

Alessandro Pace

Ludite Pompeiani

**Nuove prospettive
sulla cultura ludica
dell'antica città**





UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO

Direttore della Collana

Fabrizio Slavazzi (Università degli Studi di Milano; Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali)

Vicedirettore

Claudia Lambrugo (Università degli Studi di Milano; Dipartimento di Beni Culturali e Ambientali)

Comitato scientifico

Elena Calandra (Ministero della Cultura)

Fulvia Ciliberto (Università degli Studi del Molise)

Mauro Menichetti (Università degli Studi di Salerno)

Fabrizio Pesando (Università degli Studi di Napoli "L'Orientale")

This research is part of the ERC Advanced project "Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity" based at the University of Fribourg. This project has received funding from the European Research Council (ERC) under the European Union's Horizon 2020 research and innovation programme (grant agreement no 741520). Website: <locusludi.ch>

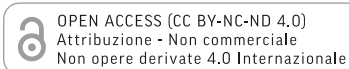


LOCUS LUDI
The Cultural Fabric of Play and
Games in Classical Antiquity



Volume sottoposto a processo di *blind peer review* prima della pubblicazione.

Immagine di copertina: affresco dalla Caupona di Salvius (rielaborazione da PRESHUN 1884, tav. VI).



ISSN 2421-3578

ISBN 978-88-9285-153-5

e-ISBN 978-88-9285-154-2

© 2023 All'Insegna del Giglio s.a.s.

All'Insegna del Giglio s.a.s.

via A. Boito, 50-52

50019 Sesto Fiorentino (FI)

www.insegnadelgiglio.it

Stampato a Sesto Fiorentino (FI)

aprile 2023, BDprint

Uxori, simpliciter

*Buongiorno straniero,
chiunque tu sia possa stare bene.
Ciao!*

CIL IV 5386

*Io, invece, voglio essere laticlavio,
ossia quella fascia piccola e splendida,
che fa apparire anche il resto elegante e nobile*

EPITTETO, *Diatriba*, I, 2, 18

*Il presente è rumore:
milioni, miliardi di voci che gridano,
tutte insieme in tutte le lingue
e cercando di sopraffarsi l'un l'altra,
la parola «io». Io, io, io...
Per cercare le chiavi del presente, e per capirlo,
bisogna uscire dal rumore: andare in fondo alla notte,
o in fondo al nulla*

SEBASTIANO VASSALLI, *La chimera*

Indice

Prefazione, Véronique Dasen	9
Premessa. I perché della ricerca. Il gioco a Pompei e il progetto ERC <i>Locus Ludi</i>	11
1. Pompei: prima e dopo	15
1.1 Il quadro storico-geografico	15
1.2 Dal 79 d.C. ai giorni nostri. La storia degli studi.	15
1.3 Breve nota documentaria.....	16
2. <i>Quis ludus?</i> Il gioco a Pompei: una premessa metodologica	19
3. I giochi a Pompei. Una panoramica tipologica	23
3.1 <i>lacta alea est</i> . I dadi di Pompei	23
3.1.1 I dadi truccati.	26
3.2 Gli astragali	26
3.3 Pedine alessandrine e di tipo alessandrino.....	28
3.4 Tessere parallelepipede	31
3.5 Tessere configurate.	32
3.6 Pedine in osso	35
3.7 Oggetti in vetro	35
3.8 Oggetti in altro materiale	39
3.9 Biglie	39
3.10 Vasetti acromi (fritilli)	40
4. Premesse al catalogo. Scelte di metodo e <i>caveat</i> metodologici	43
5. Catalogo	47
6. <i>Ludere in Pompei: il valore culturale del gioco nell'antica città</i>	299
6.1 <i>Locus Ludi</i> . I luoghi del gioco a Pompei	302
6.1.1 Giocare a casa	303
6.1.2 Giocare in 'taverna'.....	306
6.1.3 Giocare al lavoro.....	307
6.1.4 Giocare all'aperto. Luoghi ed edifici pubblici. Strade e necropoli.....	308
6.2 Profilo sociale dei giocatori. Status sociale, <i>gender</i> ed età.	311
6.3 Quali giochi? Ipotesi sulle pratiche ludiche	313
6.4 Conclusioni	316
Appendici	
1. Tabella riassuntiva dei contesti in catalogo	321
2. La questione del gioco d'azzardo (<i>alea</i>) nel mondo romano. Un quadro terminologico e normativo	327
3. Panoramica sulle attività ludiche citate nel testo (in ordine alfabetico).....	333
4. Piccola antologia di fonti latine sul gioco	335
5. <i>Patterns</i> distributivi degli oggetti ludici (per tipologia)	339
6. Tabelle di concordanza	352
Riferimenti bibliografici	357
Indice analitico (autori antichi, personaggi, luoghi geografici e cose notevoli)	369

