

BARANDO CON LE NOCI

GIOCHI E GIOCATTOLI
NELL'ANTICHITÀ



Dipartimento Nazionale Cultura AICS





BaRANDO CON le NoCI

Giochi e giocattoli nell'antichità

Dipartimento Nazionale Cultura AiCS



Utendum est ætate; cito pede labitur aetas nec bona tam sequitur, quam bona prima fuit. OVIDIO, *Ars Amatoria*, 3, 65-67

La vostra età vivetela, che con rapido piede se ne fugge, e quella che la segue non è bella altrettanto.



BaRANDO CON le NoCI

Giochi e giocattoli nell'antichità

Dipartimento Nazionale Cultura AiCS

Catalogo della mostra tattile a cura di

Elisa Laschi

BaRANDO CON le NoCI

Giochi e giocattoli nell'antichità

Dipartimento Nazionale Cultura AiCS
Anno associativo 2023



Direzione
Regionale
Musei
Umbria



MUSEO ARCHEOLOGICO
NAZIONALE E TEATRO
ROMANO DI SPOLETO

 **Historygames**



Catalogo a cura di *Elisa Laschi*

Fotografie

(ove non diversamente indicato)

Elisa Laschi

Jacopo Casaioli

Archivio Museo Archeologico Nazionale di
Arezzo

Archivio Museo Archeologico Nazionale e
Teatro Romano di Spoleto

Mostra

Progetto Scientifico

Elisa Laschi

Daniele Lamuraglia

Partner

Museo Archeologico Nazionale di Arezzo

Museo Archeologico Nazionale e Teatro
Romano di Spoleto

Testi

Silvia Casciarri

Maria Gatto

Daniele Lamuraglia

Elisa Laschi

Ada Nifosi

Francesca Sensini

Progetto grafico

Elisa Laschi

Percorso Tattile

Elisa Laschi

Collaborazioni

CSU - Centro Studi Umanistici Umbria

Mattia Sbrancia

History games, Foligno (PG)

L'albero della vita, Faenza (RA)

© 2023

In copertina: Sacchetto e dadi romani. Riproduzioni a cura di ©History games.

p. 6: Mosaico di Piazza Armerina.

p. 2: Rilievo su sarcofago con scena del gioco delle noci, Musei Vaticani. @Musei Vaticani web catalogue.

p. 20: Corredo di *Crepereia Tryphaena*. LANCIANI, CASTELLANI 1889.

p. 60: Rilievo su stele in marmo con giovane che gioca a palla dal Pireo. ©Museo archeologico nazionale di Atene.



SOMMARIO

Introduzione: il gioco	16
1. Addio all'infanzia: le scoperte del Palazzaccio	21
2. Giochi da ragazze: la fanciulla di Puglia di Arezzo e la bambina sacerdotessa di Piazza d'Armi	45
3. I giochi dell'infanzia e della prima giovinezza	55
4. I giochi di squadra e il gioco come sport	61
5. I giochi degli adulti: giochi d'azzardo, astragali, saturnali, i dadi, le <i>taberne lusorie</i> , le scacchiere, la buona e la cattiva sorte	65
6. Il gioco ieri ed oggi: breve nota finale.....	69
Bibliografia generale	77





Figura 1 - Pedine da gioco. Riproduzione a cura di @History games.



— Gianni Rodari, scrittore e “pedagogista della fantasia”, diceva che imparare giocando è meglio e più efficace. Un assunto che oggi ci appare quasi banale e che invece ancora troppo spesso non trova spazio nei luoghi di formazione formale. Così non è per il terzo settore sportivo, sociale e culturale, che del gioco fa il suo più grande strumento di crescita e costruzione di comunità educanti coese.

AiCS è per noi non solo una grande Rete associativa ma l’acronimo che rende, a riguardo, la migliore sintesi. È l’Associazione italiana Cultura Sport, che da oltre 60 anni si impegna per garantire sport e cultura accessibili a tutti, e quindi per contribuire alla crescita armonica dei nostri giovani, garantire socialità e promozione culturale alle persone più anziane, promuovere le pari opportunità attraverso il gioco, e promuovere la conoscenza. Non a caso, da tempo, AiCS si è dotata di un Dipartimento cultura, il cui compito è quello di rendere accessibile le arti a tutti, promuovendo al tempo stesso conoscenza, inclusione, ascolto. Quando il Dipartimento cultura ha proposto alla direzione nazionale di AiCS il progetto di

promozione culturale “Pascoli Nuova Visione”, abbiamo trovato che questo rispondesse appieno ai requisiti richiesti: significava rendere accessibile a tutti la figura del grande poeta in una veste nuova, come mai presentato; e al tempo stesso significava addentrarsi nei meandri delle sue passioni, esse stesse leva di conoscenza. Qui, chiave di volta tra presente e passato fu proprio la scoperta del sarcofago e della bambola di *Crepereia Tryphaena*, giovine vissuta presumibilmente nel II secolo d.C., e la poesia in latino che Pascoli vi dedicò, immaginandosi l’amore della giovinetta morta troppo giovane e il passaggio tra giovinezza e maturità. Il gioco, oggi come allora, è strumento di conoscenza considerato di tale alto valore da volerlo avvicinare alla giovane defunta per il suo viaggio eterno. Il lavoro di ricostruzione e viaggio nel passato che la nostra Elisa Laschi coordina con questa esposizione, che parte proprio dalla bambola di *Crepereia Tryphaena* per spaziare tra i giochi dell’antichità e il loro valore sociale e culturale, è per noi come una romantica ricerca delle origini, come la giusta sintesi tra studio e intrattenimento, tra promozione

culturale e formazione non formale dei giovani, alla cui crescita dedichiamo gran parte del nostro impegno associativo. Un tempo, i luoghi deputati ai giochi specie dei bambini, erano luoghi aperti - strade, cortili. Gli ex bambini della mia generazione hanno imparato a giocare a calcio per strada. Poi vennero le strutture sportive e il concetto di aggregazione mutò, così con esso il concetto di socialità. Per quanto un impianto sportivo sia simbolo di vita democratica e leva di benessere comunitario, il recupero degli spazi aperti e dei luoghi che oggi sono detti non convenzionali allo

sport tornerà a garantirci un nuovo concetto di aggregazione, forse oggi più urgente e migliore rispetto a quanto la modernità ci ha abituato. I bambini di epoca romanica non giocavano poi in maniera tanto diversa da quanto ho vissuto io da piccino: questa esposizione emozionerà gli over 60 come me, farà divertire i piccoli, darà spunti di riflessione agli adulti.

Immergetevi a fondo e tornerete a giocare - e, quindi, a imparare.

On. Bruno Molea

Presidente AiCS

— L'idea di realizzare una mostra sui *giochi e i giocattoli nell'antichità* è nata come una naturale emanazione di "Pascoli Nuova Visione", il progetto per il 2023 del Dipartimento Nazionale Cultura di AiCS, che a partire dalle scoperte d'archivio e dalle analisi su Giovanni Pascoli prodotte dai libri della docente e scrittrice Francesca Sensini, mi hanno indotto a proporre ai responsabili degli altri settori questa tematica come punto di riferimento per una riflessione vista da molteplici prospettive sullo stato attuale della Cultura.

Partire da un monumento della nostra storia culturale come Giovanni Pascoli e scoprirne aspetti che lo rendono a noi contemporaneo, sia per il suo modo di relazionarsi con alcune problematiche umane che per il suo atteggiamento nei confronti della società del suo tempo in una fase di radicale trasformazione, ci offre l'opportunità per interrogarci sulle questioni più delicate e urgenti che stiamo vivendo nella nostra epoca.

È dunque stato realizzato lo spettacolo di teatro-danza multimediale e multidisciplinare "Le Fantasme di Zvani", con le coreografie di Paola Sorressa e la mia regia, le musiche e i video originali del M° Massimiliano Pace e il canto del soprano Luciana Di

Bella, che nel primo Atto mette in scena la straordinaria scoperta archeologica alla quale poté assistere Giovanni Pascoli, ovvero quella dei resti del corpo di *Crepereia Tryphaena*, una ragazza sui 18 anni che portava ancora l'anello al dito con inciso il nome del suo promesso sposo "*Filétus*", e che aveva accanto una splendida bambola in avorio, uno dei preziosi reperti relativi ai giochi d'infanzia che conserviamo nei nostri musei. Pascoli, immedesimandosi nel suo fidanzato, scrisse una stupenda poesia in latino dedicata alla ragazza e al tema del passaggio d'età dall'infanzia alla giovinezza.

È da questo evento storico, dalla relazione fra Pascoli e la tradizione classica, e dalla bambola come oggetto che apre all'universo del *gioco* che ha preso il via l'idea di questa mostra curata dalla nostra Responsabile Beni Culturali Elisa Laschi, così come parallelamente è stata realizzata la mostra "La Moda al Tempo di Pascoli" dal nostro Responsabile per le Rievocazioni storiche Federico Marangoni.

Elisa Laschi ha elaborato con raffinato acume i motivi ispiratori del progetto, articolando la mostra nelle sezioni che ne riecheggiano la specificità e il valore divulgativo: i giochi dell'infanzia in epoca romana, la descrizione della scoperta della bambola di *Crepereia Tryphaena*,

l'illustrazione di altri due casi esemplari di sepolture di fanciulle grazie alla gentilissima disponibilità dei musei partner del progetto, una essenziale Storia del Gioco e dei Giocattoli, un percorso tattile con oggetti riprodotti che consentono di provare anche fisicamente l'esperienza ludica del nostro passato.

I giochi e i giocattoli dell'infanzia dell'Occidente sono stati gli stessi o molto simili dall'epoca greco-romana alla metà dell'Ottocento e caratterizzati dall'uso di materiali semplici che divenivano strumenti ludici con l'accompagnamento della fantasia e dell'energia motoria delle bambine e dei bambini: bambole, animali, dadi, sonagli, trottole, carretti, altalene, palle, ecc... Giovanni Pascoli è vissuto in un'era di grandi invenzioni scientifiche e tecnologiche, come ad esempio l'elettricità e la catena di montaggio, che con la produzione in serie hanno trasformato anche gli oggetti di uso quotidiano, compresi i giochi e i giocattoli: questi hanno iniziato a muoversi

con energia propria, come i trenini o le piccole navi, mossi dalla corrente elettrica. Oggi ci troviamo un mondo dell'infanzia in misura rilevante abituato dagli adulti a giocare nei "giardini" virtuali dei games on line installati sugli smartphone, e siamo alla vigilia di una nuova rivoluzione instaurata dall'Intelligenza Artificiale, che come è già accaduto per i recenti salti tecnologici, non potrà che influenzare anche la sfera ludica.

Ecco quindi perché riteniamo che il nostro progetto possa essere un prezioso contributo alla riflessione su queste tematiche. Del resto, come hanno già detto illustri antropologi, è anche dai giochi dell'infanzia che possiamo comprendere lo stato di una civiltà, e allora possiamo adattare al nostro caso quella celebre frase del gastronomo Brillat-Savarin dedicata all'alimentazione: dimmi come giochi e ti dirò chi sei.

Daniele Lamuraglia

Responsabile Dipartimento
Cultura AiCS

— La mostra tattile **Barando con le noci. Giochi e giocattoli nell'antichità**, realizzata dal Dipartimento Nazionale Cultura AiCS per l'anno associativo 2023, propone una selezione di riproduzioni artigianali dei più comuni giochi e giocattoli del mondo romano. L'occasione nasce nell'ambito del più ampio progetto **Pascoli Nuova Visione**, al quale il Dipartimento Nazionale Cultura AiCS - Associazione Italiana Cultura e Sport dedica le attività dell'anno associativo 2022-2023. Frutto dell'intuizione e della spiccata sensibilità personale di Daniele Lamuraglia, Responsabile Nazionale del Dipartimento Cultura, *Pascoli Nuova Visione* unisce differenti attività che ruotano attorno allo spettacolo teatrale *Le fantasme di Zvani*, dove vengono raccontate al pubblico sfaccettature meno note del celebre poeta, personalità d'artista per molti aspetti assolutamente ancora moderna.

Con vivo entusiasmo ho quindi accolto, quale referente del settore Beni Culturali - Dipartimento Nazionale Cultura AiCS, l'invito a proporre un progetto che esaltasse la storia del Poeta, testimone diretto della significativa scoperta della tomba di *Creperia Tryphaena*, con la

divulgazione archeologica. Il titolo scelto parafrasa un famoso motto latino con cui si indicava l'età dell'infanzia, "*il tempo delle noci*", caratterizzata dall'uso di giocare con questi frutti dell'autunno, usato anche da Catullo, nel carme 61, a dare le noci ai bambini prima del matrimonio, perché, arrivati al lieto evento, «già troppo a lungo vi hai giocato».

Creperia Tryphaena fu una fanciulla romana il cui sarcofago venne rinvenuto a Roma nel 1889 durante la costruzione del Palazzo di Giustizia, oggi conservata assieme al suo corredo presso la Centrale Montemartini. Nel corso dello scavo venne rinvenuto un ricco corredo di gioielli, tra cui un anello con incisa la parola *Filétus*, e, accanto al suo scheletro, una bambola d'avorio. La vicenda destò largo interesse nella Roma dell'epoca e impressionò Pascoli a tal punto da indurlo a comporre una poesia in latino, donata alla figlia dell'onorevole Benzoni in occasione delle nozze, allora Ministro della Pubblica Istruzione e suo amico e protettore:

«*Ti nascondevi, o fanciulla, nell'
acqua trasparente,
e sull'onda nuotavano i tuoi capelli
di felce.*
Avevi concesso alla notte oscura

il privilegio di scioglierli?»

La mostra propone quindi, senza pretesa di esaustività e con intento divulgativo, il racconto delle principali attività ludiche di epoca romana, dai giochi dell'infanzia fino a quelli degli adulti, prendendo quale spunto la scoperta a cui fu presente Pascoli. Alla descrizione del corredo di *Crepereia Tryphaena* vengono accostati quelli di due altre due fanciulle, custoditi nei musei partner del progetto: quello della fanciulla della Pugliola esposto nelle sale del Museo archeologico nazionale di Arezzo, caratterizzato da splendidi reperti in cristallo di rocca, e quella di Piazza d'Armi di Spoleto, custodito nel Museo archeologico nazionale e teatro romano di Spoleto, appartenuto ad una bambina-sacerdotessa. Completano il catalogo brevi accenni a Pascoli e sul gioco ieri ed oggi.

Non meno rilevante la scelta di proporre un percorso tattile e multimediale al contempo. I percorsi tattili sono un importante complemento alle tradizionali esposizioni, che rendono l'esperienza del visitatore più inclusiva e coinvolgente. Questi consentono ai visitatori di

sperimentare gli oggetti antichi in modo diverso, utilizzando il senso del tatto per acquisire informazioni dirette sulle opere. A questo si aggiunge la loro centralità per i visitatori con disabilità visive: sarà quindi possibile toccare con mano le riproduzioni, sperimentarne da vicino il funzionamento e comprendere meglio struttura, forma e materia. Il supporto audio e video punta ad aumentare il coinvolgimento del visitatore, tramite l'ascolto e la visione di immagini.

Rilevanti per l'intero progetto sono state le ricerche di Francesca Sensini, docente dell'Università di Nizza e scrittrice, in parte confluite nel presente catalogo, che hanno ispirato la regia di Daniele e le coreografie di Paola Sorressa per Mandala Dance Company. Completa il progetto la mostra sul costume *La moda al tempo di Giovanni Pascoli*, a cura di Federico Marangoni, che narra la società al tempo di Pascoli e descrive la figura del Poeta nella sua quotidianità. Elemento peculiare della mostra, oltre alla ricostruzione di abiti del periodo, è l'esposizione di ricevute e cataloghi di moda, di stoffe e di biancherie di Grandi Magazzini, Aziende e Sartorie private,

documentazione di forme e gusti della società borghese.

