



SALVATORE COSTANZA

## PERFORMANCE E GIOCHI D'INIZIAZIONE IN GRECIA ANTICA: LA «TARTA-TARTARUGA» (*CHELICHELÓNĒ*) E IL «CALDERONE» (*CHYTRÍNDA*)<sup>1</sup>

*We consider performance and initiation's rituals with respect to the tortoise game (chelichelónē). At first, Julius Pollux, the second-century CE lexicographer, describes the game, to which Erinna in her lost poem "The Distaff" and Eustathius also refer. This was a game for girls of marriageable age and it was performed, in order to instruct them to their future status as wives and mothers. As Pollux states, the cauldron game (chytrinda) was the exact counterpart of the chelichelónē for young boys. Finally, the deep social and religious meaning of these games, including performatory elements, such as dance, nursery rhymes, and ritual acts, is to be scrutinized, in order to better understand these rites of transition into the world(s) of adults.*

Tra le pratiche ludiche attestate in Grecia si evidenziano due riti dell'iniziazione femminile e maschile espliciti nel gioco della tartaruga (χελιχελώνη) e del calderone (χυτρίνδα). Entrambi sono descritti da Polluce, lessicografo ed oratore del II secolo d.C., maestro del futuro imperatore Commodo;<sup>2</sup> al primo fanno cenno altre fonti lessicografiche e antiquarie più tarde<sup>3</sup>.

Tali cerimonie svolgono una funzione peculiare d'istruzione e richiedono una sequenza di atti performativi coordinati in modo preciso, quali la danza in circolo intorno al(la) protagonista, la recita di una filastrocca, l'inseguimento rituale. La serie di atti prestabiliti tramandati dalla memoria collettiva è finalizzata, infatti, a definire l'identità dell'individuo all'interno del gruppo familiare e sociale. Il gioco obbedisce a regole chiare e consegna la *parthénos*, la nubenda, la quale impersona la tartaruga, al suo nuovo ruolo di moglie e madre di cittadini. I versi del ritornello popolare scandiscono in modo precipuo le differenti fasi esistenziali della donna giunta alla piena maturità attraverso la morte rituale della *parthénos*. Il passaggio al nuovo statuto esistenziale avviene in modo speculare nel gioco della χυτρίνδα per i *paídes* e comporta ancora una volta la recita di domande e l'alternanza tra una fase

1 Desidero ringraziare fervidamente Véronique Dasen per le sue preziose osservazioni ed il suo sostegno nell'ambito del progetto ERC *Locus Ludi, The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity*.

2 Per aspetti retorici e costruzione del lessico nella rinascita atticistica dell'epoca, cf. Zecchini 2007; Matthaios 2013.

3 Hesych. χ 320 Schmidt; Eustath. *ad Od.* XIX 411, 1914, 56-58 = Suet. *Περὶ παιδιῶν* 19, Taillardat 1967: 72.



iniziale d'immobilità dei giocatori seguita dall'inseguimento repentino dei compagni in un secondo tempo. Il ragazzo con la pentola dalle larghe anse sulla testa è iniziato a sua volta alla vita adulta attraverso l'identificazione con Mida e il portato educativo della violenza inflittagli dai coetanei, i quali lo percuotono, tentando di sfuggire al suo inseguimento.

Conviene valutare attentamente gli aspetti performativi di tali giochi d'istruzione ed apprendimento, per intenderne esattamente il significato e le risonanze profonde. Nel IX libro del suo *Onomasticon* basato su una struttura tematica Polluce dedica una sezione interamente alla sfera ludica (§ 94-129) ed offre diverse descrizioni di riti d'iniziazione e giochi erotici, come il *tēléphilon*, letteralmente l'"amore a distanza" (§ 127), praticato dagli innamorati con una capsula di papavero per conoscere in anticipo l'esito della loro storia sentimentale. Nelle intenzioni è paragonabile pur con differenti modalità di pronosticazione al m'ama-non-m'ama odierno cui ricorrono gli spasimanti, sfogliando una margherita<sup>4</sup>.

Riguardo alla *χελιχελώνη*, il "gioco della tartaruga" riservato alle giovani ragazze in età da marito, le *parthénoi*, si esamina dapprima il resoconto dettagliato trasmesso da Polluce (§ 125):

Ἡ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἢ παιδιὰ, παρόμοιον τι ἔχουσα τῆ χύτρα· ἢ μὲν γὰρ κάθηται, καὶ καλεῖται χελώνη, αἱ δὲ περιτρέχουσιν ἀνερωτῶσαι·  
χελιχελώνη, τι ποιεῖς ἐν τῷ μέσῳ;  
ἢ δὲ ἀποκρίνεται· ἔρια μαρῦομαι καὶ κρόκην Μιλησίαν.  
Εἶτα ἐκεῖναι πάλιν ἐκβοῶσιν· ὁ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπώλετο;  
ἢ δὲ φησι· λευκᾶν ἀφ' ἵππων εἰς θάλασσαν ἄλατο.

La tartaruga è un gioco di ragazze, che somiglia in qualche modo al «calderone». Una giocatrice è seduta e prende nome di tartaruga; le altre le corrono attorno, chiedendole:

“-Tarta-tartaruga, che fai nel mezzo?”

Ella risponde: “-Filo la lana di Mileto.”

Le altre le gridano di nuovo:

“-Tuo figlio è morto facendo che cosa?”

Ella replica loro:

“Dalle cavalle bianche in mare è balzato giù” (traduzione mia).

Come si vede, il canto e la corsa sono combinati insieme e la struttura ludica obbedisce a regole stabilite preventivamente. Anche i ruoli sono assegnati in anticipo ad ogni giocatrice. Mentre le compagne corrono tutt'intorno, la ragazza, che figura al centro come la tartaruga, svolge la funzione della protagonista. Il gioco presenta una struttura antifonica di quesiti-risposte, che rimonta allo schema

4 Cf. Costanza 2013a, a partire dall'attestazione più antica offerta dal poeta dell'età ellenistica Teocrito in *Id.* III 29.



tradizionale del compianto femminile greco, il γόος.<sup>5</sup> Inoltre si deve ricordare la memoria delle canzoni nuziali della tradizione popolare<sup>6</sup>.

L'analisi dei differenti elementi rivela il doppio senso del gioco che mira all'istruzione della giovane nel delicato momento di passaggio dal suo stato di ragazza immatura (ἄωρος) a quello di donna pronta alle nozze (ὥραία). Questi momenti sono regolamentati e prevedono competenze divine distinte, Afrodite è colei che riesce a coniugare la grazia seducente e il desiderio nella ragazza finalmente ὥραία, dunque pronta alle nozze, mentre la χάρις di Artemide è una grazia senza πειθώ, priva di persuasione, quindi inefficace. In ultimo, spetta a Hera di conciliare le Ore e le Cariti nella sposa, che accetta il vincolo presupposto per la generazione, nel momento in cui questo delicato equilibrio della bellezza femminile sancisce uno stato di ideale armonia.<sup>7</sup> Non si dimentichi che nell'evoluzione della lingua neogreca ωραίος/α viene a designare tutto ciò che è bello proprio sulla base della convinzione che bellezza e grazia pervengono alla perfezione all'ora opportuna nella magia di un attimo irripetibile.

Mediante l'esperienza ludica la giovane apprende il ruolo sociale di sposa e di madre, che le è riservato attraverso la performance affidata alla sua interpretazione.<sup>8</sup> Tale funzione del gioco come paradigma per inculcare le differenze di genere e insegnare alle bambine a diventare madri si perpetua esattamente nella letteratura neogreca del XIX-XX secolo, come mostra un'analisi socio-antropologica<sup>9</sup>.

