

## «BARBARUS LUDENS». I BARBARI E IL GIOCO NELLE FONTI LATINE

In questa sede illustrerò l'esito dei primi sondaggi testuali inerenti al tema della rappresentazione dei giochi dei barbari nella letteratura latina.<sup>1</sup> La ricerca, ancora allo stato embrionale, si iscrive nell'orizzonte degli studi sull'*ékphrasis*, intesa come strategia narrativa volta a costruire uno spettatore interno ed esterno al testo. Che cosa implica, per la significazione del testo, la rappresentazione di un processo visivo qual è appunto il "veder giocare"? Che cosa comporta, nello specifico, "veder giocare i barbari"?

### «BARBARUS» VS «LUDUS»

La raccolta delle fonti si è rivelata fin dall'inizio piuttosto difficoltosa. Se infatti i testi latini non di rado ci parlano dei barbari, molto più raramente descrivono i loro giochi:<sup>2</sup> ciò potrebbe dipendere da un tratto specifico attribuito ai barbari stessi, vale a dire la loro estraneità alla dimensione dell'*otium*.

Ammiano, ad esempio, stabilisce una netta opposizione tra gli uomini civilizzati, per i quali l'*otium* è piacevole e desiderabile (*voluptabile*), e gli Alani, che si diletano dei pericoli della guerra.<sup>3</sup> *Voluptabilis* è un aggettivo raro e (come il più comune *voluptarius*) rimanda a una dimensione, quella della *voluptas*, che si era via via arricchita (anche a seguito della reazione antiepicurea maturata negli ambienti intellettuali romani) di significati culturali complessi, proprio in relazione alla sfera dell'*otium* e della sua interpretazione filosofica o politica. Viceversa, il verbo *iuvare* riferito ai barbari (*iuvare illos*) esprime la trasmissione diretta e senza alcuna mediazione culturale di un semplice godimento. L'unico spazio ludico, per gli Alani, coinciderebbe con l'azione in guerra a rischio della vita; dunque non è propriamente *otium* né gioco, perché non si distingue dalle occupazioni quotidiane. A riprova di ciò si può osservare che, quando Ammiano attribuisce a una popolazione straniera la *voluptas* dell'*otium*, contestualmente le presta anche dei tratti "ipercivilizzati", denotando una marcata differenza con gli altri barbari: i *Seres* sono infatti descritti come un popolo di anime beate, abitanti in un remoto paradiso e dedite alla produzione della seta preziosa.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Intendo i "barbari" in senso lato, come popolazioni non appartenenti alla *koinè* greco-romana e, altrettanto genericamente, i "giochi" come attività ludiche di vario tipo, sia infantili sia d'età adulta, escludendo però gli spettacoli teatrali o circensi e le attività agonistico-sportive.

<sup>2</sup> Nell'impossibilità di dare conto, anche solo in forma parziale, della sconfinata bibliografia relativa alla rappresentazione dei barbari nelle fonti latine, mi limito al classico DAUGE 1981 e, per nuovi approcci alla tradizione etnografica antica, a WOOLF 2011 (con ulteriore bibliografia). Tra i (pochi) saggi specificamente dedicati ai giochi da tavola presso altre popolazioni antiche segnalo KRÜGER 1982 (Germani); CRIST - DUNN-VATURI - DE VOOGT 2016 (Antico Egitto). Sui *ludi* dei barbari (intesi però come spettacoli e giochi del circo): SOLER - THELAMON 2008.

<sup>3</sup> Amm. Marc. 31.2.22: *Utque hominibus quietis et placidis otium est voluptabile, ita illos pericula iuvant et bella.*

<sup>4</sup> Amm. Marc. 23.6.67-68: vi ritroviamo, tra l'altro, la stessa espressione citata sopra ([scil. *Seri-*

Analogamente, in Sidonio Apollinare (che peraltro ci conserva, come vedremo a breve, una delle poche descrizioni di un giocatore barbaro), il gioco sembra delimitare lo spazio di un *otium* esclusivo al quale è ammessa solo la classe aristocratica gallo-romana.

