

Questo testo viene reso disponibile per gentile concessione della rivista Lancillotto e Nausica, che lo pubblicò sul numero 1-2-3 del 1999. La conclusione a cui arriva l'autore è che nella Grecia del VI-V secolo a.C. lo sport non è culto estetico, ma una imitazione delle gesta di Dei ed Eroi. Secondo la lezione di Mircea Eliade, riattualizzare la storia sacra ed imitare il comportamento degli Esseri Soprannaturali significa che il Sacro è vissuto come la Realtà assoluta in cui si vorrebbe perennemente dimorare, l'unica che conferisce significato al mondo ed alla vita.

Il destino dell'eroe

di Tito Feriozzi



Figura 1 – Da un cratere attico del VI secolo a.C. Eracle impegnato in un incontro di pancrazio. Il modello sacro di questa competizione sportiva doveva essere la prima delle famose dodici fatiche dell'Eroe, perchè da un lato sono visibili una clava e un leone. Nell'affrontare il leone Nemeo – prima fatica di Eracle -, l'eroe dovette abbandonare le armi e battersi con le sole mani.



Figura 2 – Da un frammento di vaso attico del 430-420 a.C. conservato al museo di Tübingen. Afrodite, Dea dell'amore e della bellezza, sovrintende spesso ai divertimenti con la palla. Qui è raffigurata tra due ragazze (di una si intravede solo un braccio) che si tirano una palla. Secondo Omero Afrodite era figlia di Zeus e Dione, signora di una quercia dove la lussuriosa ed amorosa colomba faceva il nido; ecco spiegata la presenza della colomba nell'immagine.

Conviene muovere il discorso dai Diòscuri, per riannodare al tema della «ginnastica» il filo che la nostra cultura da gran tempo ha tagliato via dal corpo dell'eroe e da tutta la materia mitica; dai divini Gemelli, sì, osservati nel punto in cui Alceo (c. 620 a.C.) rivolge loro questa invocazione: «Lasciate l'Olimpo,/ audaci figli di Zeus e di Leda,/ e con animo a noi propizio apparite,/ o Castore e Polluce,/ che la terra e i mari/ correte su rapidi cavalli./ A voi è facile salvare i naviganti/ da pietosa morte, saltando da lontano/ sull'alto delle navi folte di rematori:/ girando luminosi nell'avversa/ notte intorno alle gòmene, portate/ luce alla nave nera»¹.

Modelli di perfezione

Salvatori amorosi dell'umanità in pericolo, instancabili galoppatori celesti, dotati di forza smisurata, agilità e velocità di movimento assolutamente sovranaturali, i due si distinguono l'uno dall'altro non nell'aspetto, ma soltanto per le rispettive – diciamo così – specializzazioni o preferenze sportive, che sono l'equitazione per Castore e il pugilato per Polidèuce. A rigore, quali figli di Zeus e di una donna mortale, dovremmo chiamarli Eroi: ma non essendo mai morti², non ne esiste alcuna tomba sulla quale possano ricevere i dovuti onori, e dalla quale ascoltare ed esaudire le preghiere dei mortali. Perciò, sempre e dovunque invocabili, chiameremo Semidèi i Diòscuri, senza tuttavia dimenticare che le loro funzioni – così egregiamente celebrate da Alceo – sono le stesse implicite nel nostro hèros (eroe), cioè la protezione, la difesa, la conservazione della comunità umana, specie dei suoi componenti più esposti a rischi mortali, come i naviganti e i combattenti. Assolvendo così degnamente a tali compiti, è chiaro che Semidèi ed Eroi si plasmano, nell'immaginario comune della società greca antica, come modelli di perfezione: sia quanto alla loro struttura corporea, che

¹ La magistrale traduzione è di Salvatore Quasimodo. Avrei preferito che l'illustre Poeta avesse scritto «o Castore, o Polidèuce», ripudiando l'inesatto, oltre che brutto, latino Polluce (Pollus, dove -lux = luce è tratto arbitrariamente da -leuk, anziché da -deuk) e riappropriandosi dell'originale Polydèukes, che significa «il dolcissimo». D'altra parte, è al gemello Kàstor che appartiene l'idea di luce, perchè il nome, dal verbo kàio = brucio, significa appunto «lo splendente».