La tartaruga esprime altresì il topos del pudore atteso dalla donna greca muta e discreta, quasi immobile secondo la mentalità dominante.<sup>10</sup> Già nella nota favola esopica (108 H.-H., cf. Servius, *ad Aen.* I 505, I 158 Th.) la ragazza, che rifiuta di sposarsi con Zeus per non abbandonare la tranquillità della sua casa, è punita dalla trasformazione in tartaruga. Il dio le assegna, infatti, mediante la metamorfosi una casa permanente (il suo carapace), che non dovrà più lasciare e dalla quale non potrà più separarsi. Come suggerisce il racconto, la tartaruga è associata alla sfera dell'οἶκος, all'interno della

5 Vd. Hom. *Il.* 24, 720-722, 746, Soph. *El.* 823-870, cf. Arthur 1980: 61; Seremetakis 1991: 99 per il compianto delle donne greche contemporanee; Neri 2003: 317; in genere Manwell 2005: 79.

6 Cf. Lambin 1986; *Idem* 1992: 23-24 sulla tarta-tartaruga; Zel'čenko 1999: 41-42; Lazos 2002: 699.

7 Cf. Saintillan 1996: 315-316; 327, 346.

8 Cf. Arthur 1980: 60; Manwell 2005: 77. In ogni caso si ribadisce la dimensione ludica come il dato prioritario e la performance, cui fanno riferimento gli autori, non può essere sovrinterpretata come una mera interpretazione attoriale sulla scorta di Griffith-Griffith 1991: 85.

9 Si vedano le riflessioni in merito di Patsiou 1999: 274.

10 La χελιχελώνη è l'emblema prescelto a rappresentare la vita femminile e domestica nell'immaginario collettivo. Si veda l'ammonimento rivolto alla donna saggia da Plut. *Praec. Con.* 30 *Mor.* 142c-d a non tenere un discorso in pubblico e non parlare davanti ad estranei, perché anche nella voce si mettono a nudo sentimenti, carattere e disposizioni d'animo. Cf. Braccini-Macri 2018: 92 in riferimento al gioco in esame; in genere Levianouk 2008: 208.



quale la donna è chiamata a consacrare interamente la sua esistenza. Una volta varcata la soglia della dimora maritale, ella deve custodire il focolare ed essere perfettamente cosciente dei suoi doveri, quali la filatura e la tessitura della lana, l'attività tradizionale per antonomasia della donna greca.

Nel quadro della cerimonia ludica le ragazze animano un dialogo serrato che mette in scena anche il tema della procreazione e della morte. In effetti, la tartaruga è pure una madre, perciò le sue compagne le domandano cosa sia stato di suo figlio e soprattutto è una madre, che ha perduto il proprio figlio (ὁ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπώλετο; tuo figlio è morto nell'atto di fare cosa?).

La fine del dialogo è carica di significato. Difatti appena la "tartaruga" pronuncia la parola fatidica ἄλατο ("è balzato giù"), si alza di scatto, saltando per acchiappare la compagna più vicina. Se questa viene catturata, diviene a sua volta "tartaruga" per un secondo atto del gioco (vd. Lazos 2002: 698).

I repentini cambiamenti di stato (mobilità/immobilità, ambiente terrestre/marino, corsa/stasi) sottolineano le differenti fasi esistenziali della donna prima e dopo l'iniziazione alla pubertà e i motivi connessi a tali momenti di passaggio (cf. Neri 2003: 248). Riguardo alla χελιχελώνη bisogna indagare pure la preziosa testimonianza offerta dalla poetessa Erinna di Teno vissuta tra la fine del V e gli inizi del IV secolo, la quale è prodiga di informazioni sulla pratica ed il senso profondo del gioco della "tarta-tartaruga" nella *Conocchia* (Ἡλακάτη), il poema in 300 esametri dedicato al ricordo dell'amica d'infanzia Baucide. Erinna fa riferimento al gioco in un frammento mutilo, decisivo per suffragare la descrizione di Polluce e confermare puntualmente le parole della filastrocca tradite nell'*Onomasticon*.

Si veda, dunque, il fr. 401, 13-17 SH = F4 ed. Neri 2003: 154-155, ai versi seguenti:

5	]χελύννα
6	σ]ελάννα·
7	χε]λύννα·
12	σε]λάνναν
14	β]α[θ]ὺ κῶμα
15 λε]υκᾶν μαινομέν[οισιν(ν)	π]οσσιν ἀφ'ἴ[π]]ω[ν·
16 αἰ]αῖ ε.ω μέγ' ἄυσα φ[	]χελύννα
17 ἀλ]λομένα μεγάλας [	]χορτίον αὐλᾶς·

5 ... 'tartaruga' / .... luna / ... 'tartaruga' / 12 ... luna / 14 ... nel flutto profondo / 15 [co]n piedi pazzi, da bianche cavalle [saltasti giù]: / 16 ahimè "mi fermo" urlai io forte: [e a mia volta] 'tartaruga', / 17 saltando [cominciavo ad inseguire] per il recinto della grande corte (traduzione Neri 2003: 157).



Il ricordo dei giochi infantili, che Erinna compiva con la sua diletta amica (συνεταιρία) Baucide, le permette di esprimere con delicatezza la nostalgia del tempo perduto, quando la compagna era ancora in vita. Il testo di Polluce consente d'interpretare il frammento come l'evocazione di un gioco inteso come rito di passaggio ed illumina gli esegeti moderni della *Conocchia* ad intendere correttamente i versi in esame (cf. Neri 1998 per l'analisi metrico-ritmica del ritornello). La testimonianza del lessicografo è decisiva per ricostruire il v. 15 del fr. 4 con la menzione del salto delle cavalle bianche. La tartaruga, di cui parla Erinna, non è l'animale reale, né lo strumento musicale designato dal suo carapace, cioè la lira, come si rileva in Saffo.<sup>11</sup> Come Bowra 1933 ha avuto il merito di riconoscere per primo, in Erinna è evocato precisamente il gioco della "tarta-tartaruga" descritto da Polluce.<sup>12</sup> In aggiunta la poetessa indica le coordinate spaziali della performance ludica e ricostruisce uno spazio interno corrispondente alla corte grande di una casa, non è dato sapere con precisione se quella di Erinna o di Baucide. In ogni caso si tratta della casa, dove la protagonista e l'amica hanno giocato nel periodo dell'infanzia, come chiarisce il ricordo delle bambole (*incipit* di v. 21: δαγύ[δ]ων) lasciate per sempre nel talamo<sup>13</sup>.

Non va trascurata un'altra precisazione, questa volta di ordine temporale: il gioco si svolge di sera sotto lo sguardo discreto e complice della luna evocata a varie riprese (vv. 6 e 12). Si effettua, dunque, un rito di passaggio al chiaro di luna, come conferma il rapporto tra σελάννα e χελώννα, accertata l'origine eolica e lesbica di questi termini, la cui fonte letteraria è rintracciabile nella poetessa Saffo (vd. fr. 96 V.).

Mara Michelazzo-Magrini (1975) ravvisa, invece, nel frammento di Erinna la descrizione della cerimonia nuziale di Baucide, negando la referenza alla pratica della χελιχελώνη. Obliterato il gioco iniziatico, rileva nella menzione della luna il riferimento allo splendore della bellezza di Baucide e nello stesso tempo un'allusione al suo tragico destino segnato dalla morte prematura e dal viaggio verso l'Aldilà. Secondo tale ricostruzione la tartaruga (v. 5) sarebbe solo un ricordo della lira suonata al momento delle nozze della sfortunata ragazza.