Prefazione

Alessandro Pace delivers a pioneer study on the archaeology of ludic culture in Pompeii which fills a long-standing research gap. Based on a firm methodological and theoretical ground, it is one of the outstanding results of the ERC AdG project *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (2017-2022). For a very long time, work on ancient games relied essentially on written sources, such as Roland Austin's articles published in the 1930's¹, which led to misunderstandings, misinterpretations, misconceptions, and anachronisms that were repeated over and over again on the identification of Greek and Roman games².

One of the ambitions of *Locus Ludi* was to focus on the archaeological evidence in order to elaborate new in-depth work on game tools (counters, dice, *fritilli*, marbles...). This category of objects belongs to the 'small finds', often poorly published because they cannot be properly identified, even those from famous archaeological sites, such as the Vesuvian cities. The aim was also to study the distribution and diffusion of games according to time and space, using GIS software to map games, and to reflect on the identity of the players and the location of the games.

Alessandro Pace started work in Pompeii in spring 2019, and despite the unexpected difficulties created by the pandemic during three years, he managed to achieve a ground breaking research providing a GIS topography and typo-chronology of the ludic material that will serve as a reference for future studies. Work on Pompeii is paradoxical and requires a specific methodological approach due to the unique nature of the documentation. A widely-held assumption is that the city provides an ideal archaeological context, perfectly preserved from antiquity to the present day, and it is often presented as a snapshot of the last moments of life of its inhabitants. However, the reality is much more complex. The destruction of the city was not instantaneous but lasted two days; most likely seismic activities alerted the inhabitants who could flee with their belongings. Some houses were still in a phase of repair after the 62 CE earthquake and possible later ones, and some spaces were not functional at the time of the eruption. What remains does not thus correspond to normal living conditions.

A large array of game tools is also missing in the archaeological record. Most finds are objects usually classified as belonging to the sphere of adults, such as dice and counters of various types. But *tabulae lusoriae* are absent: no specimen was identified in

the city, though such game boards are depicted in wall-paintings, as in a caupona in Regio VI (VI 10, 1.19; fig. 286). They were probably made of perishable material, most likely wood, that was not preserved or not registered at the time of the excavation. More surprising is the lack of toys, such as spinning tops, toy-carts, balls, or dolls, probably partly because they were also made of fragile material. These absences highlight the limits in the study of Pompeian material culture.

Other issues concern the quality of the archaeological data which is connected to how the information was produced, preserved, and recorded. Pompeii is not the archaeological context par excellence. In antiquity already, post-eruption intruders looted some houses by tunnelling through volcanic deposits. These disruptions continued until the first regular excavations were undertaken by the Bourbons in 1748. The quality and quantity of the recorded material also depends of the excavation and documentation techniques. The diggings led between 1748 and 1860 in the city centre only allow a partial reconstruction of the original contexts. Few or no play material was documented, probably because of a lack of interest in small objects. Game devices received more attention after 1860 but often the exact location of the finds is not preserved or the objects mentioned in the excavation diaries are no longer traceable.

Alessandro Pace succeeded in overcoming these difficulties by using a contextual approach of his extensive collection of objects kept in Pompeii's and Naples' storerooms, based on the data kept in the excavation journals and the site's archives. The material is distributed on 213 sites in Pompeii and its surroundings.

The concept of 'artifact assemblage' allows him to suggest, case by case, how each object was actually used. Charts (Appendice 5) of the different types of material show various distribution patterns. Clusters of objects appear in different spaces (inside, outside, private, public, commercial...). In several cases, the objects were stored in a cupboard, like the nine dice and the *fritillus* in the House of Iulius Polybius (IX 13, 1-3) or in a box, like the ten black and ten white glass counters found with two dice in the House of the Indian statuette (I 8, 5). Their association with other play objects can help to determine whether an object had a play function or not.