² O meglio, Castore rischia di morire perchè il suo vero padre è il mortale marito di Leda; ma siccome Polidèuce dichiara che non si separerà mai da lui, Zeus concede anche a Castore l'immortalità e stabilisce che entrambi vivano alternando il loro soggiorno sull'Olimpo e sulla Terra.

riflette la saldezza della loro struttura morale e religiosa; sia per quel che riguarda la velocità, la precisione, l'incisività dei loro movimenti e dei loro gesti. Pertanto, l'esercizio fisico praticato in seno alla società ateniese del sesto e del quinto secolo a.C., - esercizio che è il fondamento stesso, si badi bene, dell'educazione del giovane e del cittadino - non può né deve apparirci come sollecitato da un vago igienismo e da un generico culturismo ante litteram, bensì da un acuto e costante spirito di imitazione (mimesis, che è la mimicry della classificazione di Callois) nei confronti di un ideale e reale repertorio di gesti e di comportamenti, creato e codificato in ambito divino, e reso «visibile» dalla tradizione mitica. Che, se aveva costituito il corpus didattico ottimale per l'aristocrazia eroica degli Achei omerici, tale rimane (su questo si deve insistere) sia per la nobiltà di stirpe sia per la folta borghesia che formano le classi dirigenti della pòlis.

Proviamo, tenendo ancora presenti le specializzazioni dei Diòscuri (i cavalli e il pugilato), a fare due esempi della continuità culturale di cui stiamo parlando, e che è essenziale per comprendere lo spirito informatore dell'intera ghyrnastikè tékhne. Dunque, nel 23° libro dell'Iliade, durante i giochi funebri in onore del defunto Patroclo, il vecchio e saggio Nestore ammonisce il figlio che si appresta a gareggiare nella corsa delle quadrighe. Il punto critico è, naturalmente, il giro della mèta: «Tu - dice in sostanza Nestore - devi rasentarla, avvicinandole il carro e i cavalli gradatamente e piegando il tuo corpo verso sinistra; e intanto incalza con la frusta e le grida il cavallo di destra allentandogli la briglia, mentre quello di sinistra rasenta la mèta così da vicino, che il mozzo della ruota sembri toccarla». Della mèta, un istante prima Nestore ha detto che l'ha scelta personalmente il Pelide Achille, o perchè quel tronco di larice e quelle due pietre fossero emblema del sepolcro di un antico «illustre estinto», oppure ancor più antico segno di confine. In ogni caso, per ciò stesso la mèta è già un punto sacro, ma lo diviene ancor più nettamente, rispetto alla sacralità totale del campo di gara, a causa del fatto che lì sta andando il Fato ad assidersi per decidere della sorte di ciascun corridore. «Se ti riuscirà di girare la mèta correttamente - prosegue Nestore - in tal caso vincerai, perchè una volta sulla dirittura non ti raggiungerebbero neppure cavalli di nascita divina come Arione: cavalli della cui esistenza non è lecito dubitare, come del fatto che ogni arte (tékhne), ogni perizia non nasce spontanea dall'uomo, ma da un Dio» - così afferma Socrate al rapsodo Jone (nel dialogo platonico omonimo), commentando i versi di Omero sull'ammaestramento impartito da Nestore al figlio. In conclusione, sacra è l'arte equestre, sacri il terreno di gara e la mèta fatale, sacra l'immagine evocata dal divino Arione, e sacri comunque i cavalli tutti, quali anamòrfosi del potente Poseidone³. Stiamo, dunque, cominciando a capire che la materia mitica non è la cornice poetica, non è un pleonastico orpello dell'impresa agonistica, ma sostanza e ragione d'essere della medesima: e questo, non solo nell'arcaica visione omerica del sentire Acheo, ma anche nella concezione creativa dei grandi poeti greci posteriori, come Pindaro, il quale, ad esempio, fa discendere la vittoria del pugile Diàgora di Rodi dalla nascita dell'isola emergente dagli abissi marini, e ne rinviene le cause prime nel volere di Zeus, negli interventi delle Parche e di stirpi semidivine di uomini e di cavalli ignìvomi⁴; oppure, ricordato da Agesidamo, altro pugile vittorioso, che il successo è «dono di Dio», invita le Muse a degnarsi di scendere a bacchettare tra la civilissima gente dell'italica Locri Epizefiri, patria del celebrato⁵.