Di contro è basilare l'indicazione del gioco notturno associato ai rituali prenuziali delle giovani ragazze, che assume un significato differente alla luce del contesto storico-religioso.<sup>14</sup> Anche l'origine del menadismo, la folle corsa delle seguaci di Dioniso, è stata ricondotta in modo convincente ad un rituale prenuziale (cf. Bremmer 1984: 282-285).

11 Sapph. Fr. 58, 12 V.; Hesych. χ 343 Schmidt s.v. χελώνη.

12 Cf. Zel'cenko 1999: 44; Neri 2003: 243.

13 Per le bambole dell'infanzia di Erinna e Baucide, cf. Neri 2003: 317, 322, 333. Preziose osservazioni sulle risonanze di tali oggetti di rimando alle cerimonie nuziali e funerarie in Dasen 2012: 2015, 329.

14 Cf. Neri 2003: 257; Levianouk 2008: 209.



La presenza di bambini/e in occasione di feste notturne è bene attestata nelle celebrazioni rituali come le Arreforie, la festa delle fanciulle incaricate di portare i misteri: ἄρρητα. Le *parthénoi* tra i sette e gli undici anni scelte tra le famiglie più nobili di Atene vi svolgevano un ruolo di primo piano. Per un anno le arrefore vivevano nell'Acropoli ed erano incaricate di filare il peplo offerto ad Atena per le Panatenee.<sup>15</sup> In occasione delle Arreforie poste sotto la direzione dell'ἄρχων βασιλεύς, le fonti rilevano che le fanciulle erano radunate in uno spazio chiuso entro un recinto, probabilmente sui fianchi dell'Acropoli, giocando alla palla (σφαιρίστρα) in un modo ritualizzato che rimanda strettamente al cortile evocato nel fr. 4, 17 di Erinna.<sup>16</sup> Burkert interpreta questo gioco come facente parte del copione di un rito iniziatico atto a rimarcare il passaggio d'età alla maturità sessuale (1966: 11 = *Idem* 1990: 51). Sappiamo ugualmente che le fanciulle suonavano e danzavano nelle feste di Artemide a Brauron per le Tauropolie (vd. Deubner 1932: 208) e partecipavano attivamente alle cerimonie degli *Hyakínthia* in onore di Apollo Ὑάκινθος, la festa identitaria per eccellenza di Sparta strettamente riservata ai soli cittadini spartiaty.<sup>17</sup>

Questi elementi peculiari della scoperta della sessualità si ritrovano in combinazione con la danza ed i canti rituali nella storia di Apollo, il quale assume l'aspetto di una tartaruga per attirare Driope intenta a giocare con le ninfe secondo il racconto di Nicandro riportato da Antonino Liberale (XXXII, 1-2):

ἐπεὶ δὲ αὐτὴν ἠγάπησαν ὑπερφυῶς ἀμαδρυάδες νύμφαι καὶ ἐποίησαντο συμπαίκτηριαν ἑαυτῶν, ἐδίδαξαν ὑμνεῖν θεοὺς καὶ χορεύειν. 2. Ταύτην ἰδὼν Ἀπόλλων χορεύουσαν ἐπεθύμησε μιχθῆναι. Καὶ ἐγένετο πρῶτα μὲν κλεμμύς, ἐπεὶ δ' ἡ Δρυόπη γέλωτα μετὰ τῶν νυμφῶν καὶ παίγνιον ἐποίησατο τὴν κλεμμὺν καὶ αὐτὴν ἐνέθετο εἰς τοὺς κόλπους, μεταβαλὼν ἀντὶ τῆς κλεμμύος ἐγένετο δράκων.

Poiché le ninfe Amadriadi la amavano straordinariamente e ne avevano fatto la propria compagna di giochi, le insegnarono a celebrare con inni gli dèi e a danzare. 2. Una volta, Apollo la vide danzare e desiderò congiungersi a lei. Così divenne dapprima una tartaruga e, dopo che Driopea fece della tartaruga un motivo di riso e di gioco insieme alle Ninfe e se la mise in seno, il dio, mutando di nuovo aspetto, da tartaruga divenne serpente (traduzione Braccini-Macri 2018: 32).

15 Vd. Brelich 1969: 122-126, 235-238; Neri 2003: 251.

16 Vd. Aristofane, *Lysistr.* 641-647; Pausan. I 18, 2; Apollod. III 14, 6, cf. Dowden 1989; trad. it. 1991: 46-48; Costanza 2010: 16.

17 Vd. Brelich 1969: 145-147; Calame 1977: 191-202, 333-350; Pettersson 1992: 14.



La tartaruga è connessa in modo significativo all'universo ludico della fanciulla, che la accoglie per questo con fiducia, ma è assunta nello stesso tempo come l'elemento essenziale per il passaggio ad un nuovo stato esistenziale contrassegnato dall'integrazione nuziale e dall'unione con il dio foriera di una illustre maternità eroica<sup>18</sup>.

A proposito di Erinna, un altro elemento da rilevare è l'utilizzo della tecnica del *notum in novum* grazie al ricorso del repertorio sperimentato di effetti sonori e metrici della tradizione omerica. Nell'evocazione del salto di Baucide (v. 15) fa riferimento al *topos* omerico impiegato per gli eroi caduti dal carro (*Il.* VII 228, XXI 269) o per Patroclo, il quale rotola sotto gli zoccoli dei suoi cavalli (*Il.* XVI 794: ποσσὶν ὑφ' ἵππων, sempre in posizione clausolare)<sup>19</sup>.

In conclusione, la poetessa esprime una dimensione tragica del passaggio alla maturità nel suo breve poema disseminato di allusioni alla morte dell'amica. Il gioco della "tarta-tartaruga" giova a tradurre l'ambiguità esistenziale della nubenda, esprimendo un doppio senso drammatico sul crinale tra rimembranze, aspettative del futuro deluse e incompiutezza nel presente. La cerimonia ludica mette in scena la morte rituale della ragazza, alla quale corrisponde nel caso di Baucide anche la sua dipartita fisica. Difatti, ella è morta appena prima dell'agognato passaggio allo statuto di giovane sposa senza potere accedere all'età adulta.<sup>20</sup> Pertanto, è rimasta prigioniera in uno stato liminare, come si rileva in diversi miti iniziatici, nei quali manca l'esito finale, lungamente atteso del matrimonio. Nel mondo greco-romano non era concepito, infatti, un nubilato o celibato troppo prolungato, la misogamia è recepita positivamente soltanto a partire dall'età cristiana con un ribaltamento speculare di valori rispetto alla precedente *Weltanschauung* (cf. Faraone 1999: 90). A tal riguardo si pensi alla storia delle più grande delle Pretidi, Ifinoe, alla quale è negato il lieto fine nuziale concesso, invece, alle sorelle minori andate in sposa all'indovino Melampo e a suo fratello Biante, eredi dei due terzi del regno di Argo. La morte di Ifinoe celebrata nelle Agranie argive rinvia peraltro ad una festa dionisiaca bene attestata, che suggella il trasferimento della saga delle figlie di Preto alla sfera bacchica.<sup>21</sup> Le scaturigini primordiali del mito affondano, invece, in prima istanza in una colpa contro Hera da parte delle principesse argive duramente punite (vd. Costanza 2009: 10). Secondo le fonti le ragioni di tale colpa rimontano al disprezzo del simulacro o del tempio di Hera, la dea tutelare delle nozze ed al rifiuto sconsiderato di una larga schiera di pretendenti alla loro mano giunti da ogni contrada della Grecia.<sup>22</sup>

18 Come osservano Braccini-Macri 2018: 92-93 *ad loc.*, citando il parallelo di [Hom.], *H. Herm.* 4, 32 ove la tartaruga è per il dio bambino un bel giocattolo (καλὸν ἄθურμα) e ricordando a tal proposito il gioco della χελιχελώνη.