La mostra è stata resa possibile grazie al sostegno del Pres. Nazionale AiCS, On. Bruno Molea, che ha fortemente creduto nella validità delle proposte e sostenuto la loro realizzazione, a cui vanno i miei più sinceri ringraziamenti. Una riconoscenza speciale anche a Daniele Lamuraglia e ai colleghi del Dipartimento Nazionale Cultura, con i quali è stata portata avanti una viva collaborazione in tutte le fasi di realizzazione. Il commento all'opera pascoliana è di Francesca Sensini. Grazie alla gentilezza e alla sensibilità delle due direttrici dei musei partner, la Dott.ssa Maria Gatto, Direttrice del Museo archeologico nazionale di Arezzo, e la Dott.ssa Silvia Casciarri, Direttrice del Museo archeologico nazionale e teatro romano di Spoleto, il catalogo è stato arricchito con la descrizione di ulteriori due sepolture di fanciulle dai corredi eccezionali per la particolarità degli oggetti rinvenuti. Ha collaborato alla stesura del testo sulla tomba della

fanciulla della Pugliola di Arezzo la Dott.ssa Ada Nifosi, che ringrazio per aver anticipato alcune sue riflessioni in corso di pubblicazione. Le riproduzioni dei giocattoli sono state realizzate da Mattia Sbrancia, caro collega da sempre attivo, grazie ad una eccezionale manualità, nella divulgazione del sapere archeologico attraverso le arti grafiche e rievocative; da History Games, team composto dalla Dott.ssa Monica Silvestri e dal Dott. Gualtiero Tumulo, archeologi ed esperti artigiani del gioco antico; e da *L'albero della vita* di Faenza, a cui, in questo particolare e difficile momento per la città, va tutto il mio ringraziamento per la forza e l'impegno profusi nel portare avanti la collaborazione. Hanno collaborato con attività di consulenza ed editoriali i membri dell'Associazione CSU - Centro Studi Umanistici Umbria. Un caro ringraziamento anche a Sonia Gavini, che mi ha introdotto nel mondo di questa Associazione.

Elisa Laschi

Resp. settore Beni Culturali
Dipartimento Cultura AiCS

Introduzione: il gioco

«La cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata». HUIZINGA 1972

La naturale predisposizione dell'uomo al gioco è testimoniata, sin dai tempi più antichi, da piccoli reperti, a volte semplici pedine o figurine di animali in terracotta, che ci narrano la storia di un'attitudine millenaria. Il gioco è una attività di tutte le età, come forma di svago e di apprendimento: per i più piccoli, che imparano giocando e imitando il fare dei grandi (si pensi ai giochi della caccia, della corsa e della battaglia), e per gli adulti, che rafforzano la socialità, tengono allenati corpo, mente e scaricano la forza dello spirito agonistico.

Quando si incominciò a giocare è una domanda dalla difficile risposta ma alla quale l'archeologia può dare un fondamentale contributo. Sebbene i primi giocattoli fossero con ogni probabilità realizzati con materiali deperibili come la pelle, il legno, la canna o le foglie - e perciò non sopravvissuti allo



Figura 2 - Dadi in legno di epoca romana. Riproduzione a cura di ©Mattia Sbrancia.

scorrere del tempo - semplici forme di animali intagliate nella pietra sono la prima e più diretta testimonianza di queste primitive forme di gioco, spesso legate alla caccia e alla guerra. Solo con il tempo l'attività ludica è diventata sempre più strutturata e organizzata, con regole e obiettivi ben definiti. Per immaginare quanto sia possibile risalire indietro nel tempo, si può pensare come il primo giocattolo rinvenuto sia un gioco proveniente da Slatino in Bulgaria, datato al 7000 a.C.¹. A seguire, detengono il primato per antichità alcune tavolette simili a scacchiere trovate nei Balcani e datate al 5000 a.C., un sonaglio di coccio del 3000 a.C. accompagnato da un torellino con rotelle (che era conservato nelle

¹ Archeo 1994, p. 21.

sale Museo di Aleppo, oggi paese di guerra), e le bambole di pezza rinvenute nelle tombe delle bambine sepolte lungo il Nilo.

L'origine del gioco, come azione innata ed istintiva del comportamento, va così di pari passo con quella delle relazioni umane: anche «gli animali giocano proprio come gli uomini», sostiene Huizinga, «senza che nessuno abbia insegnato loro come farlo». Il significato sociale del gioco è poi profondo e complesso. Innanzitutto, permette di **divertirsi** e di passare il tempo in modo piacevole. L'attività ludica ha anche poi una funzione educativa e formativa, poiché permette di sviluppare le **capacità cognitive e relazionali**. Il gioco infatti può essere un'importante occasione di socializzazione e di costruzione delle relazioni interpersonali, richiede la collaborazione e la cooperazione tra i partecipanti, favorendo lo sviluppo dell'empatia, della comunicazione e della capacità di risolvere i conflitti. Così anche

era per i Greci e per i Romani: i bambini, secondo Platone e Aristotele², giocando imparano sia le regole della società sia il valore del rispetto delle stesse per essere ammessi nella comunità. Infine, può svolgere una funzione terapeutica: riduce lo stress, l'ansia e favorisce il benessere psicologico. In molte culture è strettamente legato al sacro e alla religione: viene e veniva utilizzato per rafforzare la coesione sociale e per celebrare le festività.

Quando sfocia nell'attività motoria, il gioco è poi un primo e primitivo **sport**: attraverso le sue attività il bambino conosce, sperimenta, apprende e struttura i processi mentali; impara i movimenti che può compiere con il proprio corpo, li controlla e li allena; si muove all'interno di **regole etiche e agonistiche**. Nello specifico del periodo di nostro interesse, il rapporto tra gioco ed agone è un connubio che il mondo romano eredita da quello greco. Già in Omero vengono citati la trottola (il poeta paragona il girare di un eroe colpito in combattimento a

² PLATONE, *Lex* 1, 643; ARISTOTELE, *Politica* 7, 15.

quello del giocattolo³) e il gioco della palla⁴, accompagnato da canti e danze. Leggendo le sue pagine scopriamo che i bambini, allora come ora, giocavano con la sabbia costruendo castelli⁵:

«Qui si lanciarono tutti, serati in falanga; ad Apollo l'egida orrenda inanzi scoteva; e abbattè degli Achivi agevolmente il muro, così come abbatte il fanciullo la sabbia presso il mare, che prima l'ammucchia a trastullo, e per trastullo, poi, coi piedi e con le mani abbatte».

Numerosi giochi e giocattoli antichi pervengono a noi dai contesti di scavo: di questi conosciamo in parte regole e nomi soprattutto dal racconto degli stessi nelle fonti letterarie. I latini difatti scrivevano moltissimo sulle modalità di trascorrere **l'otium**, il tempo libero: Svetonio fu autore di un'intera opera, oggi perduta, "Sui fanciulli di Roma", mentre rimangono alcuni brani di un secondo volume intitolato "Sui fanciulli dell'Ellade". Lo stesso

imperatore Claudio, accanito giocatore, compilò un trattato sul gioco d'azzardo⁶.

L'opera maggiormente conservata è però l'*Onomastikón* di Giulio Polluce (in greco Ὀνομαστικὸν ἐν βιβλίοις), sofista e grammatico, che dedicò al tema l'intero nono libro (dal titolo *Delle città, degli edifici, delle monete, dei giochi*). L'*Onomastikón*, scritto intorno al 170 d.C., fu dedicato all'imperatore Commodo, allievo del sofista. Si tratta di un elenco di vocaboli e di sinonimi ordinati per argomento, accompagnati da esempi e brevi spiegazioni, dove Giulio Polluce elenca i più diffusi passatempi di adulti e giovani: i giochi del simposio, dove ci si sfidava con il *kottabos* e il *grifos* (indovinelli di fine cena), i dadi, gli astragali, i giochi con la palla e quelli di ruolo, come il *basilinda*, in cui uno dei ragazzi fingeva di essere il re.

³ Omero, *Iliade* 14, 413.

⁴ Omero, *Odissea* 8, 379.

⁵ Omero, *Iliade* 15, 361.

⁶ Svetonio, *Claudio* 33.

giòco (letter. **giuòco**)⁷ s. m. [lat. *iŏcus* «scherzo, burla», poi «gioco»] (pl. -*chi*). Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive ♦ Dim. **giochéto**, gioco piacevole, divertimento (fig., lavoro o impresa che non richiede nessuna fatica: è *un giochetto per me*; anche imbroglio, frode fatta con arte, azione poco delicata o sleale: *m'ha fatto un giochetto che non m'aspettavo da lui*); **giocherello**; **giochino**; pegg., non com., **giocaccio**, un gioco mal giocato o mal riuscito.



Figura 3 - Frittillo e dadi di epoca romana. Riproduzione ©History games.

⁷ Le definizioni e le etimologie proposte in questo e nei seguenti capitoli sono quelle fornite nel vocabolario Treccani.



Handwritten text or signature on the left side, possibly a name or a date.

Handwritten text or signature on the right side, possibly a name or a date.



1. Addio all'infanzia: le scoperte del Palazzaccio

«Cominciamo a prendere coscienza della straordinaria fortuna che abbiamo nel poter continuamente riscoprire le nostre radici e le ragioni profonde della nostra realtà contemporanea. (...) La bambola e il corredo di *Creperia Tryphaena* hanno aperto uno sguardo di rara suggestione e di commovente partecipazione nella sensibilità di tutti trovando sintonie inestinguibili nella più profonda coscienza individuale e collettiva. È raro che un avvenimento scientifico venga letto in chiave di emotività motivata di massa. Quando ciò accade siamo certi di essere dinanzi a una vera scoperta, al di là del dato tecnico e ben oltre il clamore della cronaca». Pier Luigi Severi, in AA.VV. 1983, Introduzione

Il rinvenimento della tomba di *Creperia Tryphaena* accade in una Roma di fine Ottocento in rapido fermento e dalla veloce espansione edilizia. I vecchi edifici del Viminale, dell'Esquilino, del Quirinale e di Prati, le chiese e gli antichi palazzi vengono demoliti dopo la proclamazione di Roma Capitale, lasciando il posto alla modernità. Tale frenetica attività porta ad una conseguente altrettanto convulsa scoperta di numerosissimi beni e siti archeologici, per i quali diventa pressoché impossibile svolgere le adeguate e scrupolose operazioni di documentazione e

ricerca. Rodolfo Lanciani⁸, archeologo testimone di questo periodo, commenterà tristemente che per la frenesia delle impellenti esigenze di ampliamento si è «*lasciata sfuggire un'occasione che non è per tornare, che è perduta per sempre*»⁹. Assai rapidamente la città cambia aspetto e lo stesso Lanciani dirà: «*Roma, vista da una delle alture vicine, per esempio da Monte Cavo, non è più la Roma dei nostri sogni, di una bella tinta bruna, circondata da una densa massa di fogliame: è un'immensa macchia bianca di circa sei miglia di diametro,*

⁸ Rodolfo Lanciani fu un archeologo italiano e professore di Topografia nell'Università di Roma (Roma 1845-1929), il cui nome è legato alla scoperta del *Portus Traiani* (1868) e alla pubblicazione della *Forma Urbis*. Nominato nel 1872 segretario della commissione archeologica comunale, seguì per anni gli scavi di Roma, Villa Adriana e Ostia.

⁹ R. Lanciani, *Sulla Conservazione dei Monumenti di Roma*, in *Atti Acc Linc*, 1885-1886, II, pp. 355 ss.

circondata direttamente dal deserto della campagna».

Prati di Castello, che nel Rinascimento era occupata da vigne e sporadici edifici, viene completamente trasformata dai grandi e nuovi complessi di San Pietro, del Vaticano e di Castel Sant'Angelo. Proprio a Prati, nel 1889, vengono affidati all'ingegner Calderini i lavori per la costruzione del ponte Umberto I, conseguenti alla sistemazione in muratura degli argini del fiume, sotto la guida dell'Ufficio tecnico speciale del Tevere, e la costruzione del Palazzo di Giustizia, il "Palazzaccio". I lavori, che prevedono sterri di notevole entità per la messa in opera delle complesse fondazioni su terreno argilloso, portano al rinvenimento di strutture murarie antiche, subito in gran parte demolite per la costruzione del Palazzo. Documentazione di queste murature in una lettera indirizzata da Calderini al Ministro della Pubblica Istruzione, redatta per accertare la pertinenza dei ritrovamenti a

cui è allegato uno schizzo, dettagliato ma privo di una chiara simbologia¹⁰. Più sommario è, invece, il rilievo della *Forma Urbis* del Lanciani, che non aveva potuto esaminare le strutture. Queste piante raffigurano lungo il lato occidentale del Palazzo di Giustizia, in direzione nord-sud, un porticato con *tabernae* in opera reticolata della prima metà del I secolo d.C., riccamente decorate con colonne di alabastro e portasanta, capitelli di rosso e giallo antico, lastrine di marmi di varie misure, mentre sul lato meridionale è tratteggiata una serie di muri e costruzioni di incerto inquadramento cronologico. Opere di canalizzazione e di drenaggio sono documentate nella zona settentrionale. L'area era in antico quella degli *Horti Domitiae*, citati per la prima volta dalle fonti in età adrianea: qui l'Imperatore decise di innalzare un grandioso mausoleo per sé e per la sua famiglia. Questi terreni erano stati incamerati all'epoca di Nerone e qui l'Imperatore

¹⁰ Nello schizzo viene indicata l'area del palazzo di Giustizia (A) e il ritrovamento dei sarcofagi (c, d): con (c) è stato identificato il sarcofago di Crepereia, con (d) quello di *Crepereio* e un secondo

rivenuto nei pressi. Dal momento che le cronache ci narrano del rinvenimento dei due sepolcri affiancati è plausibile che possa esserci stato un errore nella redazione dello schizzo.

accolse dopo l'incendio i senzatetto, in attesa della ricostruzione dei quartieri della città, nonostante l'area continuasse a mantenere una destinazione sepolcrale¹¹.

Sul lato est del Palazzaccio, il 10 maggio del 1889, vengono scoperti due sarcofagi appartenenti alla stessa famiglia: quelli di *Crepereia Tryphaena* e di suo padre *Crepereius Euhodus*. I due sarcofagi erano sistemati l'uno accanto all'altro, nel fondo di un pozzo scavato nel terreno vergine. La stessa decorazione, presente solo sui due lati brevi e su un lato lungo, e quella del coperchio, ora perduto, lasciava pensare ad una sistemazione abbinata delle due sepolture, accostate lungo il lato non decorato a formare una tomba bisoma.