Prendiamo in considerazione un'epistola inviata all'amico Trigezio<sup>5</sup> per esortarlo a percorrere le poche miglia che lo separano da Bordeaux e raggiungere così il *convivium* appositamente preparato per lui. La *tabula lusoria* – annuncia Sidonio all'amico – è già allestita con le pedine di due colori (per il *lusus latruncolorum*), i dadi sono pronti a scivolare nella *turricula*: questi oggetti da gioco definiscono lo spazio ristretto dell'imbarcazione che scivola sulla Garonna per breve tratto, per portare Trigezio da Sidonio;<sup>6</sup> e si contrappone volutamente, nella sorvegliata costruzione dell'epistola, alle sconfinite distanze protese verso gli estremi geografici (le colonne d'Ercole, la frontiera del Danubio, il Nilo, le Sirti africane), cioè a quegli spazi barbarici e insieme *fabulosi*, che Sidonio cita ironicamente nella lettera, indicandole quali destinazioni di viaggi, passati o immaginari, dello stesso Trigezio, un tempo infaticabile Ercole ma ora irricognoscibile nella sua pigrizia.<sup>7</sup>

## BARBARI AL GIOCO

### I GERMANI

Vogliamo ora la nostra attenzione ad alcuni passi che descrivono giocatori barbari. Partiamo da un capitolo assai noto della *Germania* di Tacito:

Genus spectaculorum unum atque in omni coetu idem. Nudi iuvenes, quibus id ludicrum est, inter gladios se atque infestas frameas saltu iaciunt. Exercitatio artem paravit, ars decorem, non in quaestum tamen aut mercedem: quamvis audacis lasciviae pretium est voluptas spectantium. [...] Aleam, quod mirere, sobrii inter seria exercent, tanta lucrandi perdendive temeritate ut, cum omnia defecerunt, extremo ac novissimo iactu de libertate ac de corpore contendant. Victus voluntariam servitutem adit: quamvis iuvenior, quamvis robustiore alligari se ac venire patitur. Ea est in re prava pervicacia; ipsi fidem vocant. Servos condicionis huius per commercia tradunt, ut se quoque pudore victoriae exsolvant.<sup>8</sup>

*bus] utque hominibus sedatis et placidis otium est voluptabile).*

<sup>5</sup> Sid. Apoll. *Epist.* 8.12.2-5. Il tema del gioco come elemento che definisce uno spazio esclusivamente aristocratico è presente p. es. anche in *Epist.* 2.9.4 (una partita a palla nella villa di Tonanzio Ferreolo).

<sup>6</sup> Sul *lusus latruncolorum*: RICHMOND 1994; DI BRAZZANO 2004, pp. 335-358. Per la *turricula* e altri strumenti attinenti al gioco dei dadi: CARBONE 2005, 403-408; DE' SIENA 2009, pp. 137-145. La pratica, qui testimoniata da Sidonio, di giocare durante i viaggi sull'acqua, è confermata dalle evidenze archeologiche fornite dallo scavo dei relitti marini: LAMBRUGO 2015, pp. 27-29.

<sup>7</sup> Un paradigma dell'estraneità del *ludere* alla sfera del barbaro si potrebbe rintracciare nella poesia ovidiana dell'esilio. Il *ludus*, che in Ovidio designa la sfera della poesia e, in particolare, della poesia erotica in evidente rapporto con il gioco vero e proprio (TORRE 2015, pp. 16-20; 22), viene abbandonato dal poeta – anzi, lo ha abbandonato – da quando questi si trova esule in terra barbarica: cfr. p. es. *Trist.* 5.1.11-14; 20-22; 43-46; 71-74.

<sup>8</sup> Tac. *Germ.* 24 *passim*. Per un commento analitico al passo e gli opportuni riferimenti storici ri-

Il brano è diviso in due parti, che corrispondono a due diverse pratiche ludiche: il carosello o danza che si eseguiva tra le punte delle spade e delle lance, e il gioco d'azzardo con i dadi.

