

MARCO GIUMAN

LA TROTTOLA
NEL MONDO CLASSICO
ARCHEOLOGIA, FONTI LETTERARIE
E ICONOGRAFICHE

GIORGIO BRETSCHNEIDER EDITORE
ROMA • 2020

XVIII -146 pagine di testo, XIX tavole b/n fuori testo

Pubblicazione realizzata con il contributo dei fondi FIR 2019 e CAR
Università degli Studi di Cagliari
Dipartimento di Lettere, Lingue e Beni Culturali

ISSN 2724-3486

ISBN 978-88-7689-324-7

Il volume è stato sottoposto ad una procedura di valutazione anonima *peer review*

Sono rigorosamente vietati la riproduzione, la traduzione, l'adattamento, anche parziale o per estratti, per qualsiasi uso e con qualsiasi mezzo effettuati, compresi la copia fotostatica, il microfilm, la memorizzazione elettronica, ecc., senza la preventiva autorizzazione scritta di

Giorgio Bretschneider Editore - Roma

Ogni abuso sarà perseguito a norma di legge

PRINTED IN ITALY

COPYRIGHT © 2020 by GIORGIO BRETSCHNEIDER EDITORE - ROMA
www.bretschneider.it

INDICE

PREFAZIONE	p.	XI
INTRODUZIONE	»	XIII
I. IL TEMPO DEI BALOCCHI		
I.1 Amore mio bello, ecco i balocchi per te	»	1
I.2 <i>Sub verberè turbo</i>	»	7
I.3 Le trottole di Ermete	»	16
II. SE LA TROTTOLA È FEMMINA		
II.1 Se la trottole è femmina	»	25
II.2 Le trottole di Eros	»	34
II.3 Ermete & Eros	»	37
II.4 Trottole per Ade?	»	42
III. GLI INUTILI SIMBOLI DI QUESTA VOSTRA INIZIAZIONE		
III.1 Gettare nel cesto trottole, rombo, astragali	»	49
III.2 Passaggio in Beozia	»	59
III.3 Sotto il segno di Demetra	»	64
III.4 Trottole per il <i>Pais</i>	»	71
III.5 Circolarità ed estasi: tutti giù per terra	»	76
IV. ALTRI GIRI, ALTRE RUOTE		
IV.1 Le parole sono importanti	»	83
IV.2 <i>Iynx</i> , trascina tu alla mia casa quell'uomo	»	91
IV.3 <i>Rhombos</i> o <i>iynx</i> ?	»	97
IV.4 Giro nel mio cerchio	»	107
IV.5 Ancora <i>iynxes</i>	»	111
RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	»	121
INDICE DE NOMI ANTICHI	»	141
INDICE DELLE FONTI ANTICHE	»	145
TAVOLE		

*La terra gira e non cade.
La trottola gira e non cade.
Quello che gira non cade.*

LORENZO OLIVÁN

PREFAZIONE

Gira e non cade. L'effetto del giocattolo è semplice ma affascinante, conquista lo sguardo e attira l'attenzione anche mediante l'effetto sonoro, un sibilo o ronzio simile a quello di un'ape. Marco Giuman inizia da qui un percorso nelle pieghe del mondo classico come aveva già fatto in *Archeologia dello sguardo* e in *Melissa. Archeologia delle api e del miele nella Grecia antica*. La ricerca sulle api e il miele aveva già brevemente incrociato «la trottola, il rombo, i pupattoli dalle morbide membra e i bei pomi aurei delle canore Esperidi» e, pertanto, il presente lavoro dedicato all'Archeologia della trottola e di altri oggetti rotanti si configura come un seguito che utilizza lo stesso approccio metodologico. Infatti le fonti letterarie e quelle iconografiche unitamente alle analogie ricavabili dall'antiquaria e da un equilibrato comparativismo (nella introduzione compare il riferimento a Raffaele Pettazzoni) concorrono a delineare il funzionamento e le modalità d'uso della trottola o, meglio, di una intera famiglia di oggetti rotanti la cui ricca e articolata terminologia, sia nel mondo greco che in quello romano, suggerisce un'ampia gamma di forme, usi, significati.

