Angelo R. Galli

COSÌ COM'È
COSÌ COME NON È

Gli antichi coglini e il mistero delle tre casse

ROMANZO



NeP EDIZIONI

Angelo R. Galli

COSÌ COM'È
COSÌ COME NON È

Gli antichi coglini e il mistero delle tre casse

Romanzo

NeP
EDIZIONI

Copyright © MMXXVI
«NeP edizioni Srls» di Roma (RM)
www.nepedizioni.com
info@nepedizioni.com
Via dei Monti Tiburtini 590
00157 Roma (RM)
P. iva 13248681002
Codice fiscale 13248681002
Numero REA 1432587
ISBN 978-88-5500-518-0
I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.
Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.
I edizione: dicembre 2026

Il mondo greco è così bello
perché è il mondo di un popolo giovane.
Laura Cantoni Orvieto

Con i miti non bisogna avere fretta.
Bisogna che si depositano nella mente
Italo Calvino

PERSONAGGI

Angelastro di Taras costruttore

Aristèo commerciante

Filino nipote adolescente di Aristèo

Aristides locandiere

Eloisa moglie di Aristides

Tindaro (*detto Tindero*) aedo cantastorie

Hinnaò sacerdote del tempio del dio Cojo

Urràh sacerdotessa del tempio della dea Cassona

Mamone custode del tempio della dea Cassona

Fetonte megaburocrate

Fetusa sorella di Fetonte

Frine figlia di Fetonte

Aretha amica di Fetonte

Marpione capocantiere e scultore

Esculapio di Roma luminare

PRIMA GIORNATA

L'isola

Là nel mare, qualche secolo prima della venuta di Nostro Signore, c'è un'isola baciata dal sole, profumata dal mirto e ombreggiata dai pini di Aleppo: nello Ionio, ad una distanza di poco meno di un giorno di navigazione dall'approdo più vicino.
Sull'isola c'è un piccolo porto, ben riparato dai venti e facilmente difendibile in caso di incursioni ostili da parte di navi pirate e di predoni. È l'unico approdo possibile per il naviglio. La rimanente costa è costituita da inaccessibili strapiombi sul mare e da una scogliera frastagliata, ma appena affiorante che rende pericolosissima la navigazione e l'approdo per chiunque voglia, furtivamente, tentare di avvicinarvisi senza mettere in pericolo la propria vita. Il piccolo porto consente l'ormeggio alle navi e alle barche provenienti dagli altri porti dell'Ellade e non solo. L'approdo, con moli-banchine, per l'attracco delle navi è ai piedi di una collina sulla cui cima c'è un piccolo osservatorio chepermette alle vedette di tenere sott'occhio gran parte dell'orizzonte circostante e potervi scorgere, eventualmente in anticipo, l'avvicinarsi di qualche pericolo proveniente dal mare. Di tanto in tanto, infatti, si vedono scorrazzare nei dintorni navi, per lo più fenicie, i cui equipaggi sono disposti a tutto pur di fare bottino. Dall'osservatorio è possibile diffondere in ogni dove il suono degli strumenti che le sentinelle hanno a disposizione per i loro avvisi: trombe quando si tratta di navi amiche, trombe e segnali di fumo nell'incertezza. Così avvisati, gli abitanti si possono organizzare per tempo e, eventualmente, predisporre un'efficace difesa dell'isola. Sulla dolce distesa

compresa fra l'osservatorio che ospita le vedette posto all'apice della collina e le banchine dove approdano le navi, e dove tanti anni prima vi era soltanto un piccolo villaggio di pescatori, si è sviluppata nel tempo una ridente, laboriosa e ricca cittadina: Caxxidra. Quelli che la abitano si dedicano a tre attività principali: l'agricoltura, la pastorizia e la pesca, ma vi sono anche scaltri commercianti e valenti marinai che con le loro navi trasportano nei principali mercati, lungo le coste del grande mare, i prodotti dell'isola: olio, vino, grano, fichi, mandorle e i manufatti di un raffinato artigianato locale. Ne tornano carichi di derrate alimentari, che non sono prodotte nell'isola, tessuti pregiati ed essenze profumate per la produzione di cosmetici e rinomati rimedi farmaceutici. Oltre a ciò, vengono importati minerali, marmi e quant'altro necessario per far fronte alle esigenze della comunità e, soprattutto, alle richieste dei residenti più abbienti, che non risparmiano per rendere eleganti e lussuose le proprie dimore.