Nel primo caso, si tratta di una forma di spettacolo (*genus spectaculorum, saltus, ars, decor, voluptas spectantium*) e, insieme, di un gioco (*ludicrum, lascivia*); secondo Tacito, questo gioco è un elemento identitario per le popolazioni germaniche. La struttura retorica appare qui piuttosto elaborata:

<i>Exercitatio</i>	<i>artem</i>	<i>paravit</i>	<i>ars</i>	<i>decorem</i>
sogg.	c. oggetto	verbo	sogg.	c. oggetto

Vi si riconoscono un parallelismo e un chiasmo: i termini alle estremità designano due sfere opposte (sfera utilitaristica vs. sfera estetica), al centro è la *techne* o *ars*, che fa da cerniera tra le due sfere, perché ha un aspetto doppio, sia pragmatico sia poetico.

È dunque chiaro lo sforzo (sintattico e semantico) compiuto da Tacito per avvicinare la danza-gioco dei Germani a una dimensione puramente ludica: essa viene presentata come un'attività gratuita e non legata a una sfera utilitaristica (*non in quaestum aut mercedem*), per quanto affondi le sue radici nell'esercizio – a quanto si presume – di tipo militare (*exercitatio*); si specializza quindi come tecnica (*artem*) e approda infine a una sfera estetica, che coerentemente produce *voluptas (ars [paravit] decorem ... pretium est voluptas spectantium)*. Il *tour de force* sintattico è incorniciato dalla presenza di *spectatores* (all'inizio e alla fine del periodo: *spectaculorum, spectantium*), sia interni che esterni al testo (intendendo con questi ultimi i lettori): sono essi a garantire – seppure in una forma mediata dalla *ékphrasis* e dunque controllata dall'autore stesso – la presenza di una figura di *barbarus ludens*, altrimenti difficile a ritrovarsi al di fuori della pagina letteraria.

La seconda parte del passo ci presenta il gioco d'azzardo con i dadi. A questa pratica, però, Tacito nega il carattere ludico (*inter seria exercent*); anche il dettaglio relativo alla sobrietà del giocatore rimanda per antifrasi al carattere simposiale della *alea* grecoromana<sup>9</sup> e, dunque, ribadisce una separazione netta della pratica barbarica del gioco dei dadi dalla sfera ludica propriamente intesa.

L'unico legame tra la danza delle spade e l'*alea* sembra essere costituito dall'audacia (*audax lascivia* nel primo caso, *temeritas* nel secondo), cioè dal fatto che in entrambi i casi i Germani arrivano a giocarsi la vita. Con una differenza, però. L'ostinazione morbosa (*prava pervicacia*) che porta i Germani a giocarsi a dadi la libertà personale e a sottoporsi, se vinti, a una schiavitù volontaria o, se vincitori, a disfarsi al più pre-

mando a RIVES 1999.

<sup>9</sup> Per l'associazione tra vino e dadi si consideri, ad esempio, la lapidaria *sententia* con cui Ammiano depreca la corruzione di Roma e dei suoi abitanti (8.4.29): *hi omne, quod uiuunt, uino et tesseris impendunt*; o lo sdegno di Plinio per le sfide tra incalliti bevitori, in cui il numero di bevute corrisponde al punteggio dei dadi (*HN* 14.140). Per i dadi come passatempo da taverna (e relative evidenze archeologiche): GIACOBELLO 2015.

sto del prigioniero così acquisito, spinti da una sorta di senso di colpa, assomiglia più a una pratica superstiziosa che ludica. In effetti, Tacito ci dice che i Germani la chiamano *fides*: il termine vuol dire “lealtà”, certamente, ma anche “fede”, “credenza”. La decisione, manifestata dai dadi, sembra il responso del destino a cui i Germani non si ribellano: non sarà pertanto scorretto leggere il passo alla luce di quanto detto, in un precedente capitolo, sul rispetto scrupoloso delle sorti e degli auspici da parte dei barbari (*auspicia sortesque ut qui maxime observant*).<sup>10</sup>

Le due attività descritte da Tacito (carosello con le spade e gioco dei dadi) lasciarono una traccia esemplare nella letteratura successiva, diventando quasi *clichés* ai quali ricondurre i giochi dei barbari. Ad essi, si aggiunse il gioco del tavoliere.