La trottola che gira e non cade mette in scena un equilibrio instabile, destinato a mutare anche in relazione al suono che accompagna il movimento. La vera e propria fascinazione prodotta dal movimento e dal suono è all'origine di un vistoso ampliamento dei significati del giocattolo che va ben oltre la concreta e immediata esperienza del gioco. Gli strumenti dell'*'homo ludens'* contribuiscono, con le loro regole del gioco, a costruire i valori e le forme sociali riconosciute dalla comunità secondo le linee individuate a partire dagli studi ormai classici di Johan Huizinga, Roger Caillois, Gregory Bateson. Seguire il movimento della trottola significa attraversare incroci affollati nello spazio culturale del mondo classico.

Nel primo capitolo l'archeologia della trottola viene connessa a quello che sembra essere un campo d'azione primario e privilegiato, vale a dire lo spazio rituale e simbolico che conduce dal *pais* al *neaniskos* fino all'efebo. La trottola di Hermes è il simbolo della tutela che il dio esercita sul mondo maschile e il movimento del giocattolo, come anche la sua consacrazione e il suo abbandono, accompagna il passaggio ad un nuovo statuto nel quadro dell'ordine sociale. Ma la trottola non gira solo per il mondo maschile perché anche il mondo femminile si mostra interessato alla simbologia del giocattolo, come vediamo nel secondo capitolo, seppur con un livello di documentazione meno ampio a giudicare dalla documentazione disponibile.

Stando così le cose, la trottola non può mancare nell'equipaggiamento di giocattoli assegnato a Dioniso – come vediamo nel terzo capitolo – il quale, fanciullo e adolescente, viene sorpreso dai Titani intento ai suoi balocchi e in questo modo la successiva vicenda di morte e rinascita segna l'origine di una corposa e articolata tradizione di Misteri che tocca anche altre divinità collegate al mondo dionisiaco. La fascinazione mobile e sonora della trottola dilata funzione e significati, peraltro già complessi, di questo giocattolo rendendo visibile un potere magico attivato in primo luogo dalle analogie se non dalla sovrapposizione con la *inyx*. Il racconto delle fonti letterarie e delle poche testimonianze iconografiche mette in scena un meccanismo che varrà la pena seguire nel dettaglio leggendo l'ultimo capitolo e che coinvolge anche Afrodite che fa girare il *rhombos*, Eros e uno strano uccello, la *torquilla*, legata ad una piccola ruota e in grado di roteare la testa come una trottola. Abbiamo anche fare con le armi della seduzione che possono diventare pericolose anche in relazione ad un suono e ad un canto bellissimi ma ingannevoli come nel caso delle Sirene.

L'immaginario e gli strumenti del gioco cambiano ovviamente a seconda dello spazio e del tempo. La nostra trottola ha avuto il tempo di arrivare fino al mondo contemporaneo e qualche lettore ricorderà – come fa Marco Giuman – le lunghe ore di gioco attento e coinvolgente in compagnia di una semplice trottola. Questo balocco sta scomparendo dall'orizzonte dell'attuale *homo ludens* ma il suo movimento e il suo ronzio non sono però né semplici né privi di significato e non hanno nulla da invidiare agli effetti speciali degli eroi della Marvel.

MAURO MENICETTI

INTRODUZIONE

UNA TROTTOLA DI LATTA ROSSA

*I look at the world and I notice it's turning
while my guitar gently weeps.*

GEORGE HARRISON

Era una trottola di latta rossa che a me sembrava enorme. La ritrovai di mattina presto sotto l'albero di natale, anche se non ricordo a nome di chi Gesù bambino me l'avesse portata durante la notte. Aveva in cima un lungo stantuffo a spirale che doveva mettere in moto un meccanismo a molla. Spingevo l'asta, la mollavo e la trottola cominciava a girare in senso orario, emettendo un rumore metallico, una sorta di ronzio, tipico dei giocattoli a frizione. Tutto qui, non accadeva altro. Eppure rammento molte ore passate seduto sul tappeto del salotto a giocare con la mia trottola rossa, quasi ipnotizzato da quel suo girare perpetuo e dal sibilo metallico del suo meccanismo a molla; certo ignaro che quel mio guardare stupito potesse essere lo stesso descritto un paio di millenni prima da Virgilio: *stupet inscia supra / impubesque manus mirata volubile buxum; / dant animos plagae.*

