

GIOCARE NELL'ANTICHITÀ

Ganimede con il cerchio rappresentato su un cratere a campana antico del Pittore di Berlino proveniente dall'Etruria (500-490 a.C. circa), esposto al Louvre. (Da: Il gioco...)

Alberto Levis

In viaggio con Bertolino

Edizione dell'autore
albertolevis@alice.it
2 voll, pp. 56, euro 12 cad.

Due simpatici volumetti (*Alla scoperta della preistoria bellunese e L'impero romano nella Valbelluna*) interamente illustrati a fumetti, rivolti prima di tutto ai ragazzi ma davvero piacevoli anche per gli adulti. Qualche volta si può imparare divertendosi...

ABBIAMO RICEVUTO

S. Tusa, S. Zangara e R. La Rocca (a cura di), *Il relitto tardoantico di Scauri a Pantelleria*, Soprintendenza del Mare (sopmare@regione.sicilia.it), pp. 490, s.p.

M. Silvestrini (a cura di), *Le tribù romane*, Atti XVI Incontro sull'epigrafia, Edipuglia (www.edipuglia.it), pp. 526, euro 55.

R. Lasaponara e N. Masini (a cura di), *Satellite remote sensing: a new tool for Archaeology*, Springer Verlag (www.springer.com), pp. 364, euro 136.

J. Papadopoulos e E. Proietti (a cura di), *International meeting on illicit traffic of cultural property*, Atti del convegno, Gangemi Editore (www.gangemieditore.it), pp. 224, euro 25,50.

Antonio Montesanti
Alessandro Magno
La storia, il viaggio dell'ultimo eroe

Ginevra Bentivoglio Editoria
www.gbeditoria.it
pp. 382, euro 16,50

Discendente da Eracle e Achille, Alessandro iniziò il suo viaggio verso l'Asia con l'intenzione di superarli in grandezza. Tale eroico desiderio di emulare i suoi predecessori lo condusse alla vittoria contro Dario. Tuttavia, questa non fu la sua unica ambizione divenuta realtà: in Libia, per esempio, presso il santuario di Zeus Ammone, venne salutato come il "figlio di dio". Arriano narra poi che in India Alessandro ripercorse i passi di Dioniso, e riporta l'aneddoto secondo il quale avrebbe partecipato ai giochi bacchici con il popolo di Nisa, facendo erigere un monumento in onore dello stesso Dioniso al fine di ricordarne la visita in quei luoghi. Efitto di Olinto, conterraneo di Alessandro, racconta inoltre che soleva vestire come Eracle: non a caso, le monete ritraenti quest'ultimo con indosso la pelle del leone e in pugno una mazza divennero presto "ritratti" dello stesso Macedone. Ciononostante, egli non desiderava solo emulare (ad Atene, Iperide racconta che egli fu dichiarato un "dio invitto"), ma anelava a divenire il più grande tra tutti gli eroi, a raggiungere le acque del "Grande Oceano che tutto racchiude" e stabilire il proprio dominio sul mondo intero. Antonio Montesanti riesce a catturare con un'erudizione e una chiarezza preziose, l'essenza stessa di Alessandro, maestoso comandante e sovrano nonché autentico genio militare, eroe percorso dal travolgente desiderio di ottenere più di chiunque altri prima di lui.

Lynette Mitchell

Stefano de' Siena
Il gioco e i giocattoli nel mondo classico

prefazione di Jacopo Ortalli
Mucchi Editore
www.mucchieditore.it
pp. 240, euro 22

Uno studio sull'ambito ludico, su forme e funzioni del gioco e i significati dei giocattoli nel mondo antico. Il gioco appare come un'autentica forma di linguaggio, un potente *medium*, nelle relazioni mondane e in quelle ultraterrene, al quale Greci, Etruschi e Romani attribuivano la valenza di una piena espressione culturale. Il tema è svolto a partire dalle origini e dagli aspetti mitologici e passa at-



traverso le analisi dei contesti sociali, con il sostegno delle fonti scritte e delle testimonianze archeologiche, trattando di volta in volta le prime attività ludiche, l'infanzia e i primi giocattoli, i giochi didattici, di abilità, i giochi di gruppo e quelli con la palla, i giochi da tavolo, quelli conviviali, fino ad arrivare alla piaga dell'azzardo. Infatti, tra dadi e astragali, *tabulae lusoriae*, bambole e carretti, miniature di gladiatori, dondoli e altalene, e perfino poppatoi e sonaglini, trova spazio anche l'interpretazione adulta del gioco, ad esempio negli intrattenimenti da simposio. La trasversalità del gioco, etnica, ge-

nerazionale, di classe e di sesso, permette di calarsi all'interno delle consuetudini collettive e di percepire la comune sensibilità antica e, al contempo, di cogliere i riflessi sociali, antropologici, culturali e artistici, le evoluzioni tecnologiche e quelle del pensiero.

Giuseppe Ruotolo
Corpus Nummorum Rubastinorum

Edipuglia www.edipuglia.it
pp. 252, euro 50

Si tratta del catalogo delle monete della zecca di Ruvo di Puglia, l'antica *Rubi*, suddiviso per emissioni in argento (dioboli, odoli ed emiobolo) e rame (modulo grande, medio e piccolo), ma non solo. Si parla anche degli antichi popoli della *Apulia*, a partire dagli *Iapyges*, la cui analisi viene sviluppata con riferimento alle fonti letterarie e in particolare ai culti di Afrodite, *Damatra*, Zeus, Atena, Eracle, *Elios*, *Tiche* e Diana, i cui attributi, uniti alla conoscenza del mondo religioso, si sono rivelati propedeutici per comprendere le scelte delle iconografie e degli oggetti presenti sulle monete oltre a testimoniare un raggiunto grado di uniformità culturale, religiosa, civile e politica della stessa popolazione. Lo studio dei simboli monetali viene utilizzato anche per meglio interpretare la produzione preminente dei territori che emettevano monete: nel caso specifico di Ruvo, la spiga di grano, insieme alla testa di toro e al *kotyliscos* (anfora dalle anse sopraelevate) rimandano a un'economia agricola, all'allevamento e alla produzione di terrecotte. Infine, si affrontano le tematiche dei sistemi ponderali ('acheo', 'tarantino ridotto' e 'campano') e l'area di circolazione delle emissioni di *Rubi*. La cro-