#### IL RE TEODORICO II E IL «TABLISTA» VANDALO

Il più famoso giocatore barbaro della letteratura latina è probabilmente Teodorico II, nella *ékphrasis* a firma di Sidonio Apollinare. La seconda epistola del primo libro è dedicata alla descrizione dell’aspetto fisico, del comportamento, delle occupazioni giornaliere del re, tra cui appunto il gioco con i dadi. Sul rapporto tra questa immagine di Teodorico e quella restituita dallo stesso Sidonio nel *Panegirico ad Avito* (456), esiste un ampio dibattito critico di cui non posso dare conto.<sup>11</sup> Ci focalizzeremo piuttosto sulla lode della *civilitas* del re, in apertura di epistola.<sup>12</sup> Come nota Gualandri, questo termine «immediatamente sottrae l’immagine del sovrano al mondo barbarico per assimilarla al mondo romano», significando non soltanto un comportamento degno di un *civis* (un riconoscimento insolito per un barbaro), ma anche, secondo un’accezione frequente a partire dal IV sec. d.C., le virtù del buon imperatore che obbedisce alle leggi. La *civilitas* di Teodorico II, inoltre, «è un dato storicamente plausibile, che si accorda con l’interesse sempre maggiore dimostrato dai sovrani visigoti, già a partire da Teodorico I, per l’attività legislativa».<sup>13</sup>

Vorrei osservare, al proposito, come proprio l’*ékphrasis* del gioco assolva nel brano la funzione di certificare, per così dire, tale *identikit* culturale e, quindi, di trasfigurarne simbolicamente.

Che il gioco sveli la personalità del giocatore è una convinzione ben radicata nel mondo antico: emblematica, al proposito, la fisiognomica del gioco che Ovidio, nell’*Ars amatoria*, presenta come parte integrante di quel sistema indiziario su cui si basa la didattica erotica.<sup>14</sup>

Quanto a Teodorico, la descrizione delle sue azioni nel gioco ne rivela le doti interiori, che lo qualificano anzitutto come buon sovrano. La prima serie di sei azioni, ciascuna delle quali definita da un avverbio (di cui i primi tre terminano con *-e*, i secondi in *-ter*), ruota

<sup>10</sup> È opportuno peraltro ricordare che anche nel mondo greco-latino ai dadi (e agli astragali) era attribuito un valore divinatorio: sul tema vd. Nuño 2006.

<sup>11</sup> Per un commento esaustivo all’epistola rimando a KÖHLER 1995, pp. 119-165 e GUALANDRI 2000.

<sup>12</sup> Sid. Apoll. *Epist.* 1.2.1: *Theodorici regis Gothorum commendat populis fama civilitatem*.

<sup>13</sup> GUALANDRI 2000, pp. 109-110.

<sup>14</sup> Ov. *Ars am.* 3.369-378 (in particolare 372: *nudaque per lusus pectora nostra patent*).

tutta intorno al lancio dei dadi<sup>15</sup> (essi vengono raccolti con rapidità, guardati con attenzione, fatti rotolare in modo astuto, lanciati con energia, incitati e spronati scherzosamente, e il loro risultato è atteso con pazienza): i gesti di Teodorico, eseguiti con precisa maestria (della quale la sorvegliata costruzione retorica è quasi la resa icastica) rivelano la capacità del sovrano di giocare abilmente con gli eventi, riducendo per quanto possibile il loro carattere aleatorio e concentrandosi pragmaticamente sul successo delle sue imprese.<sup>16</sup>

