

Rozrywka godna herosów. Gry na antycznych wazach greckich

Niezwykłe jest to, że dwaj spośród najważniejszych greckich herosów zostali przedstawieni jako pochłonięci trywialną rozrywką: grą kościaną czy planszową - przeczytaj w „Teologii Politycznej Co Tydzień”: Infantylicyzacja kultury tekst Tomasza Dziurdzika, który pierwotnie ukazał się w Magazynie antropologiczno-społeczno-kulturowym „Maska”.

Malarstwo wazowe stanowi niezwykle istotne źródło umożliwiające poznanie kultury starożytnej Grecji, co wynika nie tylko z niezwykle wysokiej wartości artystycznej niektórych naczyń, ale także ze specyfiki doboru tematyki przedstawień. Dzięki tej kategorii zabytków odtwarzać można bowiem szereg aspektów życia codziennego, często w inny sposób właściwie niedostępnych dla starożytników. Szczególnie interesującą grupę stanowią wazy, na których wyobrażone zostały różnorakie gry. Naczynia te można wykorzystać jako źródło w badaniach nad niedostatecznie rozpoznany zagadnieniem tego rodzaju rozrywek w starożytności. Te na pozór dość proste przedstawienia potrafią jednak także mocno zaskoczyć i mogą stanowić punkt wyjścia do zdecydowanie bardziej wyrafinowanych rozważań. Warto zastanowić się między innymi nad ich skomplikowanymi związkami z mitologią i literaturą, a także nad znaczeniem symbolicznym motywu gry. Istnieje też niezwykle nęcąca, choć

obdarzona znacznym ryzykiem nadinterpretacji, możliwość skorelowania momentu powstania waz z nastrojami społecznymi czy wydarzeniami historycznymi w starożytnych Atenach.

Ogólny zarys kompozycji jest zwykle zbliżony: dwóch siedzących naprzeciw siebie, uzbrojonych mężczyzn nachyla się nad znajdującą się między nimi planszą lub stolikiem. Znanych jest ponad 160 naczyń różnych form z przedstawieniami takiej sceny[1]. Poza interesującą nas grupą jedynie czterokrotnie wyobrażono inne pary graczy: nieuzbrojonych młodzieńców, muzyków[2], postaci ze skrzydłami czy starca z chłopcem[3], jednak nie będą one istotne w kontekście poniższych rozważań, gdyż typów ikonograficznych znanych jedynie z pojedynczych naczyń nie można poddać równie złożonej analizie. Wyróżnić można szereg wariantów omawianej sceny, różniących się między innymi ubiorami i uzbrojeniem grających czy przyjętą przez nich pozycją (siedzącą bądź kucającą). Przedstawiono także kilka rodzajów gier: zarówno kościanych, jak i planszowych. Dzięki wazom można więc poznać odmiany rozrywek, jakie rozpowszechnione były wśród starożytnych Greków.

Prosta scena ma jednak dodatkowe znaczenia. Wyobrażeni mężczyźni to bowiem Achilles i Ajas, bohaterowie wojny trojańskiej. – Wiemy to dzięki umieszczonym na części naczyń podpisom[4]. Niezwykle jest to, że dwaj spośród najważniejszych greckich herosów[5] zostali przedstawieni jako pochłonięci trywialną rozrywką: zajęci grą kościaną czy planszową. Dodatkowo, co może szczególnie dziwić, niekiedy towarzyszy im bogini Atena. Zupełnie nie zgadza się to z powszechnie przyjmowanymi podziałami tematów podejmowanych w greckim malarstwie wazowym, wedle których wyróżnia się albo sceny heroiczno-mitologiczne, albo przedstawienia realiów życia

codziennego[6]. W tym przypadku mamy do czynienia ze swoistym połączeniem obu tych kategorii: zwyczajną, powszechną czynnością, ale z bardzo nietypowymi wykonawcami. Nie- zwykle interesująca jest zatem kwestia przyczyn, dla których twórcy mogli decydować się na właśnie taką dekorację naczyń. Przedstawienia te zdają się być ponadto bogate w treści symboliczne, stąd wiele znaczeń, jakie niosły dla Greków, i równie wiele współczesnych prób interpretacji.

