

MODERNI DIVERTIMENTI. GIOCO, SVAGO E SPETTACOLO NELL'ITALIA DEL RINASCIMENTO

XXIV Settimana di Alti Studi - Istituto di Studi Rinascimentali di Ferrara

Silvia Villani

EMAIL: silvillafe@gmail.com

La XXIV Settimana di Alti Studi promossa dall'Istituto di Studi Rinascimentali di Ferrara si è tenuta nelle giornate del 26, 27 e 28 ottobre 2023 a Palazzo Bonacossi, Ferrara, con grande partecipazione di pubblico e studiosi.

Il tema dell'anno, proposto con una *call for papers* pubblica, era: *Moderni divertimenti. Gioco, svago e spettacolo nell'Italia del Rinascimento*. Dopo attenta selezione sono state ammesse alla Settimana venti relazioni che hanno offerto un panorama variegato delle possibili declinazioni del tema proposto. Gli Atti della XXIV Settimana di Alti Studi verranno pubblicati nel numero previsto per l'autunno del 2024, a cura dell'Istituto di Studi Rinascimentali di Ferrara.

Dopo i saluti istituzionali di rito, il Direttore dell'Istituto di Studi Rinascimentali, Marco Bertozzi, ha introdotto i lavori offrendo un inquadramento teorico, filosofico e sociologico, dell'argomento proposto come tema della XXIV Settimana di Alti Studi.

L'approfondimento dei filoni di ricerca sul concetto ampio di divertimento non poteva trovare migliore collocazione della Ferrara di Schifanoia, un palazzo dal nome programmatico dove lo "schivar la noia", ossia lo spirito ludico, era considerato un pilastro fondamentale nella formazione dell'Uomo Rinascimentale, tanto da diventare emblema di quell'intera cultura concettualizzata per immagini proprio nel Salone dei Mesi. L'argomento ha meritato crescente attenzione nel corso del Novecento da parte delle scienze umane che hanno fornito modelli di classificazione per meglio studiarne la fenomenologia. Non più considerato mero passatempo, il gioco è diventato così argomento di riflessioni filosofiche, sociologiche, antropologiche, psicologiche e pedagogiche che gli hanno riconosciuto un ruolo primario nell'apprendimento, costruzione e rimodulazione della personalità anche in relazione alle interazioni sociali che permette di instaurare.

Riferimento teorico imprescindibile non può che essere *Homo ludens* (1938) di Huijzinga che nel 1938 valorizzava lo spirito ludico attribuendo al gioco la forza propulsiva per tutte le altre attività umane, generando la cultura in tutte le sue forme e rivestendone la vita sociale.

Fondamentale anche il saggio *Les jeux et les hommes* (1958) di Roger Caillois, che fornisce modelli filosofici di competizione classificando i giochi in quattro categorie, riflesso dei quattro approcci psicologici dell'uomo al gioco: agonismo, antagonismo, maschera e vertigine.

Agonistici sono i giochi di destrezza e intelligenza, i giochi di società, le gare sportive. Alla sfera antagonistica, o alea, corrispondono i giochi d'azzardo dove il risultato è lasciato al caso. Alla maschera si associa la finzione, l'interpretazione, i giochi di ruolo, mentre la vertigine comprende i giochi e gli sport estremi che danno ebbrezza o spaesamento, ricerca del limite estremo. Il gioco, e il divertimento in senso lato, vengono valorizzati in quanto componente fondante del nostro essere e centro propulsore di ogni attività.

La prolusione iniziale di Alessandro Arcangeli ha dato un inquadramento storiografico alla tematica del divertimento rinascimentale, dimostrando il progressivo sdoganamento dell'argomento. Già da tempo, l'interesse contemporaneo per la dimensione ludica rinascimentale aveva portato a riconsiderare la trattatistica d'epoca che codificava le regole dei vari giochi e a trattarne in modo esplicito con un approccio di antropologia storica. Più recentemente, sono stati gli studi internazionali a valorizzare maggiormente la tematica e a considerare il gioco fondamentale per lo sviluppo della personalità umana. Anche Istituti di ricerca specifici e un'editoria specializzata (come la Fondazione Benetton, con la sua rivista *Ludica*) hanno aiutato la crescita dell'interesse generale per la dimensione ludica. Comprendendo il tema divertimento anche gli svaghi performativi (musica, danza, teatro, canto), gli studi settoriali specifici per l'epoca rinascimentale hanno ridato linfa all'argomento aprendo nuove prospettive di ricerca.