19 Cf. Zel'cenko 1999: 50; Neri 2003: 101, 285.

20 Sul rito di nubilità rievocato da Erinna, in cui si inserisce il gioco della tarta-tartaruga, cf. Neri 2003: 309, 333.

21 Cf. Seaford 1988: 126-127, Costanza 2010: 16.

22 Vd. Strabo 8, 6, 6 = Hes. fr. 130 Merkelbach West; 78 Most, cf. Fowler 1998: 10.



Questi comportamenti appaiono il riflesso di un atteggiamento antimatrimoniale diffuso presso le eroine refrattarie alle nozze, assimilabili, pertanto, alla categoria delle *παρθένοι φυγόδεμνοι*.<sup>23</sup> Anche Ippolito in quanto esponente di un ostinato *contemptus nuptiarum* è eroizzato dopo la morte prematura che rende definitivo il suo rifiuto della sfera di Afrodite. La sua vicenda paradigmatica va interpretata come l'esatto contraltare della storia delle Pretidi e conferma la ritrosia pervicace per l'altro sesso (cf. Kouretas 1977: 110).

Nella *Conocchia* l'atmosfera del distacco è resa con una malinconia trasognata adatta ad un tempo irrimediabilmente perduto, ritrovato soltanto al filo della memoria e della trascrizione letteraria. La grazia della sua Musa fa allusione ad una filastrocca popolare (vd. Hesych., χ 320: *χελεῦ χελώνη*), che è inserita nei suoi versi sfortunatamente frammentari (vd. Brelich 1969: 138, 145-147).

Numerose altre referenze letterarie si trovano nel poema di Erinna cesellato di citazioni erudite, al punto che è stata posta in dubbio l'esistenza reale dell'autrice perita a sua volta in giovane età.<sup>24</sup> La voce poetica di Erinna è da valutare, invece, nella sua originalità e non si esaurisce nello sfogo intimistico.<sup>25</sup> Va reso merito, infatti, al suo stile letterario ed alla coerenza strutturale della sua opera squisita, che giova a restituire insieme con la citazione di Polluce la filastrocca, sulla quale è imbastito il dialogo standardizzato tra il gruppo delle ragazze e la "tarta-tartaruga", la compagna seduta al centro del cerchio, che interagisce con le altre amiche. Sulla base di questi passaggi si perviene alla ricostituzione esemplare dell'edizione di Diehl (1924: 203; 1942: 41) basata sulle testimonianze di Erinna e Polluce (*Carmina popularia* Fr. 30c = PMG 876):

1. Παρθένοι· χελιχελώνη, τί ποιεῖς ἐν τῷ μέσῳ;
2. Χελικελώνη· ἔρια μαρύομαι καὶ κρόκην Μιλησίαν.
3. Παρ· Ὁ δ' ἔκγονός σου τί ποιῶν ἀπώλετο;
4. Χελ· Λευκᾶν ἀφ' ἵππων εἰς θάλασσαν ἄλατο.

1. *Ragazze*: Tartatartaruga, che fai nel mezzo?
2. *Tartatartaruga*: Filo la lana di Mileto.
3. *Rag.*: Tuo figlio è morto, facendo cosa?

23 vd. D'Ippolito 1964: 86-114 nel cap. 3° dedicato al tema con gli *exempla* di Nicea, Aura, Calcomeda, Beroe, in particolare le prime due subiscono il castigo della perdita della verginità ad opera di Dioniso.

24 Sul motivo della morte della poetessa a diciannove anni diffuso in età ellenistica nella poesia epigrammatica, vd. Asclepiade in *AP* VII 11 = T4 Neri 2003: 132; un Anonimo in *AP* IX 190 = T7 Neri 2003: 134. La controversia sull'identità dell'autore/autrice della *Conocchia* discende dallo scetticismo di Ateneo (VII 283d = F1 Neri 2003: 153) amplificato nel dibattito moderno fino a liquidare il poema come una finzione ellenistica, cf. Neri 2003: 223-224.

25 Si veda la definizione dei versi di Erinna come «souvenirs d'une voix entrecoupée de sanglots» in Collart 1944: 199.





4. *Tart.*: Dalle cavalle bianche in mare è balzato giù.

Infine, occorre tornare sul senso recondito del gioco scandito dagli effetti di allitterazione del ritornello (v. 1: *χελιχελώνη*, v. 2: *ἔρια μαρύομαι καὶ κρόκην*, v. 3: *ποιῶν ἀπόλετο*), che non si riducono ad un *non-sense*, né ad una formula oscura priva di significato attribuibile all'incoerenza del linguaggio infantile.<sup>26</sup> All'opposto l'insieme della filastrocca contiene sottintesi molto seri ed articolati, che rinviano ai momenti salienti dell'esistenza ricapitolati in una sintesi altamente istruttiva, della quale si è evidenziata la valenza pedagogica.

Una ricezione moderna della canzone è stata proposta da Anatole France nel suo romanzo *Thais* (Paris, Calmann-Lévy, 1890), ove è messa in scena la storia drammatica della donna egiziana traviata, della sua conversione ad opera dal santo monaco Pafnuzio, il quale finisce, tuttavia, per smarrire la sua fede e perdersi dietro il fantasma del fascino della redimenda. Si veda il passaggio nel cap. II del romanzo, *Le papyrus*:

Elle aimait les amusements, et à mesure qu'elle grandissait, de vagues désirs naissaient en elle. Elle dansait et chantait tout le jour des rondes avec les enfants errants dans les rues et elle regagnait à la nuit la maison de son père en chantonnant encore :

- Torlitortu, pourquoi gardes-tu la maison ?
- Je dévide la laine et le fil de Milet.
- Torlitortu comment ton fils a-t-il péri ?
- Du haut de ses chevaux blancs il tomba dans la mer.

Si constata che la canzone greca antica è trasmessa fedelmente nel romanzo, ma il suo significato è trasformato dallo scrittore francese del XIX secolo, al fine di evocare l'inquietudine lancinante della ragazza moderna perduta tra i suoi sogni languorosi nella solitudine della sua camera. Tali versi appaiono, infatti, fuori contesto; soprattutto è smarrita la dimensione iniziatica del coro femminile entro il gioco collettivo descritto dalle fonti greche come l'elemento peculiare.

L'immagine della tartaruga si riferisce, infatti, come notato, allo statuto della sposa, nello stesso tempo discreta e legata all'*οἶκος*, ma evoca ugualmente lo statuto del bambino e la sua protezione da parte della madre suggerita metaforicamente dal carapace.