Il recupero desta grande clamore e viene seguito dai giornali con estrema attenzione. Il 12 maggio si apre il sarcofago di *Crepereia*, che si presenta all'interno pieno di acqua e alghe dai lunghissimi filamenti color

ebano, che ricordano i capelli della fanciulla:

*«Tolto il coperchio, e lanciato uno sguardo al cadavere attraverso il cristallo dell'acqua limpida e fresca, fummo stranamente sorpresi dall'aspetto del teschio, che ne appariva tuttora coperto dalla folta e lunga capigliatura ondeggiante sull'acqua. La fama di così mirabile ritrovamento attrasse in breve turbe di curiosi dal quartiere vicino, di maniera che l'esumazione di *Crepereia Tryphaena* fu compiuta con onori oltre ogni dire solenni, e ne rimarrà lunghi anni la memoria nel rione Prati. Il fenomeno della capigliatura è facilmente spiegato. Con l'acqua di filtramento erano penetrati nel cavo del sarcofago bulbi di una tal pianta acquatica che produce filamenti di color d'ebano, lunghissimi, i quali bulbi avevano messo di preferenza le loro barbicine sul cranio. Il cranio era leggermente rivolto verso la spalla sinistra e verso la gentile figurina di bambola [...]»¹².*

¹¹ Come risulta dalle iscrizioni, numerose sono le sepolture di schiavi e liberti nell'area di età neroniana: in particolare si ricorda la presenza delle lastre

sepolcrali di due schiavi di Nerone addetti agli *Horti Serviliani*.

¹² LANCIANI, CASTELLANI 1889, p. 176.

Il sarcofago fu svuotato sul luogo, prima del trasferimento nella sede museale, e si provvide a *«raccoliere diligentemente quanto vi fosse per avventura*

gioielli con i quali la defunta era stata ornata al momento della sepoltura: una corona di foglie di mortella con fermaglio d'argento sul capo e una bambola dalle



Figura 4 - Pupa in legno di epoca romana. Riproduzione a cura di ©Mattia Sbrancia.

serbato»¹³. La ricchezza degli oggetti superò ogni aspettativa e oltre allo scheletro perfettamente conservato, furono ritrovati i

articolazioni mobili che «sembra lavorata in legno di quercia indurito e quasi pietrificato dalle

¹³ Durante il recupero venne conservata la terra trovata nel sarcofago dalla quale, successivamente, sono stati estratti frammenti di tessuto e fili d'oro. I due sarcofagi furono esposti fino al 1928 nella sala "dei sarcofagi" nel Museo del Palazzo dei Conservatori; furono trasferiti nel 1929 dell'Antiquarium Comunale al

Celio. Nel 1939, dopo lo sgombero e il parziale crollo dell'Antiquarium, andarono nei depositi dei Musei Capitolini e furono esposti solo a Torino, nel 1961, in occasione della grande mostra su "Ori e argenti dell'Italia antica", e l'intero corredo in una mostra a Palazzo Caffarelli dal 1967 al 1971.

acque»¹⁴. Sottili lastrine d'avorio dovevano rivestire un piccolo cofanetto che forse conteneva i due pettinini e i due specchietti in miniatura conservati. Un bastoncino tortile d'ambra e una lastrina, forse circondata di cuoio, completavano il corredo.

Il corredo

«Tutti gli ornamenti della persona furono da me raccolti presso a poco nel sito a ciascuno spettante, vale a dire gli orecchini da un lato e dall'altro del cranio, la broche fra le costole, gli anelli fra le falangi della mano sinistra e così via discorrendo»¹⁵. Il corredo tombale della giovane liberta *Crepereia Tryphaena*, vissuta nel pieno II secolo d.C., conservato ed esposto presso il Museo dell'Ex Centrale Montemartini di Roma, era composto da numerosi oggetti in oro e argento, tra cui anelli, orecchini, spille e ciondoli¹⁶. Morta all'età di circa vent'anni forse durante il regno di Marco Aurelio e di Faustina Minore, fu sepolta

Figura 5 - Il corredo di *Crepereia Tryphaena*, LANCIANI, CASTELLANI 1889.

adorna dei suoi gioielli e con accanto gli oggetti più cari. Portava sul capo una **coroncina di foglie di mortella** trattenuta da un fermaglio di piccoli fiori d'argento, **orecchini** a pendente in oro e perle e una **collana** d'oro con pendaglietti formati da piccoli cristalli di berillo. Una preziosa **spilla** d'oro, con castone in ametista incisa, tratteneva la tunica. Tre **anelli**, dalle dimensioni sorprendentemente ridotte, erano stati infilati nelle falangi superiori dell'anulare e del mignolo della mano sinistra: uno di questi presenta inciso il nome *Filetus*. Oltre ai gioielli erano accanto alla defunta una serie di oggetti in miniatura e la **bambola in avorio** dalle articolazioni mobili¹⁷, con testa e tronco intagliati in un unico pezzo. Il corpo della bambola presenta accennati soli i piccoli seni e il morbido ventre; le mani sono curate fin nei minimi particolari, come il disegno delle falangi e delle unghie delle dita; la testa ha tratti del viso ben caratterizzati e i capelli,

¹⁴ Che la bambola fosse di legno, di quercia o di ebano, fu creduto fino a recenti restauri che ha permesso di identificare invece l'avorio.

¹⁵ LANCIANI, CASTELLANI 1889.

¹⁶ Per la descrizione del corredo vd. *Crepereia Tryphaena* 1983.

¹⁷ Inv. 469. Alt. cm. 23.

spartiti in mezzo alla fronte, scendono con morbide ondulazioni a incorniciare il viso, lasciando scoperta solo la parte inferiore delle orecchie dai lobi forati per gli orecchini. La chioma è attorta intorno al capo e raccolta sulla sommità della testa, in un cercine molto piatto. È molto probabile che la bambola fosse vestita. Un anellino d'oro del tipo a chiave, un altro a castone, due minuscole perle forate che appartenevano agli orecchini, una perla e due vaghi di pasta vitrea e resti di spiruline d'oro attribuibili forse ad una collana formavano infatti i preziosi ornamenti della bambola. La stessa presentava un suo proprio corredo: un cofanetto di legno, due specchietti d'argento e pettinini in osso.

Capelli di bambola

L'attenta caratterizzazione dell'acconciatura ci permette di datare, in questo caso come in generale per molte delle

bambole romane, il manufatto: nella pettinatura della piccola *pupa* si fondono armonicamente elementi della pettinatura di Faustina Maggiore, moglie di Antonino Pio morta nel 141 d.C., quali il complesso raccordarsi sulla nuca di piccole trecce che vanno a raccogliersi sulla sommità del capo, ed elementi che sono invece propri dell'acconciatura che Faustina Minore adottò subito dopo il 150 d.C., caratterizzata da capelli spartiti sulla fronte che scendono con morbide e gonfie ondulazioni ad incorniciare il viso. Il giocattolo, in accordo con gli altri elementi della sepoltura, si data non prima della metà del II secolo, negli anni tra il 150 e il 160 d.C.¹⁸. Come accennato, *Crepereia Tryphaena* era con ogni probabilità una *liberta*, cioè un ex-schiava: *Euhodus* e *Tryphaena* sono infatti nomi di origine greca ampiamente usati a Roma da persone prevalentemente di estrazione servile, forse *liberti* o discendenti di *liberti* di un *Lucius Crepereius*.

¹⁸ I maggiori elementi cronologici per la datazione sono alcuni oggetti in ambra del corredo e gli elementi stilistici della decorazione del sarcofago. Il rilievo del lato corto del sarcofago, presenta infatti

tendenze coloristiche che caratterizzano la scultura dell'età degli Antonini e orienta la datazione negli anni intorno al 170 d.C.

bàmbola s. f. [voce onomatopeica infantile, dalla stessa radice di *bambino*]. Fantoccio di legno, di cartapesta, di celluloido, di materia plastica o d'altro, che rappresenta una bambina, un bambino o una donna, spesso dotato di occhi mobili, di movimento automatico, di apparecchio che imita la voce umana: *regalare una b.*, *giocare con la b.*; *negozio di bambole*. ♦ Dim. **bambolétta**, **bambolina**; accr. **bambolóna**, soprattutto in senso fig., riferito a fanciulla o giovinetta, o anche a donna, di una bellezza vistosa ma tutta esteriore; pegg. **bambolàccia**.

Figura 6 - Bambola romana, dettaglio. Tabula lusoria. Riproduzione a cura di @Mattia Sbrancia.



DELLE SCOPERTE AVVENUTE
nei distretti del nuovo Palazzo di Giustizia.

(Tav. VIII).

Il giorno 10 maggio, nei distretti per la costruzione del palazzo di Giustizia ai prati di Castello, alla profondità di 8 metri sotto il piano del nuovo quartiere, ed alla quota di m. 11 sul mare, furono scoperti due sarcofagi, massi fianco a fianco, in direzione quasi parallela all'asse del nuovo edificio. I sarcofagi erano collocati nel terreno vergine, che è marna fluviatile fangosa, nel fondo di un pozzo, scavato espressamente per l'occasione, e poi colmato con i materiali stessi dello scavo. È difficile spiegare come, perchè, e sotto quali condizioni il seppellimento abbia potuto aver luogo in suola che i topografi s'accordano a riconoscere di demanio pubblico, compreso cioè nei limiti degli *horti Domitiae* (cf. Capitolino, *Pio 5*) ampliati ed arricchiti di nuove fabbriche da Adriano (cf. Revillan in *Atti Acc. arch.* v. X). Forse se ne può trovare spiegazione nel fatto seguente. In tutta la vasta area del palazzo di Giustizia sono stati riconosciuti pochi avanzi di costruzione, e questi così malconci e guasti dal tempo, dagli uomini e dal fume vicino, che è stato appena possibile toglierne una pianta approssimativa. Si è potuto ad ogni modo porre in chiaro il fatto, che le costruzioni scoperte nella metà dell'area verso il *castel s. Angelo* son tutte di reticolato della prima metà del primo secolo, con capitellini intagliati in

Rodolfo Lanciani: il racconto della scoperta

Si riporta il testo integrale della descrizione della scoperta, descritta da Rodolfo Lanciani¹⁹:

"Come diversamente trattiamo queste scoperte nei nostri giorni! Nella prima mattina del 12 maggio 1889, sono stato chiamato a testimoniare l'apertura di una bara di marmo che era stata scoperta due giorni prima, sotto le fondamenta delle nuove sale di giustizia, sulla riva destra del Tevere, vicino al Mausoleo di Adriano. Come regola, la cerimonia di taglio dei morsetti in ottone che fissano i coperchi delle urne e dei sarcofagi viene eseguita in uno dei nostri depositi archeologici, dove i contenuti possono essere esaminati tranquillamente e attentamente, lontani da una folla eccitata e talvolta pericolosa.

Nel caso in esame questo piano è stato ritenuto impraticabile, poiché la bara fu accertata di essere riempita con acqua che nel corso dei secoli era filtrata, goccia a goccia, attraverso gli interstizi del coperchio. La rinuncia al Capitolo fu pertanto abbandonata, non solo per il peso eccessivo della bara, ma

anche perché la scossa dell'acqua avrebbe danneggiato e disturbato lo scheletro e gli oggetti che, forse, furono sepolti dentro. Il sarcofago in marmo fu incorporato in uno strato di argilla blu, a una profondità di 25 m sotto il livello della città, cioè solo quattro o cinque m sopra il livello del Tevere, che corre vicino. È stato scritto semplicemente con il nome CREPEREIA TRYPHAENA, e decorato con bassorilievi che rappresentano la scena della sua morte. Non appena i sigilli furono rotti e il coperchio messo da parte, i miei assistenti, io e tutta la folla degli operai delle sale di giustizia, erano quasi sconvolti davanti alla vista.

Guardando allo scheletro attraverso il velo dell'acqua limpida, abbiamo visto il cranio coperto, per così dire, con lunghe masse di capelli bruni che galleggiano nel cristallo liquido. Le osservazioni fatte dalla folla semplice ed eccitata da cui siamo stati circondati erano quasi altrettanto interessanti quanto la scoperta stessa. Le notizie sui capelli prodigiosi si diffondevano

¹⁹ LANCIANI, CASTELLANI 1889.

come un fuoco selvaggio tra i popoli del distretto.

E così l'esumazione di Crepereia Tryphæna fu compiuta con inaspettata solennità e il suo ricordo dura per molti anni le tradizioni popolari del nuovo quartiere dei Prati di Castello. Il mistero dei capelli è facilmente spiegato. Insieme all'acqua di sorgente, germi o semi di una pianta acquatica erano entrati nel sarcofago, sistemati sulla superficie convessa del cranio, e si svilupparono in lunghi fili lucidi di ombra scura.

Il cranio era inclinato leggermente verso la spalla sinistra e verso una piccola bambola squisita, intagliata di quercia, che era situata sulla scapola o sulla spalla. Su ciascun lato della testa era un orecchino d'oro con gocce di perle. Mescolati con una vertebra del collo e della parte posteriore erano una collana d'oro, tessuta come una catena, con trenta sette pendenti di diaspro verde e una spilla con un'ametista incisa di lavorazione greca, che rappresenta la lotta di un grifone e di un cervo.

Dove la mano sinistra mancava, abbiamo trovato quattro anelli di oro solido. Uno è un anello di

fidanzamento, con un'incisione in diaspro rosso che rappresenta due mani intrecciate insieme.

Il secondo ha il nome PHILETVS inciso sulla pietra; Il terzo e il quarto sono bande d'oro chiaro. Continuando ulteriormente con la nostra esplorazione, abbiamo scoperto, vicino all'anca destra, una scatola contenente articoli da toeletta.

La scatola è stata fatta di pezzi sottili di legno duro, intarsiato alla Certosina, con linee, quadrati, cerchi, triangoli e diamanti, di osso, avorio e legno di vari tipi e colori. La scatola, però, era stata completamente disgiunta dall'azione dell'acqua. All'interno c'erano due pettini sottili in ottima conservazione, con i denti più grandi su un lato che dall'altro: un piccolo specchio di acciaio lucidato, una scatola d'argento per la cosmetica, un tornante ambrato, un pezzo lungo di morbida pelle e qualche frammento Di una spugna.

La scoperta più impressionante è stata fatta dopo la rimozione dell'acqua e l'essiccazione della bara. La donna era stata seppellita in una fodera di biancheria intima bianca, i cui pezzi erano ancora incrostati e cementati contro il fondo e sui lati

della custodia, e lei era stata posata con una corona di mirto fissata con una chiusura d'argento sulla fronte. La conservazione delle foglie è veramente notevole.

Chi era questa donna, la cui improvvisa e improvvisa riapparizione tra noi il 12 maggio 1889, creò una tale sensazione? Quando ha vissuto? A quale età è morta? Che cosa ha causato la sua morte? Qual era la sua condizione nella vita? Era bella? Perché era seppellita con la sua bambola? L'attento esame della tomba e dei suoi contenuti ci permettono di rispondere a tutte queste domande in modo soddisfacente. Crepereia Tryphaena visse all'inizio del III sec. d.C., durante i regni di Settimio Severo e Caracalla, come dimostra la forma delle lettere e lo stile dei bassorilievi incisi sul sarcofago. Non era nobile per nascita; il suo cognome greco Tryphæna mostra che apparteneva a una famiglia di liberti, ex servi della nobile famiglia dei Crepereii. Non sappiamo nulla delle sue caratteristiche, eccetto che lei aveva una dura e forte arcata dentaria. La sua figura, però, sembra essere stata piuttosto difettosa, a causa di una

deformità nelle costole, probabilmente causata da scrofula (adenite tubercolare).

La scrofula, infatti, sembra essere stata la causa della sua morte. Nonostante questa deformità, tuttavia, non vi è dubbio che fosse promessa al giovane Philetus, il cui nome è inciso sulla pietra del secondo anello e che i due felici avevano scambiato il giuramento di fedeltà e devozione reciproca per la vita, che è espressa dal simbolo delle mani chiuse. La storia della sua triste morte e del dolore improvviso che ha superato la sua famiglia alla vigilia di un matrimonio gioioso è chiaramente detto dalla presenza nella bara della bambola e nella corona di mirto, che è una corona nuptialis.

