proprietà ludica viene ad essere del tutto celata nei fenomeni della cultura. In qualunque momento però, anche nelle forme di una cultura molto sviluppata, l'impulso ludico può farsi valere di nuovo con ogni forza e trascinare con sé nell'ebbrezza d'un gioco gigantesco e trascinare tanto l'individuo quanto le masse.

È evidente che la relazione fra cultura e gioco è da ricercarsi soprattutto nelle forme superiori del gioco sociale, là dove esiste nell'azione ordinata di un gruppo o di una società, o di due gruppi in opposizione. Il gioco solitario non è fertile per la cultura che in misura ristretta. Suggerimmo già prima che i fattori fondamentali del gioco, anche del gioco collettivo, sono già realizzati nella vita degli animali. Sono la lotta, la rappresentazione, la sfida, lo sfoggio, la finzione, la regola restrittiva. Doppiamente curioso è inoltre il fatto che proprio gli uccelli, filogeneticamente[23] tanto distanti dall'uomo, hanno invece tante cose in comune con lui: i fagiani di montagna eseguono danze, le cornacchie tengono gare di volo, gli uccelli del paradiso e altri adornano i loro nidi, gli uccelli cantatori eseguono melodie. Gara e rappresentazione come diporto[24] non "sorgono" dalla cultura ma la "precedono".

FONTE: Johann Huizinga, *Homo ludens*, Amsterdam, 1939; traduzione italiana di Corinna Van Schendel *Homo ludens*, Einaudi, Torino, 1946 (1), 1973 (2) con saggio introduttivo di Umberto Eco, pp. 55-56

COMMENTO

Fin dalle prime forme organizzate di gioco collettivo vediamo gli elementi costitutivi enumerati da Johan Huizinga, e varrebbe la pena di ricordarseli anche per decodificare consapevolmente l'essenza dei giochi collettivi contemporanei, anziché viverli come dati ineluttabili e immodificabili.

L'elemento della lotta, per cui si gioca (si combatte) contro qualcuno, è sempre temperato dall'elemento della finzione, per cui si sa di vivere un momento particolare e di agire in modo diverso da quello ordinario: come vedremo nei giochi funebri in onore di Patroclo, il combattimento con le armi tra Aiace Telamonio e Diomede è interrotto quando ci si accorge che il primo rischia di morire "veramente".

È probabile che questa opposizione polare lotta "seria" – finzione sia stata dimenticata nel moderno sport professionistico, per cui si fa fatica a percepire l'elemento ludico, nel momento in cui un gol annullato o un rigore assegnato al l'ultimo minuto hanno effetti che riguardano la borsa, l'ordine pubblico, l'intero sistema della comunicazione sociale.

La lotta poi nasce dall'elemento della sfida: essere il migliore o il primo a fare compiere una certa impresa ludico - motoria, o il mettere in palio effettivamente, anno dopo anno, il titolo di campione. E la lotta sportiva si nutre degli elementi della rappresentazione, per cui chi compete si mette sulla scena e mette in scena con gli altri un evento nuovo, e dello sfoggio, per cui chi compete non si accontenta del gesto funzionale allo scopo, ma cerca sempre un colpo d'ala creativo, come il virtuoso colpo di tacco capace di spiazzare un'intera difesa in area di rigore, anche laddove sarebbe stato sufficiente un banale tocco di piatto.

Infine, la lotta sportiva si delimita e si autodelimita all'interno dell'elemento della regola restrittiva, per cui la rappresentazione ludica è subordinata al rispetto delle norme stabilite, pena l'annullamento dell'esecuzione motoria o tecnica: ulteriore elemento creativo è dunque trovare le soluzioni più ardite all'interno dei limiti imposti.

Etnografico di Francoforte e autore di numerose opere, nelle quali fonde un'impostazione evoluzionistica di base alle nuove suggestioni offerte dalla psicoanalisi di matrice junghiana.

[22] L. FROBENIUS, *Kulturgeschichte Afrikas. Prolegomena zu einer historischen gestaltlehre*, Leipzig, 1933 (*Storia della civiltà africana. Prolegomeni ad un pensiero formale di tipo storico*).

[23] La filogenesi è il processo di costituzione della specie biologica. Qui Huizinga intende far notare come specie apparentemente così diverse nelle loro caratteristiche morfologiche sono in realtà significativamente accomunate da atteggiamenti e comportamenti. Laddove l'anatomia sancisce differenze, l'etologia intravede analogie.

[24] Nel senso letterale di "di-vertimento", di "essere portati da un'altra parte" rispetto ai momenti "seri" della vita, quali il lavoro, l'accudimento della prole, le strategie di sopravvivenza.

1.2. I popoli dell'estremo Oriente

1.2.1. La Cina

La civiltà cinese, ben lungi dall'essere qualcosa di statico e di immutabile nel tempo, immagine spesso veicolata dagli stereotipi occidentali, ha una vivace storia plurimillenaria, documentata da fonti scritte fin dalla seconda metà del 2000 a. C., che l'ha vista modificarsi profondamente.

Nella società cinese, che aveva assunto la forma politica di un vasto impero, la cultura era monopolio delle classi superiori, le quali provvidero ad organizzare un sistema di istruzione, fin dalla prima infanzia, in grado di riprodurre la classe dirigente: in questo processo di educazione, molto rigido ed estremamente accurato, trovò posto anche una certa forma di educazione fisica, che si manifestò con una pratica ginnastica razionale ed estesa, concepita con fini formativi e profilattici, anziché con lo scopo di creare semplicemente dei giovani pronti all'impegno bellico.

Le nuove frontiere della storiografia ci permettono ora di riconoscere la grandezza di una civiltà lontana e troppo spesso ignorata dai nostri curricoli culturali ancora molto eurocentrici, e di qualificarla in tutta la sua diversità e peculiarità: le pratiche motorie dell'antica Cina appaiono perciò come funzioni di quella specifica cultura.

TESTO 6. La paradossale "disattenzione" di uno stratega militare all'addestramento delle truppe

INTRODUZIONE

Il brano che segue è tratto dal più antico trattato cinese di arte militare, il *Sun-tzu Ping-fa* (*L'arte della guerra del maestro Sun*)[25], composto dallo stratega Sun Wu, vissuto in quel particolare periodo della storia cinese chiamato "primavere ed autunni" (722-481 a. C.). L'autore è stato un abile stratega, protagonista di felici campagne militari, che nel suo testo rilegge l'arte del condurre la guerra in chiave taoistica, come denotano sia le sue raccomandazione a non attaccare per primo e a sfruttare gli errori dell'avversario[26], sia la sua peculiare attenzione alla dottrina degli opposti applicata all'arte bellica.

Nell'*incipit* dell'opera, il maestro Sun enumera gli elementi fondamentali della strategia.

Sun-tzu disse:
"La strategia è l'affare più importante dello Stato, il terreno di vita o di morte, la via che conduce alla sopravvivenza o all'estinzione: si deve sondarla attentamente.
Perciò, pianificatela mediante i cinque elementi concreti (*shih*), correggetela mediante i calcoli [opportuni], e poi esaminate le circostanze.
Il primo [dei cinque elementi concreti] è la via (*tao*); il secondo è la condizione atmosferica (*t'ien*); il terzo è il terreno (*ti*); il quarto è il comandante (*chiang*); il quinto è la tattica (*fa*).
[…]
Tutti i comandanti hanno familiarità con questi cinque [elementi concreti]. Chi li conosce, vince; chi non li conosce, viene vinto.
Così, correggete [la strategia] mediante i calcoli [opportuni], e poi esaminate le circostanze.
Domandatevi:
[…]
Quali truppe sono forti?
Quali uomini e ufficiali addestrare?
Quali ricompense e punizioni sono esemplari?
Mediante [le risposte] a queste [domande], vengo informato sulla vittoria o la sconfitta.

FONTE: Sun-tzu, *Ping-fa*, traduzione italiana a cura di Leonardo Vittorio Arena, *L'arte della guerra*, Rizzoli, Milano, 1997, pp. 21-22

[25] Letteralmente, *fa* significa arte, tecnica, modello; *ping* significa strategia, guerra, truppa.
[26] Questo principio è molto simile al principio giapponese del *ju*, la "cedevolezza" dalla quale scaturisce la vittoria sull'avversario e che è alla base delle arti marziali del *ju-jutsu* e del *judo*.

COMMENTO

Come possiamo notare, tra gli elementi "concreti" ritenuti fondamentali la preparazione fisica e il livello di addestramento militare delle truppe sono nettamente in secondo piano (sono infatti relegate tra le "circostanze" contingenti), così come lo è il comportamento individuale del singolo combattente. Al maestro Sun interessa infatti più l'elemento complessivo, per esempio l'armata in combattimento o in movimento descritta nei capitoli VIII e IX, che l'elemento particolare componente il tutto, come potrebbe essere il singolo combattente ben addestrato.

Possiamo in ogni caso presumere che il maestro Sun abbia lasciato sullo sfondo l'aspetto addestrativo, dandolo per scontato. Dato però che questo trattato cinese è stato paragonato agli scritti di Niccolò Machiavelli, non possiamo non notare come in quest'ultimo l'elemento della preparazione fisica e dell'addestramento militare sia considerato un punto centrale, come emerge specialmente dal testo *L'arte della guerra*.

TESTO 7. La mente come guida del corpo disciplinato nei testi confuciani

INTRODUZIONE

Tutt'altra atmosfera, rispetto alla logica stringente del maestro Sun, si respira nei detti di Kong fuzi, il "maestro Kong" (Jueli 551 – Qufu 479 a. C.), più noto come Confucio, funzionario pubblico e letterato itinerante nelle varie corti dell'arcipelago politico cinese di quegli anni, dedicatosi poi alla sistemazione e alla revisione degli antichi testi classici della civiltà cinese in chiave etico – sociale.

445. Confucio disse: - Dicono: i riti! i riti! Sono forse soltanto l'omaggio delle gemme e delle sete? Dicono: la musica! la musica! È forse soltanto il suono delle campane e dei tamburi?
[…]
456. Confucio disse: - Rimpinzarsi tutto il giorno senza applicare in nulla la mente è veramente arduo! Non c'è il gioco degli scacchi? Dedicarvisi è meglio che non fare nulla!
457. Tzu-lu chiese: - Il saggio tiene in pregio il coraggio?
- Il saggio – rispose Confucio – pone sopra di tutto la giustizia. Se il saggio ha il coraggio ma non la giustizia, diventa turbolento; se l'uomo del volgo ha il coraggio ma non la giustizia, diventa un brigante.

FONTE: *Testi confuciani*, traduzione dal cinese di F. Tomassini, UTET, Torino, 1974, pp. 232-238

COMMENTO

Confucio non prevede una sfera autonomia dell'attività corporea, fisica e motoria, ma subordina il corpo alla mente, e la mente individuale al principio etico generale.

L'uomo deve essere sempre capace di vedere al di là dell'elemento materiale, puntando al senso delle cose (445); gli elementi materiali, e quindi anche la corporeità, non hanno valore senza un elemento spirituale che li guidi (456); una qualità tipica dell'uomo d'azione, il coraggio, non ha valore di per sé ma solo in funzione del suo utilizzo più o meno saggio (457).

TESTO 8. La relazione tra ambiente geografico e sviluppo delle arti marziali in Cina

INTRODUZIONE

Le arti marziali cinesi, conosciute nell'Occidente come *Wushu*, comprendono sia le tecniche di combattimento a mani nude, sia quelle con le armi, ed hanno una storia lunga oltre 5000 anni.

Il taiwanese Yang Jwing-Ming (1946-vivente), uno dei massimi maestri e studiosi in questo campo, mette in evidenza uno degli aspetti più significativi per la formazione e la specializzazione di queste arti: la diversità del terreno tra un territorio e l'altro, le differenti caratteristiche fisiche dei tipi umani abitanti in quei territori, i particolari stili di vita sviluppati da quegli uomini.

Un territorio vasto come quello della Cina è molto vario geograficamente. Mentre deserti ed altipiani coprono i territori del nord, catene montuose dominano ad ovest. Le coste a sud – est e la zona centrale, lussureggianti, con clima mite, con molti laghi, stagni e fiumi sono state preferite dai Cinesi per migliaia di anni.

Queste differenze geografiche danno luogo a variazioni significative nell'evoluzione della cultura locale. Le caratteristiche fisiche, così come le tradizioni etniche, cambiano da zona a zona. Queste diversità causano mutamenti nelle armi che lì si sviluppano.

I Cinesi del nord tendono ad essere più alti e più possenti rispetto ai loro fratelli meridionali, quindi gli esperti di arti marziali del nord utilizzarono armi più lunghe e più pesanti. Al contrario, i Cinesi del sud, essendo più bassi e generalmente più esili, adottarono armi più corte e più leggere, conformi alla loro corporatura. Per esempio, la lunga pertica usata normalmente dagli esperti di arti marziali del sud era almeno mezzo piede più corta rispetto a quella usata al nord.

Lo sfondo culturale e i conseguenti stili di vita contribuirono alle variazioni dell'armamento. I Cinesi settentrionali, a causa della vasta espansione del territorio, svilupparono una cultura molto simile a quella del Texas e del vecchio West nel Nord America. Questi popoli erano più selvaggi e migliori guerrieri a cavallo di quanto lo fossero i popoli del sud. Gli esperti di arti marziali della Cina meridionale erano invece un insieme cosmopolita, dato che vivevano invece in territori molto popolati, e divennero i migliori combattenti appiedati. Anche a causa del clima più caldo e della grande quantità d'acque del sud, i popoli del meridione furono generalmente migliori guerrieri in acqua e più abili nuotatori rispetto agli abitanti del nord.

Esistono distinzioni anche fra i popoli dell'ovest e quelli del sud-est. Nelle montagne dell'ovest, gli abitanti erano specializzati nella caccia con il tridente, e naturalmente usavano la stessa arma nel combattimento. Nelle montagne occidentali vivevano anche animali velenosi, come serpenti, ragni e millepiedi. Dopo migliaia di anni si sperimentazioni, quelle popolazioni impararono a trattare i loro veleni. La parte del sud-est, al contrario, era una grande pianura agricola, i cui abitanti usavano la zappa e l'aratro per coltivare la terra, e perciò crearono delle tecniche di combattimento con questi attrezzi. Inoltre, il territorio era così vasto che, nei tempi antichi, il governo centrale esercitava soltanto un minimo controllo nelle aree distanti dalla capitale. Durante la stagione dei raccolti, gruppi di banditi scendevano e saccheggiavano interi villaggi. Per difendersi da questi attacchi, il villaggio assumeva un esperto di arti marziali, che insegnava ai giovani l'arte della difesa. Dato che i banditi colpivano all'improvviso, i difensori usavano come armi quello che avevano a portata di mano. Per questo motivo, divennero provetti nell'usare come armi di difesa la zappa, il rastrello, l'aratro, il tridente o altri arnesi agricoli o di caccia.

Con lo sviluppo delle comunicazioni e dei trasporti, le distinzioni locali andarono perdute, e gli stili marziali e le tecniche di combattimento divennero patrimonio dell'intera nazione cinese.

FONTE: Yang Jwing-Ming, *Introduction to Ancient Chinese Weapons*, Unique Publications, s. l., 1985 (1), 1998 (2), traduzione italiana di Olivia Brooks e Orietta Vittori, *Le antiche armi cinesi. Una guida allo studio delle arti marziali*, Calzetti - Mariucci Editori, Perugia, 2000, p. 4

COMMENTO

In questo brano possiamo vedere descritto un percorso particolare, che dall'attività quotidiana e dalla necessità di autodifesa conduce pratica motoria codificata: l'attività agricola, che fornisce il sostentamento, fornisce anche le armi per difendersi, ma questa forma di difesa necessita di un addestramento non episodico.

Contrariamente ad altre civiltà, nelle quali il possesso e l'uso delle armi erano riservate ad una casta militare chiusa, socialmente riconosciuta come detentrice di quel potere, in questa esperienza cinese si assiste ad una diffusione delle competenze tecnico – motorie costitutive delle arti marziali.

1.2.2. Il Giappone

L'educazione fisica, nella civiltà dell'antico Giappone, si sviluppò sia come insieme di pratiche igieniche e di cura del corpo, strettamente collegato ad una visione magico – religiosa della realtà, sia come addestramento militare, come era da aspettarsi dal clima di frammentazione politica e di antagonismo che per lunghi anni caratterizzò la vita dell'arcipelago nipponico.

La tradizionale religione giapponese, lo shintoismo (da *Shinto*, letteralmente "via degli dei"), prevedeva infatti una serie di riti propiziatori e purificatori al fine di avvicinarsi alle forze vitali di carattere vegetale, animale ed umano a cui erano attribuiti i caratteri della divinità. Da questa concezione derivavano le pratiche del *Misogi* ("lustrazione"), dell'*Harae* ("esorcizzazione") e dell'*Imi* ("astensione"), tutte da intendersi non tanto in senso etico, quanto in senso meramente fisico, relativo alla cura del corpo. Gli esercizi fisici erano dunque prevalentemente curativi e preventivi, e di scarso valore educativo.

Dal punto di vista militare, invece, i lunghi periodi di guerra che caratterizzarono la storia giapponese diedero importanza sempre maggiore al mestiere delle armi e alle pratiche addestrative necessarie per

raggiungere una perfetta efficienza bellica da parte del combattente: questa importanza fu sancita dalla nascita, in epoca feudale (circa dal IX secolo d. C.), da una vera e propria classe di guerrieri, i *samurai*.

Dalla pratica del combattimento, una volta declinato il prestigio della casta a causa dell'introduzione delle armi da fuoco, si svilupparono poi discipline (quali il *sumo* e il *ju-jutsu*) che accentuarono l'aspetto spirituale e formativo della pratica, come testimoniato dalla lunga persistenza di una particolare ritualità nella quale era ed è tuttora inscritto il gesto atletico: basti pensare al saluto (collettivo o individuale, da posizione eretta o da posizione a terra) col quale si iniziano e si concludono gli allenamenti e le competizioni.

TESTO 9. La nascita delle arti marziali nella storia del Giappone: da forme di combattimento a discipline formative

(Introduzione, note e commento di Mirco Lanzoni)

INTRODUZIONE

In tutti i paesi del mondo troviamo metodi di lotta che traggono origine nei tempi antichi per l'affermazione e la prevalenza del più forte sul più debole: non sempre questa prassi si trova accoppiata al naturale senso di giustizia.

Questo è il risultato di un istinto comune: quello della conservazione, di cui di civiltà in civiltà mutano solo gli aspetti. Lo stesso è avvenuto in Giappone fin dai tempi più antichi, come ci rammenta Tommaso Betti – Berutto (1909-199), grande maestro di *judo* e competente divulgatore della cultura giapponese.

Volendo risalire alle più lontane origini del *ju-jutsu*, si sa che gli antenati delle ere Jomon e Yahoi, che vanno dal 5000 a. C. fino al V secolo d. C.[27], usavano combattere uomo-contro-uomo adoperando le tecniche più elementari quali quelle del lottare corpo-a-corpo, calciare, stringere, soffocare, disarticolare, nell'intento di avere ragione dell'avversario. Nelle epoche successive, quando il Giappone si dà un regime più aggiornato all'evolversi dei tempi, nel periodo in cui la capitale dello Stato era a Nara[28], tre "arti marziali" assurgono al grado di manifestazioni cerimoniali: il ***kyu***[29] (tiro con l'arco), il ***kishi*** (tiro con l'arco a cavallo) e il ***sumo*** (lotta corpo-a-corpo)[30]; ma la mancanza di unità del Paese e le frequenti lotte intestine stimolavano l'interesse alla pratica applicazione di metodi di combattimento che presero il nome di arti marziali. Il *sumo* da espressione rituale divenne arte marziale grazie all'impiego che molti *samurai* (guerrieri) ne fecero in occasione della vittoria conseguita da Sakenoue-no-Tamuramaro contro i nemici in campo. I lottatori di *sumo* in quel tempo lottavano completamente vestiti, mentre lo stile moderno di competizione richiede che si lotti praticamente nudi.

Dopo che la capitale da Nara fu trasferita ad Heian (l'attuale Kyoto)[31], le casate Genji e Heike si combatterono aspramente per la supremazia[32]. Le arti militari dello ***Yoroi-gumi-uchi*** (*yoroi*: protezione – combattimento con rivestimenti protettivi) e del ***Katchu-gumi-uchi*** (*katchu*: corazza, armatura – combattimento con armatura) furono sostanzialmente organizzati e perfezionati durante il periodo in cui il

[27] Le date di questi periodi della protostoria giapponese non sono univocamente determinate: solo a partire dal VI secolo d. C si hanno infatti i primi dati cronologici attendibili della storia giapponese. La cultura Jomon, secondo alcuni studiosi circoscritta al periodo 2200 – 300 a. C., è una cultura portata da invasori esterni, che si sovrapposero alla mesolitica cultura *ainu*, autenticamente autoctona. La cultura Yahoi o Yajoi (III secolo a. C. – II secolo d. C.) iniziò a dare vita ad una federazione di nuclei tribali blandamente coordinati da un'autorità religiosa. A questi periodi, precisamente al 660 a. C, le mitologie locali fanno risalire la forndazione dell'impero giapponese, attribuendola a Jimmu Tenno, leggendario discendente della dea del sole Amaterasu Omikami.

[28] Nel 552 d. C., dopo l'introduzione del buddhismo, si scatenò una lotta tra le famiglie aristicratiche dei Soga, sostenitori della nuova religione importata dalla Cina, e dei Mononobe, difensori delle tradizioni shintoiste: dopo la vittoria dei Soga (587), fu costituito uno stato fortemente accentrato sul modello cinese, con capitale Nara (710).

[29] I termini riportati in grassetto lo sono anche nella fonte.

[30] Altre fonti di storia delle arti marziali giapponesi indicano il periodo Nara e Heian (710-1185) come *Sumai no Jidai* ("età del *sumo*"). Il *sumo* è una forma antichissima di lotta, praticata ancora oggi da lottatori nudi che indossano un succinto perizoma, i quali cercano di atterrarsi o di spingersi fuori dal ristretto spazio circolare entro il quale devono affrontarsi. I *sumotori* ("lottatori di *sumo*") sono in Giappone molto popolari, specialmente quelli di taglia più consistente, che giungono a pesare anche 150-180 chili, grazie ad un regime alimentare particolare.

[31] Questo trasferimento avvenne nel 794.

[32] A partire dell'858, diverse famiglie nobili giapponesi si contesero il potere, esautorando di fatto l'imperatore: le dinastie degli "imperatori in ritiro" iniziarono nel 1086.

governo militare risiedeva a Kamakura[33]. La nobiltà guerriera regnò pressoché incontrastata durante il dominio delle signorie dei Muromachi[34] e dei Sengoku, e non esisteva alcuna stabilità sociale in quanto i potenti si contendevano il predominio. Intanto i samurai e la borghesia disarmata, che avevano dapprima cominciato a studiare le arti marziali, svilupparono gli stili ***Kogusoku*** e ***Koshi-no-mawar***i del *ju-jutsu*. Dal periodo Azu-Chi al Momoyama[35] si diffusero le forme rituali del *sumo* ed apparve la moderna tendenza di combattere nudi. Una profonda differenziazione negli stili di combattimento valse a separare nettamente il *sumo* dal *ju-jutsu*. Lo stile più antico che si conosca è il ***Takeuchi-ryu*** creato da Hisamori Takeuchi nel 1532 a Sakushu. Tecnicamente la *Takeuchi-ryu* diede molta importanza alla immobilizzazione dell'avversario. Durante il periodo della pace detta di Toyotomi (1582-1589)[36] alla corte dello Shogun si disputarono competizioni pubbliche di *ju-jutsu* chiamate *Gozen-jiai*. In questo periodo gli stili prevalenti del *ju-jutsu* erano il ***Myura-ryu*** e il ***Fukuno-ryu***.

Nel 1650, nella località Kishu della provincia Wakayama, Jushin Sekijuki si accinse ad insegnare l'arte dello ***Yawara*** e sviluppò i principi formali dell'*ukemi* (caduta). Un altro sensibile sviluppo lo si ebbe nel XVII secolo con la creazione del ***randori*** o esercizio libero di combattimento. In questo periodo sorsero scuole popolari di *Yawara* tra le quali la ***Tsutsumi Hozan-ryu***, la ***Miura Yoshin-ryu*** e la ***Seigo-ryu***. Durante gli anni delle intense agitazioni civili dominate dall'aristocrazia guerriera il *ju-jutsu* dapprima si sviluppò come arte di combattimento in campo aperto, poi come esercizio fisico e morale, ed ebbe il suo periodo d'oro nell'era Edo (l'attuale Tokyo). Durante questo storico periodo (1604-1867)[37] il *bushi* (classe militare) controllava la società feudale, quindi come classe di élite i samurai furono costretti a volgere la loro attività verso altre occupazioni dedicandosi in modo particolare alla cultura[38]. Eppure, "vivendo in pace ma ricordando la guerra", essi continuarono a studiare le arti marziali[39].

FONTE: Tommaso Betti – Berutto, *Da cintura bianca a cintura nera nelle arti marziali*, Nuova Editrice Spada, Roma, 1985, pp. 20-22

COMMENTO

Il brano riportato ci mostra come dalle arti militari effettivamente praticate per uno scopo bellico si passa, nel lento volgere di qualche secolo e a causa di modificazioni profonde degli assetti sociali e politici giapponesi, alle arti marziali praticate per scopo rituale ed educativo.

Un elemento significativo e tipico della situazione giapponese è la nascita di diverse scuole, ciascuna delle quali sviluppa particolari tecniche di combattimento. Questa situazione di particolarismo dura fino ai primi del Novecento, quando maestri come Jigoro Kano (1860-1938) e Ueshiba Morehei (1883-1969) faranno nascere discipline unificanti, il *judo* il primo (*ju*: "cedevolezza"; *do*: "via") e l'*aikido* il secondo (*ai*: "armonia"; *ki*: "energia vitale"; *do*: "via).

Queste nuove discipline saranno capaci di sintetizzare il meglio di lunghe tradizioni di pratica e di presentarsi come forme di allenamento fisico e spirituale autenticamente finalizzate ad un miglioramento dell'individuo: il *judo* in particolare riuscirà anche a distillare al suo interno una forma di combattimento (*shiai*) che garantisca l'incolumità fisica dell'avversario e sia quindi accettabile dal punto di vista dello sport olimpico, diventando tale in via sperimentale a Tokyo nel 1964 e poi in via definitiva dai Giochi di Monaco del 1972.

---

[33] Salita al potere (1185), la famiglia Minamoto trasferì la capitale a Kamakura nel 1192, assumendo il titolo di *shogun*, incarico dotato dei poteri civili e militari alienati all'imperatore: è l'inizio del cosiddetto "medioevo giapponese", che sarebbe durato fino al 1615.

[34] Il periodo Muromachi (1392-1573) fu caratterizzato dall'intensificarsi dei commerci internazionali e dalla conseguente ascesa di una borghesia urbana che, unità alle congenite divisioni intestine, contribuì ad erodere lentamente il potere dello shogunato.

[35] Suddivisioni della storia giapponese del XV secolo.

[36] Hideyoshi Toyotomi (1536-1598) fu uno degli artefici della restaurazione dello shogunato, facendo leva sui sentimenti xenofobi e sul nazionalismo giapponese, a seguito dell'arrivo dei primi missionari gesuiti di Francesco Saverio (1540) e dei primi commercianti portoghesi (1543).

[37] Nella storiografia, questo periodo coincide con lo "shogunato autoritario" della famiglia Togugawa, che altri fanno iniziare con il 1615: i porti furono chiusi al commercio, escluso quello di Nagasaki, e la religione cristiana fu vietata.

[38] Lo shogunato Togugawa fu un periodo di grande prosperità economica e di stabilità sociale: questo rese superfluo il ricorso ai servizi militari dei samurai, che si trasformarono in amministratori dei terreni e in funzionari pubblici.

[39] La trasformazione del ruolo sociale trasforma anche le competenze belliche da tecniche militari vere e proprie in "arti marziali", forme stilizzate dei combattimenti con finalità educative.

TESTO 10. Le origini del *Bujutsu*, il combattimento giapponese a mani nude o con armi bianche

INTRODUZIONE

Da sempre l'uomo ha dovuto combattere: per la propria sopravvivenza, per la conquista del potere, per lo spirito innato che lo ha spinto a misurarsi con gli altri, in ultima istanza anche per gioco. Ogni civiltà ha dunque sviluppato nel tempo teorie e pratiche di combattimento sempre più efficaci e raffinate, molte delle quali si sono poi perse o sono state abbandonate, specialmente a causa delle innovazioni tecnologiche: un colpo di archibugio sparato dal più umile dei fantaccini è in grado di cancellare il più valido esponente di una lunga e prestigiosa discendenza militare, come si vede ben rappresentato nel film *Kagemusha – L'ombra del guerriero* di Akira Kurosawa.

Il Giappone, nonostante da due secoli abbia accettato di percorrere le vie della modernizzazione occidentale, ha tuttavia mantenuto ancora vive le tradizioni di una cultura bimillenaria, nelle quali l'aspirazione alla guerra e al bagliore dello scontro mortale, sublimate nelle arti marziali, si fondono con l'apprezzamento del gesto estetico e la contemplazione serena delle forme vitali dell'universo.

Se nel brano precedente Tommaso Betti – Berutto ci ha introdotto panoramicamente alla storia delle arti marziali giapponesi, Giuseppe Vismara, prestigioso judoka negli anni Sessanta e Settanta e competente insegnante e studioso oggi, ci introduce alle origini delle specifiche forme di combattimento giapponese.

Risalire alle origini di un popolo per parlare della sua cultura è ambizione che sovente viene delusa; in particolare, per il popolo giapponese, anche gli storici più colti si sono dovuti arrendere di fronte alla mancanza di documentazione attendibile e al fatto di dover basare le proprie ricerche su frammenti la cui validità storica è molto dubbia.

Anche questo fa parte della caratteristica del popolo del Sol Levante, rafforzata naturalmente dalla obiettiva difficoltà della lingua scritta.

La dottrina delle Arti Marziali, o discipline di combattimento, non ci fornisce quindi dati più precisi: anche i trattati più antichi parlano di tecniche e di pratiche già allora antiche. Sia la caratteristica orientale di allungare in modo spropositato la propria cultura e le proprie origini, tanto che non è difficile trovare storie di imperatori che vissero trecento e più anni, sia l'argomento stesso, che ci porta a parlare della natura propria dell'uomo, ci fanno però facilmente risalire ai primi capitoli della storia dell'umanità, quando erano tenute in gran conto le doti fisiche e l'attitudine al combattimento dei singoli uomini.

Il periodo ***Chikara Kurabe***[40] è perciò visto come l'introduzione a qualsiasi racconto storico o fantastico in cui si voglia mettere in evidente rilievo un'evoluzione che ha portato le Arti Marziali da una fase di combattimento primitivo, cruento ed indiscriminato, ad una vera e propria cerimonia.

I combattimenti di Sumo (lo sport più popolare del Giappone odierno) ancora oggi hanno inizio con il rito dell'acqua, e si concludono con quello dell'arco.

Il ***Nihon Shoki***[41], una cronaca nazionale compilata per ordine imperiale nel 720 d.C., è una delle principali fonti di informazione sulla lotta giapponese. Riporta tra l'altro le cronache di vere e proprie competizioni pubbliche, che si sarebbero svolte a partire dal 230 a. C. e che avevano già assunto una tale importanza da essere ammesse tra le cerimonie di corte.

Tutte le opere della storia o della fantasia giapponese non trascurano di citare l'incontro che avvenne nel settimo anno dell'imperatore **Suinin** (29 a. C. – 70 d. C.) tra **Kuehaya**, guardia imperiale, e **Nomi-no-Sukune** di **Izumo**. L'incontro, che non aveva regola alcuna, vide sopravvivere il solo **Nomi-no-Sukune**, che sollevò l'avversario sopra la propria testa e gli spezzò le reni scaraventandolo al suo con inaudita potenza. Tale era l'importanza dell'incontro che il villaggio in cui si svolse il combattimento prese il nome di "Villaggio delle Reni Spezzate".

Lo stesso **Nomi-no-Sukune**, che per l'occasione, per le sue capacità ed intelligenza, venne elevato di rango, fu artefice di una prima modificazione delle regole della lotta, per fare sì che fosse possibile lo svolgimento di combattimenti da cui i contendenti potessero uscire, se non incolumi, almeno vivi.

---

[40] Si intende con questa formula la preistoria giapponese, corrispondente all'età del bronzo e del ferro, indicativamente dal III millennio a. C.

[41] In alcuni casi traslitterato in *Nihongi*, questi *Annali del Giappone* del periodo di Nara, in 30 volumi, fondono materiali mitologici e leggendari con elementi storici analiticamente descritti; sono redatti in ideogrammi cinesi che trascrivono materiali linguistici autoctoni precedentemente tramandati solo per via orale.

In questo periodo vennero quindi gettate le basi per una codificazione delle tecniche di combattimento, le cui direttrici ritroviamo ancora oggi nelle regole del **Sumo** moderno.

L'importanza della lotta andava ben oltre l'organizzazione dei tornei: si riferisce di **Montoku**, imperatore nell'858 d. C., che permise ai figli **Korehito** e **Koretaka** di lottare per la successione al trono.
Yoshiro, il campione di **Korehito**, sconfisse **Natora**, il campione di **Koretaka**, conquistando per il suo signore il trono del Giappone.

Ancora si narra che l'imperatrice **Kogyoku** (642-645) radunò i più forti uomini del tempo perché si esibissero di fronte all'ambasciatore coreano; l'imperatore **Shomu** (724-740) incluse la lotta, chiamata allora **Sumo-no-Sekie** ("festa del lottatore") tra i giochi e i riti della festa del Ringraziamento per il raccolto.

La lotta entra dunque a fare parte della vita sociale e religiosa, nonostante la sua funzione ludica e spettacolare. Tuttavia, non c'è solo questo aspetto: vediamo infatti una linea di sviluppo anche dal punto di vista militare, per cui la lotta veniva usata per la selezione degli uomini forti che dovevano fare parte della Guardia Imperiale o di eventuali corpi scelti.

Siamo quindi in un'importante fase di sviluppo nella lotta, che diviene cultura dei militari, di una classe cioè che doveva assumere in breve tempo il potere nel paese e che contemporaneamente permetteva una naturale evoluzione tecnico - pratica delle forme di combattimento fino ad allora usate.

Sarà questo l'elemento determinante dello sviluppo di tutte le forme di combattimento antiche e moderne che vanno sotto il nome di ***Bujutsu***, "l'arte del combattimento", con o senza le armi.

FONTE: Giuseppe Vismara, *Impariamo a difenderci con il judo - shinken shobu waza*, Forte Editore, Milano, 1983, pp. 13-16

COMMENTO
La conoscenza delle arti marziali e l'esaltazione del coraggio individuale furono per lungo tempo il tratto caratteristico della casta militare giapponese, peraltro impegnata anche in attività non belliche, quali l'amministrazione e l'organizzazione della vita sociale.
Fin da tempi remoti la lotta a mani nude esce dalla necessità primaria dell'autodifesa, risolta con l'uso delle armi bianche (spade, lance, archi e frecce) e si ritrova codificata in un cerimoniale di corte. Invece, solo dai tempi della diffusione a livello di massa delle armi da fuoco (XVI secolo circa) e del loro uso generalizzato sui campi di battaglia, la pratica del combattimento con le armi bianche si trasforma in una sopravvivenza ludica ritualizzata: la *katana* (spada lunga), il *wakizashi* (spada corta) e il *tanto* (pugnale) cessano di seminare il terrore sui campi di battaglia ed iniziano a sibilare nei colpi simulati delle esecuzioni dei *kata*, delle forme ideali del combattimento, la base dell'allenamento delle arti marziali giapponesi.

1.2.3. L'India

Nell'India antica, le pratiche educative e le attività fisico - motorie raggiunsero un notevole livello di perfezione e di accuratezza, saldamente inquadrate in visioni della vita filosofiche e religiose che rimandavano sempre al miglioramento dello spirito, quali l'induismo e il buddhismo.

A partire dal VI secolo a. C., dal ceppo induista cominciò a distinguersi la dottrina *Yoga*, secondo la quale una situazione di depotenziamento dell'individuo, al fine di un annullamento nella sostanza universale, era raggiunta mediante una rigorosa esecuzione di posture del corpo codificate ed il *Pranayama*, un accurato controllo della respirazione: questa sorta di training psicosomatico specialistico fu poi incorporato in quasi tutte le visioni filosofiche e religiose indiane. Nell'esecuzione di questi esercizi, il fisico si allenava ad assumere e a mantenere sempre più a lungo condizioni fisiologiche al limite della normalità: tutto questo era propedeutico ad un migliore governo della volontà e ultimamente finalizzato al controllo della realtà oggettiva.

Tutte le forme di attività fisica del subcontinente indiano, comprese quelle apparentemente ludiche, sono sempre connesse con la vita religiosa: sia i movimenti, sia le forme statiche delle attività motorie (per esempio la danza) hanno una valenza filosofica e religiosa, l'unica capace di conferire loro un significato di portata universale.

TESTO 11. Lo *yoga* come pratica di vita totale

INTRODUZIONE

Nel celebre e fervido poema mistico indiano *Bhagavad-Gita* ("Canto del Beato")[42], redatto tra il V e il II secolo a. C., la filosofia *yoga* si presenta già come l'associazione e la connessione tra lo spirito individuale (*Jivatma*) e lo spirito universale (*Paramatma*).

Pervenuto in Europa ai primi dell'Ottocento, Wilhelm von Humboldt lo definì "il più splendido, e forse l'unico vero poema filosofico in qualsiasi lingua conosciuta".

Lo *yoga* non potrà essere raggiunto:
né da colui che mangia troppo,
né da colui che si astiene dal cibo,
né da colui che dorme troppo,
né da colui che troppo veglia.
Raggiungerà lo *yoga* colui che mangia e beve come si conviene, di cui tutti gli atti sono regolati dalla ragione e che sa equilibrare il sonno e la veglia.

FONTE: *Bhagavad-Gita*, in Philippe de Meric, *Yoga pour chacun*, Libraire Général Française, s. l., 1968; traduzione italiana di Edy Pamico, *Yoga per tutti*, Garzanti, Milano, 1973, p. 17

COMMENTO

In pochi versi è racchiusa la valenza filosofica dello yoga: al fine di favorire la concentrazione e la meditazione, deve essere perseguita una perfetta autodisciplina del corpo.

Per fare questo, occorrono esecuzione di specifici esercizi fisici, riduzione delle attività sensoriali ed assunzione di particolari posizioni, come vedremo nel prossimo brano.

TESTO 12. Un'antica tecnica *yoga* di respirazione: la *Surya Bhedana* ("perforazione del sole")

INTRODUZIONE

Il carattere strettamente pragmatico dello *yoga*, esemplificato da questa elementare tecnica di respirazione, è sempre integrato da precise prescrizioni di carattere etico, quali la non violenza, l'astensione da particolari cibi e bevande, il rifiuto di tutto quello che possa danneggiare gli altri.

Esecuzione del gesto fisico e rispetto delle norme etiche sono imprescindibilmente integrati al fine del raggiungimento dell'armonia: solo nella cultura occidentale, e specialmente nelle versioni più semplificate della pratica *yoga*, si presentano come aree indipendenti del comportamento

Assunta una comoda *asana*[43], lo *Yogi*[44] deve inspirare l'aria lentamente, attraverso la narice destra. Deve poi ritenerla, in modo che l'aria riempia dalle unghie (dei piedi) alla punta dei capelli (del capo), quindi l'aria va espulsa lentamente attraverso la narice sinistra. Questo eccellente *Surya Bhedana*[45] purifica la fronte, i seni frontali, distrugge i disordini di *Vata*, che sono le malattie da eccesso di aria, elimina i germi, deve quindi essere ripetuto sovente.

FONTE: Svatmarama Svamin, *Hatha-Yoga Pradipika*, in Carlo Patrian, *Yoga*, Sperling & Kupfer, Milano, 1972, p. 166

COMMENTO

La diffusione dello yoga in Occidente ha avuto un grande impulso dopo che se ne sono riconosciute appunto le proprietà terapeutiche, in particolare quelle finalizzate ad una migliore armonizzazione psicosomatica, quale appunto la tecnica respiratoria.

---

[42] L'edizione italiana completa è *Bhagavad-Gita*, Saggio introduttivo, commento e note di Sarvepalli Radhakrishnan; traduzione dal testo sanscrito e del commento di Icilio vecchiotti, Ubaldini editore, Roma, 1964.

[43] E' la parola che indica la "posizione" da assumere, che al tempo stesso designa sia la postura corporea sia l'atteggiamento mentale.

[44] E' il saggio che pratica lo *yoga* per trovare il suo equilibrio interiore e il suo posto nell'armonia universale.

[45] Letteralmente significa "perforazione del sole": si tratta di una forma di respirazione solo apparentemente strana, dato che spesso si respira inconsciamente da una narice sola.

TESTO 13. Pratiche motorie e benessere psicofisico nel *Kamasutra*

INTRODUZIONE

Il *Kamasutra* è un complesso trattato indiano in sette libri, attribuito a Mallanaga Vatsyayana (IV - V secolo d. C.), autore che, rielaborando materiale della tradizione, espone indicazioni relative alle caratteristiche dei sessi, all'arte del corteggiamento, al comportamento amoroso, alla conduzione dei rapporti sessuali e al matrimonio, costituendo una preziosa testimonianza sulla concezione del corpo e sui costumi sociali della cosiddetta "età classica indiana, coincidente con l'instaurazione dell'impero dei Gupta (320-550 circa).

Mentre nell'immaginario occidentale si tratta di un testo che si occupa solamente di arti e tecniche erotiche, e a causa di questo per lungo tempo è circolato quasi clandestinamente, assimilato ad un qualsiasi materiale pornografico, in realtà il *Kamasutra* è un testo impregnato di cultura "alta", che inquadra la relazione tra il maschio e la femmina, intesa sia come sessualità sia come scambio interpersonale, nel contesto più ampio dell'esistenza individuale e degli scambi sociali.

Nel brano che segue, l'autore illustra la necessità di studiare le tecniche utili alla buona riuscita della relazione amorosa, tecniche che comprendono una notevole gamma di attività, sia di carattere intellettuale sia di carattere fisico e motorio: di queste ultime riportiamo le principali.

L'uomo deve studiare i *Kamasutra*[46] e le arti e le scienze che a questi si riferiscono, ma contemporaneamente anche le scienze e le arti che si rifericono a *Dharma* ed *Artha*[47].

Le stesse ragazze debbono studiare i *Kamasutra* e tutte le arti e le scienze accessorie, prima del matrimonio, e in seguito proseguire questi studi col consenso del marito.

Vi sono tuttavia dei sapienti i quali in proposito affermano che le donne, a cui è proibito lo studio di ogni scienza, non debbono studiare neppure i *Kamasutra*. Ma Vatsyayana è del parere che tale obiezione non regga, perché le donne conoscono già la pratica dei *Kamasutra*, che deriva dai *Kama Shastra*[48], o dalla medesima scienza di *Kama*. […][49]

Ne consegue che una donna deve imparare i *Kama Shastra*, o per lo meno una parte, studiandone la pratica sotto la direzione di qualche intima amica. Ella dovrà studiare da sé sola, nelle sue stanze private, le sessantaquattro pratiche appartenenti ai *Kama Shastra*. La sua istitutrice sarà una delle seguenti persone: la figlia della nutrice che sia cresciuta con lei e che sia già sposata, un'amica degna della sua ampia confidenza, la sorella di sua madre, una vecchia domestica, una mendicante che abbia vissuto precedentemente nella famiglia, o la propria sorella, alla quale potrà sempre confidarsi. Dovrà così studiare le seguenti arti, procedendo di pari passo coi *Kamasutra*:

1) Il canto.
2) La musica strumentale.
3) La danza.
4) L'unione del canto, della danza e della musica strumentale.

[…]

17) La rappresentazione scenica e l'arte teatrale.

[…]

29) L'arte mimica o dell'imitazione.

---

[46] Letteralmente, *Kamasutra* significa "aforismi d'amore": nella cultura indiana è una sorta di "testo sacro" del comportamento sessuale ed amoroso. *Kama*, solitamente tradotto in Occidente con "amore", è in realtà qualcosa di più complesso: è il piacere causato dai cinque sensi, assistiti nella loro opera percettiva dallo spirito, in unione con l'anima. Il perfetto *Kama* scaturisce dallo speciale contatto tra l'organo di senso, l'oggetto del piacere sensibile e la coscienza di tale piacere.

[47] *Dharma* significa "merito religioso"; *Artha* significa invece "ricchezza", "proprietà": *Dharma*, *Artha* e *Kama*, secondo la filosofia espressa nei *Kamasutra*, sono i principi fondamentali in rapporto ai quali la vita degli uomini deve regolarsi.

[48] I *Kama Shastra* (*Scritti sull'amore*) sono tecniche varie che dovrebbero accompagnare la vita sociale e sessuale della coppia indù. Con quel nome è ricordato più comunemente il testo *Ananga Ranga*, attribuito al poeta Kalyana Malla (II sec. d. C.), una serie di scritti di arte dell'amore indiana, apparsi a Londra nel 1873 e poi diffusisi in tutta Europa, parallelamente al più famoso *Kamasutra*. Un'edizione italiana facilmente consultabile è *Kama Shastra [Ananga Ranga]. Arte d'amare indiana*, traduzione integrale italiana a cura di Cesare Resmini, Edizioni Mediterranee, Roma, s.d.

[49] Segue una dotta argomentazione della tesi sostenuta, che omettiamo.

30) La lettura, che riguarda anche il canto e l'intonazione.
[…]
32) L'uso della spada, del bastone, del bastone di difesa, dell'arco e delle frecce.
[…]
54) Le differenti specie di giochi.
[…]
56) L'agilità negli esercizi giovanili.
[…]
58) La scienza della guerra, delle armi, degli esercizi, ecc.
59) L'arte della ginnastica.
[…]

Una donna pubblica, dotata di buone disposizioni, la quale alla bellezza aggiunga altre attrattive, e sia inoltre pratica nelle arti sunnominate, assume il nome di *ganika*, o donna pubblica di alta qualità; ed ha diritto, in una società di uomini, ad un posto d'onore. Sarà sempre rispettata dal re e lodata dai letterati, mentre tutti e cercheranno i favori, divenendo così un oggetto di considerazione universale.

Ed anche al figlia di un re, o di un ministro, se possederà le doti di cui abbiamo ora parlato, potrà assicurarsi la preferenza del suo sposo anche se questi avesse migliaia di mogli[50]. S'aggiunga a tutto ciò che qualora una donna si separi da suo marito o cada in miseria potrebbe comodamente guadagnarsi la vita, anche all'estero, con la sola conoscenza di tali arti.

Soltanto il conoscerle costituisce per una donna un'attrattiva, per quanto sia possibile metterle in pratica unicamente in determinate circostanze. Un uomo che conosca queste arti, e che sappia parlare gentilmente e con galanteria, conquista il cuore delle donne anche dopo una brevissima relazione.

FONTE: Mallanaga Vatsyayana, *Kamasutra*, edizione italiana a cura di Giuseppe Gelato, *Kamasutra. Codice indiano dell'amore*, Alberto Peruzzo Editore, Sesto San Giovanni (MI), 1991, pp. 15-20

COMMENTO

Dal lungo elenco delle discipline che una ragazza deve conoscere per diventare una buona moglie e, in ogni caso, una donna indipendente, notiamo che ci sono tutte le discipline delle pratiche motorie ritualizzate delle origini: la danza accompagnata dal canto, l'arte mimica e scenica, i giochi, le arti marziali e gli esercizi per mantenere in piena efficienza il corpo.

Possiamo quindi affermare che la donna esce dalla filosofia espressa nei *Kamasutra* altamente valorizzata, anche dalla conoscenza di pratiche ludico-motorie: non è una figura subordinata al maschio, ma una partner alla pari, fortificata fisicamente e perfezionata spiritualmente dalla conoscenza e dall'oculata messa in pratica delle discipline indicate.

È interessante ribadire come la ricerca del *Kama* sia inserita sempre nel contesto globale dell'esistenza, individuale e sociale, di colui che tale ricerca effettua, e non sia mai una pratica da esso sganciata. Se questa unione non viene percepita, alla mentalità occidentale il testo può erroneamente apparire come lascivo e lussurioso: la ricerca del *Kama* è dunque una fase della vita, una tappa attraverso al quale è possibile raggiungere traguardi contemplativi più ambiziosi.

1.3. I popoli mesoamericani

Nelle civiltà dell'America centro – meridionale (Olmechi, Aztechi, Maya, Incas), il ruolo della religione era centrale, per cui tutte le loro forme di gioco e di divertimento a noi note non erano mai disgiunte da un significato sacro: qualsiasi atto, che alla nostra sensibilità contemporanea potrebbe apparire meramente ludico, in realtà racchiudeva sempre un elemento magico – rituale.

TESTO 14. Un antico gioco azteco con la palla: il *tlatchli*

INTRODUZIONE

[50] Si ricorda a questo proposito che il contesto sociale dello scritto accetta la poligamia, specialmente per le classi sociali più elevate: la donna di un marito poligamo doveva quindi competere due volte, la prima volta per conquistarlo e la seconda per mantenere il suo favore nel gruppo delle mogli.

Presso i popoli dell'America centrale erano molto diffusi i giochi di squadra con la palla, molto simili a quelli attuali: quello più significativo, il *tlatchli* degli Aztechi, era chiamato *Ollama* presso gli Olmechi, ed era praticato in forme ormai consolidate dal 600 a. C., come attestato sia dalle fonti documentali sia dalle testimonianze archeologiche.

Si trattava in realtà di un vero e proprio rituale religioso: il giorno prima della gara la palla e gli indumenti dei giocatori erano sottoposti ad un rito di purificazione, e il primo tocco di palla era dato da un sacerdote.

Il *tlatchli* e il campo in cui veniva praticato furono descritti con grande precisione, molti anni dopo, dal frate castigliano Bernardìn de Sahagùn.

Le palle avevano più o meno le dimensioni delle bocce[51] ed erano solide, fatte con gomma chiamata *ulli*[52] […] che è molto leggera e rimbalza come un pallone gonfiato […]

Il campo da gioco si componeva di due muri, venti o trenta piedi lontani l'uno dall'altro, per una lunghezza da quaranta a cinquanta piedi: questi muri erano intonacati e alti mezzo piede e al centro del campo c'era una linea di demarcazione che veniva usata durante il gioco […]

A metà dei muri, sempre al centro del campo, vi erano inoltre due pietre, simili a pietre da mulino scavate, una di fronte all'altra e ognuna aveva un buco abbastanza largo da lasciar passare la palla […]

I giocatori migliori giocavano assieme al sovrano contro una squadra composta da illustri personaggi e guadagnavano oro, mobili, turchesi, schiavi, campi di grano, case e altri beni.

FONTE: Bernardìn de Sahagùn, *History of Ancient Mexico*, Nashville, 1932; in Giampiero Grifi, *Gymnastiké (Ginnastica). Storia dell'educazione fisica e dello sport*, Unione Tipografica Maceratese, Macerata (1), Tipografica Lynotipe, Tolentino (2), Brain Edizioni, Roma (3), p. 6

COMMENTO

Il *tlatchli* veniva dunque giocato con una palla elastica, in campi rettangolari terminanti con una doppia T e lunghi dai 90 ai 160 metri, dei quali si sono trovate tracce in tutti i principali siti archeologici aztechi. Sia il gioco sia il campo in cui veniva praticato assumevano un preciso significato cosmologico, in quanto questo era orientato lungo un asse Nord – Sud, mentre le "pietre" di cui parla la nostra fonte erano anelli di pietra sistemati verticalmente[53], decorati (a forma di sole, serpente o testa d'uccello) ed orientati lungo l'asse Est – Ovest, in modo tale che durante il gioco la palla, attraversandoli, indicasse il percorso del sole, dall'alba al tramonto.

Il gioco era praticato da squadre relativamente poco numerose, composte da 3 a 7 giocatori, protetti da imbottiture di cuoio sui gomiti, sulle ginocchia e sul capo, che dovevano far passare la palla attraverso gli anelli, colpendola solo con l'anca, il gomito e la gamba destri. La squadra che portava a segno il maggior numero di passaggi attraverso gli anelli vinceva.

Nella testimonianza di Bernardìn de Sahagùn, il *tlatchli* appare come un gioco rituale praticato solo dal sovrano e da una ristretta cerchia di nobili, ma questo sembra essere un'eccezione: da altre fonti sappiamo infatti che il giorno dopo la partita la squadra vincente veniva sacrificata agli dei, perché raggiungesse una sorta di ricongiungimento con il cosmo nel quale si era immedesimata durante il gioco. In tempi successivi fu la squadra perdente ad essere sacrificata, visto che non aveva dato il meglio in quel rito sacro.

Con il *tlatchli* azteco abbiamo dunque un altro esempio di pratica motoria espressiva di un significato religioso.

1.4. I popoli del Vicino Oriente Antico

1.4.1. Gli Egizi

La civiltà egiziana è una delle meglio documentate tra quelle orientali antiche, ed anche le pratiche ginnico-sportive sono attestate in modo abbondante e fin dalle origini, anche se da fonti prevalentemente iconografiche.

[51] Avevano cioè un diametro di circa 15 – 25 centimetri.

[52] *Ulli* sarebbe un termine metonimico (il termine che denomina la materia di cui un oggetto è fatto viene utilizzato per indicare l'oggetto stesso), in quanto il suo primo significato è "caucciù", un prodotto abbondante nelle terre colonizzate dagli Olmechi.

[53] Si immaginino i canestri della nostra pallacanestro sistemati verticalmente anziché orizzontalmente.

Gli Egizi scoprirono fin dalle età più antiche non solo il valore dell'educazione fisica, ma anche il valore di tramandarne la memoria attraverso l'arte.

La religione egiziana dava molta importanza alla cura del corpo, sia durante la vita sia dopo la morte: un corpo sano e bello, frutto di cure cosmetiche e di applicazioni mediche, non reso impuro da lavori servili, era un ideale della cultura regia e sacerdotale, e questa attenzione si rivolgeva anche alla salma del defunto, alla quale si assicurava, mediante una raffinata procedura di imbalsamazione, la possibilità di "vivere" la nuova vita.

Anche la dimensione ludica dell'attività fisica era prima di tutto una pratica spontanea e istintiva da parte dell'intera collettività, al di là delle differenze di classe, e solo in seconda istanza esercitazione agonistica organizzata, di solito con la funzione di rappresentazione ginnico - militare ad uso e consumo del sovrano e delle classi superiori.

TESTO 15. Dalla satira dei mestieri una svalutazione dell'attività fisica

INTRODUZIONE

Il brano che segue è tratto da un testo della XII Dinastia (circa 1800 a. C.), noto col titolo *Insegnamento di Kheti al figlio Pepi*, nel quale viene fornito un vasto repertorio di lavori tipici della società egiziana, accompagnati da un forte giudizio di valore negativo.

Abbiamo scelto di riportare i passi nei quali si prendono in considerazione lavori vicini alle pratiche motorie delle origini: la corsa, la caccia, la pesca.

Farò che tu ami i libri più che tua madre;
ti metterò davanti agli occhi la sua bellezza:
è davvero più grande che ogni professione, non esiste il suo simile in questo paese.
(Lo scriba) ha appena cominciato a fiorire, è ancora bambino,
e già lo salutano, lo si manda come messaggero, e non ritorna per mettersi in abito da lavoro.
Non ho visto uno scalpellino (inviato) come messaggero,
non viene mandato un orefice.
[…]
Il corriere va ne deserto,
dopo avere trasmesso ai figli i suoi beni,
per timore dei leoni e degli Asiatici;
ritorna in conoscenza quando è di nuovo in Egitto;
quando arriva a casa sua di sera, lo ha spossato il viaggio.
Sia pur la su casa di telo o mattoni, ritorna contento.
[…]
L'uccellatore soffre molto;
il suo sguardo è fisso agli uccelli:
e l'uccello di palude svolazza sopra di lui, e dice:
"Oh, se avessi una rete!";
ma il dio non gliela fa avere, e lui soffre molto per il suo piano.
Ti dico anche del pescatore:
egli soffre più di chi fa ogni altro mestiere,
perché il suo lavoro è sul fiume,
mescolato ai coccodrilli.
[…]
Non dice "Il coccodrillo s'è levato!":
lo ha reso cieco la paura,
e scende nell'acqua pericolosa e dice "Come Dio vuole!".
Ecco, non esiste un mestiere senza qualcuno che dia ordini, eccetto quello dello scriba, perché è lui che li dà.

FONTE: E. Bresciani (a cura di), *Letteratura e poesia dell'antico Egitto*, Einaudi, Torino, 1971, pp. 152-157

COMMENTO

Il testo esprime bene il punto di vista di una classe sociale alta, tutto sommato privilegiata, come quella degli scribi, i depositari delle tecniche di scrittura, che non tiene in grande conto non solo il lavoro manuale, quanto piuttosto l'uso del corpo, in un delirio ipervalutativo della mente e della mano impegnata nel tracciare segni per scopi politici e religiosi.

Si nota anche una svalutazione, al limite della caricatura, dell'ambiente naturale, e un implicito apprezzamento dell'ambiente urbano, nel quale il rapporto con la natura è sempre mediato dal lavoro altrui, come magistralmente trascriverà a livello filosofico Georg Hegel nella *Fenomenologia dello Spirito*, quando delinea la dialettica tra il signore e il servo.

1.4.2. I popoli mesopotamici

Le civiltà mesopotamiche (sumerica, babilonese, assira, caldea) si svilupparono in successione, dal 4000 a. C. circa, nella fertile pianura posta tra i fiumi Tigri ed Eufrate, dando origine a società a struttura composita, su un'economia agro – pastorale. Dalle fonti a disposizione, è possibile vedere un'origine utilitaristica delle attività motorie, prevalentemente focalizzate sull'addestramento militare, immortalato nell'iconografia fin dai tempi più antichi, che successivamente diedero origine a pratiche di carattere maggiormente ludico.

In queste civiltà assunsero grande importanza da un lato capacità fisiche di sopportazione di quelle condizioni estreme che spesso si devono affrontare in territori prevalentemente desertici; dall'altro discipline e pratiche legate all'attività bellica e alla caccia, come l'equitazione, la guida dei carri, l'uso delle armi, il combattimento corpo a corpo.

TESTO 16. La disputa tra un agricoltore ed un pastore

INTRODUZIONE

Tra i testi più interessanti della civiltà sumerica, civiltà agropastorale sviluppatasi nel bacino del Tigri e dell'Eufrate a partire dal IV millennio a. C., vi è un poema intitolato dai filologi *Inanna corteggiata*, nel quale si narrano le vicende matrimoniali della dea Inanna, il cui fratello Utu, dio del sole, vuole maritarla con il dio-pastore Dumuzi. Inanna però inizialmente si rifiuta di farlo e propende per sposare il dio-agicoltore Enkimdu. Dopo un inno in cui Dumuzi decanta le qualità che lo renderebbero superiore all'agricoltore Enkidmu, i due hanno una discussione sull'eterna questione della libertà di pascolo e della preservazione delle colture, che però viene subito composta amichevolmente. Inanna alla fine sposerà Dumuzi, ed Enkidmu porterà doni al banchetto nuziale.

Il brano che segue vede il dio-agricoltore Emkimdu rinunciare saggiamente ad una sanguinosa contesa e cedere di fronte alle richieste del dio-pastore Dumuzi.

Contro di te, pastore, contro di te, pastore, contro di te
Perché dovrei lottare?
Che le tue pecore mangino l'erba della riva del fiume,
Nelle mie terre coltivate le tue pecore vaghino in giro,
Nei campi luminosi di Erech lascia che mangino il grano;
lascia che i tuoi capretti e gli agnelli bevano
l'acqua del mio (canale) *Unum*.

FONTE: S. N. Kramer, *From the tablets of Sumer*, Indian Hills - CO, 1956; traduzione italiana di G. Lenghi Balestra, *I Sumeri agli esordi della civiltà*, Martello, Milano, 1958, pp. 136-137

COMMENTO

Il brano sembra una conferma documentaria delle affermazioni di André Leroi-Gourhan relative ai problemi sociali sorti nel passaggio dalle società di caccia – raccolta a quelle agropastorali (cfr. TESTO 3), con particolare riguardo alle tensioni derivate dalle tecniche antitetiche dello stanziamento agricolo e della transumanza pastorale.

La conclusione della vicenda sembra auspicare un superamento del conflitto tra le due anime della società, al fine di un consolidamento delle città – stato sumeriche, i primi organismi politico-economici del bacino mesopotamico.

1.4.3. Gli Ebrei

La fonte principale a cui attingere per avere notizie riguardo alle attività fisiche praticate dal popolo ebraico è la *Bibbia*[54], un testo redatto con finalità eminentemente religiose. Da una lettura complessiva del testo, si ricava un'immagine olistica dell'uomo, unione inscindibile di anima e di corpo, per cui non può esistere una vera e propria cura del fisico svincolata dalla cura dell'anima: in ogni caso, l'attenzione al corpo, di cui ci sono evidenti tracce nel testo sacro, è sempre subordinata ad una finalità superiore, spirituale e religiosa.

Non estraneo al testo biblico è anche il senso del gioco, "il gioco puro che ha la sua espressione nel bambino *innocente* rispetto ai calcoli economici dell'adulto tifoso e sportivo. Il gioco può diventare in tal modo parabola della libertà creatrice divina"[55]. Non mancano però anche richiami severi alla degenerazione del gioco, quando prevale l'elemento del guadagno illecito: già i sacerdoti giudaici ammonivano che "chi gioca a dadi è un rapinatore dell'anima e non può esercitare le funzioni di giudice o testimone in un tribunale"[56].

Cura del corpo, necessità militari e senso giocoso della vita terrena[57] convivono dunque nel testo biblico nella costruzione di un antropologia finalizzata all'osservazione dei precetti divini.

TESTO 17. Le più antiche pratiche igieniche codificate nel *Levitico*

INTRODUZIONE

L'attenzione della cultura ebraica alle pratiche igieniche e alla cura del corpo è sempre intesa come purificazione in vista dei riti religiosi e dei momenti di vita sociale: ad un'attività fisica intesa come prevenzione è interamente dedicato il libro del *Levitico*, che riguarda l'attività dei sacerdoti della tribù di Levi.

In questo libro troviamo, tra le altre cose, una dettagliata descrizione di norme per la cura e la prevenzione delle malattie: si va dal divieto di mangiare le carni di certi animali considerati impuri (cap. 11) alla purificazione della donna dopo il parto (cap. 12), dalla cura delle malattie della pelle e dall'eliminazione delle muffe (cap. 13) alla purificazione dei lebbrosi (cap. 14), per arrivare infine a norme di igiene sessuale maschile e femminile (cap. 15).

Il Signore disse a Mosè e ad Aronne di comunicare agli Israeliti queste istruzioni:

"Quando un uomo è colpito da un'infezione agli organi genitali, la perdita di liquido è impura. Il liquido può uscire dagli organi od ostruirli: in tutti i casi è impuro e rende l'uomo impuro. Di conseguenza, ogni letto si cui quell'uomo si stenderà e ogni sedia su cui quell'uomo si siederà diventano impuri. Chi tocca quel letto deve lavarsi i vestiti, fare un bagno e resterà impuro fino a sera. Chi siede sul posto dove è stato seduto l'uomo malato deve lavarsi i vestiti e fare un bagno e resterà impuro fino a sera. Chi tocca l'uomo malato deve lavarsi i vestiti, fare un bagno e resterà impuro fino a sera. E se l'uomo malato sputa su un uomo in stato di purezza, quest'ultimo deve lavarsi i vestiti, fare un bagno e resterà impuro fino a sera. Ogni sella sulla quale l'uomo malato ha viaggiato diventa impura. Chiunque tocca un oggetto che è stato posto sull'uomo malato rimane impuro fino a sera. Chi trasporta un simile oggetto deve lavarsi i vestiti, fare un bagno e resterà impuro fino a sera. Chi è toccato dall'uomo malato che non si è lavato le mani, deve lavarsi i vestiti, fare un bagno e resterà impuro fino a sera. Ogni recipiente di terracotta toccato dal malato deve essere infranto; ogni recipiente di legno deve essere lavato con acqua.

---

[54] Ricordiamo che la *Bibbia* dell'ebraismo coincide in buona parte con quei testi che il cristianesimo denomina *Antico Testamento*.

[55] G. RAVASI, *La Bibbia dei divertimenti*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 24.

[56] *Ibidem*.

[57] Suli giochi e sui passatempi dell'antica cultura ebraica si veda anche R. GOWER, *The New Manners and Customs of Bible Time*, Moody Press, Moody Bible Institute, Chicago – Illinois, 1985; traduzione italiana *Usi e costumi dei tempi della Bibbia*, Elle Di Ci, Leumann (TO), 1990, pp. 301-316.

Quando la perdita di liquido che rendeva l'uomo impuro finisce, l'uomo deve aspettare una settimana prima di essere in stato di purezza; deve lavarsi i vestiti e fare un bagno nell'acqua corrente, dopo di che è purificato. […]

Quando un uomo ha avuto perdite seminali, deve lavarsi interamente e resterà impuro fino a sera. Ogni vestito e ogni copertura di pelle macchiati dallo sperma devono essere lavati e restano impuri fino a sera.

Quando un uomo e una donna hanno avuto relazioni sessuali, devono lavarsi tutt'e due e restano impuri fino a sera."

FONTE: *Levitico* 15, 1-13 e 16-18; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 143-144

COMMENTO

Le leggi e le prescrizioni contenute in questo brano, che possono suonare strane per un lettore moderno, hanno lo scopo di ricordare ai credenti di tutti i tempi e di ogni luogo, con forte insistenza, che la comunione con Dio è una necessitò vitale per l'uomo, e passa anche attraverso segni di purificazione materiale.

Basti poi ricordare che viviamo in un periodo in cui non esisteva alcuna cura specialistica delle malattie, per cui la guarigione passava spesso attraverso un oculato isolamento del malato dal resto del corpo familiare e sociale, al fine di prevenire il contagio: questo è evidente nel caso della contrazione di un'infezione.

Nel caso delle relazioni sessuali, invece, vediamo come una norma igienica relativa alla "pulizia" personale viene riletta in chiave religiosa come ritorno alla "purezza".

TESTO 18. La guerra

INTRODUZIONE

Il popolo ebraico, in tutta la sua storia, ha sempre combattuto, sia per conquistare la libertà (come risulta dalle vicende di Mosè e dall'uscita dall'Egitto di cui si parla nell'*Esodo*), sia per conquistare la "terra promessa" della Palestina (come è testimoniato nel libro di *Giosuè*), sia infine per mantenere la sovranità sulle terre conquistate e per garantirsi l'indipendenza dai turbolenti vicini (come si può leggere in testi di carattere storico come *Primo* e *Secondo Libro di Samuele* e *Primo* e *Secondo Libro dei Re*). Da un popolo quasi perennemente impegnato in conflitti, esterni ed interni, ci si aspetta certamente una cura particolare della preparazione fisica del guerriero. A questa preparazione fisica ed atletica non è mai dedicata nel testo sacro alcuna attenzione sistematica, per cui questa deve essere inferita indirettamente dagli elementi a disposizione[58].

In primo luogo, il popolo ebraico è un popolo che ha conosciuto lunghi periodi di nomadismo (la marcia di Abramo da Ur alla Palestina, i quarant'anni nel deserto da parte dei fuoriusciti dall'Egitto, il ritorno in patria dopo l'esilio babilonese) e l'essere in cammino, su lunghe percorrenze e su terreni accidentati, è un tratto tipico di questo popolo.

In secondo luogo, l'ebreo è inoltre sempre in lotta contro qualcosa, specialmente gli aspetti infidi dell'ostile ambiente desertico in cui vive, o contro qualcuno[59].

L'ebreo è infine abituato, per necessità venatorie, rituali o belliche, a maneggiare armi: il tiro con l'arco era praticato fin dai tempi più remoti, ed è ben testimoniato dalle fonti scritte[60]; anche la fionda era un'arma da lancio assai diffusa, perché poco costosa e molto efficace, come testimoniato dal notissimo episodio dell'abbattimento del gigante filisteo Golia da parte del giovinetto Davide[61]; diffuso infine l'uso della spada, come nell'episodio della terribile vendetta di Simeone e Levi, figli di Giacobbe, contro i Sichemiti[62].

---

[58] Cfr. R. GOWER, *op. cit.*, pp. 286-300.

[59] Celeberrimo è, a questo proposito, la lotta ingaggiata da Giacobbe con un angelo (*Genesi* 32, 25-33) nel quale al grande patriarca viene detto: "Non ti chiamerai più Giacobbe ma Israele, perché tu hai lottato contro Dio e contro gli uomini e hai vinto" (*Genesi* 32, 29), evento che dimostra che proprio nell'etimologia del nome che indica il popolo ebraico è inscritto un destino di lotta.

[60] In *Genesi* 27, 1-3 si legge: "Isacco era diventato vecchio. La sua vista si era tanto indebolita da non vederci più. Un giorno chiamò suo figlio maggiore: - Figlio mio – gli disse. – Eccomi – rispose Esaù. – Io sono vecchio – continuò Isacco – e posso morire da un momento all'altro. Prendi dunque i tuoi attrezzi da caccia, l'arco e le frecce. Esci in campagna e ammazza un po' di selvaggina."

[61] L'episodio si legge nel *Primo Libro di Samuele*, cap. 17: si soffermi l'attenzione sulla scelta accurata dei proiettili (*1 Samuele* 17, 40: "Davide prese il suo bastone e si scelse dal torrente cinque pietre ben levigate, le mise dentro la tasca della sua sacca da pastore, poi, con la fionda in mano, si diresse verso il Filisteo"). Al contrario di quanto sci si

Un episodio significativo, che dimostra la particolare attenzione ebraica all'addestramento militare, è la scelta da parte del giudice Gedeone degli uomini che devono comporre la squadra di assalto all'accampamento nemico nella guerra contro i Madianiti (*Giudici* 6-8).

Gedeone, soprannominato Ierubbal[63], e i suoi uomini si alzarono di buon mattino e andarono ad accamparsi nei pressi della sorgente di Carod. L'accampamento dei Madianiti era più a nord, nella pianura, ai piedi della collina di More.

Il Signore disse a Gedeone: "Siete in troppi, non posso farvi vincere contro i Madianiti. C'è pericolo che poi gli Israeliti ti attribuiscano il merito della vittoria e non riconoscano il mio intervento. Potrebbero pensare: Siamo stati noi a vincere, con la nostra forza! Perciò parla chiaro ai tuoi uomini: Chi è indeciso o ha paura, lasci subito la montagna di Galaad e se ne torni a casa sua". Ventiduemila se ne andarono, e Gedeone rimase con diecimila uomini[64].

Ma il Signore disse a Gedeone: "Siete ancora troppi. Porta i tuoi uomini giù alla sorgente, e io li metterò alla prova. Ti indicherò quelli che dovranno venire con te e quelli che invece dovranno andarsene".

Gedeone portò i suoi uomini alla sorgente. Il Signore disse a Gedeone: "Metti da una parte chi per bere leccherà l'acqua con la lingua come fanno i cani. Lascia dall'altra parte quelli che per bere si metteranno in ginocchio". Solo trecento uomini portarono l'acqua alla bocca con la mano e la leccarono. Tutti gli altri per bere si inginocchiarono. Il Signore disse a Gedeone: "Io salverò Israele e ti farò vincere contro i Madianiti soltanto con i trecento uomini che hanno leccato l'acqua. Gli altri mandali pure casa".

Gedeone mandò via il grosso del suo esercito[65]. Con lui restarono solo trecento uomini. Essi presero dai loro compagni le provviste e le trombe. L'accampamento dei Madianiti si trovava sotto di loro, nella pianura.