This methodological approach lets him revise a number of commonplaces. Gambling is frequently believed to be reserved to places of ill reputes with prostitution and excessive drinking, such as taverns. This view, conditioned by Latin literature, is often illustrated by the wall-painting from the caupona of Salvius with two arguing gamblers (VI 14, 35-36; fig. 283). Alessandro Pace reverses this image thanks to a contextual investigation. Most dice do not come from taverns but from private houses, in particular from the atrium, a multifunctional space where

1. R.G. AUSTIN 1934, *Roman Boardgames I*, in "Greece and Rome" 4, pp. 24-32; R.G. AUSTIN 1935, *Roman Boardgames II*, in "Greece and Rome" 4, pp. 76-82; R.G. AUSTIN 1940, *Greek Board-Games*, in "Antiquity" 14, pp. 257-271.

2. E.g. SCHÄDLER, U. 2018, *Encore sur la marelle ronde. 100 ans après Carl Blümlein*, in V. DASEN, T. HAZIZA (ed.), *Dossier Jeux et jouets*, "Kenton. Revue pluridisciplinaire du monde antique" 34, pp. 87-98 on the wheel type motif.

many activities took place. The rarity of knucklebones also contrasts with the numerous depictions of play with astragals in the Pompeian houses. In the Houses of Jason (IX 5, 18) and of the Dioscuri (VI 9, 6-7), Medea stands thoughtfully by her young sons before killing them (fig. 287). The children are playing with knucklebones and one of them seems to have got the luckiest throw of Venus. He thinks that he has won but the onlooker knows that death awaits him. The survey of the town reveals that the scene does not reflect the actual leisure of Pompeian children but is rooted in Greek culture. A Roman interpretation of the topic may be identified. No Greek depiction of Medea associates the death of her children with a premonitory game. The paintings reflect a new turn in the relation between knucklebones and divination that appears in Hellenistic times³.

3. Cf. The Roman 'Biter' in London, British Museum 1805,0703.7; DASEN V. 2022, *Le Cannibale. Enquête sur une sculpture antique*, Collection DITS, Paris, Institut National d'Histoire de l'Art. On knucklebones in divinatory practices, CARÉ B, DASEN V., *Gaming*, in J. N. BREMMER, J. RÜPKE, G. PETRIDOU (eds), *Religion in Context: Graeco-Roman Religious Practices in their Socio-Cultural Milieu*, Neue Pauly Supplement Series, Stuttgart, Metzler Verlag, in press.

The storage place where the dice have been found opens new avenues on the possible private or public locations of the games, the social profile of the players, reevaluating the real impact of the laws against gambling. Which games were prohibited? Essentially money gambling, and in public spaces, not at home. Another result of this exemplary study is to reveal the image of a city in which mainly simple games, such as dice throwing, without additional tools, were very popular. This contrasts with Latin authors who refer essentially to more intellectually challenging practices, such as *ludus XII scripta* or *ludus latruncularum*.

The dichotomy between literary and material evidence is only apparent. In modern times, literary references to games concern too mainly those that are more complex and therefore more socially accepted, such as chess. References to casual pastimes using, for example, a smartphone, are absent. This is another facet of this important work: it reveals how Pompeians were at the same time very different and very close to us.

Véronique Dasen, Fribourg, ERC Locus Ludi

Premessa.

I perché della ricerca. Il gioco a Pompei e il progetto ERC *Locus Ludi*

*non appena necessità e dolore
concedono all'uomo una sosta,
la noia è subito così vicino*

che egli ha necessariamente bisogno di un passatempo

ARTHUR SCHOPENHAUER, *Il mondo come volontà e rappresentazione*, 4, 57

Pompei è stata studiata e sviscerata sotto infiniti punti di vista, spaziando dalle questioni artistiche, architettoniche e urbanistiche¹, a quelle commerciali e produttive², sino ad arrivare agli aspetti della vita quotidiana e del costume³. Numerose mostre sono state poi occasione per affrontare altre tematiche di carattere ampio o più specifico⁴. È dunque giusto chiedersi quale sia il bisogno di un nuovo lavoro su di un sito, certo complesso, ma sul quale esiste già una sterminata bibliografia.

Le motivazioni che hanno dato corpo a questo libro sono molteplici, ma essenzialmente dovute alla necessità di colmare la vistosa lacuna riguardante l'ambito del gioco.

Questa assenza è tanto più stridente alla luce delle grandi potenzialità esegetiche che sono ormai riconosciute alla sfera ludica come strumento di analisi delle strutture mentali e delle abitudini di vita di un gruppo umano, tanto nel passato quanto nel presente⁵. Il *ludus* consente infatti di scandagliare in modo diretto l'essenza intima di una comunità, della quale ci può far comprendere la visione del mondo e il suo approccio alla realtà; passando dalla teoria alla pratica, è davvero molto suggestivo come si possa, ad esempio, cogliere il carattere fortemente competitivo e agonale della società americana osservando come le regole dei principali sport nazionali (basket, hockey su ghiaccio e baseball) non prevedano il pareggio⁶. Questo ci informa dell'esistenza di una vera e propria 'ossessione culturale'

degli Stati Uniti per la vittoria, che ne riflette le convenzioni sociali e si riverbera anche nella gestione della politica estera⁷.