Credo, infatti, che la bambina fosse seppellita nel suo completo costume da sposa, e poi coperta con la tela di lino, perché ci sono frammenti di abiti di varie tessiture e qualità mescolate a quelle della biancheria bianca. E ora rivolgiamo la nostra attenzione alla bambola. Questa squisita pupa, un'opera d'arte in sé, è di quercia, a cui l'azione combinata del tempo e dell'acqua ha dato la durezza del metallo. È modellata in perfetta imitazione di una forma

femminile, e si colloca tra i migliori del suo genere ancora trovati negli scavi romani. Le mani e i piedi sono intagliati con la massima abilità. La disposizione dei capelli è caratteristica dell'età dei Antonini e si distingue poco dalla pettinatura di Faustina Maggiore. La bambola era probabilmente vestita, perché sul pollice della mano destra sono inseriti due portachiavi d'oro come quelli portati da casalinghe. Questa piccola figura affascinante, le cui articolazioni alle anche, alle ginocchia, alle

spalle e ai gomiti sono ancora in buone condizioni, è alta quasi un piede. Bambole e giocattoli non sono particolari per le tombe dei bambini. È stato consueto per le giovani donne di offrire le loro bambole a Venere o a Diana il loro giorno di nozze. Ma questa non era la fine riservata alla bambola di Crepereia. Era condannata a condividere il triste destino della sua giovane padrona e per essere collocato con il suo cadavere, prima che la cerimonia di matrimonio potesse essere eseguita".

Figura 7 - Giocatrici di astragali. Gruppo scultoreo in terracotta, Capua, 340-330 a.C.
©National Geographic.



Giovanni Pascoli: l'emozione della scoperta

La tomba di *Crepereia Tryphena* divenne ben presto famosa in tutto il mondo e fu oggetto di numerosi studi e ricerche. Giovanni Pascoli dedicò alla liberta romana una poesia in latino in strofe saffiche che donò in occasione delle nozze alla figlia dell'onorevole Benzoni allora Ministro della Pubblica Istruzione e suo amico, intitolata "**La Tomba di *Crepereia Tryphena***". Nella poesia, Pascoli descrive la tomba come un luogo di grande bellezza e di pace eterna. Il poeta immagina di assistere alla scoperta e rievoca la cerimonia funebre per la giovinetta: gli sembra di rivivere l'amore del promesso sposo, il cui nome era forse *Filetus*, come scritto sull'anello che la stessa portava al dito.

Pascoli
Crepereia Tryphaena
ITALIANO - LATINO
COMMENTO di Francesca
Sensini

I
*Taciturne le cornacchie nei boschi
neri
intorno erano fuggite, la turba di
corvi,*

*memori della città Quadrata,
rivolava
ai sassi del Palatino,*

*In nigros circum taciturna lucos
fugerat cornix, repetebat urbis
turba corvorum memorum
quadratae
saxa Palati,*

Il luogo è Roma, 10 maggio 1889, al crepuscolo.

Il crepuscolo in Pascoli è un momento ricorrente e importante. È l'ora dell'incertezza in cui la luce e il buio si incontrano, si confondono e ci confondono. È l'ora liminare dell'unione dei contrari dove forse è possibile, per il poeta, varcare la soglia, il *limen*, e passare dall'altra parte, da un'altra parte.

Cornacchie e corvi rientrano al nido. Le prime nei "boschetti neri" (*lucus* in latino è il boschetto sacro. Qui Pascoli sembra ricordarsi della paretimologia famosa e paradossale di Isidoro di Siviglia che afferma "*Lucus a non lucendo*": "il boschetto si chiama *lucus* perché è privo di luce").

I corvi ritornano al Colle Palatino su cui, secondo dati storici e leggendari, nacque la Roma di Romolo, "quadrata" perché la

sommità di questo colle ha forma di trapezio irregolare. I corvi sono detti "memori della Roma quadrata". Appaiono dunque come depositari di una memoria antichissima che esprimono con il loro volo, un percorso di ritorno alla sede primigenia della città. Il volo dei corvi è assimilabile al volo della memoria dell'io poetico che ritorna al passato.

Cornacchie e corvi appartengono alla stessa famiglia dei corvidi e sono uccelli diurni. Il corvo è tradizionalmente simbolo di malaugurio (è un uccello charognard). Poe lo sceglie per questo come latore del messaggio ossessivo del "nevermore", "mai più", del suo magnifico poema *The Raven* (1845) che Pascoli conosce e traduce. Il corvo è poi l'uccello della delazione e delle cattive nuove secondo il racconto di Ovidio (*Met.*, II).

II
*quando il suolo etrusco nel
decimo giorno
di maggio al sole ti restitui,
Crepereia:
dopo numerosi secoli ancora
portavi al dito
la gemma del fidanzamento.*

*cum solum Tuscum decimo die te
redditit maio, Crepereia, soli*

*pronubam post innumera
induentem
saecula gemmam.*

In concomitanza con questo trasvolò avviene la restituzione di *Crepereia* dalla terra (*solum*) al sole (*soli*). Nota la posizione in clausola di *te* (v.5) e di *soli* (v. 6) che è in pratica in chiasmo con *solum*.

Crepereia è ancora 'la fidanzata' (*pronuba*) nonostante gli innumerevoli secoli passati. Tutto è restato come allora. Il tempo è trascorso, lei no, lei è fissa in quel presente eternato dalla morte, in una condizione che per Pascoli è esaltante e formidabile: la fanciullezza come condizione vitale (amore, poesia) e come incompiutezza che insieme preserva dall'età adulta come disillusione e morte e tormenta perché, dantescamente, il fiore deve dare frutto, perché bisogna maturare per compiersi. Qui il pensiero cristiano interferisce con il fatalismo greco.

Crepereia porta al dito la gemma del fidanzamento.

In realtà *Crepereia* aveva tre anelli piccolissimi infilati nelle falangi superiori dell'anulare e del mignolo della sinistra. Uno doppio senza castone e altri due: L'anello nuziale è identificato con quello con castone in diaspro

rosso su cui sono incise due mani che si stringono trattenendo un mazzo di spighe (*concordia* e *fides* sono i due significati di questa incisione). L'altro porta il cognome *Filetus*. Dovrebbe leggersi come aggettivo in realtà, nel senso di "amabile" per indicare la volontà di stabilire, attraverso l'oggetto, un vincolo d'amore con *Crepereia*. Pascoli interpreta *Filetus* come nome del fidanzato di *Crepereia* (ipotesi poco probabile ma verità poetica del carne).

III

*Tu, vergine, sotto l'acqua di
cristallo
ti celavi, e a fior d'acqua la chioma
ondeggiava di capelvenere.
Avevi forse alla buia notte affidato
di sciogliere sull'acqua i tuoi
capelli?*

*Vitrea virgo sub aqua latebas,
at comans summis adiantus undis
nabat. An nocti dederas opacae
spargere crinis?*

"Vergine di vetro", espressione allitterante e spettrale, *Crepereia* è nascosta dall'acqua che si è infiltrata nel sepolcro di marmo come a farle da coperchio trasparente (mi ricorda Biancaneve sepolta dai nani in una tomba di cristallo per poterla contemplare sempre, nella sua

inspiegabile incorruttibilità di vergine). L'infiltrazione dell'acqua ha permesso la crescita di una pianta, l'adianto o capelvenere, un tipo di felce, dai lunghi filamenti neri. I bulbi della pianta si erano soprattutto impiantati nel cranio fingendo una specie di lunga chioma nera fluttuante nell'acqua. Il cranio chiomato è leggermente rivolto a sinistra, verso la bambola.

L'immagine è quanto mai gotica e *creepy* (nota l'assonanza di *creepy* e *Crepereia*). *Creep* e la sua famiglia discendono da una radice germanica che vale "strisciante". Crepitare, crepare, crepitio, crepa, crepaccio, crepatura, discrepare, screzio, vengono anche loro da una radice germanica, la stessa del tedesco *klappern*, nel senso di scricchiolare, far rumore (a causa di una rottura) e quindi il suo effetto, rottura e morte: Si tratta di un caso di somiglianza fonetica ma non etimologica.

Edgar Allan Poe è qui presentissimo, come anche tutte le *revenantes* dei sogni di Théophile Gautier, Dante Gabriele Rossetti e affini.

L'io poetico qui si rivolge direttamente alla virgo con una domanda erotica: è stata forse la notte a scioglierti i capelli? Lo hai concesso a lei? In filigrana è il

momento dello scioglimento dei capelli raccolti che implica quello della cintura, delle vesti, del corpo. Nessun uomo ha avuto questo privilegio. Forse la "notte opaca". Torna questa insistenza sull'assenza di luce.

IV

*Ma perché nel vederti gli occhi
asciutti
mi si bagnano di lacrime antiche?
e perché freno nel mio animo gli
affanni
e l'uguale dolore di un altro cuore?*

*Sed quid antiquis oculi videnti
nunc mihi effeti lacrimis
madesunt?
quas premo curas alioque eundem
corde dolorem?*

Due domande retoriche che restano senza risposta esplicita: Perché? Quali dolori?

L'io poetico si chiede perché "ora", vedendo Crepereia, gli occhi gli si bagnano di "lacrime antiche". Sente "lo stesso dolore" ma non nel suo cuore, nel cuore "di un altro. Quale dolore accomuna l'io poetico del 1889 e l'amante del II secolo d. C?

Se si guarda alla biografia del poeta, sappiamo che Erminia Tognetti, la sua innamorata sanmaurese, morì tragicamente in un incidente di calesse a 19

anni. Era alta, bruna, cantava, tesseva, bella dicono.

Al di là dei fatti autobiografici, il dolore dell'io può essere letto con l'assenza dell'Amata come figura erotica assoluta.

Inizia qui la visione e la metempsicosi dell'io poetico che torna nel passato e viene posseduto dall'anima di Fileto. Un doppio trasvolto: il poeta entra nel passato e il passato entra nel poeta.

V

*Vidi coi miei occhi, ricordo, la
corona di mirto
e i fulgenti capelli annodati
e le mani giunte e nella destra
le tenui spighe di farro.*

*Murteum vidi memor ipse sertum
quosque fulsisti religata crinis,
et manus iunctas tenuisque dextris
farris aristas.*

L'io è "memore", ora si ricorda, come i corvi, di tutto. La visione si compie con gli occhi e col corpo. L'io ricorda di aver già visto il corredo che Crepereia porta con sé nel sarcofago: la corona di mirto, arbusto sacro a Venere, la capigliatura "annodata" (qui sembra parlare della bambola, non del corpo della donna che ha i crini sciolti), le mani strette

intorno alle spighe dell'anello nuziale.

VI

*E dopo lunghi anni ecco il
fermaglio
con pietra d'ametista, dove è
inciso
l'alato grifo che assale una cerva
e la bambola che fu negata a
Venere.*

*Nota, post longos amethystos
annos
quae refert alas oculis ruentis
gryphis et cervam, Venerique pupa
nota negata est.*

Continua il riconoscimento memoriale: gli è nota e familiare l'ametista che orna la spilla che doveva chiudere la veste della ragazza, con sopra incisi un grifo e una cerva, Apollo e Artemide (fuoco e acqua, sole e luna, opposti che si affrontano pur essendo fratello e sorella); gli è nota la bambola, in latino *pupa*, stesso etimo di poppa, mammella.

La bambola "fu negata" a Venere a cui era destinata prima delle nozze, come a dire "non posso più essere bambina, devo diventare una sposa e quindi a te immolo la mia anima materiale di bambina, muoio in lei, mi sacrifico alle leggi di Venere (quanto patriarcale questa

Venere!). La morte è vindice di quest'ordine patriarcale in un certo modo. La sottrae al passaggio da bimba a sposa e la eternizza bambina in quella bambola di avorio che sembra, sulle prime, legno pietrificato. Fai caso all'adonio "nota negata est", da leggersi "nota negastast", con allitterazione e clash semantico tra "conosciuta" e "negata", tra familiare, *heimlich*, e straniante, *unheimlich* come la negazione totale che è la morte.

VII

*Domani, nelle tenebre sacre ai
Lemuri,
di notte, quando taceranno gli
uccelli variopinti
e i cani, a piedi nudi nell'ora buia
del sonno verrò,*

*Crastina, sacris Lemurum tenebris,
nocte, cum pictae volucres
tacebunt
et canes, nudo pede per soporam
deferar umbram,*

Dal passato remoto dell'"io vidi" passiamo al futuro. Pascoli è Fileto e si appresta al rito apotropaico descritto nei Fasti di Ovidio. Maggio è mese dei Lemuri, le anime dei morti non pacificate. Scalzo, nella notte silenziosa.

VIII

*prenderò e getterò dietro di me le
fave nere
nell'ombra notturna e per nove
volte dirò:
"Con queste fave, o Mani di
Trifena,
redimo me e i miei."*

*et fabas sumam iaciamque nigras
pone per noctem noviesque dicam
« His fabis, manes, redimo,
Tryphaenae,
meque meosque ».*

L'io dovrà gettare nove fave nere alle sue spalle e ripetere a ogni lancio la frase rituale di liberazione. L'io vuole liberarsi dal ricordo ossessivo dei morti, di Crepereia come summa dell'amore perduto per sempre.

IX

*Io terrò la faccia rivolta altrove e tu
mi seguirai, ombra leggera,
e tu con la mano esangue tocchi i
doni, ma non farò risuonare il
bronzo
tinnulo, anch'io voglio morire, e mi
volterò a guardarti.*

*Dumque tu aversum sequeris
manuque
tangis exsanguis levis umbra dona,
tinnulo parcam moriturus aeri
respiciamque.*

L'io poetico/Fileto è anche un nuovo Orfeo che, rivolto altrove,

non deve voltarsi indietro: La ragione è tuttavia opposta a quella dell'Orfeo originario. Non deve voltarsi se vuole che la sua Euridice non resti a perseguitarlo. Se vuole lasciare andare via il passato, deve lasciar andare via i morti, deve tenere separati la sua vita e l'Ade. Non deve più ricordare. Deve lasciar andare anche la memoria (quella ossessiva, quella che provoca queste visioni).

In questa strofa si vede Fileto che non si gira e dietro di lui il fantasma della ritornante che tocca i doni da lui offerti. Fileto rinuncia a liberarsi. Non suona la campanella che farà scappare via sazia l'ombra di lei. Lui stesso vuole morire e si volta dunque a guardare la morta. Come Orfeo.

X

*Ecco, sei qui: pallida come un
giorno sul tuo letto
d'avorio ed io piangevo.
Stavi così, sparsa la chioma lucente
avevi sul collo reclinato.*

*En ades. Sic lectus eburnus olim
pallidam, me flente, nefas,
habebat.
Sic eras, collo nitidum reflexo
fusa capilium.*

A differenza di Euridice, Crepereia non scompare ma si fa



presente e presenza. *Ad-es*: "tu sei qui" (ma io ci sento anche Ade, "l'invisibile", derivato da alfa privativa e la radice "id", "vedere").

Crepereia appare come morta, pallida, con la chioma lucente sparsa, come quando la vide l'ultima volta sul letto di morte; compare l'avverbio sacrale *nefas* che indica ciò che non è lecito e che quindi è infausto mortifero; *nefas* è questa commistione di vita e morta, Fileto vivo rivede Crepereia morta. Siamo sulla soglia, come al crepuscolo. Fileto ha superato il limite, è condannato.

XI

*Da lontano, un grave soffio di tibie
ora colpisce
le mie orecchie attonite mentre io
piango
e mi angosciano le nenie delle
lamentatrici
con il loro risonante canto.*

*Flamen oblitus grave tibiarum
nunc procul flenti mihi pellit auris
neniaeque urgent resonoque
maesta
praefica lessu.*

Torniamo al passato. L'io / Fileto rivive il corteo funebre con il suono dell'aulo, strumento a fiato che accompagna le occasioni luttuose. Strofe di suoni: tibie, prefiche.