Le ampie possibilità interpretative offerte dal tema dei divertimenti nell'Italia del Rinascimento hanno permesso affondi di ricerca in vari ambiti tipologici, geografici e iconografici confermando la centralità della dimensione ludica nelle dinamiche sociali dell'epoca.

La suggestiva classificazione di Caillois in giochi di agonismo, antagonismo, maschera e vertigine emerge in filigrana in diverse relazioni, mentre altre hanno scelto di approfondire gli aspetti artistici o performativi del divertimento, intersecando le diverse arti e geografie.

Tra le pratiche ludiche, un posto importante nel Rinascimento era riservato ai giochi verbali d'intelligenza o d'intuizione condotti in società da giocatori individuali o in squadre con lo scopo di sciogliere un quesito (enigma, rebus, sciarada, indovinello, ecc.) e aggiudicarsi un punteggio o un vantaggio. Gioco agonistico puro, poteva spesso intrecciarsi a una competenza letteraria o sapienziale e a fini pedagogici. Alessia Serluca ha indagato il genere dell'enigma, particolarmente fortunato nel Cinquecento in ambito cortese e accademico. Il quesito oscuro da svelare si ammanta di doppi sensi spesso licenziosi per rendere più impegnativa la soluzione stuzzicando l'ingegno. La studiosa si è soffermata su un'antologia di enigmi in forma di sonetto, *l'Accademia di enigmi in sonetti di Madonna Daphne di Piazza* (1552), particolarmente fortunata all'epoca. Sotto lo pseudonimo femminile, scelto per rimanere nel solco di una tradizione letteraria, si celava presumibilmente un gruppo di accademici fiorentini.

Alla stessa categoria dei giochi verbali d'arguzia si può ascrivere anche il gioco delle *Imprese* illustrato da Nadja Aksamija, che presenta un enigma a componente doppia (immagine e motto) da sciogliere.

Sempre tra i giochi agonistici anche gli scacchi hanno ampissima diffusione. Fine gioco intellettuale d'ingegno e immaginazione, cerca la vittoria attraverso l'invenzione, con analogie con la letteratura e l'arte della guerra. Corrado Confalonieri ha proposto di cercare nel *Gonzaga* secondo di Tasso, attraverso una metateoria del gioco degli scacchi e grazie ad una citazione diretta dell'*Orlando Furioso* (XV, 1), una lettura tematica alternativa andando oltre l'apparenza e facendo emergere lo scarto tra finzione e realtà. In particolare, dove ci si chiede se sia "più grata" la vittoria "per fortuna o per ingegno" Tasso si rapporterebbe esplicitamente ad Ariosto, e dal piano scacchistico si passerebbe alla vita reale e a quelle battaglie storiche dell'epoca (Polesella, Ravenna) di valore effimero, con risultati parziali e non risolutivi.

Altri giochi popolarissimi tra tutte le classi erano quelli di carte, indagati da Lara Scanu nel loro aspetto materiale e funzionale. L'eccezionale diffusione trasversale, dovuta alla facile portabilità dei mazzi, alla varietà dei giochi e all'apprezzato potere aggregativo, ne fanno una delle attività ludiche più documentate. A seconda del ceto dei giocatori, poteva