FONTE: *Giudici* 7, 1-8; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 294-295

COMMENTO

Del brano riportato, colpisce che le prove di selezione dei soldati che dovranno partecipare alla spedizione risolutiva della guerra contro i Madianiti non siano prove di coraggio o di abilitò militare, ma di carattere. La prima selezione avviene facendo leva sul sentimento della paura, ma senza che vi sia una prova vera e propria; la seconda avviene sulla capacità di sopportare meglio la sete, bevendo a piccoli sorsi, fatto che permette di mettere in evidenza coloro che sanno essere forti anche in una situazione di privazione.

Inoltre, come il testo biblico dice a chiare lettere, nessun valore umano, nemmeno quello militare, può essere superiore all'aiuto fornito da Dio stesso: i migliori soldati devono in ogni caso godere del favore divino, altrimenti le loro imprese sono destinate al fallimento.

TESTO 19. La forza fisica data da Dio e finalizzata alla liberazione del popolo: la figura emblematica di Sansone

INTRODUZIONE

---

aspetterebbe, la descrizione del gesto del lancio è molto evasiva (*1 Samuele* 17, 48-49: "Il Filisteo riprese ad avanzare. Davide corse a mettersi in posizione contro di lui, infilò la mano nella sacca, ne tirò fuori una pietra e lo colpì in fronte. La pietra si conficcò nella fronte del Filisteo ed egli cadde con la faccia a terra").

[62] Simeone e Levi sono offesi perché Sichem aveva violentato la loro sorella Dina, e nonostante venga stipulato un trattato di pace tra i due popoli e i Sichemiti si facciano tutti circoncidere, i due fratelli procedono ad una terribile vendetta a sangue freddo: "Tre giorni dopo, quando i Sichemiti erano ancora sofferenti per la circoncisione, i due figli di Giacobbe, Simeone e Levi, fratelli di Dina, presero le loro spade, entrarono nella città che era tranquilla ed uccisero tutti i maschi. Uccisero con la spada anche Camor e suo figlio Sichem, portarono via Dina dalla casa di Sichem e se ne andarono" (*Genesi* 34, 25-26).

[63] Il nome significa "Baal difenda": il padre di Gedeone era infatti diventato pagano ed aveva innalzato un altare al dio Baal.

[64] Il significato dei numeri biblici non deve essere preso alla lettera, essendo spesso simbolico: "E' difficile comprendere il valore dei numeri quando nella Bibbia si parla di gruppi di persone. *Giudici* 20, 17 dice che 400.000 uomini marciarono contro Beniamino, ma *Giudici* 5,8 dice che il maggioir numero di persone che si potevano radunare da tutte le tribù messe insieme era di 40.000" (R. GOWER, *op. cit.*, p. 300).

[65] La pratica di fare sempre una selezione delle forze a disposizione si trova spesso nel testo biblico (cfr. *Giudici* 20, 8; *Primo libro di Samuele*, 13,2; *Secondo libro di Samuele* 20, 1; *Primo libro dei Re* 8, 66 e 12, 16).

L'unico modello positivo di forza fisica, messa però al servizio della causa religiosa del popolo d'Israele, che ritroviamo nella *Bibbia* è il caso del giudice Sansone, le cui vicende sono narrate, non senza compiaciute esagerazioni, in *Giudici* 13-16.

L'eccezionale forza di cui Sansone è dotato non è ovviamente una dote individuale umana, ma gli è data dal fatto che il Signore lo ha scelto ed è mantenuta mediante determinate pratiche igienico-alimentari.

La forza fisica e il coraggio servono per compiere memorabili imprese contro le popolazioni filistee che si opponevano al consolidamento delle genti ebraiche in Palestina[66]: di questi episodi scegliamo quelli relativi alla vocazione di Sansone e alla strage dei Filistei con la mascella d'asino.

L'angelo del Signore apparve alla donna[67] e le disse:

"Tu finora non hai potuto avere figli. Ma ora resterai incinta ed avrai un figlio maschio. Ma dovrai fare come ti dico: non bere vino e liquori, e non toccare cibi impuri, perché resterai incinta e darai alla luce un figlio. I suoi capelli non dovranno mai essere tagliati, perché sarà consacrato a Dio come nazireo[68], fin dal seno di sua madre. Egli comincerà a liberare Israele dai Filistei[69]".

[…]

I Filistei andarono ad accamparsi in Giudea e attaccarono la città di Lechi. Gli uomini della tribù di Giuda dissero: "Perché ci attaccate?".

Essi risposero: "Siamo venuti a prendere Sansone, legarlo e fargli così pagare quello che ci ha fatto!".

Allora tremila uomini della tribù di Giuda andarono nella caverna della roccia di Etam[70] e dissero a Sansone: "Lo sai che i Filistei fan da padroni nel nostro territorio? Guarda in che guai ci hai messi!".

Sansone rispose: "Io ho trattato loro come loro hanno trattato me"[71].

Gli uomini di Giuda replicarono: "Siamo venuti a legarti, e ti consegneremo ai Filistei".

Sansone disse loro: "Datemi la vostra parola che non mi ucciderete voi stessi".

"D'accordo – risposero – Noi vogliamo solo legarti e consegnarti ai Filistei. Non ti uccideremo".

Così lo legarono con due corde nuove, e lo fecero uscire dalla caverna.

Quando Sansone arrivò a Lechi, i Filistei gli vennero incontro con grida di trionfo. Ma all'improvviso lo spirito del Signore agì con potenza in Sansone: le corde attorno alle sue braccia si ruppero, come dei fili bruciati, e tutti i legami gli caddero dalle mani. Sansone trovò la mascella di un asino morto da poco. Allungò il braccio e l'afferrò, e con essa uccise mille uomini.

Alla fine disse:

"Con la mascella di un asino
li ho strigliati come asini,
con la mascella di un asino
ho ucciso mille uomini".

Sansone gettò via la mascella e chiamò quella località Ramat – Lechi ("Collina della Mascella").

Poi Sansone ebbe sete e invocò il Signore: "Tu mi hai dato questa grande vittoria. Ma ora io rischio di morire di sete o di finire prigioniero di questi Filistei, che sono incirconcisi[72]".

---

[66] Ricordiamo la lotta contro il leone (*Giudici* 14, 5-6), la distruzione dei raccolti filistei mediante le volpi con le torce sulle code (*Gdc* 15, 4-5), la vendetta per l'uccisione della sua sposa e di suo padre (*Gdc* 15, 7-8), la battaglia a colpi di mascella d'asino (*Gdc* 15, 9-20), lo scardinamento della porta della roccaforte filistea di Gaza (*Gdc* 16, 1-3), la distruzione dell'edificio sacro dei Filistei a Gaza, evento nel quale Sansone stesso, reso cieco dopo il tradimento di Dalila, trova la morte (*Gdc* 16, 23-31).

[67] La madre di Sansone non è indicata nel testo biblico con il suo nome proprio: di lei si dice solo che è la moglie di Manoach, appartenente alla tribù di Dan ed abitante a Zorea, una cittadina a circa venti chilometri da Gerusalemme.

[68] "Nazireo" è colui che viene consacrato a Dio ed è contraddistinto da una serie di rinunce, tra cui appunto l'astenersi da certi cibi e dal taglio dei capelli (si veda *Numeri* 6, 1-8).

[69] Popolazione di stirpe indo-europea, proveniente presumibilmente dall'isola di Creta, i Filistei nel XII secolo a. C. tentarono di penetrare in Egitto: sconfitti da Ramesse III, diventarono suoi vassalli e si stanziarono sulle coste della Palestina dove fondarono cinque importanti città (Gaza, Ashdod, Ascalona, Gat ed Ecron). In perenne contesa con gli israeliti, li vinsero e li assoggettarono nel 1050 a. C. circa, ma successivamente furono definitivamente sconfitti dal re Davide, perdendo ogni forma di autonomia e seguendo le vicende dei regni ebraici.

[70] Sansone, dopo avere fatto strage dei Filistei che gli avevano ucciso la moglie e il suocero, si era rifugiato in questo luogo difficilmente accessibile, situato nel territorio della tribù di Giuda, proprio per questo motivo ora attaccato dai Filistei.

[71] La scena è rappresentata in un modo che conosce come unica forma di giustizia la legge del taglione, per cui questa si realizza punendo chi ha commesso una colpa facendogli subire un crimine analogo.

Allora Dio fece sgorgare dal suolo una sorgente d'acqua. Sansone bevve e riprese forza. Quella sorgente fu chiamata En – Koré ("Sorgente di Colui che Invoca"): si trova a Lechi, e c'è ancora.

Sansone fu giudice, capo d'Israele, per vent'anni, al tempo delle lotte con i Filistei.

FONTE: *Giudici* 13, 3-5; 15, 9-20; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 303 e 306

COMMENTO

La figura di Sansone è una figura paradossale, nella quale la smisurata forza fisica, capace di produrre effetti devastanti, è sempre associata ad una elementare fede nel Signore, che si esprime, come nel secondo brano riportato, in richieste immediate e precise.

La vicenda è narrata non senza un tocco di humour, come è denotato dalla scelta di un'arma così inconsueta come la mascella di un asino, fatto che permette a Sansone, a strage conclusa, anche di irridere il nemico.

Sia in questa narrazione sia nelle altre riguardanti Sansone, l'accento non è posto tanto sulla forza fisica in sé, dal momento che mancano ad esempio descrizioni precise della sua fisionomia, quanto sul suo effetto prodigioso, una volta che questa è riconosciuta come promanante da Dio.

In altre parti del testo (*Giudici* 14) Sansone è presentato come maestro di indovinelli, che mette in iscacco gli stranieri anche con la parola e non solo con la forza delle mani o delle armi: in lui dunque la corporeità quasi extra - umana si accompagna ad una certa arguzia intellettuale, proprio per non costruire un modello unicamente "fisico" di buon Ebreo che lotta per la sua terra.

TESTO 20. Femminilità e spirito bellico in un'eroina del popolo di Israele: Giuditta

INTRODUZIONE

Anche se di solito la pratica militare era appannaggio dei maschi, non possiamo dimenticare di citare il caso di un'eroina dal comportamento "maschio" come Giuditta, una vedova di Betulia, di cui si parla nell'omonimo libro, giunto a noi anonimo in lingua greca, ma considerato la traduzione da un originale ebraico andato perduto e composto verosimilmente verso la metà del II secolo a. C. in Palestina.

Giuditta si dimostra non solo fedele a Dio e coraggiosa, ma anche estremamente abile nel maneggiare la spada con la quale tronca di netto il capo al generale assiro Oloferne, dopo averlo estasiato con la sua avvenenza fisica e fatto ubriacare, mettendo così fine all'assedio della città: anche se si tratta di un testo tardo e giunto a noi solo in greco, è significativo per la scelta di una donna come liberatrice del popolo d'Israele da un grave pericolo.

Dal testo biblico traiamo due brani, il primo con la dettagliata descrizione dei preparativi di Giuditta per recarsi all'appuntamento col generale Oloferne, nei quali possiamo leggere le pratiche igieniche e cosmetiche delle donne ebree di un certo rango; il secondo nel quale con efficace laconicità è tratteggiata l'uccisione di Oloferne.

Quando ebbe terminato questa preghiera al Dio d'Israele[73], Giuditta si alzò in piedi e chiamò una serva. Scese in casa, dove era solita trascorrere i giorni di sabato e le giornate festive. Si tolse il vestito di panno ruvido e gli abiti da lutto. Fece il bagno e si profumò con unguenti molto preziosi. Sciolse o suoi capelli e si pose sul capo un bel nastro. Indossò i vestiti da festa che portava quando era in vita suo marito Manasse. Infilò un paio di sandali eleganti e si adornò con tutti i suoi gioielli: collane, braccialetti, ornamenti alle caviglie ed orecchini. Voleva rendersi attraente per sedurre gli uomini che l'avrebbero vista[74].

[…]

---

[72] Come è noto, per gli Ebrei la circoncisione, l'escissione chirurgica (totale o parziale) del prepuzio dei neonati, è il segno dell'appartenenza al popolo di Abramo, nel quale per primo fu segno dell'alleanza con Dio. La pratica, giustificata da ragioni igieniche o da necessità mediche, presso molti popoli assume significati religiosi.

[73] In una lunga preghiera che occupa tutto il cap. 9, Giuditta chiede aiuto a Dio perché la assista e la guidi nel suo progetto di riscatto del popolo ebraico dalle vessazione degli invasori.

[74] La preparazione di Giuditta che si accinge a sedurre il comandante assiro si ispira a vari episodi biblici, come a quello di Tamar (*Genesi* 38), nel quadro di una complicata storia familiare, e di Abigail (*Primo Libro di Samuele* 25, 18), quando deve placare l'ira del re Davide causata dal comportamento sciocco di suo marito Nabal.

Quando tutti ebbero lasciato la tenda di Oloferne e non rimase più nessuno, Giuditta, in piedi vicino al letto di Oloferne, fece in silenzio questa preghiera: "Signore Dio Onnipotente, volgi il tuo sguardo su di me. Aiutami a compiere questa impresa per la gloria di Gerusalemme. È questa l'ora di salvare il tuo popolo eletto, di realizzare il mio progetto e di distruggere i nemici che ci minacciano". Poi andò verso la sponda del letto dalla parte della testa di Oloferne ed estrasse la sua spada dal fodero. Si fece più vicina, sollevò la testa di Oloferne per i capelli e disse: - Dammi forza in questo momento, Signore, Dio d'Israele! – Poi colpì con la spada il collo di Oloferne due volte con tutta la sua forza e gli tagliò la testa[75]. Fece rotolare il corpo di Oloferne giù dal letto, portò via i drappi dalle colonne e uscì. […]

FONTE: *Giuditta* 10, 1-4 e 13, 4-9; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 1116 e 1119

COMMENTO

I fatti storici narrati nel libro di *Giuditta*, come hanno notato alcuni studiosi, presentano molte inesattezze ed incongruenze: questo fa pensare che essi siano solo il pretesto per un racconto edificante, che vuole insegnare la fiducia in Dio, il valore della preghiera, la fedeltà alla legge mosaica e la potenza divina.

Elemento singolare è però il fatto che la salvezza del popolo sia affidata ad una donna, oltre tutto marginalizzata dalla vedovanza, ma non ad una donna qualsiasi, ma ad una donna bella, coraggiosa e fedele come Giuditta: ma "Dio agisce in un modo che sembra paradossale agli uomini, usando strumenti poveri e disadatti"[76].

La bellezza fisica non è qui un elemento accessorio, ma una qualità apprezzata perché messa al servizio di una nobile causa; il coraggio dimostrato nell'allestimento del piano e nella sua esecuzione in prima persona è lo stesso sentimento che ha animato i grandi eroi maschili del popolo ebraico (un esempio per tutti: il giovane Davide contro Golia); la fede è la dimensione nella quale bellezza e coraggio trovano la loro ragion d'essere positiva.

TESTO 21. La concezione del corpo nei canti d'amore del *Cantico dei Cantici*

INTRODUZIONE

È assai significativa la presenza nella *Bibbia* di un testo come il *Cantico dei cantici*, una raccolta di canti d'amore, databile intorno al IV secolo a. C. e attribuita tradizionalmente al re Salomone, poeta per eccellenza: questo testo è sempre stato interpretato in chiave allegorica, nel senso che la tradizione ebraica vi ha letto il rapporto tra Dio e il suo popolo, mentre la tradizione cristiana quello tra Dio (Cristo) e la sua chiesa: "nel passaggio dalla tradizione ebraica a quella cristiana si è cambiato soltanto il *partner* umano"[77].

Solo recentemente la lettura allegorica è stata integrata dalla valorizzazione dell'amore tra l'uomo e la donna che il *Cantico* esprime in modo inequivocabile: "infatti, se qui si tratta effettivamente e semplicemente di amore sessuale umano, la presenza di questo scritto *nella Bibbia* è una sfida alla Chiesa e ai cristiani a stabilire finalmente un rapporto semplice e naturale con il sesso e con l'eros; e qui *semplice e naturale* significa: *rallegrarsi che una tal cosa esista*"[78].

Ma lasciamo ora parlare i protagonisti del testo biblico.

Canto d'amore dell'amato per l'amata	Canto d'amore dell'amata per l'amato
Quanto sei bella, amica mia, quanto sei bella! I tuoi occhi, dietro il velo, sono come colombe.	Il mio amore è bello e forte[84], lo si riconosce tra mille. Il suo volto è come l'oro più puro, i suoi capelli sono folti e ricciuti,

[75] La scena ricorda l'uccisione di Sisara generale del re cananeo Iabin, da parte della "maschia Giaele", come dirà Alessandro Manzoni nei suoi *Inni sacri*, episodio narrato in *Giudici* 4, 17-22.

[76] *La Bibbia. Nuovissima versione dai testi originali*, con introduzioni e note di A. Ghirlanda, P. Gironi, F. Pasquero, G. Ravasi, P. Rossano, S. Virgulin, Edizioni Paoline, Cinisello Balsamo (MI), 1987, p. 629, nota.

[77] H. GOLLWITZER, *Das hohe Lied der Liebe*, Chr. Kaiser Verlag, Muenchen, 1978; traduzione italiana *Il poema biblico dell'amore tra uomo e donna. Cantico dei Cantici*, Claudiana Editrice, Torino, 1978, p. 73.

[78] *Ivi*, p. 79.

I tuoi capelli ondeggiano come un gregge che scende dalle pendici del Galaad[79]. I tuoi denti mi fanno pensare ad un gregge di pecore da tosare, appena lavate. Tutte in fila, una accanto all'altra, e non ne manca nessuna. Un nastro di porpora sono le tue labbra! Com'è bella la tua bocca! Dietro il velo, le tue guance sono rosse come uno spicchio di melagrana. Il tuo collo è come una fortezza[80], fa pensare alla torre di Davide[81]; mille scudi vi sono appesi, sono gli scudi degli eroi![82] I tuoi seni sembrano cerbiatti o gemelli di gazzella che pascolano tra i gigli. Prima che soffi la brezza della sera o le ombre si allunghino, verrò di certo alla tua montagna profumata di mirra e alla tua collina d'incenso[83].	neri come il corvo. I suoi occhi sono colombe accanto ad un ruscello. Le sue pupille galleggiano sul latte, come colombe su uno specchio d'acqua. Le sue guance sono aiuole di piante profumate e di spezie. Le sue labbra sono gigli, bagnate di olio e di mirra. Le sue mani sono anelli d'oro carichi di pietre preziose. Il suo petto è una piastra d'avorio coperta di zaffiri[85]. Le sue gambe sono colonne di marmo bianco poggiate su basi d'oro puro. Egli ha l'aspetto delle montagne del Libano, è magnifico come gli alberi di cedro. La sua bocca è dolcissima; tutto, in lui, risveglia il mio desiderio. Ecco, così è il mio amore, il mio amico, ragazze di Gerusalemme!

FONTE: *Cantico dei Cantici* 4, 1-6 e 5, 10-16; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 937 e 939)

COMMENTO

Di fronte alla forza dirompente delle metafore e delle immagini con cui sono rese sia la descrizione del corpo maschile, sia quella del corpo femminile, sia la relazione amorosa tra i protagonisti, e delle quali abbiamo voluto dare un saggio nei brani scelti, in tempi recenti ci sono state rivisitazioni critiche che, andando oltre ogni chiave di lettura "accomodante, hanno messo in luce invece la genuina ispirazione "erotica" che muove il poeta, e che lo spinge ad innalzare un vero e proprio inno alla corporeità, maschile e femminile, e alla loro unione sancita dalla passione reciproca.

---

[84] Una traduzione più letterale è "bianco e rosso", dato "che potrebbe trattarsi del contrasto tra il colorito delle gote, segno di salute e vigore, e il biancore del volto" (H. GOLLWITZER, *op. cit.*, p. 50)

[79] E' un monte che si trova a est del fiume Giordano: "l'immagine indica con ogni probabilità le onde dei capelli. Secondo Gerleman, quest'immagine, non molto espressiva per noi moderni, diventa chiara s si pensa alle raffigurazioni dei capelli nell'arte egizia" (H. GOLLWITZER, *op. cit.*, p. 43).

[80] Questa è la traduzione più comunemente accettata, ma secondo alcuni interpreti la frase dovrebbe essere "costruito a strati", riferito alla muratura: questo fatto potrebbe poi metaforicamente rimandare ad ornamenti metallici da portare sovrapposti sul collo.

[81] Questa costruzione è a noi oggi ancora sconosciuta, perché non vi sono altri riferimenti nel testo biblico.

[82] La similitudine mette in relazione gli scudi che ricoprono la parte sommitale di una torre (evidentemente una torre lignea di difesa o di assedio) e gli ornamenti (per esempio una collana composta da monete metalliche) che ricoprono il collo della donna amata.

[83] Nuova probabile allusione al seno dell'amata (cfr. *Cantico dei Cantici* 2, 17 e 8, 14).

[85] Essendo gli zaffiri pietre preziose di colore blu, sembra che si alluda alle vene che appaiono sotto la pelle. Secondo H. GOLLWITZER, *op. cit.*, p. 51, in questo caso ci sarebbe una metonimia (la parte per il tutto) e "mani" significherebbe in realtà "braccia", per cui la traduzione più appropriata sarebbe: "le tue braccia sono cilindri d'oro tempestati di gemme".

Evidentemente, anche la cultura ebraica, per quanto ispirata dalla religione, sapeva esprimere sentimenti terreni in modo altamente efficace, come in questo caso, a proposito della relazione amorosa tra due giovani innamorati.

TESTO 22. Uno scontro tra universi culturali nel *Secondo Libro dei Maccabei*

INTRODUZIONE

Nelle fasi di contatto con le altre culture mediterranee, ed in particolare quella greca, diffusasi in tutto il bacino mediterraneo a seguito delle spedizioni di Alessandro il Macedone (seconda metà del IV secolo a. C.), l'ebraismo legato all'ortodossia biblica rifiuterà sempre l'educazione fisica fine a se stessa, cioè nella sua dimensione ludica.

Questo è ben testimoniato, nel *Secondo Libro dei Maccabei*, dall'opposizione di gruppi di Ebrei osservanti alla costruzione di un ginnasio e di una palestra, proprio di fronte al tempio, nella Gerusalemme ellenistica del II secolo a. C., e della partecipazione sacrilega di ebrei antiocheni come spettatori a giochi in onore del re Antioco IV Epifane a Tiro.

Intanto Seleuco[86] morì e Antioco, detto anche Epifane[87], divenne re al suo posto. Giasone[88], fratello di Onia, ottenne con sistemi corrotti la carica di sommo sacerdote: andò a trovare il re e gli promise più di centoventi quintali d'argento e altri ventisette provenienti da altre entrate. Egli promise in aggiunta cinquanta quintali d'argento se avesse ottenuto il permesso di fondare, di sua autorità, un ginnasio e una palestra[89] e di dare la cittadinanza antiochena agli abitanti di Gerusalemme[90]. Il e fu subito d'accordo e Giasone, preso il potere, impose subito alla nazione il modo di vivere dei Greci. Negli anni precedenti, i re avevano benignamente fatto delle concessioni agli Ebrei: per loro aveva interceduto Giovanni, padre di Eupolemo, che era andato a Roma per stringere un patto d'amicizia con i Romani[91]. Ora invece Giasone abolì quei privilegi, distrusse le legittime istituzioni ed introdusse consuetudini contrarie alla legge di Mosè. Giasone si affrettò a fondare una palestra proprio sotto la fortezza[92], ed obbligò i giovani più vigorosi a vestirsi come i Greci[93]. L'influenza greca cominciò quindi a farsi sentire. Gerusalemme fu totalmente invasa dalla moda straniera a causa dell'arroganza dell'Empio Giasone, che non si comportava affatto come sommo sacerdote.

I sacerdoti non curavano più la liturgia, anzi disprezzavano il tempio, trascuravano i sacrifici e, al primo segnale dato col disco nella palestra, partecipavano con ardore ai giochi proibiti dalla legge di

---

[86] Si tratta di Seleuco IV (218 – 175 a. C.), detto Filopatore ("che ama il padre"), figlio di Antioco III, gli succedette nel 187 a. C.; mediante un'accorta azione diplomatica rispettò i trattati con i Romani e si riavvicinò alla Macedonia. Fu ucciso dal suo ministro Eliodoro.

[87] Antioco IV (251 – 168 a. C.), detto Epifane ("colui che risplende", "celebre"), figlio di Antioco III e fratello di Seleuco IV, fu inviato a Roma come ostaggio nel 190 a. C. ed ottenne il trono nel 175 a. C., alla morte del fratello; ambizioso e poco incline alla diplomazia, tentò di espandersi in Egitto ma fu frenato dalle pressioni romane, poi si dedicò alla repressione della rivolta dei Maccabei in Palestina ed infine trovò la morte in una spedizione in oriente.

[88] Il nome ebraico è Giosuè, ma prendendo il nome greco di Giasone il nuovo sommo sacerdote manifestava le sue aperte simpatie per la nuova civiltà ellenistica ora dominante.

[89] Nelle città greche, la palestra (da *pàle*, "lotta") era dunque il "luogo in cui si pratica la lotta", uno spazio coperto solitamente nel centro della città; il ginnasio (da *gymnòs*, "nudo") era invece il "luogo in cui si sta nudi", uno spazio all'aperto ai margini della città, con qualche installazione coperta, in cui si praticavano giochi atletici (corse, salti e lanci).

[90] Se questo fosse avvenuto, gli Ebrei divenuti cittadini della *pòlis* greca di Antiochia avrebbero potuto prendere parte ai giochi sportivi organizzati nelle vicine città di cultura ellenica. Secondo alcuni, l'espressione testimonierebbe addirittura il tentativo di trasformazione della città santa ebraica in città greca, con la modificazione del suo nome in Antiochia, in onore del re Antioco IV. Un'altra traduzione, infine, potrebbe essere "costituire una corporazione di antiocheni a Gerusalemme".

[91] Grazie alle mediazioni di importanti uomini politici ebraici, agli Ebrei erano state concesse, dai sovrani che di volta in volta li dominavano, esenzioni da tributi e tasse: lo sdegno dell'autore è motivato dal fatto che quei privilegi vengono ora aboliti da un ebreo assiso indegnamente al ruolo di sommo sacerdote.

[92] Era la sede della guarnigione militare siriaca, che dominava il tempio dalla zona nord-occidentale: la palestra si trovava dunque proprio di fronte al tempio.

[93] L'elemento caratteristico del vestire alla greca era il petaso, un copricapo portato dai giovani che era anche il simbolo del dio Ermes, divinità greca sempre invocata durante le competizioni sportive.

Dio. Non avevano più stima delle gloriose imprese della loro patria ed invece apprezzavano al massimo gli onori promessi dai greci. A causa di tutto questo, una grossa disgrazia piombò su di loro: proprio quelli di cui imitavano le gare atletiche e ai quali volevano somigliare in tutto, si trasformarono in loro nemici e violenti contestatori. Non si possono trasgredire impunemente le leggi del Signore, e lo si vedrà nel racconto che segue.

A Tiro si celebravano i giochi quinquennali[94] ed era presente anche il re. Il criminale Giasone vi mandò come spettatori alcuni abitanti di Gerusalemme, che avevano la cittadinanza antiochena. Diede ad essi trecento monete d'argento per offrire un sacrificio in onore di Eracle. Gli inviati però non le usarono per il sacrificio, ma per un altro scopo. Così quel che dal mittente era stato destinato al sacrificio in onore di Eracle, per iniziativa di quegli uomini fu impiegato per la costruzione di alcune navi.

FONTE: *Secondo Libro dei Maccabei* 4, 7-20; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 1186-1187

COMMENTO

Al contrario della situazione del libro della *Sapienza*, che leggeremo tra poco, qui la cultura fisico-sportiva greca viene vista come una pesante e sacrilega ingerenza nella vita sociale e culturale del popolo di Israele.

Il testo dimostra come le discipline sportive non siano percepibili come eventi neutri, ma come segni distintivi di un'appartenenza ideologico-religiosa: "gli esercizi ginnici erano infatti uno dei simboli più importanti dell'ellenismo e partecipare ai cimenti atletici aumentava il prestigio sociale e procurava fama […] Ma non tutti erano contenti. I nuovi costumi stridevano troppo con le antiche usanze e con la religione sobria dei padri"[95].

Questo atteggiamento culturale di leggere ogni evento in una cornice strettamente religiosa non è solo tipico dell'antichità, ma può anche capitare nel mondo contemporaneo, quando un'ottica religiosa rigorosamente integralistica non lascia spazio ad una visione laica degli eventi sociali, come è dimostrato dalle sanguinose manifestazioni di protesta nei confronti dell'elezione di Miss Universo a Nairobi, in Kenia, nell'estate 2002: una manifestazione che la cultura occidentale accetta pacificamente viene rifiutata dalla cultura islamica di orientamento fondamentalista.

TESTO 23. L'uomo virtuoso paragonato ad un vincitore sportivo nel libro della *Sapienza*

INTRODUZIONE

Dopo i toni cupi del brano precedente, potrebbe risultare sorprendente il fatto che nel libro della *Sapienza* si trovi un paragone positivo riferito ai giochi sportivi: l'uomo virtuoso è come il vincitore di una gara di uno dei giochi panellenici, che fa un ingresso trionfale nello stadio con il capo cinto da una corona.

Il filo conduttore della prima parte di questo libro, dalla quale è stato tratto il breve brano che segue, è un inno alla sapienza come guida dell'uomo verso la conquista della vita eterna, e quindi per illustrare questo obiettivo con termini comprensibili anche un riferimento alle gare atletiche risulta funzionale.

Essere onesti conta più che aver figli.
Soltanto chi è onesto è approvato da Dio e dagli uomini
e lascia un ricordo che non tramonta mai[96].
Finché è vivo, lo imitano
e quando è morto lo rimpiangono:
nell'eternità è come un vincitore che viene incoronato

[94] Erano giochi che si svolgevano ogni quattro anni in onore del dio fenicio Melqart, che i Greci avevano assimilato al loro Eracle.
[95] G. BUSI, *Orrore, quell'atleta è nudo!*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 22.
[96] Si intende, secondo la visione cattolica, il ricordo presso i posteri che rimangono nella vita terrena e la vita eterna presso Dio.

al termine di un confronto leale.

FONTE: *Sapienza* 4, 1-2; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, p. 1213

COMMENTO

Questo testo, come dicevamo, è un testo tardo, uno dei più recenti dell'*Antico Testamento*: è stato scritto in greco nel I secolo a. C., nell'Egitto in via di romanizzazione, e rappresenta proprio il tentativo di dialogare con la cultura greca, per cui cerca di assorbire elementi estranei allo spirito ebraico tradizionale.

È però significativo che l'autore utilizzi l'immagine di una cultura non autoctona per sostenere la causa della religione ebraica: si noti il riferimento alla lealtà del confronto a conclusione del quale si ottiene una vittoria meritata ed onorevole. Si tratta di un'immagine presa da una cultura straniera, ma di efficace potere comunicativo, per fare comprendere un principio radicati nella propria cultura: allo stesso modo sarà per Paolo di Tarso nella *Prima Lettera ai Corinti* (cfr. TESTO 56).

In conclusione, possiamo dire che l'attività motoria presso gli Ebrei fu sempre un'esigenza di vita (e di sopravvivenza, se si pensa alle necessità militari) e di purificazione – espiazione, non esente da istanze meramente ludiche.

Tuttavia, a causa di questo presupposto ideologico, nella civiltà ebraica non si sviluppò mai una cultura fisica intesa come disciplina autonoma.

1.5. I popoli del Mediterraneo

1.5.1. I Cretesi

Creta è stata, per la civiltà greca, la culla di una serie di atteggiamenti culturali condivisi, quali la lingua, i fondamenti del pensiero religioso, la raffinatezza raggiunta nell'espressione artistica e l'apprezzamento dei valori estetici.

Creta sviluppò una civiltà marinara molto avanzata[97], migliorando di molto le forme e le caratteristiche del naviglio, perché fosse in grado di affrontare il mare aperto. Nei poemi omerici, i Feaci, popolo marinaro di cultura assimilabile a quella cretese, sono qualificati con epiteti come "amanti del remo", "dai lunghi remi", "navigatori famosi"[98]: la maestria nell'arte della navigazione assurge ad elemento qualificante di un intero gruppo etnico.

Tipico della cultura cretese delle origini fu inoltre la concezione eroica della vita[99]: le mitologie narravano le gesta di eroi che poi venivano semi – divinizzati, e che potevano compiere queste imprese grazie alle eccezionali doti fisiche; una ulteriore celebrazione delle virtù eroiche era poi affidata alle pitture parietali ad affresco delle regge e dei palazzi signorili, come a Cnosso e a Tirinto.

TESTO 24. La lotta giocosa col toro: la *taurokathapsìa* dei giovani Cretesi

[97] I Cretesi sostituirono ben presto gli Egiziani nel dominio del Mediterraneo: mentre questi erano sempre rimasti legati alla navigazione costiera, quelli riuscirono ben presto a creare una vera e propria *thalassokratia* ("dominio sul mare"). Si tramanda il gesto simbolico di intingere il dito in un qualsiasi punto del mare Mediterraneo e di dire enfaticamente "Sa di sale, dunque appartiene a Creta!".

[98] Per esempio *Odissea*, VIII, 96 e 191.

[99] Questa tradizione è ravvisabile nell'antica cultura delle città achee, che molto risentirono dell'influsso cretese: ecco dunque il culto di Agamennone a Micene, di Edipo a Tebe, di Nestore a Pilo, di Eracle a Tirinto, di Teseo ad Atene (Teseo che compì molte delle sue imprese proprio a Creta).

INTRODUZIONE

Nel testo da cui il brano che segue è tratto, Giorgio Pallante attinge scrupolosamente agli scritti storici e alle fonti archeologiche sulla civiltà cretese, trattando però la materia in forma divulgativa e trasformandola in una piacevole narrazione, senza tuttavia venire meno alla serietà dell'informazione e alla qualità dell'analisi storica.

Ecco la sua ricostruzione della *taurokathapsìa*[100] cretese, la "lotta contro il toro" o "giostra con il toro" dei giovani Cretesi.

Un giovane atleta è fermo in mezzo all'arena. I suoi muscoli sono tutti tesi; egli è semisollevato sulle punte dei piedi, pronto a scattare. Lunghi riccioli neri gli scendono sulle spalle, sul torso nudo; un sottile perizoma di color rosso porpora gli ondeggia intorno ai fianchi; stivaletti di pelle bianca e morbida gli giungono quasi fino al polpaccio, due bracciali d'oro gli ornano gli avambracci, una catena di piastre d'oro gli scende sul petto.

Lo sguardo del giovane è fisso su una massa di muscoli di circa otto quintali che gli sta precipitando addosso. Egli infatti, è di professione saltatore di tori e l'animale che gli è di fronte è un magnifico esemplare bianco, molto più grosso di quelli che si usano oggi nelle corride[101].

Quando il toro è circa a cinquanta centimetri da lui, l'atleta spicca in salto e ne afferra le corna divaricate eseguendo nel contempo un mezzo salto mortale che lo porta in verticale sulla testa della bestia; poi, quando il toro, per reazione al peso, alza di scatto la testa, il giovane approfitta della spinta per compiere un secondo, questa volta completo, salto mortale ricadendo in piedi sull'arena, accolto e sorretto dalle robuste braccia di un compagno, mentre dagli spalti gli spettatori esplodono in un grido e in applausi.

Il toro continua la sua corsa e si dirige questa volta verso un'esile ragazza, dai capelli ugualmente inanellati, il cui corpo è coperto da un leggero bolero azzurro e da un paio di calzoncini attillati, fermati appena sotto il ginocchio.

La fanciulla, non appena il toro le è addosso, si lancia fra le corna stringendole sotto le ascelle e quindi, approfittando del colpo all'indietro istintivamente dato dall'animale, con una capriola si pone supina sul toro stringendone i fianchi con le gambe. Mentre la bestia prosegue la propria corsa, la giovane afferra con le mani le corna e con un salto rovesciato all'indietro cade in piedi sulla groppa del bestione e usufruendo della spinta che riceve dai movimenti di galoppo della bestia, si porta in verticale, sempre appoggiata alle corna e con un salto rovesciato all'indietro cade in piedi sulla groppa del bestione e di qui, con un altro salto mortale, ricade in piedi sulla pista, mentre dalla folla scoppia un altro entusiastico applauso.

A chiusura degli esercizi con il toro, ecco una schiera di giovanissimi atleti: in successione, essi si attaccano alternativamente all'uno o all'altro corno del toro. Ciascuno, con una rapida capriola, si pone collocato orizzontalmente tra la base delle corna e il garrese dell'animale e di qui, con mossa scattante e approfittando dei movimenti della bestia, salta sulla pista, a destra o a sinistra, a seconda del corno che all'inizio ha afferrato. Il pubblico va in visibilio.

Così si svolgeva la corrida[102] presso i Cretesi che ne furono gli ideatori. Infatti il popolo di Creta era uno dei più sportivi e si appassionava agli esercizi ginnici di estrema difficoltà, ma non amava né il sangue, né la violenza. I toreri cretesi non portavano spade o picche o schidioni[103]. Il toro era animale sacro, nessuno avrebbe potuto ucciderlo se non quale offerta agli dei e solo nelle prescritte occasioni rituali[104].

---

[100] In greco, *kathàpto* significa "annodare", "legare", "appendersi".

[101] Nelle corride spagnole e portoghesi si usano tori adulti del peso di 6-7 quintali; nelle *novilladas*, corride per toreri esordienti, si utilizzano tori più giovani, sui 5-6 quintali.

[102] Pallante chiama "corrida" la giostra cretese col toro per fornire al pubblico un'immagine conosciuta tratta dalla contemporaneità, ma tecnicamente questa non è proprio una corrida, un combattimento tra il toro e un gruppo di uomini armati che si conclude con l'uccisione dell'animale.

[103] Come è risaputo, nella corrida per colpire il toro si utilizzano nell'ordine le picche (lunghe lance con le quali viene colpito il collo del toro, per farlo stare a testa bassa nella carica); le *banderillas* (piccole aste metalliche colorate e terminanti con un uncino, che vengono confitte nel dorso dell'animale a due a due); le spade (per l'uccisione finale) e una specie di spiedo (che qui Pallante chiama "schidione") terminante con una croce che serve a dare il colpo di grazia all'animale morente.

[104] Dalle fonti a disposizione si evince che il toro era per i Cretesi l'animale sacro per eccellenza: particolarmente celebrate erano le sue corna, immagine viva della forza: nei siti archeologici riconosciuti come santuari sono state ritrovate le cosiddette "corna di consacrazione", corna di toro stilizzate, realizzate in pietra o in stucco; qualora non ci siano questi oggetti religiosi, ci sono sempre raffigurazioni del toro o almeno della sua testa. Il combattere e il prevalere sul toro era dunque considerato l'accedere ad una dimensione quasi divina.

La corrida cretese non aveva dunque, né prime spade, né *matadores*, né *picadores*[105]; lo spettacolo consisteva in prodigiosa abilità atletica ma non mancava tuttavia il pericolo mortale per chi si dedicava a questo sport, giacché il toro, anche se probabilmente allenato a questo tipo di gioco, caricava alla velocità di circa cinquanta chilometri all'ora e sarebbe bastato un improvviso scarto della bestia o un piccolo errore nei movimenti dell'atleta o nel calcolo delle distanze e della velocità della carica stessa, perché il ginnasta venisse travolto, sia pure involontariamente, dalle zampe e dalla massa muscolare del bovide lanciato.

I tori destinati alle corride dei Minoici[106] – esercizi ginnici che compivano già tremila anni prima di cristo e le cui origini si perdono nel tempo – venivano allevati liberi nei pascoli; infatti dalle raffigurazioni venute alla luce attraverso gli scavi archeologici, questi animali hanno dimensioni e caratteristiche non riscontrabili negli attuali tori alleati in cattività. È peraltro quasi certo che prima di essere utilizzati in questi esercizi, gli animali venivano catturati ed addestrati appositamente, come si vede dalle figure e dalle scene di cattura di tori e del loro addomesticamento che si trovano incise su molti vasi d'epoca. Il metodo più seguito era quello di attendere l'animale all'abbeveratoio, saltargli sul collo all'improvviso mentre aveva la testa piegata in basso per bere e poi legargli le zampe e il collo con lacci.

Le corride si svolgevano in apposite arene nella vicinanza di qualche santuario. L'arena vera e propria era circondata da gradinate per il pubblico minuto e da tribune sopraelevate per i personaggi di riguardo. Da Creta questo tipo di corrida dilagò dapprima nell'Argolide[107]. Molto probabilmente anche in Cappadocia[108] si svolgevano gare ginniche di tipo analogo già ventiquattro secolo prima di Cristo.

FONTE: Giorgio Pallante*, Creta e Micene*, Giovanni De Vecchi Editore., Milano, 1973, pp. 7-10

COMMENTO

La *taurocathapsìa* cretese non ha nulla a che spartire con la corrida contemporanea e con la tauromachia: si tratta di un'altra cosa, anche apparentemente consistono entrambe in una sfida tra uomini e tori. Dall'esame delle fonti a disposizione, qui messe in forma narrata, traspare l'intelligente abilità, la fermezza e la padronanza di sé degli atleti cretesi, nei loro volteggi elastici sulle corna e sulla groppa del toro, che viene affrontato sempre e rigorosamente senza armi. I sentimenti che si sprigionano dagli antichi affreschi sono la freschezza gioiosa, la baldanza giovanile, la serena fiducia nelle proprie capacità ginniche.

Anche nelle fonti iconografiche colpisce la capacità di rappresentare il movimento in scene che non conoscono ancora la rappresentazione prospettica: il balzo deciso degli atleti verso le corna del toro, il loro roteare armonioso sulla sua schiena arcuata dallo sforzo della carica, l'atterraggio leggero, l'attesa trepidante per l'arrivo del compagno.

Nonostante la *taurokathapsìa* cretese, come nota opportunamente Pallante, si fosse diffusa anche sul continente, essa ebbe però poco successo nel mondo greco: già nei poemi omerici non ve ne è più alcuna traccia. Quindi questa manifestazione rimane a qualificare peculiarmente il mondo cretese, come celebrazione della bellezza della natura e del valore dell'uomo.

1.5.2. Gli Etruschi

Dalle fonti a disposizione, specialmente quelle figurative, sappiamo che già alla fine del VII secolo a. C. in Etruria i giochi atletici dovevano essere in gran voga, ed avevano risvolti importanti di carattere religioso, funerario, politico, economico e sociale. Questo contrasta con l'assenza di fonti scritte sui giochi praticati: non abbiamo per esempio nessun trattato che ci parli delle regole, dello svolgimento, degli accorgimenti particolari.

La ricostruzione storica dei giochi etruschi, quindi, risulta un vero e proprio rompicapo, nel quale si devono pazientemente comporre tutti gli scarsi pezzi a disposizione, oltre tutto con lo svantaggio di conoscere ancora in modo parziale la lingua di questa affascinante popolazione che dominò nell'Italia centrale per diversi secoli.

---

[105] Nella corrida attuale la "prima spada" è il torero che uccide il toro; il *matador* è; il *picador* è il torero che monta un cavallo rivestito da una pesante protezione e colpisce il toro con la picca.

[106] Altro nome col quale sono conosciuti gli antichi Cretesi: "minoico" significa "proprio di Minosse", mitico re di Creta.

[107] Regione storica della Grecia che prende il nome dalla città di Argo, nel Peloponneso orientale.

[108] Regione storica dell'Anatolia centrale, in origine culla della civiltà hittita (II millennio a. C.).

TESTO 25. Le origini dei giochi etruschi

(Introduzione, note e commento a cura di Federica Fiori)

INTRODUZIONE

La fonte letteraria più antica che ci dice qualcosa sui giochi etruschi è un passo di Erodoto. Pressati dall'espansionismo persiano, i Greci di Focea[109] alla metà del VI secolo a. C. emigrarono massicciamente verso il Mediterraneo occidentale, fondandovi numerose colonie, tra le quali Aleria (in Corsica), Elea, Reggio, Massalia (l'odierna Marsiglia) ed Emporium (l'odierna Ampurias, in Catalogna). Intorno al 540 a. C. gli Etruschi si scontrarono con alcuni contingenti navali focesi nel "Mare Sardonio" (il mar Tirreno), riportando una schiacciante vittoria, ma ebbero degli inconvenienti con i prigionieri di guerra.

I Ceretani[110] ebbero un numero di prigionieri superiore a quello degli altri [popoli dell'Etruria], li portarono via e li lapidarono. Oltre ai Ceretani, quanti passavano per il luogo in cui giacevano i Focesi lapidati, animali da pascolo e da tiro e uomini, diventavano storpi e mutilati e colpiti.

I Ceretani, volendo riparare l'errore, inviarono a Delfi una delegazione a interrogare l'oracolo[111]. La Pizia disse che i Ceretani facessero ciò che anche ora fanno: essi difatti compiono grandi sacrifici funebri ed organizzano ludi ginnici ed equestri.

FONTE: Erodoto, *Storie,* I 167, 1-2; in Giovanna Camporeale, *Vita privata*, in AA. VV., *Rasenna. Storia e civiltà degli Etruschi*, Libri Scheiwiller, Milano, 1986, pp. 290-292

COMMENTO

La testimonianza erodotea, che rappresenta in questo caso il punto di vista della parte greca perdente, insiste sull'evento gratuitamente cruento provocato dai Ceretani, e dalla necessite di riparare il peccato commesso dal punto di vista religioso.

La pratica di giochi ginnici ed equestri risulta dunque essere stata originata da una motivazione religiosa, e nella sua essenza non è altro che una cerimonia religiosa di espiazione per un gesto empio.

La presenza sia di gare atletiche sia di gare ippiche testimonia una comunanza di costumi con il mondo greco, senza dovere necessariamente pensare ad un'importazione di queste pratiche.

TESTO 26. Le forme dei giochi etruschi tra modelli greci ed originalità autoctona

(Introduzione, note e commento a cura di Federica Fiori)

INTRODUZIONE

Le competizioni sportive etrusche hanno molti punti di contatto con quelle greche, al punto che alcuni studiosi, come abbiamo accemmato poc'anzi, hanno pensato ad una loro importazione: hanno un origine funeraria, presentano lo stesso repertorio di discipline, sviluppano una ricca iconografia.

Esse tuttavia presentano anche alcune significative differenze, messe bene in evidenza dal saggio di Giovanna Camporeale: questo non può che far pensare ad un'origine autoctona delle competizioni, fatta salva la possibilità che ci sia stato un interscambio culturale con le civiltà greche e magnogreche.

I giochi noti in Etruria possono distinguersi in due gruppi. Del primo fanno parte quelli che si trovano anche in Grecia, come il pugilato, la lotta, il salto in lungo, il lancio del disco, il lancio del giavellotto, la corsa podistica, la corsa dei carri; del secondo fanno parte quelli che, almeno finora, non si conoscono in Grecia, come i giochi di Troia, del *Phersu*[112], della danzatrice con candelabro, del palo della cuccagna. Questa distinzione è senza dubbio utile per poter individuare meglio le tradizioni locali, ma non è stata sentita dagli antichi Etruschi, che spesso hanno rappresentato gli uni e gli altri nel medesimo contesto figurato: ed esempio

[109] Antica città dell'Asia Minore, situata sulla costa del mar Egeo a nord di Smirne (l'odierna Foça, citta turca).

[110] Gli abitanti della città di Caere, l'attuale Cerveteri.

[111] A Delfi, dove venivano celebrati anche i giochi Pitici in onore di Apollo, vi era un famoso oracolo, ritenuto la "bocca" del dio.

[112] Come si vedrà più avanti, il *Phersu* è una figura piuttosto misteriosa ed inquietante: è probabile che fosse una figura sacerdotale investita anche della funzione di giudice – arbitro in particolari competizioni.

sulla parete destra della tomba tarquiniese degli Auguri, o nel fregio piccolo della tomba tarquiniese delle Bighe, o in un'anfora a figure nere della fine del VI secolo conservata a Londra (British Musem B 64). Istruttivo è anche il confronto tra rappresentazioni greche ed etrusche dello stesso gioco, ovviamente coeve, per poter cogliere usi locali. Qualche esempio ci permette di scendere nei dettagli.

Forse la più antica raffigurazione etrusca di pugilato si trova su un "secchiello" d'argento dorato da Chiusi (Firenze, Museo Archeologico 2594), databile introno alla metà del VII secolo a. C.: i due atleti, con un panno intorno ai fianchi, sono l'uno di fronte all'altro ai lati di un grande vaso appoggiato su un sostegno tronco – conico e sono affiancati da due assistenti, uno dei quali tiene in una mano un vasetto, e da due flautisti. Nelle raffigurazioni greche del VII e VI secolo i due pugili sono affrontati ai lati un tripode o di un grande vaso. La presenza di flautisti si riscontra frequentemente nelle scene etrusche di pugilato, ma mai in quelle greche. In fonti letterarie del IV e del III secolo a. C. […] si insiste sul fatto che gli Etruschi facevano il pugilato con l'accompagnamento del flauto. È evidente che ci troviamo di fronte ad un'usanza tipicamente etrusca. […]

Sarà opportuno accennare a qualcuno dei giochi caratteristicamente locali. […]

La rappresentazione del *Phersu* è dipinta in alcune tombe di Tarquinia degli ultimi decenni del VI secolo a. C. La più completa si trova sulla parete destra della tomba degli Auguri: un uomo con la testa coperta da un sacco e con in mano un bastone, che doveva usare per difendersi, viene attaccato da un cane, tenuto al guinzaglio da un secondo uomo con maschera e berretto a punta (*Phersu*). La scena è violenta e cruenta. Perciò spesso è stato fatto un richiamo ai giochi gladiatori, che secondo una tradizione tarda (Nic. Dam. *Fragm*. 84)[113] sarebbero nati in Etruria. Sarà interessante aggiungere che la rappresentazione è giustapposta a un gruppo di due lottatori.

Sulla parete di fondo della tomba dei Giocolieri a Tarquinia, della fine del VI secolo a. C., dinanzi a un signore dignitosamente seduto su uno sgabello pieghevole, certamente il fondatore della tomba, una danzatrice cerca di tenere in equilibrio sulla testa un candelabro, mentre un flautista scandisce il tempo e un giovanetto tenta di fare bersaglio nel candelabro con alcuni anelli. Il gioco non è conosciuto in Grecia e, invece, in Etruria è documentato altre volte, sempre in contesti di gare sportive: ad esempio nella tomba della Scimmia di Chiusi.

C'è da chiedersi se le varie rappresentazioni sportive si riferiscano a scene di palestra o a vere e proprie gare. Taluni particolari iconografici – atleti in riposo, presenza dell'allenatore, presenza di giovanetti con *aryballoi*[114] o spugne ecc. – riporterebbero alla palestra, ma altri indicano inequivocabilmente una gara: parlando della scena di pugilato sul "secchiello" d'argento dorato da Chiusi, è stato indicato fra i due atleti un grande vaso, che rappresenta senza dubbio il premio per il vincitore; fra i due lottatori della tomba degli Auguri sono inseriti tre lebeti, anche questi premio per il vincitore; nella stessa scena, accanto ai due lottatori si trova il giudice di gara con in mano un bastone ricurvo; nel fregio piccolo della tomba delle Bighe i vari giochi si svolgono alla presenza di spettatori seduti su tribune.

FONTE: Giovanna Camporeale, *Vita privata*, in AA. VV., *Rasenna. Storia e civiltà degli Etruschi*, Libri Scheiwiller, Milano, 1986, pp. 291-292

COMMENTO

Le differenziazioni locali delle competizioni etrusche mettono in evidenza l'aspetto spettacolare del gioco: il *lusus Troiae* è un carosello equestre da vedere, che non dà luogo a vincitori e vinti; la danza accoppiata al gioco di abilità circense dimostra uno scopo di puro intrattenimento; la raffigurazione del pubblico in una pittura funeraria è sintomatica della destinazione della competizione, finalizzata più all'essere vista e celebrata non tanto per la prestazione in sé, quanto per il suo effetto spettacolare sugli spettatori.

Il gusto etrusco dello spettacolo sarà capace di affascinare anche il severo spirito romano, e di plasmarlo alla luce di questa inclinazione: le pratiche cruente non faranno fatica ad affermarsi a Roma, come vedremo nel brani dedicati a questa civiltà.

---

[113] Nicola Damasceno (I secolo a. C.) fu segretario di Erode il Grande, re della Palestina, per conto del quale si recò a Roma in missione diplomatica presso l'imperatore Ottaviano Augusto. La contiguità con il mondo politico dell'epoca favorì i suoi interessi storici e lo indusse a compilare una *Storia universale* in 144 libri, che abbracciava il periodo dalle origini dell'umanità fino al 4 a. C. e nella quale spicca una maggiore capacità di penetrazione e di interpretazione degli eventi mano a mano che si avvicina agli eventi a lui contemporanei. Di questa opera monumentale ci restano purtroppo solo frammenti.

[114] Vasi dalla forma tipica di sacco o di borsa.

TESTO 27. L'espressione gioiosa della vita nella danza etrusca

(Introduzione, note e commento a cura di Federica Fiori)

INTRODUZIONE

Una delle vie maestre per conoscere gli Etruschi e gli aspetti della loro vita, per molti versi ancora avvolti nel mistero, è l'analisi delle documentazioni archeologiche ed iconografiche collocate nelle tombe, quindi documenti espressivi di un'ideologia religiosa. La nostra percezione viene dunque condizionata in quanto le forme devozionali, le modalità cultuali e le concezioni dell'ultraterreno mostrano sempre non tanto quello che gli Etruschi erano, quanto il modo in cui volevano essere rappresentati.

Nel brano riportato, Gabriele Cateni ricostruisce, con efficace sintesi, la danza etrusca, sulla base di tutta la documentazione a disposizione (scritta, pittorica, materiale), procedendo come nella costruzione di un *puzzle*.

La danza antica ha tradizionalmente un'origine sacrale e rituale, collegata alla necessitò di comunicare tramite la gestualità, nel momento nel quale l'individuo crede di rapportarsi al soprannaturale.

In Grecia troviamo due principali categorie di danza: quella sacra legata alla lira di Orfeo e quella profana appannaggio di Tersicore, la musa "che diverte"[115].

La danza religiosa era collegata alle cerimonie dei culti più antichi e venerati e, nonostante in Etruria non siano identificabili nelle raffigurazioni danze di questo tipo, è lecito supporne l'esistenza.

Il popolo etrusco ebbe fama di essere religiosissimo. Tito Livio lo rammenta come "il popolo che più di ogni altro si dedicò alle pratiche religiose poiché si distingueva nella capacità di coltivarle" e lo scrittore cristiano Arnobio[116] definisce l'Etruria "madre e genitrice di tutte le superstizioni".

In Etruria, per analogia, è lecito pensare che vi sia stata una consuetudine diffusa di danze sacre in contesti cerimoniali specialmente in occasione di feste campestri in onore di divinità agricole.

Ancora Tito Livio ci informa che nel 364 a. C., quando Roma fu prostrata da una terribile epidemia, per la prima volta furono introdotti spettacoli "d'arte varia" (*ludi scaenici*) per placare gli dei: "senza canti o pantomime, esecutori provenienti dall'Etruria danzarono alla musica dei flauti, non privi di grazia, alla maniera etrusca".

Esisteva dunque un vero e proprio stile etrusco della danza, che compare con straordinaria frequenza nelle pitture delle tombe di Tarquinia, Chiusi, Orvieto. Sono danze profane che allietano i banchettanti riuniti per onorare il defunto, in uno spettacolo gioioso e pieno di vita, talora di gusto prettamente popolaresco, come nella Tomba della Scimmia di Chiusi o quella delle Baccanti di Tarquinia.

Nella danza etrusca troviamo una grande varietà e autonomia negli atteggiamenti dei singoli esecutori, in un certo qual modo come se il sottofondo musicale, il "tappeto" ritmico non implicasse un'uniformità di movimenti. Sovente un solista, uomo o donna, sembra distaccarsi dal gruppo per l'intensità dinamica della sua esecuzione. Più frequentemente le scene di ballo hanno un tono leggero, di pura gioia o scanzonato divertimento, non privo di sottintesi erotici. Ecco che la coppia dei ballerini diviene la vera protagonista, come nelle urne e nei cippi chiusini, dove i danzatori sembrano ora allontanarsi l'uno dall'altro senza distogliere gli sguardi, ora cercarsi o inseguirsi nell'eterno gioco del desiderio, dell'offerta, del contatto e della fuga. Amore e morte: la danza era anche una forma di manifestazione di lutto, degno completamento dei pianti e del canto funebre.

Vi sono monumenti etruschi assai simili a rappresentazioni funerarie greche o magnogreche nei quali un gruppo "incatenato" di donne che si tengono per mano con le braccia incrociate incede con espressivo e lento andamento.

---

[115] Orfeo era un mitico cantore e musico originario della Tracia, secondo alcune tradizioni figlio di Apollo e della Musa Clio (protettrice della storia), secondo altre di Eagro e della stessa Clio o di Calliope (protettrice della poesia epica), che col suo melodioso canto era in grado di ammansire le fiere e di far muovere elementi dela natura quali alberi e macigni. Tersicore era invece la Musa della danza e della poesia lirica. Le nove Muse, figlie di Zeus e di Mnemosyne, personificazione della memoria, erano divinità preposte alla protezioni delle arti.

[116] Scrittore latino cristiano di origine africana, vissuto tra il III e il IV secolo d. C., era un retore convertitosi al cristianesimo in età avanzata (295 circa). Compose un'apologia della religione cristiana intitolata *Adversus nationes*, che presentò per l'approvazione al vescovo di Sicca: in essa rivela una buona conoscenza delle usanze pagane che vuole contribuire ad estirpare, ma un fragile impianto dottrinale, in parte supportato surrettiziamente da concezioni platoniche ed epicuree. Morì nel 327.

Allo stesso modo sono documentabili danze armate, come le pirriche greche[117], rappresentate su cippi chiusini e nella Tomba tarquinese delle Bighe, dove soldati con elmo, scudo e lancia sono ritratti nell'atteggiamento contratto e aggressivo dei ritmi guerrieri.

FONTE: Gabriele Cateni, *Etruschi. Scene di vita quotidiana*, Pacini Editore, Pisa, s.d., pp. 15 e 25

COMMENTO

Anche nella danza ritroviamo l'elemento dello spettacolo tipico della civiltà etrusca. Una cornice prediletta per l'esecuzione di spettacoli coreografici era il banchetto, manifestazione che permetteva di ostentare il livello sociale e la ricchezza della famiglia che lo organizzava.

La musica e la danza allietavano questa occasione d'incontro tra ceti sociali altolocati, e musici e danzatori spesso facevano parte della *familia domestica*, della servitù di casa, per essere sempre in grado di allestire eventi conviviali. Alcune forme di danza, fortemente ritualizzate, accompagnavano anche le cerimonie funebri.

Si tratta di danze che, pur derivando probabilmente da un'origine religiosa[118], si sono secolarizzate in pure forme artistiche e spettacolari, destinate ad una fruizione leggera.

[117] Si tratta di danze eseguite da soldati o danzatori in armi: il nome deriva da *pyr*, che significa "fuoco", perché erano danze nelle quali i partecipanti dovevano apparire "infiammati" dalla furia guerriera.

[118] Basti pensare alla presenza della danza nella cultura ebraica, nella quale "c'è un vero e proprio vocabolario di termini differenti per indicare le varie tipologie della danza sacra e del ballo" (G. RAVASI, *La Bibbia dei divertimenti*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 24).

Attività fisica e giochi sportivi nell'antichità classica greca e romana

2.1. Agli albori della cultura fisico-sportiva greca

La penisola ellenica, abitata sin dall'età preistorica da popolazioni neolitiche, conobbe nel II millennio a. C. una serie di ondate migratorie di stirpi ioniche, eoliche e doriche, che occuparono stanzialmente le coste egee dell'Asia minore e tutte le isole circostanti. Verso il 1500 a. C., le prime grandi dinastie regali micenee cominciarono a sorgere ad Argo, Atene, Sparta e Tebe. L'organizzazione socio-politica di questi Greci arcaici, chiamati anche Achei, era caratterizzata da un'economia di tipi rurale e da una forma di governo monarchico – patriarcale: è il tipo di organizzazione rispecchiato dai poemi omerici, l'*Iliade* e l'*Odissea*.

La religione, politeistica e antropomorfica, prevedeva una lunga teoria di divinità, ciascuna delle quali presiedeva di soliti un fenomeno naturale o proteggeva una specifica attività umana: Zeus (il Giove latino) governava la folgore, Apollo il sole, Eolo i venti, Ade (Plutone) il mondo infero; inoltre Ares (Marte) era il dio la guerra, Artemide (Diana) della caccia, Demetra (Cerere) delle messi, Afrodite (Venere) della bellezza, Efesto (Vulcano) della metallurgia, Ermes (Mercurio) della medicina. Vi erano anche diverse figure di semidei, eroi che avevano conquistato la condizione divina dopo avere compiuto imprese gloriose: ricordiamo Eracle (Ercole), che si conquistò l'Olimpo dopo avere compiuto le famose 12 fatiche; Teseo, che uccise il Minotauro (mezzo uomo e mezzo toro) nel Labirinto e salvò Atene dal tributo di sangue dovuto al mostro; Perseo, che sconfisse Medusa e si impossessò della sua testa, capace di pietrificare chiunque la guardasse.

E proprio al culto degli dei e degli eroi, nonché ai riti funebri per i re e per i nobili, è legata la nascita dei giochi atletici, manifestazioni che si diffusero in tutto il mondo greco e che lo caratterizzarono unitariamente dal punto di vista culturale.

Le fonti che abbiamo a disposizione per inquadrare questo periodo dal punto di vista motorio e sportivo sono certamente i poemi omerici e le opere di Esiodo, che riflettono già un epoca tarda. Da queste fonti, l'attività motoria è patrimonio eminente delle classi superiori e risulta essere vissuta come espressione di nobiltà. Sono diffuse pratiche igieniche e di cura del corpo, specialmente bagni cure mediche di tipo preventivo. Le classi superiori, i cosiddetti *aristoi* ("gli ottimi"), trovano la loro ragione d'essere sociale nell'esercizio dell'arte della guerra, che è il fondamento del loro potere politico. I loro svaghi rappresentano una variante, depurata degli aspetti maggiormente cruenti, di questa attività: la caccia e i giochi sportivi, prevalentemente messi in atto per celebrazioni funebri.

Testo 28. I giochi funebri in onore di Patroclo nel canto XXIII dell'*Iliade*

INTRODUZIONE

"Tutti ricordano, nel canto XXIII dell'*Iliade*, la vivace e meticolosa descrizione dei giochi che concludono il funerale di Patroclo. Per tutta la notte Achille ha vegliato accanto al rogo su cui si consuma il corpo dell'amico, chiamandone a gran voce l'anima e versando vino sulle fiamme, oppure sfogando ferocemente il suo dolore sul cadavere insepolto di Ettore. Ora, improvvisamente, lo strazio cede al piacere giocoso e all'entusiasmo agonistico che suscita la contemplazione della corsa dei carri, delle gare di pugilato, della lotta e del tiro con l'arco, descritte in termini che ci sono perfettamente familiari attraverso le nostre competizioni sportive. Rohde ha osservato con molto acume e su basi filologiche incontestabili che i ludi funebri facevano parte del culto del morto e che ciò implica che si attribuisse al morto una reale partecipazione ai giochi. Si giocava col "morto", come fanno ancora oggi i giocatori di carte"[119].

Così Giorgio Agamben riassume, con efficace sintesi, la lunga narrazione di cui stiamo per intraprendere la lettura. L'origine funeraria delle competizioni agonistiche è ampiamente documentata per la Grecia, dove i grandi giochi come quelli Olimpici, Nemei, Pitici e Istmici hanno un chiaro rapporto di celebrazione di eroi defunti (Enomao a Olimpia, Melicerta nell'Istmo, Archermoros a Nemea).

Secondo una suggestiva interpretazione esisterebbero come due principi o concetti ispiratori dietro i giochi funebri: dare diletto e onore al morto, assente fisicamente, ma presente nel cuore e nella mente dei

[119] G. AGAMBEN, *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e origine della storia*, Einaudi, Torino, 1978, p. 81.

suoi cari, e , al contempo, scegliere per lui una vittima attraverso prove sanguinose. Si tratterebbe, in sostanza, di un sacrificio simbolico, nel quale il perdente della gara assume il ruolo della vittima.

La situazione greca è parzialmente analoga a quella etrusca[120]. Nelle pitture di Tarquinia, Orvieto e Chiusi, ma principalmente nei bassorilievi che ornano i cippi di quest'ultimo centro, è frequentissimo trovare la rappresentazione di competizioni sportive: in alcuni casi, come nella Tomba delle Bighe o delle Olimpiadi, ci troviamo di fronte a veri e propri compendi di tutto quanto lo sport etrusco. Il banchetto, spesso rappresentato insieme ai giochi, fa ritenere che anche questi ultimi non fossero spettacoli genericamente quotidiani, ma si riferissero in modo specifico alle gare in onore del defunto: gli atleti erano i suoi servi, oppure erano professionisti pagati e, in entrambi i casi, qualificavano la ricchezza del defunto.

Nell'*Iliade*, invece, la ricchezza e la nobiltà del defunto Patroclo sono testimoniate dalla partecipazione ai giochi dei suoi compagni d'arme, gli eroi più famosi del campo acheo.

Il lungo brano che segue è stato spezzato in diversi episodi (ai queli è stato dato un titolo) per facilitarne la lettura e la comprensione, alla fine dei quali vi è un breve commento. Anche la traduzione italiana di Rosa Calzecchi Onesti è stata adattata per renderla più scorrevole.

LA RACCOLTA DELLE CENERI DI PATROCLO

(249) Disse così (Achille), e quelli obbedirono al Pelide veloce:
(250) prima spensero il rogo con vino lucente,
dappertutto dov'era la fiamma, e cadde cenere densa;
quindi, piangendo, le ossa bianche del buon amico
raccolsero in un'urna d'oro, in un doppio strato di grasso[121],
e le posero nella tenda, coperte di morbido lino.
(255) Poi segnarono in tondo la tomba e ne gettarono le basi
intorno al rogo; vi sparse poi in fretta la terra
e, riversato il tumulo, tornavano indietro.

LA CONVOCAZIONE DEI GIOCHI FUNEBRI

Ma Achille
trattenne le gente, la fece sedere in un largo cerchio
e portò premi fuori dalle navi: lebeti e tripodi,
(260) cavalli e mule e buoi dalle forti teste,
donne dalla bella cintura e ferro ben temprato[122].

COMMENTO

Quello che è interessante è notare il repentino passaggio dalla strazio del rito della sepoltura alla dimensione agonale: alla nostra sensibilità sempre un passaggio brusco, ma non dimentichiamo che gli agoni sportivi sono riti funerari anch'essi.

La repentina accelerazione narrativa impressa dal poeta sembra avere lo scopo di fare uscire al più presto gli ascoltatori da quella atmosfera di morte, ed ecco dunque Achille che procede alla convocazione dei giochi, trattenendo la folla sul punto di disperdersi e radunando un'ingente e varia quantità di premi.

LA PRIMA GARA: LA CORSA CON LE BIGHE

Prima di tutto, un premio ai cavalieri veloci
propose[123]: una donna, esperta di opere belle,

---

[120] Per la connessione tra rituali funerari e competizioni sportive presso gli Etruschi si vedano G. CATENI, *Etruschi. Scene di vita quotidiana*, Pacini Editore, Pisa, s.d., pp. 31-33 ; G. CAMPOREALE, *Vita privata*, in AA. VV., *Rasenna. Storia e civiltà degli Etruschi*, Libri Scheiwiller, Milano, 1986, p. 292 (TESTO 26 di questa antologia).

[121] Il grasso ha lo scopo di conservare le reliquie del defunto.

[122] I premi allestiti sono rappresentativi di un universo sociale agro – pastorale. Il lebete era un recipiente di metallo a forma di bacino, usato per cuocere il vino o per conservare l'acqua per le abluzioni o per la mensa: lo ritroviamo spesso come premio di gare sportive. Il tripode era una base metallica a tre piedi per sostenere vasi (per esempio i lebeti) o bracieri: anche questo è un premio classico delle gare, sia sportive sia poetiche; su un tripode di bronzo sedeva la Pizia, la sacerdotessa del tempio di Apollo a Delfi, quando emetteva i responsi. Seguono poi tutti gli animali più utili (cavalli per la guerra, mule per il trasporto, buoi per i lavori agricoli), le schiave e oggetti metallici genericamente indicati, che possiamo però immaginare siano armi. Si fa notare, per il mondo greco arcaico, il peculiare valore dell'oggetto metallico.

e un tripode ansato di ventidue misure
(265) al primo; al secondo offerse invece una cavalla
di sei anni, non doma, grossa d'un mulo;
al terzo offerse un lebete intatto dal fuoco,
bello, che teneva quattro misure, ancora tutto bianco;
al quarto offerse due talenti d'oro[124],
(270) al quinto infine un'urna a due manici, intatta dal fuoco.

COMMENTO

Si procede subito alla gara più prestigiosa e più gradita al pubblico, la corsa delle bighe: come potremo leggere più avanti, tra la dettagliata presentazione dei concorrenti, la gara vera e propria, i salaci commenti del pubblico e le concitate fasi della premiazione, questo episodio occupa quasi 400 versi, poco meno della metà del canto, fatto che la dice lunga sulle preferenze dell'aristocrazia achea riguardo alle discipline equestri.

Questa parte è davvero ricchissima di spunti di riflessione, che riprenderemo puntualmente nei commenti alle singole scene che compongono il grandioso affresco d'insieme: abbiamo un esempio significativo di uso della *metis*, l'intelligenza astuta che fa vincere le competizioni al di là della pura e semplice forza; abbiamo anche un primo significativo accenno di vero e proprio tifo sportivo, dai toni accesi ed umorali; abbiamo infine la dimostrazione che, contrariamente a quanto la moderna mitologia dello sport antico ha veicolato, si gareggiava per premi materiali, e per questi si giungeva anche a litigare ferocemente.

La ricca offerta di premi da parte di Achille è duplicemente motivata: si tratta della gara più difficile per chi vi partecipa e della gara più spettacolare per chi vi assiste.

IL DISCORSO DI ACHILLE

Stando in piedi, poi, (Achille) disse queste parole agli Achei:
"Atride, e voi tutti, o Achei dai begli schinieri,
questi premi spettano ai cavalieri in gara.
Se gareggiassimo tra di noi Achei in onore di un altro,
(275) io certamente, vincendo, mi porterei nella tenda il primo (premio):
voi sapete bene quanto i miei cavalli primeggiano per vigore.
Essi sono immortali: li donò Poseidone
a mio padre Peleo, il quale me li ha poi donati.
Ma io oggi sto fermo, ed anche i cavalli dalle unghie solide:
(280) essi hanno infatti perduto la gloria di un auriga così grande
e così dolce, che ad essi versava spesso lucido olio
sulle criniere, dopo che li aveva lavati con acqua limpida.
E ora lo piangono, fermi: le criniere toccano terra,
ed essi stanno immobili, angosciati nel cuore.
(285) Voi mettetevi in fila, voi che tra gli Achei
confidate nei vostri cavalli e nei vostri carri ben costruiti".
Disse così il Pelide e spronò i cavalieri veloci.

COMMENTO

Nel suo primo discorso, Achille spiega all'assemblea i motivi che gli impediscono di partecipare alle gare, e a questa in particolare: Patroclo, oltre che suo amico, era anche il suo auriga, ed egli attribuisce anche ai cavalli un senso di costernazione per la sua perdita.