Parimenti il mito caratterizza l'altro aspetto «sportivo» dei Diòscuri, cioè la corsa veloce⁶, nella quale Atalanta supera tutti i pretendenti alla sua mano, tutti tranne Ippomene, il quale però vince

³ E qui credo opportuno fare una precisazione linguistica. La svolta del carro nell'ippodromo si chiama in greco kampé, dal verbo kàmptein, che vuol dire «curvare, svoltare, girare intorno» e, in musica, «modulare». Ma da kampé e da kàmptein si forma anche un aggettivo che riguarda soprattutto il corpo umano, kàmpios, che significa «flessuoso». Di qui, pertanto, cioè dal buon addestramento fisico e dalla conseguente abilità di girare bene la mèta nella corsa delle quadrighe, ritengo che derivi il nostro sostantivo «campione», e non - come si sostiene comunemente - dal latino campus inteso come «campo di battaglia».

⁴ Olimpica VII.

⁵ Olimpica XI.

⁶ Che Castore effettua con il cavallo, d'accordo, ma la corsa a piedi nasce, nella notte dei temi indoeuropei, come tentativo (regolarmente frustrato) di eguagliare il cavallo. Infatti, la radice linguistica del verbo «correre» è kers, che

con l'inganno delle mele d'oro tramato a suo favore dalla potente Afrodite, dea dell'amore. Se a questo aggiungiamo il fatto che Atalanta – cacciatrice instancabile, travolgente nella corsa e restia al matrimonio – altri non è che la controfigura della dea Artemide, sorella di Apollo, dovremo concludere che il particolare della corsa possiede qui il carattere della centralità e, perfino, della insostituibilità propria grazie al contesto mitico che lo assume. E la pittura su vaso, che ci offre il più completo corpus iconografico dei miti, restituisce un'immagine di Atalanta come l'atleta femminile ideale, vestita di corta tunica secondo il pennello della fase arcaica, di «calzoncini» e reggiseno secondo il gusto della fase classica. Anche le corse con le fiaccole, molto popolari in Atene, hanno un significato solo in quanto connesse con divinità ed eroi del fuoco, come Efesto e Prometeo; oppure a quello strano dio caprino «Signore d'Arcadia», come lo canta Pindaro, cioè Pan, il quale corre velocissimamente da una cima all'altra dei suoi monti (Pan Oreibàsios) e, all'occorrenza, si slancia alla testa dei guerrieri Ateniesi nella piana di Maratona, atterrendo le orde persiane con l'urlo bestiale capace di incutere quello spavento terribile, paralizzante, tutto speciale, che dal dio prende il nome di pànico⁷.

