

**Ludica. Annali di storia  
e civiltà del gioco**  
23, 2017

*direttore*  
Gherardo Ortalli

*comitato scientifico*  
Alessandro Arcangeli, Maurice Aymard, Piero Del Negro,  
Thierry Depaulis, John McClelland, Gherardo Ortalli,  
Alessandra Rizzi, Bernd Roeck, Manfred Zollinger

*redazione e segreteria redazionale*  
Patrizia Boschiero (coordinamento)  
Alessandra Rizzi (redazione scientifica)  
Chiara Condò (revisione testi e impaginazione)

*direzione e redazione*  
Ludica  
Fondazione Benetton Studi Ricerche  
via Cornarotta 7-9, I-31100 Treviso  
tel. +39 0422.5121, fax +39 0422.579483  
pubblicazioni@fbsr.it, www.fbsr.it

La pubblicazione degli annali  
è prodotta in collaborazione  
da Fondazione Benetton  
Studi Ricerche e Viella.

I diritti sono di  
Fondazione Benetton.

La redazione declina  
ogni responsabilità per  
i materiali inviati in visione  
non espressamente richiesti.

Pubblicazione scientifica annuale,  
autorizzazione del tribunale di  
Perugia n. 32/95 del 14 luglio 1995.

Direttore responsabile:  
Gherardo Ortalli.

ISSN 1126-0890  
ISBN 978-88-6728-994-3

*stampa*  
Tipografia Arti Grafiche CDC  
Città di Castello (Perugia)

*abbonamento annuale*  
per l'Italia euro 44  
per l'estero euro 51

*distribuzione e abbonamenti*  
Viella libreria editrice  
via delle Alpi 32, I-00198 Roma  
tel. +39 06.8417758  
fax +39 06.8533960  
info@viella.it, www.viella.it

*Referenze sulle illustrazioni*  
p. 14, fig. 1: Éditions Berg,  
Alain Courtiaud; p. 15, fig. 2:  
fotografia di Codices Electronici AG,  
www.e-codices.ch; p. 18,  
fig. 3: Ufficio Beni Culturali  
Ecclesiastici della Diocesi di  
Piacenza-Bobbio; p. 53, fig. 1:  
Musei di Arte Antica di Ferrara;  
pp. 61, 64, 65, 69, figg. 1, 3, 4, 8:  
Londra, British Museum;  
p. 63, fig. 2: Milano, Civica  
Raccolta delle Stampe Achille  
Bertarelli, Castello Sforzesco,  
autorizzazione prot. CB 13/2018  
del 1° febbraio 2018; p. 67, fig. 5:  
Waddesdon, National Trust,  
Waddesdon Manor, acc. n. 2669.2.5,  
fotografia di Mike Fear;  
pp. 110-121, figg. 1-7: Parigi,  
RMN-Grand Palais (domaine  
de Chantilly), fotografie di  
René-Gabriel Ojéda; p. 54, fig. 6:  
Parigi, RMN-Grand Palais  
(domaine de Chantilly),

fotografia di Michel Urtado;  
pp. 162, 165, figg. 2, 4: fotografie  
dell'Institut de recherche et  
d'histoire des textes, IRHT;  
p. 163, fig. 3: Roma, Biblioteca  
dell'Accademia Nazionale dei  
Lincei e Corsiniana.  
La Fondazione Benetton  
Studi Ricerche è disponibile a  
regolare eventuali spettanze per  
le immagini delle quali non sia  
stato possibile reperire la fonte.

*Traduzioni e revisioni linguistiche*  
Frédéric Chatail, Stephanie Johnson,  
Jesko Kleine, Esperanza Marrodán  
Ciordia, John Millerchip.  
*Collaborazione grafica*  
Metodo studio.



## Sommario/Contents/Index/Inhalt

7	Gherardo Ortalli, «Ludica». <i>Un progetto lungo trent'anni / A thirty-year project</i>	143	Vanina Kopp, « <i>Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler</i> ». <i>Les recueils de demandes d'amour comme manuels éducatifs</i>
11	Francesca Aceto, <i>Jouer au Haut Moyen Âge. Quelques réflexions autour du colloque du CISAM</i>	157	Darwin Smith, <i>Aspects de l'écriture dramatique en France au XV<sup>e</sup> siècle : fil sonore, mime, polytopie et mass media</i>
24	Christian Jaser, <i>Beyond Siena: The Palio Culture of Renaissance Italy</i>		
35	Alberto Alonso Guardo, <i>Entre la prohibición y el juego. Estudio en torno a varios libros de suertes castellanos de los siglos XVI-XVII</i>		
52	Tito Saffioti, <i>Scocola, "soavissimo" buffone di Borso d'Este alla corte di Ferrara</i>		
<hr/>			
<b>Premio Gaetano Cozzi 2016</b>			
59	Patrizia Giamminuti, <i>Il Gioco dell'Oca: una proposta iconografica</i>		
73	Andreas Hermann Fischer, <i>A Remedy for the Weary Mind. Intellectuals and Play in the Middle Ages</i>		
82	Mark Kaethler, <i>Jean Barbier and Thomas Middleton Rewrite the Rules of Chess</i>		
<hr/>			
<b>Jeux éducatifs et savoirs ludiques dans l'Europe médiévale</b>			
94	Francesca Aceto, Vanina Kopp, <i>Jeu, pédagogie et performance dans les sociétés médiévales / Play, pedagogy and performance in medieval societies</i>		
97	Alessandra Rizzi, <i>Educare col gioco / rieducare al gioco: predicatori e uomini di Chiesa fra medioevo ed età moderna</i>		
109	Marie Anne Polo de Beaulieu, Jacques Berlioz, <i>Les prédicateurs connaissaient-ils la notion de jeux éducatifs ? Enquête dans quelques collections de récits exemplaires (XIII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècle)</i>		
127	Iolanda Ventura, <i>Curiosità, insegnamento e piacere nelle enciclopedie del Tardo Medioevo. Il caso del Responsorium curiosorum attribuito a Corrado di Halberstadt</i>		
			<hr/>
			<b>Schede/Observations/Fiches/Karten</b>
			<i>Giochi tradizionali</i> , a cura dell'Associazione Giochi Antichi di Verona: <i>Il Bà Game</i>
<hr/>			
			<b>Libri/Books/Livres/Bücher</b>
		186	Franco Pratesi, <i>Giochi di carte nel Granducato di Toscana</i> , recensione di Gherardo Ortalli
		187	<i>La dansa dels altres. Identitat i alteritat en la festa popular</i> , a cura di Raül Sanchis Francés e Francesc Massip, recensione di Alessandro Arcangeli
		189	Katelijne Schiltz, <i>Music and Riddle Culture in the Renaissance</i> , recensione di Vincenzo Borghetti
		190	George McClure, <i>Parlour Games and the Public Life of Women in Renaissance Italy</i> , recensione di Alessandro Arcangeli
		192	Denis Roberge, <i>Signification et fonction des jeux dans le Pérou préhispanique et colonial</i> , compte rendu de Grégoire Tampon
		194	Janet E. Mullin, <i>A Sixpence at Whist. Gaming and the English Middle Classes, 1680-1830</i> , compte rendu de Thierry Depaulis
		195	Andrea Rinaldo, <i>Del rugby. Verso una ecologia della palla ovale</i> , review by Gherardo Ortalli
			<hr/>
			<b>Riassunti/Summaries/Résumés/Zusammenfassungen</b>
		203	<b>Autori/Authors/Auteurs/Autoren</b>



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

I saggi vincitori, di *Patrizia Giamminuti*  
e *Andreas Hermann Fischer*,  
e quello di *Mark Kaethler*, segnalato  
con onorevole menzione.



Al giorno d'oggi destinato esclusivamente a un pubblico infantile, il Gioco dell'Oca vanta una storia secolare che, secondo i documenti, ha inizio in Italia. Diffusosi attraverso grandi tavole a stampa, questo passatempo è stato oggetto di interesse da parte di celebri collezionisti come Achille Bertarelli, Henry-René d'Allemagne, Pierre Dietsch, Ferdinand de Rothschild e Adrian Seville<sup>1</sup>, presso le cui raccolte è conservato assieme ad altri giochi di carta. Si tratta di giochi classificati secondo diverse categorie: giochi di dadi, giochi di percorso, carte da gioco, giochi di estrazione, di strategia, di società con le carte, di passatempo<sup>2</sup>.

### Giochi di carta

Il rapporto tra gioco e stampa risulta essere strettissimo: fin dal XV secolo le carte, diffuse in Europa intorno al 1370<sup>3</sup>, compaiono accanto a immagini religiose e a uso decorativo, tanto che gli esemplari di fine Cinquecento sopravvissuti sono già molto elaborati<sup>4</sup>. Questo tipo di passatempi rientra a pieno titolo in quella che Giampaolo Dossena chiama «era dei fogli volanti»<sup>5</sup>, che ha inizio nel XVI secolo e che trova un antesignano nel secolo precedente nella stampa di carte da gioco da matrici lignee. Tutti i più importanti stampatori italiani di XVII e XVIII secolo producono fogli da gioco: i Remondini di Bassano, i Soliani di Modena, i Pissarri di Bologna, i Marescandoli di Lucca, i Cadarin di Padova. Le stampe stesse documentano in alcuni casi uno scambio di matrici tra queste famiglie: i Remondini, ad esempio, ne acquistano molte per incrementare il loro catalogo<sup>6</sup>. È probabile che inizialmente fiere e sagre fossero i punti di distribuzione prediletti di questi fogli assieme a immagini devozionali, almanacchi e calendari<sup>7</sup>. All'inizio del XVII secolo tre giochi si contendono il primato: il Pela il Chiù, il Biribissi e il Gioco dell'Oca. Una prima testimonianza della produzione e del commercio su vasta scala di questo tipo di giochi ci è fornita dal catalogo di vendita del 1614 di due stampatori romani, Andrea e Michel'Angelo Vaccari, dove vengono citati «Scacchiero con la sua Dichiarazione, il Gioco del Pela il Chiù, il Gioco dell'Oca, il Gioco del Gambaro»<sup>8</sup>. Questi tipi di giochi a stampa sono passatempi che rappresentano sullo stesso foglio tabellone, regole e titolo, al quale molto spesso si accompagna un aggettivo come «novo», «novissimo», «piacevole», «dilettevole», finalizzato a promuovere la vendita del foglio, reso così più accattivante<sup>9</sup>.

Per quanto riguarda le tavole dei Giochi dell'Oca, sia l'aspetto grafico che i procedimenti impiegati nella realizzazione seguono il percorso evolutivo della stampa: dai giochi più antichi in xilografia del XVI secolo, alle incisioni su rame del XVIII, per finire con la litografia dal XIX secolo in poi. Inoltre, accanto ai primi esemplari in bianco e nero, conosciamo quelli a colori, ottenuti nella maggior parte dei casi dipingendo successivamente a mano sulla carta. Se le tavole venivano distrutte perché usurate, non così le matrici, ristampate a distanza anche di secoli con didascalie diverse. Gli elementi iconografici degli esemplari meno raffinati rispecchiano in origine soggetti cari alla tematica popolare: pianeti, cicli stagionali, maschere, proverbi e rappresentazioni della fortuna, accanto a una ricca molteplicità di elementi ornamentali. Questa varietà deriva anche dalla necessità di risultare comprensibili a persone in parte analfabete e aumentare perciò il numero degli acquirenti<sup>10</sup>.

### Il dibattito sulle origini

Per molto tempo gli studiosi hanno considerato il Gioco dell'Oca un'invenzione fiorentina della seconda metà del XVI secolo. Questo sulla base di una pagina del libro sugli scacchi del 1617, in cui Pietro Carrera ricorda che questo gioco sa-

1. Adrian Seville è curatore assieme a Luigi Ciompi di un'importante risorsa on line destinata allo studio del Gioco dell'Oca e alla raccolta dei suoi esemplari, [www.giochidelloca.it](http://www.giochidelloca.it).

2. MILANO 2012, p. 12.

3. DEPAULIS 2016, p. 37.

4. MILANO 1984, p. 21.

5. DOSSENA 1988, p. 25.

6. MILANO 2012, p. 14.

7. MASCHERONI-TINTI 1981, p. 26.

8. MILANO 2012, p. 21; il Gioco del Gambaro è un gioco di percorso molto simile per struttura e regole al Gioco dell'Oca; si veda, ad esempio, l'esemplare stampato da Angelo Salvadori, *Il dilettevole gioco del gambaro*, XVII secolo, xilografia, Vienna, Österreichisches Museum für angewandte Kunst-MAK.

9. ANGIOLINO-SIDOTI 2010, p. 1015.

10. BARBERI 1999, col. 555.

11. CARRERA 1617, p. 25; si veda DEPAULIS 1997, p. 563.

12. Il documento è riportato in *Statuta Terrae Argentae* 1781, p. 214.

13. GUERZONI 1996, p. 51, nota 42.

14. GUERZONI 1996, p. 51, nota 42; SEVILLE 2015.

15. Si tratta della più antica descrizione dettagliata del gioco, *De Ludis tum publicis, tum priuatis methodus*, Bologna, Biblioteca Universitaria, ms. Aldrovandi 21, Miscellanea vol. II, cc. 825 e sgg.; si veda ZOLLINGER 2003, p. 70.

16. DEPAULIS 1997, p. 563.

17. HÉROARD 1989. Anno 1612: «Se remet au lict [alle 16], joue à l'oie» (17 aprile, p. 2011); «S'amuse à jouer à l'oye» (18 aprile, p. 2012); «S'amuse à jouer à l'oye, ne veult point encore dormir» (19 aprile, p. 2012); «Joue à l'oye, Mrs de Vendome, le Grand Escuier et d'Esperton avecques» (26 aprile, p. 2015). Anno 1613: «S'amuse à jouer au jeu de l'oie et à celui de l'amour» (25 gennaio, pp. 2089-2090); «S'amuse à jouer au jeu de l'oie» (31 gennaio, p. 2091); «faict ses affaires [defeca] ... en jouant au jeu de l'Oye, Mr le comte de Soissons et Mr d'Elbeuf avec luy» (30 giugno, p. 2125); «Joue à l'oie» (9 dicembre, p. 2165); «Pendant qu'il estoit dessus [sulla sua sedia forata...], il jouoit à l'oye» (10 dicembre, pp. 2165-2166); «se met à l'oie» (27 dicembre, p. 2171). Si veda anche DEPAULIS 1993.

18. BELMAS 2006, p. 135.

19. ZOLLINGER 2003, p. 67.

20. DOMINI 1999, p. 36.

21. DEPAULIS 1997, p. 564. In questa pubblicazione Depaulis segnala il prezioso esemplare in avorio e pietre dure del Metropolitan Museum di New York datato dal museo al 1500-1550. Questa datazione è stata recentemente messa in discussione da Adrian Seville che lo ha postdatato, si veda SEVILLE 2013.

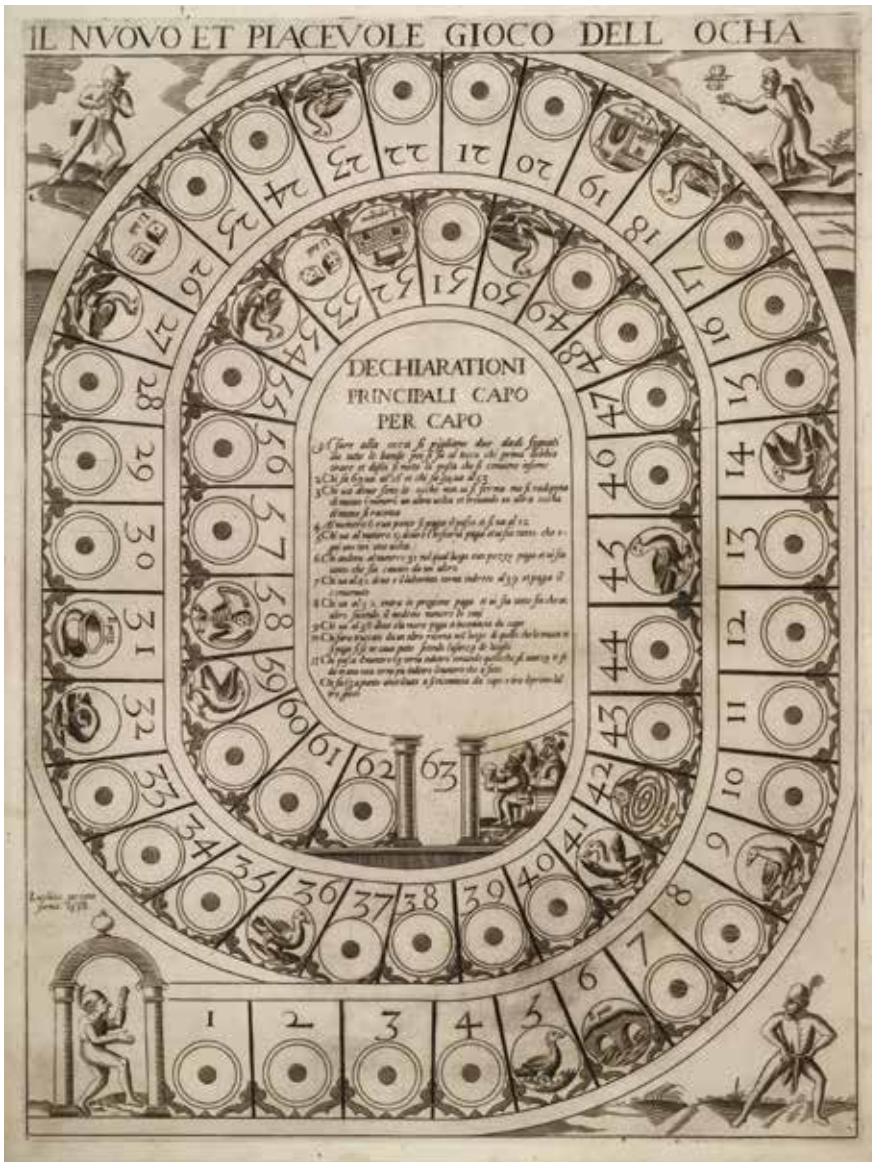
22. Non solo nelle tavole, ma anche nei testi letterari francesi il gioco viene citato con questo nome: «Plus, un trou-madame, et un damier, avec un jeu de l'oie renouvelé des Grecs, fort propres à passer le temps lorsque l'on n'a que faire», si veda Molière, *L'Avare* (1668), atto II, scena I.

rebbe stato inventato «al tempo dei nostri padri», presso la corte dei Medici, quando Francesco I, granduca di Toscana dal 1574 al 1587, avrebbe fatto dono di un esemplare, perduto, al re di Spagna Filippo II<sup>11</sup>. Il fatto che il gioco sia stato donato a un personaggio di alto rango, ci fa supporre che si trattasse di un oggetto entusiasmante e di grande valore soprattutto simbolico. Nell'assenza di un riferimento esplicito al gioco ne *I cento giuochi liberali e d'ingegno* (1551), antologia di passatempi curata da Innocenzo Ringhieri e dedicata a Caterina de' Medici, e nel *Dialogo de' giuochi che nelle vegghe sanesi si usano di fare*, di Girolamo Bargagli (1572), si è riconosciuta a lungo una prova di questa datazione. In realtà, diversi sono i documenti che testimoniano l'esistenza del gioco già nel secolo precedente. Questo è documentato nel 1463 quando viene vietata la sua pratica ad Argenta, in Emilia Romagna, da parte di Borso d'Este<sup>12</sup> e tra il 1477 e il 1480 a Modena<sup>13</sup>. Sempre in questo anno, in una omelia del periodo di Avvento, il domenicano Gabriele da Barletta, vissuto a Firenze in giovane età, consiglia di non giocare a questo e altri passatempi durante il Natale<sup>14</sup>. L'esistenza di un manoscritto di Ulisse Aldrovandi datato dopo il 1585, in cui si parla in maniera approfondita delle regole del gioco<sup>15</sup>, e la stesura nel 1595 a Venezia del coro a sei voci, *Il gioco dell'oca*, di Giovanni Croce, sono prove del fatto che a quest'epoca il gioco, pur nelle sue varianti, deve essere già diffuso in Italia, e non solo. Infatti il 16 giugno 1597 una versione del gioco a noi non pervenuta viene registrata, col titolo *The newe and most pleasant game of the Goose*, nello Stationer's Hall, corporazione dei librai londinesi, da parte dello stampatore John Wolfe, presente proprio a Firenze dal 1576<sup>16</sup>. Anche in Francia, nel suo *Journal*, pubblicato postumo, all'anno 1612, il medico della corte francese Jean Héroard ricorda che il futuro Luigi XIII amava intrattenersi col *Jeu de l'Oye* nei giorni di malattia<sup>17</sup>. Gli studiosi non escludono che sia stata proprio la madre del sovrano, Maria de' Medici, a esportare in Francia il Gioco dell'Oca<sup>18</sup>. Sulla base di fonti documentarie, Manfred Zollinger ricorda che già all'inizio del XVII secolo Giochi dell'Oca e affini erano presenti in molti armadi e collezioni di nobili europei, riscontrando una diffusione soprattutto nel ceto alto<sup>19</sup>. Tutti questi dati spingono ancor di più a considerare il gioco un'invenzione italiana, riconoscendo alla città di Firenze il primato, se non nell'ideazione, nella sua diffusione, tenendo conto che giochi e feste godevano di grande fortuna presso la corte fiorentina<sup>20</sup>.

Il più antico esemplare datato di Gioco dell'Oca classico giunto fino a noi è *Il nuovo et piacevole gioco dell'ocha*, stampato presso la bottega di Lucchino Gargano a Roma nel 1598 (fig. 1). In realtà Thierry Depaulis risale agli anni precedenti riconoscendo nella xilografia intitolata *Le Jeu de l'Oye, renouvelé des Grecs* l'esemplare a stampa più antico a noi pervenuto<sup>21</sup>. Questo riporta in basso la scritta «À Lyon, par les heretiers de Benoist Rigaud»: il foglio è stato dunque stampato tra il 1597, anno della morte di Rigaud, e il 1601, quando i suoi figli si separano smettendo di firmarsi in questo modo. Il riferimento all'antichità, ricorrente in ambito francese, non ha ancora trovato una spiegazione plausibile<sup>22</sup>.

Altro quesito al quale gli studiosi hanno tentato di rispondere è il perché il gioco sia dedicato proprio all'oca, per noi contemporanei emblema di stupidità e pettegolezzo, in quanto per il troppo parlare associata nella cultura popolare alla figura della donna<sup>23</sup>. La fama negativa dell'oca è tanto diffusa in età contemporanea da spingere Charles Bataillard a pubblicare un'apologia dell'animale penuto, risultato di una conferenza tenuta nel 1865 ai colleghi dell'Académie Impériale des Sciences, Arts et Belles Lettres di Caen<sup>24</sup>. Numerosi sono gli episodi mitologici ai quali egli si affida per difendere l'oca e sottolinearne il valore benefi-





1. *Il nuovo et piacevole gioco dell'ocha*, 1598, bulino, mm 507 x 378, stampatore Lucchino Gargano. Londra, British Museum.

co come fedele compagna e vigile sentinella<sup>25</sup>. Nel *De re militari*, Vegezio la consiglia come efficace guardiana per aver salvato, col suo starnazzare, il Campidoglio dall'invasione dei Galli Senoni nel 392 a.C.<sup>26</sup>. Bataillard ricorda che l'oca è considerata molto saggia da Plinio nella sua *Naturalis Historia* (x, XXIII) e le fonti tramandano come il filosofo Lacide abbia organizzato per un'oca, sua fedele compagna, solenni funerali. Già Cesare Ripa nel 1603, nell'allegoria del *Silenzio*, pur attribuendo alle oche un verso stridulo, ne sottolinea la capacità di tacere<sup>27</sup>. Accanto a queste doti, l'oca ricopre anche il ruolo di compagna di viaggio e guida: i popoli antichi spagnoli precristiani chiamavano "oca" il maestro, ossia colui che assisteva gli allievi in un percorso di apprendimento<sup>28</sup>. Questa sua funzione deriva dal fatto che l'oca è solita seguire le persone e memorizzare i tragitti, tanto da essere abile guida di pellegrini in età medievale<sup>29</sup>.

Accanto a queste sue doti, l'oca è stata apprezzata nei secoli anche per il pregio della sua carne succulenta e la preziosità delle sue piume utilizzate per combattere il freddo<sup>30</sup>. Inoltre, il suo grasso è stato impiegato per cosmetici e medicinali: afferma Donatino Domini che come del maiale, anche dell'oca non si getta via nulla<sup>31</sup>. La tavola stampata a Venezia, intitolata *Il dilettevole gioco di loca*, di Carlo Coriolani del 1640, considerata per decenni il primo esemplare di Gioco dell'Oca della produzione italiana<sup>32</sup>, presenta al centro della spirale una scena di

23. VALENTINI 2006, p. 42.

24. BATAILLARD 1865.

25. BATAILLARD 1865, p. 8.

26. Paolo Flavio Vegezio Renato, *De re militari* (v secolo), libro IV, cap. XXVI.

27. RIPA 1603, p. 454.

28. VALENTINI 2006, p. 46.

29. VALENTINI 2006, p. 47.

30. BATAILLARD 1865, pp. 5-6.

31. DOMINI 1999, p. 37.

32. D'ALLEMAGNE 1950, p. 6.

banchetto la cui pietanza sembra essere proprio un'oca, mentre sul fondo si apre uno scorcio di paesaggio con scena venatoria (fig. 2). Ci troviamo di fronte a un episodio legato all'inizio della stagione invernale ed è interessante ricordare che nel calendario costantiniano il mese di novembre è indicato da un'oca<sup>33</sup>.

Henry-René d'Allemagne ritiene che il connubio tra il palmipede e il gioco derivi dal fatto che il vincitore impiegasse la somma vinta nell'acquisto di un'oca, tanto era prelibata<sup>34</sup>. Un'incisione tedesca, conservata presso il British Museum di Londra, rappresenta ad esempio un gruppo di figure grottesche armate di spade e mestoli all'inseguimento di quello che la didascalìa, in maniera dispregiativa, definisce «Mauschel», ossia mercante ebreo: il personaggio, dopo aver perso al gioco, sta scappando con il bottino che consiste proprio in un'oca, mentre sul fondo due uomini indifferenti sono intenti a giocare a dama<sup>35</sup>. Donatino Domini sostiene la tesi di d'Allemagne apportando alla sua dimostrazione una prova, ossia un emblema pubblicato a metà del Cinquecento da Giovanni Sambuco, dal titolo *Iocus Questuosus*, ossia «gioco lucrativo»<sup>36</sup>. L'immagine rappresenta due personaggi di rango intenti a giocare a carte e dadi, mentre un popolano dà da mangiare a un'oca<sup>37</sup>. Successivamente la vignetta è stata interpretata in maniera simbolica come la rappresentazione di coloro che, sedotti dal guadagno del gioco, abbandonano ogni precauzione, così come le oche che si lasciano ingozzare senza sapere di andare incontro alla morte<sup>38</sup>. Come spiega Sagrario López Poza, l'oca incarnerebbe pertanto sia un significato negativo relativo alla sua ingordigia incontrollata, sia uno positivo legato alla sua propensione a conseguire gli obiettivi con caparbieta<sup>39</sup>.

### Simbologia di un percorso iniziatico

Se il gioco nel suo significato generale è fondato sul principio mimetico, questo concetto è ancor più valido per i giochi da tavolo, come il Gioco dell'Oca, che non costituiscono altro se non una riproduzione miniaturistica della realtà, nata dal bisogno di controllo sulla vita da parte dell'uomo<sup>40</sup>. Il gioco da tavolo è, infatti, la rappresentazione di una sfida tra due parti avverse, tra un giocatore, che ricopre un ruolo, quasi fosse un attore, e la sorte: questo suo carattere magico e serio lo rende superiore ai balocchi<sup>41</sup>. In quanto gioco di percorso, oltre al tavoliere e ai dadi, il Gioco dell'Oca e i suoi affini necessitano anche di pedine, spesso arrangiate, che in qualità di estensione del giocatore compiono un percorso sul tabellone in analogia col trascorrere della vita umana<sup>42</sup>. Nel suo celebre testo relativo all'indagine sulla natura del gioco, Roger Caillois afferma che il Gioco della Campana o Gioco del Mondo «rappresentava, molto probabilmente, il labirinto in cui da principio si smarriva l'iniziato» e ancora «un labirinto all'interno del quale si spinge una pietra – l'anima – verso l'uscita. [...] Si tratta di far arrivare l'anima (di spingere il ciottolo) fino al Cielo, al Paradiso, alla Corona o alla Gloria»<sup>43</sup>. L'affermazione di Caillois, che pure si riferisce a un gioco di percorso in cui il giocatore è fisicamente coinvolto, ben si adatta alla natura stessa del Gioco dell'Oca che nella sua struttura manifesta un richiamo alla vita umana tesa al raggiungimento di una meta. Questa idea è presente in un antico componimento poetico dedicato «al Serenissimo principe Francesco Maria di Toscana allora Cardinale. Essendo alle cacce di Pisa l'anno 1693. In lode dell'Oca», contenuto nell'opera in terzine *La Fagiulaja ovvero Rime facete* (1730) di Giovan Battista Fagiuoli, scrittore giocoso e drammaturgo fiorentino. All'interno di questo capitolo, il primo del volume IV, dopo aver esaltato l'oca per le sue doti, egli ricorda che il «nobile» gioco «a contemplar l'umana vita esorta»<sup>44</sup>. In un componimento inserito all'interno

33. MASCHERONI-TINTI 1981, p. 10.

34. D'ALLEMAGNE 1950, p. 29.

35. G.D. Nicolai, *Callot figures playing games*, 1720-1740 circa, acquaforte, mm 240x323, Londra, British Museum; riportiamo per intero in traduzione italiana la didascalìa: «Se vi viene voglia di giocare qui sul pane,/ Allora date subito ciò che perdetevi facendo così,/ Se no si mirerà [con il fucile] a voi, come al Mauschel/che l'oca da lui persa porta via con sé/Poiché questo vuole scordarsi furtivamente del suo dovere, si inciti l'altro [il debitore] in questo/Che si mangi la soppressata e le salsicce, Se non può rimborsare l'oca al più presto».

36. DOMINI 1999, p. 38.

37. LÓPEZ POZA 2004, p. 71.

38. LÓPEZ POZA 2004, p. 70.

39. LÓPEZ POZA 2004, pp. 71-72.

40. PRAZ 1999a.

41. PRAZ 1999b.

42. GIANFRANCESCHI 2011, p. 32.

43. CAILLOIS 1981, pp. 78 e 99.

44. FAGIUOLI 1730, p. 14.



2. *Il dilettevole gioco di loca*, 1640 circa, xilografia colorata, mm 360x270, stampatore Carlo Coriolani. Milano, Castello Sforzesco, Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli.

2

di un Gioco dell'Oca classico, datato al 1650 e realizzato da Valerio Spada, si fa esplicito riferimento al viaggio dei pellegrini, tutti nella stessa condizione di partenza, di cui solo uno arriva al «salvamento» dopo aver superato tutti gli ostacoli<sup>45</sup>. L'alto valore simbolico riconosciuto a questo gioco, metafora dell'esistenza, potrebbe essere dunque la causa di una sua assenza negli elenchi dei giochi proibiti, pur se non si esclude che possa esistere un richiamo implicito al gioco incluso tra i giochi di azzardo o quelli con i dadi. È interessante osservare, ad esempio, che nell'elenco dei passatempi francesi proibiti e tollerati stilato da Olivier Grussi, il Gioco dell'Oca non viene affatto citato, a differenza del Biribissi inserito tra i giochi d'azzardo<sup>46</sup>: una spiegazione può risiedere nel fatto che, soprattutto in area francese, il gioco si sia presto slegato dalla vincita in denaro per trasformarsi in strumento didattico di taglio tematico, destinato ai rampolli dell'alta società.

Il disegnatore traccia sul tavoliere un percorso spiraliforme di senso antiorario diviso in sessantatré caselle o case, ciascuna numerata, tra le quali compaiono anche caselle "speciali" fauste e infauste, che spezzano la linearità del cammino. Il percorso del Gioco dell'Oca classico è strutturato in maniera tale che a partire dalla casella 5 e dalla casella 9 inizino rispettivamente due serie di "case dell'Oca": chiunque capiti su una di queste ha diritto a raddoppiare i suoi punti. Esistono poi sei ostacoli, ciascuno dei quali intralcia il percorso del giocatore in

45. Valerio Spada, *Tavola di Gioco dell'Oca*, 1650, xilografia, mm 462x330; Waddesdon, Waddesdon Manor, The Rothschild Collection (inv. A3 2669.1.20).

46. GRUSSI 1983, pp. 14-16.



3

3. Nicolò Nelli, *Le età della donna*, 1560-1580 circa, acquaforte, mm 390 x 503, inventore Cristofano Bertelli. Londra, British Museum.

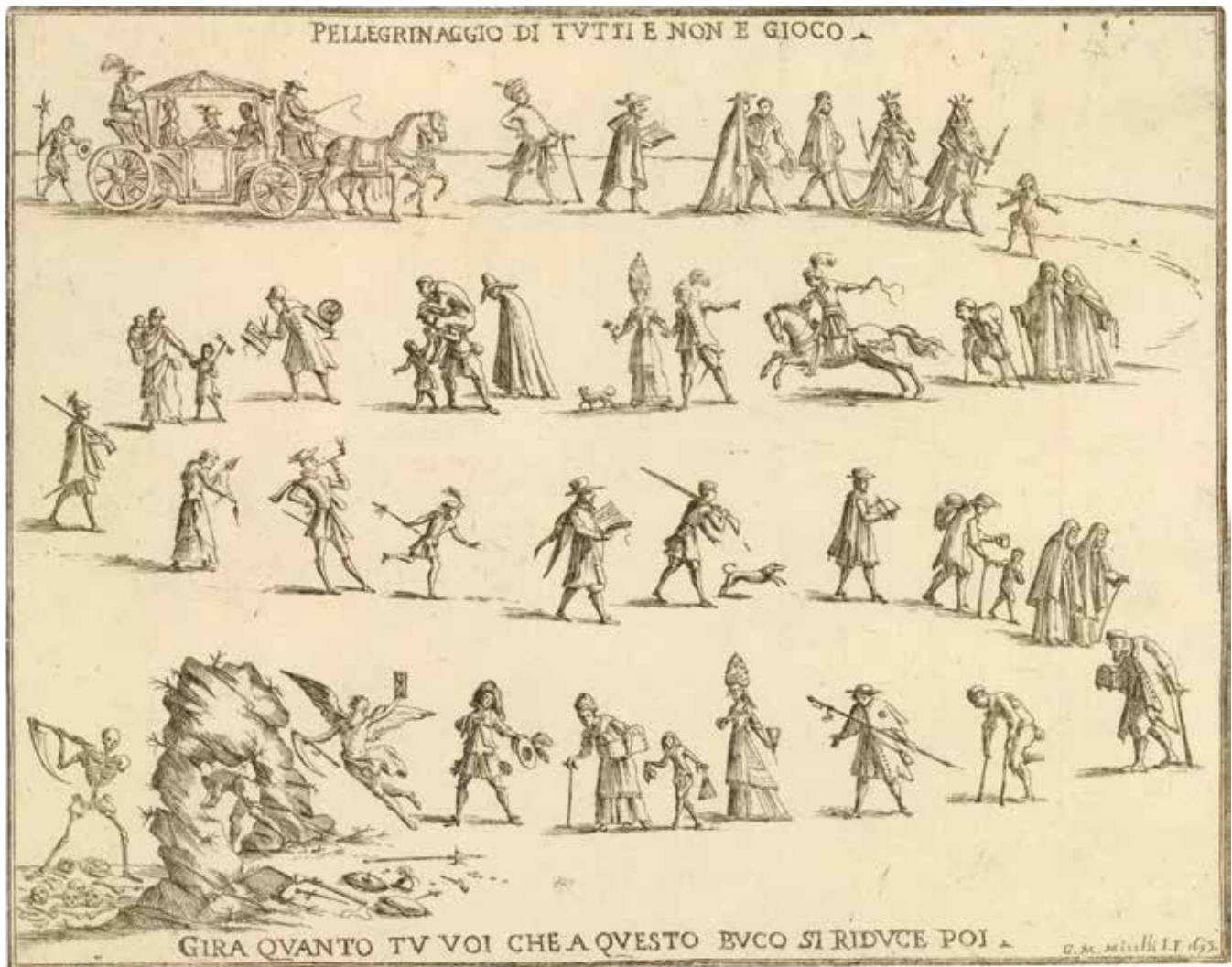
maniera diversa: il Ponte (6), l'Osteria (19), il Pozzo (31), il Labirinto (42), la Barca o Prigione (52) e la Morte (58). La presenza degli ostacoli fa sì che il percorso sia solo apparentemente lineare e nasconda una natura estremamente "labirintica"<sup>47</sup>: questo ci porta ancora una volta a rilevare la valenza iniziatica del gioco. Per raggiungere l'obiettivo finale l'uomo deve superare una serie di prove che spezzano il percorso lineare della vita: «Le jeu de l'oie [...] est en fait un jeu initiatique mettant en scène divers événements susceptibles de se présenter dans la vie»<sup>48</sup>. La regola vuole che il giocatore giunto alla casella 58 non venga squalificato ma ricominci da capo: la morte non è distruzione e prelude a una rinascita che determina la ciclicità del gioco, la cui struttura spiraliforme trova riscontro nell'antica immagine dell'*ouroboros*.

Gli ostacoli sono posizionati in un ordine di gravità crescente, ma a intervalli decrescenti. Il vincitore è colui che raggiunge con un lancio "secco" la casella 63. Da questa si giunge al cosiddetto Giardino dell'Oca o *Jardin de l'Oye*, ossia l'area centrale del tavoliere rimasta vuota, nella quale è spesso inserita una vignetta o il testo con le regole del gioco, o entrambi. Joan Amades rintraccia l'origine di questo nome in un antico gioco di piazza in cui si spingeva un'oca a procedere nel percorso: da questo gioco casalingo l'idea del Giardino dell'Oca sarebbe stata traslata dal suolo alla stampa<sup>49</sup>.

47. LARBRE 2000.

48. FRANCK 2003, p. 80.

49. AMADES 1950, pp. 9-10.



4

Il percorso di sessantatré caselle può essere diviso in nove sequenze da sette: secondo la tradizione medievale l'uomo durante la sua vita affronta, attraverso la metamorfosi di anima e corpo, nove fasi di sette anni ciascuna, immaginate come diversi gradini dell'età<sup>50</sup>. L'ultima casella, la sessantatreesima, rappresenterebbe secondo il medievale sistema ebraico della cabala il "grande climaterio", posto a conclusione del ciclo vitale: interessi in questo ambito erano già radicati nel XV secolo in contesti come quello fiorentino e l'associazione tra questa lettura e il nostro gioco sarà più esplicita nei secoli a venire<sup>51</sup>. Non è un caso che questa concezione sia presente in celebri rappresentazioni del Seicento, dove la vita si svolge lungo una scala a gradini; si vedano per esempio le stampe popolari tratte da opere di Cristofano Bertelli (fig. 3). Queste analogie iconografiche e simboliche sopravvivono anche in alcuni dei fogli dell'incisore bolognese Giuseppe Maria Mitelli cui si devono molte acquaforti e ben trentatré giochi, molti dei quali di percorso. Egli si cimenta negli argomenti più disparati, inventando anche tipologie di gioco inedite dalla forte valenza moralizzante. Ne *Il contento, Il nobilissimo et dilettevole giuoco del gambaro* e *Pellegrinaggio di tutti e non e gioco* una serie di personaggi percorre un tracciato ascensionale; fa eccezione la terza tavola dove al monito «Pellegrinaggio di tutti e non e gioco/Gira quanto tu voi che a questo buco si riduce poi», in un tragitto discensionale troviamo una teoria di perso-

4. Giuseppe Maria Mitelli, *Pellegrinaggio di tutti e non e gioco. Gira quanto tu voi che a questo buco si riduce poi*, 1693, acquaforte, mm 236 x 296. Londra, British Museum.

50. Si veda ZOLLINGER 2003, pp. 70 e sgg.

51. Lo stesso Aldrovandi, nel testo già citato, associa l'ultima casella, il *viridarium*, ossia il giardino, al grande climaterio, al quale si giunge passando sulle nove oche che dividono il percorso in sette fasi; si veda inoltre MENESTRIER 1704, p. 196.

naggi di tutte le età ed estrazioni sociali che si dirige senza via di scampo verso la morte (fig. 4). Sorprendente è l'analogia di queste incisioni con alcuni esemplari di giochi di percorso settecenteschi, francesi e inglesi, dal titolo significativo *Le nouveau jeu de la vie humaine* o *The new game of human life*, dove, all'interno di ciascuna casella, vengono raffigurate le varie fasi della vita dell'uomo, dalla primissima infanzia alla vecchiaia (fig. 5).

Le due serie di oche costituiscono perciò una strada privilegiata verso la meta e la rinascita. Se il 6, numero degli ostacoli, ha valenza diabolica, il 7 moltiplicato per due, numero delle oche e quindi delle occasioni di raddoppio, rappresenta la completezza e mantiene perciò la sua accezione del tutto positiva. In alcuni esemplari, soprattutto spagnoli, quello che abbiamo definito Giardino dell'Oca viene rappresentato in maniera letterale, così da sottolineare ancora di più il valore di metafora della vita umana che si conclude sulla terra per raggiungere il giardino dell'Eden, il Paradiso, prolungamento dell'esistenza<sup>52</sup>. Questa tensione al miglioramento ha spinto alcuni studiosi a leggere il gioco anche in chiave alchemica: non dimentichiamo che Francesco I de' Medici, grande estimatore del gioco, possedeva uno studiolo sede di una *Wunderkammer*<sup>53</sup>.

### La *Tabula Cebetis* e il gioco di percorso

Riconosciuto il significato simbolico del Gioco dell'Oca, proponiamo un confronto iconografico con le tavole illustrate di un testo antico riscoperto in epoca rinascimentale<sup>54</sup>. Si tratta della cosiddetta "Tavola di Cebete", un'*ekphrasis* in forma di dialogo datata al IV secolo a.C. e tradizionalmente attribuita, sulla base delle affermazioni presenti nelle *Vite dei filosofi* di Diogene Laerzio, a Cebete di Tebe<sup>55</sup>. Questi, interlocutore di Socrate nel *Fedone* e filosofo allievo del pitagorico Filolao di Crotone, propone nella sua operetta la descrizione allegorica della raffigurazione di un percorso volto alla scelta tra bene e male<sup>56</sup>. È indubbio che tra le fonti di ispirazione del filosofo ci siano la descrizione omerica dello scudo di Achille e di quello di Eracle di scuola esiodea. La circolazione dell'opera nel suo testo greco sarebbe cominciata almeno nella seconda metà del XV secolo: Giano Lascaris, impegnato tra il 1490 e il 1492 in viaggi tra Italia e Grecia per recuperare testi per Lorenzo il Magnifico, è il curatore dell'editio princeps fiorentina<sup>57</sup>. Il racconto sarebbe poi stato tradotto in latino col titolo *Tabula Cebetis* e consacrato nell'edizione bilingue di Aldo Manuzio fino ai volgarizzamenti di Biagio Buonaccorsi. È indubbio che fin da subito il testo costituisce un'opera morale "utile", con chiare funzioni didattiche, linguistiche e pedagogiche. Presto le pubblicazioni a stampa vengono corredate da raffinati frontespizi che raffigurano questa *picta philosophia* anche attraverso l'ausilio di cartigli e spiegazioni didascaliche<sup>58</sup>.

In quanto legato al tema del raggiungimento della conoscenza, del pellegrinaggio della vita e del percorso, il testo ha notevole fortuna come modello di moralizzazione utilizzabile in chiave cristiana nel contesto neoplatonico romano. Il suo carattere edificante «capace di conciliare istanze archeologiche, umanistiche, filosofiche e cristiane»<sup>59</sup> ne decreta il successo in Italia, nelle Fiandre, in Francia, in Germania: vanta un'edizione tedesca in latino del 1523 con illustrazioni di Hans Holbein il Giovane e una francese a cura di Gilles Corrozet con incisioni che sarebbero servite da modello a Pirro Ligorio per la direzione della campagna decorativa della Casina di Pio IV in Vaticano. Varie sono le ragioni di questa diffusione su scala europea e non ultimo il fatto che a essere governatore delle Fiandre negli anni settanta del Cinquecento fosse Alessandro Farnese, la cui famiglia possedeva un reperto considerato all'epoca parte del dipinto origi-

52. Si vedano le tavole pubblicate in AMADES 1950.

53. VALENTINI 2006, p. III.

54. Questo rapporto è stato già richiamato in LÓPEZ POZA 2004, pp. 58-72.

55. Gli studiosi odierni posticipano la datazione di questo testo al I secolo d.C.

56. PANCERA 2012, p. 136.

57. BENEDETTI 2001, p. 48.

58. Per una rassegna delle rappresentazioni della *Tabula Cebetis*, si veda SCHLEIER 1973.

59. VOLPI 2009, p. 207.



5

nale<sup>60</sup>. Sui soffitti della Casina spicca, accanto a episodi dedicati alle diverse fasi della vita, l'immagine di un monte con varie porte da attraversare per accedere a un sentiero in salita, direzionato verso la cima, sede della Sapienza<sup>61</sup>. Si osservi come questo affresco e altre incisioni presentino delle analogie con un frammento di gioco di percorso, datato da Alberto Milano alla seconda metà del XVI secolo, che si srotola su una collina sinuosa, una sorta di Purgatorio dantesco, al quale si accede attraverso la Porta della Vita (fig. 6)<sup>62</sup>. Alcune delle caselle numerate superstiti, costituite dagli intervalli tra gli alberi del sentiero, sono occupate da figure allegoriche<sup>63</sup>.

La letteratura di questi anni propone moltissime edizioni dell'opera greca col titolo *Typus vitae humanae* o *Theatrum vitae humanae*, che procedono accanto alla diffusione del celebre soggetto dell'Ercole al bivio chiamato a scegliere tra bene e male, vizio e virtù, un'iconografia ancora una volta amata dai Farnese: ricordiamo la commissione del soffitto del camerino nel loro palazzo romano, ispirata da Fulvio Orsini e affidata ad Annibale Carracci alla fine del Cinquecento. Una prova ulteriore di questi interessi presso le corti italiane ce la fornisce la presenza di Marc-Antoine Muret, esule francese e poeta della Pleiade presso Ippolito d'Este. Il suo interesse per il tema della peregrinazione, del viaggio e della ricerca trova forti riscontri nella villa voluta dal cardinale a Tivoli, il cui giardino sem-

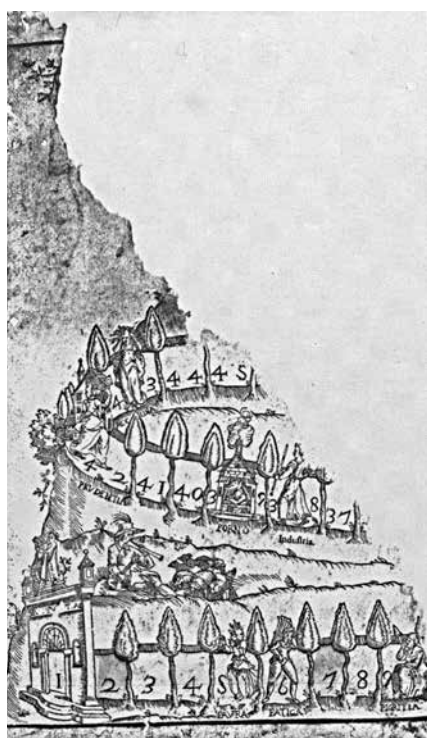
5. *Le nouveau jeu de la vie humaine*, 1778-1780, acquaforte colorata, mm 472x699, stampatore Jean Baptiste Crépy. Waddesdon, National Trust.

60. VOLPI 2009, p. 207.

61. PANCERA 2012, p. 136.

62. MILANO 1984, p. 21.

63. DOSSENA 1984, p. 78.



6

6. Frammento di gioco di percorso, Italia, seconda metà del XVI secolo, xilografia, mm 365 x 340 (circa). Tratto da MILANO 1984, p. 22 (Collezione Bernardi).

7. David Kandel, *Tabula Ceberis*, XVI secolo, xilografia, mm 345 x 415. New York, The Metropolitan Museum of Art.



7

bra rispondere a questa esigenza concretizzata in un percorso articolato, dove artificio e natura si intersecano per dare vita ancora una volta a un percorso ascensionale con Ercole protagonista<sup>64</sup>. Così il tema della *Tabula* è la contrapposizione tra chi si affida alla mutevole e capricciosa Fortuna e chi aspira alla gloria attraverso l'esercizio della virtù<sup>65</sup>. Solo il virtuoso raggiunge la Felicità al centro del labirinto senza restare intrappolato in una circolarità ossessiva e riuscendo alla fine a discernere il bene dal male; pur se nella *Tabula* il cammino è fatto di scelte quasi obbligate e non di alternative, in alcune riproduzioni a stampa è possibile riscontrare la presenza di una strada destinata ai peccatori, ai quali è data comunque la possibilità di salvarsi, come accade nel Gioco dell'Oca<sup>66</sup>.

Le analogie compositive tra le stampe del Gioco dell'Oca e le versioni pittoriche della *Tabula* di Cebe sono molto evidenti: il percorso spiraliforme inquadrato a volo d'uccello, l'ingresso attraverso una porta sorretta da due colonne, come negli esemplari di gioco italiani, la presenza in alcune stampe del personaggio della Fortuna rappresentata nuda con un drappo lungo il corpo<sup>67</sup> ci fanno supporre che il Gioco dell'Oca si sia sviluppato in un ambiente colto ed erudito, come quello toscano, e non fosse un semplice passatempo (fig. 7)<sup>68</sup>. La presenza di Pirro Ligorio a Roma e Firenze è un indizio di quanto queste tematiche siano circolate anche in ambito artistico, fino a invadere campi inaspettati come quello dei giochi a stampa.

Esiste un esemplare di gioco di percorso tematico che incarna in maniera esplicita le istanze metaforiche che sopra abbiamo tentato di indagare. Si tratta di una xilografia dal titolo *Filosofia cortesana de Alonso de Barros*, scoperta nel 2008 (fig. 8). La stampa è una seconda versione napoletana di una prima spagnola a noi sconosciuta, allegata a una descrizione di natura allegorica del gioco a opera del madrilenio Alonso de Barros. Il testo, una sorta di manuale di istruzioni e regole di un passatempo di sessantatré caselle, è intitolato *Philosophia cortesana moralizada* ed è stato pubblicato a Madrid presso Pedro Madrugal nel 1587, introdotto da un sonetto di Miguel de Cervantes<sup>69</sup>. Secondo quanto riferisce Collar

64. VOLPI 2009, pp. 210-211.

65. VOLPI 2004, p. 133.

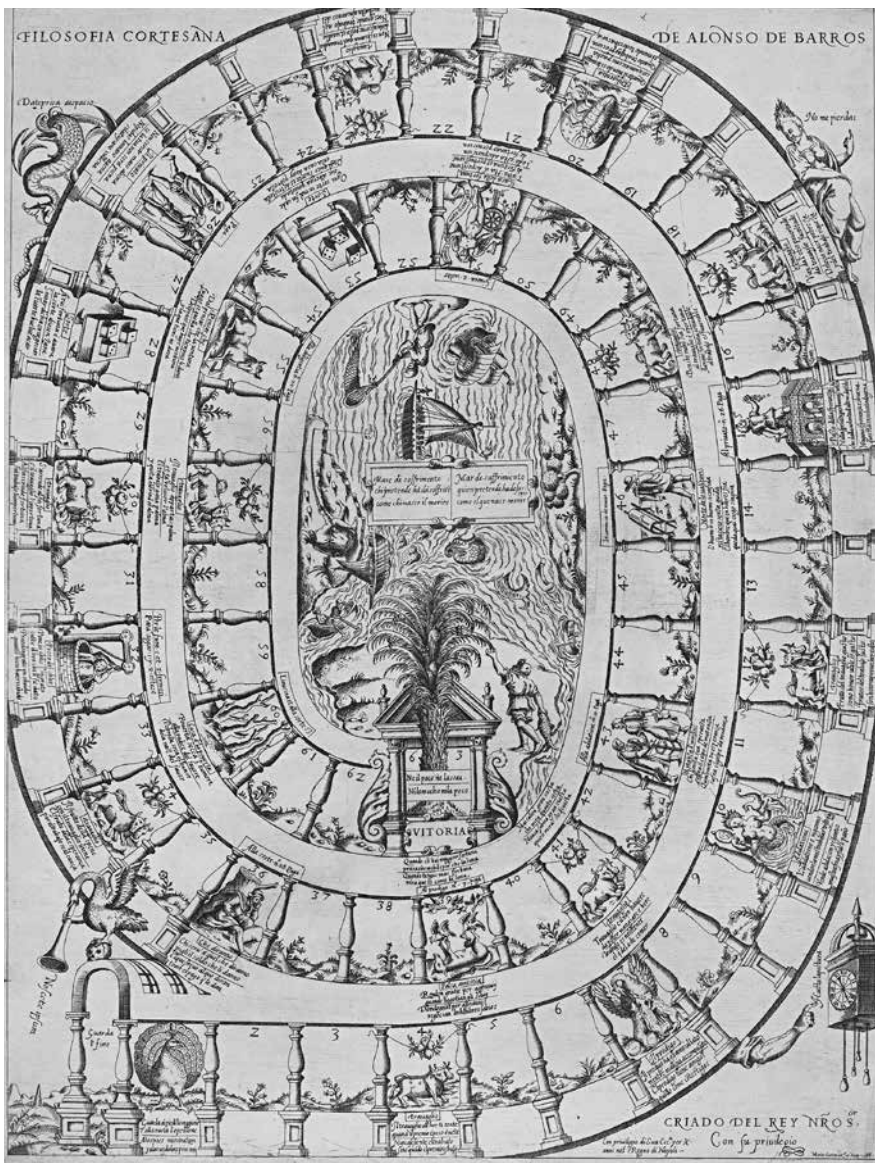
66. PATURZO 2015, p. 7.

67. Si veda DANESI SQUARZINA 1993, p. 26; BENEDETTI 2001, p. 284.

68. SCHLEIER 1973, p. 79.

69. MILLÁN 1996, p. 472.





8

de Cáceres, Barros, attento bibliofilo, possedeva nella sua biblioteca di centocinquanta volumi vari esemplari di manuali destinati all'uomo di corte: *Il cortigiano* di Baldassarre Castiglione (1528), *Libro intitulado el cortesano* di Luis de Milán (1561), *El estudioso cortesano* di Lorenzo Palmireno (1587) e la *Buena educación y enseñanza de los nobles*, di Pedro López de Montoya (1595)<sup>70</sup>. Trasformando un gioco in un modello didattico, Barros suggerisce al cortigiano i comportamenti da tenere per fare una carriera proficua e realizzare così le proprie ambizioni, conquistandosi il favore del sovrano senza soccombere. Barros affida perciò il lento e difficile progresso del cortigiano al sinuoso percorso che è tipico del tradizionale Gioco dell'Oca. In una lettera del 1585 indirizzata a Francesco I, il nano di corte del re Filippo II, Gonzalo Gómez de Liaño, riferisce di essersi indebitato giocando al «juego de la oca», introdotto in Spagna dall'agente medico Luigi Dovara<sup>71</sup>. Lo stesso Carrera ricordava nel suo testo che il dono di Francesco I aveva portato alla diffusione di questo gioco e alla realizzazione di altri simili, tra i quali proprio la «Filosofia Corteggiana». La stampa napoletana datata al 1588 è

8. Mario Cartaro, *Filosofia cortesana de Alonso de Barros*, 1588, xilografia, mm 531x404, stampatore Mario Cartaro, Napoli. Londra, British Museum. Già in ZOLLINGER 2007-2008, p. 220.

70. COLLAR DE CÁCERES 2009, p. 83.

71. INFANTES 2010; KUBERSKY-PIREDDA – SALORT PONS 2011, p. 229.

72. ZOLLINGER 2010, p. 4.

73. Si veda nota 58.

74. Si veda, ad esempio, *Il novo gioco de loca*, fine XVI-inizio XVII secolo, incisione su rame, mm 480 x 355, Milano, Castello Sforzesco, Civica Raccolta delle Stampe Achille Bertarelli; il tema del giardino legato all'amore è presente ne *Le Jeu Royal de Cupidon, autrement appelé le passe-temps d'Amour*, 1640 circa, xilografia, mm 510 x 400, Chislehurst, Kent (GB), Collezione Adrian Seville; su questa stampa si veda LEESBERG 2015. Queste rappresentazioni sono molto simili a giochi come *Il novo et piacevol gioco del giardin d'amore* (1589-1599, bulino, mm 465 x 349, stampatore Giovanni Antonio de Paoli, Londra, British Museum, inv. 1869,0410.2467), nelle cui istruzioni si dichiara che il gioco è «molto simile a quello dell'Ocha».

75. D'ALLEMAGNE 1950.

76. Un tentativo in questa direzione è stato compiuto da Seville, che in diversi contributi ha analizzato il gruppo delle tavole da gioco francesi di soggetto geografico.

considerata l'esemplare più antico e integro di gioco di percorso conosciuto e si avvicina per le sue caratteristiche al Gioco dell'Oca; è opera di Mario Cartaro, incisore di Viterbo e cartografo ufficiale del regno di Napoli di cui compare il privilegio sulla stampa<sup>72</sup>. Il foglio è di gusto italiano per il suo formato oblungo e la casella di ingresso non numerata costituita da un arco su colonne, mentre le didascalie esplicative sono bilingui, in italiano e spagnolo. La rappresentazione di figure allegoriche, in questo come in altri giochi di percorso, ci permette di legare queste opere alla vasta produzione di testi ermetici e di emblematica come quelli di Pierio Valeriano e di Andrea Alciato, nonché alle incisioni al tratto dell'*Hypnerotomachia Poliphili*, opera enigmatica molto discussa, stampata presso la tipografia veneziana di Aldo Manuzio (1499), così come molti dei frontespizi per la *Tabula Cebetis*<sup>73</sup>. Non è un caso che uno tra i primi soggetti a essere rappresentati nelle tavole del Gioco dell'Oca e passatempi affini sia proprio l'amore in una dimensione ascensionale, dove l'iconografia del giardino all'italiana al centro della spirale diviene funzionale alla rappresentazione di un percorso iniziatico, in linea con le istanze neoplatoniche dell'*Hypnerotomachia*, rispetto alle cui raffigurazioni spesso i disegnatori sembrano prendere ispirazione per la ripresa dei viali e dei pergolati<sup>74</sup>.

Questa considerazione ci permette di comprendere come il Gioco dell'Oca manifesti le sue simbologie non solo nella struttura, ma anche nei temi scelti per decorare i fogli. Le tavole possono essere considerate 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. Compreso il valore simbolico e riconosciuta l'origine colta e aristocratica di questo gioco, il prossimo passo sta nel ricostruire il corpus dei Giochi dell'Oca stabilendone i legami iconografici. Partendo dal primo tentativo del d'Allemagne, che nel suo studio conta quarantotto esemplari di Giochi dell'Oca francesi, datati tra il 1638 e il XIX secolo<sup>75</sup>, ci proponiamo in altra sede di raccogliere questo materiale grafico dividendolo per tematiche, per portare un nuovo contributo alla storia dell'arte attraverso l'analisi degli scambi tra le opere d'arte e le tavole da gioco a stampa a esse contemporanee<sup>76</sup>.

## Bibliografia

AMADES 1950

JOAN AMADES, *El Juego de la Oca*, Editor Castalia, Valencia.

ANGIOLINO-SIDOTI 2010

ANDREA ANGIOLINO e BENIAMINO SIDOTI, *Dizionario dei giochi. Da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Zanichelli, Bologna.

BARBERI 1999

FRANCESCO BARBERI, *Grafica e arte del libro*, in *Enciclopedia Universale dell'arte*, De Agostini,

Novara, vol. VI: *Ghana-Grünwald* (prima edizione 1958), coll. 507-557.

BATAILLARD 1865

CHARLES BATAILLARD, *L'oisie réhabilitée*, F. Le Blanc-Hardel, Caen.

BELMAS 2006

ÉLISABETH BELMAS, *Jouer autrefois: essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*, Champ Vallon, Seyssel.

BENEDETTI 2001

STEFANO BENEDETTI, *Itinerari di Cebe: tradizione e ricezione della Tabula in Italia dal XV al XVIII secolo*, Bulzoni, Roma.

BOULENGER 1627

JULES CÉSAR BOULENGER, *De Ludis privatis ac domesticis veterum*, Eredi Roville.

CAILLOIS 1981

ROGER CAILLOIS, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano (edizione originale *Les Jeux et les hommes. Le masque et la vertige*, Parigi 1958).

CARRERA 1617

PIETRO CARRERA, *Il gioco degli scacchi*, Giovanni de' Rossi da Trento, Militello.

COLLAR DE CÁCERES 2009

FERDINANDO COLLAR DE CÁCERES, *El tablero italiano de la Filosofía Cortesana de*

Alonso de Barros (1588); *la carrera de un hombre de corte*, «Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte», XXI, pp. 81-104.

D'ALLEMAGNE 1950

HENRY-RENÉ D'ALLEMAGNE, *Le noble jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950*, Grund, Parigi.

DANESI SQUARZINA 1993

SILVIA DANESI SQUARZINA, *Rembrandt, in Lasino iconoclasta. Seicento olandese. Proposte di lettura, problemi di metodo e di interpretazione*, a cura di MARIA GIULIA AURIGEMMA e GIOVANNA CAPITELLI, Apeiron, Roma, pp. 9-41.

DEPAULIS 1993

THIERRY DEPAULIS, *Héroard et les jeux "oisifs" du petit Louis XIII*, in *Jeux, sports et divertissements au Moyen-Âge et à l'Âge classique (116<sup>e</sup> Congrès national des Sociétés savantes, Chambéry 1991, Histoire médiévale et Philologie)*, CTHS, Parigi, pp. 111-127.

DEPAULIS 1997

THIERRY DEPAULIS, *Sur la piste du jeu de l'oie*, «Le Vieux Papier», 345, ottobre, pp. 563-565.

DEPAULIS 2016

THIERRY DEPAULIS, *Bingo! A Material History of Modern Gaming, in Random Riches. Gambling Past & Present*, a cura di MANFRED ZOLLINGER, Routledge, Abingdon-New York, pp. 36-56.

DOMINI 1999

DONATINO DOMINI, *Il Gioco dell'Oca, in La vite e il vino: carte da gioco e giochi di carta*, a cura di GIORDANO BERTI e ANDREA VITALI, Fondazione Longarotti, Roma, pp. 35-40.

DOSSENA 1984

GIAMPAOLO DOSSENA, *Giochi da tavolo*, Mondadori, Milano.

DOSSENA 1988

GIAMPAOLO DOSSENA, *I 33(+18) giochi del Mitelli*, in *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, a cura di PIERO LAI e ANNAMARIA MENICHELLI, Electa-Editori Umbri Associati, Perugia, pp. 15-46.

FAGIUOLI 1730

GIOVAN BATTISTA FAGIUOLI, *La Fagiulaja, ovvero Rime facete del signor dottor Gioambattista Fagioli avvocato fiorentino*, Eredi del Barbargria, Amsterdam, vol. IV.

FRANCK 2003

CLAUDE FRANCK, *Les jeux de l'oie et de parcours du XVII<sup>e</sup> siècle à nos jours*, «La vie du Jouet», LXXXIX, pp. 80-87.

GIANFRANCESCHI 2011

MICHELA GIANFRANCESCHI, *Le incisioni da Caravaggio e Caravaggeschi: musici, giocatori e indovini nelle scene di genere*, Logartpress, Roma.

GRUSSI 1985

OLIVIER GRUSSI, *La vie quotidienne des joueurs sous l'ancien régime à Paris et à la cour*, Hachette, Parigi.

GUERZONI 1996

GUIDO GUERZONI, «*Ei non distingueva i giuochi patrizi da i plebei*». Note sul gioco aristocratico e cortese tra Quattro e Cinquecento, «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», 2, pp. 45-60.

HÉROARD 1989

JEAN HÉROARD, *Journal de Jean Héroard, médecin de Louis XIII*, a cura di MADELEINE FOISIL, Fayard, Parigi, 2 voll.

INFANTES 2010

VICTOR INFANTES, *Una pintura que se contiene en un pliego grande. El tablero de la Filosofía Cortesana de Alonso de Barros una Oca emblemática entre España e Italia (1587)*, «IMAGO. Revista de emblemática y cultura visual», 2, pp. 134-135.

KUBERSKY-PIREDDA – SALORT PONS 2011

SUSANNA KUBERSKY-PIREDDA e SALVADOR SALORT PONS, *Travels of a Court Jester Gonzalo de Liagno, Art Agent at the Court of King Philip II of Spain*, in *Double Agents. Cultural and political brokerage in early modern Europe*, a cura di MARIKA KEBLUSEK e BADELOCH VERA NOLDUS, Brill, Boston, pp. 213-232.

LARBRE 2000

SÉBASTIEN LARBRE, *Jeu de l'Oie: le hasard*

*et la fatalité*, «La Chaîne d'Union. Revue d'études symboliques et maçonniques du Grand Orient de France», XIII, estate (disponibile anche in [www.giochidelloca.it](http://www.giochidelloca.it), sezione Download).

LEESBERG 2015

MARJOLEIN LEESBERG, *El Juego Real de Cupido: a Spanish board game published in Antwerp, c. 1620*, «Delineavit et Sculptis», XXXIX, pp. 23-43.

LÓPEZ POZA 2004

SAGRARIO LÓPEZ POZA, *Expresiones alegóricas del hombre como peregrino en la tierra*, in *De oca a oca ... polo Camino de Santiago. De oca en oca ... por el Camino de Santiago*, fotografie di Luisa Rubines, Xunta de Galicia, Santiago de Compostela (catalogo della mostra, Santiago de Compostela, Museo das Peregrinacións, 22 ottobre 2004-30 gennaio 2005), pp. 49-72.

MASCHERONI-TINTI 1981

SILVIA MASCHERONI e BIANCA TINTI, *Il Gioco dell'Oca: un libro da leggere, da guardare, da giocare*, Bompiani, Milano.

MÉNESTRIER 1704

CLAUDE-FRANÇOIS MÉNESTRIER, *Bibliothèque curieuse et instructive*, Estienne Ganeau, Trevoux, vol. II.

MILANO 1984

ALBERTO MILANO, *Antichi giochi su carta, in Come giocavamo. Giochi e giocattoli 1750/1960*, Alinari, Firenze (catalogo della mostra, Milano, Rotonda della Besana, primavera 1984), pp. 21-24.

MILANO 2012

*Giochi da salotto, giochi da osteria nella vita Milanese dal Cinquecento all'Ottocento*, a cura di ALBERTO MILANO, Mazzotta, Milano (catalogo della mostra, Milano, 16 dicembre 2012-3 marzo 2013).

MILLÁN 1996

JOSÉ MARTÍNEZ MILLÁN, *Filosofía cortesana de Alonso de Barros (1587)*, in *Política, religión e inquisición en la España moderna. Homenaje a Joaquín Pérez Villanueva*, a cura di PABLO FERNÁNDEZ ALBALADEJO e altri,

Universidad Autónoma de Madrid,  
Madrid, pp. 461-488.

PANCERA 2012

CARLO PANCERA, *Le maschere e gli specchi*,  
Franco Angeli, Milano.

PATURZO 2015

ELENA LIA PATURZO, *La "Tavola di Cebete"  
della Raccolta Bertarelli*, «Grafica d'arte»,  
XXVI, 101, pp. 4-9.

PAZ 1999a

MARIO PAZ, *Giocchi fondati sul principio  
mimetico e balocchi infantili*, in *Enciclopedia  
Universale dell'arte*, Istituto geografico  
De Agostini, Novara, vol. VI, col. 252.

PAZ 1999b

MARIO PAZ, *Giocchi connessi con l'abilità  
e con la sorte*, in *Enciclopedia Universale  
dell'arte*, Istituto geografico De Agostini,  
Novara, vol. VI, col. 256.

RIPA 1603

CESARE RIPA, *Iconologia*, Lepido Facii,  
Roma.

SCHLEIER 1973

REINHART SCHLEIER, *Tabula Cebetis  
oder "Spiegel des menschlichen Lebens,  
darin Tugend und untugend abgemalet  
ist". Studien zur Rezeption einer antiken  
Bildbeschreibung im 16. und 17. Jahrhundert*,  
Mann, Berlino.

SEVILLE 2013

ADRIAN SEVILLE, *Les mystères du Jeu de  
l'Oie au Metropolitan Museum de New York*,  
disponibile in [www.giochidelloca.it](http://www.giochidelloca.it),  
sezione *Layout*, scheda Arch. n. 1673.

SEVILLE 2015

ADRIAN SEVILLE, *The Royal Game of the  
Goose Road to Ruin or Pathway to Paradise?*,  
«Ephemera Journal», XVII, pp. 5-8.

SOREL 1668

CHARLES SOREL, *La maison des ieux  
academiques*, Estienne Loyson, Parigi.

*Statuta Terrae Argentae* 1781

*Statuta Terrae Argentae e veteri manuscripto  
codice nunc primum edita*, Ex Tipographia  
Camerale, Ferrara.

VALENTINI 2006

NERINO VALENTINI, *Il molto dilettevole  
gioco dell'oca. Storia, simbolismo e  
tradizione di un celebre gioco*, Sometti,  
Mantova.

VOLPI 2004

CATERINA VOLPI, *La favola moralizzata  
nella Roma della Controriforma: Pirro Ligorio  
e Federico Zuccari, tra riflessioni teoriche e  
pratica artistica*, «Storia dell'Arte», n.s. 9,  
XXXV, 109, pp. 131-147.

VOLPI 2009

CATERINA VOLPI, *Homo Viator, Pirro  
Ligorio e il giardino come viaggio spirituale nel  
Rinascimento*, in *Giardini storici. Artificiose  
nature a Roma e nel Lazio*, a cura di CECILIA  
MAZZETTI DI PIETRALATA, Gangemi,  
Roma, pp. 205-212.

ZOLLINGER 1996

MANFRED ZOLLINGER, *Bibliographie  
der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhundert*,  
Hiersemann, Stoccarda.

ZOLLINGER 2003

MANFRED ZOLLINGER, *Zwei unbekannte  
Regeln des Gänsespiels*, «Board Games  
Studies», VI, pp. 61-84.

ZOLLINGER 2007-2008

MANFRED ZOLLINGER, *Alonso de Barros'  
Filosofia cortesana wieder im Spiel und  
Neues vom Gänsepiel*, «Ludica. Annali  
di storia e civiltà del gioco», 13-14,  
pp. 220-223.

ZOLLINGER 2010

MANFRED ZOLLINGER, *Un jeu retrouvé:  
la Philosophie Cortesana d'Alonso de Barros*,  
«Le Vieux Papier», 395, pp. 2-6.

FRANCESCA ACETO

*Jouer au Haut Moyen Âge.  
Quelques réflexions autour du colloque  
du CISAM (Spolète, 20-26 avril 2017)*

Le colloque récent, organisé par le CISAM à Spolète en 2017 sur le jeu au Haut Moyen Âge, constitue un événement du plus grand intérêt. Introduite par une leçon inaugurale de Gherardo Ortalli, cette rencontre a réuni autour du jeu comme objet d'histoire trente-quatre intervenants de différentes disciplines provenant de plusieurs pays et institutions universitaires (de France, Allemagne, Espagne, États-Unis entre autres). Ce colloque offre ainsi une occasion privilégiée pour apprécier l'état des lieux de la recherche, les problèmes, les méthodes, les outils et les techniques de travail. Sans vouloir rendre compte ici de la totalité des interventions, cet article entend attirer l'attention sur une sélection de questions d'intérêt tant historique qu'historiographique, en proposant au lecteur quelques éléments nouveaux de réflexion et de discussion.

*Play and games during the Middle Ages. Thoughts on the CISAM seminar (Spolète, 20th-26th April 2017)*

The recent 2017 CISAM seminar in Spolète on play and games during the early Middle Ages was of enormous academic interest. An introductory keynote address by Gherardo Ortalli was followed over the days by presentations from some thirty-four speakers from many different disciplines, university institutes, and countries, including France, Germany, Spain and the United States. The meeting was an exceptional opportunity to take stock of the state of the art of research, topical issues, methods, tools and techniques employed in the field. Although not a detailed account of all the questions dealt with, the article gives an overview of some key history and historiography talking points

during the meeting, and indicates some of the new elements for reflection and discussion that emerged.

*Spielen im Frühmittelalter.  
Nachlese zum CISAM-Kolloquium  
(Spolète, 20.-26. April 2017)*

Das jüngste CISAM-Kolloquium zum Spiel im Frühmittelalter in Spolète 2017 war eine Veranstaltung von hohem akademischen Interesse. Nach dem Eröffnungsvortrag von Gherardo Ortalli waren Vorträge zum Spielen als Gegenstand der Geschichtsforschung von vierunddreißig Referenten aus unterschiedlichen Disziplinen, Ländern und Forschungseinrichtungen (in Frankreich, Deutschland, Spanien, USA u.a.) zu hören. Das Kolloquium bildete eine hervorragende Gelegenheit, einen Überblick über den Forschungsstand und über Themen, Methoden, Instrumente und Arbeitstechniken zu gewinnen. Der Beitrag hat nicht den Anspruch, alle gehaltenen Vorträge zu würdigen. Vielmehr sollen ausgewählte Fragen von sowohl historischem als auch historiographischem Interesse in den Mittelpunkt gerückt und damit neue Reflexions- und Diskussionsanstöße gegeben werden.