In apertura del suo celebre saggio *I Misteri*, pubblicato per la prima volta nel 1924, Raffaele Pettazzoni descrive minuziosamente un giocattolo¹, così come riportato da Giuseppe Pitrè nella sua guida ai giochi fanciulleschi della Sicilia²:

Un balocco composto da una sottile assicella di legno, d'un terzo di metro circa, ad una estremità della quale nel mezzo è legato un filo di spago che dal capo opposto vien preso in mano da un fanciullo e girato rapidamente facendo mulinello. Dal rumore prodotto da questa assicella girando, molto simile al ronzio di una grossa ape, il trastullo è detto *lapumi* (apone).

La scelta di Pettazzoni, pioniere in Italia di un approccio che fa del metodo storico-comparativistico un elemento centrale per la corretta esegesi di molte delle dinamiche culturali del mondo antico, diviene pienamente

1) PETTAZZONI 1924, p. 1.

2) PITRÈ 1883, p. 415.

comprensibile se letta alla luce della straordinaria assonanza che, a distanza di due millenni, accomuna la descrizione del *lapuni* siciliano di Pitrè a quella di un altro oggetto rotante, il *rhombos*, così come potremo evincere dall'analisi di molti commentatori antichi³: il rombo sarebbe infatti una tavoletta di legno «alla quale è legata una funicella e che viene utilizzata nei Misteri affinché sibili». Se agitato lentamente esso produce un «suono grave», mentre se è fatto girare in maniera veloce «un suono acuto».

Già questa prima notazione introduce un elemento importante nel nostro percorso di ricerca, ovvero la particolare persistenza che, tanto dal punto di vista dell'analisi formale dell'oggetto quanto in una prospettiva di natura più squisitamente prossemico-gestuale, viene a caratterizzare la sfera ludica: escludendo, come sembra ovvio, i decenni più recenti, contraddistinti da una sempre più massiccia introduzione di giochi tecnologici e/o digitali, appare sorprendente constatare come molti giocattoli restino sostanzialmente immutati dall'antichità fino ai nostri giorni. Questo dato, di cui uno studioso capace come Pettazzoni è già ben conscio all'inizio del Novecento, è importante in quanto ci permette di utilizzare le informazioni di carattere etno-antropologico in maniera decisamente più attendibile rispetto a quanto potremmo fare per molti altri ambiti. Mentre nel mondo religioso, ad esempio, le persistenze – siano esse di carattere rituale o culturale – non possono che tradurre dei meccanismi di adattamento a profonde mutazioni di carattere culturale e sociale, così che noi possiamo leggerle quasi sempre solamente in filigrana, nella sfera propriamente ludica ciò pare non avvenire: i fanciulli descritti da Callimaco o Virgilio mentre giocano per strada con una trottola compiono gli stessi gesti e usano gli stessi oggetti che ritroveremo in un celebre dipinto di Bruegel o che saranno così minuziosamente descritti dal Pitrè tra i giochi siciliani dell'Ottocento.

Ovviamente la nostra prospettiva esegetica cambia, e in modo assai percepibile, se la proiettiamo sul piano di quella che le scienze sociali definiscono 'dimensione simbolica'; sarebbe a dire, senza voler scomodare Mircea Eliade, la capacità di attribuire a un segno (un suono, un oggetto, un valore, etc.) un significato che va oltre il segno stesso e, pur richiamandosi ad esso, ne rievoca a cascata molti altri. I linguaggi simbolici, infatti, vivono in stretta simbiosi con i sistemi culturali che li hanno determinati e possono essere dunque caratterizzati, per propria sintassi ontologica, da un alto grado di variabilità e complessità, la cui comprensione è spesso difficile, in quanto necessita della conoscenza di codici semantici che, in particolar modo per il mondo antico, spesso appaiono incompleti o ci sono del tutto sconosciuti.

3) Del *rhombos* ci occuperemo in senso puntuale nel corso del capitolo quarto, all'interno del quale saranno riportate in senso filologico tutte le fonti che qua anticipiamo.