variare la preziosità dei materiali. La corte e le classi nobiliari acquistavano o commissionavano carte di lusso, disegnate dai pittori più rinomati, impreziosite dalla colorazione più costosa d'oro e lapislazzuli, veri piccoli capolavori. Le carte più correnti, con i quattro semi di denari, coppe, spade e bastoni, erano di rapida esecuzione tipografica e veloce smercio. Tarocchino bolognese, primiera e tresette erano solo alcuni dei giochi che andavano per la maggiore. Inoltre, Ferrara sembra avere la primazia, o perlomeno uno degli usi più precoci, dei tarocchi o trionfi, di cui alcuni esemplari raffinatissimi sono arrivati fino a noi. Sembra che all'inizio avessero soltanto una funzione ludica e solo successivamente sia stato abbinato loro anche un potere divinatorio. Quando le partite non erano più semplici passatempi ma prevedevano anche una posta o una vincita in denaro si passava da attività ludiche agonistiche a quelle antagonistiche, soggette all'imprevedibilità del caso secondo la classificazione di Caillois.

Alle carte si affiancavano diversi giochi da tavolo o di società simili al gioco dell'oca (*Pela il Chiù*) dove si avanzava su un tabellone tirando i dadi ed andando soggetti ad imprevisti vari che potevano accelerare o rallentare il percorso.

Un esempio di possibile gioco d'azzardo concettualizzabile come antagonismo o alea è stato portato da Tito Saffioti con il ludopatico nano Scocola, perennemente afflitto da debiti di gioco e costantemente postulante il suo signore, Borso, per ripianarli. È il personaggio raffigurato a palazzo Schifanoia, nell'affresco del Mese di Aprile, nell'atto di ricevere (non a caso) una moneta dal suo generoso Signore. Numerosi documenti relativi a pressanti richieste di cospicue somme di danaro e conseguenti donazioni sono stati reperiti nell'Archivio Estense di Modena, sezione Cancelleria Ducale. Lo stesso Borso giocava (a carte? a dadi?) con Scocola sul Bucintoro di corte.

Sempre sul versante dei giochi d'azzardo si pone anche la comunicazione di Micaela Torboli che ha approfondito la simbologia araldica della divisa estense della granata svampante, fatta risalire ad un prototipo francese dei duchi di Bourbon. Sembra che nel tempo quest'ultimo venisse trasformato in impresa con l'aggiunta di un motto italiano, "Zara a chi tocca!", che faceva riferimento ad un antico gioco d'azzardo con tre dadi.

Uno spaccato inedito della villeggiatura in villa, indagata nei suoi aspetti ludici, culturali, politici e relazionali, è emerso dalla comunicazione di Nadja Aksamija che ha esplorato la prassi di incontri e svaghi di dame e cavalieri lungo l'area di confine fluviale tra Bologna e Ferrara a metà Cinquecento. La fonte è un manoscritto mutilo inedito che riporta i dettagli dell'ospitalità offerta da un facoltoso senatore bolognese e consorte a un nutrito gruppo di nobili nella sua villa di campagna a Molinella nel settembre 1555 o 1556. Emerge un quadro di vivace socievolezza e scambi di visite con i loro pari ferraresi ugualmente in villeggiatura al di là del fiume, in un continuo interscambio di cortesie, svaghi, gite in barca, intrattenimenti musicali e ludici e comportamenti sociali altamente ritualizzati che contribuivano a consolidare rapporti di potere e alleanze politiche tra famiglie aristocratiche guelfe di orientamento politico omogeneo. I passatempi di società erano i classici giochi verbali (indovini, enigmi, le *imprese* presentate dai cavalieri alle dame) ma anche giochi di carte, coi dadi, recite di poesie, riunioni conviviali, musica e danze. Quell'anno l'occasione sociale clou era stata la visita in barca alla duchessa di Ferrara Renata nella sua villa di Consandolo. Il caso di studio esaminato dimostra come la dimensione ludica era funzionale al consolidamento di alleanze politiche e alla coesione sociale di un'élite di potere.

Facendo virare l'accezione del termine "divertimento" verso il genere performativo, un numero cospicuo di relazioni si è occupata di spettacoli, intesi sia come giostre, tornei, entrate trionfali o matrimoniali, rappresentazioni sacre e profane e intermezzi musicali con canti e danze, sia banchetti fastosi ricchi di invenzioni coinvolgenti tutti i sensi.

