

SALVATORE COSTANZA

ANIMALI TRA CULTURA LUDICA E RAPPRESENTAZIONE
SIMBOLICA: GIOCHI E CONTESE DELLA QUAGLIA (OPTYΓOKOPIA,
OPTYΓOMAXIA)*

Antony: His coks do win the battle still of mine,
when it is all to nought, and his quails ever
beat mine, inhoop'd, at odds [...]

(W. Shakespeare, *Antony and Cleopatra*, Act. II, Sc. III, 33-35)

PREMESSA

Nella cultura ludica greco-romana l'animale è utilizzato sovente come strumento piuttosto che come compagno di giochi in momenti di svago; talora è oggetto di vessazioni palesi. A tal proposito, conviene analizzare il modulo fondato sull'impiego di una quaglia (*Coturnix coturnix*, greco ὄρτυξ) da combattimento, la quale è protagonista di una gara che desta notevole partecipazione nell'Atene classica, come si evince palesemente da diverse allusioni lanciate dai poeti dell'*Archáia*. La discussione perdura, inoltre, con notevole vivacità fino all'età imperiale. Nel rito dell'*ortugokopía* la quaglia è, infatti, percossa sul capo e sottoposta a dure prove al fine di tastarne la resistenza. Nello specifico essa deve restare al centro di un circolo segnato sul terreno, per garantire la vittoria al suo proprietario. Le modalità del gioco sono illustrate in dettaglio dalle descrizioni offerte dal lessicografo Giulio Polluce nell'*Onomasticon* (II metà del II sec. d. C.) e da fonti bizantine quali Fozio e *Suda*. Battaglie di quaglie sono altresì largamente attestate, mentre alcuni vaticini tratti da questi uccelli si rivelano utili a conferma delle idee correnti nell'Antichità circa la loro natura bellicosa. Pertanto, conviene esaminare partitamente pure i documenti della mantica greco-romana che illustrano con esattezza la rappresentazione ideologica

* Il presente contributo offre il testo della conferenza «Animaux et culture ludique chez Pollux entre réel et représentation symbolique», *Sur les traces de l'animal*, Formation doctorale EDOCSA, École doctorale CUSO en Études Médiévales, Project ERC advanced Locus Ludi, Université de Fribourg, 4-5.06.2018. Qualora non altrimenti specificato, le traduzioni sono a cura dello scrivente.

della quaglia vigente presso i contemporanei e ci consentono di comprendere le ragioni della scelta di tale uccello a fini ludici.

1. L'ANIMALE COME SIMBOLO

In diversi giochi dell'Antichità l'animale balza in evidenza per la sua funzione nell'immaginario simbolico, come ad esempio nella *cheliçhēlōne*, la «tarta-tartaruga» già attestata da un frammento della *Conocchia* di Erinna. In questo rito ludico compare al centro della scena la ragazza-tartaruga attorniata dalle compagne, le quali intessono con lei un dialogo dalla struttura antifonica¹. E ancora nella *chutrínda*, il «calderone», il gioco così denominato perché il protagonista, circondato a sua volta dai compagni, palesa una connotazione asinina, indossando una pentola dalle larghe anse che gli configura un aspetto curioso e ridicolo². Il travestimento in asino è suffragato dall'autoidentificazione del ragazzo col mitico re Mida nella risposta offerta ai compagni: ἐγώ, Μίδας! Tale nuova identità è consona all'usuale associazione dell'animale con i perdenti che si riscontra in modo manifesto nei giochi con la palla. Socrate lo enuncia eloquentemente nel *Teeteto*, allorché istituisce un parallelo tra le sfide di pallone e l'agone dialettico incentrato sulla definizione della scienza. In tale contesto, egli propone di incoronare i vincitori, relegando, invece, gli sconfitti al ruolo di asini (146a):

ὁ δὲ ἀμαρτῶν, καὶ ὃς ἂν αἰεὶ ἀμαρτάνῃ, καθεδεῖται, ὥσπερ φασὶν οἱ παῖδες οἱ σφαιρίζοντες, ὄνος δὲ δ' ἂν περιγένηται ἀναμάρτητος, βασιλεύει ἡμῶν καὶ ἐπιτάξει ὅτι ἂν βούληται ἀποκρίνεσθαι.

Ma se sbaglia, e via via chi sbaglierà, si metterà a sedere da asino, come dicono i ragazzi che giocano alla palla; e chi non sbaglierà e vincerà la partita, sarà il nostro re, e avrà diritto di domandare qualunque cosa voglia gli si risponda. (tr. Valgimigli 1975, p. 95 modificata)

Per un copione simile riguardo agli sconfitti identificati in modo ingiurioso con l'asino si ricorda un epigramma anonimo dell'*Anthologia Palatina* dedicato al pallone da gioco che parla in prima persona, offrendo una scherzosa prosopopea in forma di indovinello³.

¹ Cfr. COSTANZA 2007, pp. 76-87; ID. 2020, pp. 89-92; KARANIKA 2012, pp. 112-120.

² Cfr. PARASKEVAÏDIS 1993, p. 29; LAZOS 2002, pp. 699-700; COSTANZA 2017, pp. 83-85.

³ AP 14.62, 3-4: «πολλοῖς παιδαρίοις ἐμπαίζομαι· εἰ δὲ τις ἔστιν / εἰς τὸ βαλεῖν ἀφύης, ἴσταται ὥσπερ ὄνος» (Gioco fra tanti ragazzi. Fra loro c'è uno maldestro / nello scagliare? È l'asino del gruppo – tr. PONTANI 1978/81), vd. BUFFIÈRE 1970, p. 68 nt. 1. Il passaggio citato del *Teeteto* è discusso da Eust., *Od.* 1601, 304 Stallbaum. Cfr. KURKE 1999, p. 278; LAZOS 2002, p. 693; CARBONE 2005, p. 55.

2. L'ANIMALE REALE

In diversi altri giochi compare, invece, l'animale reale, non figurato e/o simulato attraverso il rituale simbolico inscenato dai partecipanti. In molti casi si tratta di animali usati come giocattoli dai bambini, i quali ad esempio già nell'*Iliade* stuzzicano abitualmente le vespe⁴ o legano un filo alla zampa di uno scarabeo (μηλολάνθη / μηλολόνη) per divertirsi poi a srotolarlo e farlo volare, come attesta Aristofane⁵. Per la quaglia bisogna premettere che essa fa parte del repertorio usuale dei trastulli infantili, come indica l'epigramma pederastico dell'*Anthologia Palatina*, in cui quest'uccello è enumerato insieme con altri balocchi che un tempo era sufficiente elargire agli *erómenoí* al fine di conquistarne facilmente i favori. Nel tempo presente, invece, come lamenta il poeta, i ragazzi si mostrano molto più venali e pretendono di ricevere non banali giocattoli, ma costosi regali di lusso:

Ἦν ὅτε παῖδας ἔπειθε πάλαι ποτὲ δῶρα φιλεῦντας
 ὄρνυξ καὶ ῥαπὴ σφαίρα καὶ ἀστράγαλοι·
 νῦν δὲ λοπὰς καὶ κέρμα· τὰ παίγνια δ' οὐδὲν ἐκείνα
 ἰσχύει. Ζητεῖτ' ἄλλο τι, παιδοφίλοι.

Una volta per convincere i ragazzi amanti di regali / bastavano una quaglia, una palla cucita e gli astragali; / ora, invece, ci vogliono un piatto e una moneta; quei giocattoli a nulla più / ormai valgono. Cercate qualcos'altro, amanti dei ragazzi⁶.

La palla, gli astragali in gran numero e la trottola sono un simbolo eminente dell'infanzia e figurano, pertanto, in un epigramma a firma di Leonida di Taranto nel catalogo di oggetti

⁴ *Il.* 16.259-261, entro una similitudine articolata tra i Greci guidati da Patroclo all'assalto dei Troiani e i bambini, i quali tormentano le vespe che fanno il nido sul sentiero; EMBERGER 2015, p. 256 giudica tale atto ludico una prova di coraggio.

⁵ *Nu.* 763-764: Socrate paragona a questo gioco infantile il pensiero sofisticato inafferrabile per la rozza mente di Strepsiade, si veda la descrizione di tale divertimento in *Poll.* 9.124-125, cfr. FITTA 1998, p. 68; EMBERGER 2105, pp. 257-258 con altri esempi di insetti usati dai bambini a fini di diletto; LEWIS-LLEWELLYN-JONES 2018, pp. 67-78; COSTANZA 2019a, pp. 264-265.

⁶ *AP* 12, 44. *Pl. Ly.* 211e afferma, invece, che un buon amico è meglio di una quaglia. Nel rituale del corteggiamento pederastico, la quaglia come regalo ai *paidiká* è comprovato da *Ar. Av.* 707 insieme ad altri animali come un gallo, un cavallo o un cane, cfr. DOVER 2016, p. 92. Sull'offerta del gallo in tale contesto, cfr. Koch-Arnack 1983, pp. 97-105; BRÜGGENBROCK 2006, p. 134.

che Filocle dedica a Hermes nel suo santuario come offerta votiva nel momento di passaggio all'efebia⁷. Nel carne mancano viceversa riferimenti ad animali di compagnia che abbiano possibilmente allietato il fanciullo nei primi anni della sua esistenza.

3. IL GIOCO DELLA QUAGLIA PERCOSSA

Convieni volgere, quindi, l'attenzione nello specifico a giochi propriamente vessatori, in cui i protagonisti esercitano una violenza deliberata sull'animale. Tale attitudine si verifica in modo esemplare nella battaglia delle quaglie e nell'ὄρτυγοκοπία, che consideriamo in dettaglio. Come indica il nome, il modulo ludico si basa sull'atto di colpire una quaglia in una gara effettuata da diversi giocatori, ognuno dei quali figura come proprietario e, di converso, allenatore di un esemplare portato sulla scena⁸.

Il gioco di battere le quaglie è adombrato dal poeta dell'*Archáia* Eupoli nel fr. 269 K.-A. citato da Polluce nel libro 9 del suo dizionario nell'ambito della lunga digressione dedicata esclusivamente ai giochi (94-129) e precisamente ai paragrafi 102-103:

Εἰ μὲν οὖν κύκλου περιγραφέντος ἀφιέντες ἀστράγαλον ἐστοχάζοντο τοῦ μῆναι τὸν βληθέντα ἐν τῷ κύκλῳ, ταύτην εἰς ὄμιλλαν τὴν παιδιᾶν ὠνόμαζον. Καίτοι με οὐ λέληθεν ὅτι καὶ ὄρτυγα ἐνιστάντες τῷ περιγραπτῷ κύκλῳ, ὁ μὲν ἔκοπτε τὸν ὄρτυγα τῷ δακτύλῳ, ὁ δὲ πρὸς τὴν πληγὴν ἐνδοῦς ἀνεχαίτισεν ἔξω τοῦ κύκλου, καὶ ἥττητο ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης· ἐν γοῦν Ταξιάρχῳις Εὐπολῆς τοῦ Φορμίωνος (fr. 269 K.-A.) εἰπόντος· «οὐκοῦν περιγράψεις ὅσον ἐναριστᾶν κύκλον;» ἀποκρίνεται· «τί δ' ἔστιν; εἰς ὄμιλλαν ἀριστήσομεν; / ἢ κόψομεν τὴν μᾶζαν ὥσπερ ὄρτυγα;»

Se si traccia un cerchio a terra e si lancia un astragalo con abilità per farlo cadere nel cerchio, questo gioco è chiamato ὄμιλλα. Tuttavia, non ignoro che quando si traccia un cerchio, in seguito vi si pone una quaglia, uno colpisce la quaglia col dito, l'altro la libera ai colpi e la sospinge fuori dal cerchio. Il proprietario di questa quaglia è allora il perdente. Eupoli dice dunque di Formione nei *Comandanti* (fr. 269 K.-A.): «Vuoi tracciare dunque per terra un cerchio assai grande per mangiare al suo interno?» L'altro gli replica: «Ma come? Giocheremo all'ὄμιλλα per mangiare? / O batteremo la pasta come si fa con una quaglia?»⁹.

