



Gioco e crisi. Ludicità, sfide ambientali e contrasti sociali fra medioevo ed età moderna
seminario pubblico

a seguire: **Premio Gaetano Cozzi per saggi di storia del gioco**

sabato 5 novembre 2022 ore 10-13, 14.30-19

Treviso, auditorium spazi Bomben, via Cornarotta 7, e in streaming sul canale YouTube della Fondazione

Comunicato stampa
28 ottobre 2022

In tempi di pandemia, la memoria storica corre a **rivisitare i numerosi contesti, da catastrofi sanitarie o ambientali a crisi socio-politiche, in cui individui e gruppi hanno trovato in una varietà di forme di gioco e d'intrattenimento una risposta.**

È questo il tema al centro del seminario di studi ***Gioco e crisi. Ludicità, sfide ambientali e contrasti sociali fra medioevo ed età moderna*** che la Fondazione Benetton Studi Ricerche organizza **sabato 5 novembre** nell'auditorium degli spazi Bomben di Treviso (e in streaming sul canale YouTube della Fondazione), nell'ambito delle sue attività di ricerca, documentazione ed edizione dedicate alla storia della ludicità.

Dalla fuga da città appestate per raccontarsi novelle e danzare, allo sfogo delle tensioni sociali nelle battaglie e nella festa carnevalesca, il gioco ha rappresentato non solo un divertimento e una distrazione, ma anche una risorsa e una via d'uscita.

Nel contesto sociale, gioco e conflitto si sono rispecchiati e hanno variamente interagito. Nella tradizione della medicina umorale, la gioia che procura il partecipare o assistere a spettacoli mantiene in salute, o aiuta a recuperarla.

Il seminario, che coinvolgerà in **due sessioni** (ore 10-13 e 14.30-17.30) **studiosi europei di varie discipline – storici, storici dell'arte e della letteratura – intende esplorare un certo numero di storie che illustrino questi rapporti in una pluralità di contesti culturali.**

Se alla fine dell'evo antico la crisi crescente (sanitaria, politica, sociale ecc.) era accompagnata da un bisogno maggiore di gioco, strumento di propaganda del potere sovrano, ma al contempo di coesione sociale, al mutare dei tempi e delle emergenze, altre si rivelavano le interazioni e connessioni con l'attività ludica.

Dalle *pugne* cittadine che nascondevano un sostrato sociale perturbato o ne incanalavano la violenza, ai giochi circensi della Roma antica per celebrare i trionfi sui barbari o sugli usurpatori del trono imperiale. Dai palii rinascimentali, ormai fenomeno di cultura sportiva attentamente regolamentato, e tuttavia oggetto di contestazioni e conflitti fra vincitori e vinti, al "gioco" del novellare per antonomasia (*Decameron*), che, nelle intenzioni dell'autore, non si dava come mero intrattenimento, ma proponeva, rispetto all'annichilimento dell'individuo e alla disgregazione sociale, l'esempio di una "civile *sodalitas*", di un orientamento morale.

«Questo convegno», spiega Alessandra Rizzi, Università Ca' Foscari di Venezia, membro del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco» della Fondazione Benetton Studi Ricerche e coautrice con Gherardo Ortalli e Alessandro Arcangeli del seminario, «nasce pensando all'attualità. L'esigenza di indagare nel passato, scaturisce sempre da un interesse della vita presente, da un'urgenza contemporanea. La pandemia e i suoi disastri e disagi – sanitari, sociali ed economici –, la crisi degli equilibri politici globali, le guerre... ci hanno portato, quasi naturalmente, a ragionare sul tema della crisi, e si è scelto di affrontarlo attraverso il gioco, che è uno degli interessi primari della Fondazione».

Al seminario seguirà la **consegna dei Premi Gaetano Cozzi per saggi inediti di storia del gioco 2022**, assegnati annualmente dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche a giovani studiosi di qualsiasi nazionalità, per nuovi studi, in forma di contributi originali nell'ambito della storia della ludicità, dal tempo libero alla festa, dal gioco allo sport, nelle diverse epoche storiche e nei diversi contesti geopolitici.

Programma completo della giornata

Gioco e crisi. Ludicità, sfide ambientali e contrasti sociali fra medioevo ed età moderna
seminario a cura di Alessandro Arcangeli, Gherardo Ortalli, Alessandra Rizzi

ore 10-13

Saluti e apertura dei lavori a cura di **Gherardo Ortalli** (direttore della rivista della Fondazione Benetton, «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»);

introduzione e coordinamento a cura di **Alessandra Rizzi** (Università Ca' Foscari Venezia);

Juan Antonio Jiménez Sánchez (Università di Barcellona): *Spettacoli e crisi nell'impero romano del V secolo*;

Christian Jaser (Università di Klagenfurt): *Gioco e conflitto: le contestazioni delle corse di palii nel contesto socio-politico e legale dell'Italia rinascimentale*;

Diane Roussel (Université Gustave Eiffel, Marne-la-Vallée): *I giochi rendono violenti? Giochi d'azzardo e divertimenti popolari sotto lo sguardo della giustizia criminale (Parigi, secoli XVI-XVII)*;

discussione.

ore 14.30-17.30

Apertura e coordinamento, a cura di **Alessandro Arcangeli** (Università di Verona);

Renzo Bragantini (Sapienza Università di Roma): *L'ordine del diletto. Peste e racconto nel Decameron*;

Francesca Alberti (Accademia di Francia a Roma-Villa Medici): *La teoria del riso in Robert Klein: gioco e realtà*;

Élisabeth Belmas (Université Sorbonne Paris Nord): *Come apprendere il gioco in tempo di crisi: alcune riflessioni epistemologiche*;

discussione e conclusioni del seminario, a cura di Alessandro Arcangeli.