XII

*Va il corteo funebre lungo la
sponda che il sole avvolge,
triste mormora l'etrusco Tevere
va tra le siepi dove fioriscono
i bianchi corimbi del biancospino.*

*Ducitur funus per aprica ripae,
murmur etrusco Tiberi ciente
triste, per sepes ubi gignit albos
spina corymbos.*

Il corteo sfila lungo il Tevere che mormora triste, attraversa siepi di biancospino. Il biancospino era regalato per nascite e matrimoni, sono arbusti che fioriscono a primavera inoltrata, sono delicati e bianchi ma hanno le spine e quindi possono difendere da eventi negativi.

XIII

*Tu nel fiore di giovinezza, non
Vespero infuocato
tolse riluttante alle braccia
materne,
né i bambini, levando alte le
fiaccole,
ti cantarono in coro «O
Hymenaeo».
Floridam non te ruber igne Vesper
matris abduxit gremio morantem
nec faces «Hymen» pueri levantes
concinuerunt.*

Strofe di preterizioni: il poeta nega per affermare e non dice

mai "sei morta". Dice piuttosto "non è stata la sera a strapparti dalle braccia di tua madre (la sera la sposa doveva raggiungere la nuova casa)", "i bambini non hanno cantato per te il canto nuziale". Tutto questo per dire che la ragazza non è mai passata dalla condizione di fanciulla a quella di sposa.

XIV

*Versato il latte dalle sacre ciotole,
secondo il rito,
la tua anima io chiusi nel muto
sepolcro
e come un folle ti gridai le ultime
parole:
"Addio, Trifena, addio".*

*Cymbiis fuis ego rite lactis
condidi mutis animam sepulcris
edidique amens « Have have »
supremum
ipse « Tryphaena ».*

L'io ricorda di aver compiuto le libagioni rituali con il latte e di aver chiuso il sepolcro dando addio alla ragazza.

XV

*Vespero già sfiora con la sua luce
d'oro
le colonne di marmo della Mole
Adriana
branchi di corvi in fuga
passano volando sul Pincio,*

*Vesper adflavit pariis columnis
luteum molis iubar Hadrianae,
Pincium tranant fugiente corvi
agmine collem,*

Ritorno al presente del 1889: è il tramonto che indora le colonne della Mole Adriana e i corvi volano sul colle Pincio.

XVI

*quando a poco a poco mi sento
rapire e come dileguare nel vuoto
immemore di un cuore ormai
silenzioso,
invano la voce di tua madre tenta
di ricondurmi indietro
dicendomi Fileto.*

*cum rapi sensim videor silentisque
inmemor cordis per inane ferri,
iam tuae frustra revocante matris
voce Philetum.*

L'io sente di essere rapito fuori dallo spazio e dal tempo presente irrevocabilmente. Si sente trasportato "attraverso il nulla di un cuore silenzioso" e sente che invano la voce della madre della ragazza gli grida di tornare indietro chiamandolo per nome, Fileto.

In questa strofa si ricongiunge l'io poetico che si perde nella morte - l'amata morta, l'amore morto, quel "cuore silenzioso" cui appartiene il "vuoto" (*inane* in latino, vuoto ma anche incapacità

di essere pieno, se così posso dire, in base al suo etimo supposto) - con l'amante del II sec. che ha voluto morire in Crepereia, farsi anche lui eterno fanciullo. Ballare con la bambola? Bella la figura materna che chiama alla vita, reclama la vita, ma non può impedire al giovane

di non morire (e di restare eternamente fanciullo e quindi di non morire quell'altra morte, subita, dello spegnersi. Così greco il nostro Pascoli).

Francesca Sensini



Figura 8 - Anello con cammeo della tomba di *Crepereia Tryphaena*, II sec. d.C.
© Centrale Montemartini.



Leggere dalla scrittura: analisi grafologica

In occasione della Mostra è stata condotta una analisi grafologica sugli appunti redatti da Pascoli per la composizione della poesia, conservati nell'Archivio Pascoli di Castelvecchio di Barga, oggi interamente consultabile online (<https://pascoli.archivi.beniculturali.it/index.php?id=2>).

Sono stati analizzati:

- il quaderno con il bozzetto finale
- 11 pagine di appunti

dell'aspetto grafico della scrittura, allo scopo di identificare le caratteristiche della personalità. L'analista grafologo esamina vari aspetti della scrittura, come la forma delle lettere, la pressione sulla carta, la velocità e altri. L'importanza dell'analisi grafologica è data dalla sua capacità di rivelare aspetti della personalità che potrebbero non emergere.

Figura 9 - "Creperea Tryphaena": appunti preparatori e stesure diverse, G_062-1_003_001. Archivio Pascoli a Castelvecchio.

LXII-3-1.1
1040 4

Grufo e certa incisi nella gemma
Apollo e Diane - principio igneo e
umido

Collana - Il mythe incatenato a
un pezzo sermone dell'uncinetto
e quello di heanna. Vi sono altri
tratti un po' altri versi

Pupa articolata - con uscoli alla
fantasia enoi. in 30 giorni

Due e pietrificare: 30 centimetri
in una mensione. delle puerie delle d'fuita.

Due piccoli pettini di bussi: frastuoli
frammenti rettangolare di legno, septo. d'ofia

Disco in carta. Il punto
alto nei grandi impanto.

Ad esempio, può aiutare a identificare i tratti caratteriali di, l'emotività, la creatività, l'autostima. Tuttavia, l'attendibilità dell'analisi grafologica è oggetto di dibattito: molti esperti sostengono una scarsa scientificità del metodo, nonché dubbi sulla sua efficacia (l'interpretazione dei dati grafologici può essere influenzata da fattori come l'umore, il tipo di carta, la stanchezza). In definitiva, l'analisi grafologica può essere un utile strumento di valutazione della personalità che fornisce un'analisi soggettiva e non scientifica.

Si tenta di rispondere alla domanda: **quale è l'emozione di una scoperta?**

I sentimenti che Pascoli sembra aver provato al momento della stesura degli appunti sono l'**impressionabilità**, il **senso del dovere**, una **forte attrazione** (e contemporaneamente **paura**). L'**impressionabilità** è una forma di sensibilità, data da una predisposizione aperta nei confronti del mondo materiale e immateriale. Tale impressionabilità induce Pascoli a rispondere alle sensazioni che lo pervadono al momento dell'apertura della tomba, che sono violente (anche se passeggiere):

l'ispirazione del poeta, oltre a venire sollecitata dai sentimenti, è così stimolata anche dagli oggetti e dagli avvenimenti. Il **senso del dovere**, in questo caso quello del raccontare la storia di *Crepereia*, è legato alla sfera familiare. Il legame forte con la famiglia si contrappone in lui alla fretta di raggiungere i suoi obiettivi, di vedere realizzate le sue aspirazioni, fino a provare una certa insofferenza per i legami che lo trattenevano, di cui però non può fare a meno. Pascoli è motivato da un desiderio di emancipazione, di indipendenza e di autoaffermazione (viene da chiedersi se non nasca da questo desiderio di affermazione l'invenzione della vicenda della fanciulla romana, che con una morte acerba non ha potuto raggiungere le nozze e la vita con il suo amato). La scrittura ci svela che Pascoli si pone in un rapporto di simbiosi con la personalità altrui: necessariamente si sintonizza anche con i desideri, le preoccupazioni, gli stati d'animo delle persone oggetto del suo amore. È forse questo aspetto che svela sua **forte attrazione** per la vicenda personale di *Crepereia* e contemporaneamente la **paura** per un futuro non realizzato e, con senso molto umano, della morte prematura.

2. Giochi da ragazze: la fanciulla di Puglia di Arezzo e la bambina sacerdotessa di Piazza d'Armi

Sebbene alcuni giochi fossero condivisi tra maschi e femmine²⁰, nella Roma antica i giochi per bambine e fanciulle erano in generale incentrati sull'educazione e sull'apprendimento di abilità utili per la quotidianità di una donna, molto diversi rispetto a quelli riservati ai ragazzi, principalmente fondati sulla preparazione alla vita militare e alla cittadinanza. Le bambine romane amavano le **bambole** (*pupae*, o *pupillae*) di cera, argille, legno, terracotta o avorio,

vestite con abiti e accessori di stoffa e gioielli, con tessuti pregiati e materiali costosi, la seta e l'oro, come confermano sia le fonti letterarie greche, che ricordano anche la pratica di dedicare le bambole e i loro vestiti alla divinità al raggiungimento dell'età adulta: Saffo secondo un passo di Ateneo (IX, 410), offrì ad Afrodite i veli purpurei delle sue bambole.

A Roma le bambole furono una vera e propria arte, opera di artigiani specializzati (i *figuli* per quelle in argilla)²¹,



Figura 10 - Corredo di *Julia Graphis*. ©Musei Civici di Reggio Emilia.

²⁰ Tra i giochi condivisi vi erano sicuramente quelli da tavola: la *tabula*, simile al gioco dell'oca giocato che si utilizzava per insegnare a contare, o il *tesseræ*.

²¹ Si è pure individuato che la produzione delle bambole in due aree distinte di lavorazione, dell'osso e dell'avorio, fosserolocate a Roma sulle pendici del Palatino e nei pressi dell'esedra della Crypta Balbi.

spesso accompagnate da oggetti in miniatura appartenenti a piccole case, *villae*, che riproducevano la vita quotidiana delle famiglie romane. Si veda a tal proposito il corredo conservato presso i musei Civici di Reggio Emilia di *Julia Graphis* ("la scribacchina"), morta a 15 anni alla metà del II sec. d.C., sepolta assieme a tredici piccoli mobili e stoviglie, sedie, tavolo, *repositorium*, situla, vasellame e ad una piccola lucerna²². Le bambole di cera erano le più popolari e venivano fatte in modo che la testa e le braccia potessero essere mosse. Le bambole di argilla e terracotta erano spesso fatte con uno stampo e decorate con pittura a fuoco o a colori. Alcune avevano anche capelli veri, generalmente presi dalle donne che donavano i propri capelli in segno di devozione verso una divinità.

Le *pupe* erano offerte nei santuari o oggetto di scambio tra le ragazze durante le feste poco prima del matrimonio: alla vigilia delle nozze la fanciulla si separava dai suoi giochi

offrendoli a divinità quali, ad esempio, i *Penati*, i *Lari* e Venere (i fratelli maschi offrivano la *bulla*). Un autore ellenistico anonimo ci ha lasciato, in un passo dell'Antologia Palatina, il ricordo degli oggetti che, alla vigilia delle nozze, la giovane *Timareta* offrì ad Artemide²³.

La futura sposa dedicò alla dea le sue cose più care: i



Figura 11 - Bambola di Cossina.

²² Rinvenimenti di bambole sono usuali nelle sepolture delle bambine e delle fanciulle morte prima di dedicare la propria bambola agli dei.

²³ Puntuale conferma archeologica di questa tradizione sono in Grecia i ritrovamenti di giocattoli nel tempio di Artemide ad Efeso.

tamburelli, la palla, la reticella che tratteneva i suoi capelli, le bambole con i loro vestiti²⁴.

Facevano eccezione le vestali le quali, non sposandosi, potevano portare con sé nella tomba la loro bambola. Così la bambola della Vestale Cossina, vissuta nel II-III secolo d.C. a Roma, oggi al Museo Nazionale Romano di Palazzo Massimo: ha un corpo snodabile in avorio, gioielli al collo, ai polsi, alle caviglie e presenta l'acconciatura in voga all'epoca di Giulia Domina, moglie di Settimio Severo²⁵. Altra bambola è quella della cd. bambina di Grottarossa (avorio alta 16,5 cm snodabile)²⁶,

una mummia romana di una bambina di otto anni, probabilmente originaria dell'Italia settentrionale o centrale risalente alla metà del II secolo d.C., conservata in una sala del piano interrato del Museo nazionale romano di Palazzo Massimo. Fu ritrovata, il 5 febbraio 1964, appunto in prossimità di Grottarossa (a nord di Roma), al tredicesimo km e 600 circa della Via Cassia in quella che successivamente verrà chiamata "Via dei Martiri de La Storta", in una discarica dove era stata gettata con tutto il sarcofago, assieme ad elementi

²⁴ Le giovani spose greche consacravano le loro bambole ad Artemide o ad Afrodite in Grecia.

²⁵ Nel 1929, lungo la sponda destra dell'Aniene, a Tivoli, venne rinvenuta la sepoltura di una donna della famiglia dei *Cossinii*, vissuta tra la fine del II e gli inizi del III secolo, sacerdotessa presso il tempio di Vesta. Dalle fonti sappiamo che morì a circa settantacinque anni. Il sepolcro di Cossinia è composto da due basamenti con gradini posti uno accanto all'altro: durante gli scavi effettuati sotto uno dei due basamenti venne trovato il corpo di una giovane ragazza, di cui non si conosce l'identità, con la bambola di avorio.

²⁶ Il corpo della fanciulla fu mummificato, senza asportare cervello e viscere, utilizzando bende di lino impregnate di sostanze odorose e resinose: una pratica diffusa in Egitto ma raramente attestata a

Roma. Causa della morte fu una fibrosi pleurica bilaterale, unita a malnutrizione: la bambina apparteneva ad una famiglia romana, forse convertita al culto della dea egizia Iside, benestante e agiata. Il corpo era avvolto in una pregiata tunica di seta cinese ed era ornato da una collana in oro e zaffiri, due orecchini di filo d'oro e un anello con castone aureo sul quale era incisa una vittoria alata. Accanto al corpo fu trovata una bambola in avorio con braccia e gambe articolate. Seppur non frequente, l'usanza di imbalsamare i corpi è attestata a Roma sin dal I secolo d.C. Tacito negli *Annali* (16, 6,1) racconta che la salma di Poppea Sabina, la moglie di Nerone da lui assassinata nel 65 d.C., "non venne consumata sul fuoco, secondo l'uso romano, ma fu imbalsamata, come era consuetudine per i sovrani stranieri e deposta nel mausoleo di casa giulia".

del suo corredo funerario, anch'esso esposto nel museo.

L'uso della bambola sepolta accanto alla giovanissima defunta continuò anche in epoca

del tardo impero ormai cristiano. Infatti nelle catacombe paleocristiane usava murare le bambole nei loculi dove venivano deposte le fanciulle²⁷.

²⁷ Si possono ricordare alcune bambole provenienti dalle catacombe romane di Priscilla sulla Via Salaria; di Novaziano sulla Via Tiburtina; di S. Ippolito sulla Via

Tiburtina; di S. Agnese sulla Via Nomentana e dei Giordani sulla Via Salaria Nova.

La tomba con sonagli di Piazza La tomba con sonagli di Piazza d'Armi di Spoleto (Museo archeologico nazionale e teatro romano di Spoleto)

La necropoli di Piazza d'Armi è sicuramente una tra le più importanti ricerche archeologiche degli ultimi anni in Umbria: la scoperta dell'esistenza di una necropoli risale al 1982, quando vennero alla luce le prime sepolture contenenti ricchi oggetti di corredo, tra cui un raro esemplare di tripode in bronzo di fattura etrusca. Successivamente durante le campagne di scavo furono scoperte altre sepolture e, tra il 2008 e il 2011, con una serie di scavi di emergenza, vennero alla luce due grosse porzioni della necropoli che contenevano circa 50 tombe, scavate in fossa terragna, segnalate in superficie da tumuli, circoli di pietre o grandi lastre di calcare e risalenti ad un periodo compreso tra la fine dell'VIII e il VI sec. a.C.

Il Museo archeologico nazionale e teatro romano di Spoleto espone e conserva gli straordinari corredi della necropoli che appartenevano a sepolture di individui di ogni età e ceto sociale, comprese quelle di neonati o bambini molto piccoli a cui erano riservati particolari riti funebri quali la rottura rituale dei vasi ceramici, la

presenza di oggetti defunzionalizzati oltre ad un ricco corredo caratterizzato da fibule, bracciali, bulle, pendagli, armi, ceramiche decorate, oggetti miniaturizzati e non (come due piccoli dischi corazza bronzei realizzati per un infante di circa 18 mesi), oggetti probabilmente legati allo status familiare e/o al ruolo sociale che questi avrebbero dovuto acquisire in vita. I bambini sembrerebbero essere considerati come adulti in miniatura, accompagnati da oggetti legati al mondo sia femminile che maschile, con abbondanza di pendagli e pendenti con una probabile funzione di protezione magica.

Nella tomba 15 (seconda metà del VII secolo a.C.) fu seppellita una bambina di soli 2 anni, deposta all'interno di una fossa coperta da lastroni di pietra e accompagnata da uno straordinario e ricco corredo tra cui due piccoli dischi ornamentali in ferro, una patera baccellata in bronzo, fibule in argento con arco a forma di leone alato e con staffa a testa umana, altre fibule di diversi materiali (alcune decorate da pendagli a gabbia di

filo bronzeo e conchiglie) e, reperto eccezionale, un sonaglio in bronzo con estremità a forma di ciambella che conserva ancora all'interno i sassolini che servivano a riprodurre un suono.



Figura 12 - Sonaglio di Piazza d'Armi di Spoleto, tomba 15. ©Direzione Regionale Musei Umbria.

La tomba 15 mostrava un legame con quella di una donna adulta (tomba 7) che presentava tra gli oggetti di corredo un sonaglio a ciambella, analogo a quello della bambina ma realizzato in ferro, e due dischi in bronzo, uno più grande sulla zona addominale e quello più piccolo fra le gambe (probabilmente erano applicati su una stola di materiale deperibile); la bambina e la donna adulta erano state quindi

seppellite con gli stessi oggetti (nel caso della bambina i piccoli dischi erano stati realizzati proprio su misura), oggetti forse collegati a simbologie o particolari rituali religiosi. I dischi ornamentali, tipici del costume femminile italico tra Abruzzo, Marche e Umbria, sembrano infatti essere riservati solo ad alcune donne, forse sacerdotesse, mentre nel caso dei sonagli metallici si può ipotizzare, in base a confronti con oggetti provenienti da contesti analoghi, che non si tratti di giocattoli, ma di strumenti rituali usati solo da alcuni personaggi particolari.

La necropoli di Piazza d'Armi si distingue proprio per la ricchezza degli oggetti deposti nelle sepolture infantili, alcuni riprodotti in miniatura proprio a misura di bambino, altri con le stesse dimensioni riservate agli oggetti delle sepolture degli adulti, come per esempio le armi, rinvenute in elevato numero.

Tra gli oggetti riservati alle sepolture di infanti difficile è una loro interpretazione come giocattoli o come oggetti rituali legati a particolari riti o significati riferibili all'aspetto funerario e sociale: tra questi si distinguono anche un piccolo cavallino in

argilla ritrovato in una sepoltura di un bambino di 2 o 4 anni e alcuni askoi a forma di stivale, con doppio manico, decorati con il motivo della potnia theròn ("dea degli animali") con le braccia alzate e affiancata da uccelli stilizzati. Questi askoi, riprodotti in piccole dimensioni corrispondenti probabilmente alla misura dei piedi dei bambini e ritrovati in diverse sepolture, sono stati defunzionalizzati già durante la loro fabbricazione, come sembrano dimostrare l'assenza della suola o la presenza di fori su questa, e spesso fabbricati con ceramica rozza e mal cotta.



Figura 13 - Cavallino fittile di Piazza d'Armi di Spoleto. ©Direzione Regionale Musei Umbria.

Indubbiamente le sepolture infantili della necropoli Piazza d'Armi di Spoleto rappresentano un'importante fonte di conoscenza per le pratiche funerarie degli Umbri tra VIII e VI sec. a.C. dove ogni oggetto di corredo rimanda ad una simbologia ben precisa, con una forte connotazione simbolica.



Figura 14 - Askos di Piazza d'Armi di Spoleto. ©Direzione Regionale Musei Umbria.

La tomba della Pugliola: il ricco corredo di una fanciulla vissuta nella campagna di Arretium 2000 anni fa (Museo Archeologico Nazionale di Arezzo)

La scoperta

Nel marzo 1935 nel corso di lavori eseguiti dal Comune di Arezzo per il nuovo acquedotto della Pugliola, località di campagna posta fra due importanti strade a nord dalla città, fu fatta una scoperta eccezionale: la tomba di una fanciulla vissuta agli inizi del 1° secolo ricca di moltissimi e preziosi oggetti.

Sotto la copertura "alla cappuccina" fatta di tegole e coppi, una cassa di legno conteneva minimi resti del corpo inumato della bambina che, secondo l'archeologo Ubaldo Pasqui, indossava una tunica intessuta di fili d'oro, una corona di foglioline d'oro simili a quelle del bosso, una collana di ambra e un anellino d'oro.

Figura 15 - Cristalli della tomba della Pugliola. ©Museo Archeologico Nazionale di Arezzo.



Il suo corredo era ricchissimo: vasetti in terra sigillata, in ceramica acroma e a pareti sottili e in vetro, una piccola lucerna, una moneta, una conchiglia, una tavoletta scrittoria, numerosi strumenti di osso e un cofanetto che, riferisce Alessandro del Vita nella sua relazione del 21 marzo al Soprintendente Antonio Minto, custodiva al suo interno la parte più straordinaria del corredo...

Maria Gatto

I "giochi" della bambina della Pugliola

La tomba della bambina della Pugliola aveva vari oggetti di cristallo di rocca, ambra e osso che si possono ricondurre, talvolta con certezza, all'ambito ludico e in particolare a quello delle miniature e dei giochi da tavola.

La tomba conteneva ben dodici oggettini in cristallo di rocca, di cui nove sono vasetti in miniatura (due a forma di cicala) e quattro oggetti solidi che rappresentano un pesce, una sfera, una conchiglia e un dado a più facce (icosaedro). Sia i vasetti che gli oggetti solidi in cristallo di rocca trovano confronti in altre

tombe di epoca romana da Roma e dintorni. I vasetti si potrebbero ricondurre alla categoria dei vasi in miniatura, quasi certamente non funzionali. Gli oggetti solidi si possono interpretare in tre diversi modi: come amuleti, come miniature o come pedine da gioco. La funzione di miniature sembra poco probabile per gli oggettini solidi perché le miniature normalmente riproducevano qualcosa di funzionale (come appunto i vasetti) e quindi permettevano alla bambina di imitare gli adulti. È più probabile quindi che questi oggettini fossero amuleti protettivi (*crepundia*) come quelli che caratterizzavano altre tombe di bambini (Bordenache Battaglia 1983; Martin-Kilcher 2000). Non a caso, sia il pesce che la conchiglia avevano un foro per la sospensione che permettevano forse alla bambina di indossarli come pendenti in una collana o un bracciale. Come notarono anche altri in passato (per esempio Fremersdorf 1975: 113, nn. 1005-1010) la funzione di questi oggetti solidi in cristallo di rocca come pedine e dadi da gioco non è da escludere perché ci sono molti esempi di pesci, dadi icosaedri, sfere e conchiglie in cristallo di rocca che sono iscritte con numeri romani e greci

(pur avendo alcuni anche un foro di sospensione). Gli esempi di Arezzo però non sono iscritti con numerali, quindi è possibile che fossero semplici amuleti o imitazioni di pedine e dadi prodotti esclusivamente per la sepoltura.



Figura 16 - Uccello esotico in *faience* della tomba della Pugliola. ©Museo Archeologico Nazionale di Arezzo.

Fra i *crepundia* si possono anche annoverare altri due oggettini zoomorfi: un quadrupede in ambra di incerta identificazione e un esotico uccello in *faience* blu (un'oca o

un'anatra?) che trova confronti negli amuleti egiziani di periodo tolemaico. Al contrario degli amuleti però il volatile della Pugliola non ha un foro di sospensione e ha una base quadrangolare che gli permetteva di stare in piedi autonomamente su una superficie piana, come per esempio una tavola da gioco.

La bambina della Pugliola aveva altri oggetti che si possono identificare con più certezza come pedine da gioco e che trovano confronti in set da gioco romani trovati in tombe e accampamenti militari: tre pedine in pietra bianca levigata e una pedina circolare in avorio con segni concentrici. Più insolita è una pedina ovoidale in ambra che è iscritta col numerale romano III (3).

Ada Nifosi

3. I giochi dell'infanzia e della prima giovinezza

Il primo gioco di un neonato romano era il **poppatoio**²⁸, chiamato *askos* o *guttus*, un vaso che permetteva l'uscita del liquido goccia a goccia. Si trattava di recipienti in ceramica in diverse forme, con un foro più grande per immettervi il latte e una piccola apertura a becco che consentiva al bambino di succhiare, con la stessa funzione degli odierni biberon. Decorati con motivi ornamentali, spesso avevano la forma di veri e propri giocattoli. Maialetti, cagnolini, topi, cavalli i quali, alcune volte, tramite una pallina di coccio infilata internamente, diventavano anche sonagli.

Animali o ciambelle con sassolini di metallo, di legno o di terracotta fungevano infatti da **sonagli**, o *crepundia* (dalla radice indoeuropea *krep*, crepitare). I più diffusi erano quelli in coccio, mentre Filocle dà l'addio alla fanciullezza portando al dio Ermete i suoi giocattoli, tra cui un sonaglio di bosso (pochi sono i sonagli in legno conservati). Polluce, nel suo trattato, parla di

come gli strumenti rumorosi plachino il pianto dei bambini. I *crepundia* erano dunque un semplice strumento musicale che poteva essere anche munito di manico, giocattolo divertente e popolare, ma anche un modo per sviluppare la manualità e la coordinazione. Inoltre, il suono dei *crepundia* veniva spesso associato alla felicità e alla gioia, utilizzato anche durante i matrimoni e le celebrazioni per rallegrare e allontanare gli spiriti maligni. Altri oggetti legati alla riproduzione del suono erano i *tintinnabula*, una serie di campanellini decorativi e di buon auspicio, utilizzati per produrre un suono melodioso o tintinnante. Il termine deriva dalla parola latina *tintinnare*, esatto corrispondente al nostro italiano. I *tintinnabula* erano costituiti da campanellini, sonagli, campane, dischi di metallo, conchiglie, spesso decorati con immagini di divinità, animali sacri o simboli religiosi, e altri oggetti sospesi ad archi o ganci. Solitamente venivano collocati in luoghi sacri,

²⁸ L'uso dei poppatoi è stato documentato, in diverse forme, anche in

altre culture antiche, come quella greca e quella egizia.

templi, santuari, monumenti funebri, o all'ingresso delle case per proteggere gli abitanti dal malocchio. Si credeva che i *tintinnabula* avessero il potere di allontanare gli spiriti maligni e di attirare le benedizioni degli dei e per questo potevano essere indossati dai bambini tramite una catenella, allo scopo di tenere lontano il malocchio. Pietro Ercole Visconti Fiorelli, archeologo italiano e direttore del Museo Nazionale Romano, descrisse un *crepundia* rinvenuto lungo la Via Salaria²⁹:

«Da una necropoli della Via Salaria: sotto l'iscrizione di Privatus vedesi scavato nella parete un loculetto irregolare pel cadavere di un fanciullo. Lo scheletro aveva attorno al collo una collana magica. Altro collare simile è stato rinvenuto a breve distanza attorno al collo di un secondo scheletrino. sono oggetti singolarissimi e per la materia e per la varietà appena credibile dei tipi. come materia ho contato l'osso, l'avorio, il cristallo di monte, l'onice, il diaspro, l'ametista, l'ambra, la pietra di paragone, il metallo, il

vetro, la pasta, lo smalto, ecc. In quanto ai tipi ho notato elefanti, campanelli, colombi, zampogne, lepri, coltelli, conigli, pugnali, sorci, una figurina della fortuna, polipi, braccia umane, falli, martelli, timoni di nave, globuli, fusaiole, esaedri, pani decussati, denti di cignale e così di seguito».

Tra i giochi sonori sono poi documentati i **fischietti**, in coccio o in bronzo e sempre a forma di animali, e certamente venivano regalati anche piccoli **strumenti musicali**.

Il poeta Orazio ricorda in una sua satira i passatempi ancor in voga oggi: «costruire casette (*aedificare casas*), attaccare topi ad un carrettino (*plostello adiungere mures*), giocare a pari e dispari (*ludere par impar*), cavalcare su una lunga canna (*equitare in harundine longa*)»³⁰.

Se il **carretto** era piuttosto grande, i ragazzi vi salivano sopra e si facevano trainare da un cane o una pecora (e non un povero topolino). Sul sarcofago di Marco Cornelio Stazio, II sec. d.C., conservato al Louvre, il bambino

²⁹ Notizie Scavi dell'Antichità 1886, p. 210.

³⁰ ORAZIO, *Satire* 2, 3, 247-248.

è ritratto alla guida di una biga di dimensione ridotta, trascinata da un animale domestico³¹. Se poi mancava l'animale, si infilavano le briglie a un compagno o, se robusto, si saliva sulle sue spalle (*humeris vectare*). Più comunemente si trovano **piccoli cavallini in terracotta con delle ruote**, a volte con attaccata una carrozza. Un bastone o una semplice canna di palude potevano aiutare a guidare il carrettino: allo stesso tempo un bastone con applicata una ruota diventava un **ruzzolo**. In un secondo sarcofago, conservato nella Galleria Chiaramonti (nr. 662) dei Musei Vaticani, tre eroti giocano spingendo un bastone munito di ruote. In alcuni giocattoli si esprime la mimesi del mondo adulto, come nelle riproduzioni dei piccoli carri o delle **armi**. In tal senso il gioco preparava il bambino al suo ruolo nel mondo adulto.

Altro gioco molto diffuso, a volte anche con sonagli al suo interno, è la **trottola**, il cui utilizzo tramite una frusta ci viene raccontato da Tibullo attraverso una metafora: «Sto girando come

una trottola, mossa sul selciato a colpi di frusta, che un fanciullo nel vortice sospinge con la destrezza che gli è nota!»³².

La trottola (*turbo*) veniva infatti fatta roteare con un bastoncino ricurvo all'estremità (*clavis adunca*); con questo bastoncino si spingeva anche il cerchio (*orbis* o *trochus*). Numerose sono le rappresentazioni di tale gioco sui vasi attici, a cui si affianca anche quella ben più rara del **rocchetto**, o yo-yo.

Vi erano poi giochi costruiti appendendo una corda o una catena a un albero o a una trave e facendo oscillare il sedile con una spinta delle gambe: **l'altalena**, la cui prima raffigurazione compare già in periodo minoico miceneo, ancora oggi amata da molti bambini e adulti, poiché offre una sensazione di libertà e leggerezza, simboleggiando l'infanzia e la spensieratezza.

In un vaso conservato al Museo Archeologico di Madrid vi sono raffigurate due fanciulle intente a giocare su un **dondolo**:

³¹ Il sarcofago raffigura i diversi momenti della vita di Marco Cornelio Stazio: nascita e allattamento, gioco (su una biga

con un asinello probabilmente avuto in regalo), studio.

