



**Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
terza edizione, 2019**

Andrea Baldan

*Alla Cuccagna. Percezioni del denaro e dell'attività lavorativa
nella letteratura cuccagnesca italiana e francese tra i secoli XIII e XVI*

Treviso
22 novembre 2019

Motivazione della Commissione

Il saggio di Andrea Baldan, *Alla Cuccagna. Percezioni del denaro e dell'attività lavorativa nella letteratura cuccagnesca italiana e francese tra i secoli XIII e XVI*, si focalizza su due fenomeni socioeconomici della realtà che concorsero alla rappresentazione del paese di Bengodi nella letteratura italiana e francese tardomedievale, nel primo caso divenendo, progressivamente, elemento costitutivo dell'immaginario cuccagnesco, nel secondo, al contrario, rivelando la sua estraneità. L'autore, indagando con cura e competenza in un corredo di testimonianze ricco ed espressivo, ne registra somiglianze, mutamenti, senza tralasciare peraltro di segnalare le dissonanze rispetto alle nuove emergenti tendenze.

Così se nelle attestazioni francesi più risalenti il denaro era disprezzato e privo di valore e la compravendita era stigmatizzata, in quelle italiane, già a partire da Boccaccio, si sviluppò progressivamente una percezione positiva del denaro e dell'arricchimento – come sarebbe avvenuto più tardi anche in Francia da Rabelais in avanti –, cosicché, in pieno Cinquecento, entrambi non suscitarono più intolleranza, ma divennero elementi fondativi di Cuccagna e, addirittura, meta del viaggio per raggiungerla, rendendo il legame tra denaro e ben godere innegabile.

Sullo sfondo intanto si registrava, come avverte l'autore, il consolidarsi della cultura economica mercantile, che modificava il precedente sistema di valori della società cortese-feudale fondato sulla liberalità e il dono, consentendo anche al denaro di partecipare all'immagine di abbondanza. Il desiderio di denaro e ricchezza, vero filo rosso nelle trame cinquecentesche di Cuccagna, si giustificava perché così era possibile godere, finalmente, dell'ozio e dell'inattività cuccagnesca, altro elemento costitutivo di questo mondo fantastico. Una fantasia e un'immaginazione appannaggio solo dei poveri, perché i ricchi, in quanto tali, già godono di una condizione che consente loro, nella vita reale, di fare esperienza di Bengodi. Una fantasia e un'immaginazione che consente, così, di aprire Cuccagna all'esperienza di tutti.

Riguardo a questo secondo elemento costitutivo di Cuccagna, l'autore chiarisce come nella tradizione testuale tutti, in generale, sembrerebbero evitare il lavoro con i suoi affanni, considerato una vera e propria prigione da cui si vuole fuggire per andare con la fantasia (altrimenti si soccombe) «al paese in cui esso viene bandito». Non sempre, tuttavia, l'assenza dell'attività produttiva è condizione imprescindibile dell'ozio cuccagnesco. Anche per quel che concerne questo secondo aspetto, infatti, la tradizione italiana differisce da quella francese: nelle attestazioni italiane il rifiuto è proprio nei confronti dell'attività lavorativa, in quelle francesi del secolo XIII, invece, il lavoro, l'operosità non vengono ostracizzati del tutto mentre, nel contempo, vengono esclusi numerosi comportamenti sociali attribuibili invece alla realtà feudale, come l'esercizio dei privilegi oppure la guerra.

Nel seguire, infine, come muti la percezione del denaro e dell'attività produttiva nella costruzione dell'immaginario cuccagnesco, l'autore coglie come tale percezione sia di volta in volta influenzata dal contesto storico e sociale. I testi, suggerisce l'autore, «seppur rappresentino delle realtà virtuali, intrattengono rapporti con l'ambiente in cui nascono, riflettendo in sé alcuni fenomeni e caratteristiche di tali ambienti», perché le narrazioni cuccagnesche, l'immaginazione di mondi impossibili, riflettono le società in cui furono elaborate, affinché, come conclude l'autore, «la realtà virtuale di un mondo impossibile possa essere almeno un "mondo"».

Per l'originalità del tema, la capacità di raccogliere testimonianze di varia provenienza sul tema indagato e, soprattutto, per la grande perizia nell'introspezione testuale e nel saper collegare le testimonianze al contesto storico in cui furono prodotte cogliendo variazioni e permanenze sui temi indagati, la Commissione giudicatrice ha ritenuto il lavoro di Andrea Baldan meritevole di ricevere il *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco 2019*.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»: *Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Piero Del Negro, Thierry Depaulis, John McClelland, Gherardo Ortalli (presidente), Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Laurent Turcot, Manfred Zollinger*.





**Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco
terza edizione, 2019**

Naomi Lebens

*A world of play. Pierre Duval and printed games on a marketplace
for maps in seventeenth-century Paris*

Treviso
22 novembre 2019

Motivazione della Commissione

La dottoressa Naomi Lebens, attualmente curatrice delle collezioni d'arte dell'Università di Reading, si è formata scientificamente presso il Christ Church College della Oxford University, il Courtauld Institute of Art e il British Museum, con una speciale attenzione per la produzione dei giochi di carte.

Il saggio che viene premiato, *A world of play, Pierre Duval and printed games on a marketplace for maps in seventeenth-century Paris*, affronta un tema di primario interesse per la storia della ludicità nel suo rapporto con la migliore cultura geografica, nel riferimento specifico a un personaggio, Pierre Duval, che trasferitosi a Parigi, nel 1650 divenne *Géographe du Roy* col diritto di produrre ogni sorta di carta geografica. Importante per la storia della ludicità fu soprattutto il suo combinare la produzione cartografica con il gioco. In questa prospettiva la Lebens può correttamente partire dal 1643-1645 con la stampa del *Jeu du monde* che, nella logica dell'antico gioco dell'oca (con le sue 63 caselle), ora visitava i differenti paesi: quattordici americani, quindici africani, altrettanti asiatici e diciotto europei.

La creazione di questo gioco fu un'importante novità proponendo per la prima volta l'intreccio fra il passatempo e le necessità didattiche. Si trattava di un nuovo percorso educativo destinato a un indubbio successo anche commerciale, favorito dal collegamento con uno dei più importanti stampatori e venditori parigini: Pierre Il Mariette, e con il privilegio reale che garantiva dalle possibili contraffazioni. Per Duval si trattava di un giocoso ampliamento della sua professione, destinato a indubbia fortuna. Era l'aprirsi di un nuovo spazio cartografico che Duval nel suo catalogo collocò tra i mappamondi e le mappe.

La funzione didattica di questi viaggi immaginari su carta favoriva nuovi campi tanto educativi che commerciali. Il saggio della Lebens li ripercorre con cura muovendo dal *Jeu du Monde*, al *Jeu des princes de l'Europe*, al *Jeu de France* e altri ancora, mettendone in luce i caratteri formali spesso legati a valutazioni di merito. Le spiegazioni che accompagnavano le tavole fornivano le nozioni e gli insegnamenti che l'immagine e il gioco aiutavano a fissare. E i colori aiutano a comprendere la lezione identificando a occhio i diversi continenti, i confini, le zone amministrative. Le mappe diventavano un utile strumento formativo di base e non a caso ebbero meritata fortuna nei collegi dei Gesuiti, in tempi in cui l'ordine fondato da Ignazio di Loyola era la struttura educativa di maggiore qualità.

Non va poi dimenticato l'aspetto economico dell'impresa di Pierre Duval. I suoi "giochi" portano l'indirizzo dei venditori e così ci accompagnano in luoghi prestigiosi sul piano finanziario, in aree parigine che erano centrali per il commercio della cartografia che nel secolo XVII stava crescendo d'importanza. Fra l'altro la condizione di *Géographe ordinaire du roi* era una garanzia e un privilegio, dal momento che proteggeva dalle imitazioni. Così quando, anziché pubblicare direttamente, passava i suoi disegni a stampatori perché ne curassero l'edizione per il mercato, questo privilegio lo metteva al riparo rispetto al pericolo di riproduzioni non consentite. In specifico, i giochi geografici di Duval (come segnala la Lebens) erano presenti negli *stock* dei principali venditori di mappe del pieno e tardo Seicento ed erano in grado di garantire l'investimento degli editori.

Il saggio della Lebens porta altri importanti suggerimenti sul piano dell'economia e della finanza, ma qui interessa specialmente per la storia dei giochi in quanto tali. Si consolidava per la prima volta con forza e fortuna la prospettiva che vedeva le mappe e i giochi geografici distinti. Si era compiuto un non piccolo passaggio quanto alle pratiche didattico-educative e della ludicità. Sulla base di queste considerazioni la Commissione del *Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco* ha ritenuto giusto premiare, per il 2019, pur segnalando possibili integrazioni, il bel lavoro della dottoressa Naomi Lebens, con molti complimenti.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»: *Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Piero Del Negro, Thierry Depaulis, John McClelland, Gherardo Ortalli* (presidente), *Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Laurent Turcot, Manfred Zollinger*.