Ancor più incisivamente che nel mito di Atalanta, vi sono casi in cui la corsa decide della vita e della morte, come quelle che Ettore ed Achille affrontano intorno alle mura di Troia, ma ad immortalarla, a deciderne l'esito, sono gli spettatori Olimpici: Zeus con la sua bilancia fatale, e Athena, il cui intervento ingannatore operato ai danni dell'eroe troiano causa la morte di Ettore. È in virtù di tale sublimazione che i due guerrieri anelanti, coperti di sudore e di polvere, sono entrati nella memoria collettiva che in loro onore – così amo credere⁸ – ha codificato tra le gare atletiche il dròmos enòplios, ossia la corsa con tutte le armi addosso⁹. Come si corre per la vita, così nel mito per la vita si lotta: donde, il blasone dell'immortalità alle gare atletiche di questo genere¹⁰. È, appunto, nell'ambito della decima fatica di Eracle, quella condotta contro Gerione, che l'eroe approdato in Libia si scontra con Anteo figlio di Poseidone¹¹: «La giovinezza – canta il poeta Diòtimo (fine III sec. a.C.) – alla lotta robusta addestrarono entrambi,/ il figliuolo di Zeus e quel di Poseidone./ Ora, non per una lebète di bronzo è la gara; ma a quale/ dei due tocchi di vedere la vita, e a chi la morte./ A terra è Anteo, ché doveva pur vincere Eracle, il figlio/ di Zeus: la lotta è cosa d'Argivi, non di Libii»¹². Così due concetti fa risaltare il poeta: anche i figli degli dèi, come i figli dei comuni mortali, debbono sviluppare le loro doti innate mediante l'addestramento; grazie alla costanza nella esercitazione i Greci sono superiori ad ogni altro popolo nell'agonismo.

Nel mito dei Sette contro Tebe – compresenti Zeus ed Hera, le Muse e le Khàriti (Grazie) – sono avvolte sia la lode che Bacchilide (fine V sec. a.C.) canta per Automedonte vincitore nel pentathlon, sia quella di Pindaro per il lottatore Aristomene. Qui il protagonista è figlio dell'isola di Egina; là Egina «la rematrice» è ricordata come amata da Zeus e madre dell'eroe Eaco¹³. Eppure la nostra memoria, così stimolata, corre a quel capolavoro egineta che è la statua di un giovane guerriero ignudo (ghymnos) che avanza vibrando l'asta e riparandosi col grande scudo rotondo; l'elmo che sovrasta i suoi riccioli non è un oggetto estraneo (caricaturale) al corpo nudo, ma il «doppio» sacro dell'elmo di Hades-Plutone, che conferisce l'invisibilità. E la lancia non è mai, nel mito, un'asta di legno con punta metallica, ma una metafora del raggio solare di Apollo, che tutto vede e in mezzo al

indica il «correre del cavallo». E non è un caso che kers somigli al sostantivo greco kéles, che traduce il cavallo da corsa.

⁷ Arduo sarebbe il compito di chi volesse selezionare le centinaia (o migliaia?) di parole e lemmi che la mitologia greca ha fatto confluire nel nostro linguaggio quotidiano.

⁸ cfr T. Feriozzi, Oplidromos; la corsa in armi di Ettore; in: Lancillotto e Nausica, 1984, n. 2/3, pp. 16/21.

⁹ Le gare ufficiali di corsa a piedi erano quattro: lo stàdion, il diàulos, il dòlikhos e il dròmos enòplios, cioè la corsa veloce, la doppia, quella di resistenza e la corsa in armi. Ma la corsa era anche parte del pentathlon, insieme a salto in lungo, disco, giavellotto e lotta.

¹⁰ Cioè la lotta (pàle), la lotta nel pentathlon e la lotta mista a pugilato nel pankràtion.

¹¹ Dunque Eracle, figlio di Zeus, e Anteo, figlio di Poseidone, sono cugini, essendo fratelli i loro eccelsi padri.

¹² Nella traduzione di G.P. Bona, in: Elogio Olimpico, Scheiwiller, Milano 1960.