⁷ AP6.309: Εὐφημόν τοι σφαῖραν ἐυκρόταλόν τε Φιλοκλῆς / Ἐρμείῃ ταύτην πυξινέην πλατάγην / ἀστράγαλας θ' αἷς πόλλ' ἐπεμήνατο, καὶ τὸν ἐλικτὸν / ῥόμβον, κουροσύνης παίγνι' ἀνεκρέμασεν. («Filocle a Hermes appese una palla di buon auspicio, / questa sonora raganella di bosso, / gli astragali per cui andava pazzo / e il rombo, giochi di fanciullezza» (trad. GIGANTE 1971, p. 71).

⁸ Cfr. SCHUSTER 1956, coll. 910-911; VOGT 1999, p. 320; EMBERGER 2015, p. 256; COSTANZA 2019a, pp. 222-224.

⁹ Trad. TAILLARDAT 1962, p. 268, n. 1.

Nei *Comandanti* (Ταξίαρχοι) campeggia la figura dello stratega Formione, il quale aveva assicurato ad Atene la difesa dell'Acarnania ed era celebre per la sua proverbiale onestà, diventando oggetto di unanime rimpianto. Nel verso conclusivo della citazione polluciana Eupoli costruisce un intervento di Dioniso e gli attribuisce una battuta, in cui l'ironia si basa sul riferimento esplicito al gioco di percuotere una quaglia (ἢ κόψομεν τὴν μᾶζαν ὅσπερ ὄρνυχα;)¹⁰. Il poeta dell'*Archáia* immagina, infatti, che Formione discuta col dio nel tentativo di addestrarlo alle leggi tattiche e strategiche del comando. La presenza di Formione nel dramma è attestata non solo da Polluce, ma anche dal fr. 268 K.-A. tradito da una fonte scoliastica (*ad Ar. Pac.* 348e), ove si afferma espressamente che Dioniso apprende le leggi della guerra dal celebre generale¹¹. A quanto pare, questi si era ritirato da tempo al momento della rappresentazione della commedia e forse era già deceduto. Qualora il poeta immagini che il dio intende raggiungere le navi dirette in Sicilia per l'impresa destinata ad un esito ben diverso dalle aspettative trionfali che ne avevano accompagnato i preparativi, in tal caso la commedia rifletterebe l'entusiasmo per la spedizione imminente e si potrebbe datare al 415 a.C.¹²

Nei *Comandanti* di Eupoli si svolge, dunque, un dialogo in cui il famoso comandante tenta faticosamente d'iniziare all'arte militare il suo divino allievo e, a quanto pare, si prodiga nel suo intento senza troppo successo. Ad un certo punto, infatti, l'apprendista stratega palesa al maestro tutta la sua perplessità tramite l'allusione al gioco di battere la quaglia. Di conseguenza, questo rito doveva essere assai noto ed immediatamente perspicuo agli spettatori senza bisogno di ulteriori precisazioni. Peraltro, un Dioniso del tutto inetto al comando ed in genere alle attività belliche rappresenta un *topos* collaudato della Commedia¹³.

Una discussione sulle modalità di svolgimento dell'*ortugokopía* è offerta, quindi, nei paragrafi dell'*Onomasticon* 9.107-109 che serbano preziose informazioni su questa sorta di

¹⁰ Cfr. STOREY 2003, p. 25; OLSON 2016, p. 395. Per la Commedia mitologica del V e IV secolo, con intervento di dèi ed eroi, cfr. KONSTANTAKOS 2006, pp. 67-69.

¹¹ Sul rapporto tra Dioniso ed Ares, sfera bacchica e militare in questa commedia di Eupoli con analisi del fr. 268 e 272 K.-A., cfr. TOŠEVA-NIKOLOVSKA 2014, pp. 160-161.

¹² La redazione di questa commedia si assegna generalmente nel periodo intercorrente tra il 427 ed il 415 a.C.; in ogni caso, riflette la memoria delle campagne di Atene in Grecia occidentale: in Etolia, Acarnania e ad Anfiochia, al tempo della guerra di Archidamo. Una vasta eco avevano riscosso gli insuccessi di fronte a nemici quali gli Etoli, visti dagli Ateniesi come semibarbari poco civilizzati posti allo scarto della corrente principale della civiltà ellenica, vd. ANTONETTI 1990, p. 91.

¹³ Dioniso è schernito per la sua impreparazione alla guerra anche nel fr. 47 K.-A. di Ermippo assegnato alle *Moire*, vd. COMENTALE-MOST 2016, pp. 6-7.

divertimento collettivo offerto dalle quaglie nell'Atene del V secolo a. C. Secondo gli elementi forniti da Polluce lo svolgimento del rito ludico contempla due giocatori, i quali tracciano un cerchio al suolo, piazzandovi all'interno la propria quaglia. In seguito, ciascuno colpisce sul capo l'esemplare dell'avversario. Risulta sconfitto il contendente, qualora l'uccello di sua proprietà esca dal cerchio, cedendo ai colpi ricevuti dal suo avversario. Si legga, quindi, la descrizione analitica di Polluce (9.107–109):

[...] Καὶ μέντοι καὶ τὸ ὄρτυγοκοπεῖν παιδιὰ, καὶ τὸ πρᾶγμα ὄρτυγοκοπία, καὶ οἱ παίζοντες ὄρτυγοκόποι καὶ στυφοκόποι ἐκαλοῦντο. Καὶ τὸ κόπτειν τοὺς ὄρτυγας καὶ ἀνακναδάλλειν καὶ ἀνερεθίζειν, ἀνεγείρειν, παροξύνειν, καὶ ταῦτα ἐκ τῶν ὄρτυγοκοπιῶν ὀνομάτων. Καὶ τηλία μὲν ὁμοίᾳ τῇ ἀρτοπώλιδι κύκλον ἐμπεριγράψαντες ἐνίστασαν τοὺς ὄρτυγας ἐπὶ ταῖς μάχαις ταῖς πρὸς ἀλλήλους· ὁ δὲ ἀνατραπείς καὶ ἐκπεσὼν τοῦ κύκλου ἡττητο αὐτός τε καὶ ὁ τοῦ ὄρτυγος δεσπότης. Καὶ ποτὲ μὲν ἐπ' αὐτοῖς διετίθεντο τοῖς ὄρτυξι, ποτὲ δὲ καὶ ἐπ' ἀργυρίῳ. Ἔστ' ὅτε δὲ ὁ μὲν ἴσθη τὸν ὄρτυγα, ὁ δὲ ἔκοπτε τῷ λιχανῷ ἢ τὰ ἐκ τῆς κεφαλῆς πτερὰ ἀπέτιλλεν· καὶ εἰ μὲν ἐγκαρτερήσειεν ὁ ὄρτυξ, ἢ νίκη μετὰ τοῦ θρέψαντος αὐτὸν ἐγίνετο, ἐνδόντος δὲ καὶ ὑποφυγόντος ὁ κόπτων ἢ τίλλων ἐνίκα. Τοὺς δὲ ἡττηθέντας ὄρτυγας ἐμβόησαντες κατὰ τὸ οὔς αὐτοῖς ἐξιῶντο, λήθην ἐνεργαζόμενοι τῆς τοῦ νενικηκότος φωνῆς· καὶ τὸ ἐμβοᾶν ἐντρυλίζειν ὀνόμαζον.

[...] Ed ancora l'atto di battere le quaglie (*ortugokopein*) è un gioco e l'azione del gioco è detta *ortugokopia* e i giocatori sono chiamati *ortugokopoi* e *stufhokopoi*. E tutte queste espressioni di colpire le quaglie, eccitarle, risvegliarle, metterle in collera vengono dai diversi nomi del gioco di battere le quaglie. Si traccia un cerchio su un tavolo rialzato simile a quello dei fornai e vi si posa all'interno le quaglie per il combattimento delle une contro le altre. La quaglia, che cade alla rovescia ed è cacciata fuori dal cerchio, ha perduto la gara e il suo padrone è il perdente. Talora si distribuivano le stesse quaglie come premio, altre volte anche una somma di denaro. Quando l'uno posa la quaglia, l'altro la percuote con l'indice o le strappa le piume del capo, se la quaglia sopporta tutto ciò con fermezza, ottiene la vittoria e anche il suo allevatore; se invece la quaglia abbandona la sua posizione e prende la fuga, allora la vittoria appartiene a colui che la batte o le strappa le piume. Si emettevano grida sonore all'orecchio delle quaglie che avevano perduto, spingendole così a dimenticare la voce della quaglia che aveva vinto. E il gridare alla quaglia è detto anche *entrulízein*: «mormorare all'orecchio».

In età classica la grande popolarità del rito basato sull'atto di percuotere le quaglie è attestata altresì da Aristofane, il quale negli *Uccelli* (1297-1299) ricorda con disprezzo il politico Midia, un vile demagogo, soprannominato dai suoi concittadini la «Quaglia» (*Av.* 1298: ὄρτυξ ἐκαλεῖτο) a causa del suo amore viscerale per questo diletto ed altri consimili. Pertanto, costui è assunto come il prototipo di un abbruttito e un demente:

Ὡρνιθομάνουν δ' οὕτω περιφανῶς ὥστε καὶ
πολλοῖσιν ὀρνίθων ὀνόματ' ἦν κείμενα. [...]
Μειδίας δέ τοι
Ὅρνυξ ἐκαλεῖτο· καὶ γὰρ ἦκειν ὄρνυγι
ὑπὸ στυφοκόπου τὴν κεφαλὴν πεπληγμένῳ

La mania degli uccelli è diventata così appariscente che molti ora portano nomi di uccelli [...] Midia lo chiamano quaglia; e infatti assomiglia a una quaglia che ha ricevuto una bastonata in testa (trad. PADUANO 1979, p. 78)¹⁴.

Midia è il bersaglio a più riprese degli strali dei poeti dell' *Archáia* e, a sua volta, Platone Comico lo menziona spregiativamente come ὀρνυγοκόπος, «picchiatore di quaglie», nel fr. 116 K.-A. con un'allusione di chiaro sapore negativo:

Χρηστὸν μὴ κατὰ Μειδίαν ὀρνυγοκόπον
Buono, non come Midia il picchiatore di quaglie.

Nell' *Alcibiade primo* tradizionalmente attribuito a Platone il medesimo personaggio è definito da Socrate con lo stesso titolo secondo il cliché del demagogo incolto, privo di *paidéia*, il quale risulta del tutto estraneo ai benefici delle Muse:

Οὐκ, ὦγαθέ, ἀλλὰ πρὸς Μειδίαν σε δεῖ τὸν ὀρνυγοκόπον / ἀποβλέπειν καὶ ἄλλους τοιούτους.

Bisogna che tu tenga l'occhio su Midia, il battitore di quaglie, e su altri di tale risma.
(trad. PUCCI 1971, p. 34 modificata)¹⁵.

Perciò, Midia è annoverato tra i politicanti assai pericolosi, i quali recano impresso lo stigma servile della mancanza di cultura (*amousía*), come riconosce la *communis opinio*. Di conseguenza, appare veramente un uomo rozzo, ignorante e non civilizzato, come si afferma di seguito nel dialogo platonico:

οἱ τὰ τῆς πόλεως πράττειν ἐπιχειροῦσιν, ἔτι τὴν ἀνδραποδώδη, φαῖεν ἂν αἱ γυναῖκες, τρίχα ἔχοντες ἐν τῇ ψυχῇ ὑπ' ἀμουσίας καὶ οὕτω ἀποβεβληκότες, ἔτι δὲ βαρβαρίζοντες ἐληλύθασι κολακευόντες τὴν πόλιν, ἀλλ' οὐκ ἄρξοντες.

¹⁴ Vd. Ar. *Pax*, 1290-1291, 1297-1299; cfr. TAILLARDAT 1962, p. 268.

¹⁵ Pl. *Alc. I*, 1.120a-b.

Gente che si mette a far politica quando, per la sua profonda rozzezza, non ha ancora smesso di portare nell'anima i capelli alla schiava come direbbero le donne, gente che è venuta ad adulare la città balbettando ancora il greco, certo non a governarla! (trad. PUCCI 1971, p. 35)¹⁶

Aristofane aggiunge che per un singolare processo di mimesi tra l'uomo ed il suo animale da combattimento, Midia finì per assomigliare effettivamente ad una quaglia, la quale aveva ricevuto un colpo di bastone sul capo da uno *στυφοκόπος*. In tale lemma si riconosce un composto a reggenza verbale indicante il giocatore che batte le quaglie e, dunque, un sinonimo del tutto equivalente ad *ortugokópos*, come precisa Polluce nel suo resoconto circostanziato su queste pratiche (9. 107). In generale, Aristofane nelle *Nuvole* (1276) riguardo ad un idiota afferma che gli hanno spaccato il cervello e ricorre all'immagine popolare di qualcuno a cui abbiano assestato un sonoro colpo in testa¹⁷.