Dokładna analiza wszystkich waz z przedstawieniem grających Achillesa i Ajasa pozwala na wyciągnięcie szeregu wniosków na temat rodzaju rozrywki, jakiej bohaterowie się oddają. Niestety informacje te ze swej natury są dość szczątkowe, co częściowo wynika z manieri malarskiej, w której planszę czy stolik do gry ukazywano z boku. Zdaje się ponadto, że dokładność przedstawienia detali rozgrywki nie była dla malarzy szczególnie istotna. Podobną tendencję można zaobserwować także w źródłach pisanych. Niemal wszyscy starożytni autorzy, pisząc o grach, nie podawali na przykład zbyt wielu szczegółów dotyczących sposobu rozgrywki, gdyż zakładali, że dla ich czytelników są to sprawy oczywiste[7]. Greckie gry pozostają przez to stosunkowo słabo znane, co sprawia, że wszelkie próby przyporządkowania wyobrażeń do zasad rekonstruowanych jedynie w bardzo ogólnym zarysie są trudne. Niekiedy pomocne mogą być analogie do nieco lepiej nam znanych gier rzymskich[8].

Pierwszym wnioskiem, który nasuwa się przy analizie omawianych waz, jest stwierdzenie, że malarze prawdopodobnie starali się wyobrazić na swych naczyniach różne rodzaje gier[9]. Wyróżnić możemy bowiem zarówno gry planszowe, jak i gry planszowe z użyciem kości. Nie można także wykluczyć, że w przypadku kilku naczyń mamy do czynienia również z grami wyłącznie kościanymi.

Grecy używali dwóch rodzajów kości: sześciociennych oraz astragali, czyli zrobionych z kości skokowych owiec i kóz. Te drugie miały cztery ścianki, numerowane 1, 3, 4, 6. Której odmiany używają grający bohaterowie? Na kilku naczyniach artyści podali wyniki, niekiedy w formie napisu przy ustach rzucającego kością. Wszystkie znane wyniki to 2, 3 lub 4[10]. Obecność dwójek wydaje się wykluczać możliwość użycia astragali, aczkolwiek nie możemy mieć pewności, czy w niektórych grach nie mogła być wykorzystywana para tego typu kości. Co ciekawe, wyższy wynik przypisany jest zawsze Achillesowi. Gry planszowe z kośćmi to prawdopodobnie jakaś wariacja na temat wyścigu. Może być to także gra zbliżona swymi zasadami do backgammona, czyli taka, która łączy element losowy – w postaci rzutów – ze strategią. Tego rodzaju gry to prawdopodobnie greckie grammai i kubeia.

Na planszach wyobrażonych na wazach znajduje się od czterech do jedenastu pionków. Jednak ze względu na konwencję przedstawień, charakteryzujących się brakiem perspektywy, należy uznać, że na ukazanej w prosty sposób planszy mogło być ich również więcej. W przypadku, gdy nie widać ani wyobrażonych kości, ani innych przesłanek wskazujących na rzut (jak choćby wyniku), malarze mogli chcieć wyobrazić gry zbliżone do warcabów, przypuszczalnie zwane petteia czy poleis[11]. Tego typu gry określa się jako „wojenne”, ze względu na to, że ich celem było pokonanie przeciwnika przez zdjęcie z planszy jego pionków bądź uniemożliwienie im ruchu, co wedle starożytnych podobne było do wojskowych manewrów na polu bitwy czy zdobywania miasta[12].