La seconda serie di azioni definisce invece la risposta emotiva del re al risultato, negativo o positivo, dei lanci e della partita stessa, all'insegna della perfetta imperturbabilità (*in neutris irascitur*).<sup>17</sup> Una serie di antitesi, ciascuna delle quali esprime un paradosso di sapore stoico, incalza lo spettatore costringendolo a inaspettati mutamenti di prospettiva rispetto alla partita che si svolge sotto i suoi occhi;<sup>18</sup> viceversa la ferrea ossatura dei parallelismi, rimarcati dagli omoteleuti e siglata dal poliptoto (*evaditur, evadit*), contiene la spinta centrifuga e l'effetto straniante dei paradossi, svelando un senso più profondo: la *civilitas* di Teodorico è trasfigurata in un valore più alto, cioè nella *constantia sapientis* quale virtù del filosofo-re (*in utrisque philosophatur*).

Al ritratto di Teodorico II possiamo accostare per antifrasi un epigramma di Luxorio (datato tra il 523 e il 534), che prende di mira il riprovevole comportamento di un vandalo di nome Vatanans nel gioco del tavoliere.<sup>19</sup> Il *tablista furiosus* pretende di sfidare molti, ma non sa in effetti giocare (*ludit cum multis Vatanans sed ludere nescit*); ritiene di poter comandare il lancio dei dadi (*et putat imperio currere puncta suo*) e, di

<sup>15</sup> Sulla base di Ov. *Ars am.* 3.354-356 (su cui TORRE 2015, pp. 17-18), ritengo che Teodorico non stia giocando (come vuole l'interpretazione vulgata) a un gioco di pedine sul tavoliere (che pure preveda l'uso dei dadi), ma piuttosto a un gioco di dadi *tout court*, anche se più articolato del semplice gioco d'azzardo: tale gioco è probabilmente basato su un meccanismo che consenta a ciascun giocatore di disporre di più dadi e di un numero fisso di lanci superiore a quelli necessari per ottenere un determinato effetto e che dunque richieda l'attenta valutazione del rischio, a ogni lancio di dadi, per evitare di mancare il risultato finale vuoi per difetto vuoi per eccesso.

<sup>16</sup> Sid. Apoll. *Epist.* 1.2.7: *quibus horis viro tabula cordi, tesseras colligit rapide, inspicit sollicite, volvit argute, mittit instanter; ioculariter compellat, patienter exspectat ... putes illum et in calculis arma tractare: sola est illi cura vincendi*. Per la relazione tra battaglie vere e battaglie del tavoliere (evidente soprattutto per il *lusus latruncolorum*, data la natura stessa del gioco) cfr. *Laus Pis.* 190-208 (panegirico anonimo in versi del I sec. d.C.) e, soprattutto, Paol. Diac. *Hist. Lang.* 1.20.33-63 (un passo a cui dedicherò più ampia e specifica analisi in altra sede), dove si ritrae Rodolfo, re degli Eruli, tutto concentrato in una partita al tavoliere mentre il suo esercito subisce una pesante sconfitta da parte dei Longobardi. L'aneddoto di Paolo Diacono potrebbe anzi conservare una traccia, reinterpretata in senso ludico, di una pratica che tale non era, cioè l'usanza antica (risalente, secondo la tradizione, al re Pirro) di usare tavoliere e pedine per insegnare la strategia bellica: cfr. Don. Ter. *Eun.* 783: *Pyrrhus autem peritissimus strategematum fuit primusque quemadmodum ea disciplina per calculos in tabula traderetur, ostendit*.

<sup>17</sup> Sid. Apoll. *Epist.* 1.2.7: *in bonis iactibus tacet, in malis ridet, in neutris irascitur, in utrisque philosophatur. Secundas fastidit vel timere vel facere, quarum opportunitates spernit oblatas, transsit oppositas. sine motu evaditur, sine colludio evadit*.