¹³ Bacchilide è nella traduzione di N. Festa in: Le Odi e i frammenti di Bacchilide, Barbera, Firenze 1898. Pindaro invece è nella traduzione di L. Traverso in: Odi e Frammenti, Sansoni, Firenze 1956.

tutto identifica ed isola il bersaglio da colpire. Lo scudo è anch'esso un «doppio» sacro, in quanto imita, se non la bellezza e la perfezione dello scudo di Achille, almeno la totalità circolare dell'orizzonte terreno per il quale bisogna combattere, dopo aver onorato con giuramento le divinità patrie, la terra e i suoi prodotti, le sacre istituzioni¹⁴. Le corse e le lotte non ci facciano trascurare il gioco della palla, umile all'apparenza eppur presente negli spazi sportivi del *gymnasion* per l'agilità che conferisce al corpo e la prontezza all'occhio; per non dire della vitalità che sembra animare l'oggetto, sempre pronto a sorprendere imprevedibilmente il giocatore, a spiazzarlo come se rivendicasse una sua magica autonomia, alla stregua di quando, sottraendosi all'impulso direzionale impresso dal lancio di Nausica, va a cadere fuori del limite in modo che, complice Athena, la bella principessa dei Feàci possa scoprire il naufrago Odisseo¹⁵. E non appaia strano che la palla e la lotta nella lingua greca siano strettamente apparentate, la prima derivando a noi dal verbo *pallein* (= vibrare, agitare, scuotere), l'altra formandosi dallo stesso verbo col suono di *pàle* e annoverando, tra i componenti di una folta famiglia linguistica, il verbo *palàio* (= io lotto), il sostantivo *palàistra* (= palestra), ma soprattutto il nome proprio *Palàimon* (Palèmone, cioè «Il Lottatore»), che è appellativo di *Melikèrtes*, l'eroe protettore di Corinto e figlio della divinità marina *Inò Leukothèa* (la «dama bianca»), colei che protegge i naviganti e porge la sua sciarpa «salvagente» ad Odisseo in pericolo¹⁶. Eguale appellativo (*Palàimon*) spesso è stato usato, più che giustamente, nei confronti di Eracle.

Appaia altresì opportuno completare il quadro di grazia femminile con la rievocazione di quel coro di fanciulle che Pindaro contempla mentre danzano sui prati in fiore. Sia perchè la perfezione corèutica, che la *gymnastikhè* aspira a conseguire, è di origine divina; sia perchè il coro, che non è né può essere fine a se stesso nel sentire degli antichi (come stiamo per vedere), qui è dedicato a Persefone, figlia di *Dèmetra* e, nei soli mesi invernali, regina degli Inferi.

La sintesi armoniosa

Le Muse, dicevamo. Ma prima di riproporle quali celesti entità «canoniste» - per così dire - della *gymnastikhè tékhne*, non trascureremo di ricordare almeno il nome di altri modelli della stessa arte, alcuni dei quali, come *Tesò*, *Giàsone*, *Persò* ed *Eracle*¹⁷, si collocano appena al di sotto dei sublimi *Diòscuri*, mentre al di sopra si stagliano, archètipi sommi della gestualità corporea, le figure solari di *Apollo* e di *Hermes*. Questi, patrono delle palestre, paradigma della velocità in quanto celere messaggero dell'Olimpo, nonchè patrono della letteratura, dalla quale l'esercizio fisico trae imprescindibilmente la sua ispirazione e le sue regole (per non dire che a lui appartiene anche l'invenzione della cetra, lo strumento del canto e del ritmo che i bambini ateniesi portavano in spalla recandosi a scuola, che, secondo il mito, lo scavezzacollo giovinetto *Hermes* avrebbe barattato vantaggiosamente con *Apollo*); quegli (*Apollo*), identificato con *Helios* (il Sole) fin dal VI sec. a.C., patrono delle arti e caposquadra delle Muse (*Apòllon Mouseghétes*) nonchè protettore dell'umanità, raddrizzatore dei torti, e sommo giustiziere, pronto - in tali uffici - così a far «sonare» il suo dorato infallibile arco, quanto a colpire inesorabilmente di pugno. Le Muse, dunque. Lungi dal costituire un gruppo di nove «specialiste», all'interno del quale ciascuna coltiva esclusivamente l'orticello della sua disciplina preferita, le figlie di *Zeus* e di *Mnemosyne* rappresentano¹⁸ l'ideale divinizzato della *mousikhè tékhne*, o arte delle Muse, che è sì la Musica, ma nel significato pieno e

¹⁴ cfr T. Feriozzi, *La Panoplia dell'Eroe*, in: Lancillotto e Nausica, 1991, n.1/2, pp. 24/31.