³² TIBULLO 1, 5, 3.

al centro un erote regge una stoffa che probabilmente verrà offerta alla fanciulla che riuscirà a non cadere. Sempre attestato unicamente da una pittura vascolare, i bambini giocavano anche con **l'aquilone**, probabilmente composto da pezzi di stoffa o di pelle conservati in casa.

Crescendo si poteva giocare anche con attività più complesse, che presupponevano il saper fare la conta: i dadi (*tesserae*), gli scacchi (*latrunculi*), e gli astragali (*astragali et tali*)³³.

I **dadi** venivano gettati sulla tavola da gioco (*tabula luxoria*) con la mano o con un bussolotto (*fritillus*).

Si giocava anche a **testa e croce** o meglio a "testa e nave" (*caput et navis*) perché le monete che i ragazzi lanciavano in aria portavano da una parte la riproduzione di una testa, dall'altra la prora di una nave. Frequente era il gioco del "pari e dispari": un ragazzino teneva chiusi nel pugno dei sassolini, l'amico in gara doveva indovinare se erano in numero pari o dispari.

Numerosi i giochi con le **pedine**: le biglie, in osso, vetro, calcare, legno o pietra, erano oggetti poco costosi, alla portata di tutti, ritrovati in numerosissima quantità nelle tombe.

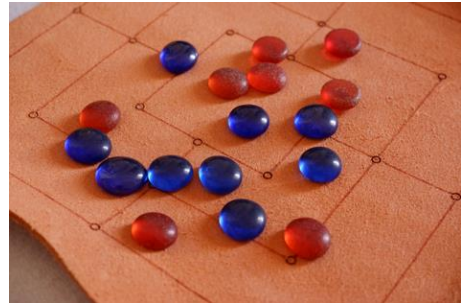


Figura 17 - *Tabula lusoria*. Riproduzione a cura di @History games.

Ma il gioco più diffuso era quello delle **noci** (*nuces*), tanto che l'età infantile veniva definita "il tempo delle noci" di cui parla Catullo: «Dà le noci ai bambini, sfaticato concubino: già troppo a lungo hai giocato con le noci»³⁴.

Anche Persio pensa che l'infanzia è finita «avendo abbandonato le noci» (*nucibus relictis*³⁵) e così anche Marziale annota: «già triste lo scolaro ha

³³ Anche le bambine potevano giocare a giochi di società come il *latrunculi* o il *ludus duodecim scriptorum*; e ragazze

più grandi ai giochi di azzardo come il *tesserae* e *l'alea*.

³⁴ CATULLO, *Carme* 61, 128-140.

³⁵ PERSIO, *Satire* 1, 10.

lasciato le noci dietro gli schiamazzi del maestro»³⁶.

Esistevano diverse varianti del gioco delle noci che avevano in comune l'abilità dei giocatori nel lanciare in un certo modo la propria noce: nel *ludus castellorum* si doveva lanciare la noce in modo che cadesse rimanendo in equilibrio su tre noci accostate a formare un triangolo³⁷. Un'altra variante, chiamata *orca*, consisteva nel far entrare una noce attraverso il collo di un'anfora: «Il mio desiderio più grande consisteva

nel non fallire lo stretto collo di un'anfora»³⁸.

Giocattoli venivano regalati il giorno della nascita, per il compleanno e per le feste dei *Saturnalia*, che si celebravano dal 17 dicembre per tre giorni: candele votive, immagini di divinità, vari generi alimentari, bambole di pasta o di terracotta e noci: «Ecco, o facendo Giovenale, ti mando per i Saturnali delle noci del mio poderetto»³⁹. Elenca ancora Macrobio «bambole e burattini d'argilla fan la gioia dei bimbi che ancora si trascinano carponi»⁴⁰.

infanzia s. f. [dal lat. *infantia*, der. di *infans -antis* «infante»]. La prima età dell'uomo, che in passato, in senso generico, si faceva giungere sino all'acquisizione dell'uso completo della parola, e oggi comunem. si fa partire dalla fine del periodo neonatale e si divide in *prima i.* (primi due anni), *seconda i.* (dai 2 ai 6 anni), *terza i.* (dai 6 anni all'inizio dello sviluppo puberale).



³⁶ MARZIALE, *Epigrammi* 14, 19.

³⁷ PSEUDO OVIDIO, *Nux* 75-76.

³⁸ PERSIO, *Satire* 3, 48.

³⁹ MARZIALE, *Epigrammi* 7, 91, l.

⁴⁰ MACROBIO, *Satire* 3.



4. I giochi di squadra e il gioco come sport

I ragazzi romani amavano giocare in compagnia e sfidarsi con i loro coetanei. Nell'antica Roma, le attività ludico-sportive erano svolte sia dai bambini che dagli adulti, e includevano giochi di società, giochi di dadi, giochi di palla, corse e combattimenti. Sicuramente si giocava a **nascondino**, come vediamo in una raffigurazione conservata al museo Archeologico di Napoli dove due eroti giocano, mentre l'altro sta in un angolo e si copre il viso durante la conta. Inoltre, altre immagini presenti in mosaici o affreschi raffigurano bambini intenti a giocare giochi simili al nascondino, come ad esempio **acchiapparella**, **mosca cieca**, il gioco della corda e della frusta.

Altro gioco in voga era il **tiro della fune**: i capi erano tenuti da due ragazzi che dovevano afferrare altri due e cercare di legarli, mentre questi, attenti per non essere presi, tiravano colpi con una verghetta. Si giocava ad uscire da un labirinto disegnato, il **Lusus Troiae**, o, nel caso di bambini di famiglie nobili, potevano anche

essere realizzate delle naumachie⁴¹.



Figura 18 - Palle romane in cuoio. Riproduzione a cura di @Mattia Sbrancia.

Stretto era anche il legame tra gioco e sport, spesso associati a eventi religiosi o celebrativi. Ad esempio, i giochi di **palla** erano giocati durante i festival in onore dei *dii*, mentre le corse di carri erano spesso svolte in occasione delle celebrazioni religiose. Marziale ci informa come diversi fossero i tipi di palla: «Questa palla di piume compresse è meno morbida di un pallone, più dura di una palla»⁴².

Le palle erano generalmente di cuoio, gonfiate ad aria o riempite di crine, se servivano per giochi in cui era

⁴¹ ORAZIO, *Epistulae* 1, 18, 60.

⁴² MARZIALE 14, 45.

necessario che la stessa avesse maggiore peso: alcuni bronzetti ne ritraggono le caratteristiche. I giochi con la palla coinvolgevano grandi e piccini: oltre ad Orazio che descrive in una delle sue opere come i bambini corrono, giocano con le palle e costruiscono case di paglia, anche lo storico romano Tito Livio, nel suo *Ab Urbe Condita*, parla delle attività dei bambini romani, compreso il gioco delle palle. Sembra poi che Mecenate fosse un assiduo giocatore: lo stesso Orazio ci racconta come, durante un viaggio di famiglia, cercasse di coinvolgere lui e Virgilio che rifiutarono per la stanchezza: «Mecenate va a giocare: io e Virgilio a dormire. Il gioco della palla non è di certo indicato per chi soffre di occhi e di mal di stomaco»⁴³.

La palla era poi un divertimento anche femminile: famoso è il passo del V libro dell'*Odissea* in cui Nausica gioca con le ancelle.

Tra i vari giochi possibili, uno in particolare, il **pheristerium**, coinvolgeva diversi membri che si dividevano

in due squadre in un campo di terra battuta, lo sferisterio appunto, lungo 90 metri e largo 18, fiancheggiato da un muro sui lati lunghi: l'obiettivo era quello di mandare più vicino al muro di fondo la palla, colpendola in diversi modi. Vi era poi il **pila**, che si giocava con una sfera di cuoio riempita di lana o di piume, spesso giocato nelle strade della città, nei campi o nei cortili delle case. Altri giochi di palla includono il *follis*, una palla più grande e leggera, e l'*harpastum*, un gioco molto simile al rugby.

Abbiamo poi menzione del **trigon**, cui partecipavano almeno tre giocatori: collocati in una postazione fissa, essi si passavano la palla evitando di farla cadere. Le **corse di carri** erano uno sport popolare nell'antica Roma, che, come abbiamo visto, venivano imitate dai più piccoli. Le gare si svolgevano in apposite arene, come il Circo Massimo, e coinvolgevano quattro squadre contrapposte, o *factiones*, ognuna identificata da un colore: Bianchi, Rossi, Verdi e Azzurri. Le corse di carri erano spettacoli molto pericolosi e spesso fatali

⁴³ ORAZIO, *Sermones*, 1, 5, 48-49.

per i partecipanti, ma ciò nonostante erano molto popolari tra il pubblico.

Un altro spettacolo popolare erano i **combattimenti nell'arena**, chiamati *ludi*, ossia giochi. Questi combattimenti, spesso mortali, coinvolgevano gladiatori e/o animali feroci,

come leoni o tigri. Gli spettacoli nell'arena erano spesso organizzati per celebrare vittorie militari o altre importanti occasioni pubbliche. I *ludi circenses* erano anche utilizzati come strumento di propaganda politica e come forma di intrattenimento per il popolo.

spòrt s. m. [dall'ingl. sport <spòot> , forma aferetica dell'ant. disport, prestito dal fr. ant. desport (cfr. diporto)]. Attività intesa a sviluppare le capacità fisiche e insieme psichiche, e il complesso degli esercizi e delle manifestazioni, soprattutto agonistiche, in cui si realizza, praticati, nel rispetto di regole codificate da appositi enti, sia per spirito competitivo (s. dilettantistici, s. olimpici), differenziandosi così dal gioco in senso proprio, sia, fin dalle origini, per divertimento, senza quindi il carattere di necessità, di obbligo, che è proprio di ogni attività lavorativa; da qui, in senso fig., fare una cosa per s., per diletto o per soddisfazione personale, senza alcun interesse pratico o utile economico.



Figura 19 -Affresco da Ercolano con amorini che giocano, I sec. d.C.

5. I giochi degli adulti: giochi d'azzardo, astragali, saturnali, i dadi, le *taberne lusorie*, le scacchiere, la buona e la cattiva sorte

«*Sic, ne perdiderit, non cessat perdere lusor*».

Così ai dadi il giocator perdente per non restare in perdita continua a perdere.

OVIDIO, *Ars Amatoria*

In età adulta il gioco assomma divertimento e azzardo: ora come allora si gioca ai giochi di società, anche per denaro. Il gioco d'azzardo era visto come una cattiva abitudine, tanto che una legge proteggeva dai debiti di gioco chi si trovava ancora sotto la tutela del *pater familias*, annullandone i debiti. A tale scopo viene promulgata in epoca repubblicana la *Lex alearia* che vietava una serie di giochi tra cui *capita aut navia* (testa o croce), *tali* (astragali), *tesserae* (dadi), *digitus micare* (morra), il *ludus Latruncolorum* (speciale tipo di dama che richiedeva l'uso di una tabula lusoria (scacchiera) e pedine), i *Duodecim Scripta* (dodici righe, richiedeva anch'esso l'uso di una tabula lusoria e pedine). A questa nel tempo si aggiunsero altre leggi



Figura 20 - Cammeo in agata con "colpo di Afrodite", inv. com. 1730, Collezione Guardabassi, Perugia. ©Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria.

quali la *Titia*, la *Publicia* e la *Cornelia*⁴⁴.

Gli **astragali** sono ossicini dei piedi di quadrupedi (vitelli, capre, maiali) usati come dadi. Ogni faccia rappresentava un

⁴⁴ Ancora, negli stessi anni della *lex alearia* un senatoconsulto si pronuncia contro i giochi per denaro (Dig. 9, 5, *de aleat* 2, 17) mentre molto tempo dopo Ulpiano promulga un editto contro i tenutari di gioco (ULP. *Ad Edict.* Fr. 23). In

epoca imperiale i divieti si attenuano e diventano multe. Il giudizio morale che veniva riservato a chi tentava guadagno con l'azzardo era strettamente legato al suo essere compiuto contro la *fides*.

certo punteggio e uno dei giochi più popolari consisteva nel lancialli in aria e tentare di riprenderli con il dorso della mano. Il giocatore contava poi gli astragali recuperati e calcolava il punteggio raggiunto. Il gioco era essenzialmente basato sulla fortuna ed esistevano delle combinazioni stabilite a cui si attribuiva un significato divinatorio. La combinazione delle facce *monas*, *trias*, *tetras*, *hexas* era la più fortunata, chiamata anche "colpo di Afrodite", raffigurata per il suo potere augurale su gemme e cammei. «Che cosa è sors? Quasi lo stesso che giocare a morra o a dadi, dove si vince per azzardo o per caso, ma non per una risoluzione ragionata [...] Quale magistrato o quale persona di un certo rilievo andrebbe a consultare le *sortes*?» La fortuna, nel senso di casualità pura, era per un romano la *Sors*.

Ai magistrati era proibito consultare le *sortes*, tanto che questo fu vietato espressamente, pena la morte, dal console Quinto Lutazio Cercone (oltre che dalla *lex talaria*, che proibiva i giochi d'azzardo legati alla consultazione).

Vi erano poi altri tipi di giochi che richiedevano fortuna: il gioco dei dadi era uno di questi. Spesso potevano essere truccati con un peso e per evitare ciò si usavano i *frittilli*, dei bossoli con i quali lanciare per garantire un gioco corretto.

Il *digitus micare* o *micatio*, era simile alla nostra **morra** con cui si prova a indovinare la somma delle dita mostrate dai giocatori. Le **tabulae lusoriae** erano giochi da tavolo talora incisi o dipinti in luoghi pubblici come i fori, le terme, i teatri, di cui si ricostruiscono varie tipologie di giochi da tavolo: il filetto, **il gioco dei soldati** (*ludus latrunculorum*), un gioco di strategia simile agli scacchi, **il gioco delle 12 linee** (*ludus XII scriptorum*), e l'**alea** o *tabula* (il cosiddetto tavoliere romano a spicchi). Scacchiere con 64 caselle erano richieste per il gioco dei soldati, antesignano degli scacchi. Ciascun giocatore aveva 30 pedine bianche o nere, denominate soldati: si doveva bloccare l'avversario in modo che non avesse più caselle per muoversi. Al gioco delle 12 linee, citato da Cicerone e da Quintiliano, si partecipava con due file di 15 pedine per ciascun giocatore, bianche e nere, incise

con numeri alla latina e alla greca su ciascuna faccia. Ovidio ci racconta: "Su una piccola tavola si dispongono tre pezzi per giocare e vince chi ha messo in fila i suoi sulla medesima linea"⁴⁵.

Di notevole importanza e diffusione, doveva essere anche il gioco del **filetto**, per cui si predisponavano delle *tabulae lusoriae* a quadrati concentrici (la cosiddetta triplice cinta) o a cerchi divisi in 8 spicchi. Tracce di questo gioco sono diffusissime in tutto l'impero, dai gradini del Partenone, dove queste tabelle che fungevano da *tris* e venivano graffite proprio nei luoghi

pubblici a partire dal VII secolo a.C., alle piccole riproduzioni in terracotta, come quella di *Carsulae*⁴⁶.



Figura 21 - *Tabula Lusoria* da *Carsulae*.
©Direzione Regionale Musei Umbria.

⁴⁵ OVIDIO, *Tristia* 2, 481.