Dalla banchina a cui vengono ormeggiate le imbarcazioni, fino a raggiungere le mura che racchiudono la città, si estende un largo piazzale. Sulla destra del quale si svolgono tutte le attività portuali e vi si trovano anche i magazzini e le officine necessarie per la manutenzione dei navigli, prevalentemente fabbri, falegnami, fabbricanti di cordami, di vele e calafatori; sulla sinistra affacciano soprattutto locande ed empori. La parte centrale, davanti alla grande porta che consente l'accesso alla città, è per metà adibita a un mercato giornaliero di prodotti alimentari ricavati dai campi, orti e dalla pesca. Sull'altra metà è sistemata una pedana su cui una volta al mese si svolge il mercato degli schiavi. In questa parte della piazza spesso ci si incontra per discutere dei principali aspetti della vita cittadina. Chi ha qualcosa da

dire, sale sul podio predisposto sulla pedana e la dice. Spesso nascono animati dibattiti e perfino tafferugli che necessitano dell'intervento della forza pubblica per essere sedati e far tornare tutto alla normalità. Dal centro del piazzale, oltrepassata la grande porta monumentale di accesso aperta nelle mura difensive, parte la grande via che permette di raggiungere l'agorà dove si svolgono le assemblee pubbliche in cui vengono prese le principali decisioni riguardanti l'amministrazione e la gestione della città e di tutta l'isola. Intorno all'agorà sorgono i principali edifici pubblici: la sede del governo, della magistratura e quella dove vengono espletate tutte le pratiche amministrative. Lungo il percorso che dalla porta raggiunge l'agorà vengono svolte sia nella parte destra sia in quella sinistra in edifici perlopiù a due piani e coloratissimi, spesso con antistante un portico per proteggersi dalla pioggia ma, più prevalentemente, dal sole, le principali attività commerciali e artigianali, in prevalenza quelle dei ceramisti. Lungo questa via, che gli abitanti chiamano Sacra, ai margini di due grandi slarghi, sono ubicati gli unici due templi racchiusi nelle mura che proteggono la città. Uno è dedicato a Poseidone, dio del mare, e l'altro ad Estia, protettrice del focolare domestico. All'interno di quest'ultimo le sacerdotesse custodiscono una fiamma tenuta sempre accesa che è oggetto di grande devozione da parte degli abitanti. Sulla destra, alle spalle degli edifici prospicienti la zona commerciale sono disposte le abitazioni della maggior parte del popolo, prevalentemente dipinte con colori vivaci, e ad un solo piano, con verdeggianti orti posti sul retro. Sulla sinistra sono ubicati il teatro, l'odeon, il ginnasio, l'accademia, i collegi e una caserma, con annesso uno stadio, dove è ospitata la guarnigione adibita a garantire l'ordine pubblico e a fronteggiare eventuali aggressioni provenienti

dal mare. Alle spalle degli uffici amministrativi sono collocate le abitazioni più prestigiose dove risiedono le classi più abbienti. A differenza di quelle più popolari, che si sviluppano lungo assi ortogonali, queste, oltre a comprendere spesso un piano superiore, sono ubicate lungo un percorso, articolato in un fresco ed ombroso bosco, che porta alla sommità della collina da cui poi si sviluppa un vasto altopiano che, solcato dai numerosi ruscelli alimentati da fonti naturali, è largamente coltivato e consente ai proprietari rendite elevate derivanti dalla produzione di rinomati prodotti agricoli e dall'allevamento di numerosi capi di bestiame. La località è punteggiata da poderi privati e la sua estensione raggiunge il limitare dell'isola che termina a strapiombo sul mare. Fra i campi o sui promontori, qua e là, sono ubicati piccoli templi e santuari dediti a varie divinità.

Al bordo della città, verso ovest, dove si conclude l'insenatura che ospita il porticciolo, proteso nel mare e distaccato dall'isola, ma non abbastanza da non poter essere raggiunto da una passerella mobile in legno che si affaccia sull'acqua, vi è un isolotto verdeggiante circondato da scogli acuminati a cui, sin dall'epoca in cui arrivarono i primi coloni, fu dato il nome di Scoglio del Tonno. Ciò perché, visto dalla sommità della collina, questo isolotto assume le sembianze della parte terminale della coda del grande pesce che viene abbondantemente pescato nel mare che circonda l'isola. Su quest'isolotto si svolgono attività più o meno ludiche a cui gli abitanti di Caxxidra, prevalentemente gli uomini, sono particolarmente affezionati. Nei pressi della passerella che conduce allo Scoglio del Tonno, circondata da un rigoglioso frutteto, vi è la Locanda degli Angeli con il miglior cuoco di tutto l'arcipelago.