Il movimento della tartaruga nella corsa repentina alla fine della filastrocca possiede un doppio senso e riconduce alla transizione della giovane avviata alle nozze. È da rimarcare che la distanza tra la tartaruga e le compagne adombra la separazione operatasi nell'universo femminile. Al momento del matrimonio la ragazza è obbligata a lasciare il focolare dei genitori e a rinunciare per sempre al suo

<sup>26</sup> Si ricordi il giudizio liquidatorio di Newell 1883: 31: «full and incoherent and obscure as those of our day frequently are ... reminding us of the repetitions of modern nursery tales». Anche Ebener 1976: 524 travisa il senso di questi versi, richiamandosi a formule magiche.



statuto di *parthénos*. La morte del figlio evocata nel lamento permette di descrivere, quindi, la separazione dalle altre ragazze, che si traduce su un piano simbolico nel distacco definitivo dal gruppo sociale di appartenenza. Sempre in ambito ludico Polluce descrive varie attività ludiche femminili incentrate sulle corsa, in cui le giovani in età da marito si appassionano, gareggiando in una sfida di velocità.<sup>27</sup> La rapidità proverbiale nella corsa, oltre ad essere un elemento ricorrente nelle saghe dionisiache è connessa indissolubilmente a personaggi femminili esponenti di una ribellione contro le nozze e di una ostinata virginità incarnata nel grado più alto da Atalanta nel *Catalogo delle donne pseudo-esiodeo*<sup>28</sup> e da Camilla nell'*Eneide*.<sup>29</sup> Il topos della velocità impareggiabile si ricollega a una condizione efebica, dunque liminare, segnata dall'eccellenza ginnica incontrastata e dalla difficoltà irrisolvibile all'integrazione matrimoniale.<sup>30</sup> Diverse fonti letterarie rappresentano il dramma costituito dal passaggio nuziale vissuto più o meno di buon grado e messo in scena dalla metafora del matrimonio come ratto. In ogni caso, l'esperienza nuziale interseca tutti gli stadi della vita femminile (cf. Seaford 1988: 127).

Il gioco della “tarta-tartaruga” consente, quindi, alle *parthénoi* di sperimentare mediante una performance ludica il valore sociale della transizione e dei rischi ad essa intimamente legati.

In definitiva, la tartaruga appare un simbolo polisemico, una figura liminare, «a boundary figure, a locus of oppositions» (cf. Arthur 1980; Karanike 2012), che rivela i nodi cruciali della sessualità e della vita sociale atta a codificare lo scenario della transizione nuziale, come mostrano gli sviluppi del gioco.

La “tartaruga” immobile per lungo tempo ed assunta per questa ragione a paradigma della vita domestica si slancia di colpo all'inseguimento delle compagne. La conclusione inattesa della filastrocca possiede una forte valenza simbolica, che si recupera al v. 15 del fr. 4, dove Erinna descrive il balzo alla rincorsa delle compagne nel recinto del cortile.

Il tema delle cavalle bianche esprime in modo icastico la potenza di un sentimento forte, uno slancio vitale e prepotente di rimando alle donne-giumente da addomesticare. In tale contesto si coglie un'allusione alla difficoltà di domare le ragazze nubili, le quali sono sovente paragonate nella letteratura greca alle puledre dal carattere selvaggio (Neri 2003: 248). L'*ἄζυγία* è la condizione delle vergini ignare del giogo maritale corrispondente al nubilato. L'ambivalenza di tale statuto è dimostrata dall'uso dell'aggettivo *ἄζυξ* indifferentemente per le bestie non aggiogate come per le ragazze non

27 Poll. IX 127: τὰς γὰρ νύμφας εὐφημοῦσαι θεοῦσι, παροξύνουσαι ἀλλήλας εἰς τάχος.

28 Hes. fr. 73-76 M.-W., cf. Schwartz 1960: 364-366; Hirschberger 2004: 458-460; Eadem 2008: 113-127.

29 Verg. *Aen.* VII 808-811, cf. Boyd 1992; Fratantuono 2007: 226-227; Idem 2009: 164.

30 Cf. Brisson 1997: 105, discussione complessiva del tema in Costanza 2013b.



ancora soggette al giogo nuziale. Tale duplicità di impiego si rileva in modo esemplare nell'epinicio di Bacchilide per il giovane Alessidamo di Metaponto<sup>31</sup>.

Il salto in mare, lo spazio liquido sacro ad Afrodite, può designare l'iniziazione alla vita sessuale, il momento faticoso della scoperta della sessualità (cf. Neri 2003: 285). In generale, questo balzo non è un tema umoristico o parodico di matrice folclorica (cf. l'interpretazione in tal senso di Zel'cenko 1999: 51-53). La corsa verso l'elemento liquido (mare/fiume) rappresenta invero l'approdo finale della fanciulla in fuga, perseguitata, insana ed appare una costante delle saghe di resistenza al dionisismo concluse sovente da un lavacro purificatore. È il caso delle Pretidi risanate nella sorgente di Lusi da Artemide nel finale dell'*epinicio XI* di Bacchilide<sup>32</sup>.

Andromache Karanika traccia un ulteriore parallelo oltremodo utile con un passaggio di Anacreonte, il quale utilizza l'immagine del salto dalla bianca scogliera di Leucade per tradurre efficacemente la violenza del sentimento amoroso (*PMG 376*):

ἀρθεις δηῦτ' ἀπὸ Λευκάδος / πέτρης ἐς πολὺν κύμα κολυμβῶ μεθύων ἔρωσι

Ancora una volta essendo saltato dalla roccia di Leucade, mi sono tuffato nel flutto bianco ebbro d'amore (traduzione mia).

Quest'interpretazione è sostenuta dalla presenza dei cavalli come simbolo dell'atto sessuale nella lirica greca arcaica (Karanika 2012: 104). Notoriamente nei lirici greci il tropo della donna puledra si trova d'altronde nelle rappresentazioni iconografiche del gioco dell'ἑφεδρισμός<sup>33</sup>.

In conclusione, il gioco della "tarta-tartaruga" acquista un significato educativo e didattico peculiare, ponendo in risalto i preparativi del matrimonio e la carica emozionale della ragazza greca in un contesto performativo. Costretta a subire il matrimonio e a sottostare ad alcune condizioni elementari, ella ha l'occasione di apprendere a riconoscere i ruoli da impersonare in differenti momenti della sua esistenza, integrando le regole del gioco della vita sociale e a separarsi dalle compagne per seguire il marito e sedersi al banco di filatrice nella casa, come la tartaruga, una volta che ha rinunciato definitivamente alla libertà goduta in precedenza.

Asserito il carattere normativo della pratica ludica, la performance trasmette regole di condotta alle giovani come quelle evocate da Erinna, le quali sono adunate a cantare e danzare all'aria aperta al chiaro di luna, in opposizione alle giovani sposate divenute mute ed intente a filare la lana nello spazio

31 Bacchyl. XI 105, cf. Stern 1965: 279; Burnett 1985: 190 n. 26; Maehler 1982: 232, *Idem* 2004: 153-154; Seaford 1988: 119, 121; Costanza 2010: 15.

32 Cf. Privitera 1971: 17; Graf 1992: 185; Marzari 2010: 49-51; Costanza 2010: 7-8.

33 Descrizione in Poll. IX 119, cf. Mandel 2013; Dasen 2016.



chiuso della loro casa. Preso congedo degli spazi e dei giochi dell'infanzia, le fanciulle sono ora tenute ad accettare l'integrazione nel mondo di Afrodite e di Hera, in ragione della bellezza pronta al matrimonio. La tartaruga non è solo un simbolo della sfera familiare e della quiete domestica, ma anche un animale sacro ad Afrodite e, quindi, un emblema dell'amore nuziale (vd. Livrea 1986: 90-92, *Idem* 1995: 479). Secondo Plutarco (*De Is. et Osir.* 75, *Mor.* 381E), lo scultore Fidia avrebbe posto una tartaruga sotto il piede della statua di Afrodite Οὐρανία dedicata nel santuario di Elide per indicare che le giovani hanno bisogno di essere sorvegliate e il silenzio conviene alle donne sposate nel ritiro della quiete nuziale<sup>34</sup>.