Wysuwane bywa przypuszczenie, że leżące na planszy przedmioty to nie pionki, a rozrzucone kości[13], jednak nie wydaje się to słuszną hipotezą. Wedle jeszcze innej teorii rozbudowane gesty wykonywane przez graczy miałyby świadczyć, że chodzi o ukazanie gry polegającej na pokazywaniu palcami liczb (mora)[14]. Obecność akcesoriów związanych z grami innego rodzaju wyraźnie jednak przeczy takiej możliwości. Gracze zwykle sięgają ku planszy, by wykonać ruch pionkiem bądź by podnieść kość. W niektórych przypadkach być może pokazują na palcach uzyskane w rzucie wyniki[15]. Bardziej ekspresyjna gestykulacja to zaś nic innego jak tylko sposób na wyrażenie emocji, bez wątplenia towarzyszących grze.

Scena gry Achillesa i Ajasa jest niezwykle ciekawa ze względu na to, że nie jest znany żaden fragment cyklu trojańskiego, który opisywałby taką scenę z udziałem akurat tej pary bohaterów. W literaturze greckiej można jednak znaleźć szereg wzmianek o grach toczonych przez mitologiczne postaci[16]. Palamedesowi, przyjacielowi Achillesa, tradycja przypisuje ponadto wynalezienie przynajmniej jednej z odmian gier. Być może więc omawiana scena została wymyślona przez artystę, który jako pierwszy ją namalował. Jedynie w stosunkowo luźny sposób nawiązał on przy tym do treści cyklu trojańskiego.

Przypuszczalnie był to znany skądinąd z wielu innowacji oraz wprowadzania nowych tematów Egzekiasz, który namalował tę scenę między 540 a 530 rokiem p.n.e.[17]19. Co ciekawe, wydaje się, że kres popularności tego tematu w pierwszej połowie V wieku p.n.e. może być związany z innym wielkim artystą – Polignotem, który stworzył w Atenach znane nam jedynie z przekazów malowidło ściennie, przedstawiające nowatorską pod względem technicznym i formalnym scenę

gry toczonej przez trzech graczy. Przypuszcza się, że znacznie prostsze, oparte na symetrii przed- stawienie pary bohaterów mogło stać się wówczas po prostu nieatrakcyjne.

Niezwykle istotna w kontekście próby analizy źródeł zainteresowania twórców naczyń omawianym tematem oraz jego symboliki jest specyfika grupy waz. Poza wspomnianymi już stosunkowo wąskimi ramami chronologicznymi, w jakich scena ta występuje, należy podkreślić, że niemal wszystkie jej wyobrażenia wykonane zostały w Atenach. Znamy zaledwie jedno naczynie wytworzone w Koryncie, kilka elementów okuć tarcz z Olimpii i Eginy, a także dwa etruskie lustra z przedstawieniami tego tematu[18]. Wszystkie one wyraźnie naśladują attyckie wzorce. I choć Ateny były wówczas zdecydowanie najważniejszym z ośrodków produkcji malowanej ceramiki, to ta niemalże wyłączność jest czymś wyjątkowym. W tym kontekście dobór przedstawianych postaci staje się bardziej zrozumiały. Obok Achillesa pojawia się Ajas, najbliższy Ateńczykom z wielkich herosów wojny trojańskiej, a także Atena, patronka miasta. Słusznie widzieć w tym można wyraz pewnego rodzaju lokalnego patriotyzmu twórców. Szczególnie chętnie Ajasa przedstawiał Egzekiasz[19], który, podobnie jak jego ulubiony bohater, pochodził z Salaminy.

Interesujące są wnioski wynikające z analizy kompozycji sceny. Obecna w przedstawieniach symetria służyła podkreśleniu przyjaźni i pewnej równości obu bohaterów. Choć bowiem attyckie malarstwo czerwonofigurowe osiągnęło na przełomie VI i V wieku p.n.e. pozycję niemalże monopolistyczną (por. J. Boardman, *Athenian Red Figure Vases. The Archaic Period. A Handbook*, London 1975, s. 10), jest to

przewaga miażdżąca. Dobitnie świadczy o tym, że temat był typowy dla Aten, a jedynie sporadycznie podejmowany przez artystów innych ośrodków.