Achille non rinuncia però ad affermare, anche se solo verbalmente, la sua indiscussa superiorità nella corsa con i carri: questo aspetto della "chiara fama" ritornerà spesso in questi giochi, sia nell'episodio

---

[123] Le antiche competizioni sportive in genere, ma specialmente quelle greche ed etrusche, sono nei loro fondamenti primari radicalmente diverse da quelle attuali: è l'uomo contro un altro uomo, in una prova di forza o di abilità, quello che conta, mentre non avranno mai alcuna importanza i record e i giochi di squadra.

[124] Il talento era un'antica misura di peso, poi passata ad indicare un'unità monetaria: corrispondeva ponderalmente ad un valore di circa 26 kg. Ad Atene, come moneta, corrispondeva a 60 mine e a 6000 dracme.

conclusivo della corsa dei carri, con la disputa tra Menelao ed Antìloco, sia nell'ultima gara, quando Agamennone riceverà il premio per il lancio del giavellotto senza gareggiare.

LA PRESENTAZIONE DEI CONCORRENTI

E si fece avanti primo fra tutti il signore di uomini Eumelo,
caro figlio di Admeto, che con i cavalli eccelleva.
(290) Dopo di lui sorse il Tidide, il gagliardo Diomede,
e aggiogò i cavalli di Troo, quelli che aveva tolto
ad Enea, che però era stato salvato da Apollo.
E poi sorse l'Atride, il biondo Menelao
alunno di Zeus, che aggiogò due cavalli veloci,
(295) una di Agamennone, Ete, e uno suo, Pòdargo.
Quella (cavalla) era stata offerta in dono ad Agamennone da Echèpolo,
figlio di Anchise, per non doverlo seguire sotto Ilio ventosa,
ma per godersela a casa: a lui Zeus aveva donato
molta ricchezza, a lui che viveva nella spaziosa terra di Sicione.
(300) E Menelao l'aggiogò, bramosa di correre.

COMMENTO

L'importanza di questa gara è anche marcata dalla lunga presentazione di concorrenti e dei loro cavalli, nella quale il poeta inserisce elementi che contribuiscono a creare un clima di grande attesa, come ad esempio quando narra le vicende dei cavalli di Menelao.

Si fa notare che un cavallo ricevuto in dono doveva essere veramente un cavallo eccezionale, perché nessun nobile ne avrebbe donato ad un altro nobile uno di scarso valore, perché dal dono era giudicata la statura morale del donatore.

LA PRESENTAZIONE DI ANTILOCO E IL DISCORSO DI NESTORE

Quarto bardò i cavalli dalle belle criniere Antìloco,
lo splendido figlio di Nestore, del signore magnanimo
figlio di Neleo: cavalli dai rapidi zoccoli, nati a Pilo,
gli conducevano il carro, ed il padre accostandosi
(305) consigliava con animo amico il figlio, peraltro già saggio per conto suo:
"Antìloco, per quanto tu sia giovane, hanno cominciato ad esserti favorevoli
Zeus e Poseidone, e tu hai già appreso tutte le arti
del cavalcare, per cui non c'è grande bisogno di insegnarti.
Tu sai girare bene intorno alla mèta[125]. Ma i tuoi cavalli
(310) sono lenti nella corsa, e penso che questo sarà un guaio:
i cavalli degli altri sono infatti più veloci. Quelli però
non sanno pensare molte più astuzie di te.
Tu dunque, mio caro, fai appello a tutte le astuzie del mestiere[126]
che hai nell'animo, perché i premi non ti debbano sfuggire.
(315) Per quelle più che per la forza il boscaiolo eccelle;
con quelle il pilota sul livido mare
regge la rapida nave, quando è sconquassata dai venti;
con quelle astuzie l'auriga può superare l'auriga.
Chi può fare affidamento ai cavalli e al carro
(320) ma gira da stolto, a casaccio,
finisce per far sbandare i cavalli per il campo, perché non li guida:
chi invece, anche se guida cavalli peggiori, conosce molte astuzie,
gira stretto, guardando sempre la mèta, e non dimentica
prima di tutto di reggere con le briglie di cuoio

[125] La mèta non è il traguardo, ma il punto di svolta, attorno al quale i carri (ma in altre gare i cavalli o i corridori) girano per tornare al punto di partenza, che coincide poi con l'arrivo.
[126] La parola "astuzia" traduce il concetto di *mètis*, l'intelligenza astuta che permette di ribaltare una situazione naturalmente sfavorevole mediante un abile stratagemma, un trucco, un uso ottimale di capacità tecniche.

(325) i cavalli, guidandoli con fermezza e con l'occhio sempre fisso su chi lo precede.
Ti dico che c'è un segno, molto chiaro, che non può sfuggirti:
un tronco secco esce di un braccio da terra,
di quercia o di pino, e non marcisce alla pioggia:
due sassi bianchi vi si appoggiano ai lati,
(330) all'incrocio; tutt'intorno la pista è liscia;
forse anticamente era la tomba di un defunto,
o termine (confine) tra le genti di un tempo.
Ora Achille glorioso dal piede veloce ne ha fatto la mèta.
Tu spingi il carro e i cavalli a ridosso di quello, fino a sfiorarlo,
(335) e nella cassa ben intrecciata piégati, intanto,
un po' a sinistra di quelli; pungola ed incita
il cavallo di destra, allentando le redini,
e fai in modo che il cavallo di sinistra ti sfiori la mèta,
tanto che il mozzo della ruota ben fatta sembri
(340) quasi raggiungerla. Stai ben attenti però a non toccare la pietra,
perché tu non finisca per ferire i cavalli o fracassare il carro:
gli altri ne esulterebbero, e tu saresti coperto di biasimo!
Dunque, mio caro, sii prudente ed accorto.
Se puoi girare correndo intorno alla mèta,
(345) non c'è nessuno che possa raggiungerti in un attimo o superarti,
nemmeno se tu fossi incalzato dal glorioso Arìone,
il veloce cavallo di Adrasto, che era di stirpe divina,
o da quelli di Laomèdonte, che qui sono i migliori[127]".
Dette queste parole, di nuovo si sedette al suo posto Nestore
(350) figlio di Neleo, dopo che ebbe spiegato ogni cosa al figlio.
Il quinto (ed ultimo) a bardare i cavalli dalle belle criniere fu Merione.

COMMENTO

Il poeta affida il compito di identificare la mossa astuta e risolutiva al vecchio Nestore, il padre di Antìloco, che come vedremo alla fine dell'episodio della corsa era molto esperto di giochi ippici ed atletici: al figlio toccherà l'esecuzione del disegno tattico.

Vi è in questa "divisione del lavoro" un segno di rispetto per la vecchiaia, tipico della cultura greca arcaica: l'anziano rimane dispensatore di saggezza anche quando non è più in grado di eseguire materialmente i gesti suggeriti.

LA PARTENZA DEI CONCORRENTI

Quindi salirono sui carri e gettarono i dadi:
Achille li scosse, ed toccò in sorte al figlio di Nestore,
Antìloco, di partire per primo, poi toccò al forte Eumelo,
(355) dopo di lui all'Atride forte con l'asta, Menelao,
quindi toccò a Merione, e per ultimo
toccò al Tidide, il più forte, far partire i cavalli[128].
Si disposero in fila ed Achille indicò la mèta,
lontano nella pianura uniforme; vi mandò come osservatore
(360) il divino Fenice, lo scudiero del padre,
perché ricordasse bene la corsa e riportasse il vero.
Levarono tutti insieme sui cavalli le fruste,
li percossero con le briglie, li incitarono con le parole,
pieni di slancio: quelli correvano rapidi per la pianura,

[127] Arìone, uno dei figli del dio del mare Poseidone, era un cavallo alato grazie al quale Adrasto, unico dei Sette che assaltarono Tebe, riuscì a scampare alla sconfitta. Laomèdonte

[128] In questo caso, si tira a sorte l'ordine di partenza: quando le competizioni ippiche si specializzeranno, svolgendosi negli ippodromi e non più nei campi aperti, si escogiteranno linee di partenza sfalsate per evitare che i concorrenti in linea con la mèta fossero avvantaggiati.

(365) allontanandosi dalla navi in un baleno.

COMMENTO

Si noti la meticolosità con la quale viene preparata la partenza (la disposizione in fila, il sorteggio per la partenza), nonché l'attenzione alla regolarità della gara, con l'invio di un giudice di linea sul punto cruciale del percorso, la mèta.

Questo ci fa pensare che già a quel tempo ci fosse un'organizzazione precisa delle competizioni, per evitare recriminazioni su presunte irregolarità, e che da tempo quelle manifestazioni non fossero improvvisate per l'occasione.

LE PRIME FASI DELLA CORSA: IL TESTA A TESTA TRA EUMELO E DIOMEDE

Sotto i petti la polvere
saliva, montando come una nube o un vortice di tempesta,
e le criniere volavano tra i soffi del vento.
A volte i carri strisciavano sulla terra nutrice,
a volte balzavano in aria, e gli aurighi
(370) stavano ritti dentro le casse, e a ciascuno di loro
batteva forte il cuore, nell'ansia di vincere. Ciascuno poi gridava
ai suoi cavalli, e quelli volavano per la piana alzando la polvere.
Ma quando ormai i cavalli veloci stavano per concludere la corsa[129]
e per tornare verso il bianco mare, allora la bravura di ciascuno
(375) fu manifesta, e il galoppo dei cavalli si fece serrato;
in testa correvano le veloci cavalle del Feretìde[130],
e dietro di loro venivano i cavalli di Diomede,
quelli di Troo, non lontani, anzi vicinissimi:
ogni momento pareva che potessero saltargli sul carro.
(380) Col respiro scaldavano la schiena e le spalle larghe
di Eumelo, al quale sembrava posassero addosso le teste, nello slancio.
Ormai lo stava per sorpassare o, almeno, la gara si faceva dubbia;
ma col Tidide era in collera Apollo,
che gli fece cadere dalle mani la frusta lucente;
e allora i suoi occhi cominciarono a lacrimare di rabbia,
perché vedeva le cavalle (dell'altro) correre sempre di più,
mentre i suoi, senza pungolo, ritardavano.
Ma il fatto che Apollo l'avesse giocato non sfuggì ad Atena,
che balzò rapida vicino al pastore di eserciti
(390) e gli rese la frusta, ispirando un vigore furioso nei cavalli;
poi la dea , piena d'ira, si affiancò al figlio di Admeto
e gli spezzò il giogo; le cavalle corse via
divergendo, il timone rotolò a terra
e lui dalla cassa piroettò su una ruota,
(395) sbucciandosi i gomiti, le narici e la bocca,
e picchiando la fronte sul ciglio; di lacrime
gli si riempirono gli occhi e la sua voce gagliarda uscì strozzata.
Invece il Tidide guidò di traverso i cavalli dai solidi zoccoli,
sopravanzando di molto tutti gli altri, perché Atena aveva ispirato
(400) un vigore furioso nei cavalli e a lui aveva donato il suo glorioso favore.

COMMENTO

L'intervento divino non viene considerato un'indebita intrusione nelle vicende umane, ma un tutt'uno con esse: sia in questo caso, sia in quello della corsa a piedi, la benevolenza degli dèi nei confronti di alcuni concorrenti viene considerata un elemento perfettamente inquadrato nell'insieme, e come tale da accettare senza recriminazioni.

[129] Si intende ovviamente la prima parte della corsa, l'avvicinamento alla mèta, cioè al punto di svolta.
[130] Si tratta di Eumelo, figlio di Admeto.

Oltre tutto, si ricorda che ciò che gli ascoltatori allora conoscevano grazie agli interventi del poeta – narratore, e che anche noi lettori oggi dunque conosciamo, era in realtà sconosciuto ai personaggi, i quali vedevano solo l'effetto finale dell'intervento divino.

LA SFIDA PER IL SECONDO POSTO TRA MENELAO E ANTILOCO

Dietro veniva l'Atride, il biondo Menelao.
Proprio in quel momento allora Antìloco gridò ai cavalli del padre:
"Correte anche voi, forza, tendetevi al massimo!
Non vi ordino di entrare in gara con quelli laggiù,
(405) coi cavalli del forte Tidide; Atena ha donato loro
rapidità proprio adesso, a lui ha dato il suo favore glorioso.
Ma dell'Atride raggiungete i cavalli, dai! Non statemi indietro,
presto, perché non vi debba coprire di biasimo
Ete, una femmina![131] Perché cedere, se siete fortissimi?
(410) E poi vi dico che accadrà proprio questo:
presso Nestore pastore di genti non ci sarà più per voi
una buona accoglienza, ma egli vi ucciderà subito col bronzo acuminato,
se per incuria vostra otterremo solo l'ultimo premio.
Suvvia, inseguitele! Sforzatevi al massimo!
(415) Al resto penserò io: farò in modo di infilarmi di fianco
appena la strada si restringe; non mi sfuggirà certo l'occasione!"
Così disse, e quelli, temendo il rimprovero del signore,
corsero più veloci per un po', ed ecco che ad un tratto Antìloco,
furia di guerra, vide la via incassarsi e restringersi.
(420) In terra vi era un crepaccio, nel quale l'acqua piovana s'era raccolta,
ed aveva rotto un pezzo di strada e corroso il terreno tutto attorno.
Qui guidava Menelao, attento ad evitare gli scontri,
ma Antìloco guidò in obliquo i cavalli dai solidi zoccoli,
fuori dalla strada, e seguì la manovra piegandosi un poco.
(425) L'Atride ebbe paura e gridò verso Antìloco:
"Antìloco, guidi da bestia! Frena quei cavalli!
Qui la strada è stretta, ma presto si allarga e lì potrai superarmi!
Fai in modo di non danneggiare entrambi, scontrandoti con il mio carro!"
Così disse, ma Antìloco continuava ad incalzarlo,
(430) insistendo con il pungolo, come se non sentisse.
Quanto è lungo un tratto di disco che da sopra la spalla
un giovane scaglia, mettendo alla prova il vigore degli anni,
tanto i due corsero[132]: ad un certo punto, però, i cavalli di Menelao cedettero,
perché egli stesso smise volutamente di spingerli,
(435) perché i cavalli non cozzassero gli uni contro gli altri nella strada (stretta)
e i carri ben costruiti non si rovesciassero, ed essi,
in preda all'ansia di vincere, non cascassero nella polvere.
Ma il biondo Menelao ingiuriò così Antìloco:
"Antìloco, nessuno reca più danni di te tra i mortali!
(440) Va' in malora! A torto noi Achei ti credevamo saggio!
Bada, però, che porterai via il tuo premio non senza giurare!"
Dette queste cose, incitò i suoi cavalli così:
"Non rallentatemi, su! Non vi fermate ora, anche se siete scoraggiati!
Le zampe e le ginocchia[133] di quelli si stancheranno prima

[131] Questa è una tipica affermazione di una cultura nella quale domina l'elemento maschile. Si fa peraltro notare che anche nella nostra cultura, che da tempo cerca di essere una cultura delle "pari opportunità" e della pari dignità tra i due sessi, ancora oggi molte volte echeggiano moniti degli adulti rivolti ai bambini perché non si comportino da "femminucce" o alle bambine perché non sembrino dei "maschiacci", a dimostrazione di come certi comportamenti siano radicati a livello di mentalità profonda.

[132] Come si vede, per indicare la distanza percorsa viene scelta una similitudine tratta anch'essa dall'ambito sportivo: possiamo ragionevolmente presumere che il poeta intenda un percorso di una cinquantina di metri.

delle vostre: entrambi infatti mancano di giovinezza!".
Così disse, e quelli, temendo il rimprovero del loro signore,
corsero ancora di più, raggiungendoli in fretta.

COMMENTO

Grazie a questa spregiudicata condotta di gara, al limite della regolarità, ispirata dal padre e magistralmente condotta, il giovane Antiloco si avvia a giungere secondo, dietro all'ormai irraggiungibile Diomede, pur avendo cavalli inferiori rispetto a quelli di Menelao, che tutti si aspettavano arrivasse secondo, data la sua fama di auriga sia la notorietà del valore dei suoi cavalli.

Si fa notare che, mentre i due contendenti lottano fra loro, mantengono un vivo dialogo con i loro cavalli, incitandoli e chiedendo loro di aiutarli nell'intento di superare l'avversario: questo è certamente un indicatore del grande valore che aveva il cavallo per la cultura aristocratica arcaica.

GLI UMORI DEL PUBBLICO: LA CONTESA TRA IDOMENEO E AIACE OILEO

Intanto gli Argivi[134], seduti in cerchio, osservavano
i cavalli mentre volavano per la pianura, sollevando la polvere.
(450) Idomeneo, re dei Cretesi, fu il primo a scorgere i cavalli:
sedeva infatti fuori dal cerchio, ben alto in vedetta;
udendo quindi colui che incitava, per quanto fosse lontano,
lo riconobbe, vedendo il cavallo di testa, ben riconoscibile,
dato che aveva tutto il corpo di colore rossastro, ma sulla fronte
(455) aveva un segno bianco, tondo come una luna.
Si rizzò in piedi e così parlò agli Argivi presenti:
"Cari miei, guide e capi degli Argivi,
io solo scorgo i cavalli, o li vedete anche voi?
Mi sembra che altri cavalli siano ora davanti,
(460) e che un altro auriga si mostri: forse laggiù
nella piana hanno inciampato le cavalle che erano partite prime.
Io prima le ho viste girare intorno alla mèta,
ma ora non riesco a trovarle, per quanto i miei occhi
si aggirino per tutta la piana di Troia, guardando attentamente.
(465) O forse all'auriga sono sfuggite le redini e, non potendo
reggerle bene nel giro attorno alla mèta, non gli riuscì di voltare:
penso che sia caduto laggiù, che il carro si sia fracassato
e che le cavalle siano fuggite, trascinate dall'impeto.
Ma alzatevi in piedi e guardate anche voi: io non riesco
(470) a distinguere bene, eppure mi sembra che (il primo) sia l'uomo
di stirpe etolica, che fra gli Argivi ha dominio,
il figlio del cavaliere Tideo, il gagliardo Diomede!"
Ma il rapido Aiace d'Oileo lo rimproverò aspramente:
"Idomeneo, perché tante ciance prima del tempo? Le cavalle
(475) dai piedi balzanti volano ancora lontane per la pianura.
Tu, poi, fra gli Argivi non sei certo il più giovane,
e certo i tuoi occhi dalla testa non guardano poi così acutamente,
eppure cianci sempre. E non è bello per te
essere un chiacchierone: ci sono altri migliori di te.
(480) Sono davanti le stesse cavalle di prima,
quelle di Eumelo, che tiene le redini diritto sul cocchio!"[135]

---

[133] Nell'immaginario greco arcaico, le ginocchia rivestivano un ruolo importante: infatti, la prima cosa che si nota quando un guerriero cade colpito è che piega le ginocchia. In Omero questo è reso dalla locuzione "gli si sciolsero le ginocchia", per dire "cadde a terra colpito a morte", come se il vigore vitale fosse rinchiuso nelle ginocchia, capaci di tenere ritta, e quindi in vita, una persona.

[134] Il poeta lascia la corsa dei carri e ci fornisce un quadro degli umori e delle vicende del pubblico che assiste. "Argivi", letteralmente "nativi di Argo", è usato metonimicamente per "Achei" (la parte per il tutto).

[135] Aiace Oileo rimprovera anche giustamente Idomeneo per le sue illazioni, ma poi scende sul terreno della disputa verbale scatenata dal re cretese, oltre tutto sbagliando la previsione.

Allora il re dei Cretesi pieno d'ira rispose:
"Aiace, migliore a suscitare litigi, senza buon senso, tu invece in tutto
resti inferiore agli Argivi, perché hai la zucca dura!
(485) Forza, scommettiamo un tripode oppure un lebete
e nominiamo entrambi arbitro l'Atride Agamennone,
su quali cavalli siano davanti: lo capirai pagando!".
Così disse, ma subito saltò in piedi il rapido Aiace d'Oileo[136],
irato, a rispondere con parole violente,
(490) e certo sarebbe nata una lite tra i due,
se Achille stesso non si fosse alzato a parlare:
"No, non scambiatevi adesso ingiurie violente,
malignità, Aiace ed Idomeneo: non sta bene!
Voi pure biasimereste un altro che facesse così.
(495) Sedete tranquilli nel cerchio ed osservate
i cavalli: essi, ansiosi di vincere, presto
saranno qui, e allora ciascuno potrà riconoscere
i cavalli degli Argivi, (e vedere) chi è davanti e chi è dietro".

COMMENTO

Nel primo esempio di tifo sportivo della storia, il riconoscere da lontano quale biga sia in vantaggio fa accendere una feroce disputa tra Aiace Oileo e Idomeneo, prontamente sedata da Achille quando capisce che i futili motivi che l'hanno generata stanno oltrepassando, e di molto, oltre i limiti del buon senso.

Non possiamo non ricordare, a questo proposito, tutte le polemiche sterili, ma innescate ad arte, del chiacchiericcio pseudosportivo che precede, accompagna e segue tutti gli eventi sportivi contemporanei, ma in particolare quelli calcistici.

È vero che, come dimostra questo brano, il tifo sportivo ha origini antichissime e nobili, ma non per questo deve essere accettato nelle sue forme più dequalificanti: tocca addirittura ad Achille, che nel corso del poema non è certo un modello di comportamento razionale, far capire ai contendenti che è meglio attendere l'ordine di arrivo per vedere chi ha vinto, ed è conseguentemente inutile litigare sulla base di eventi "parlati", previsti o presunti sulla base di illazioni e supposizioni effimere, anziché "giocati", cioè effettivamente realizzatisi.

L'ARRIVO E LA PREMIAZIONE DEL VINCITORE

Così disse Achille, ed ecco il Tidide che correva ed era ormai vicinissimo,
(500) e sempre incitava, con la frusta levata sopra la spalla: i cavalli
balzavano alti e come furie divoravano la strada.
Continui schizzi di polvere colpivano l'auriga,
mentre il carro compatto d'oro e di stagno
seguiva i cavalli veloci, e sottile
(505) si lasciava dietro il solco dei cerchioni
nelle polvere lieve; e i cavalli volavano ardenti.
Si fermò infine in mezzo all'arena: molto sudore scorreva
Giù in terra dal petto e dal collo dei cavalli.
Lui balzò a terra dal cocchio splendente
(510) ed appoggiò la frusta al giogo; poi, senza perdere tempo,
il forte Stènelo[137] si prese subito il premio:
affidò ai compagni orgogliosi la donna
ed il tripode ad anse, per portarli via, e sciolse i cavalli.

[136] In questo libro dell'*Iliade* Aiace d'Oileo non fa certamente una bella figura, né in questo passo né più avanti (vv. 774-783), durante la gara di corsa: è sempre rappresentato come un uomo in preda a irrazionali e violenti scatti di collera; altre fonti antiche lo rappresentano anche come sacrilego, dato che nel saccheggio di Troia in fiamme strappa Cassandra, figlia del re Priamo e sacerdotessa di Atena, dall'altare della dea.
[137] Figlio di Capaneo, è l'auriga di Diomede.

COMMENTO

Il poeta elenca tutti gli elementi che hanno contribuito alla vittoria: la forza dell'auriga, la compattezza del mezzo, il valore dei cavalli. La notazione puntuale di tutto ciò ha lo scopo di rendere pieno merito alla vittoria, conquistata grazie alla supremazia in tutti gli elementi tecnici e tattici necessari al suo conseguimento.

Fa parte del personaggio Diomede, che Omero spesso evoca con l'epiteto "furia di guerra", il non perdersi in cerimonie superflue: il repentino ritiro dei premi e l'altrettanto repentina scomparsa dalla scena sono comportamenti al limite della "buona educazione".

L'ARRIVO DEI CARRI DEGLI ALTRI CONCORRENTI

Dopo Diomede, arrivò coi cavalli Antìloco Neleio,
(515) che aveva superato Menelao per astuzia, e non per (maggiore) velocità;
ma anche così Menelao lo incalzava coi cavalli da vicino.
Quanto dista dalla ruota un cavallo che il suo signore
tira col cocchio per la pianura, in massima tensione,
mentre gli ultimi peli della coda
(520) sfiorano il cerchio, perché corre molto vicino, e pochissimo
spazio vi è nel mezzo, mentre si affretta nella vasta pianura;
di tanto, rispetto al nobile Antìloco, era indietro
Menelao. Prima invece era indietro di un tratto di disco[138],
ma lo raggiunse in fretta, giovandosi della foga robusta
(525) di Ete dalla bella criniera, cavalla di Agamennone.
Se per entrambi la corsa fosse stata un poco più lunga,
certo l'avrebbe passato: non sarebbero proprio arrivati appaiati.
Merione invece, il nobile scudiero di Idomeneo,
distava da Menelao un tiro di lancia[139]:
(530) i suoi cavalli dalle belle criniere erano infatti più lenti,
ed anche lui era meno valente nel reggere la biga in gara.
Venne poi il figlio di Admeto, per ultimo,
tirando il bel carro e spingendo avanti le cavalle[140].

COMMENTO

Anche l'ordine di arrivo degli altri concorrenti è seguito con grande attenzione dal poeta: non è tanto l'essere arrivati primi che interessa, quanto il modo in cui si è arrivati nell'ordine in cui si è arrivati. Si noti la accurata descrizione dei distacchi: il fatto che Menelao stesse raggiungendo Antìloco contribuisce a rendere ancora una volta evidente la superiorità dei cavalli dell'Atride, e al tempo stesso a dare ulteriore risalto alla mossa astuta del giovane principe.

Anche i due ultimi arrivati hanno una loro dignità, e il poeta non li denigra, come invece farà Virgilio nell'*Eneide* descrivendo l'arrivo della corsa delle navi (cfr. TESTO 45, vv. 268-280).

LA PRIMA DISPUTA SULL'ATTRIBUZIONE DEI PREMI

Quando lo vide, il glorioso Achille dal piede rapido ne ebbe pena,
(540) e in piedi in mezzo agli Argivi disse parole fugaci:
"Ultimo è l'uomo migliore a guidare i cavalli dai solidi zoccoli.
Ma diamogli un premio che gli convenga[141],

---

[138] Il poeta usa in questo caso (e anche successivamente, al v. 529) come unità di misura una misura delle gare sportive, che possiamo immaginare si riferisca a qualche decina di metri.

[139] Dal contesto capiamo che "un tratto di disco" era una misura inferiore a "un tiro di lancia": ricordiamo che il lancio del disco si svolgeva da fermo, con misure quindi nettamente inferiori a quelle alle quali siamo abituati oggi.

[140] Come ricordiamo, il carro di Eumelo si è fracassato a causa dell'intervento di Atena (vv. 391-397)

[141] Come vedremo anche a proposito della gara di lancio del giavellotto (vv. 890-891), è molto radicata nella mentalità greca arcaica l'idea che il valore non sia tanto una qualità posseduta ma che deve essere messa alla prova di volta in volta dall'esperienza, quanto una qualità che, una volta che sia stata consolidata da una "chiara fama", non abbia più alcuna necessitò di essere messa alla prova, e si mantiene nonostante l'evidenza empirica. In questo specifico caso, quindi, anche il palese risultato di sconfitta non deve scalfire l'essere migliore nell'arte dell'auriga da parte di Eumelo;

il secondo: il primo lo abbia pure il Tidide".
Disse così, e tutti approvavano quello che diceva:
(540) allora stava per dargli la cavalla, dato che gli Argivi avevano acconsentito.
Ma Antìloco, il figlio del magnanimo Nestore,
si levò in piedi a difendere le sue ragioni e rispose al Pelide:
"O Achille, mi adirerò molto con te se farai davvero
ciò che hai appena detto: vuoi togliermi il premio, perché pensi questo,
(545) che (Eumelo) ha avuto danni al carro e alle cavalle veloci
pur essendo molto abile? Ebbene, doveva
pregare gli dei, e non sarebbe certo arrivato per ultimo in gara.
Se poi lo compiangi e ti è caro al cuore,
hai nella tenda molto oro, hai (oggetti di) bronzo
(550) e greggi, e schive e cavalli dai solidi zoccoli:
dàgli pure un premio più consistente prendendo di là,
e subito, adesso, in modo che gli Achei ti lodino.
Ma questa (cavalla) non gliela do: si batta per essa
Chi tra i forti è disposta a lottare con me!".
(555) Dopo che ebbe detto questo, il glorioso Achille dal piede veloce sorrise,
perché Antìloco gli era gradito, essendo un suo caro amico[142],
e gli rispose dicendo questa parole fugaci:
"Antìloco, tu mi spingi a donare ad Eumelo
qualcos'altro di mio, ed io sono pronto a fare così.
(560) Gli darò la corazza che tolsi ad Asteropeo:
è di bronzo, e tutto intorno vi corre un cerchio
di lucido stagno; gli sarà molto preziosa".
Così disse, e mandò Automedonte, il caro compagno,
a prenderla nella tenda: e quello andò e la portò,
(565) e la pose in mano ad Eumelo, che l'accettò con gioia.

COMMENTO

In questa prima disputa sui premi, Antìloco si adira perché Achille vuole dare il suo premio, che gli spetta in quanto giunto secondo, ad Eumelo, il concorrente che si è piazzato ultimo, e questo solo solo perché la sua fama di auriga era eccelsa. Antìloco, in questo caso, pretende che sia riconosciuta di maggior valore la prestazione effettuata rispetto alla fama, acquisita certo in precedente prestazioni, ma non dimostrata in questa occasione: questa è un modo di pensare certamente eterodosso, nel mondo greco arcaico, ed infatti è attribuito ad un giovane.

E' bene far notare che questo atteggiamento è molto più vicino al nostro modo contemporaneo di pensare il valore sportivo: a ciascuno deve essere dato in proporzione al risultato effettivamente raggiunto.

Oggi ovviamente non esistono nello sport professionistico forme di compensazione come quelle descritte nel testo omerico, fondate sulla "chiara fama", ma ce ne sono altre. Ad esempio, con lo scopo dichiarato di migliorare lo spettacolo sportivo,gli organismi di governo dello sport internazionale escogitano regolamenti che hanno lo scopo più o meno occulto di limitare lo strapotere di certi atleti o di certi team sportivi, come di recente accaduto nel Campionato Mondiale di Formula 1 2003, nel quale Michael Schumacher, pur avendo vinto un grande numero di gran premi, si è ritrovato penalizzato da una classifica che attribuiva maggior valore ai piazzamenti e quindi alla continuità di condotta, anziché ai brillanti risultati in sé.

LA SECONDA DISPUTA: MENELAO E ANTILOCO LITIGANO PER IL SECONDO POSTO

Ma ecco che anche Menelao si alzò in mezzo a loro, con l'animo afflitto
ed irato oltre misura contro Antìloco: l'araldo
gli pose in mano lo scettro e comandò silenzio
agli Argivi, e allora l'eroe simile agli dei parlò:
(570) "Antìloco, una volta eri saggio, ma che cosa hai combinato?

---

in quello, la gara non verrà nemmeno disputata perché la fama di Agamennone come lanciatore di giavellotto è sufficiente a dargli la vittoria.

[142] In altri componimenti poetici, Antìloco risulta essere legato ad Achille come a questi nell'*Iliade* è legato Patroclo; nell'*Odissea* Patroclo ed Antìloco sono evocati spesso insieme.

Hai avvilito la mia bravura, mi hai rovinato i cavalli
Quando hai lanciato avanti i tuoi, che sono molto peggiori.
Ma su, capi e guide degli Argivi,
date apertamente un giudizio su entrambi, e non siate parziali,
(575) perché qualcuno dei Danai dai chitoni di bronzo[143] non possa dire
<Menelao ha fatto violenza ad Antìloco con menzogne
e così ora se ne va col premio: aveva cavalli peggiori,
ma vale di più per potenza e per meriti!>.
Anzi, io stesso darò il giudizio, e ti dico fin da ora che nessuno
(580) avrà da ridire tra i Danai, perché sarà un giudizio giusto.
Vieni qui, Antìloco, alunno di Zeus, e secondo le nostre usanze
mettiti dritto davanti al carro e ai cavalli, poi prendi in mano
la frusta flessibile, quella con cui guidavi,
e, toccando i cavalli, giura per Ennosìgeo[144] che scuote la terra
(585) che non tagliasti la strada al mio caro volutamente e con dolo!"
Il saggio Antìloco allora rispose:
"Aspetta ora! Io sono molto più giovane
di te, signore Menelao, e tu sei più anziano e più forte.
Tu sai bene quali sono gli eccessi di un giovane:
(590) il suo pensiero è rapido, ma il suo senno è sottile.
Abbia pazienza il tuo cuore: te la darà con le mie mani
la cavalla che ho vinto. E se ancora da casa
vorrai un altro dono, magari maggiore, a dartelo subito
sono pronto, alunno di Zeus, purché dal cuore
(595) io non ti cada e nemmeno risulti colpevole agli occhi degli dei!"[145]
Così disse, e il figlio del magnanimo Nestore guidò la cavalla
E stava per consegnarla in mano a Menelao, quando il cuore di questi
si disfece, come rugiada intorno alle spighe,
quando la messe cresce e i campi sussurrano,
(600) e proprio così nel petto, Menelao, il tuo cuore si disfece,
e rispondendo dicesti a lui parole fugaci:
"Antìloco, ecco che devo cedere
nella mia collera! Non ti sei mai comportato da sciocco
o da avventato in passato: oggi la gioventù ha vinto il senno[146].
(605) Però in futuro evita di farlo ancora: non ingannare i più forti.
Nessun altro guerriero mi avrebbe calmato tra gli Achei:
ma tu hai molto sofferto, e hai faticato molto
per me, così come il tuo ottimo padre e come tuo fratello[147].
Così cedo alla tua preghiera, e ti lascio
(610) la cavalla, per quanto sia mia, perché chi ci sta attorno capisca
che il mio cuore non è mai superbo e intrattabile!".
Così disse (Menelao) e diede a Noèmone, compagno di Antìloco,
la cavalla da condurre via: egli si prese il lebete lucente,
e Merione allora prese i talenti d'oro,
(615) dato che era arrivato quarto. Il quinto premio rimase lì:

---

[143] Il chitone era una tunica di lino o di lana, tipica del mondo greco, sia maschile sia femminile: qui si intende una "veste di bronzo", cioè una corazza.
[144] E' un epiteto del dio Poseidone, che significa appunto "colui che scuote la terra".
[145] Non deve stupire il fatto che Antìloco non contrasta quanto detto da Menelao: è perfettamente consapevole di avere vinto il signore di Argo con un espediente astuto solo in quell'occasione favorevole, e non intende certo mettersi a sindacare davanti a tutti i capi achei il valore dell'avversario. come è stato astuto nella condotta della gara, così si dimostra accorto nella gestione delle relazioni sociali dopo la gara.
[146] Intende dire che l'astuzia di un giovane ha battuto l'esperienza autorevole di un anziano.
[147] In questo momento, la contrapposizione sportiva lascia il campo all'assimilazione: Menelao vede in Antìloco non l'avversario, ma il compagno d'arme, e quindi grazie a questo elemento estraneo alla gara, ma fondamentale per il contesto in cui la gara acquisisce un significato sociale, lascia da parte il rancore.

era l'urna a due anse[148].

COMMENTO

Come in un'ordinata sequenza teatrale, adesso tocca a Menelao esporre le sue ragioni: al momento della premiazione di Antìloco, il sovrano di Argo pretende il secondo premio a causa della presunta "scorrettezza" del giovane avversario: solo quando ha ottenuto le scuse del giovane principe, si accontenta poi del terzo premio, una volta che la sua onorabilità è stata ristabilita agli occhi degli Achei.

Questo aspetto dell'agonstica greca è molto lontano dalla nostra mentalità e quindi di difficile comprensione: si noti però che Menelao non pretende il secondo premio sulla base di un principio arbitrario, ma espone delle ragioni che sono al tempo stesso relative alla condotta di gara ed all'ordine delle cose. Le scuse di Antìloco non falsano il risultato della gara, ma rimettono in ordine le cose, cioè le gerarchie sociali riconosciute.

L'ASSEGNAZIONE DI UN PREMIO AL VECCHIO NESTORE

Achille però la donò a Nestore,
dopo averla portata in mezzo all'assemblea degli Argivi, e standogli accanto gli disse:
"Prendi anche tu qualcosa, o vecchio, prendi pure questo ricordo,
questa memoria del funerale di Patroclo, che non vedrai mai più
(620) tra gli Argivi. E questo premio
io te lo assegno così: tu non dovrai fare pugilato né lotta,
non farai alcuna prova di lancio, non gareggerai nella corsa
a piedi, dato che la dura vecchiaia ti affligge!".
Dicendo questo, gliela pose in mano; egli l'accolse con gioia,
(625) e rispondendogli disse queste parole fugaci:
"Sì, uomo, tutto questo l'hai detto a proposito.
Le membra, caro, e le gambe non sono più salde, e le braccia
Non si muovono più agili di qua e di là dalle spalle.
Oh, se avessi ancora salda e giovane la forza,
(630) come quando gli Epei seppellirono il forte Amarinceo
a Buprasio, e i suoi figli fecero gare in onore del re!
Nessuno potè starmi alla pari, né fra gli Epei
né fra gli stessi Pili, né fra gli Etoli magnanimi.
Pugile, vinsi Clitomede figlio di Enope,
(635) e nella lotta Anceo Pleuronio, che mi aveva sfidato;
e poi battei Ificlo nella corsa, che pure era bravo,
e vinsi Fileo e Polidoro nel lancio del giavellotto.
Solo nella corsa dei carri i due figli di Attore mi vinsero,
forti del numero, gettandosi avanti nell'ansia di vincere:
(640) il premio della gara era il più bello di quelli rimasti.
Ma essi erano gemelli: uno stava sempre alla guida,
non si staccava mai dalle redini, l'altro con la frusta incitava (i cavalli)[149].
Così fui io un tempo: oggi i più giovani mi passano avanti
In queste cose, ed io alla triste vecchiaia
(645) devo obbedire. Allora invece mi distinguevo tra i forti.
Ma tu vi ora, e continua ad onorare il tuo amico coi giochi.
Io accetto con gioia questo premio: il mio cuore è contento
che tu ti ricordi della mia bontà e che non dimentichi
l'onore, con cui è giusto che gli Achei mi onorino.
(650) Che gli dei ti siano infinitamente propizi per quello che hai fatto!".
Così disse (Nestore), e il Pelide ritornò in mezzo alla gran folla
Degli Achei, dopo che ebbe udito tutta la lode del Nelide.

---

[148] Il quinto premio non viene assegnato in quanto all'ultimo arrivato, Eumelo, Achille ha voluto di sua spontanea volontà assegnare un premio più ricco rispetto a quello che gli sarebbe spettato.

[149] Come vediamo dalla rievocazione di Nestore, il pugilato, la lotta, la corsa a piedi, il lancio del giavellotto e la corsa dei carri erano le manifestazioni tipiche dei giochi funebri arcaici.

COMMENTO

Questo premio concesso a Nestore non è solo una sorta di "Oscar alla carriera", ma è anche un riconoscimento al consiglio vincente dato al figlio: siamo in presenza di una società nella quale l'anzianità ha un valore riconosciuto, anche nel campo ludico – sportivo, contrariamente alla nostra attuale, nella quale ai vecchi campioni si riserva quasi sempre, specialmente nello spettacolo radiotelevisivo, il ruolo un po' patetico di "soprammobili" in studi iper – affollati e vocianti.

Dalla narrazione di Nestore noi apprendiamo inoltre di altri giochi funebri, che ripercorrono in forma abbreviata quanto si sta svolgendo per esteso nella narrazione omerica: lo schema è lo stesso, e questo fatto rinforza nel lettore – ascoltatore l'idea che si tratti di una tradizione consolidata e venerabile.

E dopo avere dedicato un notevole spazio alla corsa delle bighe, il poeta, utilizzando un espediente narrativo simile alla tecnica cinematografica del montaggio rapido di sequenze diverse, ci presenta tutte le rimanenti gare: pugilato, lotta, corsa a piedi, duello in armi, lancio del disco, tiro con l'arco, lancio del giavellotto.

LA SECONDA GARA: IL PUGILATO

(Achille) Propose quindi una gara di duro pugilato:
condusse una mula paziente nell'arena e lì la legò,
(655) una mula di sei anni, ancora selvaggia, la più difficile a domarsi;
e per il vinto offerse una duplice coppa.
Poi stette ritto e parlò così agli Achei:
"Atridi, e voi tutti, Achei dai begli schinieri,
per questi premi invitiamo due uomini, i migliori,
a percuotersi levando alti i pugni: quello
a cui Apollo darà resistenza, e gli Achei lo vedranno,
si porterà nella tenda questa mula paziente,
mentre il vinto prenderà invece questa duplice coppa"[150].
Disse così, e subito si alzò in piedi un uomo, nobile e forte,
(665) esperto nel pugilato, Epeo, il figlio di Panopeo,
che andò a toccare la mula paziente e gridò:
"Si avvicini pure colui che avrà la duplice coppa.
Vi dico che nessun altro fra i Danai porterà via la mula
vincendomi nel pugilato, perché qui dichiaro con vanto di essere il migliore.
(670) O forse non basta che io non sia tra i primi in battaglia? Del resto,
un uomo non può essere pienamente esperto in tutte le cose.
Insomma, vi dico questo, e lo farò davvero:
con un diretto gli spaccherò la pelle e gli fracasserò le ossa!
Quindi, i suoi amici rimangano radunati qui vicino,
(675) per portarselo via, dopo che sarà stato vinto dalla mia forza!"[151].

---

[150] Così commenta Rosa Calzecchi Onesti: "Il pugilato non è lo sport più nobile, almeno nella considerazione di questo poeta: vi partecipa, e vince, uno sconosciuto, cattivo combattente per giunta (v. 670), e i premi offerti non hanno un grande valore" (Omero, *Iliade*, prefazione di Fausto Codino e versione di Rosa Calzecchi Onesti con testo originale a fronte, Einaudi, Torino, 1980, p. 829). Non siamo d'accordo con l'autorevole traduttrice, per almeno tre motivi. Prima di tutto, la gara si svolge immediatamente dopo la corsa delle bighe, e noi sappiamo che l'ordine greco delle gare era inverso rispetto al nostro, per cui le gare più importanti e spettacolari venivano per prime. In secondo luogo, è vero che i contendenti sono figure di secondo piano rispetto ai grandi eroi del poema, ma questo non impedisce al poeta di qualificare entrambi con epiteti assai lusinghieri (Epeo è "nobile e forte", nonché "magnanimo"; Eurialo e "simile agli dei"); inoltre, colui che sarà sconfitto è figlio di un valoroso guerriero e di un ottimo atleta (vv. 678-680) e pupillo di Diomede (vv. 681-684). In terzo luogo, in questo incontro vi è il primo episodio di *fair play* della storia dello sport, con il vincitore che, dopo avere messo *knock out* l'avversario, impedisce che cada rovinosamente nella polvere, per non aggiungere un'umiliazione ulteriore alla sconfitta. Quindi riteniamo che il poeta abbia del pugilato una considerazione tutt'altro che negativa, anche se lo ritiene secondario rispetto ad altri.

[151] Il discorso di Epeo non può non ricordarci le schermaglie verbali che spesso precedono gli incontri di alto livello: indimenticabili, negli anni Settanta, furono quelle tra Cassius Clay - Mohammed Alì e i suoi migliori avversari, Joe Frazier e George Foreman, recentemente fatte conoscere anche grazie al film rievocativo *When we were kings* (*Quando eravamo re*), interpretato da un Will Smith finalmente valorizzato rispetto ai ruoli comico - demenziali della sua precedente carriera cinematografica. Purtroppo, indimenticabili sono anche le forme epigoniche di quelle schermaglie,

Disse così, e tutti rimasero muti, in silenzio:
solo Eurialo gli si levò contro, mortale simile agli dei,
il figlio di Mecisto, il re Talaionide,
che un tempo venne a Tebe, ai funerali
(680) del defunto Edipo, e che vinse tutti i Cadmei.
Intorno a lui si dava da fare il Tidide, bravo con il giavellotto,
incoraggiandolo con le parole, e gli augurava la vittoria[152].
Dunque, prima lo cinse col cinto e poi
gli diede corregge tagliate con arte, di bue selvaggio[153].
(685) Cinti, i due avanzarono in mezzo all'arena,
alzando l'uno contro l'altro le mani pesanti, e subito l'uno contro l'altro
si abbatterono nello stesso istante, intrecciando insieme le mani pesanti.
Si udiva un terribile scricchiolare di mascelle, e il sudore scorreva
da tutte le membra; ma ecco ad un certo punto il glorioso Epeo si sollevò
(690) e colpì l'avversario, sperduto, sulla guancia, e quello
non resistette, e le membra ben proporzionate gli si afflosciarono[154].
Come sotto il freddo vento di Borea guizza un pesce
sulla spiaggia coperta di alghe e l'onda nera lo avvolge,
così (Eurialo) traballò sotto il colpo; ma il magnanimo Epeo
(695) lo afferrò e lo rimise in piedi[155]; gli amici gli furono intorno
e lo guidarono attraverso l'arena, con quello che si trascinava le gambe,
sputava grumi di sangue e ciondolava la testa di qua e di là.
Gli amici lo fecero stendere in mezzo a loro, e lui non capiva più nulla;
così andarono loro a prendere la duplice coppa.

COMMENTO

L'esercizio dell'arte della guerra e la necessità di avere milizie bene addestrate fa sì che la pratica motoria ritualizzata si orienti sempre di più verso finalità di tipo militare, enfatizzando quelle discipline che possono formare il buon soldato: corse e marce, combattimento corpo a corpo, uso delle armi. Anche in questo caso però assistiamo ad una progressiva connotazione ludica di certe pratiche, come è attestato dalla nascita del pugilato in età arcaica, di cui il testo omerico è una importante testimonianza.

I gesti tecnici del pugilato, scarsamente spendibili in un contesto bellico reale, risultano invece estremamente efficaci ed apprezzati nel contesto "artificiale" dell'incontro organizzato per un pubblico, come questo incontro (e anche quello tra Odisseo e Iro nell'*Odissea*) dimostra bene: da notare è la ricerca del colpo vincente, da parte di entrambi i concorrenti, e il bellissimo gesto di Epeo che, dopo avere schiantato l'avversario, lo tiene sollevato evitando che cada nella polvere, evitandogli un'ulteriore umiliazione oltre alla già rovinosa sconfitta sportiva, secondo un'etica cavalleresca in vigore tra persone di alto rango.

Facciamo notare, ancora una volta, che stiamo assistendo a incontri tra nobili guerrieri di pari dignità i quali, se sono contrapposti l'uno all'altro, lo sono solo nel tempo e nel luogo dell'evento ludico, mentre in realtà si sentono e sono del tutto simili, in quanto appartenenti allo stesso rango sociale.

LA TERZA GARA: LA LOTTA

(700) Allora il Pelide propose un terzo premio,
per la (gara di) dura lotta, e lo mostrò ai Danai:

---

nel pugilato miopemente affaristico e gigantisticamente spettacolare degli anni Novanta, con il povero Mike Tyson ridotto ad essere la caricatura di se stesso.

[152] E' significativa questa caratterizzazione psicologica di Diomede, che sia nella corsa con le bighe sia nel combattimento con le armi (vv. 798-825) viene descritto come una vera e propria "macchina da guerra", incapace di qualsiasi sentimento, una sorta di *Terminator* greco - arcaico. In questo episodio, invece, fa le veci di un padre, o di un amico più esperto: non solo lo incoraggia e gli augura la vittoria (vv. 681-682), ma addirittura lo veste e lo aiuta a prepararsi (vv. 683-684), in un clima di estrema confidenza e familiarità, una piccola goccia di umanità in un universo bellico di violenza e di morte.

[153] Abbiamo qui la prima descrizione dell'equipaggiamento dei contendenti di un incontro di pugilato nella storia della civiltà occidentale: una fascia per proteggere le reni e cinghie di cuoio da avvolgere intorno alle mani.

[154] Il pugilato greco apprezzava il colpo risolutore, più che il lavoro di logorio e di sfinimento diluito nel tempo.

[155] Si tratta probabilmente del primo gesto di *fair play* nella storia dell'agonistica occidentale.

al vincitore un tripode grande da fuoco,
che gli Achei presenti stimarono (del valore di) dodici buoi.
Per il vinto invece pose in mezzo una donna,
(705) che sapeva svolgere molti lavori, e che fu stimata quattro buoi[156].
Poi (Achille) si rizzò in mezzo agli Argivi e disse loro queste parole:
"Si alzino i due che faranno questa gara!".
Così disse, e si alzo il possente Aiace Telamonio[157],
e poi anche si levò l'accorto Odisseo, esperto di inganni.
(710) Cinti, avanzarono i due in mezzo all'arena
e si abbracciarono con le braccia robuste,
come le capriate di un'alta casa, che un famoso architetto
ha incastrato, temendo la forza del vento[158].
E le schiene cominciavano a scricchiolare, duramente stirate
(715) dalle intrepide braccia; e l'umido sudore scorreva,
ed apparivano fitti gonfiori lungo i fianchi e le spalle,
rossi di sangue … ma quelli sempre di più
ambivano la vittoria, a causa del tripode ben lavorato:
tuttavia né Odisseo poteva far cadere l'altro o trascinarlo a terra,
(720) né Aiace poteva, dato che il vigore di Odisseo resisteva tenacemente.
Quando ormai gli Achei dai begli schinieri cominciavano ad annoiarsi[159],
il grande Aiace Telamonio così parlò ad Odisseo:
"Stirpe di Zeus, figlio di Laerte[160], ingegnoso Odisseo,
sollevami o ti sollevo, e il resto lo vedrà Zeus!".
(725) E mentre diceva questo, cercava di alzarlo: Odisseo allora pensò un inganno,
e riuscì a colpirlo da dietro, al polpaccio, sciogliendoli le gambe:
Aiace cadde all'indietro e anche Odisseo cadde
Sul petto di quello, e il pubblico guardava rimanendo stupito.
E allora per secondo Odisseo, costante e glorioso, cercò di alzarlo,
e un poco riuscì a smuoverlo dal suolo, ma non fu in grado di sollevarlo[161],
e gli piegò solo un ginocchio: poi caddero entrambi per terra
uno sopra l'altro, sporcandosi di polvere.
Ma subito una terza volta si slanciarono l'uno contro l'altro per lottare,
quando Achille stesso si levò e li trattenne:
(735) "Non insistete, non vi sfinite penando eccessivamente:
la vittoria è di entrambi! Andate a prendere
premi uguali, affinché anche gli altri possano gareggiare!"[162].
Così disse, e quelli lo ascoltarono molto e gli diedero retta;
ripulitisi dalla polvere, vestirono di nuovo le tuniche.

---

[156] Ricordiamo che il poema rispecchia una società nella quale la donna era in una posizione nettamente subalterna rispetto all'uomo, e che la donna schiava era considerata né più né meno di una merce.
[157] Figlio di Telamone.
[158] La similitudine è molto efficace, per indicare la forza della presa tra i due lottatori. Dobbiamo poi saper che per il mondo greco arcaico l'elemento tecnico in grado di contrastare la natura era assai apprezzato: quindi l'immagine applicata ai due lottatori si carica di questo valore aggiunto.
[159] Significativo è questo riferimento alla mancanza di spettacolarità e di interesse per una lotta nella quale nessuno sembra prevalere, e quindi l'incontro si riduce ad una interminabile lotta sulle prese. Nei moderni sport di combattimento (judo e lotta) questo inconveniente è ben presente agli appassionati ed ai praticanti: in entrambi gli sport, la presa ostruzionistica, volta a non far combattere l'avversario piuttosto che a preparare efficacemente la propria iniziativa d'attacco, è sanzionata.
[160] E' il padre di Odisseo, che egli rivedrà una volta tornato ad Itaca e fatta giustizia dei Proci che occupavano abusivamente la sua reggia insidiando sua mogli Penelope: Odisseo lo troverò intento al lavoro nei campi..
[161] La vittoria era assegnata al lottatore che riusciva a sollevare l'altro da terra: lo "sgambetto" era servito a far perdere ad Aiace la posizione di guardia solida ed equilibrata. Anche nei nostri sport di combattimento (lotta e judo) è fondamentale riuscire a "squilibrare" l'avversario prima di portare a termine una tecnica efficace.
[162] Achille si fa interprete la volontà del pubblico di avere un alto livello di spettacolarità.

COMMENTO

Rispetto alla gara di pugilato, in quella di lotta le cose invece sono più complicate: il poeta alterna un episodio dalla risoluzione fulminea ad un altro nel quale gli eventi sono in bilico in una drammatica suspence, dato il sostanziale equivalersi della forza bruta di Aiace Telamonio e dell'astuzia maliziosa di Odisseo.

L'incontro sembra avere un epilogo imprevedibile grazie all'uso della *mètis* da parte di Odisseo che, pur essendo fisicamente inferiore ad Aiace, riesce a metterlo in difficoltà con la mossa astuta del colpo alla gamba (un prosaico "sgambetto") e lo atterra.

Ma l'astuzia non riesce in questo caso a superare il divario che "naturalmente" esiste tra i due contendenti e, dopo alcune fasi poco spettacolari, Achille fa concludere l'incontro in parità, anche perché ha capito che il pubblico si sarebbe annoiato, nel caso nessuno dei due fosse prevalso in modo palese.

A questo proposito, facciamo notare come il pubblico abbia un ruolo "attivo" nelle vicende di coloro che competono, e il risultato delle gare sia il frutto di una sorta di "triangolazione" tra contendenti, arbitro e pubblico: Achille, in questo caso, si fa interprete dei sentimenti che il pubblico aveva manifestato durante la gara, e passa alla gara successiva.

LA QUARTA GARA: LA CORSA

(740) E subito il Pelide propose altri premi, per la corsa stavolta:
un cratere d'argento sbalzato, che teneva
sei misure e che per bellezza vinceva ogni altro su tutta la terra,
e di molto, perché l'avevano fabbricato con arte gli esperti Sidoni;
genti della Fenicia l'avevano portato sul mare nebbioso,
(745) l'avevano esposto nei porti, e poi l'avevano dato a Tòante;
infine, come prezzo per il figlio di Priamo Licàone
Euneo Giasonide lo diede all'eroe Patroclo.
Allora Achille lo mise in palio in onore dell'amico
per chi fosse più rapido coi piedi veloci,
(750) mentre per il secondo offerse un grande bue, ricco di grasso,
e per l'ultimo offerse un mezzo talento d'oro;
poi stette ritto e disse queste parole agli Achivi:
"Si alzino quelli che parteciperanno a questa gara!"
Disse così, e subito si alzò il rapido Aiace d'Oileo,
(755) e poi l'astuto Odisseo ed infine il figlio di Nestore
Antìloco, che nella corsa a piedi vinceva tutti i giovani.
Mentre quelli stavano fermi in fila, Achille segnò la mèta.
Passato il segno, la corsa divenne serrata, e subito allora
andò in testa il figlio di Oileo, ma dietro volava Odisseo glorioso,
(760) vicinissimo. Come al petto di una donna dalla bella cintura
è vicina la spola, quando la tira con le mani, ben forte,
passando la trama attraverso l'ordito, e stretta al petto
la tiene[163], così vicino gli correva Odisseo e coi piedi
ne calpestava le impronte, prima che vi ricadesse la polvere.
(765) Sopra la testa gli versava il suo fiato Odisseo glorioso,
correndo sempre con furia; e tutti gli Achei acclamavano
all'ansioso di vincere, e lo incitavano mentre quello già accelerava.
Ma quando erano ormai in fondo alla corsa, Odisseo
pregò nel suo cuore Atena dagli occhi azzurri:
(770) "Ascoltami, dea, sii benigna con me e vieni in aiuto ai miei piedi!"[164]
Così disse pregando: Pallade Atena lo udì
e agili gli rese le membra, sia le gambe sia le braccia in alto.

---

[163] La similitudine è tratta dalla vita del palazzo, nel quale le donne (anche quelle nobili) sono addette ai lavori di filatura e di tessitura.

[164] E' significativo che Odisseo innalzi una preghiera ad Atena solo quando si rende conto che con le sue sole forze non riuscirebbe a superare chi gli sta davanti.

Ecco, mentre stavano già per balzare sul premio,
Aiace correndo scivolò, perché Atena lo fece inciampare,
(775) proprio là dove si era ammucchiato il letame dei buoi dal forte muggito,
che Achille dal piede veloce aveva fatto sacrificare in onore di Patroclo,
e così (Aiace) si riempì le narici e la bocca di letame di bue.
Così il cratere lo prese Odisseo costante e glorioso,
che arrivò primo, mentre il nobile Aiace di prese il bue;
(780) stette però, tenendo tra le mani il corno del bue selvaggio
e sputando letame, e parlò così tra gli Argivi:
"Ah, la dea ha fatto inciampare il mio piede, quella dea che sempre
come una madre sta accanto ad Odisseo e lo protegge!"[165]
Disse così, ma tutti risero di buon cuore di lui[166].
(785) Antìloco, infine, si prese l'ultimo premio,
e ridendo parlò così agli Argivi:
"Io vi devo dire, anche se tutti lo sapete già, miei cari, che ancora una volta
gli dei immortali fanno onore ai più anziani.
Aiace è di poco maggiore di me, ma quell'altro
(790) è della generazione passata, degli uomini vecchi,
e infatti lo dicono appunto un vecchio in gamba! È difficile
competere nella corsa con lui, per tutti gli Achei, tranne che per Achille!"
Così parlò, con parole di lode per Achille dal piede veloce,
e allora Achille così lo ricambiò e disse:
(795) "Antìloco, non hai tessuto inutilmente questa lode:
mezzo talento d'oro ti darò in sovrappiù!"
E così dicendo glielo mise in mano, e l'altro lo prese con gioia.

COMMENTO

Nella gara di corsa, Odisseo si può rifare, dopo il pareggio nella lotta, ma solo grazie ad un intervento di Atena, sua protettrice, riesce a vincere.

Anche questo episodio suona lontano dalla mentalità contemporanea: esso risulta peraltro perfettamente congruente con la mentalità greca, tanto che Aiace d'Oileo fa, come si suole dire, buon viso a cattivo gioco, ed accetta senza recriminare l'intervento della dea, probabilmente consapevole della possibilità che in altre occasioni gli dei sarebbero stati favorevoli a lui e non ad altri.

Tra le gare che seguono la corsa delle bighe, questa della corsa a piedi è la più movimentata e quella a cui il poeta dedica maggiore spazio. La struttura narrativa di questa gara sarà ripresa anche da Virgilio nell'*Eneide*, anche se viene meno l'elemento dell'intervento divino e viene introdotto quello dell'amicizia che porta a compiere gesti estremi (cfr. TESTO 45, VV. 286-361).

LA QUINTA GARA: IL COMBATTIMENTO CON LE ARMI

E poi il Pelide prese e depose nel mezzo un giavellotto
dalla lunga ombra, uno scudo ed un elmo
(800) le armi di Sarpedone, che Patroclo gli aveva preso.
E stette ritto e disse agli Achei queste parole:
"Due uomini invito per (contendersi) queste armi, i migliori:
che si armino, dunque, e che brandendo il bronzo affilato
duellino fra loro davanti alla folla!
(805) Chi per primo, cercando di ferire la belle pelle,
pungerà il corpo attraverso le armi ed il nero sangue[167],

[165] E' da notare che questo intervento della dea, ai nostri occhi assolutamente arbitrario ed eccessivamente penalizzante per chi stava vincendo con i suoi mezzi, non viene assolutamente stigmatizzato né dal poeta, né dal pubblico, né da Aiace Oileo stesso, che accetta come una fatalità questo aiuto esterno all'avversario.

[166] La fine ingloriosa della corsa di Aiace Oileo sembra quasi una punizione per avere suscitato un disputa inutilmente violenta durante la corsa delle bighe.

[167] La gara di combattimento con le armi non è all'ultimo sangue, ma consiste nel toccare l'avversario dimostrando di essere stato in grado di ucciderlo. Per trovare un equivalente nello sport moderno, possiamo pensare alla disciplina del karate: nelle gare di *kumite* (combattimento libero), i colpi non vanno "affondati", in modo tale da non mettere a

otterrà da me questo pugnale a borchie d'argento,
bello, tracio, che io tolsi ad Asteropeo:
queste armi, poi insieme se le portino via,
(810) e poi nella tenda daremo uno squisito banchetto!".
Disse così: si levò allora il grande Aiace Telamonio,
e subito dopo si levò pure il Tidide, il forte Diomede:
non appena si furono armati, fuori dalla folla,
entrambi si fecero avanti nel mezzo, bramosi di battersi,
(815) guardandosi con piglio feroce, e gli Achei furono tutti presi da grande stupore..
Quando poi furono a distanza ravvicinata, marciando uno contro l'altro,
tre volte si balzarono addosso, tre volte si assalirono,
e Aiace riuscì a colpire lo scudo rotondo,
ma non raggiunse la pelle (di Diomede) , perché la corazza interna lo impedì
(820) Invece il Tidide sopra l'enorme scudo sempre riusciva a sfiorare
il collo (di Aiace) con la punta del giavellotto luccicante.
Allora, molto impauriti per Aiace, gli Achei
vollero che smettessero, e che avessero premi uguali:
però l'eroe (Achille) diede il grosso pugnale al Tidide,
(825) offrendoglielo con il fodero e la tracolla ben tagliata[168].

COMMENTO

Il fatto più significativo di questo episodio è Achille che ferma immediatamente il combattimento quando si accorge che, nel duello con Diomede, Aiace Telamonio sta rischiando la vita, pericolosamente sfiorato dalla lancia dell'avversario. Anche in questo caso, è determinante la sollecitazione del pubblico.

Questa interruzione è ancor più significativa in quanto espressione di una cultura arcaica, nella quale ci aspetteremmo una certa assuefazione agli spettacoli cruenti. Invece, quando si sta "giocando", la vita non può essere la posta in gioco e l'incontro sportivo non può degenerare con la morte di un contendente: la vita era appesa ad un filo durante la battaglia, e tornerà ad esserlo quando le ostilità ricominceranno, ma nel contesto ludico va preservata come un bene supremo.

In conclusione del canto XXIII, quasi a stemperare la tensione creatasi col duello in armi, ci vengono presentate tre specialità puramente atletiche.

LA SESTA GARA: IL LANCIO DEL DISCO

Quindi il Pelide pose nel mezzo un disco di ferro massiccio,
che in passato il fortissimo Eezìone era solito lanciare:
ma poi questi era stato ucciso dal glorioso Achille dal piede veloce,
che si era portato il disco con gli altri beni alle navi[169].
(830) Stette ritto e disse agli Argivi queste parole:
"Si alzino quelli che daranno vita a questa gara!
Fertili campi a gran distesa avrà
il vincitore, campi che potrà utilizzare
per cinque anni; inoltre, i suoi pastori e i suoi aratori non dovranno
(835) andare in cerca di ferro in città, perché ne avranno!".
Disse così, e subito si alzò Polipete furia di guerra,
seguito dal divino Leonteo, eroe dal saldo vigore,
e poi Aiace Telamonio ed il glorioso Epeo.
Si misero in fila, pronti: prese il disco il glorioso Epeo,
(840) ma lo lanciò sfarfallandolo, e tutti gli Achei risero.
Leonteo rampollo di Ares lo scagliò per secondo,
e per terzo lo lanciò il grande Aiace Telamonio,

---

repentaglio l'incolumità fisica dell'avversario, ma basta dimostrare che l'altro, da quel colpo, non sarebbe riuscito a difendersi adeguatamente.

[168] Il combattimento è interrotto e dichiarato in parità, anche se Achille attribuisce a Diomede un premio di valore leggermente superiore: è come se nel judo avesse vinto per *hantei*, per giudizio arbitrale.

[169] Il disco quindi faceva parte del corredo di un guerriero.

dalla mano pesante, e superò i segni di tutti[170].
Ma quando prese il disco Polipete furia di guerra,
(845) quanto lontano un bovaro scaglia il suo bastone
che vola roteando tra le mucche del gregge,
di tanto superò tutti gli altri in gara: a quel punto gli Achei (lo) acclamarono (vincitore).
Allora, i compagni del gagliardo Polipete si alzarono
e portarono il premio del re alle concave navi[171].

COMMENTO

Polirete è il primo dei quattro concorrenti ad essere presentato ed è l'ultimo a tirare: con la tecnica retorica del *climax* ascendente, i concorrenti lanciano ed ottengono risultati migliore in ordine inverso rispetto a quello nel quale sono stati presentati.

Il disco, pur non essendo un oggetto bellico, fa sempre parte del corredo del guerriero omerico, segno che fin dai tempi più antichi alcune armi o modalità di offesa (il lanciare qualcosa contro qualcuno) si erano già evolute in sesno ludico.

LA SETTIMA GARA: IL TIRO CON L'ARCO

(850) E (Achille) offrì livido ferro anche agli arcieri
e pose in messo dieci scuri e dieci doppie scuri;
poi drizzò l'albero di una nave dalla prua azzurra
nella sabbia, lontano; presa una colomba tremante,
la legò per una zampetta con una corda sottile ed invitò
(855) a colpirla con una freccia: "Chi colpirà la colomba tremante,
si pigli tutte le doppie scuri e se le porti a casa;
chi invece colpirà la corda, sbagliando l'uccello,
dato che è meno bravo, si prenderà le scuri!".
Disse così: e si levò in piedi il forte re Teucro,
(860) e si alzò pure Merione, scudiero di Idomeneo,
che in un elmo di bronzo tirarono i dadi
e a Teucro toccò in sorte i essere il primo: subito egli lanciò
gagliardamente la freccia, ma non promise al Dio
di offrirgli una bella ecatombe di agnelli primi nati.
(865) Così sbagliò l'uccello, dato che Apollo glielo negò:
colpì però la corda che lo legava vicino alla zampa
e la freccia portatrice di morte tagliò netta la corda.
L'uccello volò vi verso il cielo, la corda invece
Ricadde per terra: gli Achei rumoreggiarono.
(870) Ma in fretta Merione gli tolse di mano l'arco,
mentre la freccia l'aveva già presa in mano da quando Teucro aveva preso la mira:
e subito ad Apollo arciere promise
di offrirgli una bella ecatombe di agnelli primi nati.
Quindi mirò alla colomba (che volava) alta sotto le nubi,
(875) e la colpì in pieno sotto l'ala, mentre svolazzava.
La freccia la trapassò e cadendo giù in terra
si infisse ai piedi di Merione, intanto l'uccello,
posato sull'albero della nave dalla prua azzurra,
afflosciò il collo, mentre le ali pennute si ripiegavano
(880) e la vita gli volava via dalle membra: così
piombò giù dall'albero, tra lo stupore della gente che guardava.
Merione dunque si prese le dieci doppie scuri,
mentre Teucro si portò alle concave navi le scuri (singole).

[170] Dopo ogni lancio, si metteva un segno nel punto in cui il disco era arrivato.
[171] Ovviamente, il poeta si riferisce agli attrezzi di ferro promessi in seconda battuta da Achille (vv. 814-815).

COMMENTO

Alla nostra sensibilità, il fatto che il bersaglio della gara sia una colomba viva legata con una corda ad un supporto fisso sembra una inutile crudeltà. È inutile sottolineare l'assenza, in questo periodo, di una coscienza "animalista", che impedirebbe oggi di dedicarsi ad una disciplina del genere: tra l'altro, alcune discipline del tiro a segno oggi poco praticate, come il tiro al piccione (d'argilla) e al cinghiale corrente (in sagoma) derivano evidentemente da situazioni reali di caccia o di gioco con animali veri.

Si può pensare che la colomba, essendo il tiro con l'arco inserito in una cornice funerario – religiosa, sia uno dei tanti animali sacrificati agli dei: questo, se non placa certo la coscienza contemporanea, perlomeno appare come plausibile giustificazione storica del suo "sacrificio".

L'OTTAVA ED ULTIMA GARA: IL LANCIO DEL GIAVELLOTTO

Giunti ormai alla fine, il Pelide portò un giavellotto dalla lunga ombra
(885) e un lebete nuovo, decorato a fiori, del valore di un bue,
e li depose in mezzo: quindi si alzarono i lanciatori,
prima si alzò l'Atride, il molto potente Agamennone,
poi si alzò Merione, il forte scudiero d'Idomeneo.
Ma disse loro il glorioso Achille dal piede veloce:
(890) "Atride, sappiamo bene quanto tu superi tutti
e quanto vali per potenza di lancio:
tu porterai questo premio alle concave navi,
e daremo il giavellotto al forte Merione,
se tu vuoi così nel tuo cuore: quanto a me, ti prego che sia così!".
(895) Così disse (Achille), ed il signore di genti Agamennone non fu contrario,
e diede a Merione il giavellotto di bronzo, mentre l'eroe
(897) diede intanto all'araldo Taltibio il premio bellissimo.

COMMENTO

Anche in questo episodio c'è qualcosa che stona rispetto alla nostra sensibilità sportiva: non si procede alla gara vera e propria, in quanto Agamennone è riconosciuto campione imbattibile dai presenti e dai giudici, e quindi vince "per chiara fama".

Per fare un'analogia con situazioni dello sport moderno, è come quando si tiene nella rappresentativa nazionale un atleta ritenuto più forte di tutti gli altri, anche se non ha partecipato e vinto i campionati assoluti e se negli ultimi tempi non è più brillante come un tempo. Non sempre questa filosofia risulta vincente: alle Olimpiadi di Seul 1988, ad esempio, si fece partecipare per la terza volta al torneo di judo il plurimedagliato Ezio Gamba, che però in quella circostanza era completamente fuori forma, e la sua avventura coreana si chiuse ingloriosamente. Per ovviare a questo, nei paesi anglosassoni si tengono speciali selezioni chiamate *Trials*: chi li vince va alle Olimpiadi ed ai campionati mondiali, chi li perde (fosse anche il primatista del mondo della specialità) sta a casa. Entrambe le soluzioni hanno vantaggi e svantaggi: tra questi, nel primo caso si rischia di togliere opportunità ad atleti più giovani, più in forma e più promettenti; nel secondo caso si rischia altrettanto di mandare in competizione atleti che non danno garanzie di rendimento costante.

Invece alla sensibilità achea non risulta stridente che a Merione non sia data nemmeno la possibilità di cimentarsi nella gara, e magari di mettere a segno un colpo come quello di Antìloco.

FONTE: *Iliade*, canto XXIII, vv. 249-897; in Omero, *Iliade*, prefazione di Fausto Codino e versione di Rosa Calzecchi Onesti con testo originale a fronte, Torino, Einaudi, 1980 (7), pp. 807-841

COMMENTO CONCLUSIVO

In questi seicento versi abbiamo trovato descritte con grande minuzia i dettagli tecnici espettaclari delle gare, abbiamo appreso tattiche e trucchi, assistito ad emozionanti colpi di scena, alla gloria per i vincitori e alla pena e alla delusione degli sconfitti; abbiamo sentito il pubblico interagire con lo svolgimento delle gare e visto la quantità e la qualità dei premi messi in palio; abbiamo infine sempre sentito aleggiare sulle contese e sui contendenti lo spirito dell'eroe caduto per il quale i giochi sono stati allestiti, Patroclo.

Come ci fa osservare lo studioso del mondo greco Dario Del Corno, "il fragore delle armi e il sangue delle stragi, che sono il motivo conduttore del poema, sembrano un ricordo lontano: ma un filo tenca collega l'intervallo agonistico con la guerra. Questo raccordo non consiste tanto nell'ovvio fattore dell'eccellenza fisica, indispensabile per eccellere nel combattimento come nelle gare, quanto in una fondamentale attitudine

della mente, che è tipica dell'uomo greco […] la violenza contro il nemico non è tanto lo scatenamento di un istinto aggressivo, quanto la modalità necessaria per adempiere all'obbligo sociale della competizione, affermando il proprio primato individuale fra i compagni d'arme: e non è un caso che a contendere nelle gare per Patroclo siano gli stessi campioni dell'esercito sul campo di battaglia"[172].

A conclusione di questo lungo episodio dell'Iliade, vogliamo far notare come sia attribuito un grande valore alle capacità atletiche diversificate, alla "polisportività".