Tornando a Pompei, non è che il gioco sia del tutto negletto, ma a tutt'oggi manca un lavoro di sintesi che coinvolga il materiale ludico cittadino nella sua totalità; di conseguenza uno degli obiettivi principali della presente ricerca è quello di raccogliere una base documentaria funzionale a una migliore comprensione di alcuni aspetti della vita quotidiana degli antichi abitanti, tra i quali il *ludus* costituiva un aspetto importante⁸. L'attenzione dedicata ai 'divertimenti' cittadini è di solito focalizzata sugli spettacoli organizzati nelle strutture teatrali, sui *ludi gladiatorii*⁹ o sul relax goduto negli impianti termali¹⁰, mentre, nello specifico, il gioco è sempre stato affrontato con contributi limitati (circoscritti a singoli contesti¹¹, a singole tipologie di oggetti¹² o a singole problematiche¹³) senza però mai mettere in rete tutti i dati disponibili; ciò ha portato, in molti casi, a formulare delle conclusioni di carattere generale mai però vagliate con la controprova del dato materiale¹⁴.

Dunque, da questo punto di vista Pompei è popolata da alcuni luoghi comuni ben radicati, che continuano a rigenerarsi grazie al loro ciclico riproporsi in bibliografia, e da *cruces* interpretative dalle quali è difficile districarsi, ma per le quali è necessario trovare risposte.

Tra i primi, il più noto, è quello relativo alle 'taverne' considerate generalmente i luoghi catalizzatori del gioco in città, specialmente di quello illegale (cioè d'azzardo, leggasi dadi), perché già sede di altre attività moralmente degradanti (abuso d'alcol e prostituzione)¹⁵. Questa visione della realtà cittadina, apparentemente certificata dal dato letterario e iconografico, è

1. Per le coordinate metodologiche del progetto ERC *Locus Ludi* si veda, DASEN 2018; DASEN 2019a; DASEN 2019b; DASEN, SCHÄDLER 2019; DASEN, VESPA 2020; DASEN, HAZIZA 2021; DASEN, VESPA 2021; CARÉ, DASEN, SCHÄDLER 2021; DASEN, DANIAUX 2022.

Sugli aspetti artistici (specialmente quelli inerenti la pittura e gli apparati decorativi) si veda come opera generale, nell'ambito di una sterminata bibliografia, la serie *PPM*; inoltre *Pittura pompeiana* 2009 e i contributi riguardanti Pompei in *Pittura vesuviana* 2020. Per le questioni architettoniche e urbanistiche (anche in questo caso nell'ambito di un vastissimo panorama editoriale) si veda RICHARDSON 1988; LING 2007; ALLISON 2007; WALLACE-HADRILL 2007; WESTFALL 2007; LAURENCE 2007, pp. 20-38; FABBRI 2016; POHLER 2017; ZANELLA 2020; CORALINI 2020.

2. DEFELICE 2007; PIRSON 2007; LAURENCE 2007, pp. 62-81. Si vedano poi i vari contributi in *Economy of Pompeii* 2017.

3. VARONE 2000; D'AMBROSIO 2000; *Cibi e sapori* 2005; ROBERTS 2013.

4. *Riscoprire Pompei* 1993; *Pompei. Abitare* 1996; *Homo Faber* 1999; *Tales from an eruption* 2003; *Moda e costume* 2004; *Argenti a Pompei* 2006; *Pompei e i Greci* 2017; *Pompei e gli Etruschi* 2018; *Last supper* 2019; *Pompei e Santorini* 2019.

5. Per un approccio metodologico si veda HUIZINGA 1946; CAILLOIS 1981; DE SANCTIS RICCIARDONE 1994; WENDLING 2010; SICART 2014; HAMAYON 2016; WENDLING 2018.

6. Nel football americano, dove il pareggio è previsto, sono stati introdotti i tempi supplementari per rendere più difficile che la partita si concluda senza un vincitore; nel caso di pareggio, questo è comunque avvertito come una sorta di sconfitta, MILBURN 2021, pp. 231-232.