<sup>18</sup> Gli elementi che compongono rispettivamente i due cola di ogni antitesi risultano invertiti rispetto alla scala normale dei valori: p. es. nell'antitesi *in bonis iactibus tacet, in malis ridet* una normale dinamica ludica imporrebbe l'inversione dei verbi tra i due cola (e.g. *in bonis iactibus ridet, in malis tacet*).

<sup>19</sup> *Anth. Lat.* 333 Riese. (328 Sh.B.): *De tablista furioso quasi tesseris imperante*.

fronte a punteggi negativi, esplode in terribili attacchi di ira (*Sed male dum numeros contraria tessera mittit, / clamat et irato pallidus ore fremit. / Tum verbis manibusque furens miserandus anhelat*); ma il suo *furor* è ancora peggiore quando gli capita, per caso e non per arte, di vincere una o due mani (*ac si forte unam tabulam non arte sed errans / vicerit aut aliam, nil bene dante manu, / mox inflat venas et pallida guttura tendit / plusque furit vincens, quam superatus erat*). L'epigramma, mutilo, si interrompe nel momento in cui il poeta menziona il "gioco dei sapienti", dal quale Vatanans è invitato a tenersi lontano (*Non iam huic ludum sapientum calculus aptet*).

A proposito di quest'ultimo verso, va osservato che nella stessa *Anthologia latina* (dove è tramandato l'epigramma di Luxorio) si conserva una raccolta anonima di dodici cicli di componimenti, tràditi come *Carmina XII sapientum* e attribuiti ad altrettanti poeti (la cui reale esistenza è però alquanto dubbia). Il primo ciclo, dedicato al tavoliere e intitolato *Singuli versus de ratione tabulae senis verbis et litteris* ("Monostici disposti secondo lo schema del tavoliere di sei parole e sei lettere ciascuna"), è stato interpretato come una variante dotta del gioco dei *XII scripta*,<sup>20</sup> nella quale il campo di gioco non sarebbe genericamente delimitato da tre file di dodici caselle ciascuna (oppure, come nelle versioni archeologicamente documentate, da tre file di due parole, ciascuna di sei lettere), ma appunto da versi composti da tre cola, formati ciascuno da due parole di sei lettere (per un totale di sei parole e trentasei lettere). Poiché la maggior parte dei monostici è costituita da *sententiae* che stigmatizzano l'ira in riferimento al gioco del tavoliere, non saremmo molto distanti dal vero a ipotizzare che Luxorio intenda offrirci, nella descrizione del *tablista furiosus*, una riedizione grottesca del medesimo gioco, in questa variante dotta (e, forse, nordafricana), per sottolineare l'incompatibilità del barbaro, incapace di autocontrollo, rispetto a quel gioco elitario (aristocratico e romano), tutto permeato di sapienza antica e di inviti all'imperturbabilità del saggio.

Sia il giocatore descritto da Luxorio sia il re Teodorico prendono sul serio il gioco al punto che sembrano combattere per davvero. Mentre però il re dimostra, per vincere al gioco rigorosamente svolto sul tavoliere, la stessa serietà che egli usa altrove in battaglia, il giocatore descritto da Luxorio esporta fuori dal gioco le battaglie finte fino a trasformarle in battaglie vere e proprie (*de solitis faciens proelia vera iocis*) durante le quali gli strumenti stessi del gioco, a cominciare dal tavoliere, vengono rovesciati (*Effundit tabulam, mensam, subsellia, pyrgum, / perditaque Harpyacis aera rapit manibus*).

La capacità di rispettare lo spazio del gioco (fisicamente, lo spazio della *tabula*, spiritualmente, il tempo dell'*otium*)<sup>21</sup> qualificano dunque Teodorico come *civis* e come filosofo. Nel brano sopra citato dell'*Ars amatoria* il *furor* per la sconfitta nel gioco veniva aspramente rimproverato: dapprima, in toni moraleggianti, poi, come segno dell'incapacità di stare al raffinato gioco mondano della società augustea. Ora, nel mutato scacchiere del Tardo Antico, solo il barbaro che "sa stare al gioco", come appunto

<sup>20</sup> FRIEDRICH 2002, pp. 39-40 (testo critico), 81-101 (commento, con esaustivi riferimenti al gioco dei *XII scripta*), 414-415 (per i rapporti con l'epigramma di Luxorio, considerato un *terminus ante quem* per la datazione alta del Ciclo dei *XII sapientes* non oltre l'inizio del V secolo).