In totale, sono 14 gli eroi impegnati nelle competizioni: tra questi, a tre gare partecipano Merione (corsa dei carri, tiro con l'arco, lancio del giavellotto) ed Aiace Telamonio (lotta, combattimento in armi, lancio del disco), a due gare partecipano Diomede (corsa dei carri e combattimento con le armi), Antiloco (corsa dei carri e corsa a piedi), Epeo (pugilato e lancio del disco) ed Ulisse (lotta e corsa a piedi).

Dal punto di vista dei risultati, Diomede risulta vincitore in tutte e due le gare a cui partecipa: (nel combattimento in armi risulta vincitore per giudizio arbitrale, visto che per tre volte sta per colpire mortalmente l'avversario Aiace Telamonio), come anche Odisseo (che vince la corsa a piedi e pareggia la lotta con Aiace Telamonio, sfruttando nella prima gara il favore della dea Atena e usando nella seconda la *métis* per pareggiare la maggiore forza fisica dell'avversario), mentre Antiloco, pur non vincendo, si comporta onorevolmente in tutte e due (secondo nella corsa dei carri dietro l'imprendibile Diomede ma davanti al forte Menelao, e terzo nella corsa a piedi, dietro due "vecchie volpi" come Ulisse ed Aiace Oileo). Epeo mostra grande abilità nella gara del pugilato, vincendola nettamente, ma ridicola imperizia nel lancio del disco.

Per quanto riguarda gli "stakanovisti" di quei giochi, Aiace Telamonio è primo a pari merito negli incontri con Diomede ed Ulisse, e giunge secondo nel lancio del disco, mentre Merione, ultimo nella corsa dei carri, si riscatta con una prova magistrale nel tiro con l'arco, mentre nella gara di lancio del giavellotto non ha modo di farsi valere in quanto viene assegnata d'ufficio ad Agamennone, ritenuto invincibile per fama.

La lode della poliedricità motoria e sportiva si ritrova non solo nei giochi "giocati", ma anche in quelli rievocati esempio nel discorso di Nestore ad Achille, nel quale il primo ricorda i suoi meriti di pugile, di lottatore, di corridore, di lanciatore del giavellotto e di auriga, e la si ritroverà anche nell'*Odissea*, nel discorso di Ulisse ai Feaci, nel quale il re di Itaca, dopo avere dato dimostrazione di valentia nel lancio del disco, elenca gli altri giochi nei quali sfida i giovani a batterlo: pugilato, lotta, corsa, tiro con l'arco, e lancio del giavellotto.

In questi nostri tempi di specializzazione sportiva, e non di rado di specializzazione precoce, la lettura del XXIII canto dell'*Iliade* crediamo possa assumere il ruolo di un monito pedagogico, invitandoci a fare sperimentare ai nostri atleti, specialmente quelli giovani, molti campi e molte opportunità, dalle quali poi distillare le specialità nelle quali impegnarsi con maggiore rigore tecnico.

TESTO 29. Il gioco con la palla di Nausicaa e delle sue ancelle nel canto VI dell'*Odissea*

INTRODUZIONE

Il mondo dell'*Odissea* è posteriore di molti secoli rispetto a quello descritto nell'*Iliade*, e questo porta a pensare che i due poemi non siano stati scritti dallo stesso autore, anche se per tradizione si continua ad attribuirli entrambi ad Omero.

Se nell'*Iliade* non trovano spazio sentimenti che non siano in qualche modo connessi con gli ideali del valore bellico e dell'amor patrio[173], nell'*Odissea* c'è invece spazio per un mondo interiore che si esprime in scene giocose, in cui la ricerca del senso estetico prevale sulla funzionalità del gesto.

La descrizione del gioco con la palla di Nausicàa, figlia del re dei Feaci Alcìnoo, e delle sue ancelle ha lo scopo narrativo di introdurre l'eroe Odisseo, provato da esperienze terribili sulla via del ritorno in patria, in questo nuovo mondo nel quale è capitato. È una scena caratterizzata da un'estrema leggerezza e spensieratezza, contrariamente a quasi tutti gli altri episodi del poema, nei quali prevale la dimensione tragica della lotta per sopravvivere e dell'uso della ragione e dell'astuzia per raggiungere lo scopo del ritorno a casa.

[172] D. DEL CORNO, *Un Discobolo per l'estate*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 22.

[173] Questo accade anche nelle toccanti scene tra Ettore e sua moglie Andromaca, tra Ettore e suo figlio Astanatte, tra Priamo che chiede al Achille il corpo stazionato del figlio Ettore.

(93) Dopo che ebbero lavate le vesti, portato via tutto lo sporco,
le stesero in fila lungo la marina, proprio là dove il mare
(95) con maggiore forza dilavava la ghiaia sul lido.
Poi si lavarono anche loro, si cosparsero di olio lucente
e si misero a mangiare sulle rive del fiume, mentre aspettavano
che le vesti asciugassero ai raggi del sole.
Quando furono sazie di cibo, ella (Nausicàa) e le ancelle
(100) giocarono a palla, gettando via i veli del capo;
e fra loro Nausicàa dal braccio bianco intonava il canto.
Come va per i monti Artemide dalla voce squillante,
o sul Taigeto eccelso o su per l'Erimanto[174],
godendo nel cacciare rapide cerve o cinghiali,
(105) e con lei scherzano le ninfe, le figlie di Zeus
armato di egida, che abitano i campi, e di questo gode in cuore Letò[175],
ma lei (Artemide)) più in alto di tutte leva il capo e la fronte,
e si distingue assai bene, nonostante tutte siano molto belle;
così tra le ancelle si distingueva la giovane vergine (Nausicàa).
(110) Ma quando fu giunta l'ora di tornarsene a casa,
una volta aggiogate le mule e piegate le belle vesti,
in quel momento Atena dagli occhi azzurri pensò che dovesse succedere ben altro:
che Odisseo si svegliasse, vedesse la giovinetta dai begli occhi
e proprio lei tra tutti i Feaci lo guidasse in città.
(115) La regina lanciò dunque la palla ad un'ancella,
ma l'ancella fallì (la presa) e la palla scagliata finì nel gorgo profondo.
Quelle gettarono un lungo grido … e Odisseo luminoso si svegliò […]

FONTE: *Odissea*, canto VI, vv. 93-117; in Omero, *Odissea*, prefazione di Fausto Codino e versione di Rosa Calzecchi Onesti con testo originale a fronte, Torino, Einaudi, 1981 (8), pp. 161-162

COMMENTO

Il poeta non indugia sui dettagli tecnici del gioco, che da quanto capiamo consisteva nel lanciare e ricevere la palla senza farla cadere, quanto sul clima di svago e di spensieratezza nel quale far "piombare", come un fulmine a ciel sereno, il naufrago Odisseo.

E' un gioco che si svolge a tempo di musica, ritmato sul canto delle fanciulle (v. 101), e che rappresenta un vero e proprio momento di svago dopo le fatiche del lavoro domestico.

TESTO 30. I giochi dei Feaci in onore di Ulisse nel canto VIII dell'*Odissea*

INTRODUZIONE

Portato a corte da Nausicàa, secondo i doveri dell'ospitalità, Odisseo viene accolto in modo molto cordiale da Alcìnoo, e partecipa al banchetto dei nobili Feaci. Come era tradizione, durante il banchetto un aedo (cantore) declamava, accompagnandosi con la cetra, le imprese degli dèi e degli eroi.

Ad un certo punto, il "gradito cantore" della mensa dei Feaci, che è cieco, rievoca episodi della guerra di Troia e, senza sapere di averlo tra gli ascoltatori, narra di una contesa tra Odisseo ed Achille: questa inaspettata rievocazione di quegli eventi fa scattare l'irrefrenabile commozione del re di Itaca, alla quale Alcinòo cercherà di porre fine convocando giochi atletici.

IL PIANTO DI ULISSE

(83) Queste imprese cantava il cantore glorioso, e Odisseo,
afferrando il grande manto purpureo con le mani gagliarde,

[174] Il Taigeto è una catena montuosa del Peloponneso, che raggiunge anche un'altezza di 2500 metri: da una sua altura, secondo la tradizione, gli Spartani gettavano i bambini malformi e gracili, ritenendoli inabili al combattimento e quindi inutili per la società. L'Erimanto è una catena montuosa dell'Arcadia occidentale, regione del Peloponneso.
[175] Letò (anche Leto o Latona) era la madre di Artemide e di Apollo.

(85) lo tirò sulla testa e nascose la bella fronte,
perché aveva vergogna nel farsi vedere dai Feaci versare lacrime da sotto le ciglia.
Quando il cantore interrompeva il canto divino,
(Odisseo) si asciugava le lacrime e toglieva il manto dal capo,
alzava la duplice coppa e brindava in onore degli dei,
(90) ma quando (il cantore) ricominciava, spinto a cantare di nuovo
dai nobili Feaci, che apprezzavano molto i suoi racconti,
di nuovo Odisseo si copriva il capo e ricominciava a piangere.
E se a tutti gli altri poté nascondere le lacrime,
non vi riuscì con Alcìnoo, che se ne accorse e capì,
(95) dato che, seduto accanto a lui, ne udiva i singhiozzi pesanti.

COMMENTO

Mentre nell'*Iliade* Odisseo è un eroe tutto d'un pezzo, quasi incapace di sentimenti e tutto preso dal suo compito di sire guerriero, nell'*Odissea* è un uomo a tutto tondo, eccezionale certamente, ma che condivide con gli altri uomini i sentimenti di tutti i giorni, anche quello socialmente "sconvenienti": la tristezza, la nostalgia, il dolore del ricordo.

E' un eroe provato, molto diverso dall'atleta spavaldo che affronta Aiace Telamonio nella lotta o batte Aiace d'Oileo nella corsa.

LA CONVOCAZIONE DEI GIOCHI DA PARTE DI ALCINOO

Allora parlò così ai Feaci amanti del remo:
"Ascoltate, principi e capi feaci,
già siamo sazi in cuore sia del giusto banchetto,
sia della cetra, che del ricco banchetto è compagna.
(100) Adesso usciamo, e facciamo prova dei giochi
di ogni specie: facciamo in modo che lo straniero narri agli amici,
una volta tornato a casa, quanto (noi Feaci) eccelliamo su tutti
nel pugilato e nella lotta, nella ora e nel salto!" [176].
Dette queste cose, uscì per primo e quelli lo seguirono.

COMMENTO

Possiamo notare come la convocazione dei giochi abbia un triplice scopo. Il primo, immediato, è quello di mettere fine al momento di imbarazzo creatosi con la commozione di Odisseo a causa della narrazione delle vicende della guerra di Troia: la convocazione dei giochi agisce quindi come un "diversivo", un chiaro momento di evasione da una realtà sentita come opprimente.

Il secondo, a lungo termine, è quello di eternare la memoria dei Feaci presso altri popoli proprio attraverso manifestazioni di valore fisico.

Il terzo infine riguarda il puro piacere di giocare e di vedere giocare: se nel mondo dell'*Iliade* il gioco ginnico – atletico ha sempre un'occasione funeraria, qui vediamo che esso, pur mantenendo quasi la stessa struttura (sia della sequenza sia delle discipline sportive), ha in realtà uno scopo molto più "ludico", ed infatti anche la descrizione è orientata alla celebrazione della bellezza della gioventù che vi partecipa.

IL CORTEO DEI PARTECIPANTI E DEL PUBBLICO

(105) Appesa al chiodo la cetra sonora,
l'araldo prese per mano Demòdoco[177] e lo guidò
fuori dalla sala: lo guidò per la via, dove gli altri
nobili feaci stavano andando, a vedere le gare.
Si diressero verso la piazza, seguiti da una grande folla,
(110) innumerevole. E si fecero avanti i giovani, molti e valenti:

---

[176] L'ordine pugilato - lotta e corsa – salto risponde sia a motivi metrici sia a motivi logici: risultano accoppiati due sport di combattimento e due sport atletici.

[177] Demòdoco, come sappiamo dalla sua presentazione precedente (vv. 62-64), è cieco, e si muove con l'aiuto di un araldo: qui lo conduce fuori dalla stanza, dopo i giochi tornerà a palazzo a prendergli la cetra (vv. 256-257, 260 –261). La raffigurazione di cantori ciechi è un luogo tipico della letteratura greca arcaica.

si fecero avanti Acròneo, Ochìalo, Elatrèo,
Nautèo, Primnèo, Anchìalo, Eretmèo,
Pontèo, Prorèo, Tòonte e Anabesìneo,
e anche Anfìalo, il figlio di Polinèo Tettonìde[178].
(115) Si fece avanti anche Eurìalo, simile ad Ares flagello degli uomini,
il Naubolìde, che era il più bello nell'aspetto e nel corpo
tra tutti i Feaci, tranne il perfetto, Laodàmante;
si fecero avanti infine anche i tre figli del perfetto Alcìnoo,
Laodàmante, Alio e il divino Clitòneo.

COMMENTO

Alle parole del re seguono poi i rapidi preparativi dei giochi, ai quali partecipano tutti i giovani nobili feaci, compresi i tre figli di Alcinoo.

L'elenco dei partecipanti occupa ben 9 versi e sembra dare l'idea che la gara inizi proprio con il lanciarsi nella competizione: il poeta omerico vuole rendere, con l'elenco incalzante dei nomi, la visione di questi splendidi giovani che si alzano per competere e si staccano nettamente dalla folla.

LE GARE: CORSA, LOTTA, SALTO, DISCO, PUGILATO

(120) Questi si cimentarono prima di tutto nella corsa:
lontano dalla mèta si stendeva la pista, e subito tutti in un gruppo
rapidamente volavano tra la polvere per la pianura.
Fra loro Clitòneo perfetto fu il primo nella corsa:
quant'è in un maggese un solco di mule, di tanto
(125) correndo avanti agli altri raggiunse il pubblico, mentre gli altri rimasero indietro.
Poi nella dura lotta si cimentarono:
in questa Eurìalo superò tutti i migliori.
Nel salto Anfìalo fu tra tutti eccellente,
nel disco invece a tutti fu superiore Elatrèo,
(130) ed infine nel pugilato Laodàmante, il forte figlio di Alcìnoo[179].

COMMENTO

I giochi si svolgono in brevissimo tempo: la loro descrizione procede per rapidi cenni, e di alcuni si nomina solo il vincitore. È evidente però che al poeta interessa creare il clima adatto alla disputa successiva, quando Odisseo viene invitato a partecipare.

I giochi si svolgono anche in maniera diversa rispetto all'ordine indicato dal re Alcinoo: prima si disputa la corsa, che si svolge in una pianura e non in uno stadio appositamente allestito: la descrizione di questa gara, pur nella sua stringatezza, è quella nella quale il poeta dispiega meglio le sue arti retoriche, quando dice ad esempio che il vincitore Clitoneo distanzia gli altri "quant'è in un maggese un solco di mule", non rinunciando ad una similutudine tratta dai lavori agricoli.

Poi seguono rapidamente, come una serie di diapositive, la lotta, il salto, il lancio del disco (che da Alcinoo non è stato nominato) ed infine il pugilato: in cinque versi si esauriscono quattro discipline.

È probabile che la scelta di queste cinque gare non sia casuale, ma fosse un modello standard di competizione atletica: si tratta di discipline "essenziali", che non richiedono attrezzature laboriose, come un duello in armi o una competizione remiera, e proprio per questa loro essenzialità sono presenti in tutti i popoli, permettendo quindi di fare immediatamente delle comparazioni significative, alle quali Alcinoo tiene in modo particolare.

La mancanza di dettagli tecnici e di descrizioni psicologiche dei partecipanti accentua, a nostro modo di vedere, l'elemento ludico delle competizioni, che non vengono caricate di eccessive aspettative né da parte degli atleti né da parte degli spettatori, come invece accadeva nei giochi patroclei.

---

[178] Quasi tutti i nomi dei Feaci hanno un riferimento ben preciso al mare e all'arte della navigazione: per esempio, Elatrèo deriva da *elatér* ("colui che guida" – un cavallo o una nave); Nautèo significa "colui che naviga", Anchìalo e Anfìalo "circondato dal mare", Primnèo "colui che sta a poppa" e Prorèo "colui che sta a prua".

[179] E' da notare che le gare si esauriscono nello spazio di 11 versi: al poeta dell'*Odissea* infatti non interessa lo svolgimento delle gare in sé, come invece interessava al poeta dell'*Iliade* (che vi dedica un intero libro), ma utilizzare l'episodio delle gare sportive per avviare il disvelamento del personaggio Odisseo agli occhi degli ospitali Feaci.

LAODAMANTE INVITA ODISSEO A PARTECIPARE
E quando tutti si furono godute le gare,
parlò fra loro Laodàmante, figlio di Alcìnoo:
"Ed ora, amici, chiediamo all'ospite se un gioco
sa fare e se vi eccelle: di corpo non è certo gracile,
(135) le gambe, le cosce e le due braccia sopra (sono forti),
è robusto il collo e grande il petto; e nemmeno gli manca
la giovinezza: è solo stato duramente provato da molte sventure.
Io vi dico che non c'è niente di peggio del mare
per conciar male un uomo, anche se questi è molto forte!".
(140) Eurìalo gli rispose, parlando così:
" Laodàmante, questo l'hai detto molto a proposito.
Tu stesso, dunque, vallo ad invitare e digli parola!".
Udito questo, il nobile figlio di Alcìnoo
si portò in mezzo e disse ad Odisseo:
(145) "Vieni anche tu, ospite padre, e cimèntati in gara,
se eccelli in qualcuna: hai infatti l'aria di saperne, dei giochi!
E certo non c'è gloria maggiore per l'uomo, finché vive,
di quella che si procura con le mani o coi piedi.
Ma su, cimèntati e scaccia le pene dal tuo cuore[180]:
(150) al tuo viaggio (di ritorno) manca poco, la nave
è già in mare e sono pronti i compagni!".

COMMENTO

Odisseo viene invitato a partecipare non da una persona qualsiasi, ma da Laodàmante, figlio di Alcinoo e vincitore del pugilato: il partecipare serve per mostrare il proprio valore, e quindi la "comunanza" con colui che invita.

Significativa la nota psicologica, appena accennata, relativa al giovane principe, agli occhi del quale il vigore fisico dell'ospite, al di là delle tribolazioni patite, non è passato inosservato: il partecipare ha allora anche il significato puramente ludico che stiamo mettendo in evidenza nel confronto col mondo dell'*Iliade*.

Nelle parole di Laodàmante, oltre alla qualificazione del gioco come "di-vertimento" (v. 149), è certamente racchiuso anche l'ideale greco – arcaico della bellezza fisica, secondo il quale la forza è ben commisurata all'armonia complessiva delle forme.

LA RISPOSTA NEGATIVA DI ODISSEO E LE OFFESE DI EURIALO
Così gli rispose l'accorto Odisseo:
"Laodàmante, perché mi invitate? Per prendervi gioco di me?
Ho nel cuore molti affanni, assai più che (pensieri per le) gare,
(155) io che finora ho tanto patito e tanto sofferto,
io che ora siedo qui nella vostra piazza, impaziente
di andarmene, molto grato al re e a tutto il popolo!"[181].
Allora Eurìalo gli rispose , ma con toni offensivi:
"E allora vai pure, straniero! No, tu non sembri davvero un uomo capace
(160) nelle gare, come tante ce ne sono tra gli uomini.
Sembri piuttosto uno che, sempre viaggiando su una nave a più ordini di remi,
è a capo di marinai dediti al commercio,
uno che tiene conto del carico e controlla i viaggi
e i guadagni rapaci … no, non mi sembri proprio un'atleta!".

[180] Anche da questo verso è dimostrata una concezione eminentemente ludica della pratica atletica, che ha un effetto "consolatorio" su chi è provato dalla vita.
[181] Odisseo cerca di dare una risposta diplomatica: non vuole infatti partecipare ai giochi e mostrare eccessivo valore, per non offrire a qualcuno la possibilità di riconoscerlo. Tuttavia, la sua risposta sembra piuttosto brusca e fatta per scontentare tutti i presenti.

COMMENTO

Di fronte alle gentili parole di Laodamante e al suo diretto invito, con una risposta al limite della scortesia Odisseo si schermisce, certamente perché non vuole troppo compromettersi, e finge di interpretare in senso canzonatorio l'invito del principe.

Seguono poi le parole del giovane nobile Eurialo, queste sì marcatamente offensive, visto che lo lo paragona, dispregiativamente ad un mercante attaccato al soldo, anziché ad un nobile che coltiva le "nobili" arti dell'atletica: solo a quel punto, colpito nell'onore, Odisseo si decide ad entrare in lizza e a far vedere le sue capacità.

LA REAZIONE DI ODISSEO

(165) A questo punto, fulminandolo con lo sguardo, l'accorto Odisseo gli rispose:
"Ospite, non hai certo ben parlato! Mi sembri un pazzo!
Certo, non a tutti gli uomini gli dei concedono
bei doni: bellezza, intelligenza, parola eloquente.
Uno può essere meschino di aspetto,
(170) ma un dio di bellezza incorona il suo dire. Allora tutti lo guardano
affascinati, perché egli parla sicuro,
con garbo soave: fa una bella figura nelle assemblee
e, quando gira per la città, tutti lo contemplano come un dio.
Un altro invece, per la bellezza è simile agli dei,
(175) ma purtroppo le sue parole non sono per niente aggraziate.
E questo è proprio il tuo caso: hai una bellezza splendente, e un dio
non potrebbe creare nulla di meglio, ma sei davvero una zucca vuota.
Mi hai mosso l'ira nell'anima,
parlandomi in modo sgraziato. Nei giochi non sono un pivello,
(180) come tu cianci, ma ero – penso – tra i primi,
quanto potevo contare sul mio vigore, sulle mie braccia.
Ora sono vinto dalla sciagura e dai mali: ho molto sofferto
Provando le guerre degli uomini e le onde paurose.
Ma anche così, pur avendo tanto patito, farò prova in gara.
(185) La parola morde l'animo: e tu mi hai davvero irritato, con la tua!".

COMMENTO

Ancora una volta assistiamo, nei poemi omerici, allo scontro tra un giovane ed un anziano: qui Odisseo prima rintuzza Eurialo dal punto di vista argomentativo, dimostrando razionalmente la dissennatezza di quanto affermato, e si noti l'argomento della coppia oppositiva apparenza/sostanza.

Poi Odisseo provvederà anche ad una dimostrazione "sul campo", ritenuta anche in quella cultura, come nella nostra, estremamente più efficace delle semplici parole.

DALLE PAROLE AI FATTI: ODISSEO SCAGLIA IL DISCO PIU' PESANTE

Così disse, ed avvolto com'era nel manto[182], si slanciò ed afferrò un disco,
il più grande, il più grosso, il più pesante, e non di poco,
di quello con cui tra di loro i Feaci si mettevano alla prova nel lancio[183]:
quindi lo fece roteare e lo scagliò via dalla mano gagliarda.
(190) Fischiò la pietra e si appiattirono a terra
i Feaci dai lunghi remi, navigatori famosi,
di fronte all'impeto di quella pietra, che passò i segni di tutti,
volando rapida fuori dalla mano. Atena ne segnò il termine,
apparendo d'aspetto simile ad un uomo, e così parlò, dicendogli:
(195) "Anche un cieco, straniero, distinguerebbe il tuo segno
al tatto! Non è confuso con gli altri:

[182] E' una nota molto interessante: Odisseo non si prepara nemmeno per la gara, togliendosi il mantello; questo accresce il valore della prestazione.

[183] E' significativo, a questo proposito, che Odisseo scelga proprio il disco, la disciplina che Alcinoo non aveva nominato e alla quale il poeta dedica solo un verso, per rintuzzare le parole sconsiderate di Eurialo.

è il primo fra tutti! Rincuòrati per questa tua prova:
tra i Feaci nessuno raggiungerà o supererà questo segno!"[184]
Così gli disse, e il glorioso e costante Odisseo fu felice,
(200) lieto di vedere nell'arena un amico a lui favorevole.

COMMENTO

Oltre agli aspetti meramente tecnici (il disco ancora di pietra e non di metallo, l'uso dei segni per marcare il risultato dei singoli atleti), è notevole il fatto che Odisseo sia effettivamente appagato non tanto dal risultato in sé, che pure evidentissimo, quanto dal riconoscimento pubblico di quel risultato, che qui è interpretato dalla divinità che appare sotto forma umana.

LA SFIDA DI ODISSEO AI GIOVANI FEACI

E allora, un po' più disteso, così parlò tra i Feaci:
" Questo adesso uguagliate, voi giovani, e subito un altro
ne posso lanciare, simile o anche più lontano.
E chiunque di voi è spinto dall'animo o dal cuore
(205) venga presto a far prova, su, perché troppo mi avete irritato!
Pugilato, lotta, corsa: nessuno rifiuto
tra i Feaci, escluso Laodàmante: egli infatti è mio ospite.
Chi potrebbe lottare contro colui il quale lo sta ospitando?
Sarebbe davvero stolto, anzi spregevole, l'uomo
(210) che provoca a gara chi gli ha dato accoglienza
In un paese straniero: sarebbe come mutilarsi da solo.
Degli altri, non sdegno e non rifiuto nessuno:
voglio vederli in faccia e far prova con loro!
In tutte le gare valgo qualcosa, tutte quelle che si usa fare tra gli uomini.
(215) So maneggiare bene l'arco bel levigato; al primo colpo
centro un uomo con la freccia, tra il folto
dei guerrieri nemici, anche se i suoi compagni in massa
gli stanno attorno e tirano frecce a loro volta.
Solo Filottète mi superava con l'arco
(220) in terra troiana, quando noi Achei tiravamo con l'arco.
Degli altri dico che sono molto migliore,
di tutti quanti gli uomini che ora vivono sulla terra e mangiano pane.
Con gli uomini antichi, no, non vorrei certo misurarmi,
non certo con Eracle, o con Eurito Ecalièo;
(225) essi anche con gli dei gareggiavano nel tiro con l'arco.
Per questo morì improvvisamente il grande Eurito e la vecchiaia
non lo raggiunse nel suo palazzo, perché Apollo lo uccise,
irato perché aveva osato sfidarlo in una gara di tiro con l'arco.
Col giavellotto colpisco lontano quanto un altro non può con la freccia.
(230) A correre solo ho paura che mi vinca qualcuno
dei Feaci: troppo miseramente sono stato fiaccato
tra le onde infinite, perché sulla nave non ebbi modo di avere
cura costante del corpo: le mie ginocchia si sono indebolite".

COMMENTO

A conclusione della disputa coi giovani Feaci, Odisseo ricorda i suoi meriti atletici, infervorato e ringalluzzito dalla prova di valore sportivo offerta. Non sfugge al lettore che la narrazione delle prestazioni atletiche supera, nell'economia del poema, la narrazione delle prestazioni atletiche effettivamente praticate: l'interesse del poeta dell'*Odissea*, contrariamente a quello dell'*Iliade*, è centrato sulla psicologia dell'eroe più che sulle sue gesta.

[184] Ancora un intervento divino, stavolta posteriore al risultato eccezionale ottenuto dall'uomo: Atena qui si limita a "ratificare" il risultato.

È da notare che citi prima di tutto il tiro con l'arco, sul quale si dilunga con dovizia di particolari, e proprio l'arco sarà lo strumento di morte per eccellenza durante la strage dei pretendenti nel palazzo di Itaca (*Odissea*, VIII, 201-233); al secondo posto viene il lancio del giavellotto: sono discipline belliche per eccellenza, nelle quali non teme certo rivali.

Solo alla fine Odisseo nomina la corsa, nella quale ammette però di poter essere battuto da qualche giovane.

IL DISCORSO CONCILIANTE DI ALCINOO

Così disse, e tutti rimasero ammutoliti, in silenzio;
(235) solo Alcìnoo gli rispose, e così gli disse:
"Ospite, non parli certo in modo sgradito tra noi,
perché tu vuoi mostrare la bravura che hai,
sdegnato che questi (Eurìalo), accostandosi in pieno campo,
ti abbia offeso, come mai avrebbe offeso la tua bravura
(240) chi nel suo cuore sapesse le cose adatte da dire[185].
Ma ora ascolta le mie parole, perché anche agli altri
eroi tu possa narrare, quando là nel palazzo
banchetterai vicino alla tua sposa ed ai tuoi figli,
ricordando le nostre virtù, tu possa narrare in quali opere Zeus
(245) concede anche a noi l'eccellenza, fin dal tempo dei padri.
Non siamo pugilatori perfetti, e nemmeno lottatori,
ma corriamo veloci e siamo eccellenti nel navigare.
E sempre ci sono cari la festa, la cetra, la danza,
cambiarsi le vesti, i bagni caldi e l'amore.
(250) Su, voi che siete i migliori danzatori feaci,
danzate, in modo che lo straniero narri agli amici,
tornato a casa, quanto eccelliamo su tutti
nell'arte navale, nella corsa, nella danza e nel canto.
A Demòdoco si porti subito la cetra
(255) sonora, che certo nella mia sala è rimasta!".

COMMENTO

Alcinòo diplomaticamente cerca di ricomporre l'accaduto perché non degeneri, ricordando lo scopo della convocazione dei giochi: non era uno scopo assoluto, di risultati tecnici in sé, ma uno scopo

È sintomatico che il re ammetta la non eccellenza del suo popolo in certe discipline, e cerchi subito un altro spettacolo perché l'ordine delle cose possa essere ristabilito: viene scelta la danza, come pura espressione di gestualità estetica, che non può dare adito a contese ulteriori.

LO SPETTACOLO DI DANZA IN ONORE DI ODISSEO

Disse così Alcìnoo, simile agli dei, e l'araldò si alzò,
per andare a rendere la concava cetra nella sala del re.
E subito dopo nove giudici scelti di campo – nove in tutto – si alzarono,
scelti tra il popolo: essi disposero tutto il campo per bene,
(260) spianando il luogo ed allargando la bella arena.
L'araldo arrivò portando la cetra sonora
a Demòdoco; e questi venne nel mezzo ed intorno a lui si disposero
dei giovani nella prima adolescenza, i più esperti nella danza,
e battevano coi piedi il ritmo divino: Odisseo
(265) ammirava l'agile gioco dei piedi e nel suo cuore si stupiva.

[185] Nelle fasi successive dell'episodio (vv. 396-416), Alcìnoo chiede a Eurìalo di chiedere scusa all'ospite e di riparare il torto con un dono: Eurìalo riconosce il suo comportamento sconveniente e si riconcilia con Odisseo poco prima che inizi la cena, nella quale Odisseo svelerà la sua identità (*Odissea*, libro X, vv. 19-24).

COMMENTO

L'espediente di Alcinòo ha raggiunto il suo scopo, e Odisseo placa la sua ira nella contemplazione di uno spettacolo capace di coinvolgere da un punto di vista puramente estetico e ludico.

La danza in questo caso, come pure il gioco della palla (cfr. TESTO 29) hanno uno scopo meramente ludico e ricreativo.

FONTE: *Odissea*, canto VIII, vv. 83-265; in Omero, *Odissea*, prefazione di Fausto Codino e versione di Rosa Calzecchi Onesti con testo originale a fronte, Torino, Einaudi, 1981 (8), pp. 201-211

COMMENTO CONCLUSIVO

Nei giochi descritti in questo canto, possiamo notare sia il distacco dall'origine funebre, sia quello dalle necessità militari, con una particolare accentuazione del puro elemento ludico: si gioca per onorare un ospite. L'*Odissea*, che esprime un universo sociale molto distante da quello dell'*Iliade*, ci mostra già in essere quegli elementi culturali che porteranno alla creazione della civiltà ellenica, ed in particolare (per i nostri interessi) della sua cultura motoria.

L'addestramento militare si va sublimando in educazione integrale, generando quella *paideia* (formazione) capace di armonizzare la cura del corpo e la cura dell'anima. L'accentuazione dell'elemento ludico genera inoltre la pratica dei giochi periodici, manifestazioni sociali e religiose capaci di conferire senso di appartenenza nazionale ai partecipanti: nel brano preso in esame, Alcinoo più volte rimarca che, mostrando l'abilità nel gioco, si tiene alto il nome della nazione dei Feaci e la si fa conoscere positivamente ai popoli vicini.

Ritroveremo tutti questi elementi nell'agonistica greca del periodo classico[186].

TESTO 31. Lo scontro tra Ulisse e il mendicante Iro nel canto XVIII dell'*Odissea*

INTRODUZIONE

Sempre nell'*Odissea*, abbiamo un'altra descrizione di un evento ludico-sportivo, inserito però in una cornice tragica e foriera di morte: l'incontro di pugilato tra Odisseo e Iro.

Odisseo è infatti travestito da mendicante per tenere sotto contro la situazione prima di attuare il suo piano di vendetta, viene infastidito da Iro, che pretende di avere una sorta di monopolio della mendicità a corte, e l'incontro tra i due è sollecitato dalla bestiale sensibilità dei Proci, che vogliono godersi lo spettacolo di due "poveri diavoli" che vengono alle mani per un tozzo di pane: Antìnoo, il più irriverente della brigata, mette anche in palio un premio di poco valore, per rendere la situazione ancora più comica, ai loro occhi di principi debosciati ed ignari di ciò che li aspetta..

Anche in questo caso, come già nell'episodio dei giochi presso i Feaci, Odisseo dapprima cerca una soluzione di compromesso, cercando di evitare di battersi e rischiando anche di passare per vile, e solo in un secondo momento, messo alle strette, accetta il combattimento, nel quale dimostra poi una condotta di gara assolutamente magistrale.

L'ARRIVO DI IRO

(1) E sopraggiunse un famigerato mendicante, che per la città
di Itaca sempre mendicava: ben noto per il ventre insaziabile,
sempre pronto a bere e a mangiare senza smettere mai; non aveva né nerbo
né forza, ma era grande e grosso di corporatura, nel vederlo.
(5) Arnèo era il suo nome: questo gli diede la nobile madre
quando nacque, ma i giovani lo chiamavano tutti Iro[187],
perché portava messaggi, se qualcuno lo incaricava di questo.

[186] Cfr. N.BARBIERI, *op. cit.*, pp. 61-125.

[187] Il nome del mendicante deriva da *hieròs*, che come primo signficato vuol dire "agile", "svelto", "potente"; Iris (Iride) è la messaggera degli dei, in particolare di Zeus e di Era. Per senso traslato, poi il termine viene ad identificare il potente per eccellenza, cioè il "sacro".

COMMENTO

Fin da queste prime battute viene presentato un tipo umano in cui l'apparenza (la grande corporatura) non coincide con la sostanza (l'effettivo valore): il poeta vuole accentuare il contrasto tra i sentimenti di Odisseo, nella cui interiorità si sta svolgendo un dramma che non può ancora avere uno sfogo, e l'inutile situazione di conflittualità provocata da Iro.

L'evidenza della provocazione di Iro, la cui invadenza e la cui tracotanza sono subito percepite come insopportabili, è funzionale anche a giustificare la reazione di Odisseo, che sarà terrificante nella sua tragica efficacia.

IL LITIGIO TRA IRO E ODISSEO

Questi, arrivato, voleva cacciare Odisseo dalla sua casa,
e gli diceva parole fugaci, ingiuriandolo:
(10) "Vattene, vecchio! Vattene dall'atrio, se non vuoi che io ti trascini via per un piede!
Non vedi che mi fan tutti l'occhietto, e mi spingono
A trascinarti? Io però, ne ho vergogna.
E allora vattene, che il nostro litigio non arrivi alle mani!".
Ma l'accorto Odisseo gli rispose, guardandolo male:
(15): "Sei pazzo: io non ti faccio e non ti dico proprio niente di male,
e nemmeno impedisco a qualcuno di farti dei doni, e che ti diano pure molto!
Quest'atrio è grande abbastanza per tutti e due. Non è necessario davvero
che tu sia geloso del bene altrui: tu mi sembri un girovago
come sono io, e dunque la fortuna ce la daranno gli dei.
(20) Però attento, non provocarmi troppo alle mani, non irritarmi,
in modo che io, anche se sono vecchio, non ti riempia il petto e le labbra
di sangue! Allora sarebbe proprio un pace perfetta per me
domani, perché non credo che tu torneresti
per la seconda volta al palazzo di Odisseo figlio di Laerte!".
(25) Irato gli rispose Iro il girovago:
"Oh, oh, sentilo, il mangiapane a ufo, che lingua sciolta che ha!
Pare una vecchia nel canto del fuoco. Ma voglio conciarlo per le feste
pestando a due mani, e fargli schizzare dalle mascelle
tutti i denti per terra, come ad una scrofa che divora il grano.
(30) Cìngiti subito, che tutti costoro ci vedano
mentre ci battiamo: ma come ti batterai contro un uomo più giovane?"
Così quelli che stavano davanti alle alte porte
si accanivano animosamente sulla lucida soglia.

COMMENTO

Assai evidente è l'elemento della sfida: la contesa agonale nasce sempre dal voler o dal dover dimostrare qualcosa: si ricordi ad esempio l'atteggiamento spavaldo del pugile Epeo nei giochi funebri in onore di Patroclo (TESTO 26, vv. 667-675).

In questo caso, il poeta fa notare la sproporzione tra i motivi futili che portano all'incontro, calcando la mano sul comportamento dissennato di Iro, e gli esiti tragici dell'incontro stesso.

L'INTERVENTO DI ANTINOO

E li sentì Antìnoo[188], dalla forza stupefacente,
(35) che ridendo di gusto disse così ai pretendenti:
"Miei cari, mai finora è successo niente di simile:
è un dio che manda tanto spasso in questa casa!
L'ospite ed Iro sono alla prese tra loro
Per fare la lotta: forza, mettiamoli subito di fronte!".
(40) Così parlava, e tutti balzarono in piedi ridendo,

[188] Antìnoo è il leader del gruppo dei Proci, i pretendenti alla mano di Penelope e alla successione di Odisseo, dato per morto. E' presentato come un violento privo di scrupoli, e anche in questo episodio si dimostra tale, volendo trasformare la misera contesa tra due poveri diavoli in una ghiotta occasione di divertimento.

e si affollarono e si strinsero intorno ai due cenciosi mendicanti.
E a loro Antìnoo, il figlio di Eupìte, diceva così:
"Ehi, ascoltate me, pretendenti superbi! Fatemi parlare!
Ci sono quei budelli di capra sul fuoco, che abbiamo preparato
(45) per la cena, riempiendoli di grasso e di sangue.
Chi dei due vincerà e sarà superiore,
venga a prendersene uno, scegliendo quello che vuole;
e poi sempre in futuro banchetterà con noi, e non lasceremo
che nessun altro mendicante venga qui dentro a cercare!"
(50) Così diceva Antìnoo, e a quelli piacque quel discorso.

COMMENTO

Antìnoo, dato che è prepotente come Iro, anche se esercita la sua prepotenza ad un livello sociale più elevato, calamita per un attimo l'attenzione del lettore – ascoltatore del poema omerico, poco prima dell'incontro.

Non senza usare parole di pesante ironia, prima trasforma agli occhi dei suoi amici un'insignificante contesa in un evento eccezionale; poi diventa un magnanimo sponsor, indicando i premi per il vincitore.

Questo suo atteggiamento è funzionale alla descrizione di un personaggio destinato ad una tragica fine.

LA RICHIESTA DI GARANZIE DA PARTE DI ODISSEO

Ma a quel punto l'accorto Odisseo, meditando inganni, parlò loro così:
"O cari, non può un vecchio sfinito dai mali battersi
con un giovane; ma il ventre maligno
mi spinge, fino al punto da rischiare di rimanere ammazzato di botte!
(55) Almeno, però, fatemi tutti questo solenne giuramento:
che nessuno di voi, per difendere Iro, mi batta iniquamente
con mano pesante, e che per lui mi uccida!".
Così diceva, e tutti giurarono come aveva richiesto.
Come ebbero giurato, recitata la formula,
(60) Telemaco, forte e benvoluto dagli dei, prese la parola e disse:
"Ospite, se il tuo cuore e l'animo superbo ti incitano
a batterti contro costui, fallo pure: non temere però altri
fra gli Achei, perché con troppi dovrebbe lottare chi ti colpisse.
Dico questo perché sono il padrone di casa, ma lo approvano anche i due principi
Antìnoo ed Eurìmaco, entrambi noti per la loro prudenza".

COMMENTO

Nei giochi in onore di Patroclo descritti nell'*Iliade*, nessuno dei contendenti ha mai invocato garanzie, dato che tutti hanno sempre accettato l'arbitrato di Achille e le sue decisioni.

Qui invece si tratta di una contesa in una clima surriscaldato, promossa da personaggi la cui nobiltà di nascita è stata infangata dalla condotta di vita, e la contesa è a sua volta un episodio di un contesto nel quale le leggi della umana convivenza sono state sospese, a vantaggio dell'arbitrio dei Proci.

Quindi Odisseo non smentisce la sua fama di uomo prudente, chiedendo che, in caso di vittoria, nessuno possa attuare rappresaglie nei suoi confronti.

LA PAURA DI IRO

(65) Così disse, e tutti quelli approvavano: allora Odisseo
si cinse con degli stracci, per coprire i genitali, ma scoperse le cosce
belle e robuste, ed apparvero le sue spalle larghe
e il petto e le braccia gagliarde: e subito Atena
(70) gli stette vicino, e rendeva salde le membra al pastore di popoli.
Tutti i pretendenti si stupirono moltissimo:
e così qualcuno guardando diceva ad un altro vicino a lui:
"Ahi, presto Iro avrà i guai che cerca, povero Iro!
Guarda che razza di cosce dai vestiti cenciosi mette in mostra quel vecchio!"
(75) Così dicevano: a Iro già tremava il cuore di angoscia,

mentre i servitori lo avevano già cinto e lo stavano spingendo a forza,
pieno di paura; la carne rabbrividiva per tutto il suo corpo.
E Antìnoo lo rimproverava aspramente, dicendogli queste dure parole:
"Fanfarone, che tu fossi già morto, o che non fossi mai nato,
(80) se tremi e hai una paura matta di un uomo
vecchio, sfinito dalle disgrazie che ha addosso!
Ma io ti dico, e lo farò davvero,
che se sarà costui a vincere, e ti sarà superiore,
ti spedirò sul continente, gettandoti su una nera nave,
(85) dal re Echeto[189], sterminatore di tutti i mortali,
che ti taglierà il naso e le orecchie col bronzo spietato,
ti strapperà i coglioni e ancora sanguinanti li farà mangiare alle cagne!"
Così diceva, e le membra di quello erano sempre più tremanti.
Ma ad un certo punto lo spinsero in mezzo, e tutti e due alzarono le mani.

COMMENTO

Molti versi descrivono qui il sorgere di uno dei sentimenti fondamentali dell'espressività umana, la paura. Facendo un confronto con quanto accadeva nell'incontro di pugilato dell'*Iliade*, ricordiamo che il secondo contendente, Eurialo, non aveva manifestato paura, sentimento inadeguato al contesto bellico in cui si svolgono quei giochi, quanto poco entusiasmo, forse conscio del suo limitato valore e solo parzialmente rinfrancato dalle attestazioni di stima di altri campioni.

Qui invece è ben descritto il passaggio mentale di Iro dalla sbruffoneria al terrore, quando si "svela" (anche materialmente, con l'abbandono del mantello) l'entità della forza messa in campo da Odisseo.

L'INCONTRO DI PUGILATO E LA VITTORIA DI ODISSEO

(90) Intanto il costante e glorioso Odisseo era incerto
se colpirlo in modo tale che la vita lo abbandonasse subito, una volta stramazzato lì,
oppure se colpire leggero e farlo solo cadere a terra.
Così, pensandoci bene, gli sembrava più vantaggioso
colpire in modo leggero, perché gli Achei non lo riconoscessero.
(95) Dunque, alzate le mani, quello colpì la sua spalla destra,
Iro; ma Odisseo colpì il collo sotto l'orecchio, e spezzò le ossa
dentro: subito uscì dalla bocca sangue purpureo,
e (Iro) stramazzò nella polvere con un gemito, serrando i denti
e scalciando contro la terra: i pretendenti splendidi
(100) a braccia levate morivano dal ridere.

COMMENTO

Nell'incontro di pugilato dell'*Odissea*, contrariamente a quello dell'*Iliade*, c'è spazio per questa nota psicologica sulla condotta di gara: la scelta, negli attimi che precedono l'esecuzione dei colpi, di quale tattica utilizzare.

Il poeta dipana in cinque versi quello che nella realtà del combattimento accade in una frazione di secondo: chi è pratico di sport di combattimento sa infatti che un eccessivo rimuginamento sulle tecniche da eseguire si traduce spesso in un vantaggio per l'avversario.

Il colpo unico, risolutore, si addice anche ad un nobile come Odisseo che non ha bisogno di esagerare nell'umiliare un avversario indegno come Iro.

Non priva di capacità di caratterizzazione psicologica è infine la rezione degli spettatori, incapaci di provare qualsiasi sentimento di umana pietà per un essere di rango inferiore usato come giocattolo vivente: il loro riso sguaiato non fa che preludere all'imminente tragedia.

E' un atteggiamento molto simile a quello che doveva provare il pubblico degli anfiteatri romani, nel vedere i gladiatori combattere ed ammazzarsi tra loro: un sentimento di totale ed assoluta estraneità.

IL DRAMMATICO EPILOGO

Allora Odisseo

[189] Mitologico re dell'Epiro, con fama di grande crudeltà.

lo trascinò fuori dal portico per un piede, fino a che
giunse al cortile e alla porta esterna; lì, contro il muro di cinta
lo mise a sedere, appoggiandolo, e gli cacciò in mano un bastone
e rivolgendosi a lui gli disse queste parole fugaci:
(105) "Ora stattene seduto qui, a scacciare i cani e i maiali,
e non fare più il capo dei mendicanti e degli ospiti,
miserabile, perché non ti capiti qualcosa di peggio!".
Così disse (Odisseo), e gli mise sulle spalle il suo lurido sacco,
tutto strappato, che aveva una corda per tracolla.
(110) Tornò poi sulla soglia e si sedette; i pretendenti rientrarono
ridendo di gusto, e lo salutavano con queste parole:
"Ospite, che Zeus e gli altri dei immortali ti diano
quello che più desideri e che ti è caro al cuore, perché a questo ingordo hai fatto finire
di cercare tra il popolo! Lo spediremo presto sul continente,
(115) dal re Echeto, il massacratore di tutti i mortali!"
Così gli dissero, e il luminoso Odisseo gioì di quell'augurio.

COMMENTO

Nonostante l'incontro non sia un incontro tra pari, Odisseo non infierisce sull'avversario, che pure lo ha provocato e costretto al combattimento: ma il finto mendicante Odisseo non può certo comportarsi come Epeo che sorregge Eurialo, nel canto XXIII dell'*Iliade*, che sono entrambi nobili guerrieri.

In ogni caso, Odisseo si preoccupa di dare una sistemazione dignitosa (anche se adeguata al suo rango infimo, soprattutto dal punto di vista etico) a colui che ha sconfitto.

FONTE: *Odissea*, canto XVIII, vv. 1-116; in Omero, *Odissea*, prefazione di Fausto Codino e versione di Rosa Calzecchi Onesti con testo originale a fronte, Torino, Einaudi, 1981 (8), pp. 502-507

COMMENTO CONCLUSIVO

Una prima cosa da notare è il clima di crescente *pathos* che si crea intorno all'incontro, che inizia, come abbiamo visto in buona parte dell'agonistica greca, con un gesto di sfida per una posta in palio: in questo caso, il budello di capra ripieno e l'esclusiva sulla mendicità presso i Proci.

Dalla descrizione si evincono poi alcuni aspetti tecnici del pugilato arcaico: i due contendenti indossano una cintura alla vita, ma non portano guanti; inoltre, all'inizio del combattimento si mettono in posizione di guardia alzando le braccia; infine, il potenziale vincitore cerca il colpo risolutore, piuttosto che una tattica di logoramento progressivo[190].

L'incontro è complessivamente poco tecnico e molto violento: basti pensare agli effetti devastanti di quel colpo al collo, che Ulisse pensa essere "leggero". Questa descrizione non è difforme da altre testimonianze del pugilato greco: si trattava di una disciplina devastante dal punto di vista fisico, e gli atleti che lo praticavano rischiavano ad ogni incontro lesioni gravi e permanenti. L'arte figurativa greco – ellenistica e romana, con quel gusto per il particolare realistico, li raffigurerà spesso deturpati dalle cicatrici o imbruttiti dalla forma "a cavolfiore" delle orecchie.

Tornando al testo omerico, certamente è degna di nota la descrizione "poetica" della psicologia del pugile Odisseo, la cui ricerca del migliore assetto tattico viene svelata sotto forma di pensiero durante le prime fasi della gara.

TESTO 32. Un momento di forte commozione prima della strage: ricordi di caccia e morte del cane Argo nel canto XVII dell'*Odissea*

INTRODUZIONE

Il ritorno di Odisseo a Itaca è letterariamente giocato sulla dialettica tra ciò che appare, un insignificante mendico, e ciò che è invece la realtà delle cose: un grande re e un valoroso guerriero è tornato.

L'episodio del cane Argo permette al poeta ancora una volta di fare in modo che il suo peronsaggio si riappropri del suo passato. Odisseo, come tutti gli aristocratici achei, era anche un grande cacciatore, e la sua

[190] Lo stesso fa Epeo con Eurìalo durante i giochi funebri in onore di Patroclo (*Iliade,* XXIII, vv. 689-691).

vita di giovane principe inizia con una caccia: "da ragazzo, Odisseo caccia un cinghiale sul Parnaso – una caccia iniziatica – e lo abbatte ma non prima di avere subito, fortunatamente, una ferita ad una gamba: ché sarà proprio la sua cicatrice a permettere alla balia Euriclea di riconoscerlo quando tronerà travestito a Itaca da Troia"[191].

A questo proposito, quindi, pensiamo sia utile riportare la patetica rievocazione che il poeta omerico fa delle battute di caccia quando Odisseo vede il suo cane Argo fuori dalla porta della reggia occupata dai Proci.

E la passione per la caccia con i cani emerge anche dal successivo dialogo tra Odisseo ed Eumeo, nella contrapposizione tra cani da compagnia, solo belli da vedere, e cani da caccia, belli ma anche valenti in ciò che è proprio dell'essere cane, con una netta connotazione positiva data a questi ultimi.

Così essi tali parole fra loro dicevano:
e un cane, sdraiato là, rizzò muso ed orecchie,
Argo, il cane del costante Odisseo, che un giorno
lo nutrì di sua mano (ma non doveva goderne), prima di partire
alla volta della sacra Ilio; ed in passato lo conducevano i giovani
a caccia di capre selvatiche, di cervi, di lepri;
ma ora giaceva là trascurato, partito il padrone,
sul molto letame di muli e di buoi, che davanti alle porte
ammucchiavano, perché poi lo portassero
i servi a concimare il grande terreno d'Odisseo;
là giaceva il cane Argo, pieno di zecche.
E allora, come sentì vicino Odisseo,
mosse la coda, abbassò le due orecchie,
ma non poté correre incontro al padrone.
E il padrone, voltandosi, si terse una lacrima,
facilmente sfuggendo ad Eumeo[192]; e subito con parole chiedeva:
"Eumeo, che meraviglia quel cane là sul letame!
È molto bello di corpo, ma non posso capire
se fu anche rapido a correre, oltre che un così bell'animale,
oppure se fu soltanto come i cani da mensa dei principi,
che i padroni allevano solo per la loro grande bellezza."
E tu rispondendogli, Eumeo custode di porci, dicevi:
"Purtroppo è il cane di un uomo che è morto lontano.
Se per bellezza e vigore fosse rimasto
come partendo per Troia Odisseo l'aveva lasciato,
ti incanteresti a vederne la snellezza e la forza.
Non gli sfuggiva, anche nel cupo di folta boscaglia,
qualunque animale vedesse, tanto era bravo nell'usta.
Ora è malconcio, sfinito: il suo padrone è morto lontano
dalla patria e le ancelle, infingarde, non se ne curano.
Perché i servi, quando i padroni non li governano,
non hanno voglia di fare le cose a dovere;
metà del valore di un uomo distrugge il tonante
Zeus, allorché schiavo giorno lo afferra."
Così detto, entrò nella comoda casa,
diritto andò per la sala fra i nobili pretendenti.
E la Moira con la nera morte afferrò Argo,
non appena ebbe rivisto Odisseo, dopo vent'anni.

FONTE: *Odissea*, canto XVII, vv. 290-327; in Omero, *Odissea*, prefazione di Fausto Codino e versione di Rosa Calzecchi Onesti con testo originale a fronte, Torino, Einaudi, 1981 (8), pp. 481-483

[191] C. CARENA, *Ridere, cacciare e tuffarsi: questa è vita*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 22.
[192] E' il pastore rimasto fedele al suo signore che aiuta Odisseo e Telemaco a realizzare la vendetta contro i Proci.

COMMENTO

La rievocazione del passato ci mostra una civiltà agraria evoluta, nella quale la caccia è il passatempo dell'aristocratico, ma è anche una pratica motoria nella quale sia l'uomo sia l'animale possono mettere in mostra il loro valore, dando dispiegamento alle loro potenzialità.

Dal punto di vista narrativo, questo incontro con il cane Argo è struggente per il fatto che sia l'unico essere vivente che si rende conto di essere di fronte ad Odisseo senza bisogno di un riconoscimento dichiarato o di un segno particolare (come la nutrice Euriclea che riconoscerà Odisseo da una cicatrice): è una finissima nota di sensibilità nei confronti della psicologia animale.

Dal punto di vista più specifico della pratica motoria e sportiva, la caccia descritta attraverso il comportamento dell'animale rimanda ad un evento ludico, che non ha più niente a che fare con la caccia di sopravvivenza di epoche precedenti.

2.2. L'età d'oro della cultura fisico-sportiva greca

Sui giochi greci, anche se spesso ci si è metonimicamente riferiti ai giochi Olimpici solamente, è per lungo tempo pesato, a livello di immaginario collettivo, il giudizio formulato, alla fine dell'Ottocento, dalla complessa ideologia che ha dato una ragione d'essere teorica allo sport moderno, della quale il noto motto "l'importante è partecipare, non vincere", fatto proprio da barone Pierre De Coubertin, è solo la punta dell'iceberg. E come spesso succede, spesso l'alone ideologico ha pesantemente influenzato anche la ricerca storiografica, producendo un immagine dell'attività motorio – sportiva dell'antica Grecia basata sul disinteresse, sull'amatorialità e sull'elitismo.

Non appena peraltro si va ad indagare approfonditamente nel mondo dei giochi greci, ci si accorge che il motto del barone De Coubertin, per quanto motivato da intenzioni nobili e da alta idealità, è quanto di più lontano si possa pensare da quel mondo, che era al contrario una realtà in cui l'attività sportiva era una cosa seria, in grado di muovere interessi materiali e ideali assai cospicui: non appena si consolidò la *polis* democratica, l'attività ginnico – sportiva divenne la base delle politiche educative nazionali. Diffusasi a livello popolare, e non più appannaggio della classe aristocratica, e sostenuta da una base di massa, l'attività ginnico – sportiva produsse atleti sostenuti dallo stato per riuscire nelle più prestigiose competizioni, in modo che tutta la *polis* ne ricavasse lustro e prestigio.

Nel contesto della cultura ellenica, l'*agon*, la gara, la competizione sportiva, era una componente essenziale, una dimensione costitutiva che, anche se in alcuni casi è stata eccessivamente enfatizzata, deve essere riconosciuta non tanto come dimensione tipica della sola cultura greca, visto che essa è diffusa anche presso altre culture, ma certamente come dimensione tipica della cultura greca nella forma e nei modi coi quali essa si realizzò.

È nella produzione mitologica e letteraria che troviamo le fonti di questo carattere agonistico della società greca, che contribuisce a spiegare il fatto che, nonostante appunto l'attività motoria organizzata fosse presente in molte civiltà orientali e del bacino mediterraneo, solo in Grecia nacquero manifestazioni di massa come i cosiddetti "giochi del periodo" (Olimpici, Nemei, Pitici, Istmici) che assegnavano come premio simboliche corone, oppure i giochi locali con premi materiali, tra i quali spiccarono, per grandiosità, le feste panatenaiche. I giochi più antichi, gli Olimpici, sulla cui scansione quadriennale veniva anche misurato il tempo, modernamente sono stati presi a modello per un rilancio della funzione ludico – sportiva dell'attività fisica.

TESTO 33. La festa delle popolazioni ioniche presso l'isola di Delo

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Delo, isoletta al centro dell'arcipelago delle Cicladi, nel mar Egeo, nell'antichità era considerata il luogo di nascita di Apollo e perciò fu sede per secoli di uno dei più prestigiosi santuari del dio.

Questo inno, che la tradizione antica attribuiva ad Omero, in realtà opera di un anonimo poeta ionico del VIII secolo a.C., fu composto per essere recitato in occasione della festa che annualmente veniva celebrata attorno al santuario.

Molti templi ti sono cari (Apollo arciere) e boschi ricchi

di alberi, tutte le rupi e le alte vette
dei monti eccelsi, e i fiumi che corrono al mare:
ma tu Febo[193], prediligi nel cuore soprattutto Delo,
dove gli Ioni dai lunghi chitoni si radunano in tuo onore,
insieme ai figli e alle caste spose.
con il pugilato, con la danza e con il canto essi
ti allietano, e nel tuo ricordo celebrano gli agoni[194].
chi incontrasse gli Ioni, quando sono riuniti qui,
direbbe che essi sono immortali e esenti da vecchiaia.

FONTE: Pseudo-Omero, *Inno ad Apollo*, vv. 143-152; in *Inni Omerici*, traduzione italiana di G. Zanetto, Rizzoli, Milano, 1996, pp. 105-107

COMMENTO

La festa tratteggiata dal poeta radunava i Greci di "etnia" ionica che indicevano processioni e preghiere pubbliche, insieme a concorsi di danza, canto e gare sportive in onore della divinità cui era dedicato il santuario: la valenza religiosa di questi appuntamenti era strettamente connessa con lo scopo di dare lustro alla città che li organizzava.

Questa commistione tra competizioni di vario genere (ginniche, ippiche, musicali, teatrali), anche se ai giorni nostri potrebbe apparire curiosa, è però tipica del mondo antico ed in particolare greco. Nel corso della storia di molti giochi, assistiamo all'ampliamento del programma originario per fare spazio ad altri tipi di competizione, ritenuti idonei a dare maggiore credito ai giochi stessi. Per esempio, i giochi Nemei nacquero come giochi atletici, poi si rinforzarono con un programma di gare ippiche e, dal periodo ellenistico, ospitarono anche agoni musicali, in ottemperanza alla mutata sensibilità del pubblico.

TESTO 34. Un'immagine del tempo come gioco tra i frammenti di Eraclito

(introduzione, note e commento di Laura Valentini)

INTRODUZIONE

Eraclito di Efeso (VI – V secolo a. C.) appartiene a quel filone di pensiero filosofico che si è interrogato sulla possibilità di pervenire ad un principio unico per una realtà manifestamente costituita da opposti: in Eraclito c'è un'intuizione pre-logica della necessità degli opposti, anche se si rimane ancora fermi al problema generale, senza domandarsi come sia possibile questa coesistenza con la distinzione tra ciò che appartiene alla cosa in sé e ciò che le appartiene solo in relazione ad un'altra: questo non significa, però, che in lui il problema dei contrari sia volto alla soluzione del problema fisico della cosmologia, in quanto esiste già un discorso metafisico: il dibattito è tra un Eraclito fisico e un Eraclito logico, come ipotizzato da diversi studiosi.

Su questo tema della coesistenza dei contrari, contraddittoria dal punto di vista logico, ma possibile dal punto di vista metafisico, è molto interessante il frammento riportato di seguito, che ha creato notevoli scontri tra gli studiosi, e che testimonia il tentativo di concepire razionalmente una concezione "ludica" dello spazio-tempo.

Il tempo[195] è un bimbo[196] che gioca[197],
muovendo le pedine:
di un bimbo è il regno.

[193] Altro nome per indicare il dio Apollo.
[194] Si allude qui alle feste panegiriche della stirpe ionica, caratterizzate appunto da gare atletiche ed artistiche.
[195] In greco *aiòn*, termine che di solito sembra rimandare al tempo dell'eternità: l'altra parola greca che indica il tempo, *chrònos*, è utilizzata per il tempo della storia umana.
[196] L'immagine del fanciullo ritorna in altri frammenti (cfr. fr. 56 e 79) e nella testimonianza di Diogene Laerzio (*Vite dei filosofi*, IX, 3).
[197] Il gioco del bambino regola con estrema serietà e cogenza il campo delle possibilità, ma al tempo stesso è un elemento fluttuante, si interrompe e riprende, e scorre momento dopo momento.

FONTE: Eraclito, *Frammento 52*; traduzione italiana di C. Diano – G. Serra, *Eraclito. I frammenti e le testimonianze*, Mondadori, Milano, 1980, p. 25

COMMENTO

Un primo interrogativo riguarda il senso da attribuire ad *aiòn* ("tempo"), se cosmico o umano: Anche se alcuni studiosi hanno in passato mostrato una preferenza per il significato cosmico, intenderlo al tempo stesso sia come "tempo della vita" (livello umano) sia come "tempo del mondo" (livello cosmico) parrebbe un'ipotesi più verosimile[198]. Può esserci in questo significato di *aiòn* sia l'opporsi dei contrari necessariamente congiunti sia il suo sviluppo temporale nella storia? Il tempo/vita si oppone all'uomo, che prima o poi deve soccombere, ma ecco la connessione vita/morte che si ripresenta: la morte dell'individuo non elimina che nel suo singolo caso l'opposto vita, sicché vita e morte continuano a sussistere e a co-esistere.

Un secondo interrogativo riguarda, invece, l'immagine del bambino. Il gioco del bambino non risponde a categorie logiche: l'immagine del mondo, che il bambino si crea giocando, è un'immagine "densa", non ancora intaccata da distinzioni logico-razionali, che saranno tipiche del «pensiero formale», per usare l'espressione di Jean Piaget.

Una parziale risoluzione della apparente "contraddizione" eraclitea potrebbe ritrovarsi nell'esame dei frammenti sul fuoco e nell'abbozzo della dottrina metafisica della *ekpyrosis*, il fuoco eterno da cui tutto proviene e a cui tutto ritorna, ma esulerebbero dallo scopo di questa antologia.

Lasciando da parte la portata metafisica del frammento e ritornando ad un discorso sulle pratiche motorie e sulla loro concezione, non possiamo non notare che un'idea giocosa del mondo, e del tempo nel quale il mondo fluisce, è presente, e con valenza non secondaria, anche nel pensiero di un filosofo.

TESTO 35. Il disonore della sconfitta in un epinicio di Pindaro

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Il brano che viene presentato qui di seguito è parte di un epinicio ("canto per la vittoria"), un genere di poesia dedicato alla celebrazione dei vincitori delle competizioni atletiche. Visti gli onerosi costi dei componimenti, queste odi erano commissionate solitamente dalle famiglie aristocratiche più facoltose, per tramandare ai posteri il ricordo degli atleti trionfatori appartenenti alla loro casata.

In questi canti è evidente una visione "eroica" dell'agonismo soprattutto sportivo: il ricordo del vincitore, in virtù della propria abilità sportiva, considerata simbolo esteriore di un'interiore bravura morale, e della sua famiglia sarebbe durato nei secoli grazie alle parole di un apprezzato poeta o addirittura reso immortale dalle fattezze di una statua a lui dedicata.

In questo caso, Pindaro celebra il trionfo di Aristomene di Egina nella gara di lotta nella categoria dei ragazzi ai giochi Pitici del 446 a.C.

A Megara[199] hai colto il premio
e sul piano di Maratona,
e il patrio agone di Era[200]
in tre vittorie, Aristomene, hai tu domato.

Dall'alto piombavi spietato
su quattro corpi avversari[201],

---

[198] Cfr. C. DIANO – G. SERRA, *Eraclito. I frammenti e le testimonianze*, Mondadori, Milano, 1980, pp. 152-153. Anche R. Laurenti (*Eraclito*, Laterza, Bari, 1974, p. 178) definisce limitativo intendere solo il "tempo di vita": *aiòn* è il tempo nel quale vengono alla luce le cose secondo il *lògos*, l'anima razionale che pervade il tutto, però questo gli sfugge. Si viene a creare l'opposizione tra regno dell'*aiòn* e regno del *lògos*: ipotesi criticabile, dal momento che si verrebbe a creare una coppia di opposto *lògos*/*aiòn* priva di senso, soprattutto se si prende in considerazione l'importanza che acquista il concetto di tempo in tutta la filosofia eraclitea.

[199] Città della Grecia centrale, a metà strada fra Atene e Corinto, sede in età arcaica di celebri manifestazioni agonistiche.

[200] Quello, cioè, svolto a Egina, piccola isola a breve distanza dalle coste dell'Attica.

[201] Evidentemente, per aggiudicarsi la corona, Aristomene dovette superare quattro combattimenti.

cui non dava Pito[202] ritorno
soave, pari al tuo,
né dolce riso suscitava allegrezza
intorno ai reduci presso la madre;
ma per vicoli obliqui s'appiattano, evitando i nemici,
morsi da mala sorte.

FONTE: Pindaro, *Pitica VIII*, vv. 78-87; in Pindaro, *Odi e frammenti*, traduzione italiana di L. Traverso, Sansoni, Firenze, 1989, p. 117

COMMENTO

Nonostante l'asprezza del confronto, soprattutto nelle gare di lotta e pugilato, la gara per l'uomo greco valeva comunque sempre la pena di essere combattuta: la possibilità di vittoria, e la gloria che ne conseguiva, riscattava ampiamente lo stesso carattere effimero della vita umana.

Da questo punto di vista, la religione costituiva, come abbiamo visto, la cornice in cui erano inquadrate le manifestazioni sportive; gli dèi erano rispettati, temuti e all'occasione anche ringraziati.

Il loro sfavore poteva determinare l'insuccesso, ma la vittoria era il risultato di uno sforzo tutto umano, della fiducia che l'uomo aveva dei propri mezzi. Ai vinti era destinato il senso di vergogna per essere stati sopraffatti.

TESTO 36. La nudità degli atleti come manifestazione del progresso greco secondo lo storico Tucidide

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Orsippo di Megara, vincitore della prova di velocità alle Olimpiadi del 720 a.C., fu, secondo alcune testimonianze antiche, il primo atleta a disputare una gara di corsa completamente nudo.

Secondo un'altra versione, durante una corsa ad Atene uno degli atleti inciampò nel cinto che gli era scivolato giù durante la corsa e cadendo morì: il magistrato che presiedeva ai giochi istituì la norma che da quel momento in poi si dovesse correre nudi.

La varietà delle spiegazioni fa sospettare che nessuno fosse più in grado di spigare questo cambiamento. Quest'usanza, inizialmente, era tipica degli atleti spartani, a quel tempo i principali attori sulla scena sportiva, ma in seguito si diffuse anche nel resto del mondo greco, come attesta il brano che segue, databile verso la seconda metà del V° secolo a.C., di Tucidide, storico originario di Atene.

Gli Spartani furono anche i primi a spogliarsi e, mostrandosi nudi in pubblico, a spalmarsi con abbondanza d'olio in occasione degli esercizi ginnici. In antico, invece, anche alle Olimpiadi, gli atleti gareggiavano con una cintura sui fianchi, e non è gran tempo che quest'uso s'è estinto. Ancora oggi vige presso alcune genti barbare, specie in Asia, la pratica di istituire gare di pugilato e di lotta in cui gli atleti si affrontano muniti di cintura. Si potrebbe provare che anticamente in Grecia si adottava, sotto molti e svariati aspetti, un regime di vita analogo a quello dei barbari del nostro tempo.

FONTE: Tucidide, *Guerra del Peloponneso*, I, 6; traduzione italiana di E. Savino, Garzanti, Milano, 1980, p. 6

COMMENTO

Il fatto che gli atleti gareggiassero nudi, "coperti" solamente di olio di oliva, può essere spiegato come un perfezionamento tecnico in grado di migliorare le prestazioni sportive.

Un tale accorgimento rendeva i movimenti più sciolti, senza l'intralcio degli indumenti e permetteva di mettere in mostra il proprio fisico: il bel corpo dell'atleta maschio, con i suoi muscoli definiti e l'armonia dei suoi movimenti costituiva il modello considerato dai Greci come il più prossimo al loro ideale di bellezza.

Platone, addirittura, in un suo passo presenta come del tutto palese che i Greci consideravano la tendenza a mostrarsi nudi in pubblico come uno dei tratti che li distinguevano dai "barbari".

[202] Il santuario di Apollo Pizio a Delfi, presso il quale venivano celebrati ogni quattro anni i giochi Pitici. In origine si trattava di un agone musicale fra citaredi ("suonatori di cetra"), in seguito si aggiunsero flautisti, auleti e gare ginniche.

TESTO 37. L'inutilità sociale dell'atletica nella critica filosofica del retore Isocrate

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Non tutti i Greci condividevano con la stessa intensità il gusto per le attività sportive e la passione per le competizioni agonistiche. L'orazione dalla quale è tratto il passo che segue, il cui autore è l'illustre retore Isocrate, scritta nel 380 a.C., critica ampiamente l'inutilità dell'agonismo sportivo, senza comunque intaccare il valore religioso dei giochi, né il sistema agonistico in quanto tale.

Lo stesso Isocrate vedeva infatti nell'Olimpiade, occasione in cui la sua orazione avrebbe dovuto essere pronunciata, la situazione più adatta per presentare un discorso che gli avrebbe procurato fama e gloria.

Mi sono spesso stupito che i fondatori delle Panegire[203] e gli organizzatori delle gare atletiche abbiano messo in palio premi così magnifici per le prestazioni fisiche, senza riservare alcun riconoscimento a chi ha personalmente lavorato per il bene comune e ha perfezionato le proprie qualità spirituali per essere utile agli altri.

E invece era a questi uomini che si doveva pensare. Infatti, se gli atleti avessero anche il doppio della loro forza fisica, l'umanità non ci guadagnerebbe nulla, ma se solo un uomo è saggio, tutti quelli che vogliono condividerne le idee possono trarne vantaggio.

FONTE: Isocrate, *Panegirico*, I, 2; in *Orazioni*, traduzione italiana di R. Romussi, Rizzoli, Milano, 1997, p. 95

COMMENTO

Piuttosto, tale concezione sottolineava come l'impegno intellettuale di scrittori e pensatori possedesse un valore sociale di gran lunga superiore a quello delle gare atletiche.

Ciò che si criticava, sia agli atleti che agli spettatori, era la completa inutilità sociale degli allenamenti, dell'abilità tecnica e delle gare stesse se paragonati al coraggio e al senso civico espresso dai cittadini nell'amministrare la comunità o combattendo per difendere il territorio.

2.3. La cultura fisica e sportiva nell'età ellenistica

Gli storici fanno cominciare la cosiddetta età ellenistica dalla metà del IV secolo a. C.: con la battaglia di Cheronea, Filippo di Macedonia sottomette le città greche, e suo figlio Alessandro, detto "il Grande", conquisterà un vasto impero, dal quale nascerà poi un mosaico di regni, affidati ai suoi generali e ai loro discendenti. In questi regni, come era nell'idea di Alessandro, la cultura greca e gli elementi locali si fonderanno, dando vita ad una civiltà dai tratti originali e vivaci, che durerà fino alla progressiva conquista romana.

Quando i Romani conquistarono la Grecia, la cultura greca si era quindi già diffusa nel bacino mediterraneo, anche se con alcune varianti non secondarie. I giochi panellenici, per seguire le sorti degli aspetti culturali dei quali ci occupiamo in questa antologia, avevano del tutto perso il loro significato di collante nazionale, per cui di quelle manifestazioni i Romani percepirono solo l'aspetto esteriore dell'agonismo professionistico, ormai fine a se stesso.