Nie można mieć jednak wątpliwości, że wielu artystów dyskretnie zaznaczało wyższość Achillesa[20]. Oprócz wspomnianych już towarzyszących mu napisów z wyższymi wynikami rzutów, warto podkreślić, że na większości naczyń wyobrażono go z lewej strony. Informują nas o tym podpisy z imionami bądź różnice w wyglądzie – w przypadku, gdy jeden z herosów jest bez brody, zawsze musi to być młodszy, czyli Achilles. Miejsce z lewej było zarezerwowane dla najważniejszego bohatera w danej scenie, a w przypadku przedstawień pojedynków – dla zwycięzcy. Egzekiasz, który potrafił mistrzowsko rozplanować sceny na zakrzywionej powierzchni naczyń, podkreśla ponadto wyższość Achillesa poprzez szczególny układ linii utworzonych przez włócznie. Młody bohater zdecydowanie dominuje w tej ramie kompozycyjnej, natomiast pozycję przy- jętą przez Ajasa można określić jako podporządkowaną[21]. Dodatkowo na wazach, na których pojawia się Atena, zawsze zwrócona jest ona ku Achillesowi. Jest to typowy sposób wyobrażania boskiej pomocy i interwencji, także znany ze scen walki. W zwielenokrotniony sposób podkreślano zatem przegraną Ajasa – zresztą heros ten może być uznawany za pewien symbol klęski (w takiej roli występuje zarówno w igrzyskach ku czci Patroklesa, jak i w sporze z Odyseuszem o zbroję Achillesa, a także jako „wiecznie drugi” w parze z Achillesem).

Należy także rozważyć dodatkową rolę, jaką w omawianej scenie może pełnić Atena. Na niektórych naczyniach po obu stronach sceny gry wyobrażono biegnących wojowników, a także trębaczy wzywających do

boju[22]. Przymuszczalnie bohaterowie tak zapomnieli się w swojej rozrywce, że do zakończenia gry i skłonienia ich do podjęcia walki potrzebna jest boska interwencja.

Nie bez znaczenia mogą być także elementy pozornie wyłącznie ozdobne, służące wzmocnieniu symetrii czy zapełnieniu większej części dostępnej przestrzeni. Ważne mogą być na przykład drzewa palmowe, powszechnie interpretowane jako sposób sugerowania miejsca, gdzie rozgrywa się scena[23]. Wedle tej teorii bohaterowie znajdują się w obozie pod obleganą Troją. Nie można jednak zapominać o możliwym subtelniejszym znaczeniu drzewa palmowego, które można niekiedy rozumieć jako symbol Apollina[24]29– a zatem zawołaną zapowiedź jego zemsty. W takiej roli roślina ta pojawia się na przykład w scenach związanych z historią o samobójstwie Ajasa. Warto przy tym pamiętać, że obaj uczestniczący w grze bohaterowie ponieśli śmierć przy udziale tego wspierającego Trojan boga.

Temat gier nabiera głębszego znaczenia przy dokładnej analizie symboli. Na pierwszy plan wysuwa się przede wszystkim ich niezwykle silny związek z Losem. Wyobrażenia omawianej sceny szczególnie dobrze ukazują uwikłanie człowieka w przeznaczenie: w przypadku Achillesa są nim zwycięstwa, w przypadku Ajasa – klęski. Herości nie mogą od niego uciec nawet w tak, zdawałoby się, przyziemnej sferze życia, jaką są rozrywki. Warto przy tym wspomnieć, że gry wiązać można w kulturze antycznej także ze śmiercią[25]. Nie bez znaczenia jest fakt, że w opisach zaświatów pojawiają się pogrążone w grze dusze, a w grobach często umieszczano pionki do gry. W tym kontekście w scenach gry można widzieć pewnego rodzaju przypomnienie o nieuchronności losu i śmierci. Ukazanie bohaterów przy tego rodzaju czynności pozwala ich w pewnym stopniu „uczłowieczyć”, podkreślić,

że nawet jednostki wybitne nie są w stanie przezwyciężyć przeznaczenia. Jest ono cały czas obecne w ich życiu, czy to poprzez wpływ na wyniki gry, czy to w bardziej dyskretny sposób – poprzez sugestię nadchodzącej boskiej zemsty i śmierci.