In breve, tenuto conto del potere del canto corale e della funzione protettiva del gruppo, il gioco della «tarta-tartaruga» assume una dimensione rituale rivolta a educare debitamente le *parthénoi* per il grande salto nella vita degli adulti (cf. Karanike 2012: 116).

Il gioco della χυτρίνδα, “il calderone”<sup>35</sup> è riservato all'universo maschile, che corrisponde alla χελιχελώνη, “la tarta-tartaruga” delle *parthénoi*, le ragazze in età prenuziale, come Polluce afferma esplicitamente ricordando le similarità cogenti tra i due riti ludici.<sup>36</sup> La descrizione del gioco del calderone è offerta precedentemente a § 113-114, ove il lessicografo ci informa che un giocatore si siede in mezzo ai compagni e prende il nome di “pentola”. Gli altri ragazzi corrono attorno a lui, infliggendogli percosse e atti violenti a carattere intimidatorio:

ἡ δὲ χυτρίνδα, ὁ μὲν ἐν μέσῳ κάθηται καὶ καλεῖται χύτρα, οἱ δὲ τίλλουσιν ἢ κνίζουσιν ἢ καὶ παίουσιν αὐτὸν περιθέοντες· ὁ δ' ὑπ' αὐτοῦ περιστρεφομένου ληφθεὶς ἀντ' αὐτοῦ κάθηται. Ἔσθ' ὅτε ὁ μὲν ἔχεται τῆς χύτρας κατὰ τὴν κεφαλὴν τῇ χειρὶ τῇ λαιᾷ, περιθέων ἐν κύκλῳ οἱ δὲ παίουσιν αὐτὸν ἐπερωτῶντες· «τίς περὶ χύτραν;»

κάκεϊνος ἀποκρίνεται· «ἐγὼ Μίδασι!»

Οὗ δ' ἂν τύχη τῷ ποδί, ἐκεῖνος ἀντ' αὐτοῦ περὶ τὴν χύτραν περιέρχεται.

La *chytrinda*, un giocatore si siede in mezzo ai suoi compagni e prende il nome di pentola. Gli altri giocatori girano intorno a lui, gli strappano i capelli, lo percuotono, lo colpiscono. Il giocatore seduto si volta e tenta di prendere colui che l'ha toccato e se questi viene preso, si siede a sua volta.

34 Su questa metafora vd. Llewellyn Jones 2003; Settis 1966, con i dubbi di Turcan 1968; Neri 2003: 246 con paralleli in ambiente vedico; Braccini-Macri 2018: 92.

35 Poll. IX 113-114 = *Carmina popularia* Fr. 29 = PMG 875.

36 Poll. IX 125: ἡ δὲ χελιχελώνη, παρθένων ἐστὶν ἡ παιδιά, παρόμοιόν τι ἔχουσα τῇ χύτρῃ (la tartatartaruga è un gioco di ragazze giovani, che ha affinità con il gioco della pentola).



Questo gioco si effettua quando un giocatore indossa la pentola con la mano sinistra, mentre corre in circolo, gli altri gli domandano:

«Chi tiene la pentola?»

E quegli risponde:

«Sono io, Mida!»

E se riesce a scalfare col piede uno di loro, quest'ultimo prende il suo posto e indossa la pentola (traduzione mia).

Il nome di calderone deriva dalla particolarità che una pentola dotata di due anse molte larghe era rovesciata sulla testa del giocatore, facendogli assumere, quindi, un aspetto molto ridicolo ed esponendolo così al ludibrio. Al pari della *χελιχελώνη*, il gioco presenta una struttura antifonica, cioè una serie di risposte tra il ragazzo che pone sul capo il calderone ed i suoi compagni conformemente allo schema tradizionale della poesia arcaica.

Il ragazzo corre in mezzo ai compagni, i quali gli domandano di rivelare l'identità di chi tiene la pentola. Il giocatore seduto al centro risponde: «Sono io, Mida!». Con tale affermazione egli s'identifica espressamente con il mitico re della Frigia dalle orecchie d'asino. Mida aveva preferito, infatti, la siringa di Pan alla lira di Apollo, il quale l'aveva punito, imponendogli questo marchio d'infamia rappresentato qui in forma icastica dalle anse larghe del vaso posto sulla testa del ragazzo. In generale, il re delle Frigia incarna il simbolo del perdente (cf. Lambin 1977: 111-112; Lazos 2002: 700). Si tratta di un personaggio popolare nell'universo ludico greco, come dimostra la menzione di un tiro sfortunato agli astragali, che prende nome da Mida ed è annoverato da Polluce tra i colpi sfortunati nella rubrica del *δυσκυβεῖν* (*Onom.* VII 204). Altri annoveravano il tiro come di valore intermedio, né troppo soddisfacente, né troppo deludente (*Onom.* VII 205). Quanto all'animale associato a Mida, ritorna in diverse performances ludiche descritte da Polluce per designare lo sconfitto: nel lancio in alto del pallone (IX 106 οὐρανία) il perdente è così designato e deve eseguire tutti gli ordini inflittigli dal vincitore, nell'ὄστρακίονδα, un inseguimento maschile a squadre (IX 112), il fuggitivo, nel caso fosse acchiappato, era escluso dal gioco e costretto a sedere immobile e riceve il medesimo appellativo infamante.<sup>37</sup>

In seguito, il ragazzo col calderone ritorna all'interno del cerchio e tenta di toccare col piede un compagno, se questi viene raggiunto da lui, lo sostituisce nel portare la pentola al centro della scena e si siede a sua volta per una nuova ripresa del gioco. Si riprende così una dinamica ludica identica a quella evidenziata per la ragazza-tartaruga nella *χελιχελώνη*. Abbiamo ricordato che la giovane, una volta

37 Vd. Plat. *Theaet.* 146A per tale rito ludico; paralleli moderni per il gioco della χύτρα, pentola, in Lazos 2002: 700.



pronunciata l'ultima parola della filastrocca, si rizzava in piedi, agguantando la compagna la più vicina, la quale diventava la "tartaruga" al suo posto<sup>38</sup>.

Si osserva, tuttavia, una differenza palese tra il sentimento tragico della giovane che deve apprendere il difficile mestiere di donna maritata e madre di famiglia attraverso la performance ludica e la dimensione essenzialmente comica del ragazzo che mette in scena la pentola e si prepara a vivere un'esperienza mortificante seppure istruttiva in una modalità prettamente vessatoria.

Il bullismo è presente a due livelli: la *χτυρίνδα* dispiega contro il giocatore seduto al centro la violenza fisica, dal momento che egli è colpito e aggredito da vari compagni attorno a lui, ma anche psicologica, in ragione dell'identificazione ingiuriosa con l'asino, emblema del perdente. Il ragazzo diventa così una sorta di capro espiatorio, una vittima designata per ogni sorta di trattamento cattivo inflitto dal leader del gruppo. Il gioco era un presupposto evidente per formare il carattere del giovane e temprarlo alla sconfitta, al confronto con i coetanei quale premessa di una competizione esasperata, ma l'aspetto della violenza non pare trascurabile. Senza seguire le suggestioni chimeriche di Becq de Fouquières (1869: 93), che vede nella *χτυρίνδα* la trasposizione di un sacrificio umano: «L'enfant qui dans le jeu de la marmite est au centre, exposé aux coups des autres joueurs, ne rappellerait-il pas l'antique victime autour de laquelle, en chantant des hymnes religieux, et au bruit d'une musique guerrière et à demi-sauvage, tournaient les sacrificateurs qui tour à tour en passant devant elle lui portaient des coups, l'immolant à quelque dieu soleil?».