Nella *Pace*, inoltre, i figli del poeta tragico Carcino sono definiti sprezzantemente dal coro *ὄρτυγας οἰκογενεῖς* (v. 788), poiché piccoli di statura e bellicosi come quaglie. Il poeta sancisce, di conseguenza, un'ulteriore assimilazione a fini scoptici tra quest'uccello e alcuni avversari sulle scene teatrali. Il corifeo proclama solennemente:

Ἦν δέ σε Καρκίνος ἐλθὼν
ἀντιβολῆ μετὰ τῶν παίδων χορευῶσαι,
μήθ' ὑπάκουε μήτ' ἔλθῃς
συνέριθος αὐτοῖς,
ἀλλὰ νόμιζε πάντας
ὄρτυγας οἰκογενεῖς γυλιαύκενας ὄρχηστὰς
ναννοφυεῖς σφυράδων ἀποκνίσματα μηχανοδίφας.

E se Carcino dovesse implorarti (oh Musa), di essere ammesso alle danze coi suoi figli, rifiutagli di venire e non ti accompagnare a costoro, ma ricorda che sono tutti simili a quaglie, danzatori dal collo di cicogna, nanerottoli alti quanto sterco di capra, poetastri che trovano artifici¹⁸.

¹⁶ Pl. *Alc. I*, 1.120b, passo citato e discusso da TAILLARDAT 1962, p. 268, n. 3.

¹⁷ TAILLARDAT 1962, p. 268 traduce: «Midias ressemblait à une caille qui sous les coups d'un tape-dur a le timbre fêlé», il che presuppone un'origine per tale espressione da ricercare nel lessico medico sulla base di Hippocr. *Aphor.* 7.58: ὀκόσων ἄν σεισθῆ ὁ ἐγκέφαλος, *Prorrh.* 1.143: σεῖεν τὴν κεφαλὴν.

¹⁸ Vd. Ar. *Pax*, 783-789; cfr. TAILLARDAT 1962, pp. 124-125 per l'analisi, anche alla luce degli scoli, delle metafore impiegate da Aristofane per la caratterizzazione di tali personaggi insignificanti e modesti, assimilati alle quaglie, cfr. in genere OLSON 2000, pp. 65-74; STEWART 2016, pp. 12-16 con attenzione per Senocle, figlio di Carcino, poeta tragico indipendente dopo avere appreso il mestiere come attore nella troupe del padre; CSAPO-WILSON 2018, pp. 367-369.

Lo Scoliaсте *ad loc.* commenta puntualmente:

Διὰ τὴν μικρότητα τῶν σωμάτων ὄρνυγες ἐκαλοῦντο, [...] ὡς μαχίμους διαβάλλει τοὺς παῖδας τοῦ Καρκίνου· φιλεριστικὴ γὰρ τῶν ἀρρένων ὀρνύγων ἡ φύσις.

Per la piccola dimensione dei loro corpi erano chiamati quaglie, [...] accusa i figli di Carcino di essere bellicosi: la natura delle quaglie di sesso maschile è amante delle contese¹⁹.

La nozione condivisa circa il carattere bellicoso di questi uccelli da combattimento è recepita puntualmente in età romana. Nell'epicedio per il pappagallo della sua Corinna Ovidio contrappone le quaglie, le quali vivono *inter sua proelia* (*Am.* 2.6.27), al pacifico uccello della sua donna in distici che giova rammentare:

*Raptus es invidia: non tu fera bella mouebas;
garrulus et placidae pacis amator eras.
Ecce, coturnices inter sua proelia uiuunt,
forsitan et fiant inde frequenter anus.*

Ti ha rapito l'invidia: non guerreggiavi feroce, ma eri ciarliero e amante della tranquilla pace. Ecco, le quaglie vivono tra le loro battaglie, e forse perciò raggiungono spesso la vecchiaia. (tr. Canali 1985, p. 74)²⁰.

La censura contro Midia assurto a κωμωδούμενος usuale per le sue manie è accompagnata, inoltre, da accuse più propriamente politiche di πονηρία (Platone Comico, fr. 116 K.-A.), peculato (Metagene, *Omero*, fr. 12 K.-A.) e sicofantia²¹. Nel quadro di passioni ornitofile insane nutrite da questo spregevole demagogo e condivise evidentemente da molti concittadini appare coerente l'informazione di Frinico Comico nelle *Sarchiatrici* (Ποάστρια, fr. 43 K.-A.). Lo Scoliaсте agli *Uccelli* di Aristofane recupera da Frinico il dato che egli era interessato pure ai galli, beninteso quelli da combattimento, oggetto di gare altrettanto popolari ad Atene:

Λέγει δὲ ἐν Ποαστρίαις ὁ αὐτὸς (scil. Phrynichus) ὡς καὶ περὶ ἀλέκτορας αὐτοῦ ἐσπουδακός.

¹⁹ Vd. HOLWERDA 1982, p. 125.

²⁰ Vd. Ovid., *Am.* 2.6.25-28.

²¹ Cfr. STAMA 2014, p. 243.

Dice invero (Frinico) nelle *Sarchiatrici* che il medesimo era anche un patito dei galli²².

Le battaglie dei galli (*ἀλεκτρούωνων ἀγῶνες*), delle quali non fa, invece, alcuna menzione Polluce, erano molto amate non solo ad Atene, ma in genere nella Grecia antica, suscitando largo interesse. Per il periodo di svolgimento dell'aletrtrionomachia si ritiene che la gara avesse luogo nel mese di Posideone (metà dicembre-metà gennaio): in un calendario figurato tale mese è illustrato con una scena di tale combattimento²³. Del resto molte rappresentazioni della gara sono preservate in vari ambiti delle arti figurative²⁴. I più richiesti erano gli esemplari di Tanagra e Rodi accompagnati da fama di particolare aggressività, come riferiscono rispettivamente Plinio (*N.H.* 10, 24) e Pausania (8, 22, 4). In secondo luogo, erano tenuti in gran conto quelli di Milo e Calcide in Eubea, in quanto adatti alle gare. Gli uccelli prescelti erano posti l'uno di fronte all'altro su una piattaforma o un tavolo con una pedana chiamata *τηλία* ed erano indotti a sfidarsi²⁵.

Anche i galli avevano i loro allenatori al pari degli atleti impegnati nella lotta, come si verifica del resto pure per le quaglie. Eliano riferisce il caso dell'ateniese Poliarco, il quale si divertiva specialmente con la morte in combattimento di cani e galli, per i quali celebrava riti funebri solenni, invitando per l'occasione anche i propri amici. Tra gli onori speciali tributati agli animali uccisi nelle gare si tramanda che abbia elevato steli funerarie in loro memoria comprensive di iscrizioni esplicative in modo speculare a quanto si usava fare per i caduti in battaglia. Si legga al riguardo la *Historia Varia* 8, 4²⁶:

Πολίαρχόν φασι τὸν Ἀθηναῖον ἐς τοσοῦτον προελθεῖν τρυφῆς, ὥστε καὶ κύνας καὶ ἀλεκτρούνας ἐκείνους οἷς ἔχαιρον ἐκκομίζειν ἀποθανόντας δημοσίᾳ. Καὶ ἐπὶ τὴν ἐκφορὰν αὐτῶν παρεκάλει τοὺς φίλους, καὶ ἔθαπτεν αὐτοὺς πολυτελῶς, καὶ ἐπιστήματα αὐτοῖς ἀναστήσας ἐπιγράμματα κατ' αὐτῶν ἐνεκόλαπτεν.

²² Cfr. gli argomenti di HOLWERDA 1991, p. 192 e DUNBAR 1995, p. 643 (ad *Av.* 1297-99) accolti da STAMA 2014, p. 243. Sulle gare dei galli, vd. Paus. 9, 22, 4; Ael. *V.H.* 2, 28, Plin. *N.H.* 10, 24, cfr. LAZOS 2002, pp. 143-149.

²³ Si tratta del cd. fregio del calendario da Atene (II secolo d. C.) custodito nella Μικρή (o Παλαιά) Μητρόπολη, la «piccola (o antica) cattedrale» formalmente dedicata a S. Eleuterio, cfr. PALAGIA 2008, pp. 234, 237 con ampia discussione; LAZOS 2010, p. 110.

²⁴ Si enumerano diverse steli, rappresentazioni fittili, mosaici, lucerne, vasi e monete, come un tetradramma atenese, cfr. HOFFMANN 1974; PARASKEVAÏDIS 1989, p. 85; LAZOS 2002, pp. 144-146; ID. 2010, p. 110, fig. 220 con il celebre mosaico di due galli conservato al Museo Archeologico Nazionale di Napoli.

²⁵ I galli da combattimento dovevano possedere determinate caratteristiche: ali potenti, collo corto e gonfio, variopinto o dorato, occhi gialli o neri, cresta rossa, zampe corte, coda grande e ricco piumaggio, per rendere più efficaci i colpi si inserivano nelle unghie puntali di bronzo o rame, cfr. FITTÀ 1998, p. 125; PARASKEVAÏDIS 1989, pp. 82-85; BRÜGGENBROCK 2006, pp. 138-142; LAZOS 2010, pp. 107-112.

²⁶ Cfr. PARASKEVAÏDIS 1989, p. 84; LAZOS 2010, p. 111.

Si narra che l'Ateniese Poliarco sia arrivato ad un tale eccesso di lusso da celebrare funerali pubblici ai cani ed ai galli che costituivano il suo diletto. E per le loro esequie invitava i suoi amici e li seppelliva con grande sfarzo ed elevava anche in loro onore iscrizioni funerarie che faceva incidere.

Secondo Eliano, inoltre, un'aletrionomachia annuale era prevista ad Atene nel teatro a spese pubbliche in ricordo del discorso tenuto da Temistocle per eccitare gli animi dei suoi concittadini contro i Persiani alla vigilia della battaglia di Salamina. Di fronte allo spettacolo di due galli che si affrontavano in un duello mortale Temistocle avrebbe chiesto agli Ateniesi di essere pronti ad imitare la bellicosità di tali animali nella lotta contro i nemici della patria:

μετὰ τὴν κατὰ τῶν Περσῶν νίκην Ἀθηναῖοι νόμον ἔθεντο ἀλεκτρούνας ἀγωνίζεσθαι δημοσίᾳ ἐν τῷ θεάτρῳ μᾶς ἡμέρας τοῦ ἔτους· πόθεν δὲ τὴν ἀρχὴν ἔλαβεν ὁ νόμος ἐρῶ. Ὅτε Θεμιστοκλῆς ἐπὶ τοὺς βαρβάρους ἐξῆγε τὴν πολιτικὴν δύναμιν, ἀλεκτρούνας ἐθεάσατο μαχομένους· οὐδὲ ἀργῶς αὐτοὺς εἶδεν, ἐπέστησε δὲ τὴν στρατιάν, καὶ ἔφη πρὸς αὐτούς· «ἀλλ' οὗτοι μὲν οὔτε ὑπὲρ πατρίδος, οὔτε ὑπὲρ πατρῶν θεῶν, οὔτε μὴν ὑπὲρ προγονικῶν ἠρώων κακοπαθοῦσιν, οὐδὲ ὑπὲρ δόξης οὐδὲ ὑπὲρ ἐλευθερίας οὐδὲ ὑπὲρ παιδῶν, ἀλλ' ὑπὲρ τοῦ μὴ ἡττηθῆναι ἐκάτερος, μηδὲ εἶξαι θατέρῳ τὸν ἕτερον.» Ἄπερ οὖν εἰπὼν ἐπέρρωσε τοὺς Ἀθηναίους. Τὸ τοίνυν γενόμενον αὐτοῖς σύνθημα τότε ἐς ἀρετὴν ἐβουλήθη διαφυλάττειν καὶ ἐς τὰ ὅμοια ἔργα ὑπόμνησιν²⁷.

