



Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco prima edizione, 2016, saggi premiati

Treviso
29 novembre 2017

Motivazione della Commissione

Il contributo di **Patrizia Giamminuti**, *Il Gioco dell'Oca: una proposta iconografica*, intende far luce su un gioco attualmente confinato, per lo più, al mondo infantile e popolare. Gioco d'incerta definizione (è collocato tra i giochi di percorso, di società, di passatempo, ma anche di dadi...), deve la sua diffusione, nel Cinquecento, a grandi "fogli volanti", rivelando, così, il suo stretto legame con l'arte della stampa (è collocato, infatti, anche tra i giochi di carta o a stampa), di cui segue (e testimonia) l'evoluzione, sia per quel che concerne l'aspetto grafico, che i procedimenti impiegati nella realizzazione delle tavole. L'autrice, riproponendo l'opinione condivisa di un'origine risalente alla seconda metà del Cinquecento e riconducibile alla corte medicea, che collocherebbe il gioco dell'oca tra i giochi aristocratici per adulti grazie ad alcune importanti attestazioni (normative e omiletiche), anticiperebbe, in realtà, l'origine del gioco alla seconda metà del Quattrocento, individuando così il secolo successivo come quello della sua diffusione anche presso le corti e la nobiltà europee (Francia, Inghilterra...). Gli indizi raccolti, dunque, come precisa Patrizia Giamminuti «spingono ancor di più a considerare il gioco un'invenzione italiana, riconoscendo alla città di Firenze il suo primato, se non nella invenzione, nella sua diffusione». L'autrice ricostruisce, quindi, il valore simbolico del gioco: una metafora della realtà, un percorso iniziatico, come si evince dalla sua struttura labirintica. Riserva poi attenzione alle caratteristiche specifiche del gioco: gli strumenti, le regole, la struttura del percorso, la simbologia numerica sottesa, individuando anche gli influssi provenienti dal gioco all'aperto (nello spazio cosiddetto del "giardino dell'oca"). Giamminuti ripropone, inoltre, un confronto iconografico fra il gioco dell'oca e le tavole illustrate di un testo antico, riscoperto nel Rinascimento in ambiente fiorentino, la cosiddetta *Tabula Cebetis*, descrizione allegorica della raffigurazione di un percorso volto alla scelta tra bene e male. Illustrazioni che avrebbero ispirato celebri artisti (fra tutti ricorda Pirro Ligorio) o di cui si sarebbero trovati riscontri nelle corti italiane cinquecentesche. L'autrice è convinta che le analogie riscontrate tra le stampe del gioco dell'oca e le versioni pittoriche della *Tabula* di Cebete facciano «supporre che il Gioco dell'Oca si sia sviluppato in un ambiente colto ed erudito, come quello toscano, e non fosse un semplice passatempo». Altri confronti iconografici, che rinviano alla produzione di testi ermetici e di emblematica, consentono di comprendere come il gioco dell'oca manifesti le sue simbologie non solo nella struttura, ma anche nei temi scelti per decorare i fogli, che vengono perciò a costituire «repertori tematici di immagini e quindi oggetti di produzione secondaria, testimoni e veicolo di diffusione, attraverso la loro circolazione, di alcune iconografie afferenti alla più alta pittura di cavalletto».

Il contributo di Patrizia Giamminuti ha consentito, dunque, di riconoscere un'origine colta e aristocratica del gioco dell'oca e, quindi, il suo valore simbolico. È necessario ora, come precisa ancora l'autrice, progettare una ricostruzione dell'intero corpus superstite dei giochi dell'oca stabilendone i legami iconografici.

Per essere riuscita con particolare perizia a condurre una ricerca su piani diversi (tra storia dell'arte e della stampa, letteraria e culturale, materiale e del collezionismo); per i risultati raggiunti soprattutto nel chiarire il difficile "capitolo" delle origini del gioco dell'oca (quanto a periodo e ambiente), le sue simbologie e i suoi significati, la Commissione giudicatrice ha ritenuto il lavoro di Patrizia Giamminuti meritevole di ricevere, alla sua prima edizione, il Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco.



Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco prima edizione, 2016, saggi premiati

Treviso
29 novembre 2017

Motivazione della Commissione

Il saggio di **Andreas Hermann Fischer**, *A Remedy for the Weary Mind. Intellectuals and Play in the Middle Ages* [Un rimedio per spiriti stanchi. Intellettuali e gioco nel Medioevo], si propone come approfondimento sulla dimensione ludica nel e del pensiero filosofico in roccaforti della tradizione filosofica medievale quali lo *studium generale* di Parigi e quello di Colonia. La ripetizione delle preposizioni – nel e del pensiero – non si propone per pura esercitazione retorica. Si riferisce direttamente a una precisazione che Johan Huizinga – per tanti versi il padre fondatore della riflessione storica sulla sfera della ludicità – ebbe a fare all'interno della prefazione-introduzione al suo *Homo ludens*. Facendo riferimento a conferenze che aveva tenuto a Zurigo e a Vienna nel 1934 e a Londra nel 1937, lo storico olandese ricorda che in tutti quei casi aveva intitolato le sue presentazioni all'elemento ludico *della* cultura e i suoi ospiti pensarono di doverlo correggere in “*nella* cultura”; ma lui ristabilì il genitivo originario con la seguente argomentazione: «Infatti per me non si trattava di domandare qual posto occupi il gioco fra i rimanenti fenomeni culturali, ma in qual misura la cultura stessa abbia carattere di gioco». Similmente, Andreas Fischer non si limita a studiare che cosa alcuni eminenti filosofi avessero da dire sul gioco quale esperienza dell'essere umano, ma esplora anche i termini in cui questa loro indagine veniva a gettare nuova luce sull'attività intellettuale in sé, la professione stessa da loro praticata, attribuendole una rinnovata giustificazione, nel quadro di una valorizzazione dell'*otium* filosofico come stile di vita.

Nella sua prima monografia, data alle stampe l'anno scorso sulla base della sua dissertazione dottorale, sostenuta a Monaco di Baviera nel 2015, l'autore considerava gioco e filosofia fra tardo medioevo e prima età moderna, arrivando a includere figure e testi cinquecenteschi quali il *Trattato del giuoco della palla* di Antonio Scaino così come quello di Pascasius Iustus sulla ludopatia. Per ragioni di spazio, ovvero per i limiti che le dimensioni di un articolo consentono perché di una serie di sviluppi di storia intellettuale si forniscano e discutano le necessarie indicazioni di contesto, seleziona per questa occasione un solo testo, i passi dedicati al gioco all'interno dell'*Etica nicomachea* di Aristotele; e tre suoi commentatori due-trecenteschi: Alberto Magno, Tommaso d'Aquino e Giovanni Buridano. La forma – il genere letterario – del commento e la storia del suo oggetto definiscono la cronologia della ricerca: è proprio negli anni quaranta del Duecento che Roberto Grossatesta traduce dal greco al latino la principale opera cui il «maestro di color che sanno» aveva affidato l'illustrazione della sua filosofia morale, che a partire da quella versione divenne un punto di riferimento nell'insegnamento universitario – mentre altri suoi rifacimenti arrivavano in Occidente attraverso tramiti arabi, conoscendo anche volgarizzazioni.

La riflessione filosofica degli autori considerati si riferisce ad attività ricreative di vario genere, nelle quali la dimensione fisica è presente in misura variabile; inoltre, essa si avvale di una varietà di argomentazioni e investe più di un ordine del discorso: dall'apprezzamento medico dell'esercizio, a quello cristiano per un periodico rilassamento dalla contemplazione. In Buridano prevede anche una distinzione netta fra il gioco e il sonno o riposo, che non funzionerebbero affatto come rimedio per menti affaticate dallo studio.

Per la finezza delle sue letture e per il contributo significativo che arreca a una rivalutazione dell'elemento ludico *della* scolastica, la Commissione giudicatrice ha ritenuto il lavoro di Andreas Hermann Fischer meritevole di ricevere, alla sua prima edizione, il Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco.