

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

sesta edizione, 2022

GEORGE BROCKLEHURST

*Convivial Humanism:**Giovanni Pontano on Scholarship as Virtuous Play*

5 novembre 2022

**Motivazione della Commissione**

Il contributo di George Brocklehurst richiama l'attenzione su un aspetto caratterizzante della cultura dell'umanesimo italiano: la sua dimensione ludica – recentemente messa in luce anche dalla monografia dedicata da Peter Burke al gioco nel Rinascimento. Lo studia a partire da un autore spesso trascurato dalla storiografia, non da ultimo perché scriveva in latino: Giovanni Pontano.

I due nodi principali dell'analisi proposta dall'autore sono, da un lato, il concetto di convivialità (*conviventia*) quale è elaborato dall'umanista italiano all'interno dei suoi trattati sulle virtù morali, pubblicati alla fine del Quattrocento; dall'altro, la nozione di gradevole piacevolezza nelle relazioni sociali (*facetudo*) che, non senza qualche esitazione nel trovare il nome adatto per la cosa, domina la trattazione del postumo *De sermone*. La visione pontaniana si nutre delle tradizioni discorsive rappresentate dalla retorica classica e dall'etica aristotelica, con le quali si misura costantemente, ma rispetto alle quali si propone di ritagliarsi un ambito distinto, che è quello dell'intrattenimento nella conversazione in un contesto di sociabilità fra persone che condividono un insieme di valori e uno stile di vita civili.

Sulla base di una descrizione densa delle fonti e della sua familiarità con un'ampia bibliografia critica – un universo di letture che all'autore è certo reso particolarmente familiare anche dalla circostanza di aver intrapreso la sua ricerca dottorale presso una sede quale l'Istituto Warburg – Brocklehurst colloca l'elaborazione pontaniana nel quadro della biografia del personaggio e della crisi che investe, negli anni considerati, il Regno di Napoli. Più ancora, però, la interpreta alla luce di una centralità che coglie nell'attenzione dell'autore, e dell'ambiente in cui avviene la sua maturazione intellettuale e che a sua volta fortemente influenzerà, per il piacere che si ricava dalla compagnia dei propri pari, dal passare il tempo virtuosamente e giocosamente assieme. In un contesto come quello rappresentato dalle accademie rinascimentali, all'insegna di una distinta informalità anti-istituzionale. È specificamente proprio per una "société de gens de lettres", per parafrasare il destinatario-scopo dell'*Encyclopédie*, che Pontano declina la sua sottolineatura della virtù aristotelica apparentemente minore dell'eutrapelia, che qualifica un in-



trattenersi piacevole con i propri simili, che non trascura la sodalità conviviale e attribuisce uno spazio, e una soglia di tolleranza ragguardevole, al riso.

Per le capacità analitiche e filologiche e la chiarezza espositiva con cui ha preso in esame l'opera del Pontano, sottolineando nuovamente e opportunamente l'importanza della dimensione ludica nello stile di vita e di pensiero degli umanisti italiani, la Commissione del Premio Gaetano Cozzi è unanime nel conferire al dottor George Brocklehurst uno dei due premi in palio per l'edizione 2022.

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

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

sesta edizione, 2022

ELEONORA GAMBA

*Il compleanno di un patrizio veneziano alla fine del XV secolo  
fra divertimento ed erudizione: la testimonianza  
del De ludo talario di Leonico Tomeo*