Dopo la vittoria contro i Persiani gli Ateniesi stabilirono per decreto di istituire un combattimento di galli a spese pubbliche nel teatro un giorno all'anno. Esporrò ora il motivo che diede origine a questa legge. Quando Temistocle guidava l'esercito della città contro i barbari, osservò dei galli intenti a battersi, non appena li vide subito fermò l'esercito e disse ai suoi: «E invero essi non affrontano il pericolo per la patria, né per gli dèi patri, né per le tombe degli antenati e tantomeno per la gloria, per la libertà o per i figli, ma perché ciascuno non debba essere sconfitto, né cedere ad un altro.». Pronunciate tali parole, incoraggiò gli Ateniesi. Volle dunque custodire ciò che era accaduto allora come uno sprone al valore ed un monito all'emulazione.

Con queste parole è descritto l'appello alla mobilitazione di Temistocle che addita il modello di un animale votato per natura alla guerra e configura l'esempio del perfetto oplita, del quale esprime efficacemente al contempo la virilità e l'animosità²⁸.

²⁷ *H.V.* 2, 28, cfr. FOWLER 1989, pp. 257-259; PARASKEVAÏDIS 1989, p. 83; PRANDI 2005, p. 94. A Pergamo un combattimento annuale di tale sorta è ricordato a fronte dei giochi gladiatori da Plin., *N.H.* 10, 21: *Pergami omnibus annis spectaculum gallorum editur seu gladiatorum.*

²⁸ Nel *Gallus sive Somnium*, Luciano (706-707) collega mitologicamente il gallo, uccello crestatto, ad Ares, dal quale ha ricevuto tale peculiarità ad imitazione di un elmo con il seguente racconto: «ἀλεκτρούων τις

Un'altra testimonianza saliente dell'età imperiale riguardo ai combattimenti di animali rinvia espressamente alle quaglie e si evince dal dialogo sulla ginnastica, in cui Luciano pone a confronto il favoloso scita Anacarsi, paradigma al contempo di sapienza ed alterità, con Solone, la quintessenza dell'Ellenismo. A lui tocca il compito di esporre i principi legislativi della polis e dell'atletismo assunto quale esperienza precipua della grecità²⁹. Nel corso del dibattito Luciano fa pronunciare al legislatore ateniese un discorso sull'utilità delle battaglie di quaglie e galli al fine di stimolare l'ardore dei giovani con il vantaggio non trascurabile di evitare inutili spargimenti di sangue provocati dalle gare tra i coetanei nel ginnasio. In questa prospettiva va istituita l'analogia stringente con l'aneddoto succitato di Eliano su Temistocle: in entrambi i casi un sapiente ateniese elogia gli effetti positivi delle lotte di uccelli sul morale militare dei giovani concittadini. Conviene, quindi, citare la storia parallela di Luciano su Solone ed Anacarsi:

Καίτοι τί ἂν πάθοις, εἰ θεάσαιο καὶ ὄρνυγων καὶ ἀλεκτρούων ἀγῶνας παρ' ἡμῖν καὶ σπουδὴν ἐπὶ τούτοις οὐ μικρὰν; ἢ γελάσῃ δῆλον ὅτι καὶ μάλιστα ἦν μάθης ὡς ὑπὸ νόμῳ αὐτὸ δρωμέν καὶ προστέτακται πᾶσι τοῖς ἐν ἡλικίᾳ παρεῖναι καὶ ὄραν τὰ ὄρνεα διαπυκνεύοντα μέχρι τῆς ἐσχάτης ἀπαγορεύσεως; ἀλλ' οὐδὲ τοῦτο γελοῖον; Ὑποδέεται γάρ τις ἡρέμα ταῖς ψυχαῖς ὀρμὴ εἰς τοὺς κινδύνους, ὡς μὴ ἀγεννέστεροι καὶ ἀτολμότεροι φαίνονται τῶν ἀλεκτρούων μηδὲ προαπαγορεύοιεν ὑπὸ τραυμάτων ἢ καμάτων ἢ τοῦ ἄλλου δυσχεροῦς. Τὸ δὲ δὴ ἐν ὅπλοις πειράσθαι αὐτῶν καὶ ὄραν τιρωσκομένους - ἄπαγε· θηριῶδες γὰρ καὶ δεινῶς σκαιὸν καὶ προσέτι γε ἀλυσιτελὲς ἀποσφάττειν τοὺς ἀρίστους καὶ οἷς ἂν τις ἄμεινον χρῆσαιτο κατὰ τῶν δυσμενῶν.

Ma come la prenderesti, se vedessi i combattimenti delle quaglie e dei galli usuali da noi ed il grande rilievo che si attribuisce a queste pratiche? Ne rideresti, son sicuro e ancor più se tu sapessi che agiamo così in base ad una legge ed è ordinato a tutti i giovani di assistere e di guardare questi combattimenti di uccelli fino all'ultimo sforzo. Tuttavia, non vi è alcunché di ridicolo. Si insinua, infatti, gentilmente nei loro animi un ardore di vincere i pericoli, per il fatto di non voler sembrare più codardi e meno arditi dei galli e non sopportare le ferite, la fatica o qualsiasi altra difficoltà. Quanto invece a far combattere in armi i nostri giovani ed esibirli coperti di ferite, lasciamo perdere. Sarebbe selvaggio e crudele a vedersi ed inoltre senz'alcun vantaggio far massacrare quei valenti e coloro i quali potrebbero essere più utilmente impiegati in futuro contro i nostri avversari³⁰.

νεανίσκος φίλος γένοιτο τῷ Ἄρει ... εἶπά ποτε κοιμηθῆναι τὸν ἀλεκτρούονα καὶ προδοῦναι τὴν φρουρὰν ἄκοντα [...] καὶ μεταβαλεῖν αὐτὸν ἐς τοῦτι τὸ ὄρνεον αὐτοῖς ὅπλοις, ὡς ἔτι τῆς κόρυθος τὸν λόφον ἔχειν ἐπὶ τῆ κεφαλῇ». Pertanto, appare la rappresentazione speculare di un guerriero, cfr. DUMONT 1988, p. 36; PARASKEVAÏDIS 1989, p. 84; CSAPO 1993, p. 15; BRÜGGENBROCK 2006, pp. 134-135; MATUSZEWSKI 2013, pp. 72-74.

²⁹ Cfr. ANDERSON 1976, p. 82; MESTRE 2003, pp. 310-314; MILLER 2004, p. 88; GÓMEZ CARDÓ 2019, p. 49.

³⁰ Vd. Luc. *Anacharsis* 37 (918).

Il riferimento all'ortigomachia nell'*Anacarsi* di Luciano comprova la diffusione di tale spettacolo basato su gare di quaglie nel contesto agonale della palestra sempre con lo scopo educativo di eccitare l'impeto degli efebi, spronandoli all'azione e stornandoli nel contempo da inutili violenze esercitate sui compagni, in modo da catalizzare tutte le loro forze sull'obiettivo prefissato dall'addestramento militare al servizio della polis³¹.

Nel *De natura animalium* Eliano ritorna pure sull'argomento dell'alettrionomachia, per il quale mostra notevole interesse, offrendo una descrizione generale sovrapponibile a quella citata esposta da Polluce in merito all'ortigomachia³².

Dalle testimonianze addotte a partire dalla commedia antica pare incontestabile il fatto che le gare tra uccelli (quaglie o galli) erano l'oggetto di una passione sfrenata dei giovani ateniesi dell'epoca, tanto che il termine ὀρνυγομανία, «la mania per le quaglie», finì per entrare nell'uso corrente. Lo conferma lo stoico Crisippo in una discussione di filosofia morale recuperata da Ateneo di Naucrati, un concittadino di Polluce, nei *Deipnosophistae*:

Τὴν δὲ μανίαν τοὺς πολλοὺς φησὶν ὁ Χρῦσιππος ἐν τῇ εἰσαγωγικῇ Περὶ Ἀγαθῶν καὶ Κακῶν πραγματεία τοῖς πλείστοις προσάπτειν. Καλεῖσθαι γοῦν τὴν μὲν γυναικομανίαν, τὴν δ' ὀρνυγομανίαν· τινὲς δὲ καὶ δοξομανεῖς καλοῦσι τοὺς φιλοδόξους, καθάπερ τοὺς φιλογύννας γυναικομανεῖς καὶ τοὺς φιλόρνιθας ὀρνιθομανεῖς, τὸ αὐτὸ σημαίνοντων τῶν ὀνομάτων τούτων, ὥστε καὶ τὰ λοιπὰ μὴ ἀλλοτρίως καλεῖσθαι τὸν τρόπον τοῦτον. Καὶ γὰρ ὁ φιλόψος καὶ ὁ ὀψοφάγος οἷον ὀψομανῆς ἐστὶ καὶ ὁ φίλοιος οἰνομανῆς καὶ ὡσαύτως περὶ τῶν ὁμοίων, οὐκ ἀλλοτρίως τῆς μανίας κειμένης ἐπ' αὐτοῖς ὡς ἀμαρτάνουσι μανικῶς καὶ τῆς ἀληθείας ἐπὶ πλείστον ἀπαρτωμένοις.

Crisippo nel trattato introduttivo *Sui beni e sui mali* dice che i più attaccano molti significati al termine *manía* (follia, insania), parlano per esempio di *gunaikomanía* (pazzia per le donne), *ortugomanía* (pazzia per le quaglie), alcuni definiscono quelli che sono ansiosi di avere una buona fama come *doxomanéis*, così come *gunaikomanéis* quelli che amano le donne ed *ornithomanéis* quelli a cui piacciono gli uccelli, dal momento che questi termini hanno lo stesso significato, pertanto anche gli altri lemmi sono formati non diversamente allo stesso modo. E di fatti uno che ama il pesce e ne mangia avidamente è pazzo del pesce (*opsomanés*) e del vino chi beve vino (*oinomanés*) e similmente per casi uguali, e così

³¹ Cfr. SCHUSTER 1956, col. 910; FITTA 1998, p. 127; EMBERGER 2015, p. 256.

³² Vd. 4, 29-30: «ἐν μάχῃ ἀλεκτροῶν ἐν τῇ πρὸς ἄλλον ἀγωνία ἡττηθεὶς οὐκ ἂν ἄσειε. Καὶ γὰρ τοι φρόνημα αὐτῶ κατέσταλται καὶ μεμείωται καὶ καταδύεται γε ὑπὸ τῆς αἰδοῦς. Κρατήσας δὲ γαυρὸς ἐστὶ καὶ ὑψαυχενεὶ καὶ κυδρουμένῳ ἔοικε», Cfr. Paraskevaidis 1989, p. 84; Lazos 2010, p. 111. La credenza nel carattere bellicoso di tali uccelli perdura in età bizantina, come dimostra l'*Oneirocriticon* di Achmet (X secolo) 292 ed. F. Drexl che interpreta il sogno di una gara di galli come un presagio di afflizione: «εἰ δὲ ἴδῃ, ὅτι ἐμάχετο μετὰ ἀλεκτρούονος, εὐρήσει θλίψιν», Cfr. OBERHELMAN 1987, p. 11.

parimenti il termine *manía* è applicato a quelli che commettono errori in preda alla follia e deviano largamente dalla verità³³.

Bisogna rilevare che nella discussione dei composti a secondo formante *-manía* lo stoico cita con enfasi l'insana passione per le quaglie subito dopo la pazzia per le donne (*gunaikomanía*) a sottolineare che queste erano le fissazioni più comuni dell'epoca e monopolizzavano l'attenzione dei giovani con un alto grado di frenesia. Oltre all'ossessione per le donne e le quaglie Crisippo ricorda pochi altri esempi di tali manie: eccessi alimentari come il consumo smodato di pesce (*opsomanía*) o vino (*oinomanía*) e la ricerca ossessiva di fama (*doxomanía*). Infine, l'*ornithomanía* è un sinonimo di *ortugokopía* che include evidentemente pure i galli come oggetto del fanatismo degli interessati³⁴. La passione sfrenata per le quaglie stigmatizzata da tale neologismo può riguardare ugualmente sia il gioco vero e proprio della quaglia percossa, in cui l'uomo interagisce direttamente con l'uccello, sia l'ortigomachia, in cui le quaglie si affrontano tra di loro davanti agli sguardi attenti degli spettatori, i quali provano diletto, assistendo a tale combattimento. Il filosofo non precisa gli strali polemici espressi da questo composto. Si deduce facilmente che l'*ortugomanía* comprenda senza distinzione entrambi i divertimenti dell'epoca basati sull'utilizzo di quaglie percosse e spinte alla gara.