Oprócz znaczeń symbolicznych wynikających z samych przedstawień, wziąć należy pod uwagę także kolejną możliwą wymowę interesującej nas sceny. Trzeba pamiętać zarówno o tym, że był to temat podejmowany niemal wyłącznie przez twórców działających w Atenach, jak i o dość krótkim okresie, w którym był on popularny. Oba czynniki wskazują na to, że popularność motywu mogła być w pewnym stopniu uzależniona od ówczesnych wydarzeń czy sytuacji w mieście.

Ateńczycy, spoglądając na grających Achillesa i Ajasa, mogli widzieć zatem coś więcej niż inni Grecy. Jest to tym bardziej prawdopodobne, że attyckie malarstwo wazowe było znacznie bardziej niż w przypadku innych ośrodków podatne na wpływ wszelkich aktualnych wydarzeń. Można w nim znaleźć na przykład sceny zaczerpnięte z najnowszych przedstawień teatralnych[26] czy utworów literackich. Także wydarzenia historyczne miały duży wpływ na ateńską sztukę – wystarczy wspomnieć o popularności takich motywów jak zniszczenie Troi czy walki z Amazonkami w okresie bezpośrednio po wojnach perskich[27].

Czego zatem mitologiczną parabolą mogła być gra Achillesa z Ajasem? Prawdopodobnie motyw ten pojawił się w attyckim malarstwie wazowym po ważnym wydarzeniu polityczno-społecznym. W 546 roku tyran Pizystrat odzyskał władzę w mieście w dość niezwykłych, opisanych przez Herodota okolicznościach[28]. Jego stronnikom udało się zaskoczyć wojska przeciwników w trakcie odpoczynku po posiłku, podczas którego część z nich spała, a pozostali – co jest zdaje się

ponadczasową żołnierską przypadłością – byli pochłonięci grami. W tej przynoszącej szczególny wstyd klęsce widzieć można okoliczność, która stworzyła miejsce dla pojawienia się nowego tematu w malarstwie wazowym. Takie nawiązanie mogło mieć zatem pewien wydźwięk niejako społecznie terapeutyczny, poprzez uogólnienie konkretnego doświadczenia w ramach mitologicznych. Ateńscy przeciwnicy tyrana, których zhańbiła bezprecedensowa porażka, mogli znaleźć pewne pocieszenie w tym, że zarówno zapomnienie się w trywialnej rozrywce, jak i nieodwołalne wyroki przeznaczenia były losem nie tylko zwykłych ludzi, ale także tak wspaniałych wojowników jak Achilles i Ajas.

Tomasz Dziurdzik

Instytut Archeologii Uniwersytetu Warszawskiego

Bibliografia:

Herodot, *Dzieje*, tłum. S. Hammer, Warszawa 2004.

Austin R. G., *Roman Board Games I*, „Greece & Rome”, 1934, no. 4/10, ss. 24-34. Austin R. G., *Roman Board Games II*, „Greece & Rome”, 1935, no. 4/11, ss. 76-

Boardman J., The Danson Collection of Greek Vases, „The Burlington Magazine”,

1966, no. 108 (762), ss. 470-474.

Boardman J., Athenian Black Figure Vases. A Handbook, London 1974.