Rispetto all'età classica, l'età ellenistica si caratterizza per alcuni aspetti assai significative. Prima di tutto, si assiste ad un esponenziale aumento del numero di gare: gli atleti greci cantati da Pindaro nei suoi epinici (VI – V secolo a. C.) avevano a disposizione una quarantina di competizioni, mentre in epoca ellenistico – romana queste raggiunsero anche il numero di 300.

In secondo luogo, un così grande numero di gare non poteva che essere praticato da atleti professionisti. Non si tratta più semplicemente di atleti in qualche modo aiutati dallo stato. Dato che l'essere rappresentanti di questa o di quella città non ha più alcun valore politico, l'attività sportiva diventa una professione vera e propria. Questo è attestato anche dal consolidarsi della figura dell'allenatore: pur rimanendo una figura professionale non altamente considerata nel mondo greco, diventa molto più diffusa nella società, come attestato all'incremento del numero di testimonianze storiche. Il loro compenso rimane tuttavia lungamente inferiore a quello degli atleti vincitori: per esempio, nel IV secolo a. C., una città dell'Asia Minore pagava

[203] Termine con cui si indicavano le grandi feste panelleniche.

l'allenatore capo del proprio ginnasio 500 dracme all'anno (poco meno del doppio di un lavoratore salariato), e un'altra città, nel II secolo a. C., 30 dracme al mese[204]. Siamo dunque molto lontani dalla situazione attuale (basti pensare agli allenatori di calcio), ma siamo in ogni caso di fronte ad una figura professionale che si è emancipata dal controllo dello stato, e che si presenta sul mercato del lavoro in modo del tutto indipendente.

In terzo luogo, assistiamo ad una progressiva tecnicizzazione delle competizioni, come è attestato dalla soluzione raffinata dei problemi tecnici di ciascuna gara. Per esempio, risale a questo periodo la suddivisione in corsie degli ippodromi. Una struttura di questo tipo aveva però un problema tecnico non secondario: i partecipanti posti ai lati estremi delle corsie erano svantaggiati rispetto a quelli che correvano in posizione centrale, perché dovevano percorrere uno spazio maggiore per raggiungere la seconda meta durante il primo giro: per lungo tempo però, forse dato anche il numero non eccessivo di carri di volta in volta sfidantisi il problema rimase. Per risolverlo, ad Olimpia venne adottata la soluzione detta *àphesis*, appositamente progettata dall'architetto Kleoitas nel III secolo a. C. e successivamente perfezionata da Aristeides: essa consisteva nell'allineare i concorrenti sui due lati uguali di un triangolo isoscele orientato nella direzione della corsa, in postazioni delimitate da corde che cadevano sequenzialmente, in modo tale da allineare i cavalli su un fronte leggermente arcuato in corrispondenza della prima meta, dal quale poi questi potevano cercare la via migliore verso la seconda meta, visto che non c'erano ostacoli divisori. Questa soluzione aveva anche il duplice vantaggio di evitare sia le false partenze sia le collisioni in una partenza simultanea e inevitabilmente "ammucchiata"; a regolamentare la partenza, forse il momento più delicato della gara, ad Olimpia c'erano anche uno squillo di tromba, la caduta di un delfino di bronzo da un piedistallo posto al vertice dell'*àphesis* e il volo di un'aquila bronzea da un altare lì vicino. Quello che vale per le corse ippiche vale anche per tutte le altre competizioni: la parola d'ordine è specializzazione e professionismo anche nell'organizzazione di eventi sempre più significativi dal punto di vista spettacolare e sempre meno da quello culturale.

In quarto luogo, nell'età ellenistica assistiamo anche ad una considerazione più attenta, da parte della cultura "alta", degli aspetti tecnici delle competizioni, come attestato dalla presenza di descrizioni assai realistiche e competenti, nella letteratura greco – ellenistica, di eventi sportivi. Abbiamo due esempi di poeti esperti anche di pugilato, quali Teocrito[205], che descrive l'incontro tra Polluce ed Amico, re dei Bebrici, con il primo che si ispira alla vecchia scuola della tecnica e dell'agilità di movimento, ed il secondo che fa affidamento solo sulla forza fisica, ma viene atterrato e finisce con la sua richiesta di pietà a Polluce vincitore. Lo stesso incontro è narrato un secolo più tardi da Apollonio Rodio[206], che però fa concludere l'incontro con la morte violenta di Amico, forse accordandosi ad un gusto del pubblico che ama sempre più lo spettacolo brutale. Non si tratta qui di celebrazioni, come era nel caso di Pindaro, che non indulgeva nella descrizione approfondita degli eventi sportivi, ma di narrazioni analitiche, comprensive di dettagli tecnici che possono essere colti solo da un occhio esperto.

In quinto luogo, si consolidano le forme celebrative degli atleti vincitori. Oltre al modo di onorare gli atleti ed eternare la loro fama mediante l'erezione di statue, prende piede dal IV secolo a. C. in poi anche la coniazione di monete commemorative delle loro vittorie. Ad esempio, la città di Sicione emise monete commemorative per celebrare le vittorie del suo atleta Sostrato in tre Olimpiadi consecutive (364, 360 e 356 a. C.).

In conclusione, nell'età ellenistica le competizioni ginnico – sportive si diffondono sì in tutto il bacino mediterraneo, ma perdono il significato di "giochi dei Greci e per i Greci" e diventano semplicemente "giochi greci" nel senso di giochi "al modo dei Greci", mere forme espressive del divertimento e della bravura atletica, del tutto prive del significato che avevano nell'epoca precedente, spesso connotate come modalità di controllo politico dei territori assoggettati, come nel caso della costruzione di un ginnasio di fronte al tempio di Gerusalemme[207].

TESTO 38. I lavori di manutenzione degli impianti sportivi a Delfi

(introduzione, note e commento a cura di Elena Poppi)

INTRODUZIONE

[204] Cfr. M. I. FINLEY – H. W. PLEKET, *The Olympic Games: The First Thousand Years*, Chatto and Windus, London, 1976; traduzione italiana *I giochi olimpici*, Editori Riuniti, Roma, 1980, p. 92.
[205] TEOCRITO, *Idilli*, XXII, 83-130.
[206] APOLLONIO RODIO, *Argonautiche*, II, 25-97.
[207] Cfr. TESTO 22 della presenta antologia.

Questo primo testo presentato per caratterizzare la civiltà ginnico – sportiva dell'età ellenistica è la testimonianza del livello di complessità raggiunto nell'organizzazione dei giochi.

A Delfi, luogo di svolgimento dei giochi Pitici, è stata rinvenuta una stele di pietra calcarea[208] nella quale sono trascritti i nomi, gli incarichi e le retribuzioni in denaro relativi alle spese sostenute in occasione dell'edizione del 247 a. C.: si tratta di un minuzioso elenco di uscite per i lavori di manutenzione e preparazione degli impianti sportivi (ginnasio, stadio, ippodromo) nei sei mesi precedenti le gare.

I titoli che suddividono il testo, non presenti nell'originale, sono stati aggiunti per favorire la comprensione dello stesso.

LAVORI DI MANUTENZIONE AGLI IMPIANTI DI ALLENAMENTO

Per avere scavato e livellato la pista coperta e il colonnato: Agazalo, 184 oboli[209]

Per avere scavato e livellato la pista scoperta: Agazalo, 726 oboli

Per 270 medimni[210] di terra bianca destinati alla pista coperta[211] a 1,75 oboli per medimno: Agazalo, in tutto 1732,5 oboli

Per avere recintato la pista coperta, Critolao, 1628 oboli

Per diversi lavori di manutenzione alla pista coperta, alla pista scoperta, allo sferisterio[212] e al ginnasio: Olimpico, 1584 oboli

Per la riparazione del canale di scolo attorno al tempio di Demetra: Critolao, 909,26 oboli

Per sei picconi[213]: Socare, …[214]

Per avere recintato all'esterno il colonnato: Eucaro, 66 oboli

Per la riparazione del muro dello sferisterio: Cleone, 1320 oboli

Per la stacciatura della terra del conisterio[215]: Asandro, 220 oboli

Per avere scavato, livellato e pulito lo sferisterio, Eutidamo, …

Per 201 medimni di terra nera nello sferisterio a 3,67 oboli per ciascun medimno: Eutidamo, in tutto 737 oboli

Per la riparazione del muro presso il tempio di Demetra: Cleone, 1298 oboli

Per l'intonacatura della sala d'ingresso del ginnasio e del muro presso il santuario di Demetra: Pasione, 352 oboli

Per 15 medimni di terra bianca per l'intonacatura della sala d'ingresso del ginnasio e del muro a 6,42 oboli per ciascun medimno: Lisone, in tutto 96,25 oboli

LAVORI DI MANUTENZIONE DELLO STADIO PITICO

Per la pulizia dello stadio pitico e la riparazione delle linee di partenza: Smirneo, 462 oboli

Per avere scavato lo stadio pitico ed avere scavato e livellato la pedana del salto: Smirneo, 4840 oboli

Per l'edificazione dell'Odeon[216]: Nicone, 1969 oboli

Per 600 medimni di terra bianca nello stadio pitico a 6,11 oboli per ciascun medimno: Xenone, in tutto 3666,70 oboli

Per le tribune nel teatro[217] pitico: Melissione: 1232 oboli

---

[208] Si tratta della copia su pietra di un documento emanato dall'Anfizionia delfica, la lega formata dalle comunità civili dislocate attorno al santuario di Apollo, in onore del quale si svolgevano i giochi.

[209] Nel testo originale, le indicazione monetarie non sono tutte espresse in oboli, ma in diversi valori monetari (per esempio le dracme e i calchi), tutti evidentemente usati sia a Delfi sia nelle altre zone della Grecia. Nel testo presentato in questa antologia, per facilitare i confronti tra i vari capitoli di spesa ogni cifra è stata trasformata nel corrispondente valore in oboli. L'obolo originariamente era un bastone di metallo, poi viene ad identificare una moneta attica equivalente a 1/6 di dracma. La dracma era originariamente un peso (circa gr. 4,32) e poi viene ad indicare una moneta d'argento ateniese: 1 dracma corrispondeva al salario giornaliero di un operaio ateniese nell'età classica.

[210] Il medimno era una misura di capacità, euqivalente all'incirca a 50 litri.

[211] Le piste, di terra battuta, venivano ricoperte da un sottile strato di sabbia bianca.

[212] Lo sferisterio indica il luogo adibito agli sport di combattimento (lotta, pugilato, pancrazio). In età ellenistica e romana, indicherà il luogo adibito ai giochi con la palla.

[213] Come si vede benissimo da molte testimonianze iconografiche, strumenti simili ai picconi erano utilizzati per smuovere il terreno di gara e successivamente livellarlo: questa operazione veniva spesso svolta dagli atleti stessi.

[214] Dato che l'iscrizione ci è giunta spezzata in diverse parti, qui e altrove vi sono porzioni di testo illeggibili o addirittura mancanti.

[215] La stanza nella quale era conservata la polvere con la quale gli atleti (specialmente i lottatori) si cospargevano dopo essersi unti di olio; e anche il luogo in cui la polvere era conservata.

[216] Il locale destinato ad ospitare gli agoni musicali, una specie di piccolo teatro coperto con un'acustica speciale.

Per avere recintato lo stadio pitico: Eutidamo, 440 oboli
Per la costruzione del proscenio nello stadio pitico: Nicone, 264 oboli
Per le tribune nello stadio pitico a … al piede per … piedi: Nicone, 220 oboli
Per la costruzione della galleria d'ingresso nello stadio pitico: Eutidamo, 880 oboli
Per avere ripulito …: Smirneo, 352 oboli
Per la costruzione di 36 pilastri attorno a cui fare girare i corridori: Anassagora, 528 oboli

ATTREZZATURE PER ATLETI
Per le attrezzature dei pentatleti: Agazalo, 396 oboli
Per 280 … a 9,17 oboli ciascuno: …, in tutto 2566,74 oboli
Per le attrezzature per i pugili: Damastrato, 3410 oboli
Per la riparazione … della galleria d'entrata: Melissione, 66 oboli

LAVORI DI MANUTENZIONE DELL'IPPODROMO
Per la pulizia dell'ippodromo: Smirneo, …
Per avere scavato intorno ai pilastri attorno ai quali girano i cavalli nell'ippodromo: Dionisio, 440 oboli
Per … i pilastri attorno ai quali girano i cavalli nell'ippodromo: Eutidamo, …
Per la fornitura … nell'ippodromo: Callone, 3916 oboli
Per … nell'ippodromo: Dione, 1672 oboli

ULTIMI LAVORI E FORNITURE VARIE
Per … delle case: Dione, 1056 oboli
Per i premi: Pleisto, 2200 oboli
Per aver nascosto … col bronzo: Eutidamo, 407 oboli
Per avere pulito e recintato la fonte Castalia … con la Gorgone: Cleone, 396 oboli
Per avere pulito la …: Agazalo, 53,17 oboli
Per avere pulito l'officina del fabbro …: …, …
… della pista scoperta e della piscina: …, …

FONTE: *Corpus des Inscripitions de Delphe*, vol. II, *Les comptes du quatrième ed du troisième siècle*, a cura di J. Bousquet, Paris, 1989, n. 139, II, 5-44; riportata anche in Umberto Livadiotti, *Lo sport nel mondo antico*, Laterza, Bari, 2001, pp. 14-15

COMMENTO

L'estrema analiticità del resoconto ci permette di comprendere come anche nell'antichità, ed in particolare dall'età ellenistica, gli eventi ludico-sportivi fossero anche investimenti economici notevoli, sia per le città che li organizzavano sia per le città che vi inviavano atleti.

Si può notare la presenza di artigiani specializzati in determinati settori di attività: Agazalo ed Eutidamo nello scavo e nel livellamento; Smirneo nella pulizia; Melissione e Nicone per la costruzione di strutture particolari come le tribune.

Si può anche notare l'elevato costo di certe operazioni, come ad esempio la manutenzione della pista dello stadio, che viene a costare 4840 oboli per lo scavo e il livellamento e 3666,70 per la fornitura della terra.

Il testo ci fornisce dunque la fotografia di una civiltà ginnico-sportiva assai evoluta, con impianti altamente specializzati e in larga parte ormai "monumentalizzati", il cui funzionamento necessitava di personale qualificato e il cui utilizzo doveva essere continuo e costante, per ammortizzare gli elevati costi di mantenimento.

TESTO 39. Il catalogo dei premi di Afrodisia

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

[217] Si tratta probabilmente di un errore di trascrizione, visto che si sta parlando delle spese relative allo stadio. La costruzione di tribune per gli spettatori, originariamente, non era prevista, visto che gli impianti erano addossati a colline o rialzi del terreno.

Il livello di complessità e spettacolarità dei giochi in età ellenistica è attestato anche dal moltiplicarsi delle gare e dalla ricchezza dei premi di queste gare.

Possiamo avere un'idea dell'entità dei premi in denaro messi in palio in occasione dei giochi locali grazie ad un'iscrizione risalente al II secolo a. C. e ritrovata nella città di Afrodisia, in Asia Minore.

Agoni ginnici
Per il vincitore della corsa di resistenza nella categoria ragazzi[218]: 500 denari
Per il vincitore della corsa di velocità nella categoria ragazzi: 525 denari
Per il vincitore della corsa doppia[219] nella categoria ragazzi: 500 denari
Per il vincitore della gara del pentathlon nella categoria ragazzi: 250 denari
Per il vincitore della gara di lotta nella categoria ragazzi: 1000 denari
Per il vincitore della gara di pugilato nella categoria ragazzi: 1000 denari
Per il vincitore della gara di pancrazio[220] nella categoria ragazzi: 1650 denari
Per il vincitore della corsa di velocità nella categoria giovani[221]: 750 denari
Per il vincitore della gara del pentathlon nella categoria giovani: 385 denari
Per il vincitore della gara di lotta nella categoria giovani: 1500 denari
Per il vincitore della gara di pugilato nella categoria giovani: 1500 denari
Per il vincitore della gara di pancrazio nella categoria giovani: 2000 denari
Per il vincitore della corsa di resistenza nella categoria adulti: 750 denari
Per il vincitore della corsa di velocità nella categoria adulti: 1250 denari
Per il vincitore della corsa doppia nella categoria adulti: 1000 denari
Per il vincitore della gara del pentathlon nella categoria adulti: 500 denari
Per il vincitore della gara di lotta nella categoria adulti: 2000 denari
Per il vincitore della gara di pugilato nella categoria adulti: 2000 denari
Per il vincitore della gara di pancrazio nella categoria adulti: 3000 denari
Per il vincitore della gara di corsa in armi: 500 denari

FONTE: *Corpus Inscriptionum Graecarum*, vol. III, a cura di I. Franz, Berlin, 1853, n. 2758, IV, col. II e III

COMMENTO

Considerando che all'epoca un denario corrispondeva alla retribuzione per una giornata lavorativa di un operaio qualificato, ed era equivalente a circa 8/9 di dracma,, possiamo ricavare che i premi descritti fossero piuttosto cospicui. Considerando inoltre che i giochi di Afrodisia erano giochi di interesse locale, possiamo farci un'idea della ricchezza dei premi di altre città più importanti. Notiamo inoltre che i premi di questi giochi sono premi in denaro, e non in oggetti: questo indica una razionalizzazione logistica ed organizzativa, tipica della complessità socio – economica mondo ellenistico.

Un ulteriore considerazione può essere fatta a proposito del "premio" di una gara nel mondo greco. Originariamente, la principale spinta motivazionale che sprona gli atleti a gareggiare è la conquista di onore e gloria, concetto cardine anche nei rapporti interpersonali nella Grecia antica. Esso deriva dal merito che qualcuno si è conquistato, ma si concretizza anche in privilegi materiali, in modo da assicurare il riconoscimento anche da parte degli altri. Quando non c'è un premio materiale, c'è comunque un segno materiale dell'onore conquistato, come nel caso delle corone vegetali dei giochi cosiddetti "del periodo".

TESTO 40. Un romanzesco incontro di lotta descritto da Eliodoro

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

[218] La categoria "ragazzi", comprendeva generalmente gli adolescenti fra i tredici e i sedici anni.
[219] Il *diaulòs* ("corsa doppia") era una corsa su tragitto doppio rispetto allo stadio, la classica distanza della corsa di velocità, pari a quasi 400 metri.
[220] Il pancrazio è la "lotta in cui tutto è possibile" nel vero senso del termine: era consentita qualsiasi mossa, compresi pugni, sgambetti, torsioni degli arti e strangolamenti. Era vietato solamente infilare le dita negli occhi e mordere. L'incontro, che cominciava in piedi di solito con uno scambio di calci e cazzotti, generalmente continuava al suolo, dopo che uno dei due atleti era stato atterrato dall'altro, e proseguiva fino a che uno dei contendenti avesse battuto la mano sulla schiena dell'avversario dichiarando così la propria resa.
[221] La categoria "giovani" comprendeva generalmente i concorrenti fra i sedici e i diciotto anni.

INTRODUZIONE

Il romanzo greco *Le Etiopiche*, composto in dieci libri da Eliodoro di Emesa nel III o nel IV secolo d.C. ed incentrato sulle peripezie dei due amanti Teagene e Cariclea, contiene l'interessante e dettagliata descrizione di una gara di lotta.

La vicenda prende le mosse da un contesto agonale: Teagene, atleta vincitore della prova di corsa in armi ai giochi Pitici, riceve come premio un ramoscello di olivo dalle mani di Cariclea, sacerdotessa preso il santuario di Apollo a Delfi. Dopo una serie di disavventure e peripezie, Teagene viene trattenuto come prigioniero dal re degli Etiopi, che lo costringe a sostenere una serie di prove, che saranno tutte superate brillantemente.

In questo brano, l'incontro di lotta contro un campione etiope si conclude con la vittoria di Teagene, che riesce a far toccare terra al ventre dell'avversario.

Così dicendo [Teagene] raccolse un po' di polvere, la sparse sulle spalle e sulle braccia madide ancora di sudore per la lotta col toro, scosse quella che restò attaccata, poi stese le braccia in avanti e, poggiate stabilmente al suolo le piante dei piedi, coi popliti[222] piegati, le spalle e la schiena incurvata, inclinò leggermente il collo e, contraendo tutto il corpo, rimase fermo ad aspettare con impazienza le prese della lotta. L'etiope vedendolo spalancò la bocca in un largo sorriso e con cenni ironici mostrava di farsi beffe dell'avversario: poi l'assalì improvvisamente e percosse col braccio, che sembrava una stanga, la nuca di Teagene in modo che se n'udì distintamente il colpo; quindi riprese a pavoneggiarsi e a ridere stupidamente.

Teagene, avvezzo fin dalla prima età alla lotta dei ginnasi ed esperto fino in fondo nell'arte agonistica di Hermes[223], deliberò di cedere sulle prime e, fatta esperienza della potenza dell'avversario, di non attaccare direttamente una massa così enorme e ferinamente irritata, ma di vincerne con abilità la forza brutale. Orbene per quanto il corpo del gigante l'avesse scosso ben poco, finse di risentirne più dolore di quanto era vero e offrì al colpo l'altra parte del collo. E, quando l'etiope l'ebbe colpito una seconda volta, Teagene cedendo alla botta, mostrò di cadere quasi col viso contro terra.

L'etiope lo ritenne spacciato e, sicuro di sé, senza precauzione ormai l'attaccava per la terza volta e di nuovo a braccio teso stava per colpirlo, allorché Teagene, piegatosi, gli andò sotto schivando la mazzata; e, allontanato col destro il braccio sinistro dell'avversario, lo spinse via, mentre quest'ultimo piombava a terra trascinatovi dall'impeto stesso del suo braccio che aveva colpito a vuoto.

Teagene gli entrò sotto l'ascella, lo strinse allacciandolo alla schiena, e a malapena riuscì a cinturare il grosso ventre; poi battendogli col tallone ripetutamente e con violenza i piedi all'altezza delle caviglie e dei malleoli lo costrinse a piegarsi sui ginocchi. Quindi l'avvinghiò con le gambe e con le cosce gli penetrò nei fianchi e, datogli uno strattone ai polsi sui quali faceva forza per tenere sollevato il petto, gli girò le braccia a guisa di nodo attorno alle tempie, e tirando indietro verso il dorso e le spalle lo costrinse a stendersi a terra sul ventre.

FONTE: Eliodoro, *Le Etiopiche*, X, 31-32; in *Il romanzo antico greco e latino*, traduzione di A. Angelici, Sansoni, Firenze, 1993, pp. 901-902

COMMENTO

Pur essendo un testo assai tardo rispetto ai termini dell'ellenismo canonico, il romanzo di Eliodoro è un'ulteriore testimonianza del gusto della descrizione realistica e "competente" dell'incontro sportivo.

Si noti infatti la successione precisa delle mosse e delle contro – mosse, con una descrizione da intenditore degli effetti delle tecniche effettuate, segno di una grande competenza con l'anatomo-fisiologia dei contendenti e di una appassionata dimestichezza con la condotta tattica di gara.

L'abilità narrativa dispiegata da Eliodoro e le efficaci descrizioni come quella sopra riportata contribuirono alla grande fortuna dell'opera, dall'età bizantina fino al XVII secolo.

TESTO 41. Il parere di Galeno sul valore dell'esercizio fisico

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

[222] Le parti posteriori delle ginocchia.

[223] Hermes, assieme a Eracle, era considerato il protettore dei ginnasi, tanto che spesso le palestre erano ornate dei suoi busti.

Galeno di Pergamo, vissuto nel II secolo d.C., era il medico personale dell'imperatore Marco Aurelio: rifacendosi idealmente ad Ippocrate, propugnò un vasto rinnovamento sia teorico sia metodologico della scienza medica, operando una sintesi rimasta in vigore fino alla nascita della scienza moderna.

In molti dei suoi scritti si occupò della preparazione atletica degli sportivi, provocando un'accesa polemica con i preparatori atletici del tempo. All'epoca, infatti, erano proprio questi ultimi a dettare agli atleti le prescrizioni dietetiche ed igieniche, in virtù della loro notevole esperienza acquisita sul campo come ex-atleti. Il personale medico specializzato era di norma escluso da questi ambienti, e medici come Galeno non esitavano ad esprimere la loro avversione a questa consuetudine.

I medicin in genere non erano contrari all'attività sportiva, ma consigliavano una preparazione atletica meno specializzata e meno intensa rispetto a quella destinata agli atleti professionisti.

Ippocrate[224], nel raccontare un tipo di vita salubre, disse: "Fatiche, cibi, bevande, sonno, piaceri amorosi: tutto con moderazione". Gli atleti, invece, si esercitano quotidianamente più di quanto dovrebbero, e si riempiono di cibo forzatamente, protraendo spesso i pasti fino a metà della notte. […] Per essi anche la misura del sonno è conforme al loro sistema di vita. Si risvegliano allorché coloro che conducono una vita naturale si ritirano dal lavoro affamati. Il loro modo di vivere è simile insomma a quello dei porci, con questa sola differenza, che i porci non usano affaticarsi eccessivamente, né mangiare per forza, mentre essi invece fanno l'una e l'altra cosa. […]

Direi perciò, a mia volta, che l'esercizio fisico di tal genere è l'anticamera non della buona salute, ma piuttosto della malattia. E credo che la pensasse così anche Ippocrate, quando diceva: "La condizione atletica non è naturale, è preferibile uno stato di buona salute". Con ciò egli non solo fa chiaramente intendere che l'attività atletica non è naturale, ma non chiama nemmeno "stato" la condizione degli atleti, privandoli in questo modo anche di quella denominazione con la quale tutti gli antichi[225] indicano la condizione delle persone realmente sane. "Stato" è una condizione stabile e immutabile, mentre la vigoria spinta fino agli estremi degli atleti è malsicura e instabile: infatti, proprio per il fatto di essere spinta fino agli estremi non ammette prolungamento nel tempo e inoltre, dal momento che salda e stazionaria non può restare, tende fatalmente a deteriorarsi.

Queste sono le condizioni fisiche degli atleti quando esercitano la loro attività, ma quando si ritirano diventano ancora peggiori. Alcuni muoiono dopo poco tempo, altri vivono più a lungo, senza comunque giungere alla vecchiaia; o se mai vi giungono, in nulla differiscono dalle Lite di cui parla Omero: "zoppi, grinzosi, strabici ad entrambi gli occhi". Invero, come le mura che siano state scosse fortemente dalle macchine da guerra crollano facilmente se subiscano qualche danno e non riescono a sopportare né un terremoto né altro accidente meno grave, allo stesso modo anche i corpi degli atleti, malandati e fiaccati a causa dei colpi ricevuti durante la loro carriera, divengono poi estremamente vulnerabili. I loro occhi appaiono sovente scavati, quando essi non hanno più la forza di sopportare i reumatismi; i denti, già sottoposti a tante scosse e sempre più indebolitisi con gli anni, cadono facilmente; le articolazioni, già costrette a continui piegamenti, risultano impari di fronte a qualsiasi sforzo imposto dall'esterno e vanno facilmente soggette a ogni genere di frattura e stiramento. È pertanto evidente che sotto il profilo della salute fisica nessuna categoria è più sventurata di quella degli atleti […].

Quanto alla bellezza, per gli atleti le cose stanno così: è vero che traggono qualche giovamento dalla loro attività, ma accade anche che gli allenatori che prendono sotto la loro guida molti atleti dal fisico in tutto armonioso li fanno ingrassare eccessivamente rimpinzandoli di sangue e di carne, e così facendo ottengono il risultato contrario: ne fanno cioè diventare alcuni brutti e deformi nel volto, specialmente quando pratichino il pancrazio e il pugilato. Quando poi gli arti subiscano fratture o distorsioni gravi, o divengano orbi, soprattutto allora, io credo, si può chiaramente constatare come la loro bellezza venga compromessa dalla loro professione. Finché gli atleti godono di buona salute, la loro attività può giovare alla bellezza; quando si ritirano, tutto il resto del loro fisico ne risente negativamente, in quanto le distorsioni che ne colpiscono le membra fanno apparire deforme tutto il corpo.

---

[224] Ippocrate, vissuto nel V sec. a.C., era considerato il fondatore della disciplina medica dell'antichità: del suo magistero ci rimane il *Corpus Hyppocraticum*, una vasta raccolta di trattati, solo in parte attribuibili ad Ippocrate stesso, che ci presentano una medicina che non conosce l'anatomia, ma è in grado ugualmente di ottenere risultati "scientifici" mediante la connessione razionale di accuratissime indagini sui sintomi e di cure comprendenti la dieta, l'alimentazione.

[225] Gli uomini della generazione di Ippocrate, e anche di quelle immediatamente successive, apparivano ovviamente come "antichi" a Galeno, vissuto più di cinquecento anni dopo.

FONTE: Galeno, *Protrettico*, 11-12; in Galeno, *Nobiltà delle arti*, traduzione italiana di I. G. Galli Calderoni, M. D'Auria Editore, Napoli, 1986, pp. 32-36

COMMENTO

Galeno, in molti suoi scritti, riconobbe che l'agonismo poteva avere, se ben disciplinato, un ruolo fondamentale per la formazione di un a gioventù sana e robusta. Fu però spietatamente critico nei confronti delle pratiche atletiche che miravano al conseguimento della vittoria a tutti i costi, ma soprattutto contro il superallenamento che produceva effetti negativi sulla salute.

I quadri clinici tracciati da Galeno ci presentano un mondo sportivo pesantemente inquinato dalla finalizzazione unicamente spettacolare della pratica atletica: non è fuori luogo un parallelo con la nostra situazione attuale, nella quale sempre più di frequente gli atleti mettono a rischio la loro vita a causa di espedienti di vario genere (solitamente farmaci) che, se sul breve periodo permettono un miglioramento della prestazione (quantunque truffaldino), sul lungo periodo risultano addirittura nocivi alla salute.

TESTO 42. I giochi visti dalla parte degli arbitri: il sorteggio per le fasi eliminatorie delle discipline di combattimento ai giochi Olimpici

(introduzione, note e commento di Luisa Poppi)

INTRODUZIONE

Luciano di Samosata (121 – 181 d. C.) fu un prolifico scrittore di lingua greca, esponente della corrente della cosiddetta "seconda sofistica" ed autore di opere di retorica, di filosofia, di letteratura, di satira. Nei suoi scritti, in particolare quelli in forma dialogica, mette alla berlina i luoghi comuni della vita umana, condannando con toni beffardi e sarcastici la falsità e la stupidità che spesso la contraddistingue.

Nell'*Ermotimo*, i protagonisti trovano il tempo di dedicare un po' di attenzione agli aspetti "nascosti" degli eventi sportivi, una curiosità che per noi è oggi una preziosa fonte di informazione.

LICINO: Io credo che tu, Ermotimo, hai visto i giochi molte volte.
ERMOTIMO: Sai bene che è proprio così: molte volte e in molti luoghi.
LICINO: E ti sei mai seduto vicino a coloro che li presiedono?
ERMOTIMO: Sì, proprio poco tempo fa, nei giochi Olimpici, sedetti a sinistra degli arbitri, dove Evandride di Elide mi fece trovare posto tra i suoi conterranei. Io avevo davvero una gran voglia di vedere da vicino cosa fanno gli arbitri.
LICINO: E ti ricordo il modo in cui estraggono a sorte ed accoppiano i lottatori e i pancraziasti[226]?
ERMOTIMO: Me lo ricordo bene, certo!
LICINO: Tu dunque puoi dirlo meglio di me, dato che l'hai visto da vicino!
ERMOTIMO: Anticamente, quando Ercole stabilì i giochi, le fronde di alloro …
LICINO: Lascia perdere queste anticaglie, Ermotimo! Dimmi piuttosto quello che hai visto da vicino!
ERMOTIMO: Un'urna d'argento sacra al dio sta in mezzo[227]; in essa si mettono le sorti, che sono piccole come fave, e scritte. Due di queste hanno scritta un A, due un B, due un Γ[228], e così di seguito, e sono tante quanti sono gli atleti, e sempre due sorti portano scritte una medesima lettera. Ciascuno degli atleti si avvicina e, fatta una preghiera a Zeus, pone la mano nell'urna e ne trae fuori una sorte, e dopo di lui un altro: e vicino a ciascuno una guardia gli tiene la mano chiusa e non gli permette di leggere la lettera che ha estratto[229]. Quando tutti hanno in mano le loro sorti si dispongono in cerchio e l'atletarca[230], o uno degli arbitri (non mi ricordo bene), gira intorno e guarda i due che hanno la lettera A, e li accoppia per la lotta o il

[226] I pancraziasti sono i praticanti del pancrazio, la "lotta in cui tutto è possibile" (cfr. N. BARBIERI, *op. cit.*, pp. 108-110).
[227] Facciamo notare come, ancora in età tarda, persino le fasi preliminari dei giochi fossero vissute come rituali religiosi: l'urna è consacrata al dio, gli atleti pregano prima di estrarre la loro sorte.
[228] Le lettere sono le maiuscole greche: A = alpha; B = beta; Γ = gamma.
[229] Questa forma di controllo poliziesco ci fa pensare che fosse comune cercare di "addomesticare" il sorteggio, cercando di accoppiarsi con atleti accondiscendenti, ai quali restituire il favore in altre occasioni.
[230] Letteralmente "colui che è a capo degli atleti": il termine indica il giudice responsabile dei giochi, il quale probabilmente delegava ai suoi subalterni il compito di seguire i sorteggi; questo spiegherebbe come mai Ermotimo "non ricordi" chi era il sovrintendente di quel sorteggio.

pancrazio; poi unisce il B al B, e così gli altri che hanno la medesima lettera. Si fa in questo modo se gli atleti sono in numero pari, come quattro, otto, dodici; se sono dispari, come cinque, sette, nove, una lettera dispari e senza corrispondente si scrive sopra una sola sorte, che si pone nell'urna con le altre: chi trae questa lettera rimane seduto ad aspettare finché gli altri abbiano combattuto, perché non vi è controlettera. E questo non è davvero un piccolo vantaggio per una atleta, il combattere fresco contro quelli che sono già stanchi[231].

FONTE: Luciano di Samosata, *Ermotimo*, 39-40; in Luciano di Samosata, *I dialoghi e gli epigrammi*, traduzione di L. Settembrini, Fratelli Melita, Roma, 1988, p. 286

COMMENTO

Di Luciano apprezziamo in questo dialogo la caratterizzazione di Ermotimo come competente che cerca in tutti i modi di fare sfoggio del suo sapere, prontamente rintuzzato da Licino che lo riporta ad una descrizione sobria ed essenziale di ciò che lo interessa.

Ermotimo racconta di una procedura piuttosto rigorosa, che non deve lasciare spazio a contestazioni o ad imbrogli: tutto è minuziosamente regolamentato, dal modo in cui estrarre al modo in cui disporsi dopo l'estrazione. L'aspetto sacrale e rituale contribuisce anche ad attivare una funzione di controllo, meramente finalizzata alla regolarità e all'efficienza delle operazioni.

La dettagliata sequenza delle procedure di sorteggio ci rimanda ad una pratica sportiva evidentemente soggetta, anche allora, alle frodi e alle scorrettezze: questa consapevolezza dovrebbe impedire di mitizzare l'agoistica antica, quando la si vuole prendere come pietra di paragone per le degenerazioni dello sport – spettacolo contenporaneo.

2.4. La concezione dell'educazione fisica e del gioco sportivo a Roma

Nonostante nell'immaginario collettivo la pratica motoria romana sia indicata come effetto dell'assimilazione di quella greca, preferiamo qui sottolinearne le differenze che, da impercettibili durante la sovrapposizione tra età ellenistica ed inizio dell'espansione romana nel Mediterraneo, diventeranno macroscopiche in età imperiale.

Secondo la tradizione, ben prima di entrare in contatto con i Greci, i Romani presero dagli Etruschi la passione per i giochi sportivi, ma più in generale per la festa da celebrare mediante lo spettacolo, chiamata *ludus*. Durante i *Ludi*, la principale attrazione erano i *circenses* ("giochi nel circo"), principalmente le gare di carri; successivamente furono organizzate le *venationes* ("cacce"), spettacoli in cui animali selvatici venivano cacciati nell'arena, e i *ludi scenici* (letteralmente "giochi sulla scena"), rappresentazioni teatrali di varia natura, dalle commedie "alte" di Terenzio, recitate da attori famosi come Esopo (il noto autore di favole), alle farse e alle azioni di mimo. Solo in tarda età repubblicana apparvero a livello pubblico degli spettacoli di gladiatori, dapprima organizzati privatamente in occasione della celebrazione di funerali, di solito nel Foro.

I Romani avevano quindi una consolidata tradizione di giochi quando incontrarono il mondo greco: proprio durante lo svolgimento dei giochi greci caratterizzati dall'atmosfera più popolare, i giochi Istmici di Corinto, nel 196 a. C. il console Lucio Quinto Flaminino ad effetto fece solenne, proclamazione della libertà della Grecia singolare segnale dell'inizio della "colonizzazione" culturale dei Greci vinti sui Romani vincitori. I Romani cominciarono a poco a poco ad assumere le usanze elleniche, come dimostra l'organizzazione a Roma dei primi giochi di stile grecizzante, nel 186 a. C. dopo la guerra etolica, da parte del console M. Fulvio Nobiliore. A questi giochi, caratterizzati da un alto grado di spettacolarità, con atleti fatti venire apposta dalla Grecia ed animali feroci importati dall'Africa, se ne aggiunsero poi altri, nella tarda repubblica, tutti promossi in occasione di vittorie militari: di questi giochi si può supporre, dato che non abbiamo notizie dettagliate sui loro contenuti, che avessero un programma simile alle gare olimpiche, per imitarne il prestigio; che gli atleti gareggiassero vestiti alla leggera e non nudi; che la partecipazione degli atleti fosse incentivata o con sovvenzioni generalizzate o con premi anche per i secondi e i terzi classificati. Peraltro, questi calchi romani dei giochi greci non scalzarono la preferenza per i ludi di derivazione etrusca nei quali si stavano diffondendo sempre più le competizioni gladiatorie.

[231] Una procedura molto simile è tuttora in vigore non solo negli sport di combattimento, ma in tutti quelli nei quali vi siano dei gironi eliminatori. In alcune competizioni di judo nelle quali si ritrovino categorie con 3 atleti, si preferisce, se lo svolgimento delle gare lo permette, fare combattere tutti gli atleti due volte, anziché favorirne uno con la sorte ammettendolo alla finale senza combattere.

Come abbiamo visto, i Romani conobbero il mondo greco relativamente tardi, quando da tempo non era più indipendente politicamente e, almeno inizialmente, manifestarono sempre una certa alterità rispetto alle forme dell'agonismo greco. In primo luogo, i Romani contestavano l'aspetto del professionismo organizzato, dato che, almeno durante il periodo repubblicano, non concepivano che dei cittadini perdessero il loro tempo in competizioni agonistiche. In secondo luogo, essi avevano forme di esterofobia assai pesanti, come è dimostrato da più fonti storiche e letterarie: apprezzare o addirittura importare forme di cultura non romane significava inquinare la cultura nazionale, quindi anche partecipare a giochi greci od organizzare simili manifestazioni rientrava in questo sintomo di debolezza. In terzo luogo, i Romani criticarono sempre, anche in epoche molto distanti tra loro, la nudità degli atleti greci, sulla base di un comune sentire assai diverso e di forme di pudicizia molto più marcate rispetto al mondo greco. Infine, i Romani con compresero mai a fondo il significato dei giochi ellenici come forma di identità nazionale per un popolo unito dalla cultura e diviso dalla politica, visto che l'identità nazionale romana si esprimeva sempre in forma unitaria, fondata su un'idea di progressiva condivisione sociale dell'unico potere statale, per cui appartenenza ad un territorio e cittadinanza erano un tutt'uno. I *ludi* romani, quindi, furono sempre molto più simili ai giochi etruschi che a quelli ellenici, e questi ultimi non furono più osteggiati sono nella fase imperiale, quando Roma era ormai una grande città cosmopolita, una sorta di *melting pot* dell'antichità, e i veti degli antichi *patres* erano venuti meno perché non più sostenuti da un forte senso della romanità.

Una radicale svolta a favore dei giochi grecizzanti si ebbe grazie sotto il principato di Ottaviano Augusto che, contrariamente a molti governatori delle province orientali che avevano cercato di scoraggiare la pratica delle feste atletiche, promosse un atteggiamento positivo nei loro confronti: per esempio, dopo la vittoria navale di Azio, restaurò dei giochi atletici preesistenti chiamandoli *Actia* ("i giochi della città di Azio"), e poi istituì delle vere e proprie Olimpiadi romane, che originariamente prevedevano solo gare ginniche e nelle quali poi confluirono tutte le competizioni tipiche dei "giochi del periodo", compresi gli agoni musicali. Questa maggiore attenzione ai giochi atletici è testimoniata anche dal maggior spazio che questi ricevono nella letteratura dell'età augustea, da Orazio ad Ovidio fino ad arrivare, come vedremo, a Virgilio.

La politica sportiva di Augusto fu ripresa da tutti gli imperatori: Caligola inventò competizioni tra pugili campani e pugili africani a Roma, giochi greci a Siracusa e gare di oratoria greca e latina a Lione; Nerone nel 60 d. C. celebrò il quinto anniversario dell'inizio della sua dominazione istituendo una festa grecizzante comprendente agoni ginnici, ippici, musicali, retorici e drammatici, e fece organizzare ad Olimpia un'edizione straordinaria dei giochi, la 221^, partecipandovi in prima persona; Domiziano istituì giochi in onore di Giove Capitolino, nella quale i vincitori ottenevano in premio una corona di fronde di quercia; Antonino Pio istituì dei giochi greci a Pozzuoli, per celebrare l'imperatore Adriano recentemente scomparso, proseguendo il legame tra rito funebre e giochi sportivi. L'atteggiamento degli imperatori nei confronti dei giochi greci fu di incoraggiamento interessato, intravedendo in essi un utile *instrumentum regni*, come dimostra anche la politica di concessione della cittadinanza romana agli atleti migliori, o il largheggiamento in onorificenze e titoli ai protagonisti del mondo sportivo.

Ad ogni modo, i giochi romani mantennero sempre differenze marcate rispetto ai giochi greci. In primo luogo, gli *agones* greci furono sempre delle gare caratterizzate da una sfida "seria", mentre i ludi romani erano dei "giochi" nel senso moderno del termine, eventi considerati un puro diversivo dalla vita quotidiana. In secondo luogo, quindi, mentre gli *agones* avevano lo scopo di far gareggiare atleti e di far conquistare loro dei premi, materiali o immateriali, i *ludi* romani avevano un senso solamente per coloro che vi assistevano, avevano una pura e semplice valenza spettacolare. Infatti, e questa è la terza differenza, mentre gli atleti greci erano cittadini, uomini liberi, i partecipanti ai *ludi* erano prevalentemente schiavi, o comunque individui prezzolati: se gli spettatori greci, i quali in ogni caso richiedevano agli atleti una "spettacolare" condotta di gare, si sentivano rappresentati da essi, o perché conterranei o perché comunque connazionali, gli spettatori romani vedevano nei partecipanti ai *ludi* solamente dei professionisti dello spettacolo, che nulla rappresentavano ai loro occhi dal punto di vista dei valori della romanità: nel caso dei *ludi gladiatorii*, poi, la loro vita non aveva alcun valore. Infine, mentre per il cittadino greco era normale partecipare direttamente agli *agones*, o comunque vedere suoi concittadini partecipare, per il cittadino romano aveva senso solo partecipare in qualità di spettatore.

Molte analogie ci sono invece tra il mondo etrusco e quello romano, visto che quest'ultimo avrebbe reperito giusto in quello diversi elementi della propria peculiare cultura sportiva: prima di tutto, il gusto dell'attività sportiva come gioco e come spettacolo; in secondo luogo, i luoghi della pratica ludica (il "circo"), in terzo luogo i tipi di manifestazione (ginnico – atletica, gladiatoria, musicale) derivanti dai

giochi funebri. Nelle prime fasi dei *ludi* romani, gli atleti, specialmente i cavalieri e i pugili, provenivano dall'Etruria, a testimonianza di un primato consolidato in questo tipo di attività.

In conclusione, nel variegato panorama delle popolazioni della penisola italica, i Romani fusero tradizioni autoctone ed elementi di importazione dando avvio, sempre all'interno di una dimensione sacrale e rituale, a forme ludico – sportive dell'espressione corporea e dell'attività motoria in genere di grande impatto spettacolare.

TESTO 43. Il disprezzo dei Romani per le istituzioni ginnico-educative greche

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

La Roma repubblicana non accettò di buon grado l'introduzione del modello del ginnasio greco: il cittadino romano doveva essere sempre in allenamento come potenziale soldato.

I Romani erano rimasti negativamente impressionati dall'educazione "militare" impartita nei ginnasi greci, considerandola inefficace ed addirittura fra le cause della decadenza della civiltà greca.

Lo stesso piacere della palestra era percepito come qualcosa di innaturale, come una moda importata nel vigoroso mondo romano dalla decadente civiltà greca. La nudità esposta pubblicamente, inoltre, era considerata intollerabile e scandalosa.

Lo storico di lingua greca Plutarco, profondo conoscitore del mondo romano, sintetizza efficacemente questa presa di posizione ideologica che caratterizzò il passato della romanità.

I Romani disprezzano il frizionamento del corpo con l'olio e pensano che nulla sia stato responsabile del rammollimento dei Greci e della loro caduta in servitù più dei ginnasi e delle palestre: istituzioni che introdussero nelle città lo spreco di tempo e l'indolenza, nonché la sregolatezza, la pederastia e la rovina dei corpi dei giovani con dormite, passeggiate, esercizi svolti a ritmo e diete specifiche, di modo che, a poco a poco, quasi senza accorgersene, i Greci abbandonarono le esercitazioni militari e preferirono essere considerati agili, atletici e belli anziché valenti fanti o cavalieri.

FONTE: Plutarco, *Questioni romane*, 274D; in *Moralia*, vol. IV, edizione a cura di F. Cole Babbitt, London-Cambridge, 1957, pp. 68-70

COMMENTO

Nel I secolo d. C., all'inizio dell'età imperiale, troviamo un atteggiamento completamente diverso nei confronti delle istituzioni greche, specialmente da parte degli esponenti della classe dirigente. L'imperatore Nerone, ad esempio, era un tifoso appassionato dei giochi olimpici, e in coincidenza del suo viaggio in Grecia nel 67 d.C., volle che si tenesse una speciale edizione "fuori programma" dei giochi, con l'istituzione di nuove gare per attori, araldi e suonatori di lira, e con la sua diretta partecipazione a corse di bighe e quadrighe. Il giovane imperatore vinse tutte le gare alle quali partecipò, ma una generazione più tardi le autorità olimpiche, in un sussulto di dignità, ordinarono che il suo nome venisse cancellato dall'elenco dei vincitori.

Nerone inoltre si fece promotore di nuovi giochi a Roma: nel 69 d.C. istituì i "giochi neroniani", una manifestazione atletica tutta in stile greco, tesa a immortalare l'imperatore e le sue gesta. Inoltre reintrodusse i ginnasi e le forme tipiche dell'educazione fisico- sportiva greca, cosa che presso alcune fasce sociali nella città di Roma riscosse un discreto successo, lasciando indispettiti i circoli più tradizionalisti legati alla vecchia guardia senatoria.

Il costume greco aveva ormai fatto breccia anche nella civiltà romana, che già da trempo si era allontanata dalla severità autoctona dei costumi dei padri e funzionava ormai come universo multiculturale.

TESTO 44. I significati dell'attività motoria e ludica nella cultura latina

INTRODUZIONE

Nonostante le opposizioni tradizionaliste alla cultura ginnico – sportiva di tipo greco, la romanità sviluppò non solo forme autoctone di gioco sportivo, prevalentemente finalizzate allo spettacolo, ma anche attività di tipo meramente ludico, quali appunto tutta una serie di giochi con la palla.

Antonio Di Tanna ci introduce in questo mondo "lieve", rispetto alla serietà di altre forme di competizione o alla drammaticità degli scontri tra gladiatori.

Le fonti letterarie romane, sempre attente alla cultura fisica nell'ottica della formazione del cittadino al servizio dello Stato ed alla figura dello sportivo nella funzione di spettatore, non hanno trascurato di annotare il fenomeno della pratica dello sport come divertimento, molto radicato nella vita quotidiana dei Romani. Del resto, verso questi diversi modi di vivere lo sport il potere esercitò, soprattutto in età imperiale, una costante e mirata opera di promozione, in quanto concorrevano a realizzare obiettivi primari della politica dello Stato: la formazione del cittadino – legionario ed il controllo dei disoccupati in città.

A Roma, in particolare, dove grandi masse di diseredati affluivano da ogni angolo dell'impero, l'impegno ebbe portata straordinaria. Lo sviluppo abnorme dei complessi termali (se ne contavano circa ottocento fra pubblici e provati in tarda età imperiale), la promozione continua di spettacoli al punto che i giorni festivi finirono per uguagliare quelli feriali, l'uso di vaste aree pubbliche per gli esercizi sportivi, danno bene la misura di questa politica e delle dimensioni che il fenomeno venne assumendo nel tempo.

Il Campo Marzio e le terme furono i luoghi dove lo sport come divertimento trovò le sedi più attrezzate e per questo più frequentate. Statone, dopo una visita a Roma nel 7 a. C., annota stupito: "Superiore a tutto è il Campo Marzio, ornato sia dalla natura sia dall'opera degli uomini. La grandezza della pianura è meravigliosa, tutta aperta alla corsa dei carri e dei cavalli ed alla grande moltitudine di quelli che si esercitano nella palla, nel cerchio e nella ginnastica …".

SENECA PROTESTA

Il luogo, come ricorda Cicerone, era poco adatto alle persone di carattere triste e solitario. E Seneca, che ebbe la sfortuna (a suo dire) di abitare proprio sopra un complesso termale, ci porta con la sua ironica e garbata protesta nel vivo dei giochi della palestra: "Sento il mugolio di coloro che si esercitano nei manubri, emettono sibili e respirano affannosamente … Quando poi viene uno di quelli che non può giocare a palla se non grida ed incomincia a gridare, è finita"[232]. Gli esercizi ed i giochi della palestra (ginnastica, palla, scherma, pugilato, lotta, manubri, cerchio …) vennero a costituire parte integrante della vita delle terme, quale momento pressoché irrinunciabile di preparazione al rito del bagno.

Fra i giochi praticati nelle terme e negli spazi aperti, quelli con la palla esercitarono sui Romani di tutti i ceti e per molti secoli una seduzione pari a quella dei nostri giorni. La passione contagiò la stessa classe dirigente. Orazio, nel descrivere le tappe di un viaggio che fece con Virgilio e Mecenate fino a Brindisi, ricorda divertito che nella sosta di Capua, mentre lui e Virgilio, l'uno sofferente di congiuntivite e l'altro di cattiva digestione, optarono saggiamente per il letto, Mecenate, da vero patito della palla, si recò, nonostante la fatica del viaggio e l'ora tarda, a giocare una partita nello sferisterio[233].

In età imperiale la passione, soprattutto tra i giovani, assunse espressioni maniacali. Il filosofo Seneca biasimava i molti giovani sfaccendati che avevano fatto del gioco della palla l'unica ragione di vita. Ed ancora nel II secolo d. C. il medico Galeno elencava i vantaggi che i giochi con la palla potevano offrire alla salute fino all'età matura[234].

I giochi praticati erano i più vari, come anche i tipi di palla utilizzata. Questa era costituita da spicchi di stoffa o di pelle, cuciti insieme e riempiti di piume, di crine, di aria o di sabbia. Esternamente le palle erano dipinte a colori vivi e spesso decorate con disegni geometrici. Marziale ne mette a fuoco le caratteristiche: "Quella palla piena di piume messe dentro a fatica è meno morbida della palla gonfia di aria, ma meno compatta della palla imbottita di duro crine"[235].

SCONTRO FISICO

I giovani, che erano i più attivi praticanti, amavano i giochi che comportavano lotta, scontro fisico. Il più praticato di questi giochi era l'*harpastum*, lontano parete del nostro rugby, privo di particolari regole, giocato con

---

[232] SENECA, *Lettere a Lucilio*, 56, 1-2; in LUCIO ANNEO SENECA, *Lettere a Lucilio*, traduzione italiana di G. Monti, Rizzoli, Milano, 1999, pp. 339-341.

[233] Era l'apposito ambiente coperto nel quale si praticavano i giochi con la palla.

[234] Galeno di Pergamo (129 – 199 d. C.), medico greco contemporaneo dell'imperatore Marco Aurelio, mentre nel *Protrettico* critica aspramente le forme di super – allenamento, richiamandosi al regime di vita moderato raccomandato da Ippocrate, nel *Gioco con la piccola palla* consiglia un'attività motoria varia e graduale.

[235] MARZIALE, *Epigrammi*, XIV, 45; in MARCO VALERIO MARZIALE, *Epigrammi*, traduzione italiana a cura di G. NORCIO, UTET, Torino, 1980, p. 859.

una piccola palla riempita di sabbia (*harpasta*), facile da afferrare al volo, e consisteva nell'intercettare la palla e cercare di conservarla, in mischie furibonde, il più a lungo possibile tra spinte ed assalti[236].

Giochi meno pericolosi erano quelli del *ludere datatim*, simile alla nostra palla a mano, in cui il giocatore avversario, ricevuta la palla, la rilanciava a sua volta[237]; o del *ludere expulsim*, in cui la palla veniva colpita con il palmo della mano come nella nostra palla a volo[238]. Ma il più amato dei giochi con la palla fu certamente il *trigon*[239], descritto vivacemente da Petronio: "Un vecchio calvo, vestito di una tunica vermiglia, giocava a palla con degli schiavetti dai lunghi capelli … Il padrone …, in pantofole, si divertiva con delle palle verdi. E non raccattava mai quella caduta per terra: c'era lì uno schiavo con un sacco pieno e riforniva di volta in volta i giocatori".

Si utilizzava una piccola palla dura, imbottita di crine (*pila trigonalis*), che tre giocatori, disposti al vertice di un triangolo segnato per terra, si lanciavano senza preavviso con l'intento di sorprendersi a vicenda. La prontezza di riflessi era la qualità essenziale, perché ogni giocatore poteva ricevere contemporaneamente la palla da due lati e doveva essere capace di rilanciarla colpendola a sua volta con le mani[240]. Persone anziane e bambini non in età per contendere nelle mischie il possesso della palla si dedicavano, più piacevolmente, ai giochi riposanti con la palla gonfia d'aria. Dice Marziale: "Andate via, o giovani, a me si addice un'età poco robusta: questo gioco della palla (gonfia d'aria) è fatto per vecchi e fanciulli"[241].

Per molti sarà una scoperta: la palla, e con essa un aspetto del costume e della vita quotidiana dei Romani, è davvero rimbalzata nei secoli fino ai nostri giorni, conservando intatta la passione degli sportivi e quel tanto di fanatismo di cui i giovani di tutte le epoche sembrano non sapere proprio fare a meno.

FONTE: Antonio Di Tanna, *Lo sport nella vita quotidiana*, in Anna Maria Liberati Silverio – Antonio Di Tanna – Clotilde D'Amato, *Lo sport nel mondo romano*, in "Archeo. Attualità del passato", n. 65 (luglio 1990), pp. 95-97

COMMENTO

Le fonti citate sono fonti tarde, dei primi anni dell'impero, quindi è segno che i giochi con la palla avevano una tradizione ormai consolidata, se si presentano già con questa varietà di forme e soprattutto con questa varietà di mezzi di gioco.

È interessante anche questa distinzione di giochi rudi, adatti per i giovani scalmanati, e giochi più tranquilli, adatti invece ai bambini e agli anziani.

TESTO 45. I giochi siculo-troiani in onore di Anchise nel libro V dell'*Eneide*

INTRODUZIONE

Publio Virgilio Marone, poeta latino dell'età augustea, nativo di Andes (Mantova), nel suo poema epico che celebra la storia di Roma mediante le vicende del suo mitico fondatore Enea, ha rappresentato i giochi che i Troiani e i Sicani, antichi abitanti della Sicilia, celebrano in memoria di Anchise, il padre dell'eroe.

Sulla struttura omerica, Virgilio innesta elementi tipici dei modelli letterari ellenistici, con descrizioni analitiche ed effetti spettacolari al modello originale ma evidentemente molto graditi al pubblico romano della prima età mperiale.

Come nel caso del libro XXIII dell'*Iliade*, sono stati aggiunti tioli esplicativi ed è stata resa più scorrevole la traduzione.

LA CONVOCAZIONE DEI GIOCHI

(104) Era il giorno aspettato e già con luce serena

---

[236] Marziale critica questo gioco nel caustico epigramma *Harpastum*: "Il forzuto lo raccatta velocissimo / nella polevere dei ginnasi: lavoro / idiota che gli fa un collo da toro." (MARZIALE, *Epigrammi,* 48; in Marco Valerio Marziale, *Epigrammi*, traduzione di Guido Ceronetti, Einaudi, Torino, 1979, p. 941).

[237] *Datatim* significa per l'appunto "reciprocamente".

[238] *Expulsim* significa "rilanciando" (da *expulsare*, a sua volte derivato da *expellere*)

[239] Questo termine indica sia un particolare tipo di palla, sia il gioco praticato con questa palla.

[240] Anche Marziale dedica un epigramma intitolato *Palla triangolare* al *trigon*: "Se sei capace di scagliarmi degli agili tiri di sinistro, / sarò tua. Non sei capace? / Restituisci la palla, o giocatore maldestro." (MARZIALE, *Epigrammi*, XIV, 46; in MARCO VALERIO MARZIALE, *Epigrammi*, traduzione italiana a cura di G. Norcio, UTET, Torino, 1980, p. 859).

[241] MARZIALE, *Epigrammi*, XIV, 47; in MARCO VALERIO MARZIALE, *Epigrammi*, traduzione italiana a cura di G. Norcio, UTET, Torino, 1980, p. 859.

(105) i cavalli di Fetonte portavano la nona aurora.
La fama ed il nome dello splendido Aceste[242] aveva attirato
i vicini: le rive si riempivano di folla festante
per vedere gli Eneadi, ed una parte era anche pronta alle gare.
I doni, prima di tutto, davanti agli occhi (di tutti), nel centro
(110) dell'arena si pongono: tripodi sacri, verdi corone
e palme, l'onore dei vincitori, e armi e vesti splendenti
di porpora, e grande peso d'oro e d'argento[243].
Dal terrapieno la tromba annuncia squillando l'inizio dei giochi.

COMMENTO

Nonostante la struttura del brano ricalchi l'*Iliade*, il clima di festa ricorda l'ambiente dei Feaci ricostruito nell'*Odissea*: il ricordo funebre è solo un fugace pretesto, presto dimenticato dal turbinio dei giochi.

LA GARA DELLE NAVI E LA PRESENTAZIONE DEI CONCORRENTI

La prima gara cominciano, allineandosi coi validi remi,
(115) quattro navi, prescelte tra tutta la flotta[244].
Mnèsteo con vigoroso remare guida la Pristi veloce,
Mnèsteo presto italo, da lui (deriverà) la famiglia dei Memmi;
Gìa invece guida la gran Chimera, torreggiante città, di grande mole:
con triplice impulso la spingono i giovani Dardani,
(120) s'innalzano i remi disposti in tre ordini;
Sergesto, da cui la casa dei Sergi ha il suo nome,
viene sulla grande Centauro, e sulla Scilla cerulea (viene)
Cloanto, dal quale (proviene) il tuo sangue, romano Cluenzio.

COMMENTO

La gara delle navi svolge il ruolo di gara introduttiva: è la più importante, ed è il perfetto equivalente della corsa dei carri dell'*Iliade*.

L'intento celebrativo emerge fin da queste prime battute, quando il poeta ricorda le stirpi generatesi dagli eroi concorrenti.

LA SCELTA DEL PERCORSO E I PRELIMINARI DELLA PARTENZA

C'è in mezzo al mare uno scoglio, davanti alla spiaggia
(125) schiumosa: spesso sommerso, battuto dalle onde
gonfie, quando le bore invernali nascondono le stelle:
tace nella bonaccia, domina sulle acque immobili,
regno e rifugio gratissimo di folaghe amiche del sole.
Qui Enea dispone un tronco di leccio fronzuto,
(130) una verde mèta, segnale per i marinai, perché sappiano
dove girare, dove il lungo percorso devono piegare tornando.
Poi sorteggiano il posto: e là sulle poppe rifulgono
fin da lontano capi, splendenti d'oro e di porpora,
mentre l'equipaggio si copre con frasche di pioppo e brillano
(135) gli omeri nudi, unti di moto olio.
Siedono ai banchi, con le braccia tese sui remi,

---

[242] Aceste è il sovrano delle città di Drepano e Segesta, presso il quale i Troiani sono ospitati in una tappa del loro peregrinare.

[243] Rispetto all'elenco omerico, sono scomparsi sia gli animali (ma Entello il pugile vincerà un toro) sia le schiave, ed appaiono invece le vesti, secondo il gusto di una civiltà più raffinata, e le corone di palma, dal valore non tanto materiale quanto simbolico.

[244] Questa è la prima testimonianza classica di una gara a squadre: anche se sono richiamati spesso i nomi dei comandanti, il nome della nave e di altre figure ci rimandano ad un gruppo di competitori. Questa è una situazione nuova, radicalmente diversa dal contesto culturale greco, in cui si svolgevano sempre gare individuali: nel mondo dei giochi romani l'elemento spettacolare prevale, e una gara a squadre, con l'estrema varietà di situazioni a cui può dare luogo, è tendenzialmente più spettacolare di una competizione individuale.

e tesi aspettano il segnale: i cuori, che battono, sono divorati
dalla palpitante paura e dallo scalpitante desiderio di gloria.

COMMENTO

Enea esegue gesti di allestimento del percorso del tutto simili a quelli di Achille: si preoccupa in particolare modo di segnare in maniera evidente il punto di svolta, che risulterà, anche in questo caso letterario, cruciale.

LA PARTENZA DELLE NAVI

Appena la tromba squillando diede il segnale, ecco che tutte
(140) scattano dagli stalli senza ritardo: in cielo va il grido
dei marinai, e l'acqua spumeggia, rovesciata dalle braccia contratte.
Solcano scie parallele, e il piano del mare sprofonda
tutto sconvolto dai remi e dai rostri a tre punte.
Non così precipitosamente, in una gara di bighe, si gettano
(145) i carri fuori dai cancelli per divorare il piano,
e nemmeno così sui cavalli al galoppo gli aurighi reggono
ondeggianti le redini e si inclinano proni a frustare.
Ed ecco che tutto il bosco risuona di applausi, di fremiti,
di grida incitanti, e di voci rimbombano le coste
(150) chiuse in cerchio, e battuti dalle grida fanno eco i colli.
Fugge davanti a tutti gli altri Gìa, filando sulle onde per primo
tra la folla che lo applaude, e subito dietro Cloanto
lo incalza, più forte di remi, ma attardato e trattenuto
dal peso della nave. Dietro, a uguale distanza, la Pristi
(155) e la Centauro si sforzano di guadagnare il comando:
e ora lo tiene la Pristi, e ora la passa, vincendola,
la grande Centauro, ora invece filano entrambe accostate,
le prue appaiate, coi lunghi scafi che solcano quella pianura salata.

COMMENTO

Il poeta latino vuole creare un pathos simile a quello di una corsa coi carri, che è poi il modello letteraio a cui si ispira (quello omerico, più volte citato) e che viene evocata appunto in una similitudine, ma solo per sminuirla dal punto di vista spettacolare.

Il messaggio è duplice: Virgilio vuole anche mettere in evidenza non solo che una corsa di navi è più spettacolare di una gara tra carri trainati da cavalli, ma anche e soprattutto che la sua descrizione poetica della gara delle navi è letterariamente superiore all'arcaica descrizione poetica della corsa dei carri omerica.

IL TESTA A TESTA TRA LE PRIME DUE NAVI: IL SORPASSO DI CLOANTO

E già stavano per arrivare allo scoglio, raggiungendo la mèta,
(160) quando Gìa, primo e vittorioso ormai in mezzo al mare,
gridava a Menete, nocchiero della sua nave:
"Dove mi vai tanto a destra? Dirigi la rotta di qua,
ama la spiaggia, lascia che il remo a sinistra mi sfiori gli scogli!
Che passino al largo, gli altri!". Ma Menete, timoroso di punte
(165) nascoste, mette la prua verso le onde al largo.
E ancora "Dove corri di là? Stai vicino agli scogli, Menete!",
così Gìa gridava richiamandolo: in quel momento Cloanto
vede, ed incalzandolo da dietro, e guadagnando sempre
tra la nave di Gìa e gli scogli rumorosi
(170) si infila a sinistra, stringendo il giro: ed ecco che supera
chi era primo, passa la mèta, ed in acque tranquille già naviga!
Grande allora il dolore del giovane arse nelle ossa,
non fu senza lacrime il viso, e qual vigliacco di Menete,
dimentico del suo decoro e della salvezza dei suoi,
(175) lo scaglia a capofitto nel mare giù dalla poppa,

e della barra si fa lui timoniere, lui capitano
incita gli uomini e volta tutto verso la riva.
Goffamente Menete, quando dal fondo finalmente tornò a galla,
vecchio, con la veste fradicia che grondava acqua, si arrampica
(180) su per lo scoglio, e la sulla pietra all'asciutto si siede.
I Teucri, nel vederlo cadere e dibattersi, risero,
e ridono ancora mentre sputa l'acqua salata che ha ingurgitato.

COMMENTO

Il sorpasso da parte di Cloanto non accade per particolare valore marinaro di questi, ma per l'errore marchiano del nocchiero di Gìa, che non osa stare vicino alla méta: non siamo in presenza di un brillante e spregiudicato uso della *mètis*, come nell'epico testa a testa tra Antìloco e Menelao, ma di un più prosaico sfruttamento di un errore altrui.

I toni con cui il poeta descrive la goffa vicenda di Menete, nocchiero codardo, scadono poi nell'eccesso di ridicolo, evidentemente per accondiscendere al gusto del pubblico romano.

LA LOTTA PER IL TERZO POSTO TRA MNESTEO E SERGESTO

Qui s'accese la speranza per gli ultimi due, luminosa,
per Mnèsteo e Sergesto, di superare Gìa attardato.
(185) Sergesto subito avanza e s'avvicina allo scoglio,
ma riesce ad essere davanti con tutto lo scafo:
una parte è avanti, un'altra è incalzata dal rostro della Pristi che attacca.
E in mezzo alla nave, passando tra i compagni,
Mnèsteo li esorta: "Ora, dai! Ora forza coi remi!
(190) Su, compagni di Ettore, che nell'ultimo giorno di Troia
scelsi per primi, mostrate ora quel vigore,
quel coraggio che aveste nelle Sirti getùle o nel mare
Ionio, in mezzo alle onde incalzanti del capo Malea!
Io, Mnèsteo, non pretendo certo la palma, non spero di vincere:
(195) anche se …beh … ma che vincano quelli a cui tu lo permettesti, o Nettuno!
Ma arrivare ultimi, questa sì è una vergogna! Non fatemi subire questa infamia,
concittadini: vincete almeno questa nave!" Allora tutti, con uno sforzo sovrumano,
si inarcano: la poppa di bronzo è scossa dalla potenza dei colpi,
il piano del mare sfugge di sotto, il respiro squassa
(200) affannoso i petti e le bocche inaridite, il sudore scorre a fiumi.
Ed ecco il caso donò l'ambito onore a quegli uomini.
Mentre fa spingere la prua furiosamente verso gli scogli,
ed accosta troppo e si va ad imbottigliare, Sergesto,
povero!, finì per cozzare contro le sporgenze degli scogli.
(205) Le rocce tremarono, picchiando sul sasso aspro
i remi si spezzarono e la prua si incastrò, restando in bilico.
I rematori allora balzano su tutti gridando, e perdono tempo prezioso
a cercare pali ferrati e pertiche a punta,
mentre raccolgono i pezzi di remi in mezzo al mare.

COMMENTO

Questo brano è in effetti una creazione autentica virgiliana, perché nel modello omerico non ci sono altri colpi di scena dopo il sorpasso di Menelao perpetrato da Antìloco.

Invece Virgilio inventa, dopo il rocambolesco sorpasso di Cloanto su Gìa, anche questo naufragio, dovuto peraltro alla nobile intento di Sergesto di lanciarsi all'inseguimento dei primi.

MNESTEO INSEGUE E SUPERA GIA

(210) Ma Mnèsteo, ringalluzzito dall'accaduto e fattosi più audace,
fa moltiplicare le remate, supplica i venti e già punta
verso il mare disteso, già corre verso i liberi piani.
Come dentro il suo buco ad un tratto una colomba spaventata,

che nel tufo bucherellato ha la casa e la dolce nidiata,
(215) esce svolazzando verso i campi: è tutto un battere di penne
spaventato, nel buco, ma non appena si libra nell'aria tranquilla,
scivola via per sentieri di luce quasi senza muovere le rapide ali:
e così (era anche) Mnèsteo, così la Pristi che solca nell'ultima fuga
il mare, come se stesse volando sulle ali del suo stesso impeto.
(220) E per prima cosa lascia là sullo scoglio, a trarsi d'impiccio
da quella strettoia, Sergesto, che invano chiamava aiuto
e si ingegnava di proseguire la corsa coi remi spezzati;
e poi raggiunge Gìa e la torreggiante Chimera,
e lo lascia indietro, dato che non ha il timoniere.

COMMENTO

Virgilio fa in modo che coloro che hanno commesso errori, o per eccessiva prudenza (Gìa) o per eccessiva temerarietà (Sergesto), siano "puniti" con gli ultimi posti: ecco allora Mnesteo superare Gìa, privatosi con gesto teatrale del nocchiero, che in una fase successiva sarebbe forse servito almeno per mantenere il secondo posto.

È un inno alla *aurea mediocritas* in campo sportivo: vincono coloro che hanno tenuta una condotta di gara attendistica ed opportunistica.

IL TESTA A TESTA TRA MNESTEO E CLOANTO PER IL PRIMO POSTO

(225) Resta soltanto, ma ormai è già in vista del traguardo, Cloanto:
lo insegue, lo sta per prendere, inseguendolo con tutte le forze.
Le grida raddoppiano, perché tutti si danno ad incitare
l'inseguitore, fremendo, mentre l'aria è assordata di applausi.
Per questi sarebbe una grave infamia se non ottenessero il premio già loro,
(230) se il vanto raggiunto si squagliasse, e sono disposti a dare la vita pur di vincere;
quelli sono spronati dal successo, e possono perché sembra che possano.
E forse avrebbero preso il premio con le prue perfettamente allineate,
se Cloanto, tendendo le mani giunte verso il mare,
non avesse pregato in modo accorati gli dei, offrendo voti:
(235) "O dèi, che avete l'impero del mare di cui percorro le acque,
per voi, con una gran festa, un candido toto sulla spiaggia io stesso
metterò davanti all'altare, se sarò esaudito, e nelle onde salate
getterò le viscere, versando limpido vino!".
Così disse, e sotto i flutti profondi lo udì
(240) tutto il coro delle Nereidi e di Forco, e anche Panopea, la fanciulla;
lui stesso lo spinse di corsa il padre Portuno[245], spingendo col mano
possente: e così più veloce del Noto, più veloce di un'alata saetta
la nave corse verso la terra, trovando alfine rifugio nel porto profondo.

COMMENTO

Per rendere ancora più avvincente la corsa, come promesso all'inizio, Virgilio fa in modo che Mnesteo insidi il primo posto di Cloanto, che si salva con un'invocazione agli dei ed un loro conseguente intervento, secondo un *tòpos* letterario già sperimentato anche nei poemi omerici.

LA PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE E LA PREMIAZIONE

Allora il figlio di Anchise chiamò tutti, come si è soliti fare,
(245) e con gran voce d'araldo proclama Cloanto
vincitore, e di verde lauro gli incorona la fronte:
in dono vuole che prendano tre giovenchi per ogni nave

[245] Le Nereidi, figlie di Nereo (antichissimo dio del mare tranquillo e benigno) sono le ninfe del mare; Forco (o Forchi) è un figlio di Nereo che impersona il mare nelle sue forze terribili e segrete, ed è signore di mostri marini; Panopea è una delle più note Nereidi; Portuno è un dio marino italico che si trova accoppiato ad una personificazione dell'aurora: tutti rappresentano il *pantheon* sottomarino della latinità.

e si prendano anche del vino, e un grosso peso d'argento.
Ed aggiunge, per i capi, altri premi, degni di loro:
(250) per il vincitore c'è un manto trapunto d'oro, a cui corre
tutto attorno un duplice fregio di porpora melibea[246];
e vi è ricamato il fanciullo regale, sull'Ida frondosa,
mentre stanca nella corsa rapidi cervi e scaglia frecce,
infiammato, in preda alla passione: ma dall'Ida, fulmineo,
(255) l'ha ghermito l'uccello di Giove fra gli artigli, lassù nel cielo.
Vecchi, invano sollevano le mani verso le stelle
i suoi custodi, mentre il latrare dei cani esaspera l'aria[247].
A chi per bravura in gara è arrivato secondo,
(Enea) regala, tessuta di maglie lucenti ed intrecciata d'oro,
(260) quella corazza che un giorno lui stesso strappò a Demòleo[248],
vincendolo sul vorticoso Simòenta[249], sotto le alte mura di Ilio:
proprio questa gli dona, onore e difesa di un valoroso combattente.
Con fatica due servi, Fegèo e Sàgari, la portavano
sulle spalle, ripiegata, ma vestito di quella,
(265) in corsa, allora Demòleo inseguiva i Teucri in fuga.
(Enea) Fa il terzo dono con due lebeti di bronzo
e con vasetti d'argento, sbalzati con fregi in rilievo.

L'ARRIVO DEL QUARTO ED ULTIMO CONCORRENTE

Già premiati, ed inorgogliti dai doni, tutti se ne stavano andando,
con la fronte coronata di nastri purpurei,
(270) quand'ecco che a fatica, con molto armeggiare, dopo essersi
disincagliato dal duro scoglio, coi remi persi ed arrancando con un ordine solo,
Sergesto spingeva la nave, senza premio e derisa.
Così, spesso, un serpente sorpreso sulla carreggiata,
che una ruota di bronzo ha schiacciato o che un crudele viandante
(275) ha lasciato mezzo morto, ferito da un colpo di sasso,
vanamente per fuggire si produce in lunghe contorsioni del corpo,
e, in parte ancora vitale ed ardente negli occhi, si drizza aggressivo
col collo che sibila, ma la parte ferita lo inchioda,
e intanto continua a trascinarsi su se stesso e ad avvolgersi;
(280) proprio così, con i remi malconci, l'ultima nave avanzava lenta.
Apre le vele, però, e a vele spiegate entra in porto.
Enea allora dona il premio promesso a Sergesto,
lieto che gli abbia salvato la nave e ricondotto i compagni:
gli è donata una schiava, abile nelle opere di Minerva,
(285) di nome Foloe e cretese di nascita, con i due gemelli che ha nel petto.

COMMENTO

Come già Achille, anche Enea aggiunge premi a quelli originariamente stabiliti, come segno di magnanimità e nell'intento di valorizzare anche coloro che, pur non avendo ottenuto un buon risultato, hanno tuttavia contribuito con la loro prova opaca ad esaltare gli altri.

Nella corsa delle navi virgiliana, rispetto alla corsa dei carri omerica, continua a prevalere un tono comico, rispetto al tono epico-tragico di quella: si confronti il dignitoso rientro dell'auriga omerico Eumelo, che pure ha avuto il carro sconquassato dall'intervento divino, e quello del comandante di nave virgiliano Sergesto, che per una leggerezza in manovra ha distrutto la nave. Solo alla fine sembra che Virgilio cerchi di rimediare all'eccesso, con la nota patetica di Enea contento che tutti si siano salvati.

---

[246] Melibea era una cittadina della Tessaglia nella quale si produceva una tintura di porpora molto apprezzata.
[247] Si riferisce a Ganimede, pastore giovane e bello, rapito da Zeus per farne un coppiere alla mensa dell'Olimpo, affiancandolo ad Ebe e a iride.
[248] Di questo episodio non c'è traccia nell'*Iliade*: evidentemente Virgilio attinge anche ad altre fonti sul ciclo troiano.
[249] E' uno dei fiumi che attraversa la pianura di Troia.

LA CONVOCAZIONE E I CONCORRENTI DELLA GARA DI CORSA
Finita questa gara, il pio Enea muove verso un piano
Erboso, coronato tutt'intorno dalle selve sui declivi
Dei colli: ed in mezzo alla valle stava il cerchio
dell'anfiteatro; là con mille e mille l'eroe
(290) si portò e si mise a sedere sulla tribuna che era stata innalzata.
Ecco che solletica gli animi di chi voglia far prova
di corsa veloce, e dispone i premi:
da ogni parte si radunano Teucri, ed insieme anche Siculi,
Eurìalo e Niso per primi,
(295) Eurìalo, dall'aspetto splendido e dall'età giovanissima,
Niso, noto per l'amore casto del ragazzo; e li segue
Diore, principe della regale stirpe di priamo,
insieme, poi, si fanno avanti Salio e Patrone, il primo Acarnano,
il secondo di sangue arcadio, della razza Tegèa;
(300) ed infine due giovani siculi, Elimo e Pànope,
abituati alla vita dei boschi, compagni del vecchio Aceste;
e poi molti altri, dei quali però la fama ha oscurato la memoria.
In mezzo ad essi Enea così allora parlò:
"Sentite questo ed ascoltatemi con buona disposizione d'animo:
(305) Nessuno di tutta questa folla se ne andrà senza dono.
Darò a ciascuno due lucide picche cnosie[250] di ferro
ben levigato, e una scure a due tagli, cesellata d'argento.
Uguale per tutti sarà questo onore. Ma i primi tre avranno premi
speciali, e cingeranno corone di pallido ulivo.
(310) Il primo avrà, per la vittoria, un cavallo con bei finimenti.
Il secondo avrà invece un turcasso d'Amazzone[251], colmo di frecce
della Tracia: il balteo[252] lo circonda con una grande lista d'oro,
e la fibbia lo aggancia con una gemma luccicante.
Il terzo vada glorioso di questo elmo argolico".

COMMENTO
La gara di corsa virgiliana è molto affollata, anche se vengono ricordati solo i nomi dei principali corridori, secondo il principio che la fama pensa a scremare chi fa solo massa senza eccellere.
Qui addirittura Enea promette premi per tutti, anticipando quasi il valore dato alla partecipazione in uno dei motti dell'olimpismo moderno.

LO SVOLGIMENTO DELLA GARA
(315) Detto questo, quelli prendono posto e, al segno, di scatto
sfrecciano via, lasciando la linea, come un rovescio
di grandine: e subito pare che raggiungano la mèta!
Primo fugge Niso, balzando di molto davanti agli agili corpi
degli altri, più veloce dei venti o dei fulmini alati.
(320) Dietro, ma dietro a grande distanza, lo insegue
Salio, e ancora dopo un buon tratto, ecco viene
per terzo Eurìalo,
mentre Elimo insegue Eurìalo, e dopo Elimo, proprio
addosso, Diore cola e col piede gli sfiora il piede,
(325) con la spalla gli sfiora la spalla: rimanesse più strada,
gli sguscerebbe davanti, lasciandolo lì senza fiato.
Ma ormai sono già in dirittura d'arrivo e, anche se stanchi, sono in prossimità

[250] Di Cnosso, cioè cretesi.
[251] Una faretra appartenuta ad un'Amazzone, una delle leggendarie donne guerriere guidate dalla regina Pentesilea.
[252] Cinghia per tenere la spada o la faretra a tracolla, solitamente ornata di borchie metalliche.

del traguardo: quand'ecco che il povero Niso scivola su viscido sangue
perché proprio là, per caso, erano stati sgozzati dei tori,
(330) e il loro sangue si era sparso per terra, bagnando l'erba fiorita.
Qui, mentre anzitempo esultava per la vittoria, il giovane traballò,
non potendo tenere il piede ben fermo sul suolo, e lungo e disteso
cadde a terra, con il viso nel sangue sacro e nel letame immondo,
senza però dimenticarsi di Eurìalo e del suo amore:
(335) ecco, si alzò rapido dal viscido prato e andò a scontrarsi con Salio,
e quello rotolò a terra e giacque nell'erba melmosa.
Scatta allora Eurìalo, che va a vincere per dono dell'amico,
ed è primo, e vola tra grida ed applausi di giubilo.
Elimo segue, e il terzo premio va a Diore, per ora.

COMMENTO

La gara mette in rilievo l'amicizia tra Eurialo e Niso, destinata ad avere un tragico epilogo nel corso del poema, ma che in questo caso ottiene un risultato sportivo "di squadra" in una disciplina individuale.

Il poeta sorvola sulla manifesta scorrettezza di Niso nei confronti di Salio, per concentrarsi sulla vittoria di Eurialo: qui non c'è un intervento divino a bloccare il vincitore, come nell'*Iliade*, ma un comportamento umano, a nostri occhi intollerabile, anche se motivato dalla volontà di favorire l'amico del cuore.

LA DISPUTA SUI PREMI

(340) Ma Salio riempie di gran grida tutto l'immenso consesso
dell'anfiteatro e tutte le prime file dei capi,
pretendendo che gli sia restituito il suo premio, sottrattogli con la frode.
Eurìalo però è sostenuto dal favore ella folla, dalle sue lacrime commosse,
e anche dalla sua bravura, che risulta più gradevole se accompagnata da un bel corpo splendente.
(345) Inoltre, egli è sostenuto anche da Diore, con grandi strilli,
che invano sarebbe arrivato alla palma della vittoria e avrebbe ottenuto
l'ultimo premio, se a Salio venisse restituito il posto d'onore.
Allora il padre Enea rispose: "I doni vostri sono
E restano vostri, o figli: le vostre palme, nessuno le muove.
(350) Ma io potrò ben consolare un amico caduto!".
E così detto, dà a Salio la pelle di un leone getùlo,
enorme, ancora con la pesante criniera e gli artigli dorati.
E Niso allora grida: "Se i vinti hanno simili premi,
se hai compassione di chi è caduto, a Niso che dono
(355) meritato darai? Avrei preso la prima corona,
se non fossi stato beffato dalla sorte maligna, come è capitato anche a Salio!".
E parlando in quel modo, mostrava il viso ed il corpo,
sporchi di letame ancora fresco. Rise l'ottimo padre guardandolo,
e fece portare uno scudo, lavoro di Didimàone,
(360) che i Dànai sconficcarono dal sacro battente di Nettuno[253]:
questo dono bellissimo dona al nobile giovane.

COMMENTO

La disputa sui premi qui in Virgilio non ha la solennità delle dispute omeriche: mentre in quelle è il ristabilimento dell'ordine gerarchico ad essere al centro dell'attenzione, in queste prevale solo la considerazione dell'entità materiale dei premi.

È probabile che, dal punto di vista letterario, questa disputa "lieve" sui premi della corsa serva a preparare un contrasto con il clima drammatico della terza gara, l'incontro di pugilato.

LA GARA DI PUGILATO: LA PRESENTAZIONE DEL PRIMO SFIDANTE

Così, finita la corsa e distribuiti anche i premi, (Enea) dice:

[253] Si riferisce probabilmente ad un'opera d'arte che ornava un tempio troiano, che i Greci ("Danai") avevano preso durante il saccheggio della città e che nella lotta precedente la fuga era stato recuperato.

“Avanti, se c’è chi abbia coraggio e bravura prestante,
si faccia avanti, levando in alto le braccia e i pugni armati!”,
(365) e un duplice premio propone all’incontro:
per il vincitore un toro adorno d’oro e nastri;
per il vinto, come premio di consolazione, una spada e un bell’elmo.
Non c’è un attimo di attesa: con forze possenti ecco subito
si alza Darete ed avanza, tra un lungo mormorio del pubblico:
(370) Darete era l’unico che osava lottare contro Paride,
e che presso la tomba in cui riposa il valoroso Ettore
aveva colpito Bute, che mai era stato vinto, un gigante venuto
da Bebricia, e che diceva di essere discendente di Amico;
e (Darete) proprio questi colpì, stendendolo morente sull’arena rossastra.
(375) Ebbene, per l’appunto proprio Darete alza per primo la testa al duello,
superba, ed ostenta i poderosi bicipiti, e mena ora un braccio
ora l’altro, stendendoli, dando colpi nell’aria.
Gli si cerca un compagno, ma in tanta folla nessuno
osa incontrare il campione, e vestire la mani coi cesti.
(380) E quindi, bramoso, sicuro che tutti gli cedessero il premio,
si piantò davanti ad Enea, senza tanto aspettare,
afferra il toro per le corna con la mano sinistra e dichiara:
“Figlio di Venere, nessuno osa il duello:
fino a quando devo restarmene qui? Perché farmi perdere tempo?
(385) Fammi portare via subito il mio premio!”. E tutti concordi fremevano
i Dardani, e volevano dargli il premio promesso[254].

COMMENTO

Come già Epeo nell’*Iliade* e Iro nell’*Odissea*, anche Darete gioca nell’*Eneide* il ruolo del pugile fin troppo conscio del suo valore, il cui comportamento travalica presto nella presunzione e nella sbruffoneria.

Rispetto all’incontro dell’*Iliade*, Virgilio indugia sulla compiaciuta ostentazione della muscolatura più che sui discorsi di sfida.

LA PRESENTAZIONE DEL SECONDO SFIDANTE

A questo punto, Aceste rimprovera duramente Entello[255],
non appena gli si siede vicino sul manto erboso:
“Entello, tra i forti invano una volta sei stato fortissimo,
(390) se così facilmente sopporti che un simile premio sia aggiudicato
senza combattere! Dov’è il dio, dove il nostro grande maestro,
quell’Erice[256] di cui invano ci vantiamo? Dov’è la gloria, che corre
per l’intera Trinacria[257]? Dove sono i trofei che ti pendono dal petto?”.
Messo alle strette, (Entello) rispose: “L’amore di gloria
(395) e l’orgoglio non sono svaniti per paura: il mio sangue ha perso vigore
in quanto lentamente raffreddato dalla vecchiaia, e le mie forze sono fiacche e senza fuoco.
Oh, se avessi ancora la forza di un tempo, quella di cui lo spaccone si fida
Esultando! Se avessi la mia giovinezza!
Mi sarei mosso subito, e non certo indotto dal premio, non certo
(400) a causa del torello gagliardo: (sai bene che per me) non contano i doni!”[258].
E mentre diceva queste cose, eccolo gettare nel mezzo due cesti di peso infinito,
i cesti con cui il terribile Erice era solito portare in battaglia

[254] Il caso di pugili, lottatori e pancraziasti che vincevano gli incontri senza combattere non era raro nell’antichità: era molto apprezzato dal pubblico ed era un vanto per il combattente stesso, tanto da venire ricordato nelle iscrizioni celebrative e negli epitafi.
[255] E’ uno dei guerrieri sicani più valorosi, allievo del grande pugile Erice.
[256] Erice era figlio di Venere e fu ucciso da Ercole: è uno degli eroi capostipiti delle genti di Sicilia.
[257] Antico nome della Sicilia.
[258] Entello, come molti eroi dei poemi omerici, rappresenta l’anziano guerriero, esperto sì, ma che sente le forze che cominciano a mancare, e teme di non essere più competitivo.

per armare le mani, nel cui duro cuoio era solito infilare le braccia.
Allibirono tutti, tanto erano pesanti quei cesti fatti con sette grandi schiene
(405) di enormi buoi, trapuntati di piombo e ferro![259]
E più di tutti allibisce Darete, che si tira indietro[260].
E il grande figlio di Anchise soppesa e rivolta
Sopra e sotto l'intreccio immenso di strisce di cuoio.
Il vecchio intanto così si sfogava a parlare:
(410) "Ah, se aveste veduto allora le armi di Erice, quelle di Ercole
e la tremenda battaglia, proprio su questo stesso lido …
Una volta tuo fratello Erice indossava queste armi
(vedi che sono ancora sporche di sangue e di cervello spaccato?),
e con queste stette contro il grande Alcide: io ero abituato a queste,
(415) fino a quando il sangue più gagliardo mi dava energia, e la vecchiaia
invidiosa non mi aveva ancora spruzzato di bianco le tempie!
Ma se il troiano Darete rifiuta queste nostre armi,
e sta bene così al pio Enea, e se Aceste mio patrono è contento,
sia dia l'incontro pari. Ti abbuono l'incontro coi guanti di Erice,
(420) smetti di avere paura, e tu togliti i cesti troiani!".
Dicendo questo, si fece cadere dalle spalle il doppio mantello,
mettendo a nudo il fisico possente, le ossa ed i muscoli poderosi,
e gigantesco si piazzò nel mezzo dell'arena[261].
Allora il figlio di Anchise fece portare armi uguali,
(425) e con gesti paterni rivestì le mani di entrambi con cesti dello stesso tipo[262].

COMMENTO

Dosando sapientemente gli elementi omerici a sua disposizione, Virgilio comincia a costruire una scena drammatica: la presunzione di Darete, anche se fondata su un indubbio valore pugilistico, sta per incontrarsi con un valore ed un'esperienza che rimangono incanalati in atteggiamenti più composti, più accettabili socialmente.

Il lettore comincia a farsi un'idea del rovesciamento della situazione iniziale: il vecchio conscio della sua forza avrà la meglio sul giovane sbruffone.

LO SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO: ENTELLO TRAVOLGE DARETE

L'uno e l'altro balzarono sulle punte dei piedi, di scatto,
sollevando alte le braccia in aria, con baldanza;
trassero indietro le teste erette, (tenendole) lontane dai colpi,
poi incrociarono le braccia con le braccia, e volarono i primi pugni.
(430) Uno[263], più agile e destro di gambe, confida nella forza della sua gioventù,
mentre l'altro[264], possente nei muscoli, nella sua mole: ma torpide tremano
le sue ginocchia, e il respiro affannato gli scuote il vasto petto.
E così i due campioni menano molti colpi a vuoto, l'uno all'altro,

---

[259] I pugili contemporanei di Virgilio usavano non semplici strisce di cuoio, ma questi terribili guanti di cuoio e parti metalliche, dall'effetto devastante. Nel mondo romano, il pugilato, che già di per sé era una disciplina nella quale l'incolumità fisica dei partecipanti era sempre messa a repentaglio, viene ulteriormente imbarbarito, per andare incontro ai gusti del pubblico, che non dimentichiamo gioiva nel vedere i gladiatori scannarsi tra loro negli anfiteatri.

[260] La comparsa dei terribili cesti di Erice davanti agli occhi di Darete ha lo stesso effetto della visione da parte di Iro dei muscoli di Odisseo quando si toglie il mantello: Virgilio fonde sulla struttura dell'incontro di pugilato dell'*Iliade* alcuni elementi dell'incontro di pugilato dell'*Odissea*, dimostrando di non dipendere pedissequamente dai modelli, ma di dosarne sapientemente gli elementi per produrre un racconto nuovo, adeguato al pubblico romano.

[261] Il gesto riprende quello di Odisseo contro Iro, anche se qui l'effetto spettacolare è già stato raggiunto con l'episodio del getto dei cesti.

[262] Enea interpreta il ruolo dell'arbitro equo, che ha a cuore la regolarità dell'incontro per garantirne anche uno spettacolo "pulito". Virgilio riprende qui il Diomede omerico che cinge le mani di Eurialo.

[263] Sta parlando di Darete, più giovane e veloce.

[264] Sta parlando di Entello, che nella propria presentazione aveva lungamente messo in evidenza il fatto di essere avanti con gli anni.

mandandone a segno molti sul cavo torace, e i petti emettono
(435) vasti rimbombi; le mani continuano a vagare attorno agli orecchi
e alle tempie, i colpi severi fanno cricchiare le mascelle.
Entello se ne sta pesante e saldo, immobile sui suoi piedi:
solo con il corpo schiva i colpi, e vigila attento con gli occhi.
L'altro è come chi assedia una città alta sui bastioni,
(440) o che si è accampato in armi attorno ad una fortezza montana:
ora un tentativo, ora un altro, con ogni stratagemma tenta di assalire
dappertutto la piazzaforte, ma invano la stringe con tutti gli assalti[265].
Avanza di destro, ergendosi, Entello, e leva il colpo su alto;
l'altro, rapido, previde la botta, che già calava
(445) sulla testa, e sgusciò via, traendosi indietro con l'agile corpo;
Entello menò nell'aria con tutte le sue forze il grande colpo,
e, molto pesante, crollò pesantemente a terra,
come crolla un abete cavo sull'Ida grande
o sull'Erimanto, quando è divelto dalle radici[266].
(450) Si alzano in piedi, con passione, sia i Teucri sia i giovani Siculi:
il loro urlo sale al cielo, mentre Aceste accorre e per primo con ansia
solleva da terra l'amico, che ha la sua stessa età.
Ma non rallentato affatto dalla caduta, e nemmeno sgomento, l'eroe
torna più feroce che mai nella lotta: la sua rabbia genera violenza,
(455) la vergogna (d'essere caduto) e la consapevolezza del proprio valore
fan divampare le forze e a precipizio, con furia, insegue Darete per tutto il campo,
e grandina colpi di destro, e poi di sinistro,
senza respiro né pausa. Quanti le nubi sulle tegole
martellano chicchi di grandine, così a fitti colpi, menati a due mani,
(460) l'eroe tempesta Darete e lo travolge[267].

COMMENTO

Anche in questo scorcio, Virgilio afferma una sua originalità rispetto ai modelli omerici, scegliendo una soluzione diversa del suo incontro.

Secondo alcuni studiosi, l'eccesso di teatralità di questo incontro sta a dimostrare che Virgilio non è un esperto di incontro di pugilato, al contrario di molti letterati dell'età ellenistica, ma dipende da modelli letterari, che si limita ad infiorare di similitudini e a spettacolarizzare.

È probabile che questa ipotesi sia corretta, anche se facciamo notare come Virgilio non sia tanto interessato all'incontro di pugilato in sé, quanto al significato morale dell'incontro: la forza senza la misura produce rovina.

ENEA FERMA L'INCONTRO ED ASSEGNA I PREMI

Ma il padre Enea non volle che ancora crescesse
quella furia, non volle che Entello sfogasse così la sua ferocia,
e impose la fine del combattimento; gli tolse dalle mani
il malconcio Darete, dicendo queste parole amorevoli:
(465) "Infelice, quale pazzia ti ha preso mai l'animo?
Non senti che sono altre forze, e che gli dei ti sono contro?
Cedi dunque alla volontà divina!". Così disse, e dichiarò chiusa la gara.
Darete, che strascicava le gambe tremanti e ciondolava la testa
di qua e di là, sputando grumi di sangue e
(470) pezzetti di denti tra il sangue, fu condotto dai fidi compagni

[265] La descrizione riprende l'incontro di pugilato dell'*Iliade*, ma viene impreziosita da questa lunga similitudine riferita al pugile che sarà sconfitto.
[266] Un'altra similitudine spezza la vivacità dell'incontro.
[267] Virgilio sceglie una soluzione diversa per la sconfitta del suo pugile rispetto alle soluzioni omeriche: in quelle vi era il colpo del KO risolutore, in questa invece vi è la gragnuola di colpi che ubriaca l'avversario, senza però abbatterlo una volta per tutte.

alle navi: chiamati, ricevono l'elmo e la spada,
e lasciano il toro e la palma ad Entello.
Questi, vittorioso, col cuore esultante, fiero del toro,
dice: "Figlio di Venere, e tutti voi Teucri, guardate
(475) che forza avevo da giovane in questo mio corpo,
e da che morte avete salvato Darete!".
Parlava così, e si piantò diritto davanti al muso del toro,
che gli stava davanti, premio della vittoria, e terribile dall'alto
col valido destro gli vibrò il cesto tra le corna:
(480) gli sfondò le ossa, gli spappolò le cervella,
e la bestia stramazzò al suolo, stecchita, con un sussulto[268].
E quello di nuovo a gran voce prese a gridare così:
"In tuo onore, o Erice, immolo questa vita più degna, e lascio
salvo Darete: e qui vittorioso depongo i cesti e smetto di lottare!".

COMMENTO

L'incontro di pugilato virgiliano risulta essere un racconto più ampio ed articolato rispetto a quelli dei poemi omerici: il poeta latino costruisce una rappresentazione moralistica della sfida tra un giovane superbo e un vecchio saggio, lasciandosi alle spalle sia la sobrietà narrativa dell'*Iliade*, sia gli approfondimenti psicologici dell'*Odissea*.

L'effetto finale, rispetto ai modelli, è quello di una finzione letteraria molto calibrata, che però perde in lividezza descrittiva e soprattutto in verosimiglianza.

LA GARA DI TIRO CON L'ARCO

(485) E subito Enea invita ad una gara di rapide frecce
chi abbia talento, e propone i premi:
drizza con mano possente l'albero della sua nave,
la Seresto; quindi lega alla cima dell'albero un colomba volante,
con una fune ben tesa, e lì dovranno puntare le frecce.
(490) Stanno riuniti i campioni: un elmo di bronzo riceve
i dadi che sono stati gettati; e per primo, fra grida di gioia,
avanti a tutti esce Ippocoonte Irtacìde,
e Mnèsteo subito dopo, Mnèsteo già vincitore
della gara delle navi, incoronato di verde olivo[269].
(495) Terzo Euritìone, suo fratello, famosissimo
Pandaro, che per comando divino imbrogliasti la tregua
E per primo scoccasti la freccia tra i Dànai.
Ultimo, proprio sul fondo dell'elmo, restò Aceste,
sì, proprio Aceste, che volle tentare quella gara di giovani.
(500) Ed ecco, i campioni, uno alla volta, con braccia robuste
incurvano gli archi flessibili e vuotano le faretre di frecce.
Prima nel cielo, al ronzare del nervo, la saetta
alata del figlio di Irtaco stracciò l'aria,
ed andò a conficcarsi nel legno dell'albero.
(505) L'albero tremò e la colomba si impaurì e starnazzò,
e scrosciò da ogni parte l'applauso sonoro.
Poi Mnèsteo ardito prende posizione con l'arco ben teso
mirando al cielo: proprio verso il cielo puntò gli occhi e l'arma.
Ma non riuscì, sfortunato, a colpire con la punta di ferro l'uccello,
(510) e tagliò solo il nodo, solo la fune di lino
dalla quale, legato ad una zampetta, (l'uccello) sembrava penzolare dall'albero.
Quello volando nel vento fuggì tra le nuvole nere.
Rapido allora, perché già da molto teneva incoccata

[268] Anche con questo colpo di scena finale Virgilio si distacca dai modelli omerici.
[269] Al premio materiale (l'oggetto in palio) si unisce il premio simbolico (la corona).

la freccia nell'arco teso, chiamò con voto il fratello
(515) Euritìone che osservò, vanamente lieta, la colomba che batteva
Le ali nel libero cielo: quando fu sotto una nuvola nera, lì la colpì.
Quella piombò giù morta, lasciando la vita tra le stelle
eterie, e cadendo a terra si portò con sé la freccia che la trapassava.
Solo Aceste restava, e senza più la possibilità di vincere:
(520) e tuttavia scoccò la feccia altissima in aria,
dato che il vecchio voleva mostrare a tutti la sua bravura con l'arco sonante.

COMMENTO

Anche la gara del tiro con l'arco in Virgilio è più estesa della gara che si svolge nell'*Iliade*: un maggior numero di concorrenti, una maggiore caratterizzazione dei personaggi e dei lanci di ciascuno, e ancora una volta il tema dell'anziano esecutore che si cimenta coi più giovani.

IL SEGNO PRODIGIOSO DAL CIELO E LA PREMIAZIONE DELLA GARA

E qui appare agli occhi di tutti un prodigio, un grande segno
di gloria futura: lo spiegò dopo, l'evento mirabile,
più tardi i vati terrifici chiarirono l'auspicio.
(525) Infatti, volando tra le nubi umide la canna si incendiò,
segnando una strada di fuoco, e sparì consumandosi
tra i venti impalpabili: così spesso in cielo, quando si staccano,
le stelle cadenti corrono e si portano dietro la chioma.
Tutti, Teucri e Trinacrii, rimasero col cuore sospeso
(530) e supplicarono gli dei, ma il magnanimo Enea
Non rifiutò quell'augurio, anzi abbracciò il lieto Aceste
E lo colmò di gran doni, e così gli diceva:
"Prendi, padre, poiché il grande re dell'Olimpo
volle farti avere premi fuori sorteggio con questo prodigio.
(535) Dal vecchio Anchise stesso tu avrai questo dono:
la coppa istoriata che Cìsseo tracio, una volta,
donava a mio padre Anchise, prezioso regalo,
perché lo tenesse come pegno e segno d'amore!"[270].
Parlando così, gli incorona la fronte di verde lauro,
(540) e proclama Aceste vincitore assoluto su tutti.
E il buon Euritìone non gli invidiò il primo premio,
anche se lui solo aveva fatto cadere dal cielo l'uccello[271].
Viene poi subito al premio colui che tagliò la fune,
ed ultimo chi infisse nell'albero la freccia volante.

COMMENTO

Nel tiro con l'arco virgiliano, si inserisce un motivo a effetto, con il segno prodigioso della freccia che prende fuoco: non si tratta di un manifesto intervento divino, come accade sovente nei poemi omerici, ma di un "presagio", di un segno misterioso che l'uomo deve rispettare ed interpretare.

In questo caso, non si assiste ad una traduzione del prodigio in termini razionali: tutto rimane avvolto nel mistero, ed anche Enea non osa attribuire un significato al segno.

IL *TROIANUS LUSUS*: IL COMBATTIMENTO A CAVALLO DEI RAGAZZI

(545) Ma il padre Enea, ancora prima che finisse la gara,
aveva chiamato a sé Epìtide, custode e compagno
del giovanissimo Iulo, e così gli aveva sussurrato all'orecchio:

---

[270] Nella mentalità antica, non era sconveniente donare ad un altro qualcosa che si era ricevuto in dono, anzi, più un oggetto passava di mano, perché offerto in dono, più era evidente il suo valore e addirittura più valore acquisiva, visto che era stato posseduto da persone nobili.

[271] In questo caso, il vincitore capisce il maggior valore simbolico della *performance* di Aceste, e non ingaggia una disputa sul premio, come invece è successo nella corsa.

“Va’, corri, e di’ ad Ascanio, se ha già pronta la schiera
dei fanciulli con sé, e il torneo dei cavalli è allestito,
(550) che guidi le squadre e si mostri nell’uso delle armi,
in onore del nostro antenato”. Mentre diceva questo, dal lungo circo fa uscire
tutta la folla che vi era ammassata, e comanda che il campo sia lasciato libero.
E i piccoli avanzano insieme, e davanti agli occhi dei padri
spendono alti sui cavalli sfrenati: tutti, nel guardarli
(555) passare, fremono i giovani Teucri e i Trinacrii.
A tutti stringe i capelli, come è d’uso, una corona sottile,
e reggono due aste di corniolo, con le punte di ferro;
alcuni hanno lucenti faretre sulle spalle, e sopra il petto,
intorno al collo, corre un giro ritorto di duttile oro.
(560) Tre capi avanzano, seguiti da tre squadre di cavalieri,
uguali di numero: dodici fanciulli, tutti dietro al loro capo.
Risplendono in schiere divise, e i capi cavalcano in linea.
Una è la schiera trionfante che un piccolo Priamo
guida e che il nome del nonno ripete, tuo caro figlio,
(565) Polite, e gloria dei futuri Itali: lo porta un cavallo tracio
pezzato di bianco, con le zampe bianche sopra lo zoccolo,
che la fronte bianca leva con gesto deciso.
Secondo viene Ati, da cui gli Atii latini discesero,
il piccoli Ati, fanciullo assai caro al fanciullo Iulo.
(570) Ultimo, ma davanti a tutti gli altri per bellezza, il bel Iulo
Monta un cavallo sidonio, che la candida Didone
gli aveva dato, perché fosse un pegno e un segno d’amore.
Gli altri fanciulli cavalcano cavalli forniti dal vecchio
Aceste trinacrio.
(575) I Dardani applaudono ai piccoli ansiosi, e li guardano
con piacere, ravvisando in loro la fisionomia dei propri antenati.
Dopo che, in un clima di festa, tutto il consesso e gli occhi dei padri
furono appagati nel vederli alti a cavallo, Epìtide diede il segno
che essi sapevano, un grido lontano, e fece schioccare la frusta.
(580) Quelli allora presero a correre in fila e in tre gruppi
snodarono le schiere, galoppando, e poi, ad un altro richiamo,
si voltarono indietro brandendo minacciosamente le armi.
Poi cominciano nuove fughe, e poi nuovi ritorni,
correndosi incontro, e poi intrecciano i giri coi giri,
(585) alternandosi, ed accennano figure di lotta con le armi:
a volte fuggendo scoprono le spalle, altre volte rivoltano ferocemente
le lance, e alla fine, fatta la pace, ancora una volta galoppano insieme.
Come nell’alta Creta il Labirinto antichissimo,
groviglio di chiuse preti, ambiguo inganno di mille
(590) vie, formava un cammino nel quale ogni traccia, così si racconta,
era resa bugiarda dall’indecifrabile ed irripetibile intrico,
così i figli dei Teucri, correndo, aggrovigliano
le tracce, intessendo per gioco fughe e battaglie,
sembrando delfini, che a nuoto per le umide strade
(595) solcano il mare Carpatico, o quello Libico [e scherzano tra le onde].
Questo gioco di corse e di battaglie lo ripeté per primo
Ascanio, quando cinse di mura Alba la Longa,
ed insegnò a celebrarlo agli antichi Latini,
come lui faceva da fanciullo e con lui i piccoli Teucri;
(600) gli Albani lo insegnarono ai loro figli, ed infine Roma, più grande
di tutte, accolse questo rito patrio e lo conservò,

e ancora oggi lo si chiama "Troia", e i fanciulli si chiamano "Schiera Troiana"[272].
(603) Questa è la conclusione delle gare che si svolsero in onore del padre (di Enea).

COMMENTO

In questa ultima parte della lunga sequenza descrittiva dei giochi, l'intento virgiliano di celebrare la contemporaneità è evidente.

Il *troianus lusus*, così chiamato perché fatto risalire appunto ad Enea e consistente, come abbiamo visto, in gare ginnico – militari per i giovani aristocratici romani, che effettuavano esercizi, volteggi e corse con i cavalli montati, simulando un combattimento di cavalleria, alla fine dell'età repubblicana si affianca ai *circenses* e all'attività equestre in genere, rappresentando un esempio di valorizzazione simbolica della disciplina ippica dei cavalli montati.

Bisogna infatti aggiungere che le gare di cavalli montati, anche se presenti nell'universo ippico – sportivo romano, furono sempre di secondaria importanza, anche se spettacolarizzate da numeri acrobatici dei fantini, come quelli dei *desultores*, che conducevano due cavalli contemporaneamente saltando dall'uno all'altro.: di questo ci sono rimaste anche numerose testimonianze materiali, alcune delle quali sono custodite ad esempio nel museo del sito archeologico etrusco - romano di Marzabotto (Bologna).

Nel testo virgiliano la possibile (e altamente probabile) origine etrusca dell'evento è occultata, e si scegli la strada della derivazione leggendaria tutta interna alla romanità.

FONTE: *Eneide*, libro V, vv. 104-603; in Publio Virgilio Marone, *Eneide*, introduzione e traduzione con testo a fronte di Rosa Calzecchi Onesti, Einaudi, Torino, 1970 (2), pp. 165-191

COMMENTO CONCLUSIVO

Il confronto col racconto omerico presente nell'*Iliade* è evidente: le strutture narrative e gli episodi del racconto virgiliano sono, in alcuni casi, calchi del modello omerico. Nel poeta latino prevale l'intento celebrativo, e la narrazione – descrizione, rispetto al modello omerico, appare meno vivace, più studiata, più artificiale.

Dei giochi sportivi, come sappiamo, abbiamo estese descrizioni in entrambi i poemi omerici. Nell'*Iliade*, l'intero libro XXIII è occupato dalla avvincente narrazione della cerimonia funebre in onore di Patroclo, che si conclude appunto con una serie di giochi. Nell'*Odissea*, abbiamo la descrizione dei giochi che i Feaci organizzano in onore di Odisseo, ospite del re Alcinoo. Mentre nell'*Iliade* siamo in presenza di una concezione arcaica del gioco sportivo, corollario di una cerimonia funebre, nell'*Odissea* il gioco è concepito in forma più libera e ludica; inoltre, mentre nei giochi patroclei i partecipanti sono i capi della spedizione achea, sotto la saggia ed autorevole guida dell'amico più caro del defunto, l'eroe Achille (per una volta mostrato con un volto umano), nei giochi dei Feaci sono i giovani aristocratici a misurarsi, i figli del re e dei nobili, il che ci fa pensare ad una dimensione più di saggio ginnico che di cerimonia rituale.

Virgilio sceglie deliberatamente il modello più arcaico, quello dell'*Iliade*, senza rinunciare però ad inquadrarlo in una forma più prettamente ludica: anche se l'occasione è una ricorrenza funebre, il clima dei giochi virgiliani è un clima più simile a quello creato dal poeta dell'*Odissea* alla corte dei Feaci.

TESTO 46. La costruzione degli edifici per gli allenamenti e gli agoni sportivi secondo Vitruvio

(introduzione, note e commento a cura di Agata Moretti)

INTRODUZIONE

[272] Dalla tradizione letteraria si sa che questo gioco, chiamato anche *troianus lusus* o *lusus Troiae*, era praticato nel mondo romano durante il I secolo d. C. da giovinetti di nobile famiglia che non avessero superato il diciassettesimo anno di età: questi, a cavallo e armati, compivano evoluzioni così complicate da suggerire l'immagine del labirinto. Su una brocca etrusca degli ultimi decenni del VII secolo a. C., ritrovata a Tragliatella nei pressi dell'antica Caere, è rappresentata una scena che corrisponde alla descrizione che gli autori classici danno del gioco: due cavalieri armati accanto a un labirinto, su cui è incisa la parola etrusca *truia*, corrispondente al latino *troia*. L'antichità e la precisione della testimonianza figurata etrusca sono elementi sufficienti per far pensare all'origine etrusca del gioco (Cfr. G. CAMPOREALE, *Vita privata*, in AA. VV., *Rasenna. Storia e civiltà degli Etruschi*, Libri Scheiwiller, Milano, 1986, pp. 291-292).

In molti siti archeologici di area ellenica ed ellenistica, specialmente nella zona del Mediterraneo orientale, sono venuti alla luce decine di complessi di edifici che servivano per l'allenamento e le gare sportive, senza però che emergesse una tipologia costante di esecuzione architettonica.

Vitruvio Pollione, un architetto e teorico dell'architettura dell'età augustea (I secolo a. C.), ci fornisce uno schema ideale della palestra-ginnasio.

Mi sembra opportuno parlare della costruzione delle palestre[273], anche se si tratta di edifici che non rientrano nell'uso italico, e solo i Greci siano soliti servirsene. Nella palestra i peristili[274], quadrati o rettangolari, devono avere un giro di passeggiata di due stadi, cioè un *dìaulos*[275], come dicono i Greci. Di questo portici tre siano semplici, ma il quarto, rivolto a mezzogiorno, sia invece doppio, in modo che durante le tempeste con vento gli schizzi di pioggia non possano arrivare all'interno.

E nei tre portici si pongano esedre[276] spaziose, con sedili sui quali i filosofi, i retori e gli altri che si dedicano agli studi possano comodamente disputare. Invece, nel portico doppio si collochino queste parti: l'*Ephebeum*[277] nel mezzo (è un'esedra amplissima con sedili, larga due terzi della lunghezza); a destra il *Coryceum*[278] e quindi accanto il *Conisterium*[279]; dal *Conisterium* alla svolta del portico il bagno freddo, che i Greci chiamano *lutròn*. A sinistra dell'*Ephebeum* si ponga l'*Elaeothesium*[280], e lì vicino un *frigidarium*[281], donde si passa al *Propnigeum*[282] all'angolo del portico. […]

Gli atleti, d'inverno, si esercitano negli stadi coperti. Presso lo *xystòs*[283] e al portico doppio, si dispongano passeggiate all'aperto, che i Greci dicono *paradromìdes*, noi *xysta*[284], nelle quali durante l'inverno, quando è sereno, gli atleti uscendo dallo *xystòs* possono esercitarsi. Questi *xysta* pare che si debbano fare in modo che tra i due portici vi siano dei boschetti e delle zone piantumate a platani, e tra gli alberi si facciano viali, e luoghi di sosta in mattoni. Dietro lo *xystum* poi lo stadio, tracciato in modo che molti spettatori possano comodamente guardare gli atleti in gara.

FONTE: Vitruvio Pollione, *De architectura*, VI, 11, 1-2; in Vitruvio Pollione, *Architettura*, traduzione italiana di S. Ferri, Fratelli Palombi, Roma, 1960, pp. 214-216

COMMENTO

Quello che Vitruvio descrive è un ginnasio dotato di palestra: originariamente, sappiamo che palestra e ginnasio erano edifici separati, l'una al coperto nella città, l'altro all'aperto alla sua periferia. Nella palestra – ginnasio vitruviana c'è una lunga pista scoperta (chiamata *paradromìs*), per l'allenamento nelle corse e nei lanci (disco e giavellotto); una pista coperta (lo *xystòs*), per gli allenamenti invernali; tutta una serie di locali in cui venivano svolte le operazioni connesse all'allenamento sportivo (bagni, massaggi, conservazione di materiali).

La descrizione vitruviana, per quanto precisa, risente della poca dimestichezza del grande trattatista romano con questi complessi edilizi, visto che dichiara sinceramente la loro estraneità alla cultura urbanistica ed architettonica italica.

---

[273] Originariamente palestra e ginnasio erano due luoghi distinti: la palestra era un luogo al coperto nella quale ci si esercitava negli sport di combattimento; il ginnasio ("luogo in cui si sta nudi") era invece un luogo all'aperto nel quale i giovani si allenavano, stando per l'appunto nudi. Nell'età ellenistica e romana, questa distinzione viene a cadere e sorgono complessi che assommano gli spazi dell'una e dell'altro, integrandoli con alcuni spazi tipici delle *thermae* romane.

[274] Il peristilio è un portico con colonne ce gira tutto attorno ai lati di un cortile.

[275] Il *dìaulos* era la corsa del doppio stadio, equivalente a 1200 piedi (circa 400 metri).

[276] Si tratta di uno spazio semicircolare, scoperto o porticato, fornito si sedili e destinato al riposo o alla conversazione.

[277] La stanza riservata agli efebi, giovani adolescenti dai 16 ai 18 anni: nell'antica Atene erano tutti i giovani in quella classe di età e svolgevano un servizio paramilitare obbligatorio, nell'età ellenistico-romana erano invece solo i giovani della buona società, per i quali venivano approntate attività formative di varia natura.

[278] La stanza con i sacchi, destinata agli allenamenti degli sport di combattimento: lotta, pugilato, pancrazio.

[279] La stanza nella quale era conservata la polvere con la quale gli atleti (specialmente i lottatori) si cospargevano dopo essersi unti di olio; e anche il luogo in cui la polvere era conservata.

[280] La stanza utilizzata per cospargersi di olio e per i massaggi.

[281] Stanza in cui era possibile assumere bagni freddi.

[282] Stanza immersa nel vapore caldo, letteralmente "il luogo fatto per soffocare" (di caldo).

[283] E' il nome greco del portico che contiene al suo interno una pista (coperta) per gli allenamenti invernali.

[284] In latino, *xystum* (evidente calco della parola greca *xystòs*) finisce per indicare una pista di allenamento scoperta, visto che per Vitruvio è sinonimo della parola greca che indica quella struttura.

TESTO 47. Uno dei luoghi più importanti dell'industria del divertimento nell'antica Roma: l'anfiteatro di Capua

INTRODUZIONE

Dalla fine dell'età repubblicana, frequentare spettacoli era un'usanza quotidiana di tutte le classi sociali romane: durante il periodo imperiale, metà dell'anno era occupata da giorni festivi dedicate ai *ludi*, sia rappresentazioni sceniche e musicali, sia giochi atletici, ippici e gladiatori.

Queste manifestazioni si svolgevano in appositi luoghi (teatri, anfiteatri e circhi), ciascuno dei quali era frutto di un'accurata pianificazione architettonica, al fine di massimizzare lo spettacolo e di rendere la sua fruizione un'esperienza estremamente coinvolgente.

Conosciamo più da vicino, grazie alla vivace descrizione di Valeria Sampaolo, l'anfiteatro di Capua, da cui partì, nel 73 a. C., la rivolta degli schiavi guidati dal trace Spartaco.

"Nonostante l'infelice stato in cui ritrovasi, quasi che distrutto e cadente, pur nondimeno si può facilmente giudicare della magnificenza, cui un tempo pervenne" (M. De Laurentis, *Discrizione ... dell'anfiteatro campano*, 1835)

Entrando oggi nell'anfiteatro dell'antica Capua, l'attuale Santa Maria Capua Vetere, nonostante le spoliazioni che il monumento subì nei secoli, si rimane ammirati dalla grandiosità dell'impianto. L'ampiezza degli spazi che lo circondano, con la sagoma dentata delle alture del Tifata che gli fanno da sfondo, esalta, anziché comprimere, le dimensioni della sua mole massiccia in cui ora si distinguono nettamente le parti in opera laterizia, un tempo rivestite di marmi e calcare, da quelle più esterne in calcare.

L'anfiteatro campano fu costruito tra la fine del I e gli inizi del II secolo dopo Cristo secondo lo stesso modello del Colosseo e dell'anfiteatro Flavio di Pozzuoli. Con i suoi 167 x 137 metri, ripete gli schemi strutturali del modello romano con i poderosi pilastri portanti, collegati da volte, disposti su cinque giri ellittici. I due più esterni non supportavano gradinate e fungevano da ambulacri di passaggio, i tre più interni invece sostengono la cavea poggiando su fondazioni che scendono fino a 8,15 metri di profondità. Nei corridoi interni si aprivano le scale attraverso cui gli spettatori raggiungevano i posti loro assegnati senza difficoltà, grazie al sistema di rampe e pianerottoli organizzati come in uno stadio moderno.

UNA SCHIERA DI BELVE

Le uscite verso l'arena, i *vomitoria*, erano protette da balaustre e transenne decorate a rilievo, giunteci solo in parte e in frammenti. Le balaustre laterali erano sagomate a forma di animali: gazzelle, antilopi, cervi, elefanti, dromedari, leoni, tigri, orsi, erbivori e felini che venivano utilizzati nelle *venationes*, raffigurati singolarmente o in lotta. Poiché il loro piano di appoggio si adattava all'inclinazione delle gradinate, stando nell'arena si aveva l'impressione di schiere di belve che vi precipitavano. I parapetti di fondo erano decorati con scene mitologiche o di vita quotidiana connesse, a giudicare dai circa 30 frammenti rimasti, ai miti, ma anche alla vita e all'attività dell'anfiteatro. La *summa cavea* era decorata da colonne di marmi anche policromi, con i capitelli corinzi e statue di marmo di divinità ed eroi: Venere, Adone con le fattezze di Antinoo, la cosiddetta Psiche, tutte al Museo Nazionale di Napoli; e ancora Atena, Apollo, Ercole, dei quali sono state recuperate le teste nel corso degli scavi del secondo dopoguerra. Esse costituivano il prezioso completamento dell'edificio voluto, sembra, da Adriano.

Nulla rimane ora di tanto splendore, se non qualche capitello e qualche frammento di colonna, precipitato nei sotterranei; il rivestimento e la struttura delle gradinate sono stati completamente asportati, ma all'esterno si conservano le arcate in calcare del corridoio interno e due delle 80 della facciata, ciascuna decorata in chiave dal busto di una divinità o dalla protome di satiri, Pan, Sileni e maschere teatrali nel secondo e terzo ordine, mentre il quarto, come nel Colosseo, era a parete continua con finestre. L'uso dell'ordine tuscanico per le semicolonne della facciata conferiva a quest'ultima una continuità e una compattezza che non si ritrovano in analoghi edifici; come è raro trovare altrove la platea esterna circostante l'anfiteatro, quindi a due gradini, conservata quasi integralmente e delimitata dai pilastri parallelepipedi necessari al fissaggio dei cordami del velario[285].

[285] Il *velarium* era la copertura mobile di tela che proteggeva gli spettatori dal calore del sole.

Non si hanno notizie specifiche, dalle fonti letterarie, degli spettacoli che si tennero nel grande anfiteatro campano, ma considerando che Capua era stata la più grande e bella città dell'Italia repubblicana, dobbiamo ritenere che i giochi nel circo (*munera gladiatoria*)[286] e le cacce (*venationes*) offerte al suo pubblico fossero simili a quelle di Roma.

Capua vantava una lunghissima tradizione gladiatoria, derivante dall'uso etrusco e italico dei giochi in onore dei defunti, attestato nelle tombe pestane[287]. L'usanza fu introdotta a Roma nel 264 a. C. in occasione dei funerali di Giunio Bruto Pera, quando molti avevano mandato schiavi da sacrificare (secondo l'antico rito del sacrificio umano sulla tomba di personaggi importanti). Per placarne i Manii, il nipote li appaiò perché combattessero tra loro. Da quella data gli spettacoli gladiatori cominciarono a diffondersi e a perdere il carattere di cerimonia funebre, fino a divenire oggetto di vero e proprio fanatismo.

Questa passione in Campania assunse forme tali da costituire argomenti di riprovazione: Silio Italico parla dei "Capuani che rallegravano i banchetti con l'empia usanza delle stragi, con il feroce spettacolo dei duellanti, che spesso cadevano sulle mense insanguinandole", mentre Stradone sottolinea che essi "giunsero a tale punto di dissolutezza da invitare ai banchetti coppie di gladiatori, stabilendo il numero in rapporto all'importanza di ciascun banchetto"; e circa 200 anni più tardi Ateneo riporta ancora che "alcuni Campani organizzavano lotte di gladiatori non solo nelle feste e nei teatri, ma anche nei banchetti".

Le scuole gladiatorie erano private e tra le più rinomate c'erano quelle captane, cui anche Cesare affidò i propri gladiatori. L'organizzazione dei *munera* fu un eccezionale strumento di propaganda politica poiché essi venivano offerti gratuitamente e il pubblico prediligeva chi ne presentava un maggior numero, con grandi quantità di combattenti e di animali. Gli scontri a Roma si svolgevano nel foro, mentre in Campania già esistevano, almeno dal II secolo a. C., strutture stabili per ospitarli.

Solo con Caio Statilio Tauro, nel 29 a. C., la capitale ebbe il suo primo anfiteatro in muratura. Augusto limitò gli spettacoli a due l'anno con un massimo di 120 coppie di gladiatori, numero ridotto a 100 da Tiberio che, unico tra gli imperatori, aborrendo tali spettacoli, non ne organizzò mai.

Le leggi gladiatorie mutarono nel tempo e a seconda dei luoghi, ma si mantenne sempre il principio che un privato non potesse organizzare uno spettacolo senza l'autorizzazione imperiale o del Senato. Punto di riferimento fondamentale per chi voleva offrire un *munus* era il lanista, colui che addestrava, manteneva e gestiva la *familia*, un gruppo di gladiatori di cui egli disponeva totalmente, dandoli in affitto a cifre altissime. I gladiatori erano di solito schiavi, prigionieri di guerra, criminali condannati a morte, ma anche membri di famiglie decadute, attirati dalla possibilità di acquistare fama e ricchezza. L'addestramento veniva affidato ai *doctores*, aiutati da veterani che, sopravvissuti a più combattimenti, avevano ricevuto una spada di legno, il *rudis*, segno del loro congedo. Il *ludus*, una sorta di caserma in cui vivevano, era costituita da una serie di celle anguste e buie, disposte intorno a un ampio cortile che fungeva da palestra e che, nel caso del *Ludus Magnus* presso il Colosseo, aveva all'interno un piccolo anfiteatro.

A Capua non è stato ancora trovato l'edificio o l'area da identificare nel *ludus*: ma la grande piazza, di 15.000 metri quadrati, antistante l'anfiteatro non è stata ancora esplorata, tranne che per lo spazio immediatamente adiacente al monumento, dove sono stati ritrovati i resti dell'anfiteatro di epoca repubblicana. Quest'ultimo, raso al suolo per far posto a quello dell'età imperiale, era senza sotterranei e costruito in opera incerta[288] forse già nel II secolo a. C. poiché Capua, sede di una delle più famose scuole gladiatorie, poteva già da allora avere un edificio in muratura. In esso probabilmente combatté Spartaco, protagonista nel 73 a. C. della famosa rivolta che tenne in scacco Roma per due anni[289].

---

[286] Il termine latino *ludus* indica il "gioco" nella sua più ampia accezione, mentre *munus* ("dono", plurale *munera*) indicava più tecnicamente lo spettacolo "offerto": dato che i combattimenti tra gladiatori richiedevano un notevole impegno finanziario, erano i giochi "donati" per antonomasia.

[287] Le più antiche fonti sui giochi gladiatori risalgono al IV secolo a. C. e si trovano in alcune tombe rinvenute nella città magnogreca di Paestum, presso : alcuni affreschi mostrano combattimenti tra coppie di uomini armati di lancia, elmo e scudo, sotto l'evidente supervisione di un arbitro, elemento che esclude si tratti di azioni di guerra.

[288] L'*opus incertum* era una tecnica di costruzione

[289] Spartaco era un pastore di origine tracia: portato schiavo a Roma, divenne gladiatore di Lentulo Batiato, un captano avido e spietato. Con altri compagni si ribellò alle dure condizioni di vita imposte, riuscendo a sopraffare la guardia armata di Batiato combattendo con spiedi e coltelli da cucina. Rifugiatosi sulle falde del Vesuvio con un numero sempre crescente di seguaci, sconfisse ripetutamente le milizie inviate a contrastarlo, dando prova di notevole audacia e di ottime capacità sia strategiche sia tattiche. Conscio della sproporzione delle forze, dopo avere cercato di fuggire dall'Italia si illuse invece di poter affrontare Roma con l'aiuto di forti contingenti di ribelli provenienti dalla Sicilia. Imbottigliato nel cuore della Lucania da Licinio Crasso, l'unico che avesse dimostrato di potergli tenere testa senza cedere a velleità di facile vittoria prima del tempo, trovò la morte nello scontro finale, tentando dapprima di farsi largo

I gladiatori erano strettamente sorvegliati, sottoposti a una disciplina rigidissima che prevedeva anche pene corporali, e non disponevano di armi affilate per il timore che potessero servirsene per ribellarsi: solo al momento del combattimento venivano prese all'*armamentarium*[290] e consegnate a ciascuno, a seconda del tipo di combattimento in cui era specializzato. Mentre infatti inizialmente le armi erano molti simili a quelle da guerra, dall'età di Augusto in poi le classi di gladiatori si distinsero in base alle armature e al tipo di combattimento. Ma nessuno di loro – reziario, trace, oplomaco, mirmillone, *provocator* (sfidante), *dimachaerus* (combattente a piedi e a cavallo), *paegniarius* (schermidore)[291] – nei giorni precedenti il combattimento, quando i muri delle città si riempivano di scritte con il programma dello spettacolo e venivano venduti i *libelli munerari*[292], o durante il grande banchetto a cui intervenivano anche i loro sostenitori, o ancora durante la sfarzosa parata iniziale o gli scontri di riscaldamento con armi inoffensive, poteva presagire chi avrebbe visto il tramonto del sole di quel giorno.

Non sempre infatti i combattimenti erano alla pari: Seneca narra di avere assistito ad un'oplomachia (lo scontro tra un gladiatore inerme ed uno armato, a sua volta privato delle armi per soccombere nello scontro successivo e così via), fatta apposta per saziare la sete di sangue degli spettatori. E in un altro passo delle *Epistole* lo stesso autore condanna l'assiduità a tale genere di spettacoli perché ciascuno ne torna "più cupido, più ambizioso, più crudele e più lascivo". Per la maggior parte degli spettatori però l'eliminazione dei nemici dell'ordine costituito, quali appunto prigionieri di guerra, ribelli, assassini, barbari, durante una manifestazione pubblica, alla presenza delle cariche della società civile e militare, era conferma della protezione e della sicurezza che quella società garantiva. Non basterà perciò l'editto del 325, con cui Costantino abolisce la gladiatura, per veder cessare quegli spettacoli, né il divieto di Onorio; bisognerà attendere fino al 438, quando Valentiniano III riuscì a vietarli definitivamente per non assistere più, "nell'ozio civile e nella pace domestica, a spettacoli cruenti".

Continueranno invece fino al VI secolo le *venationes*, che in Italia furono abolite da Totila[293]. Sono noti i numeri incredibilmente alti di fiere esotiche uccise durante cerimonie particolari come l'inaugurazione del Colosseo, in occasione della quale in un solo giorno vennero abbattute 5000 belve, o il trionfo di Traiano per le vittorie sui Daci, in occasione del quale furono portati nell'arena 11000 animali selvatici, o la passione di Comodo per tale genere di caccia: si narra che abbattesse con le sue mani 1000 fiere; e in un sol giorno, rimanendo nella tribuna imperiale, ben protetto da grate, scagliasse dardi contro gli orsi liberati nell'arena, uccidendone 100. Anche a Capua ci saranno stati gli scontri tanto apprezzati dal pubblico, tra leoni e tigri, elefanti e tori, orsi e bufali lasciati liberi o legati assieme e provocati ad attaccarsi fino alla morte di uno dei due, mentre l'altro veniva poi finito da un *venator*[294].

L'esplorazione dell'impianto fognario dell'anfiteatro campano, utilizzato per lo smaltimento delle acque piovane, ma soprattutto per la pulizia dell'arena dopo gli spettacoli, ha restituito resti delle ossa di alcune delle specie (orso, leone, gazzelle) che compaiono anche nei rilievi delle balaustre. Le carcasse infatti a fine

---

tra i legionari romani per colpire Crasso e poi rimanendo a combattere anche dopo la fuga dei suoi. Seimila ribelli catturato furono poi crocifissi lungo la via Appia, tra Roma e Capua, tremendo monito per chiunque volesse prendere di nuovo le armi contro Roma. La figura di Spartaco fu celebrata dalla stessa storiografia romana, da Sallustio a Plutarco, divenendo poi in tempi recenti un'icona del movimento comunista internazionale: i giochi sportivi che i paesi comunisti cominciarono ad organizzare negli anni Cinquanta per contrapporli alle "Olimpiadi" del mondo borghese e capitalistico furono appunto chiamati "Spartachiadi".

[290] Era l'armeria delle scuole gladiatorie.

[291] Il *retiarius*, "reziario", combatteva armato di un tridente e di una rete (da cui il nome) per avvolgere l'avversario; il *thraex*, "trace", era armato alla maniera dei guerrieri della Tracia, con un grande elmo fornito di una maschera a grata, uno scudo rotondo e una corta spada; "oplomaco"(dal greco *òpla*, "armatura completa", e *machìa*, "combattimento") era invece il gladiatore con armatura completa, simile a quella della fanteria oplitica greco – macedone, che nella "oplomachia" combatteva contro uno disarmato; il *murmillo* o *myrmillo*, "mirmillone", era armato alla maniera gallica, con l'elmo decorato con un pesce, la lancia e lo scudo chiamato *murma* (da cui il nome), ; il *provocator*, "sfidante", era colui che era incaricato di avviare il combattimento con il gladiatore più famoso; il *dimachaerus*, "duplice combattente", doveva combattere sia a piedi sia a cavallo (secondo altre fonti era armato di due spade); il *paegniarius* "schermidore", era un gladiatore impegnato in un combattimento dimostrativo, che non si concludeva con l'uccisione dell'avversario. L'elenco fornito ha solo una funzione esemplificativa della specializzazione dei ruoli e non ha la pretesa della completezza; per altri tipi di gladiatori, rimandiamo a N. Barbieri, *Dalla ginnastica antica allo sport contemporaneo. Lineamenti di storia dell'educazione fisica*, CLEUP, Padova, 2001, p. 135.

[292] Erano l'equivalente dei nostri biglietti di ingresso.

[293] Re ostrogoto vissuto nel VI secolo d. C., combatté con alterne vicende i Bizantini per il controllo dell'Italia centrale: sconfitto da Narsete a Gualdo Tadino nel 552, morì nella fuga.

[294] Letteralmente "cacciatore": si trattava di un gladiatore specializzato nel combattimento contro le belve.

spettacolo venivano allontanate dall'arena, quando veniva tolto anche il complesso apparato scenico di ricostruzione. Il gran numero di botole presente nel piano dell'arena era funzionale alla fuoriuscita delle icnografie, tra le quali si svolgevano il combattimento o la caccia. Finti alberi, rocce, colline, corsi d'acqua davano al pubblico l'illusione che tutto si svolgesse in un ambiente naturale, tanto più che la comparsa di animali era improvvisa e il punto da cui sarebbero usciti non prevedibile.

Dopo aver soggiornato a digiuno nella penombra dei sotterranei, in piccoli ambienti protetti da inferriate, gli animali venivano trasferiti in gabbie issate con argani e carrucole, fino al piano dell'arena, in corrispondenza delle botole la cui copertura, in assi di legno, si apriva quando il contrappeso giungeva alla fine della corsa, proiettando l'animale, obbligato a seguire l'unica via d'uscita, nella luce accecante del giorno tra il clamore della folla urlante che lo eccitava ulteriormente.

La disposizione delle scenografie, la successione delle azioni, i tempi e i luoghi di uscita di uomini e di animali erano stabiliti da un vero e proprio regista, che, secondo un'ipotesi, seguiva e dirigeva lo spettacolo dagli ambienti posti, nell'anfiteatro campano, all'estremità dell'asse minore.

FONTE: Valeria Sampaolo, *L'anfiteatro campano*, in "Archeo. Attualità del passato", anno XVI, numero 12, dicembre 2000, pp. 98-105

COMMENTO

Uno dei problemi culturali più sentiti dai contemporanei nei confronti di questi spettacoli cruenti è racchiuso nella duplice domanda: quale era il significato di queste esibizioni, e perché esse riscuotevano tanto successo?

Il significato arcaico è certamente quello di onorare un defunto, rituale attestato in moltissimi rituali funebri delle civiltà mediterranee. Questo significato, legato ad una dimensione familiare, peraltro trapassa rapidamente in una dimensione sociale di vasta portata, caricandosi di altre dimensioni semantiche.

Dal punto di vista del potere costituito, l'organizzazione di giochi cruenti, con uomini o animali, rispondeva ad una funzione di controllo politico, paragonabile ai grandi apparati scenografici di cui diversi poteri in diverse epoche e luoghi hanno fatto uso per costruire consenso: basti pensare alle feste della reggia di Versailles ai tempi del Re Sole o alle manifestazioni di massa dei regimi totalitari del Novecento.

Dal punto di vista del pubblico, formato prevalentemente da cittadini di fatto svuotati del contenuto della loro cittadinanza, probabilmente era determinante l'immagine di controllo sociale veicolata da questi giochi, come la studiosa Valeria Sampaolo rileva giustamente nel suo saggio: vedere morire in modo spettacolare coloro che erano considerati i "relitti" della società e dell'umanità rispondeva ad una funzione catartica, analoga allo spettacolo di un'esecuzione pubblica, lugubre cerimonia ancora oggi allestita in versione iper-tecnologica in molti penitenziari statunitensi e in versione "povera" in altri Paesi in cui la pena di morte è in vigore. Le ultime tragiche testimonianze di questi riti sono state le esecuzioni perpetrate dai Talebani afgani a Kabul, guarda caso proprio nello stadio.

TESTO 48. La trasposizione cinematografica dei *ludi gladiatorii* tra rievocazione storica e gusto del romanzesco

INTRODUZIONE

Morando Morandini, in noto critico cinematografico, da tempo ha consacrato parte della sua vita professionale alla divulgazione, redigendo dettagliati annuari relativi alle opere della "decima musa". Il mondo romano ha sempre interessato la cinematografia, in particolare quella degli anni Cinquanta e Sessanta, che ne ha tratto ispirazione per i grandi kolossal con migliaia di comparsi e spettacolari scene di massa.

Mettiamo qui a confronto tre film sul tema gladiatorio, due relativi a Spartaco, forse poco conosciuti al pubblico più giovane, e uno assai recente, che ha definitivamente lanciato l'attore Russell Crowe nel firmamento delle stelle hollywoodiane.

Spartaco – Il gladiatore della Tracia. ITALIA – FRANCIA 1953 **di** RICCARDO FREDA **con** MASSIMO GIROTTI, GIANNA MARIA CANALE, CARLO NINCHI, LUDMILLA TCHERINA, VITTORIO SANIPOLI, DARIX TOGNI.

Ridotto in schiavitù, il trace Spartaco tenta la fuga più volte, stimola e capeggia la rivolta dei gladiatori, è ferito, ama teneramente Sabina, figlia del suo ex padrone Licinio Crasso che, dopo una prima sconfitta

romana, promette la libertà per lui e i suoi seguaci. In sua assenza, si decide un dissennato attacco frontale. Nella carneficina cade anche lui. Occultata la dimensione sociale degli avvenimenti (Spartaco come il Cristo pugnace della tradizione proletaria e socialista), R. Freda e i suoi sceneggiatori puntano sul versante avventuroso e spettacolare con risvolti erotici che gli attirano il severo giudizio del Centro Cattolico. Il personaggio era già stato portato sulle schermo all'epoca del muto nel 1909 e nel 1913.
Storico, 106 minuti, film adatto a tutti, giudizio della critica **, successo di pubblico ooo.

Spartacus (*Spartacus*). USA 1960 **di** STANLEY KUBRICK **con** KIRK DOUGLAS, LAURENCE OLIVIER, IEAN SIMMONS, CHARLES LAUGHTON, PETER USTINOV, TONY CURTIS
Dal romanzo (1952) di Howard Fast; nel 73 a. C. il gladiatore trace Spartaco promuove una rivolta di schiavi contro il governo di Roma, sconfigge una legione e si dirige verso il sud. È sconfitto dall'armata di Crasso che fa crocifiggere seimila schiavi sulla via Appia. Come film di S. Kubrick è un ibrido: troppe paternità (lo sceneggiatore Dalton Trumbo e soprattutto il produttore – attore K. Douglas che in un primo tempo aveva ingaggiato il regista Anthony Mann) e una certa eterogeneità stilistica. È poco kubrickiano il richiamo a una nozione di progresso di cui la vicenda del "primo rivoluzionario della storia" è simbolica portatrice. Gli appartiene per le scene di battaglia e di violenza (cui collaborò il grafico Saul Bass), la mescolanza di ragione e passione dei personaggi principali, la splendida direzione degli attori tra cui spiccano L. Olivier e C. Laughton. È, comunque, il migliore – e il più adulto – dei colossi storici di Hollywood. Ridistribuito nel 1991 in un'edizione restaurata con l'aggiunta di una quindicina di minuti. 4 Oscar: fotografia (Technirama 70) di Russell Matty, P. Ustinov attore non protagonista, scene e costumi.
Storico, 198 minuti (183 nella prima versione), film adatto a tutti, giudizio della critica *** ½, successo di pubblico oooo

FONTE: Laura, Luisa e Morando Morandini, *Il Morandini. Dizionario dei film 2003*, Bologna, Zanichelli, 2002, p. 1299)

Il gladiatore (*Gladiator*). USA 2000 **di** Ridley Scott **con** RUSSELL CROWE, JOAQUIN PHOENIX, CONNIE NIELSEN, OLIVER REED, RICHARD HARRIS, DEREK JACOBI, DJIMON HOUNSOU, DAVID SCHOFIELD, DAVID HAMMINGS, GIANINA FACIO, GIORGIO CANTARINI.
Eroiche peripezie di Maximus, generale romano di origine ispanica. Quando Commodo (161-192), succeduto al padre marco Aurelio (121-180), lo arresta e gli fa massacrare la moglie e il figlio, diventa schiavo e poi gladiatore, idolo della folla, finché nel Colosseo uccide l'imperatore in duello e muore con lui. Al di là dei costi (107 milioni di dollari, riprese a Malta, in Marocco, la foresta di Bourne Woods in Inghilterra), del dispiego di effetti speciali computerizzati e del can-can plurimediatico conseguente, il megafilm della Dreamworks (Spielberg & Co.) è una parabola fantastorica sulla società dello spettacolo e sull'uso dello spettacolo che il potere – tutti i poteri, anche religiosi – ha fatto per suggestionare e dominare le masse. La sua inattendibilità storica è esplicita ed esibita nei personaggi, nelle scene, nei costumi: nell'itinerario di R. Scott si collega, nel bene e nel male, a *Blade Runner* e *Alien*. Altrettanto espliciti sono i suoi meriti (l'interpretazione del poliedrico neozelandese R. Crowe; la furente battaglia iniziale, cioè l'ordine del dominio contro il caos della ribellione; i combattimenti nel circo dove eccelle il talento di Pietro Scalìa al montaggio) e i suoi demeriti (anacronismo, scritte latine sbagliate, banalità nella sceneggiatura di David H. Franzoni e soci). Critica divisa: trionfo spettacolare del postmoderno o finto cinema che punta al solleticamento del nervo ottico? 5 Oscar: miglior film, R. Crowe, costumi, effetti speciali e suono.
Fantastico, 155 minuti, film adatto a tutti, giudizio della critica ***, successo di pubblico ooooo

FONTE: Laura, Luisa e Morando Morandini, *Il Morandini. Dizionario dei film 2003*, Bologna, Zanichelli, 2002, p. 596

COMMENTO

In tutti e tre i film narrati la preoccupazione di una ricostruzione filologica del mondo romano e dell'ambiente gladiatorio è sempre in secondo piano, visto che questi sono solo gli sfondi sui quali costruire le storie dei protagonisti.

Nel primo il mondo gladiatorio è visto nella dimensione dell'avventurosa ribellione; nel secondo Kubrick forza la mano sia agli eventi storici sia la romanzo di Fast per raccontare una storia dai toni chiaroscurali di uomini a tutto tondo, dai sentimenti contrastanti e problematici; nel terzo, infine, il classico tema cinematografico del giusto che subisce l'ingiustizia rischia di annegare negli strafalcioni storici e nelle

smagliature della sceneggiatura, facendo troppo intravedere che il mondo gladiatorio è solo un esile pretesto narrativo e non un sostegno culturale.

TESTO 49. La politica e i "ludi" circensi

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

A Roma, il circo, insieme al teatro e all'anfiteatro, può essere considerato come lo spazio di dialogo politico fra le autorità ed i sudditi: costituiva l'occasione migliore per entrare fisicamente in contatto con i propri governanti, che assistevano agli spettacoli seduti nel loro palco.

Nel caso descritto dallo storico Cassio Dione, verificatosi nel 196 d.C., il pubblico non esita ad esprimere il proprio parere rispetto allo scontro militare causato dalla degenerazione della lotta politica fra i leader portati al vertice dell'impero qualche anno prima dalle legioni dell'esercito.

Il popolo non sopportò la situazione, ma la deplorò a chiare lettere. Era l'ultima corsa con i carri prima dei Saturnali[295] e vi accorse una moltitudine enorme. Anch'io ero presente allo spettacolo, dal momento che il console era un mio amico, e tutto ciò che in quell'occasione venne esternato io lo sentii molto bene, così che mi trovo nelle condizioni di poter scrivere di quegli avvenimenti.

Erano radunate, come si è detto, innumerevoli persone. Seguirono le sei gare con i carri e, nel farlo, nessuno incitò come al solito uno dei concorrenti. Quando però quelle sei corse volsero al termine e gli aurighi della corsa seguente si apprestavano a partire a loro volta, [le persone] dapprima si esortarono a tacere. Poi, improvvisamente, esplosero tutte in un unico applauso e a gran voce reclamarono felicità e benessere per il popolo.