Gli abitanti. All'apice della comunità di Caxxidra c'è la classe degli aristocratici, eredi di coloro che per prima si insediarono nell'isola portandosi dietro il fuoco sacro della patria da cui erano partiti in cerca di miglior fortuna: detengono la maggior parte dei terreni coltivabili e dei pascoli. Da questa categoria vengono attinti gran parte dei governanti, dei magistrati e dei quadri burocratici che governano la città, ivi compresi coloro che insegnano ai più giovani i saperi, per farli diventare cittadini istruiti, e altri che li preparano all'uso delle armi nel caso fossero chiamati a difendere la patria. Della comunità fa parte anche una seconda classe, quella costituita dagli artigiani, dagli armatori, dai commercianti, dai piccoli proprietari terrieri e dai marinai dalla cui perizia dipende gran parte del benessere dei cittadini. Infine c'è il popolo minuto a cui sono assegnati per lo più, compiti di manovalanza. Gli aristocratici più abbienti posseggono un buon numero di schiavi di cui si servono per i lavori più gravosi. Chiunque possegga della terra ha diritto di chiamarsi cittadino e gode del diritto di poter partecipare attivamente alla vita politica della comunità.

La gran parte della popolazione facente parte della seconda classe, quella che concretamente si occupa di appalti sia pubblici sia privati, svolge gran parte della sua attività anticipando, spesso di tasca propria, le risorse necessarie per la realizzazione di opere commissionate da chi governa la città. Questi artefici si dedicano al proprio lavoro come meglio possono e sanno fare dall'alba al tramonto. Facendo ciò, pensano di non doversi occupare delle altre faccende in cui è articolata la vita cittadina e, pertanto, non curandosene, nel tempo hanno finito per delegare e consentire a chi governa e ai loro burocrati di prendersene cura, disponendone a proprio uso e piacimento. I burocrati non si curano mini-

mamente delle vessazioni a cui li sottopongono e con procedure burocratiche confuse, sconclusionate e di non facile lettura finiscono alla fine per penalizzarne fortemente l'attività. Infatti tutti si vedono posticipare sistematicamente i pagamenti dei crediti maturati per i lavori svolti e commissionati dall'amministrazione e ciò provoca a questi lavoratori anche un grave danno psicologico in quanto, pur di poter continuare a svolgere le proprie attività, fondamentali per la sopravvivenza, sono costretti a dover sottostare ad abusi e ricatti da parte di funzionari sempre più rapaci, avidi e privi di scrupoli. Inoltre non essendo tutelati, si arrabattano come meglio possono per il raggiungimento di una vita dignitosa che, il più delle volte, non riescono ad ottenere. Sicché alla fine i burocrati, abili nell'interpretare a proprio vantaggio una moltitudine di norme che essi stessi hanno contribuito a scrivere, fanno credere a questa massa di ingenui e compiaciuti creduloni di essere importanti per il ruolo svolto nella società e si dicono disponibili a venire incontro alle loro esigenze e ad agevolarli nello svolgimento del proprio lavoro. Da ciò ne derivano promesse mirabolanti fatte, quasi sempre, alla vigilia del rinnovo delle cariche pubbliche nelle quali puntualmente vengono rieletti. Rassegnati, privi di argomentazioni e strumenti efficaci di controllo, questi lavoratori, per mettere a tacere la propria coscienza, quasi sempre si accontentano di facili e rassicuranti giustificazioni; almeno fino a che, sistematicamente frustrate e disattese le aspettative promesse, si rendono conto di essere stati raggirati. Allora, preso atto della dura realtà e constatato il peggioramento della propria condizione, ricominciano con le lamentele e i proponimenti volti a cambiare in proprio favore la situazione che, tuttavia, non riesce quasi mai a mutare. A questa categoria di artefici nel tempo è stato dato il

soprannome curioso di coglini!

La religione. Partendo dal porto, verso la collina soprastante, fino quasi a raggiungerne la sommità, a ridosso di una grotta naturale, vi è un antico santuario dedicato al principale dio adorato dagli abitanti di Caxxidra. Anche qui è riposto il fuoco sacro portato dai colonizzatori. Quando questi decisero di dare un nome all'isola su cui erano appena sbarcati vollero chiamarla con lo stesso nome del dio a cui si erano particolarmente affezionati: Cojo. Nei primi tempi, pertanto, gli abitanti vennero chiamati cojesi anche se, in seguito, non si è mai appurato per quale specifico motivo o per quale peculiarità dei suoi abitanti, in tutto l'arcipelago iniziarono a chiamarli in modo diverso.
Il dio Cojo è un lontano parente del grande Zeus. Alcuni sostengono che fosse addirittura un suo figlio partorito direttamente da una parte del suo corpo, come era stato per Atena, partorita dalla sua testa, con l'aiuto dell'abile e zoppo Efesto, o per Dioniso, partorito dalla sua coscia, con l'aiuto del furbo Hermes. Da dove fosse stato partorito Cojo è rimasto un mistero anche se qualche idea la si è sempre supposta, ma senza riscontri oggettivi. Il dio Cojo è contraddistinto da una particolare peculiarità: cogliere ogni occasione per potersi cibare. Di qualsiasi cosa. E ciò anche a scapito dell'equilibrio che la natura si sforza di mantenere sulla terra e in ogni luogo. Vista questa sua predisposizione divina a cogliere ogni occasione e ogni opportunità per potersi sfamare a dismisura di qualsiasi cosa senza curarsi dell'ambiente circostante, Zeus, sin da piccino, volle chiamarlo affettuosamente Colgo. Potenza degli dei!
Nel tempo e nell'uso comune lentamente il suo nome iniziò ad essere pronunciato in una forma più dialettale dagli abi-