A seguire

Premio Gaetano Cozzi per saggi inediti di storia del gioco 2022:

introduzione e coordinamento a cura di **Patrizia Boschiero** (Fondazione Benetton);

interventi dei due giovani studiosi premiati per i loro scritti:

George Brocklehurst, *Convivial Humanism: Giovanni Pontano on Scholarship as Virtuous Play*; **Eleonora Gamba**, *Il compleanno di un patrizio veneziano alla fine del XV secolo fra divertimento ed erudizione: la testimonianza del De ludo talaro di Leonico Tomeo*;

discussione e lettura delle motivazioni con la consegna dei premi e le conclusioni a cura di **Gherardo Ortalli** (presidente della Commissione del Premio).

Il premio, rinnovato in questa forma nel 2016, è dedicato alla memoria del professor Gaetano Cozzi (1922-2001), che fin dalla nascita della Fondazione ha promosso uno speciale interesse per la ricerca da parte di giovani studiosi in questo campo di studio. Dal 2001 al 2015 erano state a lui intitolate le "Borse di studio Gaetano Cozzi per tesi di laurea sulla storia del gioco", precedentemente dedicate, dal 1988 al 2000, alla memoria di Stefano Benetton (1967-1985).

La giornata è aperta al pubblico, ingresso libero. Alcuni interventi saranno in francese, inglese e spagnolo.

Il seminario sarà trasmesso anche in streaming sul canale YouTube della Fondazione.

Programma completo nel sito www.fbsr.it

Per maggiori informazioni: Fondazione Benetton Studi Ricerche, T 0422 5121, Ludica@fbsr.it



Commissione giudicatrice del Premio Gaetano Cozzi e Comitato scientifico della rivista «Ludica»:

Gherardo Ortalli (Istituto Veneto di Scienze, Lettere ed Arti, Venezia; presidente), Alessandro Arcangeli (Università di Verona), Maurice Aymard (École des Hautes Études en Sciences Sociales, Parigi), Élisabeth Belmas (Université Sorbonne Paris Nord), Peter Burke (Emmanuel College, University of Cambridge), Piero Del Negro (Università di Padova), Thierry Depaulis (The International Playing-Card Society), John McClelland (University of Toronto), Alessandra Rizzi (Università Ca' Foscari Venezia), Bernd Roeck (Universität Zürich), Laurent Turcot (Université du Québec à Trois-Rivières), Manfred Zollinger (Wirtschaftsuniversität Wien).
Coordinamento redazionale ed editoriale: Patrizia Boschiero (Fondazione Benetton Studi Ricerche).



Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco

diretta da Gherardo Ortalli

La rivista, pubblicata dal 1995 dalle edizioni della Fondazione Benetton Studi Ricerche (in collaborazione con l'editore Viella), vuol essere un contributo alla riflessione su caratteri e valori assunti dalle "cose del gioco" nel corso dei secoli. Affrontando quella dimensione ludica spesso trascurata dalla storiografia ma componente essenziale della vicenda umana, «Ludica» raccoglie interventi di carattere vario per natura, contenuti, ma soprattutto per le molteplici ottiche d'osservazione, all'intersezione tra campi diversi della ricerca, con attenzione particolare ai contesti storici, culturali e sociali.

Anche la scelta dei secoli presi in esame dagli studi (compresi fra la tarda antichità e l'inizio del secolo XX) vuole colmare una tradizionale lacuna nel campo della riflessione sulla storia del gioco, specialmente rivolta all'indagine dei *ludi* classici o degli sport contemporanei. I contributi vengono di norma pubblicati in lingua originale, accompagnati da riassunti in tre lingue, così da rispondere alle esigenze del panorama internazionale degli studi, offrendo un'opportunità di relazioni e di scambi.

Collana Ludica

diretta da Gherardo Ortalli e Alessandra Rizzi

Oltre alla rivista «Ludica», la Fondazione Benetton Studi Ricerche pubblica l'omonima collana "Ludica" (anch'essa coedita con l'editore Viella) che dà spazio a contributi di particolare ampiezza, significato e densità nel campo della storia del gioco, del tempo libero, della festa; contributi che nascono per lo più dai risultati di ricerche direttamente promosse e coordinate dalla Fondazione.

L'obiettivo è l'indagine sul ruolo della ludicità nei diversi contesti, partendo dal presupposto che la componente "gioco" è insopprimibile nella vicenda storica e riemerge persino nelle congiunture più difficili e impreviste. Nel recupero della complessità e dell'articolazione dell'universo ludico si vuole riservare speciale attenzione a quel passato – fino alla prima metà del secolo XX – che ne sperimentò forme diverse e, nel contempo, pose le basi della moderna "civiltà del gioco".

Tra i titoli più recenti: Matteo Sartori, *Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento*; Nicola Sbeti, *Giochi diplomatici. Sport e politica estera nell'Italia del secondo dopoguerra*; *Giocare tra medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa*, a cura di Francesca Aceto e Francesco Lucio; *Lotterie, lotto, slot machines. L'azzardo del sorteggio: storia dei giochi di fortuna*, a cura di Gherardo Ortalli (edizione bilingue italiano/inglese); Giovanni Assereto, *Un giuoco così utile ai pubblici introiti. Il lotto di Genova dal XVI al XVIII secolo*; *Statuta de ludo. Le leggi sul gioco nell'Italia di comune (secoli XIII-XVI)*, a cura di Alessandra Rizzi (edizione bilingue italiano/inglese).