In linea con tale tradizione filosofica Marco Aurelio si dichiara debitore dell'insegnamento del suo primo maestro Diogneto per il fatto di essere sfuggito in gioventù a stolte credenze magiche ed all'insana passione per le quaglie, applicandosi, al contrario, allo studio della sapienza e a nobili impegni intellettuali:

Παρά Διογνήτου τὸ ἀκηνόσπουδον· καὶ τὸ ἀντιστητικὸν τοῖς ὑπὸ τῶν τερατευομένων καὶ γοήτων περὶ ἐπιδῶν καὶ περὶ δαιμόνων ἀποπομπῆς καὶ τῶν τοιούτων λεγομένοις καὶ τὸ μὴ ὀρτυγοτροφεῖν μηδὲ περὶ τὰ τοιαῦτα ἐπτοῆσθαι.

Debbo a Diogneto di non applicarmi a cose futili, di non credere mai agli incantesimi e agli scongiuri dei demoni, dei ciarlatani e degli stregoni e ad invenzioni di tal sorta e di non avere la passione di allevare quaglie e simili idiozie.

Anche l'imperatore filosofo in questa notazione autobiografica non specifica il motivo per cui sia praticato l'allevamento delle quaglie, ma si evince chiaramente che la sua vibrante

³³ Vd. Chrysipp. Stoic. fr. 667 SVF3, 167 ap. Ath. 11, 464d-e.

³⁴ Cfr. ARNOTT 2007, p. 272; EMBERGER 2015, p. 256. Fowden 1986, 37; O'Meara 1989; O'Brien 2009, p. 28; ADDIES 2014, pp. 59, 160, 191.

polemica è diretta a quanti curavano gli uccelli destinati al gioco dell'*ortugokopía* e/o all'*ortugomachía*, due occupazioni futili da perditempo. L'*ortugotrophía* presuppone tali pratiche che distoglievano i giovani dell'epoca da impegni seri, dagli studi e dalle lettere, in cui viceversa il giovane Marco profonde tutto il suo zelo fin dagli anni della formazione.

In definitiva, la pratica dell'ortigomachia era corrente all'epoca al pari del gioco della quaglia percossa. In entrambi i casi s'impiegavano uccelli ben noti per la resistenza ai maltrattamenti ed il carattere particolarmente aggressivo. Tali peculiarità sono espressamente confermate dalla spiegazione del sogno di una quaglia offerta da Artemidoro (3, 5) che si richiama nel contempo alla descrizione del gioco di battere tali uccelli e merita, pertanto, di essere attentamente esaminata. L'oniromante contrassegna questi uccelli come particolarmente bellicosi e codardi (ὅτι μάχιμοί εἰσι καὶ ὀλιγόψυχοι). Secondo la sua interpretazione preannunciano, pertanto, discordie, contese o agguati proditori. Se esse sono ritirate, cioè trasportate fuori dal campo (εἰ μὲν μετακομισθεῖεν) a causa della loro viltà e riluttanza a battersi contro un uccello della medesima specie, offrono un presagio di morte, cioè di uscita dalla vita per i malati. Se, invece, rimangono in campo, questo non è un pronostico decisamente sfavorevole. Bisogna sottolineare che nel trattato di Artemidoro μετακομίζω è una *vox technica* desunta chiaramente dal lessico ludico, impiegata per designare gli esemplari trasportati fuori dal campo al termine della gara, a dimostrazione della familiarità dell'Oniromante coi riti in esame³⁵. Questa scelta certifica l'incidenza del gioco per lo sviluppo dei procedimenti metaforici, sui quali è costruita l'esegesi dei sogni proposta dagli *Oneirocritica*. Tale interrelazione non è casuale sia per la fortuna di tali moduli ludici sulla scena contemporanea, sia in generale per l'associazione stabile tra gioco, divinazione ed alea. L'azzardo della vita è espresso ugualmente dal comportamento e dalla visione in sogno della quaglia.

In Plutarco emerge in aggiunta la valenza divinatoria delle quaglie impiegate come un fattore di casualità e repute, pertanto, esemplari fatidici. Nella *Vita* di Antonio si rivela significativo il resoconto di *omina* riguardanti il protagonista desunti dal comportamento di questi uccelli posti a confronto in una gara conforme alle modalità di svolgimento abituali. La seduta di ortigomanzia è condotta non a caso da un indovino egiziano in accordo con la consueta prevalenza nella mantica greco-romana di professionisti stranieri, provenienti in genere dal Vicino Oriente o dal paese del Nilo³⁶. Il

³⁵ GIARDINO 2006, p. 443 n. 7 rimarca che μετακομίζω è adoperato qui con l'accezione del lessico tecnico del gioco di «spostare dal campo», cioè «ritirare da un combattimento», come si deduce dalla spiegazione di Artemidoro «per via della loro viltà».

³⁶ Cfr. FOWDEN 1986, p. 37; O'BRIEN 2009, p. 28; ADDIES 2014, pp. 59, 160, 191; COSTANZA 2019b, pp. 444-447.

racconto plutarcho, che ispira la scena dell' *Antonio e Cleopatra* di Shakespeare (1623) citata in esergo, attribuisce, invero, un esito veridico all'indagine divinatoria *de coturnicibus*. Il responso ottenuto dall'indovino egiziano corrisponde agli effettivi sviluppi dei fatti circa la contesa per il potere supremo, in cui Antonio risulterà il perdente nei confronti di Ottaviano al pari delle sue quaglie:

Ἦν γάρ τις ἀνήρ σὺν αὐτῷ μαντικὸς ἀπ' Αἰγύπτου τῶν τὰς γενέσεις ἐπισκοποῦντων [...] 3 Καὶ μέντοι τὰ γινόμενα τῷ Αἰγυπτίῳ ἐδόκει. Λέγεται γὰρ ὅτι κληρουμένων μετὰ παιδιᾶς ἐφ' ὅτῳ τύχοιεν ἑκάστοτε καὶ κυβευόντων ἔλαττον ἔχων ὁ Ἀντώνιος ἀπήει. Πολλάκις δὲ συμβαλόντων ἀλεκτρούνας, πολλάκις δὲ μαχίμους ὄρνυγας, ἐνίκων οἱ Καίσαρος.

Orbene era con lui (*scil.* Antonio) un indovino dall'Egitto di quelli che esaminano i genetliaci. [...] ³. E invero gli eventi sembravano dare ragione all'Egiziano. Difatti si dice che, quando gettavano le sorti per gioco su questioni che li concernevano entrambi o lanciavano i dadi, sempre risultava sconfitto Antonio, traendo il risultato peggiore. Spesso facevano combattere i galli, spesso le quaglie da combattimento e risultavano vincitori gli animali di Cesare³⁷.

Per restare nell'ambito degli uccelli citati, anche il gallo era una fonte di pronostici dedotti dal suo comportamento ed era uno strumento meccanico della procedura mantica al pari delle quaglie adoperate dall'indovino al servizio di Antonio. Un esemplare era collocato in uno spazio circolare diviso equamente in 24 settori, ognuno dei quali contrassegnato da una lettera dell'alfabeto greco. Su ogni lettera tracciata dal praticante si poneva un grano di frumento od orzo. L'indovino annotava i grani becchettati dal gallo in modo da trovare una sequenza di lettere, dalle quali traeva la risposta fatidica³⁸. L'anonimo professionista al servizio di Antonio grazie alle quaglie prevede la rovina del suo patrono, formulando un responso negativo, alieno da sospetti di compiacenza nel prospettare al suo mentore una brillante vittoria. Nel IV secolo l'ascesa al trono del successore di Valente (imp. 364-378) anima una serie di inchieste divinatorie condotte da Libanio e Giamblico, i quali improntano una seduta coi galli secondo il procedimento sopra descritto³⁹. Altre fonti

³⁷ Vd. Plu., *Ant.* 33, 2-3, cfr. EMBERGER 2015, p. 256.

³⁸ Per l'alettoromanzia (*ἀλεκτρομαντεία*, < gr. classico *alectrúion*, poetico *aléctor* = gallo, cfr. SCHOEMANN 1873, p. 298; BOUCHÉ-LECLERQ, I pp. 144-145; RIESS 1893, col 1363; HOPFNER 1924, I § 191, 195, 339, 356, 371, 394; II § 13; ID. 1928, col. 317 con rilievo sulla valenza eliaca dell'animale sacro al Sole, divinità della luce, quindi, antipatico ai demoni infausti, impiegato abitualmente nei rituali di magia protettiva. Sul gallo come reincarnazione di Pitagora ed Apollo, provvisto di notevoli poteri magici, cfr. THOMPSON 1936, pp. 33-44: in part. pp. 40-42; MARCOVICH 1988, pp. 174-175, 177.

³⁹ Vd. il resoconto di Giorgio Kedrenos, *Comp. Hist.* 1, 548 Bonn, in cui si specifica che la tecnica impiegata in tale contesto era l'*ἀλεκτρομαντεία*, cfr. Zonaras 3, 8, 2. In modo simile, invece di un gallo, si poteva usare un

mostrano il gallo come fonte di pronostici in virtù dei suoi talenti mantici, spesso in relazione al suo canto in momenti fatidici⁴⁰ o in ore inusuali⁴¹. In ogni caso è significativo che l'indovino egiziano considera i combattimenti tra quaglie assegnate rispettivamente ad Ottaviano ed Antonio, al fine di formulare un responso sull'esito della loro rivalità ormai insanabile. L'*ortugomachía* è, quindi, inscenata ripetutamente per stabilire a chi dei due spetterà il potere supremo. Tale rituale divinatorio attesta efficacemente la rilevanza della pratica ludica gravida di sottintesi agonali e perciò suscettibile di essere risemantizzata, offrendo un pronostico per questioni politiche della massima gravità.

Nell'età mediobizantina l'interesse delle fonti antiquarie per il gioco di battere le quaglie è dimostrato dal resoconto dettagliato preservato in parallelo da Fozio e dalla *Suda* che giova citare in sinossi⁴²:

Ὀρτυγοκόπος· παιδιὰ τις, ἐν ἣ ὄρτυγας ἰστᾶσιν ἐν γύρω, οὓς τύπτουσιν εἰς τὴν κεφαλὴν· καὶ ὁ μὲν ἐν τῇ γύρω καταβαλὼν τὸν ὄρτυγα λαμβάνει ἐξῆς οὓς ἂν δύναται· ὁ δὲ ἀποτυχὼν παρέχει θατέρω τοὺς ὄρτυγας τύπτειν· καὶ τοῦτο ἀνά⁴³ μέρος ποιοῦσιν· λέγει οὖν ἐν Ἀλκιβιάδῃ (1, 120a)· «οὐκ, ὦγαθέ, ἀλλὰ πρὸς Μειδίαν σε δεῖ τὸν ὄρτυγοκόπον ἰ ἀποβλέπειν καὶ ἄλλους.» Ἐν Φαίδωνι ὅτι οὐ πρὸς τοὺς τυχόντας ὁ ἀγὼν ἐστὶ, πρὸς δὲ τοὺς ἀρίστους· διόπερ οὐ ῥαθυμητέον, μηδὲ ὄρτυγοκοπεῖν μηδὲ περὶ τὰ τοιαῦτα ἐπτοῆσθαι.

Ὀρτυγοκοπεῖν· ἐν γύρω τιθέντες ὄρτυγα εἰώθασιν ἐπ' αὐτὸν βαδίζειν· ἔπειτ' ἐὰν μὲν πληγῆς ὁ ὄρτυξ ἔλθοι περυσσόμενος, περὶ τὸν πατάξαντα γίνεται τὸ βραβεῖον καὶ ἀποφέρει τὸν ὄρτυγα· ἐὰν δὲ μείνη περὶ τὸν ἄντικρυς, καὶ ἀποφέρει τοῦτον τε αὐτὸν καὶ ἕτερον παρὰ τοῦ λειφθέντος.

Ortugokópos (Battitore di quaglie): un gioco, in cui pongono le quaglie in circolo e le percuotono sul capo; qualcuno pone nel cerchio la quaglia e prende di seguito quante possibile, un altro non riesce e fa in modo di colpire le quaglie all'altro. E fanno così a turno. Dice dunque nell'*Alcibiade*: «Bisogna che tu tenga l'occhio su Midia, il battitore di quaglie, e su altri.». Nel *Fedone* che la gara non è questione dei primi venuti, ma dei migliori, pertanto, non si deve essere oziosi né per percuotere le quaglie né dedicarsi a pratiche di tal genere.

anello sospeso ad un filo e oscillante sui bordi di un cerchio, sulla cui superficie erano iscritte le lettere dell'alfabeto a riprova del fatto che tale procedura rientra nell'ambito della cleromanzia (vd. nota 51).