In questa prospettiva, un giocattolo non costituisce certo un'eccezione. Al contrario, proprio il suo legame intrinseco con ambiti umani affatto particolari quali la dimensione ludica, la sfera degli affetti, la crescita individuale e collettiva (con tutto il portato che da ciò deriva), lo trasformano in un perfetto 'soggetto simbolico', capace di tradurre ambiti e piani semantici assai diversi, non di rado addirittura contraddittori⁴.

L'importanza della dimensione ludica, intesa quale elemento fondamentale nel processo educativo del fanciullo, è un concetto già evidenziato da Platone in due passi delle *Leggi*⁵. Descrivendo il gioco del bambino come un'attività all'un tempo educativa e ricreativa, utile sia per un suo armonico sviluppo corporeo sia per un progressivo rafforzamento delle sue capacità di empatia e socializzazione, il filosofo non manca di rimarcare l'efficacia anche in una prospettiva di natura più squisitamente etica⁶. Introiettando infatti il principio che impone il rispetto delle regole e la loro immodificabilità, il bambino acquisisce progressivamente quegli strumenti che risulteranno poi fondamentali per una sua corretta crescita morale⁷. Non è ovviamente estranea a questo pensiero l'idea che il gioco debba essere sempre concepito come un'imitazione delle occupazioni degli adulti⁸. Del resto, come non manca di rimarcare Quintiliano⁹, l'osservazione attenta di un bambino durante le sue attività ludiche può essere di grande aiuto per comprendere meglio il carattere e le tendenze che egli svilupperà in età adulta¹⁰.

Vista dunque l'importanza rivestita dall'attività ludica nei meccanismi educativi del mondo antico, così com'è del resto ancora oggi¹¹, non ci stupiamo della buona mole di informazioni che questo ci ha lasciato intorno a

4) Cfr. DASEN 2012.

5) Plat. *Lg.* 1, 643b-d; 7, 794. Sull'analisi platonica del gioco e sul suo valore pedagogico si veda: DASEN 2012, p. 10 ss.; KIDD 2019, p. 74 ss.

6) Sul valore paideutico del giocattolo si veda: LAMBIN 1977; GRIFFITH, D'AMBROSIO-GRIFFITH 1990.

7) Il bambino assume pertanto quella che de' Siena definisce «una funzione di agente comunicatore ed esprime il suo ruolo essenzialmente attraverso il gioco e, più in generale, per mezzo di una «sfera ludica globale» in cui si cala, per esserne completamente assorbito, fino al raggiungimento di un'età avanzata soggettivamente mutevole» (DE' SIENA 2009, p. 41), ma che la comunità antica – aggiungeremo noi – ha comunque necessità di ritualizzare all'interno di una puntuale griglia di ordine anagrafico.

8) Per un approccio preliminare ai meccanismi dell'educazione nel mondo classico si veda; EVANS GRUBBS, PARKIN 2013, con bibliografia precedente. Sulla prima infanzia si veda: DASEN 2004.

9) Quint. *Inst.* 1, 3, 12.

10) DASEN 2012, p. 10 s.; TORRE, MORETTI 2012, p. 23. Luciano di Samosata (*Somm.* 2) ricorda come la sua abilità infantile nel plasmare figurette in cera l'avrebbe dovuto destinare al mestiere di scultore.

11) CALLOIS 1981; FINK 1986.



Fig. 1 - «Jungen beim Spiel mit dem Peitschenkreisel», incisione tedesca del XIX secolo

tale argomento, sia attraverso le fonti scritte sia per ciò che possiamo evincere dall'analisi dei dati archeologici e iconografici¹². Sappiamo, ad esempio, che il poeta comico Cratete scrisse una commedia – oggi perduta – intitolata *Giocchi infantili* (Παιδιαί)¹³, così come conosciamo il titolo di una tragedia realizzata dal poeta ellenistico Alessandro da Pleuron, ovvero *I giocatori di astragali* (Ἀστραγαλισταί), che doveva avere per soggetto l'omicidio commesso da Patroclo nella furia del gioco¹⁴. Celebre doveva essere poi il libro di Svetonio *Intorno ai giochi infantili dei Greci* (Περὶ τῶν παρ' Ἑλλήσι παιδιῶν), in cui probabilmente l'erudito latino compendia una serie di lavori di età alessandrina dedicati proprio all'attività ludica dei fanciulli¹⁵. Allo stesso Archimede, d'altra parte, la tradizione attribuisce l'invenzione di congegni meccanici destinati ai giochi dei bambini¹⁶.