7. MILBURN 2021.

8. La presente ricerca ha preso in considerazione esclusivamente i dati provenienti dall'abitato, escludendo volutamente testimonianze ludiche documentate in sepolture.

9. JACOBELLI 2003, pp. 39-68.

10. Si veda ad esempio COOLEY, COOLEY 2004, pp. 44-82; PARLOW 2007; BEARD 2011, pp. 298-300; CANTARELLA, JACOBELLI 2013, pp. 107-126; BEARD 2017, pp. 256-297.

11. ZEVI 1996; VARONE 2003.

12. ANNECCHINO 1977; COOL 2016a; COOL 2016b.

13. Sulla questione relativa al gioco d'azzardo praticato nelle 'taverne' cittadine, si veda *infra* § 6.3 e Appendice 2.

14. CORALINI 2020, p. 64. Stesso problema si lamenta in altri ambiti di ricerca, come quello numismatico; si veda in proposito PARDINI 2017, p. 199.

15. Sulla questione si veda PURCELL 1995; LAURENCE 2007, pp. 82-101. Per il quadro normativo, si veda *infra* Appendice 2.

diventata di fatto una vulgata alla quale, anche nelle più recenti pubblicazioni, non ci si è sottratti¹⁶; una tale prospettiva, spesso acriticamente accettata, non è però mai stata verificata con un'attenta ed estesa analisi dei dati primari¹⁷. Per molto tempo ci si è concentrati su come indentificare una taverna dal punto di vista strutturale, senza prestare adeguata attenzione all'analisi della cultura materiale.

Ci sono poi oggetti davvero problematici – come i cosiddetti fritilli¹⁸ o le pedine in vetro¹⁹ – la cui funzione non può essere compresa mediante lo studio di singoli contesti o settori limitati dell'abitato, ma per i quali è necessario un approccio olistico che ne disinnesci le potenziali distorsioni²⁰. Più in generale, questo lavoro ha fornito l'occasione per ripensare ad alcune interpretazioni proposte in passato e per offrire un quadro aggiornato, dal punto di vista terminologico e funzionale, su alcune tipologie di manufatti, stante il trascinarsi, anche nella bibliografia recente, di interpretazioni non più valide²¹.

Un altro importante obiettivo è consistito nel mappare la distribuzione dei giochi a Pompei – ben consci di tutte le problematiche (teoriche e metodologiche) intrinsecamente connesse – col fine di realizzare una carta georeferenziata, concreta visualizzazione della 'topografia ludica' cittadina (Fig. 281). La presente ricerca s'innerva dunque perfettamente nell'ambito del progetto ERC Advanced Grant *Locus Ludi. The Cultural Fabric of Play and Games in Classical Antiquity* (Grant agreement n. 741520), guidato dalla professoressa Véronique Dasen dell'Università de Fribourg, condividendone le medesime prospettive metodologiche, ma declinandole in uno specifico contesto geografico e cronologico²².

Per affrontare le sfide e le difficoltà connesse allo studio della cultura materiale ludica pompeiana è stato davvero fondamentale potersi avvalere del vasto e variegato *know-how* scientifico a disposizione dell'*équipe* del progetto ERC *Locus Ludi*, composta da studiosi di diversa formazione e dotati delle più disparate conoscenze²³.

Queste fortunate condizioni di partenza hanno permesso un approccio poliedrico e multivariato alla complessa realtà di Pompei, analizzata dunque non solo dal punto di vista prettamente archeologico, ma rendendo sinergici tra loro gli aspetti letterari, epigrafici, iconografici, topografici, archivistici e numismatici.

Passando poi alla strutturazione del presente lavoro, nel primo capitolo si propone un breve, quanto necessario, inquadramento geografico del sito e una sintesi sulla storia degli scavi effettuati a Pompei, le cui dinamiche hanno evidenti ricadute

in sede interpretativa a causa della qualità dei dati che ci hanno lasciato.

Nel secondo e nel terzo capitolo, dopo la definizione di alcuni aspetti teorici e metodologici, si passano in rassegna le principali tipologie di giochi presenti in città, offrendone una panoramica aggiornata alla luce delle ultime prospettive di ricerca. Il quinto capitolo, preceduto da una breve premessa metodologica (il quarto capitolo), rappresenta il cuore documentale di tutto il libro; il catalogo è infatti l'insieme di tutti i materiali ludici provenienti da Pompei di cui si hanno notizie dirette o indirette (dunque, o conservati fisicamente nei magazzini archeologici o già noti da pubblicazioni o da documenti d'archivio). Il catalogo è stato suddiviso per contesti di rinvenimento piuttosto che secondo il tradizionale approccio tipologico; questo per valorizzare meglio, grazie agli *artefact assemblages*, gli aspetti funzionali dei set da gioco individuati²⁴.