⁴⁰ Il gallicanto è spiegato dagli indovini beoti come presagio di vittoria per i concittadini prima della battaglia di Leuttra, vd. Cic. *Div.* 1, 34, 74; Paus. 4, 32, 5, passaggi discussi da PRITCHETT 1979, p. 137. Viceversa, era segno di malaugurio nei giorni di nozze secondo una credenza popolare, vd. Ter. *Phorm.* 4, 4, 30, poiché si pensava che preannunziasse liti e contese.

⁴¹ Un tipico esempio si rileva nella *Cena Trimalchionis* in Petron. 74, 1; secondo Plin. *N.H.* 10, 49 il canto del gallo in ore inusuali è un presagio infausto per il padrone di casa, il quale avrebbe dovuto farlo sopprimere, cfr. SMITH 1975, p. 203; GRONDONA 1980, pp. 119-120; PETERSMANN 1995, pp. 79-80 = ID. 2002, pp. 43-44.

⁴² Phot., o 532, 534 THEODORIDIS 3, p. 109 = Suid., o 642 ADLER III, p. 563.

⁴³ τοῦτο ἀνά: τοῦτ' ἀνά in *Suda*.

Ortugokopéin (battere le quaglie): Sono soliti porre la quaglia in un circolo sul quale camminano. In seguito, se la quaglia percossa viene a spiccare il volo, il premio viene conferito a colui che l'ha colpita e questi ottiene la quaglia in premio; se invece si piazza dirimpetto, ottiene questa stessa ed un'altra da quella che è stata abbandonata.

4. CONCLUSIONI: VALENZA CULTURALE E PSICOLOGICA DEI GIOCHI DI QUAGLIA

Il gioco della quaglia è restituito per noi con vivida impressione dai poeti della Commedia antica, da un'allusione platonica, tra le quali il lessico di Polluce che riporta ampie notizie sui rituali del mondo classico non ancora del tutto desueti all'epoca, unitamente agli scoli a commento dei versi di Aristofane ed alle compilazioni bizantine (Fozio, Suda), che dipendono probabilmente da una fonte comune. Il divertimento prediletto nell'Atene del V secolo a. C. descritto in dettaglio dagli autori è corrente, infatti, fino all'età imperiale romana, quando persiste la sconsiderata mania per l'*ortugokopía*, come confermano le ripetute condanne in materia da parte degli scrittori ecclesiastici⁴⁴.

La battaglia tra quaglie generava in effetti sfrenate passioni sulla scena cittadina e rappresentava un formidabile detonatore di conflitti civici. In modo esemplare l'animale appare un transfert delle mal sopite passioni dei contendenti, i quali trasferiscono appunto sugli uccelli bellicosi non solo la propria carica di violenza, ma anche le rivalità civiche ed interpersonali alimentate dalla politica e dall'ambizione per l'egemonia foriera di costanti occasioni di confronto. Ad una prima analisi la competizione ludica offre un mezzo stabile per sfogare in modo indiretto risentimenti, tensioni, odi, scongiurando l'eventualità del ricorso alla violenza fisica tra avversari in modo incontrollato. Lo scontro tra gli uomini è, invece, sublimato con un meccanismo suppletivo, tormentando un uccello o assistendo al duello tra due o più esemplari.

Oltre ai due contendenti recanti ciascuno la propria quaglia si deve immaginare uno stuolo di spettatori, i quali li attorniano parteggiando per l'uno o per l'altro e manifestando rumorosamente il sostegno per i propri beniamini. Anche in questo caso, come usualmente avviene nell'agone della competizione ludica, il fatto di assistere al gioco, in cui altri si esercitano attivamente, assicura ugualmente intense emozioni. In questo spettacolo pare un elemento imprescindibile la partecipazione degli astanti e dei compagni di gioco a far ressa intorno ai protagonisti sulla scena. La lotta delle quaglie maltrattate duramente dai competitori dell'*ortugokopía* esemplifica, infatti, un modo

⁴⁴ Cfr. LAZOS 2002, p. 112.

evidente per prevalere sugli altri e riaffermare in modo spettacolare la propria superiorità. L'esempio noto grazie ai poeti dell'*Ἀρχαία* del politico Midia è assurdo a paradigma per la predilezione maniacale per le ornitomachie e rientra, agevolmente, nella prospettiva della conflittualità espressa nel più alto grado dalla contesa politica. Se ci immedesimiamo con le attività performative di questo personaggio molto attivo sulla scena dell'epoca, bisogna agevolmente concludere che i suoi compagni di fazione lo appoggiano attivamente anche quand'è intento a vessare gli uccelli, mentre i suoi avversari esternano rumorosamente la loro disapprovazione, distogliendo la sua attenzione e tentando così di disturbare le sue mosse. Attraverso queste gare era espressa facilmente la manifestazione del consenso o viceversa del dissenso politico. L'*ortugomachía* presuppone chiaramente un pubblico vocante e attivo in cui gli astanti sfogano le proprie passioni e parteggiano per una tra le due fazioni esemplificate dalle quaglie poste l'una contro l'altra in rappresentanza di altrettanti giocatori. La condanna di Midia liquidato come un volgare demagogo è passata ai posteri grazie alle testimonianze sopra esaminate di Platone e dei Comici, i quali incarnano la prospettiva dei detrattori di tale personaggio e ne descrivono le passioni ludiche come il tratto caratterizzante di una rappresentazione dai toni fortemente derogatori. Di converso, tali forme ludiche sono palesemente associate alla dialettica politica dell'attualità ateniese alimentatasi intorno ad una figura oggetto di polemica tanto da diventare un frequente bersaglio di critiche agguerrite.

In definitiva, gli animali feriti e percossi crudelmente riflettono in modo trasparente l'accanita lotta per la supremazia ingaggiata dai rispettivi proprietari ed allenatori, i quali fungono da registi e li ingaggiano per farli scontrare in loro vece. Ciò dimostra ancora una volta che l'uomo, quando impiega l'animale, sviluppa un discorso autoreferenziale, ripensando alle sue urgenze e necessità soggettive, com'è stato osservato. I ruoli assegnati agli uccelli nelle gare indicano, infatti, la specifica funzione sociale vigente nella comunità di riferimento e si conformano ai modelli usuali di sfida a livello interpersonale già ampiamente sperimentati⁴⁵. Si attua, pertanto, una gara votata a stabilire un chiaro verdetto di vittoria con la peculiarità che non si avvia uno scontro frontale tra contendenti, bensì uno mediato, per interposizione.

Pure le partite con le pedine e i dadi esprimono in primo luogo la dialettica tra i competitori mediante i lanci sul tavoliere e rimandano alla dimostrazione plateale della

⁴⁵ Parimenti a proposito dei combattimenti di galli BRÜGGENBROCK 2006, p. 135 conclude: «Die mentalen Voraussetzungen für einen solch abstrakten Vorgang schließen die Vögel als Akteure wohl aus; wieder einmal reden die Griechen über sich selbst. Die Hähne veranschaulichen in ihren Kämpfen für die Athener die legitimen geschlechtsspezifischen Rollenzuweisungen innerhalb der Gesellschaft».

superiorità intellettuale del vincitore quale prerequisito necessario per la rivendicazione della preminenza politica⁴⁶. È esemplare in tal senso la raffigurazione del gioco delle «cinque linee» (πέντε γραμμαί) nella pittura vascolare attica ad opera di Exekias, in cui Achille e Aiace sono ritratti, mentre si affrontano con le pedine e si concentrano in una sfida volta a decretare il primato del primo ai danni del secondo⁴⁷. Pure il gioco antico con pedine (πεπτεία) o dadi (κνβεία) esclude, infatti, l'opzione del pareggio ed è orientato a decretare con sicurezza vincitori e sconfitti. Questi ultimi sono destinati a soccombere di fronte alle migliori qualità razionali dei loro contendenti e non possono evitare la disfatta neppure con la mossa disperata del tutto per tutto⁴⁸.

Nell'*ortugokopía* in aggiunta si pone in risalto l'elemento cruento associato alla violenza fisica esercitata non direttamente sull'avversario, ma invece sull'animale. Come proclama al riguardo il Solone di Luciano, sarebbe insensato sacrificare inutilmente giovani valorosi, impegnandoli in combattimenti ferali col risultato di privare la polis di difensori utili nel momento decisivo. Gli appassionati di gare di quaglie si rapportano dunque in duplice modo all'uccello in campo: essi sono chiamati ad un processo mimetico secondo un meccanismo esplicito d'imitazione, come notato. Questa sollecitazione è sospinta all'appropriazione del comportamento dell'animale vincente, con cui i giovani sono invitati ad instaurare un processo d'autoidentificazione. Di converso, i medesimi debbono sancire un'esplicita dissociazione rispetto alla quaglia sconfitta portata fuori dal campo, rifiutando in modo speculare la codardia di quanti fra i cittadini si sottraggano alle proprie responsabilità, disertando l'impegno belligerante⁴⁹.

⁴⁶ A proposito dei giochi di strategia, i cui diagrammi sono tracciati nelle fondamenta di templi, agorà, teatri, SCHÄDLER 2013a, p. 40 osserva: «En jouant en public, les joueurs mettent de plus en évidence des qualités personnelles et d'autres compétences: les joueurs ne maîtrisent pas seulement une planification stratégique et mathématique, mais ils sont également doués d'adresse».

⁴⁷ Anfora attica a figure nere (530 a.C.), Città del Vaticano, Museo Gregoriano Etrusco, vd. MENDNER 1978, col. 850; WOODFORD 1982, pp. 173-181; LAZOS 2010, pp. 118-119; SCHÄDLER 2013b, p. 50; CASTOLDI 2015, pp. 31-33; DASEN 2015. Aiace è il perdente davanti alla superiorità incontestabile del suo avversario, come mostrano alcuni segnali inequivocabili della scena raffigurata su una serie di circa 168 vasi.

⁴⁸ Questa tattica è definita proverbialmente come «spostare la pedina dalla linea sacra» (ἀφ' ἰερόα), cioè la linea centrale tra le cinque tracciate sul tavoliere, vd. Alc. fr. 351 V., Epich. fr. 202 K.-A., Sophr. fr. 122 Hordern, Pl. *Lg.* 5,739a, Men. fr. 205 K.-A., Theoc. 6,15-19, Clearch. Ἀρχαιοίλαος, fr. 11 Wehrly, Hsch. τ 1118 H.-C. (τὸν ἀφ' ἰερόα), Paus. Gr. α 176 Erbse, p. 167, Diogen. 3,36 *CPGI* 221 e 5,41 *CPGI* 259, Περί ἐτυμολογιῶν π 127, Eust. in *Il.* 633,59 e *Od.* 1397,28 = Suet. *De lud.*, TAILLARDAT 1967, pp. 105-106; SCHÄDLER 2009, pp. 177-194; ID. 2012; ID. 2013b, p. 51; KIDD 2017a, pp. 86-97; ID. 2017b, pp. 125-128; COSTANZA 2019a, pp. 99-103, 194-196.

⁴⁹ Un elemento di riflessione è addotto dalla comparazione antropologica con gli sciamani siberiani i quali imitano le gare di galli e altri animali, esaltando funzioni di gruppo e riappropriandosi di comportamenti, atti e gesti di rimando alla dinamica comunitaria, cfr. HAMAYON 2012, pp. 122-125.