tanti e così rimase. Tutti ora si rivolgono a lui con il nome di Cojo e lui, che è rimasto sempre un dio affamato, ma buono, tollerante e protettore soprattutto degli agricoltori, e di tutti i produttori di derrate alimentari, non ci fa tanto caso. Il grande Zeus, a causa della sua inappagabile fame, commosso dalle tante preghiere e i tanti sacrifici fatti in suo onore dalla popolazione disperata, iniziò a propinare e a fare ingurgitare a Cojo, senza alcun sospetto da parte sua, un'erba magica, ma soprattutto divina. Nel tempo, pertanto, questa sua mania di divorare tutto è diventata meno devastante e ormai si limita ad una bella mangiata, una sola volta all'anno. Gli abitanti in occasione della sua festa, a cui partecipano numerosissimi, gli procurano con piacere ogni sorta di cibo, compresa una certa erbetta, perché sanno che per un altro anno la sua fame sarà placata e intanto usufruiranno amorevolmente della sua protezione.

L'antico santuario è da sempre la sede che ospita il suo culto. Questo è officiato da un grande sacerdote che, per tradizione, appartiene sempre alla stessa famiglia, quella degli Hinnaò. Sull'altopiano, sul versante dell'isola a picco sul mare, esiste un altro piccolo tempio, ancora più antico rispetto a quello dedicato al dio Cojo, che gli antichi abitanti dell'isola avevano consacrato ad un'altra divinità di cui, però, si è perso il nome. Per venire incontro alle comunità che risiedono su questo versante il piccolo tempio è stato consacrato anch'esso al culto del dio Cojo. In esso vi officia un anziano sacerdote famoso per la sua saggezza. Tutti i sacerdoti, oltre a praticare i riti consueti che si svolgono nei templi e a presiedere alle varie festività in onore degli dei, si intendono di magia e si dilettano di medicina e farmacologia.

Sul punto più alto della collina che domina la città, ai margini di un vasto bosco di pini di Aleppo frammisti ad om-

brosi lecci, fruttuosi carrubi e cespugli di mirto, proprio a strapiombo sul mare, gli abitanti hanno ristrutturato recentemente un altro tempio, anch'esso antico, la cui gestione è stata affidata ad alcune sacerdotesse. Il tempio è dedicato e vi si venera un'antica divinità femminile. Anch'ella una lontana parente di Zeus. A tale proposito si racconta che questa sin da piccola età mostrò la stessa propensione alla voracità di suo cugino Cojo; l'unica differenza era che mentre Cojo amava divorare qualsiasi cosa lei adorava, oltre al nettare e all'ambrosia, qualsiasi tipo di dolce, pastarella o torroncino fatto con mandorle tostate e miele prelibato. Durante un banchetto lo stesso Zeus, notando questa sua ingordigia, affermò che la piccola al posto dello stomaco avesse una cassa senza fondo dove c'era posto per ogni tipo di pietanza mielata. Con il suo fare bonario e predisposto a scherzare, Zeus, un giorno, durante il solito banchetto da dio, le mise la mano sul capo e affettuosamente le disse che da quel momento in poi si sarebbe chiamata Cassona e che le era consentito di cibarsi di qualsiasi cosa dolce le piacesse. Senza se e senza ma. Aggiunse poi che sarebbe diventata la protettrice di tutti quelli che lavorano per procurarsi e preparare leccornie. Soprattutto dei pasticcieri. Potenza degli dei!

A causa della sua inappagabile voracità, Cassona si era abituata a divorare qualsiasi cosa dolce le si presentasse davanti, finendo così con l'assumere molto presto le sembianze di quelle antichissime statuette votive e ben auguranti, tutte tette pancia e culo, al cui interno venivano riposti unguenti, cosmetici ed essenze profumate. Una statua più grande, quasi il doppio l'altezza di un uomo, avente le stesse sembianze delle statuette votive, largheggia all'interno del tempio a lei dedicato. Durante uno dei frequenti terremoti che di tanto in tanto scuote l'isola, la testa della statua si staccò e