Nel sesto e ultimo capitolo viene offerta una lettura sinottica dei dati raccolti per analizzare sotto vari punti di vista le abitudini ludiche degli antichi Pompeiani. Il primo aspetto affrontato riguarda i luoghi del gioco, col fine di offrire una panoramica su dove esso venisse praticato in città, indagando anche sul profilo dei giocatori; passo successivo è quello di definire in che genere di attività lusorie spendessero il loro tempo gli antichi abitanti. Si tenta in questo modo di rispondere alle domande fondanti della presente ricerca: chi, dove e come avremmo visto giocare a Pompei? E a che cosa?

* * *

La conclusione di un lavoro è sempre un motivo di grande gioia, ma è anche il momento in cui è necessario ripensare a tutti i debiti di riconoscenza contratti durante la sua preparazione. Un ringraziamento particolare non può che andare a Véronique Dasen, come già detto P.I. del progetto ERC *Locus Ludi*, a cui devo non solo l'opportunità e il privilegio di aver condotto la presente ricerca, ma anche la grande occasione di crescita umana, costituita dalla possibilità di fare parte della sua *équipe*. Dal punto di vista scientifico, la profonda conoscenza della materia da parte di Véronique Dasen – declinata nei più vari campi d'indagine, con una produzione vasta e sempre di alto livello – ha rappresentato un patrimonio di inestimabile valore, e un indirizzo metodologico irrinunciabile.

Sono molto riconoscente anche a Ulrich Schädler – *senior researcher* del team, professore all'*Université de Fribourg* e direttore del *Musée Suisse du Jeu* – per il fondamentale supporto nell'accostarsi alle complesse questioni inerenti la cultura materiale ludica antica, oltre che per il proficuo e franco confronto (caratterizzato non solo da convergenze, ma anche da divergenze) su molti aspetti spinosi dal punto di vista interpretativo: da quelli più concretamente legati alla classificazione tipologica del materiale lusorio a quelli più teorici e immateriali, riguardanti le regole e la meccanica di gioco.

Dal punto di vista personale, gli anni trascorsi a Friburgo hanno rappresentato per molti versi una sfida che ha consentito di

16. ANDRÉ 1992, p. 39; GUIDI 2015, 77; HARTNETT 2017, 54; ROBERTS 2013, pp. 88-89. *Contra* MCGINN 2004, pp. 245-255; ELLIS 2004, pp. 372-373; DEFELICE 2007, pp. 479-480.

17. Uno dei punti critici della bibliografia relativa a Pompei è l'esistenza di numerose opere di sintesi e al contrario di pochi studi di analisi e di verifica dei dati, si veda CORALINI 2020, p. 64.

18. A proposito dei cosiddetti fritilli si veda *infra* § 3.10.

19. Sulla questione delle pedine in vetro, si veda *infra* § 3.7.

20. Si veda PACE 2022b.

21. Ci si riferisce, ad esempio, alle vertebre scambiate per astragali in *Homo Faber* 1999, p. 149, nn. 145-146 o alla pedina alessandrina ancora definita come *theatre token* in COOLEY, COOLEY 2004, p. 97, fig. 4.8; sulle incertezze riguardanti l'interpretazione delle tessere configurate, si veda COTUGNO 2014, p. 159. Sulla generica interpretazione delle semisfere in vetro come pedine si veda MORSIANI 2017a.

22. DASEN 2018; DASEN 2019a; DASEN 2019b; SCHÄDLER 2019a; DASEN, SCHÄDLER 2019; DASEN, VESPA 2020; BOUVIER, DASEN 2020; DASEN, HAZIZA 2021; DASEN, VESPA 2021.

23. Sull'organigramma del team di ricerca si veda la voce 'team', sul sito internet del progetto *Locus Ludi*, <<https://locusludi.ch/the-team/>>

24. ALLISON 2006, p. 4; sulle potenzialità e i limiti degli *artefact assemblages* si veda CORALINI 2020, pp. 53-63.

confrontarmi con una cultura e stili di vita differenti, ampliando notevolmente i miei orizzonti sul mondo e questo è stato possibile grazie anche a tutti i componenti del *team* ERC *Locus Ludi*, provenienti da paesi diversi.