Perciò, si comprova la necessità di traslare la gara, senza esclusione di colpi, dal combattimento armato tra efebi o giovani adulti agli uccelli che li impersonano sul palcoscenico dell'agone civico, fungendo da sostituti e rappresentanti simbolici. La rivalità interpersonale permane, infatti, l'elemento caratterizzante del gioco, mentre la violenza non è soppressa radicalmente, ma è esercitata in modo più sottile non già sui propri simili, bensì indirettamente sugli uccelli allevati a tal fine. Le sevizie inflitte a costoro configurano un atto surrogatorio rispetto ad una lotta ugualmente brutale contro i coetanei e sono investiti, perciò, di un ruolo vicario riguardo alle contropartite umane. In tal modo si prospetta altresì un metodo per scaricare tensioni represses e facilitare la convivenza del gruppo. Colui il quale ha allenato la quaglia più bellicosa, insensibile alle prove di resistenza cui è sottoposta, dimostra per esteso di essere il più valente tra tutti ed il più idoneo al comando. Per le gare dei galli è stato ribadito parimenti che il fascino presso il pubblico dell'epoca deriva essenzialmente dall'opportunità di mettere in scena in forma allegorica la contesa per la gloria e la preminenza sulla scena cittadina⁵⁰. Per le quaglie si avvalora quest'osservazione, assegnando la priorità alla dimensione prettamente politica. Certamente, per gli Ateniesi la gara tra codesti uccelli tematizza anzitutto un conflitto volto a riconoscere il detentore di un primato su basi stabili, non aleatorie. In questa prospettiva l'*ortugokopía* esula dai giochi di azzardo fondati sull'intervento della *Túche* o dalla mera casualità di un'estrazione a sorte in contesto cleromantico⁵¹. Al contrario, tale gara s'inserisce specificamente in una prova di abilità, in cui i contendenti mettono in campo i propri talenti nello sforzo di superare l'avversario e mostrare così la loro intelligenza, primeggiando sugli altri. Il controllo delle operazioni richieste dalla sequenza di atti codificati dall'*ortugokopía* così come dalle battaglie tra quaglie al fine di pervenire alla vittoria contro gli avversari non è affatto un comportamento fortuito, bensì una manifestazione razionale che premia i più abili e i più forti. Un binomio di capacità e gagliardia non è affatto secondario nell'agone, in cui sono impegnati i partecipanti ai rituali ludici con le quaglie. Da un lato è un gioco di strategia in cui una perizia consumata suggerisce le mosse migliori ed il momento più opportuno per intervenire in difesa o in attacco.

⁵⁰ Si veda la conclusione di BRÜGGENBROCK 2006, p. 138: «Nach Aussage der Griechen besteht das Faszinosum der Hahnenkämpfe gerade darin, den Streit um Ehre allegorisch zu inszenieren.».

⁵¹ Per l'applicazione di *sortes* (greco κληροί) che alimentano le riflessioni e speculazioni della cleromanzia classica, in cui l'estrazione in apparenza fortuita di un elemento è reputata il risultato della volontà della divinità, cfr. GROTTANELLI 2001, pp. 155-195; ID. 2005, pp. 129-142 con riguardo ai procedimenti ed al significato socio-politico della pratica divinatoria tramite sorteggio; BURKERT 2005, p. 37.

In merito all'aspetto competitivo di questo modulo ludico si può sviluppare, infatti, un'ulteriore osservazione: il protagonista agisce in modo attivo, vessando la quaglia dell'avversario con uno sforzo anche fisico, ma, d'altra parte, demanda un ruolo decisivo all'animale da lui allenato, quando lo sospinge dentro il cerchio, abbandonandolo ai tormenti accaniti di un suo contendente. In quest'ultima azione del gioco la quaglia esemplifica i meriti del suo proprietario/allenatore, il quale l'ha preparata con maggiore o minore perizia ad affrontare la prova. L'animale si rivela allora un mezzo finalizzato rigorosamente alla vittoria dell'*ortugokópos*, la sua arma per sbaragliare i rivali e conseguire l'agognato frutto degli sforzi pregressi durante le fatiche dell'allenamento. Le nostre fonti fanno allusione a questa fase, ma possiamo immaginare che rappresenti un periodo molto impegnativo e spossante per la coppia composta dall'addestratore e dalla sua quaglia, premurosamente nutrita e seguita con attenzione con notevole condivisione di spazi e dispendio di tempo⁵². In tal senso, si può perfino intravedere una cooperazione tra uomo ed animale al fine del raggiungimento dell'obiettivo prefissato corrispondente al trionfo contro gli avversari e gli esemplari da loro portati in campo.

A partire dai documenti la quaglia permane, quindi, uno strumento ludico, perché è strettamente controllato e condizionato dal suo proprietario, con il quale non s'instaurava necessariamente una relazione emotiva forte di compartecipazione né, per così dire, di complicità tale da abolire le barriere tra uomo ed animali. Tuttavia, un'eccezione in senso opposto è rappresentata dal caso sopra ricordato di Poliarco, il quale ha palesemente sviluppato un rapporto molto intenso con gli animali da lui allenati tanto da seppellirli con grandi onori e dedicare loro poesie composte per l'occasione. Non si esclude, perciò, che anche altri allenatori dell'età classica ed ellenistica si siano affezionati alle loro quaglie fino al punto di considerarle come fedeli compagni del gioco e alleati preziosi per la vittoria. Il rilievo assegnato alla storia di Poliarco da Eliano, indignato per i suoi eccessi sontuosi, lascia presupporre che si tratti di un'eccezione significativa, ma non della regola nel rapporto tra l'uomo e l'animale da combattimento. Nondimeno, quest'ateniese mostra di avere intensamente amato i suoi compagni di gara (galli e cani), elevandoli ad un rapporto paritario rispetto ai suoi simili e assimilandoli addirittura ai caduti per la patria, dunque i concittadini più meritevoli e degni di memoria. Di conseguenza, si prospetta la

⁵² Ad un gioco educativo per l'allevamento dei galli da combattimento fa riferimento Pl. *Lg.* 789B, con allusione ai fanciulli ateniesi recanti i pulcini selezionati per cimentarsi in futuro nelle gare: *τρέφουσι γὰρ δὴ παρ' ἡμῖν οὐ μόνον παῖδες ἀλλὰ καὶ πρεσβύτεροί τινες ὄρνιθων θρέμματα ἐπὶ τὰς μάχας τὰς πρὸς ἄλληλα*. Un quadro analogo va postulato per gli allenatori di quaglie.

possibilità di riscattare la quaglia ed altri animali in gara da una dimensione puramente strumentale, conferendo loro un rapporto pressoché paritetico.

In generale, il contesto di sfida tramite la bestiola condotta sulla scena e maltrattata severamente permane precipuo per intendere rettamente il gioco ed indovinare le ragioni di un così clamoroso successo tra i giovani ateniesi smaniosi di riportare la palma nell'agone civico, non solo sul campo da gioco. Questo spazio dal carattere eminentemente pubblico, come tutti i luoghi condivisi della *pólis* classica con grande afflusso di cittadini, era assunto, invero, a teatro privilegiato delle opposte rivalità. Attraverso questa mediazione le quaglie esemplificano, concretamente, le modalità del confronto ed offrono, quindi, una rappresentazione simbolica delle aspirazioni dei contendenti ansiosi di primeggiare. La vittoria decisiva appare, dunque, il risultato di un processo complesso basato su un'accorta pianificazione ed una tattica calcolata dietro ogni mossa. A tal fine, la combinazione di fattori concomitanti dimostra l'abilità nella gestione degli uccelli da combattimento da parte dei vincitori. Agli occhi dei partecipanti tali requisiti configurano una prova determinante per una gestione altrettanto efficiente del governo e dei problemi complessi attinenti all'arte del comando.

L'immagine culturale della quaglia elaborata nella società greco-romana è attestata in modo icastico dai documenti citati di oniromanzia relativi all'interpretazione di tale uccello apparso in sogno. Il dato pertinente all'ortigomanzia si salda indissolubilmente all'utilizzo proposto concretamente nell'universo ludico. Nella storia delle idee è questo, infatti, il simbolo di un animale particolarmente bellicoso che era evidentemente basilare per esprimere le tensioni interpersonali dell'universo maschile di rimando ad un modello sociale fondato sulla viva sollecitazione dello spirito di competizione. Una società come quella greco-romana atta a favorire energicamente uno spirito agonistico è, necessariamente, alla base dello sviluppo di giochi di ruolo con una decisiva componente non meramente aleatoria per determinare la vittoria. Se si analizzano attentamente i fattori sociali dell'*ortugokopía* antica, si rinvia ad una fisionomia precisa dei giocatori: le ragazze sono rigorosamente escluse come praticanti, trattandosi di un rituale prettamente maschile.

D'altra parte, non è certo un gioco della prima infanzia, ma è effettuato al contrario da giovani efebi e adulti di estrazione urbana e membri dell'*élite*, come Midia mostra in grado esemplare. Anche per l'età romana sappiamo che il giovane Marco è stato distolto da pratiche inerenti alle quaglie, allorquando si trovava nella fase della sua prima formazione, mentre sono restati irretiti in questi dilette i suoi coetanei.

Il gioco della quaglia percossa e forme ludiche affini confermano, pertanto, che per l'uomo pensare l'animale significa in modo ineludibile pensare anche sé stesso, proiettando su questo strumento (e compagno) di gara aspirazioni, rivendicazioni, costruzioni sociali previamente impostate e consolidate al fine di riaffermare in modo precipuo un'identità strategica.

Salvatore Costanza

e-mail: salvicost@yahoo.it

BIBLIOGRAFIA

ADDIES 2014: C. Addies, *Divination and Theurgy in Neoplatonism. Oracles of the Gods*, Farnham-Burlington/VT 2014.

ANDERSON 1976: G. Anderson, *Lucian. Theme and Variation in the Second Sophistic* (Mnem. 41), Leiden 1976.

ANTONETTI 1990: C. Antonetti, *Les Étoliens. Image et religion* (Annales Littéraires de l'Univ. de Besançon 405, Centre de Recherches d'Histoire Ancienne 92), Paris 1990.

ARNOTT 2007: W. G. Arnott, *Birds in the Ancient World from A to Z*, New York 2007.

BRÜGGENBROCK 2006: Ch. Brüggembrock, *Die Ehre in den Zeiten der Demokratie. Das Verhältnis von athenischer Polis und Ehre in klassischer Zeit*, Göttingen 2006.

BURKERT 2005: W. Burkert, *Signs, Commands, and Knowledge: Ancient Divination between Enigma and Epiphany*, in S. I. Johnston, P. T. Struck (eds.), pp. 29-49.

CANALI 1985: L.P. Wilkinson, L. Canali, R. Scarcia (curr.), Publio Ovidio Nasone, *Amori*, Milano 1985.

CASTOLDI 2015: M. Castoldi, *Atene e il gioco degli eroi*, in C. Lambrugo, F. Slavazzi, A.M. Fedeli, (curr.), *I materiali della collezione archeologica "Giulio Sambon" di Milano. 1 Tra alea e agòn: giochi di abilità e di azzardo*, Sesto Fiorentino (FI) 2015, pp. 31-36.

COMENTALE - MOST 2017: N. Comentale, G.W. Most, *Hermipp. Moīpai fr. 48-47 K.-A.: interpretazione e inversione*, «Rheinisches Museum» 149 (2017), pp. 1-16.

COSTANZA 2017: S. Costanza, *Performance e giochi d'iniziazione in Grecia antica: la «tartaruga» (chelichelônē) e il «calderone» (chytrinda)*, in M. Civitillo, S. Macrì, S. Romani (curr.), *Performatività e mondo antico: simboli, pratiche, oggetti, ritorni*, «Mantichora» 7 (2017), pp. 72-91.