Lasciarono risuonare queste grida, poi chiamarono Roma "regina" e "immortale" ed esclamarono: "Fino a quando dovremo sopportare tutto ciò?" e "Fino a quando dovremo combattere gli uni contro gli altri?".

Dopo aver gridato esclamazioni di questo genere, alla fine urlarono: "Per ora basta!" e rivolsero la loro attenzione alla corsa ippica successiva.

FONTE: Cassio Dione, *Storia Romana*, LXXVI, 4, 2-5; in K.-Weeber, *Panem et circenses. La politica dei divertimenti di massa nell'antica Roma*, traduzione di A. Martini Lichtner, Garzanti, Milano, 1986, p. 232

COMMENTO

In queste situazioni il popolo poteva esternare le proprie richieste ed esprimere pubblicamente il proprio dissenso o assenso riguardo alle scelte politiche che l'autorità aveva operato.

In tutti i giorni festivi lo spettacolo era gratuito: da un lato era un diritto del cittadino, dall'altro era spesso lo strumento privilegiato, insieme con le distribuzioni gratuite di grano, per ottenere il consenso delle masse.

TESTO 50. La fatica inutile della ginnastica fine a se stessa

INTRODUZIONE

Il lavoro nella palestra, secondo l'ideologia tradizionale della latinità, della quale il poeta Marziale si fa qui interprete, appariva come un'improduttiva concentrazione in un'attività autoreferenziale, visto che non era finalizzata a scopi socialmente utili, quali per esempio il lavoro.

La "palestra" come luogo specializzato nella cultura del fisico fu sempre percepita, dagli ambienti conservatori della società romana, come un elemento tipico della grecità, conosciuta oltre tutto in una fase di decadenza etica, e come tale estraneo al rude e sano ambiente italico, del quale contribuiva oltre tutto alla corruzione e allo svilimento.

In Marziale troviamo anche critiche puntuali ai giochi con la palla e a coloro che li praticavano, tra cui le donne, che il misogino poeta latino raffigura in pungenti caricature androgine, con le vesti

[295] I Saturnali, una specie di "carnevale", costituivano una delle festività più importanti del calendario romano e cadevano nel periodo del solstizio invernale, dunque nella seconda metà di dicembre.

sollevate e tutte coperte di sabbia, o che praticano la lotta ma solo per lo scopo poco nobile di intrattenersi poi coi massaggiatori[296].

Manubri per ginnasti

Perché affaticare i forti muscoli con questi stupidi manubri[297]?
Gli uomini si irrobustiscono meglio vangando un vigneto.

FONTE: Marco Valerio Marziale, *Epigrammi*, XIV, 49; in Marco Valerio Marziale, *Epigrammi*, traduzione italiana di G. Norcio, UTET, Torino, 1980, p. 859

COMMENTO

Al limite dell'anacronismo, in questo epigramma di Marziale noi possiamo leggere la stessa polemica contro l'esercizio fisico "fine a se stesso" che sarà tipico del mondo anglosassone dell'Ottocento, nel quale l'irrobustimento del fisico non doveva realizzarsi mediante esercizi segmentari da eseguirsi in grandi schieramenti, tipici sia della ginnastica tedesca sia di quella svedese di quel tempo, ma mediante i giochi sportivi di squadra.

Anche oggi, spesso, si assiste ad una frequentazione delle palestre e dei centri di fitness non sempre finalizzata ad un esercizio fisico più significativo (per esempio la pratica di uno sport), frequentazione che finisce per risultare una pratica alla moda, individualistica e, a lungo andare, anche poco gratificante dal punto di vista esistenziale, come testimoniato dal rapido *turn over* delle iscrizioni.

2.5. La fine della cultura fisico-sportiva greca e romana

L'età tardo – imperiale, nonostante le qualità di leader di alcuni grandi imperatori come Diocleziano e Costantino, rappresentò per la romanità una crisi irreversibile sotto tutti i punti di vista: l'agricoltura nella penisola era trascurata, a causa della scomparsa della piccola proprietà terriera e la propensione per l'allevamento e qualche monocultura estensiva nei grandi latifondi; il tessuto sociale era in disgregazione, con una Roma popolata da folle di *clientes* ormai privi di quelle qualità civiche che avevano caratterizzato le prime fasi della *res publica*; il clima politico sempre più dipendente dagli intrighi di corte, dalla volubilità degli eserciti (talvolta di singole legioni) e dalla volontà individuale (quando non dai capricci, di coloro che si ritrovavano a rivestire la carica imperiale.

L'idea di un'attività motoria e sportiva, intesa sia in senso lato come formazione e *habitus vivendi* dell'uomo e del cittadino, sia in senso utilitaristico come addestramento militare del cittadino – soldato, era priva dei fondamenti ideologici che l'avevano sostenuta fino al I secolo a. C., quando la personalizzazione della lotta politica e la trasformazione delle legioni in eserciti di mestiere permanenti, che obbedivano al loro console anziché allo stato, avevano spianato la strada alla forma politica dell'impero.

Esisteva sì una ricca serie di eventi ginnico – sportivi, come abbiamo avuto modo di vedere, ma intesa dal punto di vista dei partecipanti come spettacolo da osservare, e non come attività da praticare, e dal punto di vista degli organizzatori come *instrumentum regni*, meri espedienti di canalizzazione del consenso, e non come celebrazione di un'identità collettiva.

Inoltre, come già si accennava a proposito degli stabilimenti termali, la comparsa del cristianesimo, prima come religione accettata tra le tante, con l'editto di Milano, emanato da Costantino del 313 d. C., poi come religione di stato con l'editto di Tessalonica, emanato da Teodosio I nel 380, così radicalmente avversa al paganesimo e ai suoi retaggi culturali, fece in modo che scomparissero non solo i *ludi* romani e i pallidi simulacri degli *agones* greci, ma anche l'ideologia ginnico – sportiva ad essi sottesa.

Bisogna però sottolineare che la scomparsa degli spettacoli ginnico – sportivi non fu per niente immediata, e nemmeno totale, vista la lunga durata che li caratterizzava e, conseguentemente, le capacità di sedimentazione nel costume e nella cultura sociale del tempo. Costantino aveva cercato di chiudere i giochi, in particolare gli spettacoli cruenti, ma la protesta popolare l'aveva costretto a ripristinarli velocemente: solo nel 326 egli riuscì a

[296] Cfr. C. CARENA, *Ridere, cacciare e tuffarsi: questa è vita*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 22.

[297] Il termine usato è *halteres*, un neologismo latino che è il calco perfetto della parola greca che indica dei pesi dall'impugnatura anatomica che servivano sia per fortificare i muscoli delle braccia in sede di allenamento, sia per il salto in lungo in sede di gara.

far passare un provvedimento che eliminava le condanne *ad bestias* (in pasto alle belve) in condanne *ad metalla* (ai lavori forzati nelle miniere), ma questo trovò applicazione solo in zone periferiche dell'impero, come l'Asia minore.

Alla fine del IV secolo d. C. accadde l'evento che tradizionalmente fa da spartiacque tra la fine della civiltà ginnico – sportiva greca e romana e l'inizio dell'era cristiana e medievale: l'abolizione delle Olimpiadi.

TESTO 51. L'editto teodosiano di Costantinopoli e l'abolizione dei giochi Olimpici

INTRODUZIONE

Le Olimpiadi si erano trascinate stancamente fino alla 291^ edizione, ed erano state sospese nel 385 d. C.: il nome dell'ultimo vincitore del pugilato, l'armeno Varadzate, testimonia che anche ai giochi Olimpici partecipavano ormai solo atleti "barbari", cioè non greci. In un periodo a cavallo tra il 390 e il 391, il legato imperiale Boterico aveva fatto arrestare con l'accusa di immoralità un auriga del circo di Tessalonica, molto popolare tra gli abitanti della città. La richiesta popolare della sua liberazione non fu ottemperata: una folla in tumulto assalì la guarnigione romana, sopraffacendola e uccidendo il legato, poi inscenò manifestazioni di giubilo con i corpi degli uccisi fatti a pezzi per le vie della città.

Questa notizia fece infuriare l'imperatore Teodosio, che ordinò in gran segreto la punizione di tutta la popolazione tessalonicese: organizzati giochi nel locale ippodromo, il contingente militare che aveva sostituito i soldati uccisi fece chiudere gli accessi ed iniziò la strage di tutti i presenti, sterminando diverse migliaia di persone: un secondo ordine dell'imperatore, che si era reso conto della sproporzione tra colpa commessa e punizione prevista, arrivò troppo tardi.

La vicenda seminò lo sconcerto nel mondo romano, e il vescovo di Milano Ambrogio comunicò all'imperatore che non avrebbe più celebrato la messa in sua presenza, se non dopo un pubblico pentimento per il delitto commesso. Teodosio, seppure riluttante, fu costretto ad umiliarsi levandosi le insegne imperiali prima di entrare in chiesa come penitente, nella notte di Natale del 391.

L'anno successivo, l'8 novembre del 392, l'imperatore emanava l'editto di Costantinopoli, con il quale aboliva alcune forme di culto non cristiane, come i sacrifici di sangue agli dei e le pratiche di divinazione, nonché ogni atto cultuale reso in privato: tra queste forme di culto pagane ci furono anche le già decadute Olimpiadi.

Riportiamo in seguito una parte del contenuto dell'editto.

Dopo le disposizioni di Ambrogio, l'imperatore formulò una legge di punizione con la quale dichiarava che i Giudei non dovevano né radunarsi nelle sinagoghe a Bisanzio né avere l'ardire di pregare in pubblico. Secondo questi ordinamenti, veniva abolita anche la festa delle Olimpiadi, che si svolgeva ogni quattro anni. Questa festa fu istituita quando Manasse salì al trono dei Giudei e fu mantenuta fino al dominio del grande Teodosio […].

FONTE: *Codex Theodosianum*, 1146 p. C. n. 393 *Fl. Theodosio* A. III *et abundatio coss*.

COMMENTO

Il ruolo del vescovo di Milano Ambrogio, per molto tempo ritenuto il mandante morale della soppressione delle Olimpiadi, fu decisivo nell'ispirare non tanto un provvedimento contro l'attività ginnico – sportiva in se stessa considerata, quanto contro una manifestazione religiosa caratterizzata da giochi

Il fatto che la repressione imperiale non fosse diretta in prima istanza contro l'aspetto ginnico-atletico dei giochi, ma contro la loro natura religiosa, è dimostrato anche da un successivo provvedimento, emanato il 14 novembre del 435 d. C. congiuntamente da Teodosio II e Valentiniano, del quale rendiamo conto nel testo successivo.

TESTO 52. La chiusura definitiva dei santuari pagani

(introduzione, note e commento a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

La profonda crisi generale che tra il III e il IV secolo d.C. travagliò il mondo antico, incise irreversibilmente anche sulla sopravvivenza dei festival sportivi. Le ripetute incursioni barbariche, che fecero venire meno quel clima di sicurezza generale necessario agli spostamenti di atleti e spettatori; l'aggravamento della crisi economica, che indusse la nobiltà cittadina a restringere i finanziamenti alle

celebrazioni occasioni di competizioni ed infine la progressiva cristianizzazione delle istituzioni indussero alla chiusura dei santuari pagani cui era collegata la celebrazione degli agoni.

La legge del 435 d.C., emanata dagli imperatori Teodosio II e Valentiniano, preceduta, nel 392, dalla legge di Teodosio I che vietò che si continuasse a calcolare il tempo in Olimpiadi e bandì la celebrazione di tutte le feste pagane, fu l'epilogo definitivo per i giochi celebrati in occasione di solennità religiose attorno ai più rinomati santuari del mondo greco.

La sopravvivenza delle attività agonistiche, da quel momento, rimase esclusivamente affidata alle palestre, riservate ai giovani delle famiglie più facoltose, che qui potevano essere educati nella maniera antica.

Proibiamo a tutti coloro di scellerato animo pagano di compiere le esecrabili immolazioni di vittime e condannabili sacrifici e altre cerimonie religiose proibite dall'autorità di più antiche sanzioni[298]. Ordiniamo inoltre che tutti i loro santuari, templi e luoghi sacri, se ancora ne esistono integri, siano demoliti per ordine dell'autorità e siano riconsacrati erigendovi il segno della venerabile religione cristiana[299]. Tutti siano a conoscenza del fatto che se dovesse risultare, a seguito di prove adeguate al cospetto del giudice competente, che qualcuno non ha rispettato questa legge, sarà punito con la morte.

FONTE: *Codice di Teodosio II*, XVI, 10, 25; in Lidia Storoni Mazzolari, *Sant'Agostino e i pagani*, Sellerio, Palermo, 1987, p. 135

COMMENTO

L'aspetto reiterativo di questo provvedimento, che vieta pratiche già vietate, dimostra quale fosse la persistenza delle tradizioni di fronte alla nuova religione di stato. A conferma di questo, si può citare il restauro del Colosseo nel 508, in quel clima di anarchia politiche che caratterizzò il decaduto Impero romano d'occidente prima del consolidamento dei regni romano – germanici: i giochi proseguirono, anche se depurati dai combattimenti cruenti.

Solo nel 681, ben due secoli dopo la caduta dell'impero romano d'occidente, e solo per motivi di carattere esogeno (le pressione dei barbari e l'instabilità dell'Impero d'oriente), l'imperatore Giustiniano si vide costretto ad abolire anche le *venationes*, le lotte tra gladiatori ed animali: da quella data iniziò anche la decadenza delle strutture anfiteatrali, che tanto avevano significato nell'immaginario collettivo dell'età imperiale.

[298] Il divieto di sacrificare alle divinità pagane e di partecipare a cerimonie destinate al loro culto era già stato più volte decretato dalle autorità romane.
[299] Il riferimento è ovviamente alla croce.

3. Attività fisica e giochi sportivi nell'età tardo-antica e medievale

3.1. Corporeità ed attività fisica nella concezione del cristianesimo

Rispetto al tema della storia dell'educazione fisica e delle manifestazioni agonali e/o ludiche, il passaggio dall'età classica "pagana" alla tarda antichità "cristiana" è segnato da elementi di continuità e di discontinuità, dovuti i primi alla lunga persistenza di una cultura, i secondi ai nuovi significati della corporeità e dell'attività fisica nella visione cristiana della vita.

Come abbiamo visto, l'abbandono dei giochi greco – romani, e delle pratiche ad essi connesse, non avvenne immediatamente per decreto imperiale, ma fu dovuto sia a motivi contingenti (per esempio alla difficoltà di approvvigionamento di animali feroci), sia a motivi culturali, nel senso che il cristianesimo cominciò ad osteggiarli in quanto retaggio del paganesimo.

All'origine di questa ostilità nei confronti di queste manifestazioni vi era certamente una nuova idea del corpo, derivante sia dalla concezione ebraica, tramite quei libri che nella *Bibbia* cristiana diventeranno l'*Antico Testamento*, sia soprattutto dalla nuova concezione religiosa propagandata da Gesù di Nazareth e sedimentatasi nei testi evangelici.

3.1.1. L'umanità di Gesù di Nazareth e la sua dimensione fisica nei quattro *Vangeli*

Per capire quindi quale fosse l'idea cristiana di corpo, e per vedere come questa idea interagì dialetticamente con la cultura pagana pre – esistente, per prima cosa occorre attingere direttamente alle originarie fonti letterarie del cristianesimo[300], cioè i quattro *Vangeli*.

Il termine *Vangelo* deriva dalla locuzione greca *eu anghélion* ("lieto annuncio", "buona novella") ed indica un testo nel quale sono narrate la vita e le opere di Gesù di Nazareth, nel quale gli autori riconoscono il Messia, il Salvatore annunciato dai profeti biblici ed atteso dagli Ebrei.

I brani che riportiamo in questa sezione sono tratti dal *Vangelo* attribuito a Marco, probabilmente il Marco conosciuto dall'apostolo Pietro[301], che più tardi avrebbe accompagnato Paolo di Tarso e Barnaba nei loro viaggi missionari[302]. Composto verosimilmente verso il 70 d. C., è un testo prevalentemente narrativo, con un peculiare interesse per la contestualizzazione storica e realistica degli avvenimenti, che presenta Gesù come un personaggio sconcertante per quel contesto: uomo sensibile, guaritore, esorcista, predicatore indipendente dalla "legge" ebraica.

I *Vangeli* attribuiti all'apostolo Matteo, un agente delle tasse chiamato anche Levi[303], e a Luca, un medico di lingua greca seguace di Paolo di Tarso[304], si muovono nel solco tracciato dalla narrazione marciana, ma la arricchiscono in modo peculiare, per esempio aggiungendo entrambi una parte riguardante la nascita di Gesù: entrambi sono stati presumibilmente redatti verso l'80 d. C., e rispecchiano precise esigenza comunicative. Il testo di Matteo è pensato per lettori ed ascoltatori di origine ebraica, ai quali un costante riferimento ai passi dell'*Antico Testamento* deve dimostrare che il Gesù di Nazareth crocifisso e risorto è il vero Messia: si tratta quindi di uno scritto particolarmente curato dal punto di vista testuale e stilistico, organizzato attorno a grandi "discorsi", il più famoso dei quali è certamente quello "della montagna". Lo scritto di Luca è invece pensato come un *unicum* con la narrazione delle vicende della prima predicazione degli Apostoli, contenuta negli *Atti degli Apostoli*, per mettere in evidenza il legame tra la vita di Gesù e l'opera di coloro che a lui dicono di ispirarsi: è uno scritto costruito sulla centralità di Gerusalemme come luogo eletto da Gesù per la sua predicazione, e indirizzato ai "poveri", colo che nella società ebraica di quel tempo erano i meno importanti, i malati, i disprezzati.

---

[300] Fondamentale poer la comprensione del Nuovo Testamento è R. E. BROWN, *An Introduction to the New Testament*, Doubleday, New York, 1997: traduzione italiana a cura di G. BOSCOLO, *Introduzione al Nuovo testamento*, Editrice Queriniana, Brescia, 2001.

[301] *Atti degli Apostoli* 12, v. 12; *Prima Lettera di Pietro* 5, v. 13.

[302] *Atti degli Apostoli* 12, v. 25 e 13, v. 15.

[303] *Marco* 2, v. 14.

[304] *Lettera a Filemone* v. 24; *Lettera ai Colossesi* 4, v. 14; *Seconda Lettera a Timoteo* 4, v. 11.

Il quarto *Vangelo*, infine, che un'antichissima tradizione attribuisce al "discepolo prediletto" identificato nell'apostolo Giovanni, si distacca dagli altri tre[305] per la sua originalità e per la profondità teologica che raggiunge. È uno scritto centrato sulla figura di Gesù come uomo reale, ma anche come presenza nel mondo fin dalle origini, come attestato dal famoso *Prologo* ("In principio era la Parola …"), indirizzato a lettori che non conoscono né gli altri testi evangelici né la predicazione apostolica.

Pur essendo testi composti per uno scopo religioso, nei quali confluiscono materiali diversi, tra cui hanno molta importanza le tradizioni orali, è possibile anche una lettura mirata dei *Vangeli*, per ricavarne indicazioni sulle aree culturali specifiche che si vogliono mettere in luce, quale nel nostro caso la concezione del corpo e del suo uso nella culturacristiana della Palestina del I secolo dopo Cristo.

TESTO 53. La missione dei discepoli di Gesù come prova psico-fisica

INTRODUZIONE

Nei testi evangelici non ci sono passi espliciti che possono supportare una via cristiana all'attività fisica: bisogna quindi tentare un lavoro di ricomposizione di elementi che si trovano sparsi per tutta la narrazione, e che sono certamente pensati per un'altra destinazione semantica.

Un buon punto di partenza è la figura di Giovanni il Battezzatore, presentato come un fustigatore di costumi fin dal modo "fisico" di essere: "aveva un vestito fatto di peli di cammello e portava attorno ai fianchi una cintura di cuoio; mangiava cavallette e miele selvatico"[306].

Sulla scia di Giovanni, sarà poi Gesù a testimoniare una vita attiva anche fisicamente, frutto di abitudini quotidiane più che di un allenamento specifico.

Gesù e i suoi discepoli girano continuamente a piedi per la Galilea, la Samaria e la Giudea: l'unica occasione in cui egli monta una cavalcatura è per l'ingresso a Gerusalemme che precede la sua morte.

La loro vita è caratterizzata da un regime alimentare estremamente frugale: Gesù dichiara che si possono mangiare tutti i cibi, perché nessuno di questo è intrinsecamente impuro[307]; quando fornisce il cibo alle folle che lo seguono, distribuisce cibi poveri come pane e pesce[308]; la cena pasquale è un esempio di morigeratezza anche nella scelta dei simboli eucaristici, il pane ed il vino[309].

Gesù poi dimostra una particolare capacità di resistenza fisica in alcune occasioni speciali quali l'appartarsi in luoghi estremi, per esempio all'inizio della sua vita pubblica: "Subito dopo (il battesimo) lo Spirito di Dio spinse Gesù nel deserto. Là, egli rimase quaranta giorni, mentre Satana lo assaliva con le sue tentazioni. Viveva tra le bestie selvatiche e gli angeli lo servivano"[310].

I discepoli di Gesù sono esortati ad una condotta di vita simile, semplice ed essenziale, come si vede nel loro invio in missione.

Poi Gesù percorreva i villaggi dei dintorni e insegnava. Chiamò i dodici discepoli e cominciò a mandarli qua e là, a due a due. Dava loro il potere di scacciare gli spiriti maligni e diceva: "Quando vi mettete in viaggio, prendete un bastone e nient'altro; né borsa, né soldi in tasca. Tenete pure i sandali, ma non due vestiti".

Inoltre raccomandava: "Quando entrate in una casa, fermatevi là finché non è ora di andarvene da quella città. Se la gente di un paese non vi accoglie e non vuole ascoltarvi, andatevene e scuotete il fango di sotto i vostri piedi: sarà un gesto di rimprovero per loro". I discepoli allora partirono. Essi predicavano dicendo alla gente di cambiare vita, scacciavano molti demoni e guarivano molti malati ungendoli con olio.

FONTE: *Marco* 6, vv. 7-13; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente. Nuovo testamento*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, p. 66; vedi anche *Matteo* 10, vv. 2-15 e *Luca* 9, vv. 1-6

---

[305] Gli altri tre *Vangeli* hanno tante e tali somiglianze da essere chiamati "sinottici", nel senso che si possono leggere contemporaneamente e sembra di leggere lo stesso testo.

[306] *Marco* 1, v. 6; vedi anche *Matteo* 3, v. 4. In *Luca* 3, vv. 1-18 e *Giovanni* 1, vv. 19-28, più che sull'aspetto fisico e sulla vita spartana di Giovanni, l'accento è messo sulla sua innovativa predicazione e sulla richiesta di "cambiare vita".

[307] *Marco* 7, vv. 14-23; vedi anche *Matteo* 15, vv. 10-20.

[308] *Marco* 6, vv. 30-44 e 8, vv. 1-10; vedi *Matteo* 6, vv. 32-44, ma anche 14, vv. 13-21 e 15, vv. 32-39; *Luca*, 9, vv. 10-17; *Giovanni* 6, vv. 1-13.

[309] *Marco*, 14, vv. 22-26; *Matteo* 26, vv. 26-30; *Luca* 22, vv. 15-20.

[310] *Marco* 1, vv. 12-13; vedi anche *Matteo* 4, vv. 1-2 e *Luca* 4, vv. 1-2.

COMMENTO

In questo passo si notano accenni all'essere preparati, anche fisicamente, da parte dei discepoli: Gesù li manda a predicare, sempre a piedi, e li congeda con un discorso che ha alcuni tratti di somiglianza con quello di un moderno allenatore che deve motivare una squadra prima di una partita decisiva.

In diversi passi dei testi evangelici Gesù mostra di apprezzare anche la dimensione giocosa della vita terrena, di solito con riferimenti al mondo dell'infanzia, dimostrandosi "uomo" anche in questo. Per esempio, in *Matteo* 11, 16-17 Gesù descrive il comportamento della gente del suo tempo, che non sembra capire la novità della "sua venuta", ricorrendo ad una metafore tratta dall'osservazione dei bambini che giocano: "Vi abbiamo suonato con il flauto / una musica allegra, / e non avete ballato; / vi abbiamo cantato un canto di dolore, / e non vi siete battuti il petto".

E anche se la sua predicazione e la sua missione sono sempre inserite in una dimensione di assoluta serietà, l'apprezzamento dell'infanzia come età della "ragione del cuore", capace di vedere le cose con semplicità e verità, così come questo atteggiamento si manifesta nel gioco, prefigura in un certo senso quella che sarà la vita eterna, come nelle parole del monaco medievale Nokter dell'abbazia di San Gallo: "Ecco, o Cristo, tutta la Chiesa giocare in pace e in sicurezza nel giardino sooto un'amena vite" o, inaspettatamente, anche in quelle di Martin Lutero: "Allora l'uomo giocherà con il cielo e la terra, giocherà col sole e con tutte le creature. Tutte le creature proveranno anche un piacere immenso, un amore ed una gioia lirica e rideranno con te, o Signore"[311].

TESTO 54. La sofferenza fisica dell'uomo Gesù nel preludio della morte

INTRODUZIONE

La stessa vicenda della passione di Gesù può essere letta, senza pericolo di sminuirla nel suo significato religioso, come una prova fisica, oltre che spirituale[312].

Esemplare è ad esempio la tensione fisica nella notte di preghiera sul Monte degli Ulivi, con la descrizione del momento di preghiera nel Getsemani, prima di essere arrestato: "Intanto raggiunsero un luogo detto Getsemani. Gesù disse ai suoi discepoli: <Restate qui, mentre io pregherò>. E si fece accompagnare da Pietro, Giacomo e Giovanni. Poi cominciò ad avere paura ed angoscia e disse ai tre discepoli: <Una tristezza mortale mi opprime. Fermatevi qui e state svegli>. Mentre andava più avanti, cadeva a terra e pregava."[313].

Anche la tensione nervosa durante gli interrogatori e gli spostamenti tra i capi romani ed ebrei è sintomo di una grande prova fisica, come quando davanti al tribunale ebraico, dopo che il sommo sacerdote Caifa, scandalizzato dalle parole di Gesù si è stracciato le vesti, "alcuni dei presenti cominciarono a sputargli addosso. Gli coprivano la faccia, poi gli davano pugni e gli dicevano: <Indovina chi è stato!>. Anche le guardie lo prendevano a schiaffi."[314].

Il culmine di questo primo impatto fisico con la sofferenza è la flagellazione, ordinata da Ponzio Pilato per non scontentare la folla: "per questo lasciò libero Barabba e fece invece frustare a sangue Gesù. Poi lo consegnò ai soldati per farlo crocifiggere"[315].

La salita al monte Calvario e la crocifissione finale sono eventi altamente drammatici, vissuti prima di tutto con il corpo e nel corpo.

I soldati portarono Gesù nel cortile del palazzo del governatore e chiamarono anche il resto della truppa. Gli misero addosso una veste rossa, prepararono una corona di rami spinosi e gliela posero sul capo. Poi

---

[311] Citati in G. RAVASI, *La Bibbia dei divertimenti*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 24.

[312] Per una comprensione piena della vicenda, è fondamentale R. E. BROWN, *The Death of the Messiah: from Gethsemane to the Grave. A Commentary of the Passion Narratives in the Four Gospels*, 2 voll., Doubleday, New York, 1994; traduzione italiana *La morte del Messia. Un commentario ai Racconti della Passione nei quattro vangeli*, Editrice Queriniana, Brescia, 1999.

[313] *Marco* 14, vv. 32-34; vedi anche *Matteo* 26, vv. 36-38 e *Luca* 22, vv. 39-43. L'agonia di Gesù è un punto centrale dei versetti lucani, e i termini utilizzati rimandano ad una prestazione atletica di tipo per l'appunto "agonistico": il sudore, la tensione per l'ignoto, l'ansia di essere ben preparato ad affrontare la prova (cfr. R. E. BROWN, *op. cit.*, 1999, pp. 226-228.

[314] *Marco* 14, v. 65.

[315] *Marco* 15, v. 15.

cominciarono a salutarlo: "Salve, re dei Giudei!" Con un bastone gli davano dei colpi in testa, gli sputavano addosso e si mettevano in ginocchio come per adorarlo. Quando finirono di insultarlo, gli tolsero la veste rossa e lo rivestirono dei suoi abiti. Poi lo portarono fuori per crocifiggerlo. Un certo Simone, originario di Cirene, il padre di Alessandro e Rufo, passava di là mentre tornava dai campi. I soldati lo obbligarono a portare la croce. Poi condussero Gesù in un luogo detto Gòlgota, che significa "Luogo del Cranio".

(I soldati) vollero dargli un po' di vino mescolato con la mirra, ma Gesù non ne prese[316]. Poi lo inchiodarono alla croce, e si divisero le sue vesti tirandole a sorte per decidere la parte di ciascuno. Erano le nove del mattino quando lo crocifissero.

FONTE: *Marco*, 15, 16-25 in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente. Nuovo testamento*, Elle Di Ci, Leumann (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 85-86; vedi anche *Matteo*, 27, vv. 27-31 e *Giovanni* 19, vv. 2-3

COMMENTO

Il *Vangelo* di Marco è noto per le narrazioni "asciutte", quasi da sceneggiatura teatrale o cinematografica, delle vicende di Gesù: anche in questo caso, non c'è spazio a nessun commento, perché l'ascoltatore o il lettore possono trarre benissimo le loro conclusioni dalle vicende narrate.

Dal nostro peculiare punto di vista, siamo di fronte ad una prova di grande sofferenza fisica, vissuta quasi con distacco da chi patisce tutto questo: sintomatico è, a questo proposito, il rifiuto della bevanda calmante.

3.1.2. Corpo e anima nella teologia di Paolo di Tarso

Paolo di Tarso (I secolo d. C.), dopo essere stato persecutore dei cristiani, a seguito di una memorabile "conversione" avvenuta sulla strada da Gerusalemme a Damasco, diventa uno degli apostoli più solerti nella propagazione della parola evangelica.

Nelle sue lettere, indirizzate alle principali comunità cristiane dell'area mediterranea (Roma, Corinto, Tessalonica, Filippi, Galazia, Colosse) al pressante appello per la continua mortificazione del corpo[317] e per una condotta di vita essenziale e frugale[318], fa da singolare *pendant* l'esemplare vigoria fisica dimostrata da colui che fu chiamato "apostolo delle genti", continuamente in viaggio in tutta l'area del mediterraneo orientale ed instancabilmente proiettato al servizio delle comunità in cui si ferma[319].

TESTO 55. La concezione del corpo nel pensiero teologico di Paolo di Tarso

INTRODUZIONE

Paolo di Tarso è stato a lungo considerato il prosecutore e l'ideologo "cristiano" della dicotomia tra anima e corpo inaugurata dalla filosofia socratico – platonica: in realtà, egli mette in evidenza come non vi sia alcuna possibilità di esistenza, anche quella spirituale, che non abbia un fondamento somatico, in una corporeità che non si cancella se non cancellando la possibilità della vita stessa.

La sequela del cristo impone al fedele di instaurare un nuovo rapporto anche con la sua stessa corporeità.

VERSIONE TRADIZIONALE	VERSIONE IN LINGUA CORRENTE
Il corpo non è per l'impudicizia, ma per il Signore, e il Signore è per il corpo; e Dio, che ha risuscitato il Signore, risusciterà anche noi con la sua potenza!	Il vostro corpo non è fatto per l'immoralità, perché appartenete al Signore, e il Signore è anche il Signore del vostro corpo. Ebbene, Dio che ha fatto risorgere il Signore risusciterà anche voi con la sua potenza.
Non sapete che i vostri corpi sono membra di Cristo? Prenderò dunque le membra di Cristo e ne farò le	Voi dovete sapere che appartenete a Cristo. E chi prenderebbe ciò che appartiene a Cristo per unirlo con

[316] Facciamo notare che Gesù rifiuta la bevanda che veniva di solito somministrata ai condannati a morte, per le sue qualità calmanti.
[317] Tra i tanti esempi, l'esortazione alla santità nella *Prima Lettera ai Tessalonicesi* 4, vv. 1-8.
[318] Si veda ad esempio *Prima Lettera ai Corinzi* 11, vv. 17-22, con l'esortazione a consumare in modo egualitario la cena del Signore.
[319] Si vedano a questo proposito sia gli *Atti degli Apostoli*, capp. 9-28, sia la *Seconda lettera ai Corinzi* 11, vv. 16-33.

membra di una prostituta? NOn sia mai! O non sapete che chi si unisce ad una prostituta forma un corpo solo? Dice la Bibbia: *I due formeranno una sola carne*. Ma chi si unisce al Signore forma con Lui un solo spirito. Fuggite l'impudicizia! Qualsiasi peccato l'uomo commetta, sta fuori del suo corpo; ma chi commette impudicizia pecca contro il proprio corpo. O non sapete che il vostro corpo è tempio dello Spirito Santo che è in voi e che avete da Dio, e che non appartenete a voi stessi? Infatti siete stati comprati a caro prezzo. Glorificate dunque Dio nel vostro corpo!	una prostituta? Voi dovete sapere che chi si unisce ad una prostituta diventa un tutt'uno con lei. Infatti la Bibbia dice: *I due saranno una cosa sola*. Ma chi si unisce al Signore diventa spiritualmente un solo essere con Lui. Fuggite l'immoralità! Qualsiasi altro peccato che l'uomo commette resta esterno al suo corpo, ma chi si dà all'immoralità pecca contro se stesso. Dovete sapere che voi stessi siete il tempio dello Spirito Santo. Dio ve lo ha dato, ed Egli è in voi. Voi quindi non appartenete più a voi stessi, perché Dio vi ha fatti suoi, riscattandovi a caro prezzo. Rendete quindi gloria a Dio col vostro stesso corpo.

FONTE: *Prima Lettera ai Corinzi*, 6, vv. 13-20; la versione tradizionale in *La Bibbia. Nuovissima versione dai testi originali*, con introduzioni e note di A. Girlanda, P. Gironi, F. Pasquero, G. Ravasi, P. Rossano, S. Virgulin, Edizioni Paoline, Cinisello Balsamo (MI), 1987, pp. 1751-1752; la versione in lingua corrente in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente. Nuovo Testamento*, Editrice Elle Di Ci, Leumann, (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, p. 261

COMMENTO

L'apostolo Paolo vuole convincere i cristiani di Corinto, città nella quale era molto diffuso il culto di Afrodite, dea greca dell'amore, ad abbandonare il disordine sessuale e a finalizzare la carica erotica del corpo ad un nuovo obiettivo esistenziale.

La condizione del cristiano, certamente dotato di un corpo dalla potente sensibilità, che Paolo non nega né svilisce, è caratterizzata però anche dal possesso interiore di una nuova dimensione spirituale, con la quale la prima deve integrarsi funzionalmente: è una "nuova alleanza" non più stipulata con un popolo "eletto", ma con ciascuna persona che si fa eleggere, cioè scegliere, da Cristo stesso.

L'essere scelto impone una "conversione" anche nel disporre del proprio corpo.

TESTO 56. L'attività fisico-sportiva come metafora della vita di fede in Paolo di Tarso

INTRODUZIONE

Nelle due *Lettere ai Corinzi*, Paolo si dimostra un ottimo sociologo della comunicazione *ante litteram*, in quanto usa spesso esempi tratti dal mondo dei giochi per spiegare meglio la sua missione e il senso della venuta di Gesù, dimostrando un notevole acume psicologico nell'assunzione di un referente perfettamente aderente alla cultura dei destinatari.

Sapete che nelle gare allo stadio corrono in molti, ma solo uno ottiene il premio. Dunque, correte anche voi in modo da ottenerlo!

Sapete pure che tutti gli atleti, durante i loro allenamenti, si sottopongono ad una rigida disciplina. Essi l'accettano per avere in premio una corona che presto appassisce; noi invece lo facciamo per avere una corona che durerà sempre.

Perciò io mi comporto come uno che corre per raggiungere il traguardo, e come un pugile che non tira colpi a vuoto. Mi sottopongo ad una dura disciplina e cerco di dominarmi per non essere squalificato proprio io che ho predicato agli altri.

FONTE: *Prima lettera ai Corinzi* 9, vv. 24-27; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente. Nuovo Testamento*, Editrice Elle Di Ci, Leumann, (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, p. 264

COMMENTO

Questo esempio paolino dimostra incidentalmente, nel I secolo d. C., la popolarità di cui ancora godevano i giochi Istmici, ed è anche una preziosa testimonianza di un possibile atteggiamento cristiano nei confronti della cura del corpo, che sarà fatta propria da alcune correnti della Patristica: il corpo come strumento di fede, come elemento da temprare per l'obiettivo della salvezza.

Paolo dimostra una discreta conoscenza dei giochi, citando sia diverse discipline (la corsa, il pugilato), sia luoghi precisi (lo stadio), sia infine i premi (la corona), e descrivendo con appassionante realismo il clima agonistico dell'allenamento che precede la gara, perché solo da un allenamento severo può emergere una prestazione atletica adeguata allo scopo.

TESTO 57. La vita eterna come premio della "corsa" della vita terrena

INTRODUZIONE

La *Lettera ai Filippesi* è indirizzata da Paolo ai cristiani di Filippi, colonia romana in area grecofona ed importante città commerciale sulla via Egnazia. Grazie alla predicazione paolina, conobbe il cristianesimo verso la metà del I secolo d. C., epoca a cui risale anche la lettera della quale riportiamo un passo nel quale Paolo utilizza metafore sportive.

Io non sono ancora arrivato al traguardo, non sono ancora perfetto! Continuo però la corsa per tentare di afferrare il premio, perché anch'io sono stato afferrato da Cristo Gesù. Fratelli miei, io non penso davvero di avere già conquistato il premio.

Faccio una cosa sola: dimentico quello che mi sta alle spalle e mi slancio verso quello che mi sta davanti. Continuo la mia corsa verso il traguardo per ricevere il premio della vita alla quale Dio ci chiama per mezzo di Gesù Cristo. Tutti noi, che siamo maturi nella fede, comportiamoci in questo modo.

Se invece qualcuno di voi la pensa diversamente, Dio lo illuminerà. Intanto, dal punto al quale siamo giunti, continuiamo ad andare avanti come abbiamo fatto finora.

FONTE: *Lettera ai Filippesi* 3, vv. 12-16; in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente. Nuovo Testamento*, Editrice Elle Di Ci, Leumann, (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, p. 309

COMMENTO

Dunque Paolo insiste nell'utilizzare esempi tratti dalla vita sportiva, evidentemente ben presenti nell'immaginario dei suoi ascoltatori, invitandoli a comportarsi come atleti, ma in vista di un premio o di un traguardo diversi: con questo, Paolo sembra legittimare la pratica atletica perché, se fosse ai suoi occhi cosa esecranda, nemmeno la utilizzerebbe come parabola per parlare della vita eterna.

Rispetto a quanto detto ai cristiani di Corinto, si nota qui un minore indugio sui particolari realistici, probabilmente perché a Filippi la tradizione atletica era meno coinvolgente rispetto alla città istmica: l'esempio è tuttavia fortemente esortativo, perché la chiesa di Filippi era una chiesa in difficoltà, e quindi l'obiettivo comunicativo di Paolo è quello di smuovere le coscienze[320].

TESTO 58. La corsa verso la vita eterna nel testamento spirituale di Paolo di Tarso

INTRODUZIONE

La seconda lettera che Paolo scrive a Timoteo può essere veramente considerata il testamento spirituale di colui che, da persecutore del Cristianesimo, è diventato "apostolo delle genti". Composta nel 67 d. C., nell'ultima prigionia a Roma, è cronologicamente l'ultima lettera scritta da Paolo, anche se nel Canone del Nuovo Testamento è seguita da quella a Tito, a Filemone e agli Ebrei.

Il destinatario della lettera, Timoteo ("colui che onora Dio"), era stato lasciato da Paolo ad Efeso con il compito di animare quella comunità e di dirigerla verso la vera fede. Ad Efeso, infatti, si stavano diffondendo preoccupanti manifestazioni di erraticità dottrinale, come Paolo documenta in ben due dei quattro capitoli della lettera.

[320] Cfr. R. E. BROWN, *op. cit.,* 2001, pp. 650-653.

Ti scongiuro davanti a Dio e a Gesù Cristo, che deve giudicare i vivi e i morti e per la sua venuta e per il suo regno, predica la parola, insisti a tempo e fuor di tempo, riprendi, minaccia, esorta, sempre con pazienza e con piena dottrina. Perché verrà un tempo in cui gli uomini non sopporteranno più la sana dottrina, ma per il prurito di ascoltare cose piacevoli, si circonderanno di una folla di dottori secondo i loro capricci e, distogliendo l'orecchio dalla verità, si volgeranno a favole. Tu sii cauto in tutto, sopporta i mali, fa opera di evangelizzatore, compi bene il tuo ministero.

Quanto a me, il mio sangue sta ormai per essere sparso in libagione ed è giunto il momento di sciogliere le vele. Ho combattuto la buona battaglia[321], ho terminato la mia corsa, ho conservato la fede. Ora non mi resta che ricevere la corona di giustizia che il Signore giusto giudice mi consegnerà in quel giorno; e non solo a me, ma anche a tutti coloro che attendono con amore la sua manifestazione.

FONTE: *Seconda lettera a Timoteo*, 4, 1-8, in *Parola del Signore. La Bibbia. Traduzione interconfessionale in lingua corrente. Nuovo Testamento*, Editrice Elle Di Ci, Leumann, (TO) – Alleanza Biblica Universale, Roma, 1985, pp. 338-339

COMMENTO

Nella prima esortazione, ci sono toni da prestazione atletica: anche in questo caso, Paolo deve mettere in guardia contro le divisioni e contro dottrine non pertinenti con l'annuncio di Cristo.

Nella seconda esortazione, Paolo avvicina la battaglia alla corsa. Alla fine della corsa si ottiene in premio la corona: come già altrove, però, è evidente la lettura metaforica della corsa come la vita nella fede e della corona come il premio della salvezza.

Siamo sempre di fornte a testi parenetici, che in questoi passo lasciano spazio all'immagine vocativa anziché alla confutazione delle opinioni ritenute errate[322].

TESTO 59. Un riflessione sullo sport alla luce della religiosità biblica

(Introduzione, note e commento a cura di Stefano Allegri)

INTRODUZIONE

Antonio Bonora propone una riflessione biblica sul filo dell'anacronismo: cosa può infatti dire la Bibbia di un campo dell'azione umana che ai tempi della sua redazione non esisteva, o perlomeno non esisteva nei termini in cui esiste oggi?

Come in molti altri casi, però, dalla Bibbia si distilla un messaggio che permetta di leggere anche situazioni non contemplate da essa: ed ecco che, come in un puzzle, alcune tessere della parola biblica si compongono in una riflessione adeguata anche per lo sport contemporaneo, la cui importanza individuale e sociale non è nemmeno lontanamente commensurabile all'importanza che aveva nei tempi passati.

LO SPORT

La Bibbia non conosce lo sport quale si è imposto nella nostra cultura occidentale, soprattutto nel sec. XX, cioè come istituzione civile e fatto culturale che coinvolge masse enormi. Oggi lo sport un fenomeno storico – civile di notevole rilievo, un fatto di civiltà. La Bibbia invece conosce il "gioco", soprattutto quello dei bambini. Ismaele gioca con Isacco (*Genesi* 21, 9)[323]. Per *Zaccaria* 8, 5 il tempo della salvezza vedrà i ragazzi e le ragazze giocare insieme sulle piazze di Gerusalemme[324]. *Isaia* 11, 8 sembra alludere a giochi di bambini sulle strade, con predilezione per piccole buche dove si annidano serpentelli[325]. Secondo *Giobbe* 40,

[321] La locuzione greca utilizzata è *agonizìzesthai kalòn agòn*, nel senso di "avere condotto una buona gara". Altri passi paolini riportano questa metafora: "*Ebrei* 6,20 si riferisce a Gesù come *precursore*, mentre 12,1 paragona la lotta cristiana al correre *la corsa [agòn] che ci sta davanti*" (R. E. BROWN, *op. cit.*, 1999, p. 227)

[322] Cfr. R. E. BROWN, *op. cit.*, 2001, pp. 883-893.

[323] "Sara notò il figlio che Abramo aveva avuto da Agar, l'Egiziana: stava scherzando con suo figlio Isacco".

[324] "Bambini e bambine numerosi giocheranno nelle piazze": Zaccaria è il profeta ebraico, vissuto nel VI secolo a. C., a cui è attribuita la paternità dell'omonimo libro dell'Antico Testamento.

[325] "I lattanti giocheranno presso nidi di serpenti, e se un bambino metterà la mano nella tana di una vipera non correrà alcun pericolo": questa immagine è inserita in un elenco di situazioni di "pace", nelle quali elementi di solito antagonisti si trovano riuniti.

29 le ragazze giocano volentieri con gli uccellini legati ad un filo[326] e i ragazzi esercitano il tiro a segno con frecce (cfr. *Giobbe* 16, 11-13; *Lamentazioni* 3, 12-13)[327]. Ricaviamo dunque ben poco dall'Antico Testamento. Non di più si trova nel Nuovo Testamento. Testimonianza della carenza terminologica è il fatto che i dizionari biblici non hanno la voce "gioco" o "sport". Il biblista sembra dunque condannato a tacere sullo sport. Né basta l'appello alle metafore agonistiche usate da Paolo per giustificare un discorso biblico sullo sport (cfr. *Prima Lettera ai Corinti* 9,24: "Non sapete che nelle corse allo stadio tutti corono, ma uno solo conquista il premio?"). Paolo infatti usa l'immaginario ricorrente nella filosofia popolare ellenistica e nel giudaismo ellenistico (cfr. *Sapienza* 4,2: "l'aver vinto nella gara di combattimenti senza macchia"). Il vocabolario "sportivo" della gara, della competizione, della lotta è dunque scarsamente presente sia nei LXX[328] sia nel Nuovo Testamento.

Occorre andare oltre il vocabolario per poter legittimare un appello biblico sul tema dello sport. Più precisamente si deve riflettere sui presupposti antropologici generali che la Bibbia offre per poter discernere il fenomeno sportivo come fatto umano rilevante. Lo sport è in fatti un fenomeno culturale storicamente determinato e non un'essenza astratta. Di conseguenza, una valutazione biblica dello stesso sport deve rifarsi a parametri generali di giudizio sui fatti umani. Ma questa considerazione potrebbe condurre a fare un discorso generale sull'antropologia e non a trarre conclusioni specifiche sullo sport.

Occorre quindi una certa, almeno euristica "definizione" di sport. Lo sport è definibile come quella forma dell'esercizio corporeo che è caratterizzata in prevalenza dallo "sforzo" per una prestazione o per un confronto di prestazioni.

Distinguiamo perciò lo sport dal semplice gioco: i greci chiamavano "agones" (= competizioni) i giochi sportivi che i romani invece chiamavano "ludi" (= giochi). Riteniamo come caratteristica del gioco sportivo la competizione. In questa prospettiva la riflessione teologica distingue tra festa, gioco, divertimento, sport. Tutti questi fenomeni possono rientrare nell'ambito del cosiddetto tempo libero, ma con specificità differenti.

Lo sport, come dice anche l'etimologia probabilmente connessa con il francese "se desporter", è qualificato come attività gratuita, come gioco. Il gioco è appunto l'attività umana che non è messa in relazione con il raggiungimento di un utile, un guadagno, ma che si configura come espressione libera del corpo e dello spirito. In qualche modo lo sport é paragonabile all'attività artistica. L'uomo si realizza, si dona e si manifesta esibendo tutto se stesso, ma senza alcun servilismo commerciale. Si gioca per vincere, ma non si dovrebbe giocare – e non si potrebbe in verità – soltanto per guadagnare ed accumulare ricchezze. La gratuità del gioco va intesa nel senso che l'attività umana vale, in ultima istanza, soprattutto per ciò che manifesta dell'uomo e non per ciò che produce.

Nella prospettiva del "gioco", lo sport mette in causa il rapporto dell'uomo col suo mondo. Nella concezione biblica l'uomo non è soltanto l'esser che fabbrica, manipola e usa delle realtà create: non è soltanto *homo faber*, né solo *homo oeconomicus*. Egli deve apprendere da Dio che "gioisce delle sue opere" (*Salmi* 104, 26). C'è un aspetto "ludico" del rapporto dell'uomo col suo mondo che lo sport mette in evidenza. Dio ha creato il mondo per la gioia dell'uomo, non ultimamente per il suo sfruttamento e il suo dominio.

Ma l'uomo è creato anche come essere di relazione, per vivere insieme con gli altri in un rapporto di solidarietà e di amore. Gli è quindi proibito giocare da solo o giocare contro gli altri per dominarli o distruggerli. L'amore del prossimo è la regola d'oro anche nello sport che è un fenomeno capace di formare aggregazione sociale. È chiaro che chi fa sport vuole vincere, conquistarsi il premio (cfr. *Prima Lettera ai Corinti* 9, 24), ma non gioca per conquistare un potere o un dominio sull'altro uomo. La competitività, l'egoismo e lo sforzo non mirano a sopraffare l'altro. L'agonismo e l'emulazione sono parte intrinseca dello sport finché rimangono limitati alla gara da compiere; ne sono invece una minaccia quando diventano segni di protagonismo eccentrico, narcisistico ed egoistico. Se viene privato di questa dimensione di socializzazione, lo sport diventa un'esecuzione fisica a scopo igienico o pura esibizione spettacolare a scopo

---

[326] "Vorresti giocare con lui come con un uccellino e metterlo al guinzaglio per le tue bambine?": nel versetto riportato si sta parlando del coccodrillo, inteso come manifestazione della forza della natura creata da Dio.

[327] "Dio mi ha consegnato ai malvagi, sono caduto nelle mani dei disonesti. / Vivevo in pace, ma Dio mi ha colpito, mi ha preso per la gola e mi ha fatto a pezzi; sono diventato il suo bersaglio; / mi lancia frecce addosso da ogni parte, trafigge il mio corpo senza pietà, il mio sangue scorre a terra"; nel libro delle *Lamentazioni*, al versetto indicato, si legge invece: "Ha teso il suo arco e mi ha preso come bersaglio, / ha trapassato il mio corpo con tutte le sue frecce". Secondo il biblista, è da ritenere che in questi gesti, che nei testi risultano tormenti inflitti da Dio per mettere alla prova colui che lo invoca, siano ravvisabili comportamenti ludici.

[328] LXX è il numero romano che indica il 70: qui ci si sta riferendo alla cosiddetta "versione dei Settanta", la Bibbia in lingua greca usata dalle prime generazioni cristiane.

di lucro o protagonismo narcisistico o tecnica pura semplice. La pratica professionistica dello sport può fare spettacolo e divertire il pubblico, ma rischia anche di perdere la sua anima "sportiva" se manca della rete di relazioni personali di amore e di solidarietà che caratterizza ogni attività umana riuscita. L'agonismo sportivo è applicato da paolo alla vita cristiana: "Correte anche voi in modo da conquistare il premio !" (*Prima Lettera ai Corinti* 9, 24), la corona incorruttibile della gloria predisposta da Dio. Il carattere metaforico dell'espressione non deve essere dimenticato: la corona di gloria non si conquista propriamente, ma la si riceve in dono, non senza però l'impegno della libertà umana.

Lo sport è anche autodisciplina. Paolo osserva che "ogni atleta è temperante in tutto … Io tratto duramente il mio corpo e lo trascino in schiavitù" (*Prima Lettera ai Corinti* 9, 25.27). A Paolo non interessa il corpo "in se stesso", la sua forma fisica ottimale. Non è un igienista al quale interessa la forma fisica perfetta. Nemmeno è un asceta che disprezza o svaluta il corpo. Il termine "corpo" per Paolo indica tutta la persona. Egli si sforza di orientare tutta la sua persona al raggiungimento del premio che è la "corona incorruttibile". La disciplina cui Paolo si sottopone equivale alla conversione, cioè all'acquisizione della vera libertà con cui accogliere il Vangelo di Gesù.

La metafora paolina è interessante per riflettere sullo sport. In quanto gioco, gratuità e complesso di relazioni sociali, lo sport diventa realizzazione di libertà umana. Si tratta di quella libertà cui Paolo accenna quando afferma

> "D'ora innanzi, quelli che hanno moglie, vivano come se non l'avessero; quelli che piangono, come se non piangessero e quelli che godono come se non godessero; quelli che comprano, come se non possedessero; quelli che usano del mondo, come se non ne usassero appieno: perché passa la scena di questo mondo" (*Prima Lettera ai Corinti* 7, 29-31).

Le forme delle istituzioni sociali e commerciali passano, sono transitorie, non bisogna fare di esse lo scopo e il senso assoluto della vita. Ciò vale anche per tutto ciò che l'uomo vive. Il gioco alimenta l'atteggiamento di saggio distacco ironico da tutte le realtà transitorie. Alla fine di un gioco si dice: "è stato soltanto gioco!" Non si è perduto del tempo, non ci si è sprecati stupidamente, ma si sa che non ci si è giocati il proprio destino. Questo atteggiamento vale analogamente (si noti: è solo analogia!) anche negli altri campi dell'esistenza umana. Occorre saper distinguere, in altre parole, tra ciò che vale in modo assoluto e ciò che è transitorio, effimero, mutabile.

Ci siamo cimentati con una riflessione biblica sullo sport, sebbene potesse sembrare subito impertinente presumere di poter fare un discorso biblico. E forse non abbiamo tratto dalla Bibbia nessuna teoria dello sport. Tuttavia questo esercizio ci è servito per imparare a ricorrere alla Bibbia in modo cauto e critico quando si affrontano problemi attuali che la Bibbia non si poneva, almeno nei termini in cui appaiono a noi oggi. In conclusione, si può affermare che lo sport non ha un valore in se stesso ma lo desume dal contesto culturale e religioso in cui è vissuto. La sua domanda di senso e di qualità trova risposta vera soltanto in una concezione generale dell'uomo e dell'esistenza umana.

FONTE: Antonio Bonora, *Temi biblici per il nostro tempo*, introduzione di Gianfranco Ravasi, Cittadella Editrice, Assisi, pp. 119-123

COMMENTO

Il lettore attento ritrova nelle parole del biblista Bonora un ulteriore commento ai passi paolini precedentemente riportati, ma anche un ampliamento significativo. Il cristianesimo non disprezza nessun campo dell'attività umana, nemmeno quelli apparentemente meno importanti come quello sportivo, visto che si tratta di una forma di attività "ludica": semplicemente spinge a riflettere sul posto che quell'attività può e deve occupare nell'esistenza del singolo e della comunità.

La dimensione sportiva, che tende spesso a presentarsi come autosufficiente anche dal punto di vista antropologico, viene in realtà problematizzata, e ricondotta ad un contesto, capace di conferirle un senso non una volta per tutte, ma di volta in volta, nella concretezza delle scelte.

Le Sacre Scritture sono dense di riferimenti alle attività fisiche e ricreative, e non sottostimano affatto questa attività umana: semplicemente la inquadrano in un orizzonte religioso di tipo messianico. L'umanità gioca e si ricrea in modo libero e costruttivo di personalità solo quando vive il suo essere nel senso più

autentico del termine: "il vero gioco, che ha nella festa la sua incarnazione, rimane il segno della libertà, della creatività, della gioia, del gratuito, della poesia, dell'armonia, dell'amore"[329].

L'educazione motoria e la pratica sportiva non sono quindi mai fini a se stesse, altrimenti risultano essere fonte di illusione e di in autenticità.

3.1.3. Corpo e anima nella Patristica greca e latina

Nonostante la blanda legittimazione paolina dei giochi sportivi, almeno come termine di paragone per la fatica della vita cristiana, alcuni Padri della Chiesa, come ad esempio Tertulliano e Noviziano, considerarono l'attività ginnico – sportiva un inutile, se non dannoso, retaggio del paganesimo, e come tale da respingersi. La fede cristiana, secondo questa visione, si esercita con la mente e il cuore, mentre il corpo deve essere mortificato, specialmente quando una sua cura eccessiva tende a prevalere sugli interessi spirituali. Apologisti della primigenia civiltà cristiana, essi condannavano duramente tutto quanto era pertinente con l'esercizio fisico e la sua valorizzazione, negando ogni valore ad un'attività motoria fine a se stessa.

Altri Padri della Chiesa invece, e furono la maggioranza, finirono con l'imporre una finalità all'attività motoria: essi infatti consideravano corpo ed anima un'unità inscindibile, e quindi si mostrarono favorevoli ad una certa cura del corpo, che fosse però funzionale alla vita di fede: tra questi il vescovo di Antiochia Ignazio, il vescovo di Cesarea Eusebio, che affermò addirittura che "gli atleti sono gli uomini più timorosi di Dio", e il vescovo di Olimpo Metodio.

Clemente Alessandrino, in un trattato sull'educazione intitolato *Il pedagogo*, riconobbe una certa validità alla vita fisica, considerata come supporto naturale della vita etica e spirituale. Quindi anche l'educazione del corpo poteva rientrare nel progetto di vita cristiana: l'attività motoria e le pratiche igieniche dovevano abituare il corpo alle privazioni, alle fatiche e alla continenza. Tutto quello che Tertulliano riteneva inutile, come le corse, o immorale, come la lotta, in Clemente tornava ad avere una valenza formativa; persino i giochi con la palla potevano svolgere una funzione positiva.

Origene, partendo da considerazioni sulla retorica classica, e comparando questa alla vita del fisico, giunse ad affermare che l'esercizio ginnico e il movimento secondo il ritmo avevano un ruolo formativo importante per i giovani. Persino Girolamo, che predilige l'ascesi e la contemplazione, additò la vita all'aria aperta come elemento complementare della formazione cristiana.

Lo stesso Ambrogio, di cui abbiamo già detto precedentemente (TESTO 51), praticava il gioco della palla e ne parlava in termini positivi: il problema consisteva nello svincolare la pratica motoria della finalizzazione paganeggiante, utilizzandola in chiave cristiana.

TESTO 60. L'inutilità e la perniciosità dei giochi atletici secondo Tertulliano

INTRODUZIONE

Per molti cristiani, rinunciare alla partecipazione alle pratiche sportive, sia come atleti sia come spettatori, poteva risultare faticosa. Soprattutto per quelli di conversione recente e che continuavano a vivere in ambiente pagano, ciò comportava la rinuncia alla vita sociale che si svolgeva nei periodici appuntamenti agonistici ed alla frequentazione di palestre e terme. La concezione cristiana dell'uomo aveva aggravato la frattura fra cura del corpo e cura dell'anima, deprecava la violenza delle discipline atletiche pesanti, e attaccava, inoltre, tutte le manifestazioni sportive in quanto profondamente legate al il culto pagano.

Tertulliano, convertitosi al cristianesimo verso la fine del II secolo d.C., non poteva che esortare i fedeli cristiani a rinunciare a tali attività, che considerava naturale ed inevitabile conseguenza della filosofia e della morale cristiana

I giochi atletici, istituiti con carattere sacro o funebre, si effettuano in onore degli dèi dei vari popoli o in onore dei morti. E così le intestazioni: a Giove quelli Olimpici, che a Roma corrispondono ai Capitolini, ad Ercole – parimenti – i Nemei[330], a Nettuno gli Istmici; gli altri sono i diversi agoni in onore dei defunti.

Che cosa c'è di strano dunque se l'idolatria contamina anche l'apparato esterno delle gare con le corone profane, le autorità i sacerdoti del collegio, nonché lo stesso sangue delle vittime bovine?

---

[329] G. RAVASI, *La Bibbia dei divertimenti*, in *Cultura e sport*, inserto del "Sole – 24 Ore", domenica 17 agosto 2003, n. 224, p. 24.

[330] Come sappiamo, in realtà anche i giochi Nemei erano dedicati a Zeus, il Giove latino: Tertulliano confonde qui il soggetto a cui i giochi erano dedicati ed Ercole, il mitico fondatore di quei giochi.

FONTE: Tertulliano, *De spectaculis*, 11, 1-3; traduzione di E. Castorina, La Nuova Italia, Firenze, 1973, p. 410

Non negherai che sono indegne alla tua vista le azioni che nello stadio si svolgono: i pugni, i calci, gli schiaffi ed ogni altra offesa manesca e qualsiasi violenza contro il volto umano, ossia contro l'immagine stessa di Dio.

Non approverai mai le corse inutili, né i lanci e i salti ancora più inutili; mai ti piaceranno gli atti di forza cattivi o inutili, né la cura artificiosa del corpo, adulatrice dell'arte plastica di Dio, e odierai gli uomini che s'ingrassano di proposito per un ozio tipicamente greco. Anche gli esercizi di palestra sono opera del demonio: il demonio schiantò i primi uomini.

Lo stesso movimento della lotta è violenza di serpente, tenace nell'afferrare, elastica nell'annodare, viscida nello svincolarsi. A te non servono affatto, le corone: perché vai a caccia di piaceri che si risolvono in corone?"

FONTE: Tertulliano, *De spectaculis*, 18, 1-3; traduzione di E. Castorina, La Nuova Italia, Firenze, 1973, p. 416

COMMENTO

Come si nota, per Tertulliano i giochi greco – romani erano considerati una vera e propria opera diabolica.

La critica di Tertulliano, che vediamo essere informato in modo abbastanza preciso, colpisce alla radice tutta la pratica motoria greco – romana: essendo questa concepita come divertimento, come *ludus*, essa è allora inutile, perché non finalizzata all'unico bene supremo, la salvezza attraverso la fede.

TESTO 61. La concezione del corpo in Agostino di Ippona

INTRODUZIONE

Aurelio Agostino di Ippona, padre della Chiesa e filosofo poi divenuto santo, vissuto tra il IV e il V secolo d. C., sviluppò una teologia fondata su una peculiare dialettica tra anima e corpo, sulla scorta di suggestioni neoplatoniche.

Secondo Agostino, è l'anima che ordina il cosmo, ma essa è bipartita: una parte inferiore tende al corpo e una superiore all'intelletto, e dato che l'anima è superiore al corpo, che risulta da questa governato, ecco che è il corpo ad esse nell'anima, e non viceversa, come pensa il sentimento comune.

In questa prospettiva, che riecheggia Plotino, la corporeità è la limitazione dell'anima: secondo Plotino però, e anche secondo il suo discepolo Porfirio, tutto ciò che era corporeità era necessariamente male, mentre per Agostino non è così:

Porfirio dice che il corpo si deve fuggire del tutto. Invece la nostra fede, basandosi sull'insegnamento di Dio, loda il corpo. Questo nostro corpo ha infatti una sua propria bellezza, per la disposizione delle membra, per la distinzione dei sensi, per la statura eretta e per tutte quelle qualità che, a ben considerarle, ci riempiono di stupore. Ma Porfirio ribatte: senza ragione tu lodi il corpo; si dica pure quello che si vuole intorno al corpo, se l'anima vuol essere beata, il corpo è da fuggire del tutto. Questo dicono i filosofi, ma sbagliano, delirano.

FONTE: Agostino di Ippona, *Sermone 242*

Tu dunque, Signore Dio mio, tu che hai dato la vita al bambino, e un corpo; questo corpo, lo vediamo, l'hai dotato di sensi, fornito di membra, abbellito con grazia e, per preservarlo integro e sano, gli hai infuso tutti gli istinti di un essere vivente.

FONTE: Agostino di Ippona, *Confessioni*, I, 7.12, vv. 1-3; in Sant'Agostino, *Le Confessioni*, a cura di Giuliano Vigini, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo (MI), 2001, p. 11

COMMENTO

Per Agostino il neoplatonismo erra in quanto il corpo non è fonte di male di per se stesso, dato che, mediante l'anima, può aspirare al bene e diventare il "tempio dello Spirito di Dio": è l'unità sostanziale di anima e di corpo che deve essere valorizzata, mentre la dicotomizzazione neoplatonica, perdendo il corpo, finisce con il perdere l'essere umano integrale, che è proprio quello che invece Gesù Cristo è venuto a salvare.

L'immagine del corpo delle *Confessioni* non è certo un'immagine negativa: il corpo è riconosciuto portatore di valori vitali ed estetici autonomi rispetto ad altre fonti di valore. Essendo dunque anche il corpo, nella sua bellezza specifica, destinato alla resurrezione, non deve essere né svalutato o deprivato, ma nemmeno idolatrato.

TESTO 62. Il rapporto tra movimento corporeo e volontà dell'anima

INTRODUZIONE

Agostino è affascinato dall'idea che la volontà possa governare il corpo con tanta imperiosità, quanta invece non metta in atto per governare se stessa.

I gesti corporei, quindi, non hanno significato di per sé, ma in quanto frutto di un atto della volontà.

In questo snervante stato di incertezza mi trovavo a fare questi gesti che ogni tanto gli uomini vogliono fare, ma senza averne la forza, o perché mancano delle membra necessarie o perché le hanno legate, o perché sono troppo deboli o perché comunque sono impedite per altri motivi. Mi strappavo i capelli, mi percuotevo la fronte, mi stringevo alle ginocchia con le dita intrecciate; così facevo perché così volevo. Avrei anche potuto volere e non fare, se le mie membra, impossibilitate a muoversi, non mi avessero ubbidito. Facevo dunque molti gesti per i quali volere e potere non procedevano insieme: e non facevo, invece, ciò che mi era infinitamente più gradito e che subito, non appena l'avessi voluto, avrei potuto fare, perché subito, appena voluto, l'avrei voluto davvero. Nel mio caso, infatti, potere e volere erano la stessa cosa, e l'atto del volere era già il principio del fare. Ma questo non accadeva, e il corpo obbediva più facilmente alla più debole volontà dell'anima, muovendo le membra ad un semplice cenno, più di quanto non ubbidisse l'anima a se stessa per attuare la sua grande volontà con la sua sola volontà.

[…] Come possono accadere queste cose incredibili? Per quale motivo? L'anima comanda al corpo e subito viene obbedita; l'anima comanda a se stessa e incontra resistenza. L'anima comanda alla mano di muoversi, e il movimento è così rapido che si fa fatica a distinguere il comando dall'esecuzione: eppure l'anima è anima, mentre la mano è corpo. […]

FONTE: Agostino di Ippona, *Confessioni*, VIII, 8.20; 9.21, vv. 4-7; in Sant'Agostino, *Le Confessioni*, a cura di Giuliano Vigini, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo (MI), 2001, p. 203

COMMENTO

L'analitica descrizione della messa in movimento del corpo e delle sue parti da parte della volontà, e la possibilità di immediata esecuzione dei gesti, a meno che non ci siano impedimenti non dipendenti dalla volontà, anche questi dettagliatamente descritti, rimanda al peculiare ruolo che Agostino assegna alla volontà nella esistenza quotidiana del cristiano.

Da questa concezione della volontà dipende anche il peculiare legame tra l'anima e il corpo: il gesto corporeo che immediatamente segue l'atto volitivo che lo determina è visto come metafora positiva del "gesto mentale" che ugualmente, per una vita di fede perfetta, deve seguire all'atto volitivo che là lo vuole indirizzare.

TESTO 63. Il conflitto tra la tendenza naturale al gioco e lo sforzo per acquisire gli strumenti della cultura nei ricordi di Agostino d'Ippona

INTRODUZIONE

Nel ricordo, il gioco infantile appare per Agostino una naturale tendenza, spietatamente perseguitata dall'educazione familiare e scolastica. C'è una commiserazione simpatetica per il desiderio infantile di giocare, che la vita adulta non riesce a comprendere appieno.

Vi è mai qualcuno, Signore, un cuore tanto grande unito a te da così intenso amore; vi è ma, ripeto, qualcuno (visto che a tanto arriva una certa stoltezza umana), qualcuno devotamente unito a te da amore così profondo che, davanti a cavalletti, uncini e simili strumenti di tortura – per evitare i quali sei invocato con terrore da ogni parte della terra - , consideri questi tormenti una cosa da nulla e al tempo stesso ami coloro che ne provano grande spavento, così come i nostri genitori ridevano delle torture che c'infliggevano da bambini i nostri maestri? In verità, noi non ne avevamo meno paura e non t'imploravamo con minor ardore per esserne risparmiati: e tuttavia peccavamo perché a scrivere, a leggere o a studiare non mettevamo l'impegno che ci era richiesto.

Non ci faceva difetto, Signore, la memoria o l'intelligenza, che anzi ci avevi dato a sufficienza per l'età che avevamo: il fatto è che preferivamo giocare, e di questo ci punivano proprio coloro che poi facevano altrettanto. Solo che i divertimento degli adulti sono chiamati affari, mentre quelli dei bambini, che realmente sono tali, vengono puniti dagli adulti, e nessuno compatisce i bambini o gli adulti, o tutti e due. Forse qualche giudice imparziale approverà che io sia stato percosso perché da bambino giocavo a palla, e perché questo gioco m'impediva di imparare in fretta le lettere con le quali, da adulto, avrei fatto giochi ben peggiori! Ma si comportava diversamente lo stesso maestro che mi picchiava quando, soccombendo a un collega in qualche discussione senza importanza, si rodeva dalla bile e dall'invidia più di me quando in una partita a palla ero sconfitto da un compagno di gioco?

Eppure io peccavo, Signore Dio, che regoli e crei tutte le cose esistenti in natura, eccetto i peccati che regoli soltanto. Signore Dio mio, io peccavo andando contro gli ordini dei miei genitori e di quei maestri. Perché in seguito avrei potuto far buon uso delle lettere che i miei volevano che imparassi, quale che fosse la loro intenzione. Infatti, non era per far di meglio che disubbidivo, ma per amore del gioco; amavo nelle gare le vittorie esaltanti e mi piaceva farmi solleticare le orecchie da storie irreali, così che il prurito diventasse sempre più forte, e per questa stessa curiosità che mi luccicava ogni giorno di più negli occhi fui trascinato negli spettacoli e nei giochi dei grandi. Quelli che li organizzano sono tenuti in così alta considerazione che quasi tutto ambiscono a tale onore per i loro figli, salvo poi permettere tranquillamente che questi vengano picchiati quando tali spettacoli li distolgono dagli studi, destinati nelle intenzioni a insegnar loro l'arte di produrli.

Guarda queste cose, Signore, con misericordia, e libera noi, che già t'invochiamo; libera anche coloro che ancora non t'invocano, perché abbiano ad invocarti e siano da te liberati.

FONTE: Agostino di Ippona, *Confessioni*, I, 9.15; 10.16; in Sant'Agostino, *Le Confessioni*, a cura di Giuliano Vigini, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo (MI), 2001, pp. 15-17

COMMENTO

Agostino non sta teorizzando il gioco come dimensione naturale della formazione infantile, tratto che sarà tipico della psicopedagogia moderna: siamo in un'epoca che non prevede una sfera di esistenza autonoma e dotata di valore per il bambino, che deve invece apprendere al meglio e nel più breve tempo possibile quello che lo farà entrare nella vita adulta.

Agostino non si discosta da questa impostazione: tuttavia, nel suo discorso trapela una condanna per l'ipocrisia con la quale una generazione di educatori punisce il gioco nei bambini, e nel contempo lo tollera e lo promuove per gli adulti.

TESTO 64. Lo spirito agonistico come ricordo di una vita imperfetta in Agostino di Ippona

INTRODUZIONE

Agostino rievoca un periodo, compreso tra il 373 e il 381 d. C., nel quale vive a Cartagine e a Tagaste una vita all'insegna delle passioni e delle seduzioni dell'ambiente. Giovane studioso di retorica, si cimenta anch'egli nel campo "agonistico", come spettatore di giochi e come partecipante a gare di composizione letteraria.

Nella revisione di vita delle *Confessioni*, l'ideologia dell'agonismo professionistico, sia nella sua versione atletica sia nella sua versione letteraria, viene criticata ferocemente.