Proprio al carattere composito di questa piccola comunità si deve il fertile *humus* scientifico, nato da un perenne e costante confronto su tematiche affini, ma approcciate con competenze e prospettive differenti: grazie, dunque, a Eftyxia Alevizou, Marie-Lys Arnette, Alexandra Attia, Salvatore Costanza, Thomas Daniaux, Anna Hammar e Marco Vespa.

Anche se non facenti parte del gruppo di ricerca legato al progetto ERC non posso poi non citare altre persone con cui ho vissuto e lavorato a stretto contatto nel periodo friburghe- se. Tutte, in maniera diversa, hanno contribuito ad arricchire il presente lavoro; mi riferisco a Elodie Bauer, Chiara Bianchi, Chryssa Bourbou, Sandra Jaeggi, Kyriaki Katsarelia, Fabio Spadini, Jeanne Mathieu e Gaetano Spampinato. Gli stessi sentimenti di gratitudine vanno poi a tutti i docenti facenti parte dell'IAB (Institut du monde antique et byzantin) dell'Université de Fribourg e in particolare alla professoressa Tania Itgenshorst e al professor Francesco Massa, oltre che a tutto il personale amministrativo.

Devo dei ringraziamenti al professor Massimo Osanna e al dottor Gabriel Zuchriegel, direttori del Parco Archeologico di Pompei succedutisi nel corso delle preparazione del presente

volume, per aver agevolato in ogni modo il buon esito della ricerca.

Sono poi davvero grato al dottor Francesco Muscolino e alle dottoresse Grete Stefani e Luana Toniolo non solo per il concreto aiuto datomi durante le lunghe sessioni di lavoro nei magazzini archeologici di Casa Bacco, ma anche per il confronto su specifiche questioni pompeiane; delle loro osservazioni e suggestioni si è molto giovato questo lavoro.

Altri che hanno contribuito, in modi diversi, ad arricchire il presente volume sono le professoresse e i professori Michel Fuchs (Université de Lausanne), Raimon Graells i Fabregat (Universidad de Alicante), Chiara Torre (Università degli Studi di Milano), le dottoresse Federica Giacobello, Antonella Frezzetti, i dottori Miguel Pérez Blasco (Museo Arqueológico y de Historia de Elche "Alejandro Ramos Folques"), Alessandro Russo, Tim Penn e Silvio La Paglia: a tutti loro va la mia gratitudine. Ringrazio anche l'amica e collega dottoressa Agnese Lojacono per la paziente rilettura del manoscritto. Resta naturalmente inteso che errori e inesattezze sono da imputare esclusivamente all'autore.

Last but not least, non posso poi non ricordare Ulderico Franco e Domenico Busiello, consegnatari del magazzino archeologico di Casa Bacco, per la loro sempre squisita gentilezza, la grande disponibilità e il tempo trascorso insieme sempre all'insegna del buon umore. In loro ho spesso rivisto lo schietto e sanguigno spirito degli antichi Pompeiani.

Nota dell'autore:

Nel presente volume le parole in latino sono riportate in corsivo, ad eccezione dei termini riguardanti la sfera edilizia, le differenti tipologie di strutture e la denominazione delle singole case pompeiane, per evitare di appesantire il testo vista la loro grande ricorrenza.

1. Pompei: prima e dopo

*Nulla può durare in eterno.
Quando il sole ha ben sfolgorato, si riconsegna a Oceano;
la luna, che poco fa era ancora piena, è calante;
i venti furiosi diventano spesso brezza leggera
CIL IV 9123*

1.1 Il quadro storico-geografico

Prima di entrare in *medias res* è doveroso fornire alcune coordinate essenziali dal punto di vista storico-geografico riguardanti il sito. Com'è noto, quando si pensa a Pompei, si tende a immaginare la città nei suoi ultimi istanti di vita, considerandola come un contesto omogeneo, cristallizzato dalla tragedia del 79 d.C.¹

In realtà, la questione è molto più complessa; al momento della distruzione, infatti, il centro abitato era già 'vecchio' di alcuni secoli, risultato di un processo edilizio di lunga durata².

Pompei, come ogni altra città, era un organismo in continua evoluzione, dove presente e passato erano indissolubilmente intrecciati, anche dal punto di vista costruttivo, in una sorta di abbraccio urbanisticamente condizionante³. Questa situazione era dovuta innanzitutto alla fortunata morfologia del sito che aveva attirato già in epoca protostorica l'attenzione delle comunità umane presenti nel territorio⁴; Pompei occupava infatti un rialzo di origine vulcanica prossimo al mare, situato vicino alla foce del fiume Sarno. La città era dunque strategicamente posizionata, in una zona ricca di facili approdi⁵, all'incrocio di rotte commerciali costiere che si intersecavano con quelle dirette, via fiume, nell'entroterra, come già ricordato da Strabone⁶ (Fig. 1).