- COSTANZA 2019a: S. Costanza, Giulio Polluce, *Onomasticon, Excerpta de ludis, Materiali per la storia del gioco nel mondo greco-romano (Hellenica 81)*, Alessandria 2019.
- COSTANZA 2019b: S. Costanza, *Dottrina magica nei manuali divinatori greci, bizantini e metabizantini*, in J.E. Sanzo, A. Mastrocinque, M. Scapini (eds.), *Ancient Magic: Then and Now*, Nordhausen, pp. 442-460.
- COSTANZA 2020: S. Costanza, *La χελιχελώνη: un gioco d'istruzione femminile e i suoi paralleli nel folclore neogreco*, «Maia» 70.1 (2020), pp. 85-104.
- CSAPO 1993: E. Csapo, *Deep Ambivalence: Notes on a Greek cockfight (Part I)*, «Phoenix» 47.1 (1993), pp. 1-28.
- CSAPO - WILSON 2018, E. Csapo, P. Wilson, *A Social and Economic History of the Theatre to 300 BC*, vol. II *Theatre Beyond Athens: Documents with Translation and Commentary*, Cambridge 2018.
- DASEN 2015: V. Dasen, *Achille et Ajax: quand l'agôn s'allie à l'alea*, «Revue Mauss» 46 (2015), pp. 81-98.
- DOVER 2016: K. J. Dover, *Greek Homosexuality*, with Forewords by S. Halliwell, M. Masterson, J. Robson, London-Oxford 2016.
- DREXL 1925: Fr. Drexel (ed.), Achmetis *Oneirocriticon*, Leipzig 1925.
- DUMONT 1988: J. Dumont, *Les combats des coqs furent-ils un sport?*, «Pallas» 34 (1988), pp. 33-44.
- DUNBAR 1995: N. Dunbar (ed.), Aristophanes, *Birds*, Oxford 1995.
- EMBERGER 2015: P. Emberger, *Tierquälerei in der griechisch-römischen Antike*, in R. Lafer, K. Strobel (Hrsg.), *Antike Lebenswelten. Althistorische und papyrologische Studien*, Berlin-Boston 2015, pp. 253-266.
- FITTÀ 1998: M. Fittà, *Spiele und Spielzeuge in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, tr. ted. C. Homann, Stuttgart 1998; ed. or. *Giochi, giocattoli e divertimenti nell'Antichità*, Milano 1997.
- FOWDEN 1986: G. Fowden, *The Egyptian Hermes: A Historical Approach to the Late Pagan Mind*. Cambridge 1986.
- FOWLER 1989: D. Fowler, *Taplin on Coks*, «The Classical Quarterly» n.s. 39 (1989), pp. 257-259.
- GIARDINO 2006: A. Giardino, G. Guidorizzi (curr.), Artemidoro, *Il Libro dei sogni*, Milano 2006.
- GIGANTE 1971: M. Gigante, *L'edera di Leonida* (Coll. Filol. Class. 1), Napoli 1971.
- GÓMEZ CARDÓ 2019: P. Gómez Cardó, *Menippus, a Truly Living Ghost in Lucian's Necromancy*, in D. Romero-Gonzalez, I. Muñoz Gallarte, G. Laguna-Mariscal (curr.), *Visitors from beyond the Grave. Ghost in World Literature*, Coimbra 2019, pp. 47-64.

GRONDONA 1980: M. Grondona, *La religione e la superstizione nella Cena Trimalchionis* (*Latomus* 171), Bruxelles 1980.

GROTTANELLI 2001: C. Grottanelli, *La cléromancie ancienne et le dieu Hermès*, in F. Cordano, Id. (curr.), *Sorteggio pubblico e cleromanzia dall'Antichità all'Età moderna* (Atti Tavola Rotonda dell'Università degli Studi di Milano, Dipartimento Scienze dell'antichità 26-27 gennaio 2000), Milano 2001, pp. 155-195.

GROTTANELLI 2005: C. Grottanelli, *Sorte unica pro casibus pluribus enotata. Literary Texts and Lot Inscriptions as Sources for Ancient Kleromancy*, in S. I. Johnston, P. T. Struck (eds.), pp. 129-146.

HAMAYON 2012: R. Hamayon, *Jouer. Une étude anthropologique à partir d'exemples sibériens* (Bibliothèque du Mauss), Paris 2012.

HOFFMANN 1974: H. Hoffmann, *Hahnenkampf in Athen. Zur Ikonologie einer attischen Bildformel*, «Revue d'Archéologie» n.s. 2 (1974), pp. 195-220.

HOLWERDA 1982: D. Holwerda (ed.), *Scholia in Aristophanem*, vol. II. 2: *Scholia vetera et recentiora in Aristophanis Pacem*, Groningen 1982.

HOLWERDA 1991: D. Holwerda (ed.), *Prolegomena de Comoedia, Scholia in Acharnenses, Equites, Nubes*, III.1 *Scholia Vetera in Nubes*, Groningen 1991.

HOPFNER 1924: Th. Hopfner, *Griechisch-ägyptischer Offenbarungszauber. Seine Methoden*, I-II, Leipzig 1921-1924, rist. Amsterdam 1974.

HOPFNER 1928: Th. Hopfner, *Mageia*, in *Real Encyclopädie*, vol. 14.1 (1928), coll. 301-393.

JOHNSTON-STRUCK 2005: S. I. Johnston, P. T. Struck (eds.), *Mantikê. Studies in Ancient Divination* (Religions in the Graeco-Roman World 155), Leiden-Boston 2005.

KARANIKA 2012: A. Karanika, *Playing the Tortoise: Reading Symbols of an Ancient Folk Game*, «Helios» 39.2 (2012), pp. 101-120.

KIDD 2017a: S. Kidd, *Pente Grammai and the 'Holy Line'*, «Board Game Study Journal» 11 (2017), pp. 83-99.

KIDD 2017b: S. Kidd, *How to Gamble in Greek: The Meaning of Kubeia*, «Journal of Hellenic Studies» 137 (2017), pp. 119-134.

KOCH-ARNACK 1983: G. Koch-Arnack, *Knabenliebe und Tiergeschenke. Ihre Bedeutung im päderastischen Erziehungssystem Athens*, Berlin 1983.

KONSTANTAKOS 2006: I. M. Konstantakos, *Τὸ κωμικὸ θέατρο ἀπὸ τὸν 4ο αἰῶνα στὴν ἐλληνιστικὴ περίοδο: Ἐξελικτικὲς τάσεις καὶ συνθηκὲς παραγωγῆς*, «Ἐπιστημονικὴ Ἑπετηρὶς τῆς Φιλοσοφικῆς Σχολῆς» 37 (2006) pp. 47-101.

LAZOS 2002: Ch. D. Lazos, *Παίζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ. - 1500 μ.Χ.*, Athina 2002.

- LAZOS 2010: Ch. D. Lazos, *Παιχνίδια των αρχαίων Ελλήνων. Παιδικά, αθλητικά, πνευματικά, τύχης, μαντείας*, Athina 2010.
- LEWIS-LLEWELLYN-JONES 2018: S. Lewis, L. Llewellyn-Jones, *The Culture of Animals in Antiquity: A Sourcebook with Commentaries*, New York 2018.
- MARCOVICH 1988: M. Marcovich, *Studies in Graeco-Roman Religions and Gnosticism*, Leiden-New York-København-Köln 1988.
- MATUSZEWSKI 2013: R. Matuszewski, *Dice, Cockfights, and the Limits of Decency: Athenian Game Houses as lieux de sociabilité*, «Przegląd Humanistyczny» 57, 2.437 (2013), pp. 65-77.
- MENDNER 1978: S. Mendner, *Gesellschaftsspiele*, «Reallexikon für Antike und Christentum» 10 (1978), coll. 847-895.
- MESTRE 2003: F. Mestre, *Anacharsis, The Wise Man from Abroad*, «Lexis» 21 (2003), pp. 303-317.
- MILLER 2004: St. G. Miller, *Arete. Greek Sports from Ancient Sources*, Berkeley-Los Angeles-London 2004³.
- OBERHELMAN 1987: S. F. Oberhelman, *The Interpretation of Dream-Symbols in Byzantine Oneirocritic Literature*, «Byzantino-slavica» 67 (1987), pp. 8-24.
- O' BRIEN 2009: C. O' Brien, *The Philosophy of Apollonius of Tyana: An Attempt at Reconstruction*, «Dionysius» 27 (2009), pp. 17-32.
- OLSON 2000: S. D. Olson, *We Didn't Know Whether to Laugh or Cry: The Case of Karkinos*, in D. Harvey, J. Wilkins (eds.), *The Rivals of Aristophanes. Studies in Athenian Old Comedy*, London-Swansea 2000, pp. 65-74.
- OLSON 2016: S. D. OLSON, *Eupolis, Heilotes – Chrysoun genos (fr. 147-325), Fragmenta incertarum fabularum (Fragmenta Comica 8.2)*, Mainz 2016.
- PADUANO 1979: G. Paduano (cur.), Aristofane, *Gli Acarnesi, le Nuvole, gli Uccelli*, Milano 1979.
- PALAGIA 2008: O. Palagia, *The Date and Iconography of the Calendar Frieze of the Little Metropolis*, «Jahrbuch des Deutschen Archäologischen Instituts» 123 (2008), pp. 215-237.
- PARASKEVAÏDIS 1989: E. S. Paraskevaïdis, *Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Α' μέρος*, «Πλάτων» 41 (1989), pp. 68-92.
- PARASKEVAÏDIS 1993: E. S. Paraskevaïdis, *Τα παίγνια των αρχαίων Ελλήνων: Δ' μέρος*, «Πλάτων» 45 (1993), pp. 18-36.
- PETERSMANN 1995: H. Petersmann, *Religion, Superstition and Parody in Petronius' Cena Trimalchionis*, «Groningen Colloquia on the Novel» 6 (1995), pp. 75-85 = ID., HESSEN 2002, pp. 39-47.

- PETERSMANN-HESSEN 2002: H. Petersmann, B. Heßen (Hrsg.), *Lingua et Religio. Ausgewählte Schriften zur antiken Religionsgeschichte auf sprachwissenschaftlicher Grundlage. Hypomnem. Suppl. 1*, Göttingen 2002.
- PRANDI 2005: L. Prandi, *Memorie storiche dei Greci in Claudio Eliano*, Roma 2005.
- PRITCHETT 1979: W.K. Pritchett, *The Greek State at War, Part 3: Religion*, Berkeley-Los Angeles-London 1979.
- PUCCI 1971: P. Pucci (trad.), in Platone, *Opere complete, IV Alcibiade primo, Alcibiade secondo, Ipparco, Gli amanti, Teage, Carmide, Lachete, Liside*, Bari 1971.
- SCHÄDLER 2009: U. Schädler, *Pente Grammai – The Ancient Greek Board Game Five-Lines*, in J. Nuno Silva (ed.), *Proceedings of Board Games Studies Colloquium XI*, Lisboa 2009, p. 173-196.
- SCHÄDLER 2012: U. Schädler, *Jeux de lignes: les pente grammai*, in I. Bardiès-Fronty, A.-E. Dunn-Vaturi (eds.), *Art du jeu, jeu dans l'art: de Babylone à l'Occident médiéval*, Paris 2012, p. 60.
- SCHÄDLER 2013a: U. Schädler, *Les lieux du jeu*, «Archéothema» 31 (2013), pp. 38-41.
- SCHÄDLER 2013b: U. Schädler, *Le jeu des cinq lignes: Ajax et Achille*, «Archéothema» 31 (2013), pp. 50-51.
- SCHUSTER 1956: M. Schuster, s.v. *Wachtel*, in *Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft*, Supplementband VIII, Stuttgart 1956, coll. 906-911.
- SMITH 1975: M. S. Smith (ed.), *Petronii Arbitri Cena Trimalchionis*, Oxford 1975.
- STAMA 2014: F. Stama (cur.), *Alessi. Testimonianze e frammenti. Appendice: Thurii: dalla fondazione alla metà del IV secolo a.C.*, a c. di L. Di Vasto, Castrovillari (CS) 2014.
- STEWART 2016: E. Stewart, *An Ancient Theatre Dynasty: The Elder Carcinus, the Young Xenocles and the Sons of Carcinus in Aristophanes*, «Philologus» 160.1 (2016), pp. 1-18.
- STOREY 2003: I. C. Storey, *Eupolis Poet of Old Comedy*, Oxford 2003.
- TAILLARDAT 1962: J. Taillardat, *Les images d'Aristophane. Études de langue et de style* (Annales Univ. Lyon, 3. sér., fasc. 36), Paris 1962.
- TAILLARDAT 1967: J. Taillardat, *Suétone, Περί βλασφημιῶν. Περί παιδιῶν. Des termes injurieux, des jeux grecs (extraits byzantins)*, Paris 1967.
- THOMPSON 1936: D.W. Thompson, *A Glossary of Greek Birds*, London-Oxford 1895, rist. 1936.
- TOŠEVA-NIKOLOVSKA 2014: D. Toševa-Nikolovska, *Chelenska Komediya*, Skopje 2014.
- VALGIMIGLI 1975: M. Valgimigli (cur.), Platone, *Opere complete, II, Cratilo, Teeteto, Sofista, Politico*, Bari 1975.

VOGT 1999: S. Vogt (Hrsg.), Aristoteles, *Physiognomica* (Aristoteles, *Werke in deutscher Übersetzung*, 18, VI), Darmstadt 1999.

WOODFORD 1982: S. Woodford, *Ajax and Achilles playing a game on an Olpe in Oxford (Plate Ilc-VII)*, «Journal of Hellenic Studies» 102 (1982), pp. 173-185.