Idem., Athenian Red Figure Vases. The Archaic Period. A Handbook, London 1975. Idem, Exekias, „American Journal of Archaeology”, 1978, no. 82/1, ss. 11-25.

von Bothmer D., Greek and Roman Art, „Notable Acquisitions (Metropolitan Mu-

seum of Art)”, no. 1965-1975, ss. 114-131.

Brommer F., Denkmälerlisten zur griechischen Heldensage II. Theseus – Bellerophon

– Achill. Unter Mitwirkung von A. Peschlow-Bindokat und D. Lindemann, Marburg 1974.

Idem, Denkmälerlisten zur griechischen Heldensage III. Übrige Helden. Unter Mitwirkung von D. Kempf-Lindemann, Marburg 1976.

The Cambridge Companion to Greek Mythology, ed. R. Woodard, Cambridge 2007.

Francis E. D., Image and Idea in Fifth-Century Greece. Art and Literature after the Persian Wars, London-New York 1990.

Herodot, Dzieje, tłum. S. Hammer, Warszawa 2004. (por. uwaga wyżej)

Kurke L., Ancient Greek Board Games and How to Play Them, „Classical Philology”, 1999, no. 94/3, ss. 247-267.

Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae, t. I, Zürich-München 1981.

Lissarrague F., Schnapp A., Malarstwo Greków czy Grecja malarzy?, tłum. W. Mi- chera, [w:] Antropologia antyku greckiego, red. W. Lengauer, P. Majewski, L. Trzcion- kowski, Warszawa 2011, ss. 414-421.

Moore M. B., Exekias and Telamonian Ajax, „American Journal of Archaeology”, 34 Por. J. Boardman, Exekias, „American Journal of Archaeology”, 1978, no. 82/1, s. 24.

17 1980, no. 84/4, ss. 417-434.

Morris S. P., Papadopoulos J. K., Of Granaries and Games: Egyptian Stowaways in

an Athenian Chest, „Hesperia” Supplements, 2004, no. 33, XAPIΣ: Essays in Honor of Sara A. Immerwahr, ss. 225-242.

Realencyclopädie der klassischen Altertumswissenschaft: neue Bearbeitung, ed. A. Pauly, G. Wissowa et al., t. XIII/2, Stuttgart 1927.

Romero Mariscal L., Ajax and Achilles Playing a Board Game: Revisited from the Literary Tradition, „The Classical Quarterly”, 2011, no. 61, ss. 394-401.

Schneider L. M., Compositional and Psychological Use of the Spear in Two Vase Paintings by Exekias: A Note on Style, „American Journal of Archaeology”, 1968, no. 72/4, ss. 385-386.

Shapiro H. A., Myth into Art. Poet and Painter in Classical Greece, London-New York 1995.

Steiner A., Reading Greek Vases, Cambridge 2007.

Woodford S., Ajax and Achilles Playing a Game on an Olpe in Oxford, „The Journal of Hellenic Studies”, 1982, no. 102, ss. 173-185.

Strona internetowa British Museum, [on-line:]
[www.britishmuseum.org/research/
collection_online/collection_object_details.aspx?
objectId=398811&partId=1](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?objectId=398811&partId=1) [13.06.2013].

[1] Por. L. Kurke, *Ancient Greek Board Games and How to Play Them*, „Classical Philology”, 1999, no. 94/3, s. 261; L. Romero Marsical, *Ajax and Achilles Playing a Board Game: Revisites from the Literary Tradition*, „The Classical Quarterly”, 2011, no. 61, s. 394.

[2] Por. D. von Bothmer, *Greek an Roman Art*, „Notable Acquisition (Metropolitan Museum od Art)”, no. 1965 - 1975, s. 126.

[3] Por. S. Woodford, *Ajax and Achilles Playing a Game on an Olpe in Oxford*, „The Journal of Hellenic Studies”, 1982, no. 102, s. 177.

[4] Ten typ sceny pojawił się w czasach, gdy takie podpisy były już powszechne, por. A. Steiner, *Reading Greek Vases*, Cambridge 2007, s. 5.

