

## I GIOCHI IN OMERO

I giochi che nell'*Iliade* Achille organizza in onore di Patroclo (*Il. XXIII*, 259-897), in occasione dei funerali di quest'ultimo, è la più antica testimonianza letteraria sullo svolgimento di un agone sportivo in nostro possesso. Le onoranze funebri dell'età omerica possedevano un carattere pubblico. Quale migliore omaggio, ad un valoroso, dell'esibizione della forza e della destrezza nella forma ritualizzata, simbolica, della gara atletica? I giochi comprendono queste prove: la corsa dei carri (vv. 262-652), il pugilato (vv. 653-99), la lotta (vv. 700-39), la corsa (vv. 740-97), il duello in armi (vv. 798-825), il lancio del peso (vv. 826-49), il tiro con l'arco (vv. 850-83), il lancio del giavellotto (vv. 884-97). Riproducono i tipi di combattimento o le situazioni dello scontro fisico, perché i protagonisti sono i guerrieri.

Come premessa alle gare, Achille elenca, in generale, i premi, che fa portare dalle sue stesse navi, bottino di guerra delle battaglie precedenti (vv. 259-270). Viene indetta allora la prima gara, la corsa con i carri, e si enumerano i premi che si assegneranno ai cinque partecipanti (vv. 262-70): il primo classificato riceverà una donna esperta nei lavori domestici e un tripode; il secondo avrà una cavalla; il terzo un lebete; il quarto vincerà due talenti d'oro; infine il quinto classificato una coppa a due anse. Tutti i concorrenti ricevono un premio, ovviamente di valore diverso in base alla posizione d'arrivo, perché lo scopo delle gare non è vincere qualcosa, ma commemorare l'eroe morto.

Stabiliti i premi, Achille chiede chi vuole concorrere alla prima gara. Si alzano in piedi cinque contendenti (vv. 288-351), elencati in un ordine che va da quello che ha più possibilità di vittoria, a quello più debole. Il primo infatti ad alzarsi è Eumelo, che dopo Achille, possiede i cavalli migliori e più forti. Poi decide di partecipare Diomede: possiede i famosi cavalli di Troo, sottratti ad Enea durante la sua aristia. Terzo è Menelao, il quale decide di aggioiare il suo cavallo, Podargo, insieme alla cavalla di Agamennone, Ete, come a simboleggiare l'unità degli Atridi a capo degli eserciti. Poi si alza Antiloco, il figlio di Nestore: i loro cavalli sono di gran lunga inferiori, e per questo motivo il padre, con un lungo discorso che interrompe per un po' di versi l'elenco (vv. 306-48), cerca di dare consigli tattici al figlio, in modo che tecnica e astuzia possano compensare la scarsità degli animali. L'ultimo concorrente è Merione, scudiero di Idomeneo, al quale è dedicato solo un verso dove si dice solamente che preparò i cavalli. Il primo ad arrivare al traguardo è Diomede, seguito da Antiloco, Menelao, Merione ed Eumelo, al quale Achille propone di dare il secondo posto, poiché era stato sfortunatamente colpito da un incidente.

Le altre gare sono strutturate allo stesso modo: per primo Achille indica quali sono i premi per i vincitori, poi si alzano coloro che vogliono concorrere, e infine vi è la narrazione della gara.

La seconda gara è il pugilato, ed occupa meno versi rispetto alla prima. Lo scontro è indetto dalla presentazione dei premi, una mula non ancora domata e una coppa a due anse per il perdente. Si presentano Epeo, un mediocre guerriero ma con una corporatura possente che gli consentirà di raggiungere la vittoria, ed Eurialo. Vince Epeo, che con un pugno sulla guancia butta a terra Eurialo.

Segue la lotta, sport più prestigioso del pugilato, come denotano i premi proposti e la statura dei contendenti. Il vincitore riceverà un tripode del valore di dodici buoi, mentre lo sconfitto una donna esperta il lavori femminili. All'invito di Achille aderiscono due campioni, Aiace Telamonio e Odisseo, e la gara finisce a pari merito.

Quarta gara è la corsa, una prova antica e prestigiosa di velocità, che si svolgeva su un percorso rettilineo. Il primo premio è un cratere d'argento, di artigianato sidonio, definito il più bello sulla terra. Partecipano alla corsa Aiace Telamonio, Odisseo e Antiloco, sempre elencati in ordine di bravura, ma vince Odisseo, perché interviene Atena la quale fa addormentare Aiace, arrivato dunque secondo; terzo giunge Antiloco.

La quinta gara è il duello in armi; entrambi i partecipanti divideranno come premio le armi di Sarpedonte, la vittima più illustre di Patroclo (*XVI*, 663-5), mentre il vincitore avrà la grande spada

traccia a borchie d'argento che Achille ha tolto ad Asteropeo (XXI, 154-8). Aiace Telamonio e Diomede si levano a combattere, ma vista la pericolosità della gara, per non perdere dei validi combattenti, gli Achei pongono fine alla contesa senza decretare il vincitore.

Segue la gara del lancio del peso, e il vincitore avrà un grande masso di ferro, che gli fornirà il metallo per forgiare utensili e attrezzi per contadini e pastori. I primi a rispondere all'invito di Achille sono Polipete e Leonteo, poi Aiace Telamonio ed Epeo. Vince Polipete, e in questo caso solo il primo classificato riceve un premio.

Settima gara è il tiro con l'arco e ai concorrenti viene proposto ancora del ferro, dieci bipenni per il vincitore e dieci accette per il perdente. Partecipano Teucro e Merione: bisogna colpire una colomba legata all'albero della nave. Vince Merione, che colpisce la colomba in volo, liberata da Teucro il quale aveva reciso la corda con la freccia. L'ultima gara è il lancio del giavellotto; il premio per il vincitore è la lancia utilizzata nella gara, mentre l'altro riceverà un ricco lebete decorato con fiori. Si alzano per gareggiare Agamennone e Merione, ma Achille, inaspettatamente, dice che il re degli Achei è il migliore e gli consegna la lancia senza indire la contesa.

Un'altra funzione dei giochi era quella di rendere onore agli ospiti. L'ospitalità per i Greci creava un legame indissolubile ed eterno tra la famiglia dell'ospite e quella dell'ospitante. Ciò è descritto nell' VIII libro dell'Odissea, in cui si narra che dopo lunghi travagli Odisseo approda sull'isola dei Feaci. Lì l'eroe viene accolto nella reggia del re Alcino, che indice per lui un banchetto e delle gare. Inizialmente Odisseo non vuole partecipare, e solo i Feaci gareggiano e tra tutti si distinguono i migliori. Viene fatto dunque un elenco (vv. 109-119) dei partecipanti; di Eurialo vengono evidenziate le qualità, poiché egli è uno tra quelli che si distingueranno nei giochi. Inoltre viene citato negli ultimi versi, e dopo di lui i figli di Alcino, Laodamante, Alio e Clitoneo. I giochi dei Feaci sono cinque (vv. 120-30): la corsa, dove il più veloce fu Clitoneo glorioso; nella lotta vinse Eurialo; Anfialo superò tutti nel salto; nel lancio del giavellotto fu Elatreo il più forte, nel pugilato Laodamante, figlio di Alcino.

# StudentVille