⁴⁶ L'area archeologica di *Carsulae* rappresenta una tra le più importanti testimonianze regionali e conserva i resti archeologici dell'antico municipio romano, nato lungo la via consolare Flaminia. Gli scavi, susseguiti in modo disordinato a partire dal XVI secolo, e culminati con le campagne intensive di Umberto Ciotti fra il 1951 e il 1972, hanno riportato in luce una grande

quantità di materiali e monumenti pubblici e privati, oltre ad una serie di iscrizioni, dalle quali si ricava l'immagine di un municipio ricco e politicamente attivo. Tra i reperti degli scavi Ciotti si distinguono oggetti legati al gioco come una *tabula lusoria*, incisa su un frammento di laterizio, un *frittillus* in ceramica e dadi, probabilmente datati tra il I sec a.C. e il I sec. d.c. *Silvia Casciarri*



Figura 22 - Affresco da Pompei, Osteria della via di Mercurio, con giocatori di dadi.

azzardo s. m. [dal fr. *hasard*, che a sua volta è dall'arabo volg. *az-zahr* «dado»; cfr. *zara*]. In origine, gioco con i dadi che si svolge fra un banchiere e vari giocatori; stabilita la posta, il banchiere getta i dadi per fissare i punti da tenersi dai giocatori e quelli del banchiere; se, durante lo svolgimento del gioco, i dadi scoprono un punto assegnato ai giocatori, questi perdono. - 2. **a.** Rischio, cimento: *esporre all'a. la vita, la propria fortuna; mettersi all'a. di perdere ogni cosa* **b.** In partic., *giochi d'a.*, quelli, come i dadi, la roulette, il baccarat, ecc., nei quali ricorre il fine di lucro, e la vincita o la perdita è interamente o quasi interamente aleatoria, l'abilità avendovi importanza trascurabile.

6. Il gioco ieri ed oggi: breve nota finale

«I giuochi dell'infanzia non sono da riguardarsi come frivolezze, ma come cosa di molta importanza e di un profondo significato. Essi sono, per così dire, il germe di tutta la vita avvenire, perché tutto l'uomo si svolge e quasi si rispecchia in essi, fino nelle più piccole disposizioni e nel più intimo dell'animo. Da essi dipendono le future relazioni del fanciullo, in conformità alle sue speciali e naturali disposizioni». Friederich Fröbel, *L'educazione dell'uomo*, 1826

L'industria del gioco e del giocattolo conobbe un notevole sviluppo durante la *Belle Époque*, "epoca del piacere" che in Italia coincise prima con l'età umbertina (1878-1900) quindi con l'età giolittiana (1903-1914)⁴⁷. La popolarità dei giochi da tavolo, delle bambole, dei cavalli a dondolo e delle costruzioni in legno si estese ben oltre i confini della Francia, il paese che più di ogni altro rappresentava il progresso ed incoraggiava la cultura del divertimento. In Italia l'industria del gioco e del giocattolo al tempo di Pascoli conobbe una crescita significativa, con importanti centri di produzione in

Lombardia, Toscana e Campania, caratterizzandosi per una grande varietà di prodotti. Le bambole di porcellana, in particolare quelle prodotte a Milano, erano molto popolari e ambite. Tra i giochi per bambini si producevano inoltre i trenini, i cavalli a dondolo, le macchinine a pedali e le costruzioni in legno. Popolari anche i giochi all'aperto come le giostre, le altalene e le biciclette. I bambini più fortunati potevano disporre di moderni giocattoli di lusso, come treni a vapore elettrici o modellini di navi a vapore, macchinine e altri veicoli che potevano essere mossi a molla: alla fine dell'Ottocento e durante gli inizi del Novecento si

⁴⁷ Questa fu l'epoca di invenzioni quali: la lampadina elettrica (Thomas Edison, 1879), la turbina a vapore (Charles Algernon Parsons, 1884), il vaccino contro la rabbia (Louis Pasteur, 1885), il cinema, o meglio il kinetoscopio (Thomas Edison, 1888), il cinematografo (Léon Bouly, 1892, successivamente comprato e perfezionato nel 1895 dai

fratelli Auguste e Louis Lumière), il primo grattacielo (Home Insurance Building, 1885), la prima radio - (Guglielmo Marconi, 1899), l'aeroplano (Wilbur e Orville Wright, 1903) e la catena di montaggio (Frederick Taylor, 1911, ed Henry Ford, 1913). Il 6 aprile 1896, ad Atene, si svolsero le prime Olimpiadi moderne.

diffondono i giocattoli meccanici, che riuscivano a camminare, ballare o addirittura a fumare una sigaretta.

Nella società ottocentesca il giocattolo diventò sempre più importante e, soprattutto in Germania, Inghilterra e Francia, nacquero fabbriche per la produzione in serie. Già nel 1793 il commerciante di giocattoli Bestelmeier di Norimberga aveva a disposizione nei suoi cataloghi più di 12000 articoli tra bambole, soldati, animali, ecc. suddivisi per dimensioni, dal più piccolo al più grande, e costo, dal più economico al più raffinato. L'industria del giocattolo visse la sua stagione d'oro tra il 1850 e il 1914, fino allo scoppio della Prima Guerra mondiale: particolare successo riscossero i giocattoli di latta, che riproducevano le grandi invenzioni avvenute nel campo della meccanica. Con questo materiale furono realizzati non solo carrozze a cavallo, automobili, navi, trenini, ma anche animali, clowns, acrobati o curiose raffigurazioni di artigiani, dotati di movimenti automatici molto semplici. In Italia la prima fabbrica di giocattoli in legno aprì ad Asiago nel 1885 ad opera di

Giovanni Lobbia, mentre la prima industria di giocattoli e di bambole è stata la Furga di Canneto sull'Oglio (Mantova), fondata nel 1872 da Luigi Furga Gomini. Molto amati anche i giochi da tavolo, come la dama, gli scacchi e il gioco dell'oca. Per gli adulti si diffuse la moda dei casinò, con roulette e poker, backgammon e bridge.

Lo stesso Pascoli amava giocare con i bambini della sua famiglia e amava osservare il modo in cui si divertivano. Nella raccolta di poesie "Canti di Castelvecchio", nella sezione "Myricae", Pascoli scriveva: "Mio figlio è una meraviglia: appena apre gli occhi, il mattino, vuole subito giocare e poi non smette più.". Questo amore per i giochi e per i bambini lo portò ad interessarsi all'industria del gioco e del giocattolo, che diventava sempre più importante. Pascoli era consapevole dell'importanza del gioco e del giocattolo per lo sviluppo, della creatività e dell'immaginazione. Nel saggio "La mia giovinezza" scrive: "I giocattoli sono veramente un bisogno della vita. Non sono solo cose che si possiedono, ma sono

la manifestazione di una necessità interiore"⁴⁸.

Durante la prima e la seconda guerra mondiale, l'industria del giocattolo subì una brusca interruzione a causa della mancanza di materie prime e della necessità di concentrarsi sulla produzione di materiali bellici. Tuttavia, negli anni Cinquanta e Sessanta, il boom economico portò a un aumento della produzione e della vendita di giocattoli, con nuovi materiali come la plastica e la celluloida che sostituirono il legno.

Negli anni Settanta e Ottanta, i giocattoli elettronici divennero molto popolari: sono gli anni dell'invenzione del videogioco Pac-Man. Altra icona del gioco moderno che fu brevettata in questo periodo è il cubo di Rubik. Negli anni

Novanta, i giocattoli furono influenzati dalle nuove tendenze pop, come i Pokémon e i tamagotchi.

Oggi l'industria del giocattolo è un mercato globale che produce, oltre ai giocattoli per l'infanzia, giocattoli educativi, di costruzione, di società, di ruolo ed elettronici. La tecnologia ha reso tali oggetti sempre più sofisticati, con l'introduzione di droni, robot, realtà virtuale ed aumentata. Inoltre, una crescente attenzione alla loro funzione educativa e formativa ha aumentato l'attenzione per il ruolo dei giocattoli nel processo di apprendimento dei bambini. Ciò ha portato alla creazione di giocattoli pedagogici e didattici che aiutano i bambini a sviluppare abilità cognitive e sociali.

lùdico agg. [der. del lat. *ludus* «gioco»] (pl. m. -ci), letter. – Attinente al gioco, al giocare, con partic. riferimento all'aspetto libero e gioioso del gioco, svincolato per lo più da regole: *attività l.*, ogni attività giocosa in cui sia prevalente la libera elaborazione della fantasia, come, per es., le manifestazioni artistiche dell'infanzia. Per estens., che non impegna, giocoso, spensierato: *un momento l.*, *avere un atteggiamento ludico*.

⁴⁸ Il saggio è stato incluso nella raccolta "Tutte le opere" pubblicata da Mondadori, ma la citazione in questione è stata presa dal libro "Il bambino e il suo

mondo. Antologia di scritti sulla psicologia dell'infanzia" curato da Adriana Maria Crivelli e pubblicato da FrancoAngeli Editore.

Consigli di visita

Negli ultimi anni si è sviluppato un progressivo interesse per gli aspetti legati alla quotidianità del mondo antico, tra cui la storia del gioco e del giocattolo, che ha portato a numerose mostre ed esposizioni e all'edizione di una folta letteratura sul tema (tra tutte si citano le ultimissime mostre con catalogo degli Uffizi "A Misura di Bambino. Crescere nell'Antica Roma" e "La via Lattea: maternità ed infanzia dall'antichità alla Collezione Bellucci", presso il Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria a Perugia).

Per continuare ad appassionarsi al tema si consiglia la visita della Centrale Montemartini (Roma), con il corredo di *Crepereia Tryphaena*, dei musei partner:

- Museo Archeologico Nazionale e Teatro romano di Spoleto, con il recente allestimento della sezione dedicata alla necropoli di Piazza d'Armi, dove è esposto il corredo della bambina-sacerdotessa;
- Museo Archeologico Nazionale Gaio Clinio Mecenate di Arezzo, che sorge sui resti dell'anfiteatro romano, la cui sezione romana comprende, tra mosaici, bronzi, sculture, iscrizioni, monumenti funerari, ritratti, il corredo della fanciulla rinvenuta in località "Puglia", con giochi in cristallo di rocca.

Si consiglia la visita dei musei del giocattolo, di cui si fornisce un breve elenco non esaustivo:

1. Museo del giocattolo e del bambino di Milano, fondato nel 1989 da una collezionista privata di giocattoli, Maria Perego. Il museo ospita una vasta collezione di giocattoli antichi e moderni provenienti da tutto il mondo, tra cui bambole, trenini, macchinine, giochi da tavolo, giochi di costruzione e molto altro ancora.
2. Museo Rivarossi di Como, inaugurato nel 2006 e dedicato alla storia del modellismo ferroviario, prende il nome dall'omonima azienda italiana fondata nel 1945, specializzata nella produzione di modellini di treni elettrici in scala ridotta.
3. Museo del giocattolo di Angera (VA), situato all'interno del Castello di Angera, presenta una collezione di giocattoli antichi e moderni.
4. Museo del giocattolo di San Martino di Lupari (PD), uno dei musei del giocattolo più grandi d'Italia, con una vasta collezione di giocattoli antichi e moderni provenienti da tutto il mondo.
5. Museo Giocattolo e Bambola di Città di Castello (PG), ospitato all'interno del Palazzo Vitelli a San Giacomo, presenta una collezione di giocattoli e bambole antiche e moderne.

6. Museo del Giocattolo di Perugia, che ospita una vasta collezione di giocattoli di ogni epoca e provenienza geografica. Fondato dal collezionista Pietro Zetti, si snoda sui tre piani della sua casa-museo. La collezione comprende giocattoli in legno, latta, ceramica, cartone e plastica, tra cui pupazzi, bambole, trenini, macchinine, giochi da tavolo e molto altro ancora.
7. Museo dei giocattoli di Zagarolo, vicino a Roma, che è stato inaugurato nel 2017 e raccoglie una vasta collezione di giocattoli storici italiani ed europei.
8. Museo del Giocattolo e del Bambino di Palermo, ospitato all'interno del Castello della Zisa, presenta una vasta collezione di giocattoli che spazia dall'antichità al contemporaneo.
9. Museo Internazionale delle Marionette Antonio Pasqualino di Palermo, nel centro storico, espone una collezione di marionette provenienti da tutto il mondo.
10. Museo del giocattolo di Pietraperzia (EN), situato in una antica dimora nobile, espone una collezione di giocattoli antichi e moderni, provenienti principalmente dall'Italia.



Figura 24 - Dadi da gioco romani. Riproduzione a cura di @Mattia Sbrancia.

Bibliografia generale

- AA.VV. (1983), *Creperea Tryphaena: le scoperte archeologiche nell'area del Palazzo di giustizia*, Venezia.
- Bordenache-Battaglia, G. (1983), *Corredi Funerari di Età Imperiale e Barbarica nel Museo Nazionale Romano*, Roma.
- Caillois, R. (2014), *La società ludica*, Il Mulino.
- Camin, L.; Paolucci, F. (2021), *A misura di bambino. Crescere nell'Antica Roma*, Firenze.
- Cavalli, G. (2000), *Giocattoli di latta*, in catalogo della mostra "Il castello dei Balocchi", Torino.
- Cenciaioli, L.; Saioni, M. (2016), *Giochi da museo. Giocattoli antichi e moderni*, Perugia.
- Ceresa Mori, A.; Lambrugo, C.; Slavazzi, F. (a cura di) (2012), *L'infanzia e il gioco nel mondo antico: materiali della Collezione Sambon di Milano*, Milano.
- Doria, F. (2012), *Severe ludere. Uso e funzione dell'astragalo nelle pratiche ludiche e divinatorie del mondo greco*, Cagliari.
- Dosi, A. (1992), *Spazio e tempo. Vita e Costumi dei Romani Antichi*, Roma.
- Dosi, A. (2006), *Otium, il tempo libero dei Romani. Vita e Costumi nel mondo romano antico*, Roma.
- Ferrua, A. (2001), *Tavole lusorie epigrafiche*, Città del Vaticano.
- Fremersdorf, F. (1975), *Antikes, islamisches und mittelalterliches Glas*, Città del Vaticano.
- Fittà, M. (1997), *Giochi e giocattoli nell'antichità*, Milano.
- Huizinga, J. (2005), *Il mondo come gioco e come regola*, Milano.
- Huskinson, J. (2000), *Experiencing Rome: Culture, Identity and Power in the Roman Empire*, London.
- Lanciani, R.A., Castellani, A. (1889), *Delle scoperte avvenute nei distretti del nuovo Palazzo di Giustizia*, in *Bullettino della Commissione Archeologica comunale di Roma, serie terza*, Roma, pp. 173-180.
- Martin-Kilcher, S. (2000), *Mors immatura in the Roman World - a Mirror of Society and Tradition*, in J. Peace and M. Millet (eds), *Burials, Society and Context in the Roman World*, Oxbow.
- Matz, D. (2002), *Daily Life of the Ancient Romans*, Westport.
- Petrivelli, V. (2015), *Tabulae Lusoriae a Roma - Una ricostruzione dell'attività ludica presso i romani, tesi di laurea in Archeologia e Storia dell'arte greca e romana*, Università degli Studi Tor Vergata.
- Salza Prina Ricotti, E. (1996), *Giochi e giocattoli*, Roma.
- Scamuzzi, U. (1964), *Studio sulla mummia di bambina cosiddetta "mummia di Grottarossa" rinvenuta a Roma sulla Via Cassia, il 5-2-1964*, estratto da *Rivista di studi classici*, anno 12, fasc.3, sett-dic.
- Tosa, M. (1993), *Le Bambole*, Milano.
- Turchetti, M.A.; Laschi, E. (a cura di) (2023), *La via lattea. Maternità e infanzia dall'antichità alla Collezione Bellucci*, Perugia.