¹⁵ *Odissea*, libro VIII.

¹⁶ Circa il nome *Melikèrtes* vorrei oppormi alla ipotesi etimologica avanzata dal *Kerenyi* (*Gli Dei e gli Eroi della Grecia*, Il Saggiatore, Milano 1963, p. 218), il quale ricava un «tagliatore o mescolatore di miele». A mio modesto parere il nome, invece, nasce da *meilikhe*, cioè dalla striscia di cuoio che fasciava il pugno dei pugilatori, e dall'aggettivo *karteròs* (= forte, potente, robusto, valoroso, ecc) o forse da *kàrtistos* (superlativo di *agathòs*), per cui *Melikèrtes* ha il significato di «colui che è fortissimo nel pugilato».

¹⁷ Anche qui, per favore, si abbandoni il latino *Ercole* (*Hercules*), che penalizza atrocemente il greco *Hérakles* (= gloria di *Hera*).

¹⁸ *Mnémon* = colui che ricorda, da *mimnésko* = rammento, invito al ricordo (cfr T. Feriozzi, *Tutte e nove danzano le Muse!*, in: Lancillotto e Nausica, 1991, n. 3).

vero di memoria poetica cantata e danzata con accompagnamento di flauto e cetra. Il che permette di capire perchè le discipline studiate dai piccoli ateniesi «cetra-in-spalla», si compendiasse nel leggere e scrivere (sotto la guida del grammatistés), quale percorso obbligato finalizzato alla memorizzazione ed alla declamazione delle opere poetiche di alto valore morale; nella musica, nel ritmo e nella poesia lirica (insegnate dal kitharistés), per imparare a cantare accompagnandosi con la cetra, e a muovere i primi passi nei vari tipi di danza; nella ginnastica, infine, per apprendere come si «scioglie» il corpo, in quali modi lo si rende agile e flessibile e, al tempo stesso, lo si irrobustisce, affinchè ogni sua parte si sviluppi non in maniera abnorme, ma in armonia con le altre, fino ad assumere – se possibile – la forma ideale teorizzata da Policleteo (secolo V a.C.) e da questi mirabilmente realizzata in numerose statue di atleti, ma esemplarmente – per giudizio unanime – nel celebre «giovinetto che tiene la lancia», o «Doriforo»¹⁹. Un curriculum del genere (che dovrebbe essere sempre ricordato per intero e commentato adeguatamente) non può non risultare come totalmente «avvolto», per così dire, dai veli delle Muse, dal momento che esse somministrano la materia mistica, in quanto depositarie della memoria mitica, storica e leggendaria, veicolandola attraverso la parola declamata, il canto e la danza, dopo che sono giunte a compimento le rispettive propedeutiche. Costituite, per la letteratura dalla morfologia e dalla sintassi del linguaggio parlato e scritto; per la musica dall'aritmetica armonica e ritmica; per la danza dagli esercizi ginnici.