Analogamente rilevanti appaiono le informazioni che possiamo ottenere dall'analisi dei repertori iconografici: in maniera più o meno sistematica, a partire almeno dal VI secolo a.C., scultori, pittori e ceramografi non cessano mai di rappresentare fanciulli e fanciulle intenti a giocare con palle, a spingere cerchi o carretti, a giocare con bambole e altalene (Fig. 1). Non da

12) La bibliografia sui giochi nel mondo antico è ovviamente molto vasta e si è arricchita ulteriormente in anni recenti. Per un inquadramento generale del problema si veda: BEC DE FOUQUIÈRES 1869; *Greek and Roman Life* 1920, p. 193 ss.; KLEIN 1932; SCHMIDT 1971; HEMELRYK 1992; SALZA PRINA RICOTTI 1995; FITTÀ 1997; DE' SIENA 2009; CERESA MORI, LAMBRUGO, SLAVAZZI 2012; ELIA 2013; LAMBRUGO, TORRE 2013; DASEN 2019b. Per il dato epigrafico si veda: RINALDI 1956.

13) DE' SIENA 2009, p. 41.

14) Cfr. Hom. *Il.* 23, 83-88.

15) *Suda s.v.* Τράγκυλλος. Molte di queste fonti sono poi utilizzate da Polluce, la cui testimonianza costituisce una delle nostre fonti più importanti circa i trastulli infantili nel mondo antico. Cfr. SALZA PRINA RICOTTI 1995, p. 109 ss.; DE' SIENA 2009, p. 41.

16) DE' SIENA 2009, p. 41.

ultimo, infine, risulta centrale il contributo che ci fornisce il dato archeologico: moltissimi sono infatti i giocattoli che riempiono le vetrine dei nostri musei, per lo più provenienti da contesti di ambito sacro o funerario. Fatto, quest'ultimo, che peraltro dimostra una volta di più come il giocattolo, intrinsecamente connesso con l'idea stessa di infanzia, possa talvolta travalicare il mero valore ludico per proiettarsi in una dimensione più complessa di natura simbolica e mimetica.

È in questo quadro complessivo che si inserisce la trottola, ovvero un oggetto che, al di là della sua funzione ludica, vedremo costituire un elemento potentemente polisemico, la cui complessità è ben riassunta da Alfonso

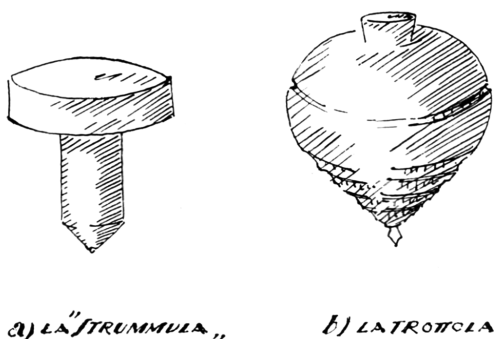


Fig 2 - Paleo siciliano e trottola comune

Maria Di Nola (Fig. 2): «il gioco della trottola acquista significati differenti in singoli contesti religiosi, e tali significati [...] appaiono certamente diversi da quelli che possono ricercarsi nel gioco della trottola assunta a sé, come categoria di gioco divertimento»¹⁷. Ma dal momento che la dimensione simbolica di un oggetto rappresenta una sovrastruttura semantica che, pur nella sua maggiore o minore complessità, non può che fare riferimento ad un 'significante' che in questo specifico caso è costituito dalla sua natura ludica, non potremo che far partire proprio da questo dato oggettivo la nostra ricerca. Perché la trottola, prima di essere anche 'altro', è appunto questo: un semplice giocattolo.

17) DI NOLA 1971.