Le modalità della frequentazione antropica sembrano aver fatto un salto di qualità nel corso del VI sec a.C., quando un vero e proprio impianto urbano sorse nell'areale prima occupato da uno o più villaggi⁷.

La complessa storia pompeiana può anche essere letta in filigrana nello stesso passo di Strabone⁸, dove l'autore fa una sorta di *archaiologia*, in senso tucidideo, delle popolazioni succedutesi nell'area; agli Oschi (da intendere come il sostrato indigeno), si sarebbero sostituiti i Tirreni (da leggersi come Etruschi), poi

i Pelasgi (il frutto della commistione culturale tra i primi due) e i Sanniti (da interpretare piuttosto come i Campani), infine scacciati dai Romani⁹. Questi ultimi misero piede per la prima volta nell'*ager pompeianus* nel corso della seconda guerra sannitica¹⁰, per poi restarci definitivamente¹¹.

Non è certo questa la sede per affrontare le complesse, e per certi versi ancora irrisolte, questioni riguardanti la nascita e lo sviluppo di Pompei, ma la conformazione stessa del suo impianto pare tradire una lunga esperienza urbana, avviata, come detto, già nel corso dell'età arcaica.

Dunque, quando nell'80 a.C. venne dedotta la *Colonia Cornelia Veneria Pompeianorum*, a seguito delle vicende legate alla guerra sociale, essa non sorse certo dal nulla, ma con una lunga storia edilizia già alle spalle¹².

La città nei decenni successivi continuò a vivere e a modificarsi anche a causa delle distruzioni inferte non solo dal grande terremoto del 62 d.C.¹³, ma anche dallo sciame sismico che pare aver tormentato tutta la regione da quella data sino al fenomeno parossistico del 24 Ottobre del 79 d.C.¹⁴.

1.2 Dal 79 d.C. ai giorni nostri. La storia degli studi

La distruzione di Pompei segna in qualche modo una nuova fase per la città; la coltre di lapilli ne fece perdere pian piano memoria¹⁵, anche se questa continuò in qualche modo ad aleggiare sul luogo, come testimoniato dal toponimo 'Civita' che ha accompagnato, nel corso del tempo e sino in età moderna, l'areale su cui grossomodo insisteva l'antica città¹⁶.

Com'è noto le esplorazioni archeologiche incominciarono ufficialmente nel 1748 sotto Carlo III di Borbone, intenzionato a

1. BEARD 2017, pp. 33-46.

2. Sulle caratteristiche urbanistiche di Pompei al momento della distruzione, si veda MORICHI, PAONE, SAMPAOLO 2018.

3. FABBRI 2016; COOLEY, COOLEY 2004, pp. 7-8.

4. FABBRI 2016, p. 12.

5. COLUMELLA, 10.135-137.

6. STRABONE, V, 4, 8.

7. GUZZO 2007, p. 3; OSANNA, RESCIGNO 2018; FABBRI 2018.

8. STRABONE, IV, 4, 8.

9. DE CARO 1992, p. 74; ROBERTS 2013, p. 22; LAURENCE 2016, p. 401; FABBRI 2016, p. 13.

10. LVIQ, IX, 38, 2.

11. DESCOEUDRES 2007, pp. 15-18.

12. COOLEY, COOLEY 2004, p. 25; DESCOEUDRES 2007, p. 16; BEARD 2017, p. 48.

13. SENECA, *Naturales quaestiones* 6.1.1-3; 6.26.3-4. Sul terremoto del 62 d.C. si veda DESCOEUDRES 2007, p. 9; SIGURDSSON 2007, pp. 49-50; ROBERTS 2013, p. 24; BEARD 2017, p. 18.

14. VARONE 1995; sulla data dell'eruzione si veda PESANDO 2016; PAPPALARDO 2019.

15. Sulla situazione in Campania post-eruzione si veda, COOLEY, COOLEY 2004, pp. 52-55; SIGURDSSON 2007, pp. 59-60; CANTARELLA, JACOBELLI 2013, pp. 17-18.

16. Così il sito è già indicato nel 1763 nei diari di Francesco La Vega, PAGANO 1997, p. 17; DE CAROLIS 1999, p. 23; FOSS 2007, p. 29; ROBERTS 2013, p. 14; ZANELLA 2019, pp. 15-24.