E comunque si voglia rimescolare tale triade interdisciplinare, il «prodotto» non muta: concorrono alla formazione della virtù (areté) del futuro cittadino, virtù etica coincidente con la virtù politica, sole entità di un pàntheon fin troppo affollato, Mnemosyne (la memoria), le sue nove Figlie (l'arte di evocare, imitare, celebrare, cantare, danzare la materia mitica), Apollo, Hermes, i Diòscuri, e gli Eroi (la compiutezza dell'esercizio fisico, la esemplare perfezione del gesto, la dignità e la grazie del portamento). Non v'è posto per il dio Ares e i suoi furori guerreschi tra i divini referenti dell'educazione dei giovani ateniesi. «Noi, fa dire Tucidide a Pericle, non confidiamo nella esercitazione tecnica o in una preparazione fatta di astuti espedienti, bensì nel coraggio innato che si manifesta sul campo di battaglia»²⁰. Ed è stato scritto: «Più ancora che la formazione militare... il fine (dell'educazione in Atene) è... l'equilibrio psicologico, la perfetta rispondenza fra l'interno e l'esterno: la musica è espressione sensibile dell'armonia, la ginnastica addestra al pieno dominio della volontà sul corpo. Sintesi di musica e ginnastica è la danza la quale, nella sua forma corale, diventa il fattore e al tempo stesso il simbolo più perfetto di una completa educazione anche sociale»²¹.

Le gare sacre

Continuando ad approfondire la materia mitico-religiosa, che ingloba e sublima l'esercizio della ginnastica così come il suo approdo alla grande agonistica, noteremo che agèn indica, sì, tanto il luogo dove si gareggia quanto la gara, il gioco, la lotta in esso organizzati, ma anche, per testimonianza di Pausania, un essere sovranaturale (forse un dèmone nel senso buono che i Greci davano alla parola dàimon, corrispondente in parte al genius dei Latini) da inserire tra le divinità e gli eroi patroni dell'attività fisica²². Tra i quali, sul trono più alto, deve essere collocato in fin dei conti anche Zeus, considerato che l'aggettivo agònios era usato in suo onore, quale protettore ed arbitro supremo dei giochi; del che fanno fede il tempio e la grande statua a lui eretti ad Olimpia. Ma anche gli spazi dedicati alla preparazione all'agòn, cioè i Ginnasi, sono sacri, non solo per la

¹⁹ Copia da Pompei, al Museo di Napoli. Afferma Luciano di Samosata nel suo Peri Orkhéseos (Della Danza) che la straordinaria singolarità della danza sta nella sua capacità di educare contemporaneamente e in egual misura la forza degli arti e la flessuosità, come se racchiudesse in un unico codice la potenza smisurata di Eracle e la fragile delicatezza di Afrodite.

²⁰ Tucidide, I 24, II 65.

²¹ R. Tisato, Problemi dell'educazione e della scuola nell'antichità classica; in: L. Geymonat, Storia del pensiero filosofico e scientifico, volume I, Garzanti, Milano 1975, pp. 388-436.

²² La parola nasce dal verbo greco àgo (= muovo, conduco, spingo), uguale al latino àgo, e può significare anche «lite, processo giudiziario», oppure genericamente «pericolo, affanno». Il che fa scoprire il greco agonia, che è soprattutto «agitazione, angoscia», oltre che «lotta», e che è all'origine della nostra agonia, vera (ed ultima) lotta per la vita!

ricordata protezione di Hermes, ma pure per il fatto di erigersi presso sacri boschetti e fiumicelli, notoriamente abitacoli di un numero incalcolabile di Ninfe; i tre Ginnasi di Atene sorgevano, appunto, sulle rive del Cèfiso (il Liceo), presso l'Eridano (l'Accademia) e presso l'Ilisso (il Cinosarge)²³.

Anche le forme di gara che fino a questo momento sono restate fuori dal discorso, meritano attenzione ed una «lettura» in chiave mitico-simbolica. Esse sono: il salto, il lancio del disco e del giavellotto, tutte e tre comprese nel pentathlon (insieme alla corsa e alla lotta), e tutte e tre poste sotto il patronato di Apollo e di sua sorella Artemide. Il giavellotto infatti, nascendo come arma da caccia prima ancora che da combattimento, è strumento essenziale, insieme all'arco, della dea cacciatrice, oltre che simbolo del raggio di luce celeste, solare e lunare (Apollo e Artemide sono il Sole e la Luna), che squarciano le tenebre per lunghissimo tratto, quello che il lancio dell'arma simbolicamente cerca di percorrere. Pure il salto, che nell'antica agonistica olimpica era soltanto «salto in lungo», è imitazione dello sforzo che il cacciatore compie nell'inseguire una preda difficile, veloce ed agile in movimento frenetico dalle direzioni imprevedibili su terreni fortemente accidentati, dove ad ogni tratto può aprirsi una fenditura, una pozza o un corso d'acqua; e questi simbolicamente l'atleta supera con il suo salto. Il disco infine, di bronzo o di pietra che sia, non è altro che una «copia», se così può dirsi, del disco solare. Pertanto, il suo lancio rendeva omaggio alla quotidiana, celeste traiettoria del Sole, vitale per la natura e per tutti gli esseri viventi; anzi, ad una lettura in chiave magica, il lancio del disco ripetuto dai vari contendenti, in qualche modo risultava come conferma, a vantaggio dell'umanità, nella certezza che il Sole sarebbe tornato sempre a sorgere. Una rassicurazione ed un timore che possono farci sorridere, ma dei quali gli antichi non hanno mai avuto motivo di vergognarsi.

Nulla pertanto – e non lo si ripeterà mai abbastanza – dei gesti che gli uomini e le donne compiono nel gioco e nella competizione, può essere sottratto alla tradizione mitica²⁴, ossia alle volontà spesso contraddittorie degli dèi, alle passioni che scuotono gli eroi e li sospingono verso i loro tragici destini, cui segue immancabile l'apoteosi. Facendo apparire, vero e proprio deus ex machina, Eracle agli occhi di Filottète nella *katastrophé* della tragedia omonima, Sofocle fa dire all'eroe: «Tu puoi ben vedere che io ho ottenuto l'immortalità, quale premio alle fatiche sostenute e alle vittorie riportate. Sappi che anche a te è riservata la medesima sorte, dopo i travagli sofferti... Io ho il potere di inviarti il sommo Asclepio a sanarti dalla tua infermità. E lo farò... Ma dopo che avrete conquistato Troia, tu e i tuoi compagni dovrete persistere nell'onorare gli dèi e nel rendere loro il culto dovuto. A questo Zeus pospone ogni altra cosa poichè la religione, lungi dal cessare con la morte degli uomini, continua a vivere e non perisce giammai». E per quante (e inutili) ipotesi di dubbio si possano avanzare circa la fede religiosa dei Greci del V secolo a.C., chi oserebbe dubitare della considerazione profonda di cui il mito gode nella visione filosofico-religiosa di Sofocle? Proviamo ad andare indietro nella sua vita, molto indietro rispetto ai suoi ultimi capolavori come il «Filottète» e ritroveremo il giovinetto frequentatore di palestre e ginnasi. Infatti, il futuro grande tragediografo, nel primo anno della 75ª Olimpiade, ossia nel 480 a.C., fu prescelto 15enne affinché nudo (*gymnos*), con il corpo unto di olio e la cetra in mano, guidasse il coro dei fanciulli che intonavano il peàna (il canto di Apollo, Sol invictus) per la vittoria riportata dagli Ateniesi nella battaglia navale di Salamina.

²³ I Ginnasi avevano spazio per le lezioni di equitazione, per la pratica di lanci e salti. Vi erano poi piscine coperte, spogliatoi, locali per il gioco della palla, per il pugilato. Erano frequentati soprattutto dagli èfebi, ossia dai giovani di età tra i 16 ed i 20 anni.

²⁴ Per la comprensione della sacralità del gesto mitico ritengo utile la consultazione di K. Kerényi, *Gli Dei e gli Eroi della Grecia*, cit.; R. Graves, *I Miti greci*, Longanesi, Milano 1983. Come guida allo studio del mito ed alla relativa bibliografia cfr F. Della Porta, *Mitologia classica*, in: *Introduzione allo studio della cultura classica*, volume II (Marzorati, Milano 1973), pp. 197-268, con Atlante genealogico.