

**Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco**

quinta edizione, 2021

ALESSIA ZUBANI

Truth or Dare? Ludic Automata in the Medieval Islamic Courts

3 novembre 2021

Motivazione della Commissione

Il saggio di Alessia Zubani, *Truth or Dare? Ludic Automata in the Medieval Islamic Courts*, getta nuova luce sui dispositivi meccanici attestati presso l'aristocrazia islamica; in particolare l'attenzione è ai dispositivi per bere («devices suitable for the drinking sessions»). Indagando un insieme circoscritto – ma estremamente significativo – di fonti poetiche e trattatistiche, l'autrice approfondisce, infatti, l'uso pratico e la funzione ideologica e politica dei *drinking vessels*.

Il contributo, con un'analisi attenta e serrata, indaga all'interno di alcune corti islamiche medievali (la corte del governatore del distretto militare di Giordania, quella abbaside di Baghdad e la corte della dinastia turkmena degli Artuqidi a Diyār Bakr) fra IX e XIII secolo. Si apprende allora che, nei diversi contesti esaminati, gli incontri conviviali, molto in voga e apprezzati, potevano trasformarsi in altrettante occasioni ludiche grazie all'introduzione di dispositivi per la distribuzione del vino agli ospiti; un uso di automi – e qui il lavoro assume particolare interesse – autorizzato e talora promosso dagli stessi califfi e governatori islamici.

L'autrice descrive con sapiente cura meccanismi complessi, attingendo ai resoconti lasciati dagli ingegneri su commissione dei loro sovrani, per i quali li idearono e costruirono. Erano dispositivi raffinati e costosi, dalle fogge, nel tempo, sempre più varie, che riprendevano tecnicamente, fra l'altro, un analogo filone di "meccanismi" di tradizione greca; si trattava, essenzialmente, di vasi truccati, il cui scopo immediato era divertire e impressionare i cortigiani con artifici e illusioni; e, ancora, suscitare meraviglia per la magnificenza e munificenza delle élite che potevano permetterseli. Ma proprio indagando nei loro funzionamenti complessi e artificiosi, l'autrice ne rileva lo scopo politico e ideologico più profondo: persuadere il pubblico presente del potere sovrano, spingendosi anche a manipolare la percezione dei convenuti. Meccanismi, dunque, fantastici non privi di valenza estetica, ma funzionali anche all'esibizione e al consolidamento del carisma e del potere del signore. L'automa ludico diventava allora, in un contesto festivo, un "estensore" della volontà e del potere sovrano; un abile e raffinato "gioco" di corte, per nulla innocente, che aveva lo scopo di esercitare il controllo sui sudditi il più delle volte ignari.



Truth or Dare? Ludic Automata in the Medieval Islamic Courts, avvalendosi di testimonianze di non facile accesso, affronta con particolare acume interpretativo e chiarezza espositiva la relazione fra strumento ludico, gioco e potere, avvicinando gli studi di settore a un mondo ancora poco esplorato. Per l'originalità dei risultati ottenuti, la Commissione del Premio Gaetano Cozzi ha deciso all'unanimità di conferire alla dottoressa Alessia Zubani uno dei due riconoscimenti in palio per l'edizione 2021.

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*.