Emerge chiaramente come la ludicità si esalti nella dimensione corale, in un'osmosi di pubblico e privato propria delle feste urbane che trasformano la città in teatro con i partecipanti nei diversi ruoli.

La spettacolarità sembra informare di sé tutta l'Italia del Rinascimento, in una geografia dello svago che passa dalle giostre o tornei della Napoli aragonese (affrontata da Cecilia Nocilli) alle trionfali entrate nuziali fiorentine e ferraresi con relativi festeggiamenti (Benedetta Colasanti e Chiara Guerzi) fino al torneo padovano universitario quattrocentesco che recuperava classicità e allegorismo mitologico nelle sfilate dei carri trionfali coniugandoli con il gusto contemporaneo della festa mascherata o momaria (Benedetta Scuteri).

Alberto Palladini ha restituito il quadro dell'ostentata magnificenza di una corte estense ormai al crepuscolo che accoglie ambasciatori e ospiti di rango con intrattenimenti, commedie, danze coreografiche, tornei, concerti e feste in maschera ormai ben codificati nella prassi curtense.

La raffinata complessità performativa raggiunta nella corte estense si estrinseca al meglio nel genere degli *intermedi* e *intramezzi* che coniugano le arti musicale, canora e coreutica in evocative esibizioni rimaste purtroppo raramente documentate nella loro complessa articolazione (Nicola Badolato).

Di particolare interesse e originalità si è rivelato il contributo di Rita Fabbri e Marco Busoli che hanno indagato gli spazi teatrali occasionali nei palazzi nobiliari ferraresi, fornendo per via indiretta uno spaccato della vita culturale e dei divertimenti dell'élite cittadina. Gli spettacoli domestici (musica, canto, recitazione, danze) sono un tratto ineludibile della socialità e dello spirito ludico rinascimentale. Offerti ai propri ospiti durante il Carnevale o per occasioni particolari o visite illustri, questi eventi performativi trovavano accoglienza in spazi rifunzionalizzati ad hoc nelle dimore nobiliari, con uso di apparati, sedute temporanee in palchi e gradinate lignee smontabili e riutilizzabili, tendaggi e materiali scenografici specifici. Il merito dell'approfondimento presentato è stato quello di riprendere la documentazione archivistica nota sull'argomento mettendola in relazione agli spazi utilizzati (in genere saloni e logge), con una puntuale indagine architettonica dei palazzi interessati (Schifanoia, Pendaglia, Marfisa, Bevilacqua Costabili, Magnanini Roverella, Tassoni Mirogli e Penna Trotti Borghi). Da una così ricca documentazione emerge ancora più vivido un gusto per il divertimento diffuso in tutta la città che aveva anche lo scopo di rinsaldare rapporti familiari, politici, dinastici o semplicemente opportunistici dell'élite locale. A margine del genere performativo indagato, ma pienamente coerente col tema della Settimana di Alti Studi, si è apprezzato l'accento al Salone della Racchetta di palazzo Penna Trotti Borghi che veniva affittato agli impresari che gestivano quel gioco e relative scommesse, vera ossessione della Ferrara Cinquecentesca. L'argomento è già stato peraltro ben indagato da Laura Graziani Secchieri (*Gioco della Racchetta a Ferrara tra manifestazioni cavalleresche*, in «Atti dell'Accademia delle Scienze di Ferrara Rappresentazioni teatrali ed attività economiche» (2011, 99-128) sugli spunti forniti da Cees de Bondt in due diversi contributi, uno del 2006 (*Royal Tennis in Renaissance Italy*. Turnhouth: Brepols, 2006) e uno del 2009 (*Tennis in Renaissance Ferrara*, in *Delizie estensi: architetture in villa nel Rinascimento italiano ed europeo*, a cura di F. Ceccarelli e M. Folini, Firenze: Olschki 2009, 279-291).

Collaterali agli spettacoli propriamente intesi erano i banchetti, anch'essi elaborati in forma spettacolare secondo precise codificazioni con lo scopo di suscitare meraviglia grazie ad ingegnose invenzioni e veicolare messaggi culturali e politici di consenso grazie all'ostentazione di potere (Emanuela Di Venuta).

Altri relatori si sono occupati della rappresentazione iconografica delle attività ludiche, sportive o di diletto.

In particolare, Cecilia Vicentini è ritornata al tema del gioco così come rappresentato nell'Appartamento dello Specchio nel Castello Estense di Ferrara. Riprendendo l'analisi sistematica dei disegni di Pirro Ligorio, autore di programmi figurativi a Roma e Ferrara in cui recupera il gusto antiquario con operazioni colte in sintonia con la sua committenza, viene evidenziato come il contesto ludico (gare di putti in un circo, giochi dell'antichità) non sia fine a se stesso, ma alluda a un ideale atletico in un ambiente rigenerativo simbolo dell'ordine universale.

Sempre sul versante iconografico, Tiziana Pikler ha proposto una rapida carrellata sulle opere grafiche e pittoriche di argomento ludico e sportivo dei più illustri Maestri rinascimentali, Leonardo, Raffaello e Michelangelo, mentre Alessandra Zamperini si è concentrata su raffigurazioni pittoriche di dame musiciste osservando come perlopiù il soggetto appaia stereotipato e ridotto a pittura di genere o allegorica, e solo quando si tratta di ritratti specifici lo strumento associato può assumere significati particolari. Nel caso degli autoritratti con spinetta delle pittrici Lavinia Fontana e Sofonisba Anguissola, lo strumento sembra fungere da "rassicurazione" di onesta educazione muliebre per donne che avevano abbracciato una professione disdicevole per il loro sesso.

La relazione di Barbara Tramelli (a cui si è già fatto cenno sopra, per i giochi) si è concentrata sulla produzione grafica di un artista milanese, Ambrogio Brambilla, che nella seconda metà del Cinquecento si specializza tra le altre cose anche nella stampa di giochi popolari come rebus o il *Pela il Chiù*, sorta di gioco dell'oca. Un accenno al vivace contesto artistico milanese, con le sue accademie burlesche e l'interazione tra letterati e artisti, apre a ulteriori approfondimenti.

Particolarmente centrata e interessante è risultata la relazione di Maria Teresa Sambin De Norcen grazie ad un esempio illustre che ben riassume il concetto di divertimento rinascimentale declinato in tutte le sue possibili accezioni. Il raffinatissimo marchese Leonello d'Este, su impulso del suo precettore l'umanista Guarino Veronese, impronta tutta la sua vita a quegli ideali classici suggeritigli dalle letture degli antichi e del più moderno Petrarca. Per rigenerare corpo e spirito si dedica all'*otium* nelle sue ville di campagna praticando attività ludiche e sportive e, nel contempo, alimentando la sua vita intellettuale con letture, colte conversazioni, musica, canto, danza, gioco degli scacchi. L'attività fisica non trascura gare, nuotate, esercizi ginnici, cavalcate, ma anche cacce e uccellagioni, così come giochi con la palla. L'*otium* ha connotati etici positivi, tanto più in quanto accompagnato dall'*eutrapelia*, virtù morale di moderazione degli eccessi del divertimento. Il giusto equilibrio ha funzione terapeutica rigeneratrice per corpo e spirito per raggiungere un'auspicata armonia di vita.

In conclusione, dopo aver apprezzato la ricchezza e varietà delle relazioni presentate nelle tre giornate di studio e l'articolata trattazione del tema da diverse angolazioni e impostazioni metodologiche e storiografiche, non si può non tributare un plauso per la rigorosa attività scientifica e i costanti stimoli di ricerca originali proposti negli anni dall'Istituto di Studi Rinascimentali di Ferrara. Oltre a vari incontri e presentazioni librarie di valore, il fiore all'occhiello rimane l'annuale Settimana di Alti Studi arrivata, anche in tempi di risicati sostegni economici, alla XXIV edizione e in procinto di tagliare il traguardo del quarto di secolo. Palestra per generazioni di studiosi che vi hanno partecipato confrontandosi e arricchendosi dal punto di vista scientifico, umano ed intellettuale, è risultata una formula di successo da sostenere convintamente.