5 novembre 2022

**Motivazione della Commissione**

Il dialogo dell'umanista veneziano Niccolò Leonico Tomeo, *Sannutus, sive de ludo talario*, è al centro del saggio di Eleonora Gamba. Parte dei *Dialogi* pubblicati nel 1524 fu scritta, in realtà, fra il 1498 e il 1505 ed è ambientata in una Venezia intenta a riposizionarsi nel contesto italiano e internazionale. Il testo descrive la festa per il compleanno di Marco Sanudo – senatore, savio e inquisitore della Repubblica (nonché cugino del famoso Marino, diarista) –, organizzata nella sua dimora patrizia per un gruppo di amici. Seguono, a un ricco banchetto, vari momenti di svago per assecondare le diverse attitudini degli astanti. Al centro della “scena”, e per soddisfare una curiosità dell'ospite e festeggiato, una dotta dissertazione sull'origine dei giochi antichi e, in particolare, del gioco degli astragali, condotta da Leonico, presente fra gli invitati. Con puntuali riscontri sulle fonti greco-latine (e soffermandosi soprattutto sulla denominazione delle singole facce degli astragali e i loro punteggi), l'autore del dialogo coglie in realtà lo spunto per alcune emendazioni filologiche a un passo aristotelico (dell'*Historia animalium*), che tratta l'argomento, ma soprattutto (come sottolinea Gamba) per dissentire dalle *nugae* di alcuni traduttori e commentatori in voga (da Teodoro Gaza a Domizio Calderini, a Giorgio Merula).

Il testo è anzitutto un “esempio precoce” di quell'interesse da sempre nutrito dagli studiosi per i giochi antichi, ma anche (parrebbe) di quella civile conversazione, che vedeva impegnati, in quegli stessi anni, autorevoli contemporanei (dall'Ariosto, al Bembo, al Castiglione...). Eleonora Gamba compie sul dialogo un'indagine serrata e a tutto tondo. Anzitutto sui convenuti, esponenti dell'élite veneziana, che si stavano distinguendo per prestigio sociale, servizio alla Repubblica e fama negli studi. Un gruppo che gravitava fra l'università patavina e il centro lagunare, ma legato all'umanesimo e alla politica d'oltralpe (si ricordi fra tutti il dedicatario dei *Dialogi*, quel Reginald Pole, futuro arcivescovo di Canterbury e segretario di Enrico VIII).

Eleonora Gamba è molto attenta anche a evidenziare le doti filologiche e gli interessi filosofici dell'autore (di cui, peraltro, avrebbe dato prova, in quegli stessi anni, a Venezia, durante il suo lettorato di greco; impegno perorato, fra gli altri, dallo stesso Marco Sanudo). Così come tutti gli indizi ludici presenti nel dialogo: dalle opinioni diffuse sulla tolleranza o riprovazione di certe pratiche espresse dalla festante “brigata”, ai divertimenti a cui si dedicava in privato il patriziato maschile veneziano dell'epoca (gli scacchi, i dadi, la lettura, e finanche il gioco di ruolo), agli esiti del gioco degli astragali nel contesto della Venezia contemporanea (tornato in auge, ma come gioco per l'infanzia).



L'autrice sottolinea, infine, come il dialogo metta in evidenza la necessità di dare al gioco (e nello specifico agli astragali) uno «statuto di dignità come oggetto di studio», da condurre con rigore metodologico: anche il gioco, dunque (sebbene l'autore lo considerasse «argomento frivolo»), e la sua riflessione su di esso, potevano diventare «accettabili», come svago, «intrattenimento stimolante» se in grado «di produrre qualche utilità». L'erudita dissertazione (sul gioco) poteva annoverarsi anch'essa, finalmente, fra i «divertissement dei patrizi veneziani» sullo scorcio del secolo XV.

Per le capacità analitiche e filologiche e l'eleganza espositiva con cui sono state messe in risalto l'opera del Tomeo e, nel contempo, la prospettiva di alcuni grandi interpreti dell'epoca umanistico-rinascimentale nei riguardi della ludicità antica, la Commissione del Premio Gaetano Cozzi è unanime nel conferire alla dottoressa Eleonora Gamba uno dei due premi in palio per l'edizione 2022.

La Commissione giudicatrice, formata dai componenti del Comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco»:

*Gherardo Ortalli (presidente), Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Élisabeth Belmas, Peter Burke, Piero Del Negro, Thierry Depaulis, John McClelland, Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Laurent Turcot, Manfred Zollinger.*