Pare più prudente restare al dato di Polluce: si esplica un gioco di ragazzi, che esclude le giovinette dalla pratica ed è ideato espressamente per dare un'istruzione rituale a fronte delle difficoltà che attendono il *pais*, una volta divenuto adulto.

In conclusione, il mito della *χελιχελώνη* come il corrispondente maschile della *χτυρίνδα* preserva un racconto esemplare di metamorfosi centrato sulla difficoltà della fase prenuziale, una prova ardua per ragazze e ragazzi posti a confronto col momento di passaggio più impegnativo della loro esistenza. Raggiungere la comunità dei cittadini non è mai stato facile. Quanti erano attesi da tale trasformazione dovevano addestrarsi in anticipo e molto seriamente; la performance ludica era concepita espressamente a questo fine. Mediante tale esperienza formativa si aveva un'occasione rituale di imparare a diventare mogli e madri di cittadini destinati a morire per la polis o adulti pronti a sacrificarsi per la collettività.

---

38 Per tale rituale intercorso nel gioco infantile ricreato nella *Conocchia*, Erinna è afferrata da Baucide, impersonando la tartaruga in seconda battuta, vd. Neri 2003: 284 sulla scia di West 1977: 104, 112.



## Bibliografia

- Arthur, M. B. (1980), *The Tortoise and the Mirror: Erinna PSI 1090*, in «Classical World», LXXIV, pp. 53-65.
- Bearzot, C. et al. (2007, a cura di), *L'Onomasticon di Giulio Polluce. Tra lessicografia e antiquaria*, Vita e Pensiero, Milano.
- Becq de Fouquières, L. (1869), *Les jeux des anciens, leur description, leur origine, leurs rapports avec la religion, l'histoire, les arts et les mœurs*, C. Reinwald, Paris.
- Blaise, F. et al. (1996, a cura di), *Le métier du mythe. Lectures d'Hésiode*, Cahiers de Philologie 16, Presses Universitaires du Septentrion, Lille.
- Bowra, C. M. (1933), *Erinna*, in J. U. Powell, E. A. Barber (1933, ed.), *New Chapters in the History of Greek Literature*, I-III, Oxford 1921-1933, I, p. 53-54, III, pp. 180-185.
- Boyd, B. V. (1992), *Virgil's Camilla and the Traditions of Catalogue and Ecphrasis (Aeneid 7. 803-17)*, in «American Journal of Philology», CXIII, 2, pp. 213-234.
- Braccini, T. - Macri, S. (2018, a cura di), Antonino Liberale. *Le metamorfosi*, Adelphi, Milano.
- Brelich, A. (1969), *Paidés e Parthenoi*, I, Ed. dell'Ateneo, Roma.
- Bremmer, J. N. (1984), *Greek Maenadism reconsidered*, in «Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik», LV, pp. 267-286.
- Bremmer, J. N. (1994), *Greek Religion*, University Press, Oxford.
- Brisson, L. (1997), *Le sexe incertain. Androgynie et hermaphrodisme dans l'Antiquité gréco-romaine*, Les Belles-Lettres, Paris.
- Burkert, W. (1966), *Kekropidensage und Arrephoria. Vom Initiationsritus zum Panathenäenfest*, in «Hermes», XCIV, 1966, pp. 1-25 = Burkert 1990, pp. 40-59.



- Burkert, W. (1990), *Wilder Ursprung. Opferritual und Mythos bei den Griechen*, Kleine Kulturwissenschaftliche Bibliothek, Bd. 22, K. Wagenbach, Berlin.
- Burnett, A. P. (1985), *The Art of Bacchylides*, Martin Classical Lectures 29, Harvard University Press, Cambridge/Mass.-London.
- Calame, C. (1977), *Les chœurs de jeunes filles en Grèce archaïque*, I-II, Ed. dell'Ateneo, Roma.
- Collart, P. (1944), *La poétesse Erinna*, in «Comptes rendus des séances de l'Académie des Inscriptions et Belles-Lettres», LXXXVIII, pp. 183-199.
- Costanza, S. (2009), *Melampo, le Pretidi e il χόλος di Era nel Catalogo esiodeo*, in «Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik», CLXIX, pp. 1-14.
- Costanza, S. (2010), *Artemide e le Pretidi da Bacchilide (ep. 11) a Callimaco (h. 3, 233-236)*, in «Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik», CLXXII, pp. 3-21.
- Costanza, S. (2013a), *Il "m'ama non m'ama" con il telephilon (Theocr. 3, 29; Poll. 9, 127; Agath. AP V 296)*, in «Maia», LXV, 3, pp. 559-573.
- Costanza, S. (2013b), *Più veloce del vento. La rapidità prodigiosa di Ificlo da Esiodo a Nonno*, in «Maia», LXV, 1, pp. 17-36.
- Dasen, V. (2012), *Cherchez l'enfant ! La question de l'identité à partir du matériel funéraire*, in Hermay A. - Dubois C. (2012, a cura di), pp. 9-22;
- Dasen, V. (2015), *Le sourire d'Omphale. Maternité et petite enfance dans l'Antiquité*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes.
- Dasen, V. (2016), *Jeux de l'amour et du hasard en Grèce ancienne*, in «Kernos», XXIX, pp. 73-100.
- Deubner, L. (1932), *Attische Feste*, Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Berlin.
- Diehl, E. (1924), *Anthologia Lyrica Graeca*, Teubner, Lipsiae, 1942, 2<sup>a</sup> ed.
- D'Ippolito, G. (1964), *Studi nonniani. L'epillio nelle Dionisiache*. Quaderni dell'Istituto di Filologia greca dell'Università di Palermo, 3, Ed. presso l'Accademia, Palermo, in part. cap. 3, pp. 86-114.





- Dowden, K. (1989), *Death and Maiden. Girl's Initiation Rites in Greek Mythology*, Routledge, London-New York 1989; trad. it. di E. Guano (1991), *La vergine e la morte. L'iniziazione femminile nella mitologia greca*, Eciq, Genova.
- Ebener, D. (1976), *Griechische Lyrik in einem Band*, Bibliothek Verlag, Berlin-Weimar.
- Faraone, Ch. A. (1999), *Ancient Greek Love Magic*, Harvard University Press, Cambridge/Mass.–London.
- Fratantuono, L. (2007), *Madness unchained. A Reading of Virgil's Aeneid*, Lexington Books, Lanham.
- Fratantuono, L. (2009), *A Commentary on Virgil Aeneid XI*, Coll. Latomus 320, Latomus, Bruxelles/Brussel.
- Gougouli, K. - Kouria, A. (1999, a cura di), *Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία (19ος και 20ος αιώνας)*, Kastanioti, Athina.
- Griffith, R. D. - Griffith G. D. (1991), *Il gioco della chelichelone*, in «Maia», XLIII, pp. 83-87.
- Hermay A. - Dubois C. (2012, a cura di), *L'enfant et la mort dans l'Antiquité III Le matériel associé aux tombes d'enfants*. Actes de la table ronde internationale organisée à la Maison Méditerranéenne des Sciences de l'Homme (MMSH) d'Aix-en-Provence, 20-22 janvier 2011, Bibliothèque d'Archéologie Méditerranéenne et Africaine 12, Éditions Errance Centre Camille Jullian, Aix-en-Provence.
- Graf, F. (1992), *Heiligtum und Ritual. Das Beispiel der griechisch-römischen Asklepieia*, in Reverdin, O. e Grange, B. (1992, a cura di), pp. 159-199.
- Greene, E. (2005, a cura di), *Women Poets in Ancient Greece and Rome*, University of Oklahoma, Norman.
- Karanika, A. (2012), *Playing the Tortoise: Reading Symbols of an Ancient Folk Game*, in «Helios», XXXIX, 2, pp. 101-120.
- Karanika, A. (2014), *Voices at Work: Women, Performance and Labor in Ancient Greece*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, in part. cap. 6, pp. 160-181.
- Kouretas, D. (1977), *Αγχοπλημμυριστική θεραπεία της «μανίας» τῶν Προιτιδῶν ὑπὸ τοῦ Μελάμποδος*, in «Πλάτων», XXIX, pp. 110-116.
- Lambin, G. (1977), *Jeux d'enfants*, in «Revue des Études Grecques», XC, pp. 108-113.



- Lambin, G. (1986), *Trois refrains nuptiaux et le fragment 124 Mette d'Aeschyle*, in «Antiquité Classique», LV, pp. 66-85;
- Lambin, G. (1992), *La chanson grecque dans l'antiquité*, C.N.R.S., Paris.
- Lazos, Chr. D. (2002), *Παίζοντας στο χρόνο. Αρχαιοελληνικά και βυζαντινά παιχνίδια 1700 π.Χ. - 1500 μ.Χ.*, Aiolos, Athina.
- Levaniouk, O. (2007), *The Toys of Dionysos*, in «Harvard Studies in Classical Philology», CIII, pp. 165-202.
- Levaniouk, O. (2008), *Lament and Hymenaios in Erinna's Distaff*, in Suter A. (2008, a cura di), pp. 200-232.
- Livrea, E. (1986), *Studi Cercidei (P. Oxy. 1082)*, Papyrologische Texte und Abhandlungen 37, Habelt, Bonn.
- Livrea, E. (1995), *Parerga Cercidea I. P. Oxy. 1082 ed il 'frammento della tartaruga'*, in «Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik», CVIII, pp. 474-480.
- Llewellyn-Jones, L. (2003), *Aphrodite's Tortoise: The Veiled Woman of Ancient Greece*, The Classical Press of Wales, Swansea.
- Maehler, H. (1982), *Die Lieder des Bakchylides. I Die Siegeslieder*, *Mnemosyne Suppl.* 62, Brill, Leiden.
- Maehler, H. (2004), *Bacchylides. A Selection*, Cambridge Greek and Latin Classics, University Press, Cambridge.
- Mandel, U. (2013), *L'ephedrismos: une métaphore érotique*, «Archéothéma», XXXI, pp. 28-29.
- Manwell, E. (2005), *Dico ergo sum: Erinna's Voice and Poetic Reality*, in Greene E. (2005, a cura di), pp. 72-90.
- Marzari, F. (2010), *Paradigmi di follia e lussuria verginale in Grecia antica: le Pretidi fra tradizione mitica e medica*, in «I Quaderni del Ramo d'Oro», III, pp. 47-74.
- Matthaios, St. (2013), *Pollux' Onomasticon im Kontext der attizistischen Lexicographie*, in Mauduit, Ch. (2013, a cura di), pp. 67-140.
- Mau, A. (1899), *χελιχελώνη*, in *Real Encyclopädie*, XIII, 2, coll. 2226-2227.



- Mauduit, Ch. (2013, a cura di), *L'Onomasticon de Pollux : aspects culturels, rhétoriques et lexicographiques*, Collection Études et Recherches sur l'Occident Romain 43, de Boccard, Paris.
- Michelazzo Magrini, M. (1975), *Una nuova linea interpretativa della Conocchia di Erinna*, in «Prometheus», I, pp. 225-236.
- Neri, C. (1998), *Cambio di ritmo: Erinna SH 401. 14 sqq. e Carm. Pop. fr. 30 (c)*, in «Prometheus», XXIV, pp. 19-21.
- Neri, C. (2003, a cura di), *Erinna. Testimonianze e frammenti*, Eikasmos Studi 9, Pàtron, Bologna.
- Newell, W. W. (1883), *Games and Songs of American Children*, Harper and Brothers, New York, rist. Dover, New York, 1963.
- Patsiou, V. (1999), *Η τέρψις των παιδων» Αναπαραστάσεις του παιχνιδιού στην ελληνική λογοτεχνία του 19.<sup>ου</sup> αιώνα*, in Gougouli, K. e Kouria, A. (1999, a cura di), pp. 253-303.
- Pettersson, M. P. (1992), *Cults of Apollo at Sparta. The Hyakinthia, the Gymnopaïdai and the Karneia*, Svenska Institutet i Athen, Stockholm.
- Privitera, G. A. (1971), *Dioniso in Omero e nella poesia greca arcaica*, Filologia e critica 6, Edizioni dell'Ateneo, Roma.
- Reverdin, O. e Grange, B. (1992, a cura di), *Le sanctuaire grec*, Entretiens sur l'Antiquité Classique 37, Fondation Hardt, Vandoeuvre-Genève.
- Saintillan, D. (1996), *Du festin à l'échange: les grâces de Pandore*, in: Blaise et al. (1996, a cura di), pp. 315-348.
- Schmiel, R. (1993), *The story of Aura (Nonnos, 'Dionysiaca' 48. 238-978)*, in «Hermes», CXXI (1993), pp. 470-483.
- Schwartz, J. (1960), *Pseudo-Hesiodica. Recherches sur la composition, la diffusion et la disparition ancienne d'œuvres attribuées à Hésiode*, Brill, Leiden.
- Seaford, R. A. S. (1988), *The eleventh ode of Bacchylides: Hera, Artemis and the absence of Dionysus*, in «Journal of Hellenic Studies», CVIII, pp. 118-136.



- Seremetakis, C. N. (1991), *The Last Word. Women, Death, and Divination in inner Mani*, University Press, Chicago.
- Settis, S. (1966), *ΧΕΛΩΝΗ. Saggio sull'Afrodite Urania di Fidia*, Studi di Lettere, Storia e filosofia pubblicati dalla Scuola Normale Superiore di Pisa 20, Nistri-Lischi, Pisa.
- Stern, J. (1965), *Bestial Imagery in Bacchylides' Ode 11*, in «Greek, Roman and Byzantine Studies», VI, 4, pp. 275-282.
- Suter, A. (2008, a cura di), *Lament. Studies in the Ancient Mediterranean and Beyond*, University Press, Oxford.
- Taillardat, J. (1967), *Suétone, Περὶ βλασφημιῶν. Περὶ παιδιῶν: Des termes injurieux, des jeux grecs (extraits byzantins)*, Les Belles-Lettres, Paris.
- Turcan, R. (1968), rec. a Settis 1966, in «Revue de l'histoire des religions», CLXXIV, 1, pp. 84-85.
- West, M. L. (1977), *Erinna*, in «Zeitschrift für Papyrologie und Epigraphik», XXV, pp. 95-119.
- Zecchini, G. (2007), *Polluce e la politica culturale di Commodo*, in Bearzot *et al.* (2007, a cura di), pp. 17-26.
- Zel'čenko, V. V. (1999), *Χελιχελώνη*, in «Hyperboreus», V, pp. 40-55.