<sup>21</sup> Teodorico gioca al tavoliere dopo un breve sonno postmeridiano (cfr. *Laus Pis.* 190-192: Pisone si dedica al *lusus latruncolorum* in una pausa dai gravosi *studia*).

il re goto, ha in effetti la possibilità di agire in modo incisivo nella politica di Roma, sostenendo la scelta del nuovo imperatore (Avito) e mostrandosi pienamente in grado di integrarsi nel mondo romano e nella sua *ciuilitas*.

#### GIOCHI DELLA “TERRA DI MEZZO”

La prima (e provvisoria) considerazione, che scaturisce dai pochi esempi proposti, è la scarsa utilità delle fonti latine per la ricostruzione dei giochi e, prima ancora, per l'identificazione di alcune attività ludiche come prettamente barbariche. Le “forme” dei giochi ivi citate si rifanno alle pratiche della *koinè* grecolatina e, insieme, ad alcune descrizioni letterarie considerate come paradigmatiche. Tali forme ludiche e la loro espressione ecfrastrica possono essere assimilate, a tutti gli effetti, ad altre figure convenzionali o dispositivi formulari tipici della scrittura etnografica antica. Si tratta, com'è noto, di codici stereotipati, utilizzati anzitutto per misurare il grado di diversità antropologica delle popolazioni straniere, in base a una sorta di scala della loro presunta capacità di integrarsi nel contesto romano; e, in secondo luogo, a stimolare, nei Romani stessi, vari processi di definizione di sé e di costruzione della propria identità a confronto con l'Altro.

Se dunque, sul piano dei *Realien*, la ricerca appena intrapresa rischia di rivelarsi piuttosto deludente, ciò non toglie che l'analisi dei dati nel loro specifico testuale e retorico possa rivelarsi utile per ricostruire quella relazione, senz'altro complessa da definire ma non per questo inconsistente, tra conoscenza etnografica e testi prodotti in modalità etnografica (una relazione su cui si stanno proficuamente indirizzando gli sforzi più recenti degli specialisti).<sup>22</sup> Nel caso specifico degli stereotipi ludici, tra l'altro, non si deve sottovalutare il loro carattere intrinsecamente transculturale, dovuto alla natura stessa del fenomeno ludico (universale, pervasivo e sincretico): sulla base della documentazione archeologica ed epigrafica, l'effettiva circolazione dei giochi nel bacino del Mediterraneo e lungo le direttrici dell'espansione dell'Impero romano, per quanto difficile da ricostruire e in gran parte ancora da studiare, dovette essere assai cospicua.

Lo studio dell'*ekphrasis* dei giochi, con le sue strategie testuali, mi pare insomma potersi annoverare tra i “racconti della terra di mezzo”<sup>23</sup> dell'officina dello studioso di etnografia antica: anch'essa infatti è una tattica di composizione, che non offre digressioni ma viceversa quelle intricate “plotted diversions”,<sup>24</sup> nelle quali si cela a un livello più profondo la significazione delle antiche costruzioni del barbarico.

Chiara Torre  
Università degli Studi di Milano  
chiara.torre@unimi.it

<sup>22</sup> WOOLF 2011, pp. 17-31.