Durante questo periodo di nove anni – dai diciannove ai ventotto anni della mia vita – eravamo sedotti e seduttori, ingannati e ingannatori, in mezzo a svariate passioni: in pubblico, con l'insegnamento delle così dette arti liberali[331], in privato con l'inganno di una falsa religione[332]. Orgogliosi nel primo caso, superstiziosi nel secondo, sempre e comunque vani. Da un lato, inseguivamo la vanità della gloria popolare, dagli applausi a teatro ai concorsi poetici, dalle gare per ottenere corone d'erba agli spettacoli futili e alle passioni disordinate; dall'altro lato, cercavamo di purificarci da queste impurità, portando cibi a coloro che erano chiamati eletti e santi, perché dall'officina del loro stomaco, essi avrebbero generato angeli e dei che sarebbero venuti a liberarci[333]. Io correvo dietro a queste cose, mettendole in pratica assieme ai miei amici, per me e con me vittime dell'inganno. […]

In quegli anni insegnavo arte retorica e, vinto anch'io dalla stessa smania, vendevo l'eloquenza che avrebbe portato al successo. Preferivo però, come tu sai, Signore, avere dei bravi allievi, bravi nel senso in cui comunemente si intende questa parola, e, senza astuzie, insegnavo loro le astuzie che avrebbero usato, non per condannare un innocente ma se capitava, per salvare la vita di qualcuno colpevole. E tu o Dio, mi vedevi da lontano scivolare su un terreno viscido, e vedevi scintillare nell'oscurità più fonda, i bagliori delle mie certezze, che esibivo nell'insegnamento a gente che amava la vanità e cercava la menzogna: e in questo ero loro complice.

In quegli anni vivevo con una donna[334] non legata a me da quella che si suol definire un'unione legittima, ma retaggio delle mie sfrenate e insipienti passioni. Ne avevo però una sola e le ero fedele. Con lei ho potuto direttamente sperimentare quanto grande sia la distanza che c'è tra il patto coniugale, stretto in vista della procreazione, e il patto dell'amore carnale, da cui possono nascere figli non voluti, anche se, una volta nati, si è impegnati ad amarli.

Ricordo anche che, avendo deciso di partecipare a un concorso di poesia drammatica, non so quale mago[335] mi mandò a chiedere quanto sarei stato disposto a pagargli per ottenere la vittoria[336]. Gli risposi che detestavo e anzi aborrivo i suoi turpi riti misterici, perché se anche la corona fosse stata d'oro incorruttibile, per la mia vittoria non avrei lasciato uccidere neanche una mosca. Durante i suoi riti propiziatori quell'uomo avrebbe infatti ucciso degli animali, pare per attirare su di me, con quei sacrifici, i favori dei demoni. Rifiutai con sdegno questa proposta malvagia, ma non in ossequio a te, o Dio del mio cuore[337]. Perché non sapevo amarti, io che ero capace soltanto di concepire lo splendore dei corpi. Quando l'anima si perde dietro simili apparenze, non va forse lontano da te, non confida nelle falsità, non pasce i venti? […]

A quel tempo c'era un uomo sapiente, molto versato nell'arte medica e che godeva di grande reputazione. Nella sua veste di proconsole, aveva personalmente messo sul mio capo malato la corona vinta nelle gare: non l'aveva messa in qualità di medico[338]. Perché a guarire da quella malattia sei tu, che resisti ai superbi e concedi la grazia agli umili. Ma anche nella persona di quel vegliardo tu non mi hai abbandonato e non hai rinunciato alla mia anima. […]

---

[331] Agostino studiò retorica a Cartagine grazie ad un facoltoso amico di famiglia, Romaniano, tra il 370 e il 374: l'insegnamento della retorica sarà la sua prima professione, a Cartagine, dal 376 al 384.

[332] Agostino, in crisi religiosa, aderì al manicheismo per una decina d'anni, tra il 373 e il 383. Il manicheismo è una religione originatasi dalla predicazione del principe persiano Mani (III secolo d. C.) e basata su una rigida distinzione tra i principi del Bene e del Male: diffusasi dalla Persia sia in occidente sia in oriente, si scontrò col cristianesimo a più riprese, e si estinse verso il X secolo.

[333] Per il manicheismo è compito dell'uomo vincere la parte maligna e demoniaca che è in lui, mediante la pratica di sacrifici ed astinenze, facendo prevalere la parte benigna e "paradisiaca".

[334] Negli anni degli studi cartaginesi, Agostino conobbe una donna, con la quale convisse per 14 anni, senza mai contrarre matrimonio, e dalla quale nel 372 ebbe un figlio, Adeodato. Nelle *Confessioni*, il nome della donna non è mai rivelato: la relazione fu osteggiata dalla madre di Agostino, Monica, e si concluse quando Agostino, recatosi a Roma e a Milano, abbracciò la fede cristiana grazie alla predicazione del vescovo Ambrogio.

[335] Il testo latino ha il termine *haruspex*, "aruspice", che significa "indovino", capace di predire il futuro.

[336] Questo elemento è sintomatico del giro di interessi che ruotava attorno alle pratiche agonistiche.

[337] Agostino rifiuta la proposta non perché animato da spirito cristiano, ma perché quella è contraria ad una qualunque concezione della dignità umana.

[338] Una prima ancora di salvezza per l'inquieto Agostino viene da un pagano, un medico con incarichi politici che lo distoglie dalle pratiche divinatorie e dallo studio dell'astrologia, nel quale Agostino cercava i fondamenti della dottrina manichea.

FONTE: Agostino di Ippona, *Confessioni*, IV, 1.1, vv. 1-12; 2.2; 2.3, vv. 1-10; 3.5, vv. 1-6; in Sant'Agostino, *Le Confessioni*, a cura di Giuliano Vigini, Edizioni San Paolo, Cinisello Balsamo (MI), 2001, pp. 69-71

COMMENTO

La passione per l'agonistica letteraria è inserita da Agostino nel contesto complessivo della sua vita, dato che non può considerarla un elemento a se stante, ma un effetto della mancata conoscenza della fede retta.

L'agonistica viene vista non solo nella sua vanità, come attività priva di valore esistenziale, ma anche nella sua luce più sinistra, con la proposta dell'offerta di sacrifici per la vittoria: in buona sostanza, vi è la descrizione di un ambiente diseducative e depravato.

3.2. La concezione del corpo nella cultura islamica

Nel VII secolo d. C., la penisola arabica era abitata da popolazioni nomadi, che praticavano religioni politeistiche, che praticavano l'allevamento del bestiame e la mercatura spostandosi nei principali centri abitati, tra i quali spiccavano La Mecca e Medina. La Mecca, in particolare, aveva visto l'ascesa di una potente borghesia, legata anche al controllo di alcuni centri religiosi, come il luogo in cui veniva venerata la *Ka'ba*, una pietra nera di provenienza divina.

Nell'ambiente meccano iniziò nel 612 la predicazione di Muhammad, conosciuto in Occidente come Maometto (570 ca - 632), una guida carovaniera che, dopo avere sposato la ricca vedova Khadigia, ebbe una serie di esperienze mistiche e divenne il profeta dell'Islam, la situazione di "abbandono totale ad Allah", da cui l'omonima religione fondata appunto sulla credenza di quell'unico Dio. A Maometto, per intercessione dell'arcangelo Gabriele, Allah ha dettato *Al-Qur'an* ("lettura", "recitazione"), il *Corano*, il testo sacro dell'Islam, composto tra il 609 e il 632 in arabo classico e prosa rimata, suddiviso in 114 capitoli chiamati *sure*: esso contiene non solo la Rivelazione, ma anche storie e leggende (in parte desunte dalla Bibbia), esortazioni ed ammonimenti, prescrizioni e norme ancora oggi alla base del diritto islamico.

Nel 622, i mercanti della Mecca, preoccupati dai loro interessi economici, si opposero alla predicazione di Maometto e lo cacciarono dalla città, costringendolo a rifugiarsi a Medina, dove egli ottenne però grande successo presso le classi sociali più povere. Dopo una serie di battaglie, Maometto riuscì a tornare alla Mecca, eliminando tutti i residui dei culti politeistici ed inserendo armonicamente nel culto islamico la *Ka'ba*. La nuova religione cominciò a diffondersi in tutti i territori circostanti, sia verso oriente sia verso occidente.

Fin dai primi tempi seguiti alla morte di Maometto (632), si ebbe all'interno del mondo islamico la divisione tra la corrente maggioritaria sunnita, fedele alla *Sunna*, una raccolta di detti e di azioni del profeta Maometto, e alla vedova di Maometto, e la corrente minoritaria sciita (*shia*: parte, partito), che considerò invece legittimo successore del profeta il suo cugino e genero Alì. A partire dal IX secolo si diffuse anche una corrente mistica, chiamata sufismo, che accentua gli elementi della visione escatologica, della continua preghiera e dell'abbandono totale alla volontà di Dio.

I cinque precetti fondamentali che il fedele (*muslim*, da cui "musulmano") deve rispettare chi professa l'Islam sono: il credo nell'unico Dio e nella predicazione di Maometto, la preghiera rituale da farsi cinque volte al giorno rivolti verso la Mecca, l'elemosina, il rispetto del digiuno durante le ore diurne nel mese di Ramadan e il pellegrinaggio almeno una volta nella vita alla Mecca.

La religione islamica ha sviluppato, coerentemente con i suoi assunti teologici ed antropologici, una certa visione del corpo e dell'attività fisica, che i brani del *Corano* riportati successivamente possono illustrare.

TESTO 65. Le proibizioni alimentari come pratiche igienico-religiose

INTRODUZIONE

L'etica islamica vieta l'assunzione di alcoolici e di carne di maiale, o comunque di carne ricca di sangue e non macellata secondo un preciso rituale.

Questo aspetto è tipico di molte religioni sviluppatesi in climi caldi, per esempio l'ebraismo: la pratica religiosa riprende un'atavica pratica igienica, al fine di vivere meglio in un clima e in regioni ostili.

Se credete nella sua dottrina, non nutritevi che di animali su cui si sarà invocato il suo nome[339].

O che non seguirete questo precetto? Egli vi fece conoscere gli alimenti che vi sono proibiti: soltanto la legge della necessità può renderveli leciti. La maggioranza degli uomini travia, sedotta dalle proprie passioni ed accecata dall'ignoranza; ma Dio distingue i prevaricatori.

Schivate il delitto in segreto e in pubblico. Il cattivo riceverà la paga delle sue opere.

Non mangiate animali su cui non si sarà invocato il divino nome: è un delitto. I demoni ispireranno ai loro adoratori di combattere ad oltranza questo precetto. Se cedete alle loro istigazioni, diventerete idolatri. […]

Di' loro: la legge che Dio mi ha rivelato in punto agli alimenti non inibisce che gli animali morti, il sangue e il porco. Gli animali su cui fu invocato un altro nome che non sia quello di Dio sono compresi nella proibizione. Chi, spinto dalla necessità e non dal desiderio di soddisfare il proprio appetito, e per brama di disubbidire, avrà trasgredito il precetto, proverà la clemenza del Signore.

Ai giudei abbiamo interdetto[340] tutti gli animali che non hanno il piede fesso e il grasso dei buoi e dei montoni, eccetto quello della schiena, delle viscere e quello commisto alle ossa. Questa proibizione è la pena per i loro delitti: siamo moderati. Se ti accusa di impostura, di' loro: il vostro Dio è pieno di misericordia, ma farà sentire la sua vendetta sugli scellerati.

FONTE: *Corano*, Capitolo VI, *Le gregge*, sezione 14, vv. 118-121 e sezione 18, vv. 145-146, in *Il Corano*, traduzione di Arnaldo Fracassi e prefazione di Michele Papa, Giuseppe Brancato Editore, Catania, 1989, pp. 104 e 107; per il testo arabo A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, pp. 324-325 e 332-333

COMMENTO

L'elenco coranico dei cibi proibiti è meno ricco e curioso rispetto a quello che si può trovare in *Levitico* 11, ma certamente dipende anch'esso da tradizioni tribali arcaiche e da precise norme igieniche locali.

I testi religiosi caricano queste pratiche di significati teologici: "puro" è tutto quello che viene da Dio, "impuro" è tutto quello che vi si oppone e che rende inadatti alla comunione con la divinità.

La trasgressione della regola, chiaramente enunciata, è ritenuta punibile solo se deliberatamente perseguita, e non se avvenuta in caso di necessità: da qui discende quindi l'idea che l'ignoranza del precetto divino e del suo più profondo significato vada sconfitta mediante la conoscenza della legge[341].

TESTO 66. La moderazione come precetto della vita terrena

INTRODUZIONE

L'etica islamica è inoltre fondata sul principio della fratellanza umana, indipendentemente dalla razza, e prevede il rispetto del prossimo e la benevolenza verso chiunque.

Per fare questo, il fedele deve acquistare abitudini di vita regolari e mediane rispetto all'ascesi e alla dissolutezza.

O figli d'Adamo! Indossate le vostre più belle vesti[342] quando andate al tempio. Mangiate e bevete moderatamente. Il Signore odia l'intemperanza. Di': chi può proibire ai servi di Dio di ornarsi in onore suo dei beni che hanno ricevuti da lui, e di nutrirsi degli alimenti puri che provengono dalla sua liberalità? Questi sono i diritti dei fedeli che credono a questa vita e al giorno del giudizio. Così noi riveliamo la dottrina divina agli occhi dei saggi.

---

[339] La dottrina ed il nome di cui si parla sono ovviamente quelli di Dio.

[340] La prescrizione islamica diventa norma anche per le popolazioni sottomesse: in questo caso, le comunità ebraiche che vivevano nelle aree medio – orientali dopo la diaspora seguita alla distruzione del Tempio, nel 70 d. C.

[341] A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, p. 325, n. 944.

[342] L'arabo *zinat* indica "gli ornamenti e gli accessori che caratterizzano una vita piacevole; non significa solo i vestiti che aggiungono grazia a chi li indossa, ma anche l'igiene personalee la pulizia, l'attenzione ai capelli e altri piccoli dettagli personali" (A. Yusuf Ali, *op. cit.*, p. 347, n. 1013).

FONTE: *Corano*, Capitolo VII, *Elaraf*, sezione 3, vv. 31-32 in *Il Corano*, traduzione di Arnaldo Fracassi e prefazione di Michele Papa, Giuseppe Brancato Editore, Catania, 1989, p. 112; per il testo arabo A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, pp. 347-348

COMMENTO

In questo verso abbiamo un invito alla moderazione nella soddisfazione dei bisogni primari: da questo possiamo inferire lo stesso precetto per la cura del corpo.

La religione islamica tuttavia non propende per l'ascetismo, perché spesso questo significa la negazione delle bellezze della vita, che sono pera di Dio: rifiutarle appare empio.

La dialettica della vita di fede si gioca quindi tra i due eccessi della rinuncia ascetica e dell'abbandono al piacere, alla ricerca di una virtuosa via mediana che mantenga il fedele nella purezza.

TESTO 67. La formazione etica di un esercito vincitore

INTRODUZIONE

L'Islam fu una religione imposta con la forza prima all'interno del mondo arabo e poi, progressivamente, nelle zone circostanti. Il concetto di *jihad*, di "guerra santa", è tuttavia un concetto prima di tutto da applicarsi alla dimensione individuale dell'esistenza, e rimanda alla "guerra" che il singolo fedele dichiara quotidianamente alle tentazioni e alle passioni[343].

Il brano, che segue ricorda molti brani biblici nei quali un popolo eletto combatte contro un popolo "infedele", si riferisce alla battaglia della valle di Badr, combattuta tra i musulmani di Medina guidati da Maometto e le forze meccane finanziate dall'aristocrazia quraishita

La condotta tattica delle forse musulmane, che consistette nel caricare il nemico senza badare alla protezione delle salmerie (che nel deserto erano fondamentali per la sopravvivenza), risultò alla fine vincente, ma la lettura religiosa della battaglia è un'altra: l'inferiorità numerica o comunque una presunta debolezza sono rovesciate grazie alla fede in Dio.

Foste posti vicino al ruscello, i nemici erano sulla sponda opposta. La vostra cavalleria era inferiore. Ad onta delle vostre convinzioni la discordia sarebbe entrata nelle vostre file; ma l'Onnipotente volle compiere ciò che era stabilito nei suoi decreti, onde chi doveva perire soccombesse e chi doveva sopravvivere alla vittoria fosse testimone della sua gloria. Dio sa e comprende tutto.

Dio vi mostrò in sogno l'esercito nemico assai fiacco. Se lo avesse fatto comparire più formidabile, avreste smarrito il coraggio, e la discordia vi avrebbe divisi. Vi risparmiò questo quadro, perché conosce il fondo dei cuori.

Quando incominciaste a combattere, scemò davanti ai vostri occhi il numero dei nemici; diminuì pure ai loro sguardi il numero dei vostri soldati, onde compiere quanto era statuito nei suoi decreti[344]. Egli è il termine di ogni cosa.

FONTE: *Corano*, Capitolo VIII, *Il bottino*, sezione 5, vv. 42-44, in *Il Corano*, traduzione di Arnaldo Fracassi e prefazione di Michele Papa, Giuseppe Brancato Editore, Catania, 1989, p. 132; per il testo arabo A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, pp. 425-426

COMMENTO

Come in molte battaglie bibliche (vedi TESTO 18), non è l'esercito meglio armato e meglio addestrato a vincere, ma l'esercito che si dimostra più fedele al Signore.

Questo non significa ovviamente lo svilimento dell'addestramento militare, quanto la sua subordinazione ad una finalità di ordine superiore.

---

[343] Per il concetto di "guerra santa" nel mondo islamico si veda G. MINOIS, *L'Eglise et la guerre. De la Bible à l'èere atomique*, s.l., Arthème Fayard, 1994; traduzione italiana *La Chiesa e la guerra. Dalla Bibbia all'era atomica*, Bari Edizioni Dedalo, 2003, pp. 115-120.

[344] Questa è la lettura teologica di uno stratagemma militare: i musulmani sono effettivamente di più perché non lasciano soldati di guardiua alle salmerie, i Meccani invece impiegano meno uomini nello scontro vero e proprio perché ne lasciano molti a protezione dei rifornimenti (cfr. A. Yusuf Ali, *op. cit.*, p. 425, n. 1213).

TESTO 68. La visione "corporea" del paradiso islamico

INTRODUZIONE

Allah è il creatore e il legislatore dell'universo, e dalla sua volontà dipende la sorte di ogni uomo: giudice misericordioso, Egli premierà alla fine del mondo i buoni con il paradiso e condannerà i malvagi all'inferno.

Il paradiso islamico è descritto in termini "materiali" e maschili, e in esso trova spazio tutto quello che la vita terrena nel deserto arabico nega, dalla ricca vegetazione all'abbondanza di donne.

I giusti abiteranno il soggiorno della pace.
I giardini e le fonti saranno la loro eredità.
Indosseranno abiti di seta, e si guarderanno con compiacenza.
Le uri[345] dal seno alabastrino, dai begli occhi neri, saranno loro spose.
Godranno a beneficio i frutti del paradiso.
Non soffriranno più la morte, e saranno per sempre prosciolti dalle pene dell'inferno.
Il cielo ne è il garante. Questa sicurezza è ad essi il colmo della felicità.

FONTE: *Corano*, Capitolo XLIV, *Il fumo*, sezione 3, vv. 51-57, in *Il Corano*, traduzione di Arnaldo Fracassi e prefazione di Michele Papa, Giuseppe Brancato Editore, Catania, 1989, p. 368; per il testo arabo A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, pp. 1351-1353

[…]
Ma quelli che temono il giudizio possiederanno due giardini.
Quale dei benefici di Dio negherete?
Essi saranno adorni di boschetti.
Quale dei benefici di Dio negherete?
In ciascuno di essi zampilleranno due fontane.
Quale dei benefici di Dio negherete?
In ciascuno di essi, diversi frutti cresceranno in abbondanza.
Quale dei benefici di Dio negherete?
Gli ospiti di questo soggiorno, coricati su letti di seta frangiati d'oro, godranno a voglia loro di tutti questi svantaggi.
Quale dei benefici di Dio negherete?
Ivi saranno giovani vergini dallo sguardo pudico, che giammai uomo o genio qualsiasi ne ha profanato la bellezza.
Quale beneficio di Dio negherete?
Esse assomigliano al giacinto e alla perla.
Quale beneficio di Dio negherete?
Il premio della virtù non deve essere magnifico?
Quale dei benefici di Dio negherete?
Vicino a questi incantevoli luoghi si apriranno due altri giardini.
Quale dei benefici di Dio negherete?
Una verzura eterna formerà il loro abbigliamento.
Quale beneficio di Dio negherete?
Due sorgenti zampillanti ne saranno l'ornamento.
Quale beneficio di Dio negherete?
Datteri, melograni, frutti diversi vi saranno raccolti.
Quale dei benefici di Dio negherete?
Le uri di una bellezza stupenda abbelliranno quel soggiorno.
Quale beneficio di Dio negherete?
Queste vergini dai begli occhi neri saranno chiuse in superbi padiglioni.
Quale dei benefici di Dio negherete?

[345] Sono le ragazze vergini che allieteranno la vita ultraterrena di chi ha ottenuto il premio eterno.

Giammai nessun uomo né genio attentò alla loro pudicizia.
Quale dei benefici di Dio negherete?
I loro sposi riposeranno sopra tappeti verdi e letti magnifici.
Quale beneficio di Dio negherete?
Benedetto sia il nome dell'Eterno che la gloria e la maestà circondano!

FONTE: *Corano*, Capitolo LV, *Il misericordioso*, sezione 3, vv. 46-78, in *Il Corano*, traduzione di Arnaldo Fracassi e prefazione di Michele Papa, Giuseppe Brancato Editore, Catania, 1989, pp. 395-396; per il testo arabo A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, pp. 1479-1482

COMMENTO

La descrizione dei beni del paradiso procede, specialmente nel capitolo LV, in un ordine crescente di beni: la ricca vegetazione (della quale gode prevalentemente la vista), l'acqua, i frutti commestibili, le vergini e la relazione amorosa con esse in un clima di ricchezza e tranquillità. Sono beni di cui godono progressivamente tutti i sensi, e sono ottenuti seguendo il volere di Dio.

TESTO 69. La cultura del cavallo in una *sura* contro gli ingrati

INTRODUZIONE

Il mondo arabo ha sempre avuto una grande attenzione per il cavallo, sia dal punto di vista economico (la selezione e l'allevamento di particolari razze), sia dal punto di vista culturale.

In questa *sura* del primo periodo meccano, della quale la traduzione italiana non riesce però a rendere la potenzialità evocativa, la foga del cavallo è metafora della volontà del combattente e del fedele.

Per i cavalli che corrono a perdifiato;
per i cavalli che percuotendo la terra con la zampa, ne fanno sgorgare scintille[346];
per quelli che il mattino si esercitano alla corsa[347],
che fanno sollevare la polvere sotto i loro veloci passi;
che attraversano i battaglioni nemici;
certo l'uomo è ingrato verso il Signore[348].

FONTE: *Corano*, Capitolo C, *I corsieri*, vv. 1-6, in *Il Corano*, traduzione di Arnaldo Fracassi e prefazione di Michele Papa, Giuseppe Brancato Editore, Catania, 1989, p. 456; per il testo arabo A. Yusuf Ali, *The Holy Qur'an. Translation and Commentary*, Amana Corp., Brentwood – Maryland, 1983, pp. 1774-1775

COMMENTO

La visione coglie la relazione tra uomo ed animale nel vivo della quotidianità, ma in particolare mette in evidenza le doti della velocità finalizzata alla battaglia: con buoni cavalli bene addestrati si "attraversano i battaglioni nemici", si vince una battaglia della "guerra santa" di propagazione della verità.

3.3. Corporeità ed attività fisica nel pensiero medievale

[346] Sembra riferirsi ad una carovana che si muove nella notte, per non lasciarsi soprendere dal nemico.
[347] Secondo un'altra traduzione, si tratta in realtà di una carica o di un attacco a sorpresa, conseguente all'avvicinamento notturno del versetto precedente (cfr. A. Yusuf Ali, *op. cit.*, p. 1774, n. 6243).
[348] Il significato di questo passo è che l'uomo ingrato "è peggiore del cavallo da guerra che rischia la sua vita al servizio del padrone" (A. Yusuf Ali, *op. cit.*, p. 1775, n. 6246).

Come abbiamo visto nei brani dedicati ad Agostino di Ippona, che tanto influenzerà il pensiero cristiano medievale, la visione agostiniana si compendia nella ricerca di un perfetto equilibrio tra istanze naturali della corporeità, da assecondare nella giusta misura, e finalità spirituali, nei confronti delle quali la corporeità svolge un ruolo importante ma ancillare. La concezione del corpo della filosofia cristiana medievale codificata nella cosiddetta "Scolastica" rimase sempre quella di una unità sostanziale di quello con l'anima e della sua subordinazione a questa, con una valorizzazione peculiare però della dimensione corporea come sostrato materiale della vita spirituale.

TESTO 70. La pratica motoria nel pensiero filosofico e pedagogico di Tommaso d'Aquino

(introduzione di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Tommaso d'Aquino (1221-1274), teologo e filosofo che a lungo insegnò nelle più prestigiose università europee, e la cui produzione costituì la base di molta filosofia cattolica successiva, giunse a considerare valida un'educazione integrale della persona, che potenziasse l'essere umano nel suo duplice aspetto di anima e di corpo, al fine di fare emergere la vera natura umana.

Tommaso non si mostrò mai eccessivamente entusiasta di una attività motoria specialistica, anche per la sua propensione alla riflessione filosofica e a scelte di vita improntate ad un severo ascetismo, tuttavia ebbe parole di apprezzamento per quelle attività di tutela della salute e di blanda e rigenerante ricreazione.

Anche nel giocare quindi, secondo Tommaso, si riverberano disposizioni d'animo funzionali alla vita di fede:

Il gioco dell'uomo disciplinato, cioè allenato al debito modo di giocare, si distingue dal gioco dell'uomo indisciplinato, cioè non avente la padronanza di se stesso in seguito alla mancanza della disciplina.

FONTE: Tommaso d'Aquino, *Summa Theologica*

COMMENTO

Ispirato dalla filosofia aristotelica e dalla sua antropologia fortemente connotata in termini etici, Tommaso poneva alla base di un possibile progetto educativo cristiano l'unione inscindibile di corpo e di anima: una sana cura delle esigenze corporee permette la formazione di atteggiamenti virtuosi di equilibrio, di coraggio e di destrezza, che sono perfettamente compatibili con il conseguimento delle più alte finalità morali e spirituali, facendo sviluppare l'essere umano nella sua completezza.

TESTO 71. Il ruolo del cavaliere nell'immagine trinitaria della società medievale

INTRODUZIONE

La cultura dell'Occidente medievale ha tramandato per alcuni secoli un'immagine trinitaria dell'uomo, sulla base della quale sia l'anima individuale sia il corpo sociale sono riflessi terreni della Trinità divina. In particolare, a partire dal IX secolo, viene elaborata una vera e propria antropologia sociale, che vede la società strutturata in tre *ordines* funzionalmente interrelati e gerarchicamente disciplinati: gli *oratores*, i sacerdoti, a cui spetta la funzione sociale della preghiera; i *bellatores*, i nobili guerrieri, a cui spetta l'esercizio delle armi; i *laboratores*, i contadini, a cui spetta la fatica del lavoro nei campi per procurare il nutrimento.

Ecco la descrizione degli svaghi della classe nobiliare secondo Guglielmo di Auxerre, maestro di teologia presso l'*Universitas* parigina all'inizio del XIII secolo.

Ogni genere di uomini ha una propria fatica e un proprio diletto. […] Per quanto riguarda i nobili guerrieri, essi trovano diletto nei fasti della superbia, nella numerosa servitù, nella magnificenza degli apparati, negli ornamenti dei cavalli, nella caccia col falcone, nel gioco dei dadi. Altri ancora amano vestiti sgargianti e letti carichi d'ornamenti e i bagni, e imitano le mode femminili con la ricchezza e il fasto dei loro abiti, rifuggendo il peso delle armi, le notti insonni degli accampamenti e l'incerta sorte delle battaglie.

[…]

Il sudore è tutto degli uomini che lavorano la terra: gli uni potano e zappano nei vigneti, altri, che riposano in una stagione, in altra faticano nell'accumulare il frumento maturo nei granai. […] Questi vivono di farine, bevono il puro succo dell'uva, lo rendono saporoso con erbe, e dispongono l'olio accanto al focolare.

FONTE: Guglielmo d'Auxerre, *Declamationes ex S. Bernardi Sermonibus,*X, 10-11; in Migne, *Patrologia Latina*, 184, c. 443-444; citato in Maria Luisa Picascia (a cura di), *La società trinitaria: un'immagine medievale*, Zanichelli, Bologna, 1980, pp. 113-114

COMMENTO

Nella laconica descrizione di Guglielmo di Auxerre, la vita del cavaliere è vista a tutto tondo, sia negli aspetti della "fatica" funzionale alla società (l'esercitare la guerra, con tutti i rischi che questo comporta), sia negli aspetti del "divertimento" connesso alla situazione di privilegio (la caccia col falcone, il gioco dei dadi).

Si noti invece come la descrizione della vita dei contadini non comprenda nessun accenno allo "svago", ma solo una divisione stagionale del lavoro che crea momenti di riposo, ma non di "svago" o di "gioco" propriamente detti.

3.4. La cultura fisico-sportiva medievale "alta": la cavalleria

Le origini della cavalleria, come istituzione sociale e politica, sono da ricercarsi nelle forme feudali di gestione del potere inaugurate dai sovrani carolingi. L'esclusione dei figli maschi non primogeniti (i cosiddetti "cadetti") dalla possibilità di ereditare le terre paterne, e conseguentemente anche da quella di intrattenere rapporti di vassallaggio[349], determinò la nascita di una vera e propria élite di giovani nobili che esercitavano l'arte della guerra come unica possibilità di acquisizione di status. All'interno di questa casta militare, inizialmente assai turbolenta e tendenzialmente anarcoide, in quanto svincolata da obblighi di subordinazione vassallatica, nel corso del X secolo si andò progressivamente definendo un codice di comportamento morale e civile, su pressione dei grandi feudatari: la Chiesa fornì un supporto ideologico – religioso al fenomeno, incanalando le energie cavalleresche verso compiti di protezione nei confronti degli anelli deboli della società (le donne, i poveri, gli orfani, i chierici) e verso missioni di estensione della fede cristiana ad altri popoli.

La cavalleria dunque, all'inizio del secondo millennio, era diventata un'istituzione alla quale si accedeva per merito, e non per nascita, mediante una forma di educazione militare, disciplinata in modo assai rigido ed inquadrata in una forte e cogente ideologia religiosa. Dopo un lungo periodo di addestramento alle armi come paggio (dai 7 ai 14 anni), l'aspirante cavaliere diventava scudiero (dai 14 ai 21) al servizio di un altro cavaliere, e poteva cominciare a possedere una propria cavalcatura e una propria armatura: lancia, scudo, elmo, corazza e speroni d'argento. Lo scudiero poteva diventare cavaliere solo dopo la forma rituale dell'investitura: l'aspirante passava in digiuno e in preghiera la notte precedente la cerimonia (la cosiddetta "veglia d'armi"), per presentarsi "pulito" al momento dell'investitura. Dopo avere prestato giuramento, gli venivano consegnati l'armatura completa, la spada e degli speroni d'oro. A partire dall'XI secolo, nella cerimonia solenne intervenne anche la Chiesa, che nominava il cavaliere *miles Christi* ("soldato di Cristo") e ne benediceva la spada, perché potesse essere sempre e solo usata per le nobili finalità previste.

Sempre a partire dall'XI secolo, proprio in virtù di questa convalida religiosa del loro ruolo sociale, i cavalieri cominciarono ad associarsi in ordini religioso – militari, ai quali la Chiesa delegava il compito di portare la fede laddove vi era ancora il paganesimo, per esempio nei vasti territori dell'Europa orientale, o di difenderla laddove questa era minacciata, come nel caso delle crociate per riconquistare il Santo Sepolcro occupato dai Musulmani o delle spedizioni contro le grandi eresie del XIII secolo (Catari, Albigesi, Valdesi). Nacquero dunque i Cavalieri di Rodi, i Cavalieri di Malta, i Cavalieri Teutonici, i Templari e altri ancora, alcuni dei quali sopravvivono ancora oggi, come associazioni dalle finalità etico – culturali[350].

---

[349] Ricordiamo che, nell'ordinamento feudale, il vassallaggio era il rapporto che si costituiva tra un uomo libero e un signore, attraverso un giuramento di fedeltà che impegnava il primo nel servizio e nella dedizione al signore e il secondo alla concessione di un beneficio, cioè di terre da sfruttare. "Vassalli" (da *vassus*) furono chiamati coloro che dipendevano direttamente dall'imperatore o da un re, "valvassori" (cioè *vassi vassorum*, vassalli dei vassalli) coloro che dipendevano dai vassalli e "valvassini" coloro che dipendevano dai valvassori.

[350] Per il rapporto tra Chiesa e cavalleria nella società medievale, con particolare riferimento all'atteggiamento culturale nei confronti della guerra, si veda si veda G. MINOIS, *L'Eglise et la guerre. De la Bible à l'ère atomique*, s.l., Arthème

Fu in Francia che, nel XII secolo, si consolidò l'ideale cavalleresco, mediante una compiuta definizione del codice di comportamento, che esaltava virtù come la lealtà, il coraggio individuale, la generosità, la cortesia verso le donne: determinatosi nell'ambiente delle grandi corti feudali, visibilizzato nelle grandi manifestazioni di prodezza quali erano i tornei, esaltato da una ricca letteratura, questo modello culturale si impose all'aristocrazia europea di secoli successivi. Nei secoli XIV e XV, con la creazione di onorificenze cavalleresche da parte del re di Francia, come l'Ordine della Giarrettiera del 1344, la cavalleria trapassava in ricompensa per servigi o per meriti particolari: questo accadeva proprio quando la comparsa sui campi di battaglia dei quadrati di fanteria svizzera prima, e delle armi da fuoco poi, cominciavano a mettere fuori gioco l'arma della cavalleria pesante che tanta parte aveva avuto nelle fortune dei sovrani e dei signori nei secoli precedenti.

TESTO 72. Una svolta nella tecnica militare dell'Occidente medievale: l'introduzione della staffa

(note a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

La cavalleria medievale nasce dall'invenzione di un elemento tecnico, apparentemente secondario, senza il quale non sarebbe mai potuta esistere: la staffa pendente dalla sella. Fin dalle origini dell'*homo bellicus* è esistito il soldato a cavallo, che però era sempre stato utilizzato come ricognitore, o come elemento di disturbo dei grandi contingenti di fanteria. Con la possibilità invece di utilizzare tutta la forza d'urto dell'animale in movimento, grazie ad una nuova stabilità in sella, le tecniche di combattimento si modificano, e la carica della cavalleria pesante diviene il perno della battaglia.

Così accadde per esempio a Poitiers nel 733, quando la cavalleria pesante franca guidata da Carlo Martello sconfisse le milizie arabo-berbere che avevano varcato i Pirenei, e così sarà per molti secoli, fino alla comparsa di altre tecniche di combattimento, per esempio gli archi lunghi inglesi contro le cavallerie francesi nelle battaglie della Guerra dei Cent'Anni (1337-1453), e delle armi da fuoco, che ne decreteranno la definitiva scomparsa, dopo disastri come quello di Mohacs nel 1527, quando il fior fiore della nobiltà ungherese, caricando su un terreno paludoso, fu fatto a pezzi dalle scariche dei cannoni e degli archibugi dell'esercito ottomano invasore.

Lo storico Franco Cardini ci documenta la stretta relazione tra invenzione tecnica e contesto sociale e culturale.

La "svolta" nella tecnica militare nell'Occidente, attuata dall'introduzione della staffa, si dovette ad un suo uso parzialmente improprio. Essa, cioè, fu principalmente sfruttata per i vantaggi che offriva sul piano della stabilità, mentre le cause della sua iniziale diffusione dovettero essere diverse, e risiedere nella sua utilità come coadiutrice all'atto del salire a cavallo. Difatti nella classicità greca, e romana, non si "saliva" né si "scendeva" a o da cavallo; si saltava [...]. La manovra non doveva essere particolarmente ardua per uomini armati alla leggera, e che usavano per giunta cavalli di piccola taglia quali gli iberici e i danubiani; essa comunque richiedeva allenamento, leggerezza, un certo spazio, e se eseguita contemporaneamente da un intero reparto doveva creare un momento di generale squilibrio e confusione generale. Ma la cosa cambiava aspetto per i Persiani, la cui cavalleria era armata pesantemente e usava cavalli alti: in quel caso c'era bisogno costante, per ciascun cavaliere, d'un valletto che lo aiutasse a salire e a scendere. [...]

La staffa divenne dunque uno strumento la cui mancanza si faceva sentire particolarmente tra quei popoli che usavano armamento equestre troppo pesante, o cavalli di troppo alta taglia, o che non essendo ordinariamente di alta statura si trovavano sfavoriti nel salto. Osservazioni del genere c'inducono a guardare all'Asia centro-meridionale: e abbiamo veduto che proprio dall'India, dal Pakistan, dall'Afganistan, dall'Iran, dalla Cina, ci giungono le prime testimonianze sulla sua diffusione e sulle sue modifiche[351]. [...] È comunque da notare che il VI secolo vide l'irradiazione di essa dalla Cina, contemporaneamente, verso il Giappone da un lato e verso l'Asia centrale da un altro.[...]

Fu certo per il salire a cavallo che i Persiani dovettero precipuamente apprezzare la staffa: meno forse per quel che riguardava il maneggio "a fondo" delle loro pesanti lance, arte nella quale erano già da secoli

---

Fayard, 1994; traduzione italiana *La Chiesa e la guerra. Dalla Bibbia all'era atomica*, Bari, Edizioni Dedalo, 2003, pp. 161-261.

[351] Cfr. LYNN WHITE JR., tr. italiana *Tecnica e società nel medioevo*, Milano, 1967, pp. 29 e ss.; P. VIGNERON, *Le cheval dans l'antiquité gréco-romaine*, Nancy, 1968, pp. 86 e ss.

maestri e per la quale esisteva già un diverso sistema di equilibrio, se anche non si vuol parlare di un diverso sistema di "staffatura", che ci sfugge. Semmai, le staffe offrivano ulteriore vantaggio al maneggio della spada, in quanto permettevano di conferire maggior forza al fendente, addirittura alzandosi sulla sella e fornendo all'arma non solo lo slancio del braccio, ma il peso di tutto il busto. […]

È appunto difficile a stabilire se, in questa corsa all'appesantimento delle armi, l'aspetto offensivo abbia preceduto e provocato quello difensivo o viceversa: l'interdipendenza non si presta all'enucleazione. Certo è che questo appesantimento presuppone e – soprattutto – rende necessaria una scelta fra i due divergenti gruppi di requisiti tecnico-militari di agilità, praticità, basso costo da un lato, e pesantezza, forza d'urto, costi elevati e lunghi tirocini addestrativi dall'altro: insomma, una scelta fra guerra "di popolo" e guerra di *élite*. È ovvio che nell'VIII secolo si optò, né si sarebbe potuto fare altrimenti, per il secondo gruppo di valori.

Accanto alla spada, alla *brunia*[352], all'arco composito[353], si affermò nell'arte militare del tempo la lancia pesante. [...] Ora però si tendeva ad un'arma che [...] doveva esser maneggiata con un solo braccio: non però palleggiata come i vecchi giavellotti, o non solo usata in quel modo, bensì prima tenuta sospesa al braccio che formava un angolo acuto in basso, indi (ma non è chiaro a partire da quando) stretta sotto l'ascella. Ciò ne faceva un'arma da usarsi nel combattimento d'urto, la cui capacità di penetrazione dipendeva non più solo dalla forza del braccio del guerriero, bensì dal peso del blocco uomo-cavallo che, mercé i soliti punti d'appoggio della sella e delle staffe, si poteva scaricare sull'asta. Il *contus*[354] a due mani, ingombrante, che sbilanciava pericolosamente il cavaliere e che gli impediva l'uso dello scudo, era troppo legato alla cavalleria catafratta[355]: fu poco diffuso fra i Germano-orientali e praticamente per nulla fra quelli occidentali, che svilupparono la loro cavalleria quando l'esperimento catafratto era ormai superato in quelle medesime terre che gli avevano dato origine. [...]

FONTE: Franco Cardini, *Alle radici della cavalleria medievale*, La Nuova Italia, Firenze, 1981, pp. 262-263 e 265-266

COMMENTO

L'introduzione della staffa modifica sia le tecniche di combattimento sia le tecniche di allenamento: al cavaliere pesante "staffato" si richiede da una parte una minore abilità in termini di equilibrio sulla sella e di lancio di giavellotti e/o frecce; dall'altra un maggiore coraggio, visto che stavolta il nemico va caricato frontalmente e colpito a distanza ravvicinata, nonché una più sviluppata attitudine all'uso della spada stando a cavallo, visto che questo gesto è tecnicamente possibile grazie appunto al piede saldamente appoggiato sulla staffa.

TESTO 73. La comparsa e la diffusione di un nuovo metodo di combattimento a cavallo

(note a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Chiarito il contesto dello sviluppo di questo nuovo modo di combattere e della nuova classe sociale depositaria di questo, con lo storico Jean Flori entriamo nei dettagli tecnici di questa radicale modificazione dell'assetto del combattente a cavallo e delle conseguenti tattiche belliche.

La principale di queste innovazioni consiste nell'adozione di un nuovo metodo di combattimento, che privilegia la carica con la lancia, tenuta ormai in posizione orizzontale fissa. Questa nuova tecnica appare, furtivamente, in qualche documento antecedente all'XI secolo; ma si tratta di eccezioni, del resto contestabili. [...]

---

[352] Giaccone di cuoio rinforzato da placche metalliche.

[353] Si trattava di un'arma più dura a tendersi rispetto all'arco semplice, dato che era composta di più strati lignei o cornei, e che quindi, per essere usata dal cavaliere, necessitava del saldo appoggio in sella che le staffe gli fornivano; era però dotata in cambio di maggior forza di penetrazione, quindi più adatta a venire usata contro un nemico pesantemente armato.

[354] Pesante lancia da carica a fondo, manovrabile a due mani.

[355] Guerrieri coperti da una guaina di piastre sovrapposte, a scaglie di pesce, di ferro o bronzo o forse anche di cuoio o corno: essa era abbastanza aderente da modellare il corpo e abbastanza flessibile da permettere una discreta libertà di movimenti, in testa portavano un elmo appuntito.

In effetti, in precedenza il combattimento a cavallo quasi non si differenzia da quello a piedi. Vi si utilizza la lancia in quattro modi: come arma da getto, al pari del giavellotto; come arma da punta, al pari di una picca[356], nei combattimenti ravvicinati (mischie), colpendo l'avversario con un colpo di punta sferrato con la rapida estensione in avanti del braccio; oppure con un colpo assestato dal di sopra, come un arpione; o, ancora dal di sopra, come uno sfondagiaco[357]. In tutti questi casi, per essere efficace e precisa, la picca deve essere relativamente corta e tenuta poco oltre il suo baricentro. Lo scopo è evidentemente quello di garantire alla punta della lancia tutta la sua efficacia per mezzo della forza e della precisione del braccio. In breve, si tratta di una semplice trasposizione a cavallo delle tecniche del combattimento a piedi. Si può anche dire che la rapidità del cavallo non aggiunge nulla alla forza d'impatto del colpo, data dal braccio del combattente, e che anzi può nuocere alla precisione del colpo, o addirittura far perdere l'equilibrio a chi lo sferra.

La nuova tecnica è radicalmente diversa e specifica del combattimento a cavallo. Ormai, la mano non serve ad altro che a dirigere la lancia verso l'avversario da abbattere. L'asta, stretta sotto l'ascella, è mantenuta in posizione orizzontale fissa, lungo l'avambraccio, dalla mano destra, talvolta aiutata dalla sinistra, che in questo caso abbandona lo scudo e le redini per afferrare il legno qualche centimetro davanti alla destra. Questa volta, la lancia è tenuta molto indietro rispetto al suo baricentro, e può così spiegare in avanti più di tre quarti della sua lunghezza, che oltretutto può aumentare. Per finire, la potenza dell'impatto (e quindi l'efficacia del colpo) non dipende più dalla forza del braccio, ma soltanto dalla velocità dell'insieme compatto e solidale costituito dalla lancia tenuta ferma dal cavaliere, più saldo anch'esso sul suo cavallo grazie al migliore assetto garantito da una sella con arcioni più profondi. [...]

La nuova tecnica della carica costituisce dunque una vera rivoluzione. Non nel creare una "classe cavalleresca", alla quale non credo, ma nel far sbocciare la cavalleria propriamente detta, isolando dal resto dei guerrieri coloro che, oramai, combattono in modo particolare e specifico e che, presto, svilupperanno un'etica, un codice deontologico, un'ideologia propri. È l'insieme di tutto ciò che costituisce la cavalleria.

FONTE: Jean Flori, *Cavalieri e cavalleria nel Medioevo*, Einaudi, Torino, 1999, pp. 95 e 96-98

COMMENTO

La "cavalleria" medievale nasce dunque, secondo Flori, per "distinzione" sui campi di battaglia prima, e solo successivamente sviluppa quella che potremmo chiamare una "coscienza di classe".

E' notevole il collegamento tra innovazione tecnologica militare e modificazione dell'ordine sociale che Flori riesce ad operare, senza cadere mai in semplificazioni deterministiche.

TESTO 74. La relazione concausale tra mutamento delle strutture sociali e sviluppi dell'arte bellica

(note a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Senza pretendere di stabilire dei nessi causali unidirezionali, Franco Cardini ci mostra come l'innovazione tecnologica influenzi la tecnica bellica, e questa finisca per riverberarsi sul tessuto economico e sociale, dando origine a nuovi bisogni che consolidano il nuovo assetto.

Quel che occorre osservare concludendo è che in un'area e in un momento precisi (la Francia merovingia[358], la metà dell'VIII secolo) il combattimento a cavallo assunse un'importanza tale da determinare o quanto meno da giustificare una profonda rivoluzione non solo nelle tecniche militari, ma anche nelle strutture sociali. Il guerriero a cavallo, pesantemente armato, avrà bisogno di sempre maggiori beni economici per mantenersi ed

[356] Si tratta di un'arma composta da una lunga asta culminante con una solida punta di ferro, pensata non per il lancio, ma per l'opposizione ad un nemico che avanza a piedi o a cavallo.

[357] Si tratta di un pugnale forte, con lama variamente sagomata, capace di sfondare il "giaco" dell'avversario, cioè la maglia di acciaio che proteggeva il torso e le braccio (dal francese *jaque*).

[358] Si riferisce alla dinastia reale franca iniziata nel V secolo d. C. con il re Meroveo, capo di una tribù di Franchi Salii, e consolidatasi con Clodoveo agli inizi del Vi secolo, che riuscì a costituire un regno unitario nel territorio della Gallia; dopo un periodo di decadenza, che vide i "maestri di palazzo" governare al posto dei "re fannulloni", fu sostituita dalla dinastia carolingia iniziata con Pipino il breve ne 751.

equipaggiarsi; per contro, di fronte a lui, svanirà l'efficacia della vecchia fanteria contadina germanica; l'antica, omogenea classe di "liberi" ch'erano perciò stesso guerrieri prenderà a scindersi in un'aristocrazia di professionisti della guerra al livello superiore, in una massa di rustici sempre più simili per condizioni di fatto e per genere di vita ai non liberi o ai semiliberi al livello inferiore. [...]

Il laico forte, sano, ricco, oggetto di particolari prerogative giuridiche, professionalmente qualificato mercé un annoso addestramento e quindi libero da preoccupazioni d'altra natura, sarà un guerriero; chi non risponderà a questi requisiti verrà declassato a procacciatore di beni da impiegarsi per il mantenimento dei guerrieri, e la sua stessa vita sarà tutelata solo dalla presenza dei guerrieri. La guerra e tutte le attività che addestrano ad essa – la caccia, soprattutto – diventeranno appannaggio dello strato superiore della società laica; il lavoro sarà obbligo di quello inferiore [...].

Il miglioramento tecnico di armi e di cavalcature riscontrabile a partire appunto dall'VIII secolo aveva fatto sì che il guerriero a cavallo, per ben armarsi, avesse bisogno di animali più forti e di molto più ferro lavorato che non prima: in particolare, rispetto a quello del fante, il livello di spese del cavaliere subiva un netto salto qualitativo e quantitativo causa il cavallo. Poiché l'equipaggiamento era a sue spese, egli doveva essere un uomo ricco. In ciò è rivelatore il rapporto tra i prezzi delle armi e dei cavalli e quelli del bestiame e dei beni agricoli, il solo termine di confronto d'una qualche sicurezza per quei tempi: esso s'impone pur tenendo conto della scarsità sia di materia prima, sia di personale e d'attrezzatura tecnicamente specializzati nel fornire ai guerrieri l'equipaggiamento adatto.

Perciò, da allora in avanti, il guerriero a cavallo dovette riuscire da un'aristocrazia censitaria sempre più ristretta[359], differenziata, rispetto al ceto originariamente omogeneo dei liberi fanti-contadini, sia per ricchezze, sia per genere di vita, in quanto essa prese a considerare quella del combattere e dell'addestrarsi al combattimento come la sua stabile condizione professionale.

FONTE: Franco Cardini, *Alle radici della cavalleria medievale*, La Nuova Italia, Firenze, 1981, pp. 268 e 280

COMMENTO

La nascita e il consolidamento della cavalleria come fenomeno sociale è incentivato dal fatto che, durante l'età degli ultimi re merovingi, i servigi o gli aiuti militari cominciano a venire remunerati con la concessione di terre (*beneficium* o feudo), alla quale corrisponde un riconoscimento solenne e giurato di dipendenza giuridica da parte del beneficiario.

L'esercizio dell'arte cavalleresca si associa dunque al possesso di rendite fondiarie, accentuandone il carattere elitario e ristretto.

TESTO 75. La letteratura cavalleresca

(note a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

Tra i secoli XII e XIII, tutto un complesso di poemi e romanzi fu composto per narrare le gesta della cavalleria. Tradizionalmente lo si divide in tre cicli: il ciclo bretone, il ciclo carolingio e il ciclo classico. Il primo, romanzesco ed amoroso, narra le gesta di re Artù e dei Cavalieri della Tavola Rotonda; il secondo, di impianto spiccatamente epico, le imprese di Carlo Magno e dei suoi paladini; il terzo rielabora e reinterpreta figure della mitologia classica, mediate dalla tradizione greco-bizantina, e tra questi ultimi ricordiamo il *Roman d'Enéas*, il *Roman d'Alexandre* e il *Roman de Troie*.

In questa letteratura cominciamo ad intravedere l'evoluzione ludica dell'arte cavalleresca.

Questa cavalleria appare in piena luce nella letteratura a partire dal XII secolo. *Chanson de geste*, poemetti, romanzi, ricamano a volontà sugli infiniti meriti dei cavalieri, onnipresenti in tutte queste opere[360]. Ovunque, tali personaggi sono descritti in combattimento, mentre praticano il metodo di carica cavalleresca che cerca l'urto frontale per disarcionare l'avversario prescelto.

[359] In Francia, era diffuso il motto "nulle terre sans seigneur" ("nessuna terra senza signore"), che indicava la presenza di una signoria rurale investita di funzioni pubbliche, secondo i principi feudali.

[360] La "canzone di gesta" è un poema epico in lingua d'oil (l'antico francese), destinato originariamente ad essere recitato oralmente, che narrava avventure e fatti d'arme di personaggi storici divenuti poi leggendari. Ne sono pervenute circa 90, tutte anonime, alcune in strofe di decasillabi e altre di endecasillabi, le più antiche con assonanze e le più recenti con rime a fine verso.

Abbondano le descrizioni, a partire dalla prima delle epopee francesi, la *Chanson de Roland*, all'inizio del XII secolo[361]. I poeti, in simbiosi con il loro pubblico, magnificano i bei colpi di spada, ma ancor più la carica impetuosa, specialità cavalleresca, in un racconto mille volte ripetuto: il cavaliere mette a davanti a sé il proprio scudo; poi dà di sprone, abbandona le redini, brandisce e quindi abbassa la lancia, la sistema sotto il braccio, "sceglie" il proprio avversario e lo colpisce in pieno.

Per sottolineare la potenza dell'impatto, il poeta aggiunge spesso che la lancia sfonda lo scudo, perfora l'usbergo[362] (anche se doppio), trapassa il corpo del nemico al punto che il ferro (e talvolta l'insegna) riappare dall'altra parte. Il nemico, disarcionato, viene gettato a terra.

FONTE: Jean Flori, *Cavalieri e cavalleria nel Medioevo*, Einaudi, Torino, 1999, p. 98

COMMENTO

La descrizione poetica dello scontro tra cavalieri anticipa la progressiva individualizzazione del combattimento, che sarà tipica di alcune fasi delle guerre medievali: i cronisti della battaglia di Bouvines (1214), nella quale il re di Francia Filippo II Augusto sconfisse una coalizione antifrancese guidata dall'imperatore germanico Ottone di Brunswick, testimoniano che essa si risolse in una serie di scontri tra i grandi cavalieri dei due schieramenti, variamente aiutati dalla fanteria di supporto.

TESTO 76. Una concezione "sportiva" della guerra: il torneo e la giostra come forme di addestramento e di svago dell'aristocrazia cavalleresca

(note a cura di Silvia Susin)

INTRODUZIONE

L'addestramento cavalleresco prevedeva la formazione sia del corpo sia dello spirito, sia del valore guerresco sia della "cortesia", una serie di virtù comportamentali da praticare nella società.

Dal punto di vista della preparazione fisica, il giovane che aspirava al cavalierato cominciava a praticare esercizi di irrobustimento e a cavalcare fin dall'età di sette anni; successivamente si impratichiva nella cosa, nel salto, nella lotta, nel lancio del giavellotto, nell'arrampicata e nell'arte della scherma. Con la nomina a scudiero, infine, si specializzava nella cavalcata di caccia, nel nuoto, nella falconeria; cominciava inoltre ad essere istruito nelle maniere di corte, nello svolgimento di incarichi di fiducia o nel servizio di una dama.

La confidenza con l'equitazione e la necessità di un allenamento costante per la pratica bellica svilupparono successivamente una serie di attività equestri di carattere ludico – sportivo.

I cavalieri, l'abbiamo detto, muoiono relativamente di rado nei combattimenti. [...] ...molte delle ragioni chiamate in causa traducono la concezione cavalleresca della guerra: una specie di sport, certo pericoloso, ma in cui si prendono tutte le precauzioni per limitare i rischi grazie alla sicurezza offerta dall'armamento e alla deviazione dello scontro verso il suo aspetto ludico. Si tratta di uno sport dove i cavalieri si conoscono e imparano a stimarsi, talvolta si incontrano ora in veste di nemici, ora di alleati, cosa che crea fra gli avversari del giorno legami di solidarietà, se non di classe. Protezione, metodi di combattimento, concezione della guerra ed etica particolari distinguono nettamente i cavalieri da tutti gli altri combattenti.

Come abbiamo visto, il nuovo metodo di combattimento richiedeva, più ancora che in passato, un accordo tra le due parti. Di fatto, la carica aveva bisogno di un terreno sgombro abbastanza vasto e della mutua accettazione dello scontro. Di qui l'abitudine, giudicata "cavalleresca", di preavvertire il nemico del luogo e del momento di un attacco. Talvolta si tratta addirittura di una bravata, di un "bluff" destinato ad impressionare l'avversario per spingerlo a rinunciare al combattimento, o di un mezzo per fare bella figura. […]

La professione dei cavalieri richiedeva una buona forma fisica e un regolare allenamento al combattimento. La caccia nelle vaste foreste, il loro svago favorito, forniva loro l'occasione di affrontare,

[361] Orlando, o Rolando, fu il più noto dei *comites palatini* ("compagni di palazzo", da cui il termine "paladini") di Carlo Magno: morì durante la battaglia di Roncisvalle, uno scontro di retroguardia con i Mori di Spagna, nel 778. Lo scontro divenne un'epica battaglia nella *Chanson* dedicata ad Orlando e la morte del paladino, che suona il corno (chiamato "olifante") per chiamare i rinforzi e cerca inutilmente di spezzare la sua spada (la "Durlindana") sulla roccia per non farla cadere nelle mani del nemico, entrò nella leggenda e nell'immaginario medievale e rinascimentale.

[362] Corazza a forma di camice, composta da maglie di ferro o da piccole piastre variamente unite.

con l'arco, ma anche con la lancia e con la spada, gli animali selvaggi ancora numerosi nell'Europa occidentale. Anche diverse attività "sportive" contribuivano al miglioramento della loro condizione fisica. Ma era necessario aggiungervi un addestramento specifico al combattimento a cavallo, soprattutto dopo il generalizzarsi della carica frontale.

L'abilità individuale nel maneggiare la lancia si acquisisce prima di tutto con l'esercizio della quintana[363]; si tratta essenzialmente di colpire con la punta dell'arma, a tutta velocità, lo scudo retto dal braccio trasversale di un manichino fissato a un palo e di schivare l'urto del colpo di ritorno sferrato dall'altro braccio, armato, del manichino. Altri giochi di guerra (*hastiludium*)[364] sono probabilmente destinati a preparare i cavalieri ai combattimenti reali. Tuttavia, non ne abbiamo quasi traccia prima dell'XI secolo, epoca della comparsa dei *tornei*, termine generico che, a partire dal XII secolo, ingloba l'insieme degli esercizi guerreschi specifici della cavalleria.

Tali tornei presentano tre aspetti principali sui quali si fonda la loro specificità: un aspetto *utile* di allenamento ai reali combattimenti di guerra; una dimensione *ludica* che ne fa, insieme, un gioco ma anche uno sport per professionisti il cui scopo è di vincere per la gloria e per il guadagno, non di uccidere; un carattere *festivo*, che fa di queste assemblee uno spettacolo assai apprezzato da un pubblico numeroso ed entusiasta. Questi tre elementi uniti esaltano e cristallizzano i valori propri della cavalleria, contribuendo così alla formazione dell'ideologia cavalleresca. [...]

Sono, insieme, esercizi militari, scontri armati reali, giochi dove si può perdere o vincere, feste mondane e popolari. Questi aspetti riuniti costituiscono le ragioni principali del loro immenso successo.

Il loro aspetto guerriero e di utilità pratica è innegabile. Almeno fino alla metà del XIII secolo, il torneo si differenzia poco da una guerra. È un incontro organizzato che riunisce tutti gli aspetti di una battaglia reale: in una data fissata, in un luogo determinato in prossimità di una città dove prendono alloggio partecipanti e osservatori, guerrieri venuti da luoghi diversi scelgono volontariamente di partecipare a un combattimento che oppone due campi formati appositamente per questa occasione. In effetti, i partecipanti scelgono prima del torneo a quale campo desiderano appartenere. [...]

I metodi di combattimento sono quelli della guerra, proprio come le svariate armi utilizzate: i cavalieri vi prendono parte con i loro scudieri, fanti, arcieri, il ruolo e i numeri dei quali non sono ancora limitati come avverrà più tardi. La zona del confronto è assai vasta, attorno a una "città" che una delle due squadre difende ("quelli di dentro"), mentre l'altra l'assedia a partire dal proprio campo ("quelli di fuori"); questa zona comprende campi aperti, pascoli o coltivi per le cariche e le battaglie, boscaglie, foreste o vigneti per permettere le imboscate; le due squadre non sono uguali numericamente; le cariche sono collettive, e nulla impedisce a un gruppo numeroso di attaccare un isolato, un cavaliere disarmato o ferito. È proprio uno degli scopi del torneo: isolare l'avversario per catturarlo. Se viene preso, un cavaliere è messo "fuori gioco", a meno di pagare un riscatto. Cavalli e armi catturate appartengono ai vincitori. Il torneo, come la guerra, procura ai vincitori bottino, prede e riscatti.

Tuttavia, differisce dalla guerra nello spirito. Qui infatti, secondo il nostro attuale vocabolario, si tratta di uno sport. Guerriero, violento, brutale, pericoloso, rischioso anche ... ma pur sempre sport, e sport di gruppo. [...]

In effetti la mischia, come peraltro la battaglia della guerra normale, non inizia immediatamente con uno scontro di massa. È preceduta da una "messa in condizioni": le *commençailles*, i preliminari, fatti di clamori, di sfide, di combattimenti individuali isolati, giostre dove generalmente si affrontano i più giovani, i *bachelers*. La giostra, che poco a poco va trasformandosi in una particolare forma di torneo, all'inizio non è dunque che una fase minore di quest'ultimo, e deriva dai combattimenti individuali. La si trova di solito all'inizio delle azioni, ma il vocabolo definisce altrettanto bene lo scontro di due cavalieri che, volontariamente o meno, si isolano dalla massa per combattere, nel torneo come in una qualsiasi operazione di guerra. Non bisogna quindi cercare di separare troppo presto la giostra dai tornei. Spesso essa è solo l'aspetto individuale di uno scontro collettivo.

La giostra propriamente detta assume tuttavia un'importanza sempre maggiore a seguito dell'individualismo dei cavalieri, della loro ricerca di fama, dei progressi dell'armamento difensivo e del

[363] Dato che spesso il manichino veniva "vestito" per impersonare il nemico, e il nemico per eccellenza, per molti secoli è stato il soldato di fede islamica o il pirata saraceno, la "giostra della quintana" veniva anche chiamata "giostra del saracino": ancora oggi, alcune rievocazioni storiche, come quella di Arezzo, hanno questo nome.
[364] Letteralmente "gioco con le lance".

gusto del pubblico, in particolare femminile, desideroso di assistere ai tornei. Qui, lo scontro avviene in un campo chiuso, la lizza, spesso nel pieno centro della città; le barriere che separano i due avversari, tanto spesso descritte, non compaiono prima dell'inizio del XV secolo. Vi si combatte unicamente – o almeno principalmente – con la lancia.

I progressi dell'armatura la rendono presto meno letale, al punto che le giostre restano spesso autorizzate anche nei periodi di proibizione dei tornei. La violenza dell'urto può tuttavia causare la morte di un uomo. È per questo motivo che, dal 1250, in alcune giostre e tornei compaiono armi smussate e lance dette "di cortesia", in cui la punta è sostituita da una corona a tacche. Da allora le giostre e i tornei "cortesi" si moltiplicano. La scelta delle armi si definisce di comune accordo, all'inizio dei tornei. Si nota allora che la scelta di armi da guerra (dette "a oltranza") è invece quasi la regola nei combattimenti singolari o ridotti, organizzati durante le tregue, che mettono di fronte contingenti di "nazioni" avversarie in guerra. In questo caso, si tratta di una semplice riproduzione regolamentata di operazioni di guerra. Malgrado il loro distinto sviluppo, scontri guerreschi e tornei restano dunque mescolati e si influenzano l'un l'altro.

FONTE: Jean Flori, *Cavalieri e cavalleria nel Medioevo*, Einaudi, Torino, 1999, pp. 131, 135-136, 142-144, 154-155

COMMENTO

Una serie di eventi così complessa ed avvincente, come quella descritta nel brano precedente, non poteva non generare una vera e propria ideologia torneale, che da un lato celebrava i vincitori e li additava ad esempio agli altri cavalieri, dall'altro dava lustro alle casate dei nobili organizzatori: ben presto quindi, un'attività nata per scopi ludici divenne un vero e proprio business, con tornei sempre più frequenti, premi sempre più remunerativi e cavalieri che diventavano quasi professionisti.

Nel 1139 la Chiesa prese posizione contro questo genere di manifestazioni, che ovviamente non era affatto esente da incidenti mortali, nonostante il carattere dichiaratamente simulato del combattimento, e negò la sepoltura cristiana ai cavalieri deceduti nei tornei. Il grande successo di queste manifestazioni però favorì ugualmente il loro sviluppo, generando addirittura un'ampia produzione poetica e letteraria, come il *Livre des tournois* di Renato d'Angiò (XV secolo).

Il meccanismo messo in moto, così come era stato per i giochi ellenici e per i *ludi* romani, era dunque ormai troppo grande per essere fermato: la necessità di evitare però inutili spargimenti di sangue fece evolvere il "torneo", competizione poco controllabile e molto pericolosa, nella "giostra", uno scontro individuale più facile da regolamentare e meno rischioso.

L'avvento e la diffusione di massa delle armi da fuoco relegheranno l'arte cavalleresca nella dimensione ludica prima, e poi la faranno definitivamente tramontare.

Conclusioni

Al di là dei massimi sistemi dello sport mondiale, ormai ingovernabili e incontrollabili da parte dell'uomo della strada, questa antologia ha cercato di parlare a persone appassionate alla loro attività che cercano in ogni modo di migliorarla e sanno di poterlo fare perché si tratta di eventi educativi a portata di mano, di cuore e di mente, per utilizzare una nota metonimia di ascendenza pestalozziana.

Perché l'azione educativa fisico-sportiva sia efficace, però, c'è bisogno di una sana passione e di una grande cultura fisico-sportiva, capace di motivare la ricerca del gesto più appropriato, del metodo più adeguato, della giusta parola di incoraggiamento o di rimprovero.

Questi sono, in somma sintesi, i motivi di questa raccolta antologica centrata sull'educazione fisica e sulla pratica sportiva dell'antichità e del medioevo: offrire al pubblico un prodotto finito che rappresentasse non solo una piacevole lettura, ma anche e soprattutto una stimolante riflessione pedagogica sull'educazione fisica e sullo sport del mondo contemporaneo.

Il testo nel suo complesso e i singoli testi in esso raccolti contengono pertanto un messaggio prezioso, indirizzato non solo agli studenti del Corso di Laurea in Scienze Motorie dell'Università di Padova, ma anche e soprattutto ai protagonisti del mondo dell'educazione fisica e dello sport italiano, sia locali sia nazionale, ai quali viene offerta un'ulteriore occasione di riflessione su questo mondo dal quale tanto abbiamo ricevuto e al quale tanto dobbiamo restituire perché continui ad essere un infaticabile laboratorio di educazione e di promozione umana.

La lezione del mondo antico e del mondo medievale ci insegna un ripensamento profondo non solo delle radici di alcune nostre pratiche, ma anche e soprattutto nel senso che noi vogliamo dare alle pratiche educative e ricreative che oggi implementiamo e che domani vorremo migliorare.

La pratica motoria e l'attività sportiva non sono dati biologici, ma sono funzioni di una cultura, anzi delle culture che interpretano il senso della corporeità e del movimento che con essa si può conseguire, e che poi elaborano gesti e sistemi gestuali che corrispondono a significati socialmente rilevanti. Un dato comune a tutte le pratiche motorie del mondo antico e, in un secondo tempo, anche ai complessi giochi nelle quali queste si codificano, in contesti molto diversi e lontani tra loro, è il significato religioso ad esse attribuito. Ma anche in questo caso non è possibile generalizzare, in quanto ogni religione, come espressione sociale, seleziona la possibile gestualità e la regolamenta: il cristianesimo cancella non la cultura del corpo, come spesso si legge in pessime sintesi, ma la cultura "pagana" del corpo, perché i giochi greci e romani sono prima di tutto manifestazioni religione, espressioni corporee di una religiosità che nel IV secolo dopo Cristo diventa in poco tempo da fuorilegge a tollerata ed infine religione di stato. Il cristianesimo eredita la cultura del mondo antico e selezione quegli elementi che possono integrarsi nella nuova visione del mondo: nella nuova cultura del corpo come custode dell'anima, che si ispira ad un modello evangelico di frugalità e di semplicità, non c'è posto per l'agonistica greca o peggio ancora per l'arte gladiatoria romana, la prima perché espressione corporea fine a se stessa e la seconda perché pratica cruenta.

Anche la nostra pratica motoria e i nostri giochi sportivi sono espressione di una cultura, fondamentalmente della cultura occidentale, con i suoi valori integrantisi di competizione individuale e di spirito di squadra, di acquisizione a tutti costi di un risultato favorevole e di fair play, di pratica effettiva e di spettacolo: pratica motoria e giochi sportivi siano, da parte degli educatori, accuditi e sviluppati come portatori di senso, e mai ridotti a mera gestualità tecnica.

Ci pare che questo possa essere un importante eredità della cultura motoria delle epoche delle quali abbiamo preso in esame alcuni autori ed alcuni loro testi.

Il curatore

Nicola S. Barbieri è ricercatore confermato in storia della pedagogia e lavora nel Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università degli Studi di Padova. Insegna pedagogia generale e storia dell'educazione fisica e dello sport presso il Corso di Laurea Interfacoltà in Scienze Motorie, e didattica delle scienze dell'educazione presso la Scuola Interateneo di Specializzazione per gli Insegnanti di Scuola Secondaria del Veneto. È stato educatore scout per dieci anni nel Corpo Nazionale Giovani Esploratori ed Esploratrici Italiani (CNGEI), e successivamente ha ricoperto incarichi regionali e nazionali; dal 2000 al 2003 ha diretto il Centro Studi Scout "Eletta e Franco Olivo" di Trieste, della cui commissione consultiva attualmente fa parte. In campo sportivo, pratica il judo da 20 anni ed ha conseguito il grado di cintura nera 2° dan e il diploma di allenatore; è anche istruttore presso i Centri di Avviamento allo Sport.

I collaboratori

Stefano Allegri, laureato in ingegneria civile idraulica presso l'Università degli Studi di Pavia, esercita la libera professione a Cremona. È stato educatore scout per dieci anni nel CNGEI ed è attualmente impegnato nell'animazione pastorale della parrocchia di Sant'Agostino.

Federica Fiori, laureata in lettere classiche presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Bologna, si è specializzata in archeologia e si è abilitata presso Scuola di Specializzazione per gli Insegnanti di Scuola Secondaria dell'Emilia Romagna.. È stata educatrice scout per dieci anni nel CNGEI, attualmente insegna materie letterarie e storia nelle scuole di Reggio Emilia.

Mirco Lanzoni è geometra esperto in pianificazione urbanistica e sistemi informativi territoriali presso il Comune di Reggio Emilia. In campo sportivo, pratica il judo da 35 anni ed ha conseguito il grado di cintura nera 4° dan e la qualifica di Maestro; direttore tecnico della Scuola di Arti Marziali "Miyamoto Musashi" di Reggio Emilia, è anche delegato provinciale del CONI per la Federazione Italiana Judo Lotta Karate ed Arti Marziali (FIJLKAM).

Agata Moretti, diplomata all'Accademia delle Belle Arti di Bologna, è docente abilitata di disegno e storia dell'arte, discipline che insegna presso le scuole medie inferiori e superiori della provincia di Reggio Emilia. È diplomata guida turistica.

Elena Poppi, laureata in economia aziendale presso la Facoltà di Economia e Commercio dell'Università di Modena e specializzata presso la Scuola di Specializzazione in Diritto Amministrativo e Scienza dell'Amministrazione di Bologna, è dirigente al controllo interno e ai progetti europei del Comune di Reggio Emilia. È stata educatrice scout per dieci anni, con brevetto Wood Badge, ed ha ricoperto l'incarico di Commissaria Internazionale per conto del CNGEI.

Luisa Poppi, laureata in giurisprudenza presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Parma, è magistrato presso la sezione civile del Tribunale di Locri. È stata educatrice scout per cinque anni nel CNGEI di Reggio Emilia ed ha praticato il softball.

Silvia Susin, dopo la maturità classica, si è laureata in scienze dell'educazione presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Padova, con una tesi sulla storia della formazione professionale. Attualmente lavora come formatore junior presso enti di formazione della provincia di Padova.

Laura Valentini ha conseguito la maturità classica presso il Liceo Classico "Ariosto" di Reggio Emilia e si è laureata in filosofia presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Parma, con una tesi sul pensiero di Eraclito.

Stampato nel mese di gennaio 2004
presso la C.L.E.U.P. “Coop. Libraria Editrice Università di Padova”
Tipografia e copisteria: Via G. Belzoni, 118/3 - Padova (Tel. 049 650261) tipografia@cleup.it
www.cleup.it