[5] Obaj należą do najczęściej przedstawianych postaci mitologicznych, por. F. Brommer, *Denkmälerlisten zur griechischen Heldensage II. Theseus – Bellerophon – Achill. Unter Mitwirkung von A. Peschlow-Bindokat und D. Lindemann*, Marburg 1974; F. Brommer,

Denkmälerlisten zur griechischen Heldensage III. Übrige Helden. Unter Mitwirkung von D. Kempf-Lindemann, Marburg 1976; Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae, t. I, Zürich-München 1981.

[6] Por. F. Lissarrague, A. Schnapp, Malarstwo Greków czy Grecja malarzy?, tłum. W. Michera [w:] Antropologia antyku greckiego, red. W. Lengauer, P. Majewski, L. Trzcionkowski, Warszawa 2011, s. 416.

[7] Por. L. Kurke, op. cit., ss. 252 – 253.

[8] Por. R. G. Austin, Roman Board Games I, „Greece & Rome”, 1934, nr 4/10, s. 24-34; R. G. Austin, Roman Board Games II, „Greece & Rome”, 1935, nr 4/11, s. 76-82.

[9] Por. S. Woodford, op. cit., s. 184.

[10] Por. ibidem, s. 185

[11] Por. L. Kurke, op. cit., ss. 255 – 256.

[12] Por. ibidem, s. 256.

[13] Strona internetowa British Museum, [on-line:] www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection-object_details.aspx?objectId=398811&partId=1 [13.06.2013].

[14] Por. S. Woodford, op. cit., s. 185.

[15] Por. M. B. Moore, *Exekias and Telamonian Ajax*, „American Journal of Archaeology”, 1980, nr 84/4, s. 819, n. 20.

[16] Por. hasło „lusoria tabula”, [w:] Realencyclopädie der klassischen Altertumswissenschaft: neue Bearbeitung, ed. A. Pauly, G. Wissowa et al. t. XIII/2, Stuttgart 1927; L. Romero Mariscal, op. cit., ss. 396 – 400.

[17] Por. J. Boardman, *Athenian Black Figure Vases. A Handbook*, London 1974, s. 145.

20 Por. S. Woodford, op. cit., s. 180-181.

[18] Por. hasła „Achilles” i „Achle”, [w:] *Lexicon Iconographicum Mythologiae Classicae*, t. I, Zürich-München 1981.

[19] Por. J. Boardman, *Exekias*, „American Journal of Archaeology”, 1978, no. 82/1, s. 25; M.B. Moore, op. cit., s. 417.

[20] Por. M. B. Moore, op. cit., s. 420.

[21] Por. L. M. Schneider, *Compositional and Psychological Use of the Spear in Two Vase Paintings by Exekias: A Note on Style*, „American Journal of Archaeology”, 1968, no. 72/4, s. 385-386.

26 Por. M. B. Moore, op. cit., s. 421.

[22] Por. J. Boardman, *The Danson Collection of Greek Vases*, „The Burlington Magazine”, 1966, no. 108 (762), s. 471.

[23] Por. S. Woodford, op. cit., s. 180.

[24] Por. *The Cambridge Companion to Greek Mythology*, ed. R. Woodard, Cambridge 2007, s. 321.

[25] Por. S. P. Morris, J. K. Papadopoulos, *Of Granaries and Games: Egyptian Stowaways in an Athenian Chest*, „Hesperia” Supplements, 2004, no. 33, XAPIΣ: Essays in Honor of Sara A. Immerwahr, s. 233-235.

[26] Por. H. A. Shapiro, *Myth into Art. Poet and Painter in Classical Greece*, London-New York 1995, s. 4.

[27] Por. E. D. Francis, *Image and Idea in Fifth-Century Greece. Art and Literature after the Persian Wars*, London-New York 1990.

[28] Por. Herodot, *Dzieje*, I 62 – 63.