<sup>23</sup> Per il concetto di *Middle Ground* applicato all'etnografia antica (come periodo o zona geografica di contatti tra la cultura grecolatina e le culture straniere, in cui lo scambio di informazioni facilitò la creazione di nuove storie): ivi, pp. 17-18.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- CARBONE 2005 : Gabriella Carbone, *Tablìope. Ricerche su gioco e letteratura nel mondo greco e romano*, Napoli, Pubblicazioni del Dipartimento di Filologia classica "F. Arnaldi" dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, n. 26, 2005.
- CRIST - DUNN-VATURI - DE VOOGT 2016 : Walter Crist - Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi - Alexander de Voogt, *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*, New York, Bloomsbury, 2016.
- DAUGE 1981 : Yves-Albert Dauge, *Le barbare. Recherches sur la conception romaine de la barbarie et de la civilisation*, Brussels, Latomus, 1981.
- DE' SIENA 2009 : Stefano De' Siena, *I giochi e i giocattoli nel mondo classico. Aspetti ludici della sfera privata*, Modena, Mucchi Editore, 2009.
- DI BRAZZANO 2004 : «*Laus Pisonis*». *Introduzione, edizione critica, traduzione e commento*, a cura di Stefano Di Brazzano, Pisa, Scuola Normale Superiore, 2004.
- FRIEDRICH 2002 : *Das Symposium der «XII Sapientes». Kommentar und Verfasserfrage*, hrsg. Anne Friedrich, Berlin-New York, Walter de Gruyter, 2002.
- GIACOBELLO 2015 : Federica Giacobello, *Giocare a dadi a Pompei, tra vino, salsicce e risse: un passatempo da taverna*, in *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. I. Tra «alea» e «agòn»: giochi di abilità e di azzardo*, a cura di Claudia Lambrugo - Fabrizio Slavazzi - Anna M. Fedeli, Firenze, All'Insegna del Giglio, 2015, pp. 37-42.
- GUALANDRI 2000 : Isabella Gualandri, *Figure di barbari in Sidonio Apollinare*, in *Il Tardoantico alle soglie del duemila*, a cura di Giuliana Lanata, Atti del Quinto Convegno Nazionale dell'Associazione di Studi Tardoantichi, Pisa, Edizioni ETS, pp. 105-129.
- KÖHLER 1995 : *C. Sollus Apollinaris Sidonius. Briefe. Buch I*, hrsg. Helga Köhler, Heidelberg, C. Winter, 1995.
- KRÜGER 1982 : Thomas Krüger, *Das Brett- und Würfelspiel der Spätlatènezeit und römischen Kaiserzeit im freien Germanien*, «Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen» 15 (1982), pp. 135-324.
- LAMBRUGO 2015 : Claudia Lambrugo, *Giocare per terra e... per mare!*, in *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. I. Tra «alea» e «agòn»: giochi di abilità e di azzardo*, cit., pp. 25-30.
- NUÑO 2006 : Alvar A. Nuño, *ANEΠΠΙΦΘΩ KYBOΣ. Áyax y Aquiles tiran los dados*, «MHNH: revista internacional de investigación sobre magia y astrología» 6 (2006), pp. 15-32.
- RICHMOND 1994 : John Richmond, *The «Ludus Latruncolorum» and «Laus Pisonis» 190-208*, «Museum Helveticum» 51 (1994), pp. 164-179.



RIVES 1999 : Tacitus, *Germania*, ed. by James B. Rives, Oxford, Oxford Clarendon Press, 1999.

SOLER - THELAMON 2008 : *Jeux et les spectacles dans l'Empire romain tardif et dans les royaumes barbares*, éd. par Emmanuel Soler - Françoise Thelamon, Mont-Saint-Aignan, Publications des Universités de Rouen e du Havre, 2008.

TORRE 2015 : Chiara Torre, «*Studiosissime ludere*»: *giochi di abilità e di azzardo nelle fonti letterarie latine*, in *I materiali della Collezione Archeologica "Giulio Sambon" di Milano. 1. Tra «alea» e «agòn*»: *giochi di abilità e di azzardo*, cit., pp. 15-23.

WOOLF 2011 : Greg Woolf, *Tales of the Barbarians. Ethnography and Empire in the Roman West*, Chichester, Wiley-Blackwell, 2011.