ALBERTO ALONSO GUARDO  
*Entre la prohibición y el juego.  
Estudio en torno a varios libros de  
suertes castellanos de los siglos XVI-XVII*

El artículo desarrolla un análisis de los libros de suertes desde una triple perspectiva, para poner de relevancia la naturaleza y características de este tipo de obras. En primer lugar, se analiza cómo el sistema de adivinación configura la estructura de un libro para conseguir su finalidad: adivinar el futuro. En segundo lugar, se estudia el procedimiento de adivinación como trayecto

que el consultante recorre desde la pregunta hasta la respuesta. Por último, se dirige la atención al contexto en el que se empleaban los libros de suertes. Para ello se ha utilizado un corpus de cinco libros de suertes de los denominados "dirigidos", escritos en lengua castellana y conservados en testimonios datados entre los siglos XVI y XVII.

*Tra la proibizione e il gioco d'azzardo.  
Studio relativo a diversi libri di sorti  
castigliani dei secoli XVI-XVII*

L'articolo sviluppa un'analisi dei libri di sorti da un triplice punto di vista, per evidenziare la natura e le caratteristiche di questo tipo di documento. Prima di tutto, viene analizzato come il sistema di divinazione configuri la struttura del libro per raggiungere il suo scopo: indovinare il futuro. In secondo luogo, la procedura di divinazione è studiata come un percorso in cui la persona che consulta passa dalla domanda alla risposta. Infine, l'attenzione è rivolta al contesto in cui sono stati utilizzati questi tipi di libri. A tal fine è stato utilizzato un corpus di cinque libri di sorti dei cosiddetti "diretti", scritti in lingua spagnola e conservati in esemplari datati tra il XVI e il XVII secolo.

*Prohibition and gambling.  
A look at Castilian divination books  
from the 16th-17th centuries*

The article provides an in-depth review of divination books from three points of view. First, how the books' structure is determined by the approach to and underlying purpose of divination: foretelling the future. Secondly, how the divination procedure is devised so that the inquirer passes from question to answer, and thirdly, how and in what settings these books were used. The author has based his research on five extant examples of so-called 'direct' divination books, written in Spanish between the 16th and 17th centuries.

ANDREAS HERMANN FISCHER  
*A Remedy for the Weary Mind.  
Intellectuals and Play in the  
Middle Ages*

Although the major importance of Aristotelian play theory in the Middle Ages has been recognized by scholars of play, many details of its entangled history have not been sufficiently analysed. In this paper, I argue that one hitherto neglected aspect is the role this theory played for the self-perception of medieval intellectuals like Albertus Magnus, Thomas Aquinas and Jean Buridan. They conceived of play as a technique to restore consumed mental forces after excessive concentration on theoretical contemplation. Thereby, they established a distinctive intellectual use of play, following the precepts of Aristotle and his virtue of play which he had called *eutrapelia*. By doing so, they contributed significantly to the creation of an intellectual ludicity.

*Un rimedio per la mente stanca.  
Gli intellettuali e il gioco nel Medioevo*

Nonostante la fondamentale importanza della teoria aristotelica del gioco nel Medioevo sia riconosciuta dagli studiosi di storia del gioco, molti dettagli della sua intricata storia non sono ancora stati sufficientemente studiati. Il contributo indaga un aspetto finora trascurato: il ruolo della teoria aristotelica nella percezione che alcuni intellettuali medievali quali Alberto Magno, Tommaso d'Aquino e Giovanni Buridano avevano di sé. Essi concepivano il gioco come tecnica per ripristinare le forze mentali dopo un eccessivo sforzo di concentrazione nelle contemplazioni teoriche. In tal modo instaurarono un particolare uso intellettuale del gioco, secondo i precetti di Aristotele e la virtù del gioco da lui chiamata *eutrapelia*, contribuendo in misura significativa alla creazione di una ludicità intellettuale.

*Ein Heilmittel für den müden Geist. Intellektuelle und Spiel im Mittelalter*

Oggleich die grundlegende Bedeutung der aristotelischen Spieltheorie im Mittelalter unter Spielhistorikern durchaus anerkannt ist, sind zahlreiche Details ihrer verworrenen Geschichte noch nicht ausreichend erforscht. So wird im vorliegenden Beitrag die These vertreten, dass ein bislang vernachlässigter Aspekt die Rolle der aristotelischen Spieltheorie für das Selbstverständnis mittelalterlicher Intellektueller wie Albertus Magnus, Thomas von Aquin und Johannes Buridan ist. Sie begriffen Spiel als Technik, mit der die nach langer Konzentration auf theoretische Kontemplation erschöpften Kräfte des Geistes wiederhergestellt werden können. So schufen sie eine ganz eigene intellektuelle Spielpraktik nach den Lehren des Aristoteles entsprechend dessen als *eutrapelia* bezeichneter Tugend des Spiels. Damit leisteten sie einen bedeutenden Beitrag zur Entstehung einer intellektuellen Ludizität.

PATRIZIA GIAMMINUTI  
*Il Gioco dell'Oca: una proposta iconografica*

Il saggio intende indagare il significato colto del Gioco dell'Oca attraverso le analogie iconografiche e simboliche con le rappresentazioni della *Tabula Cebetis*, opera greca riscoperta in Italia nella seconda metà del XV secolo. A tale scopo viene ricostruito il dibattito sulle origini del gioco, rilevandone le simbologie strutturali e numeriche strettamente connesse a un contesto raffinato quale quello fiorentino. Diversi indizi in esame infatti riconducono spesso il passatempo alla corte di Francesco I de' Medici, rappresentante di una famiglia molto interessata agli studi filosofici di tendenza neoplatonica. In quanto dominato dalla sorte,

il gioco è destinato a riprodurre sul tabellone la vita umana in un percorso apparentemente lineare e spezzato da premi e ostacoli. Per questo suo carattere iniziatico, il passatempo si presta a essere accostato alla citata operetta greca che descrive l'itinerario dell'uomo virtuoso, chiamato a scegliere tra bene e male per conseguire il raggiungimento della Sapienza.

*Le Jeu de l'oie : une proposition iconographique*

L'article entend explorer la signification éclairée du Jeu de l'oie au travers des analogies iconographiques et symboliques avec les représentations de la *Tabula Cebetis*, œuvre grecque redécouverte en Italie durant la seconde moitié du XV<sup>e</sup> siècle. C'est dans ce but qu'est reconstruit le débat sur les origines du jeu, révélant ses symbolologies structurelles et numériques strictement liées à un contexte raffiné comme celui florentin. En effet, différents indices ramènent souvent ce passe-temps à la cour de François I<sup>er</sup> de Médicis, représentant d'une famille très intéressée par les études philosophiques de tendance néo-platonique. Parce que dominé par le sort, le jeu est destiné à reproduire sur le plateau la vie humaine en un parcours apparemment linéaire et rompu par des récompenses et des obstacles. C'est pour son caractère initiatique que ce passe-temps se prête à être associé à l'œuvre grecque citée qui décrit l'itinéraire de l'homme vertueux, appelé à choisir entre le bien et le mal pour atteindre la Sagesse.

*A proposed iconography of the Gioco dell'Oca board game*

The paper investigates the more sophisticated meanings behind the images appearing on Game of Goose (*Gioco dell'Oca*) boards, examining their iconographic and symbolic analogies with images from the

*Tabula Cebetis*, a Greek work rediscovered in Italy in the second half of the 15th century. The author returns to the debate around the origins of the board game, showing how its structural and numerical symbolism is closely connected to the sort of refined societies as existed in Florence at the time. Numerous indications show that the game was in vogue at the court of Francis I de' Medici whose family was known for its interest in Neo-platonic philosophical ideas. As befits a game whose outcome depends on chance, the images on the boards show the human lifespan as a linear journey broken by a series of rewards and tribulations. This initiatory characteristic invites comparison with the above-mentioned Greek work, which describes the progress of the virtuous man called upon to choose between good and evil as he treads the path towards Wisdom.

CHRISTIAN JASER  
*Beyond Siena: the Palio Culture of Renaissance Italy*

Urban horse racing in Renaissance Italy is a strikingly understudied phenomenon. Past research has excessively concentrated on the history of the Sienese palio, one of the key Renaissance festivals of contemporary Italy. In contrast to this approach, the palio culture of the Renaissance is a rich and decidedly polycentral historical subject spreading over many towns and cities of northern and central Italy. This paper argues for a broadening and refocusing of palio research beyond Siena in order to gain insight into the historical significance of these urban contests for the Italian Renaissance as whole. The paper is divided into two sections, both dedicated to key aspects of Italian palio culture. The first section explores the spatial arrangements of urban racetracks and corresponding street maintenance regulations that are directly linked to the overall

disciplinary dimension of late medieval communal urbanism. The second section deals with the symbolic profits for racing patrons by participating and winning in competition.

*Oltre Siena: la cultura del palio nell'Italia rinascimentale*

Le gare ippiche urbane dell'Italia rinascimentale rappresentano un fenomeno sorprendentemente poco studiato. Le ricerche recenti si sono concentrate in modo eccessivo sulla storia del Palio di Siena, oggi in Italia una delle più importanti feste storiche, mentre la cultura del palio nel Rinascimento costituiva una realtà ricca e indubbiamente policentrica, diffusa in molte città dell'Italia settentrionale e centrale. Il contributo propone un ampliamento e un nuovo orientamento della ricerca sui pali al di là di quello senese, per meglio comprendere l'importanza storica di queste competizioni urbane per il Rinascimento nel suo complesso. Il contributo è suddiviso in due sezioni dedicate ad aspetti cruciali della cultura italiana del palio. La prima indaga la disposizione spaziale dei tracciati di gara all'interno delle città e le relative regolamentazioni per la manutenzione stradale, che appaiono direttamente collegate alla generale regolamentazione urbanistica comunale del tardo Medioevo. La seconda parte è dedicata ai profitti simbolici conseguiti dai proprietari di cavalli con la partecipazione alla competizione e con la vittoria.

*Jenseits von Siena: Die Kultur des Palio im Italien der Renaissance*

Städtische Pferderennen im Italien der Renaissance sind erstaunlicherweise bislang kaum erforscht. Jüngere Arbeiten hierzu konzentrierten sich einseitig auf die Geschichte des Palio di Siena, eines der wichtigsten Renaissancefestes

im heutigen Italien, während jedoch die Palio-Kultur der Renaissance ein vielfältiges und klar polyzentrisches historisches Phänomen darstellt, das in zahlreichen Städten Ober- und Mittelitaliens verbreitet war. Der Beitrag strebt nach einer Erweiterung und Neuausrichtung der Palio-Forschung jenseits des Palio di Siena, um unser Verständnis für die historische Bedeutung dieser urbanen Wettkämpfe für die italienische Renaissance insgesamt zu fördern. Der Beitrag ist in zwei Teile gegliedert, die sich mit Schlüsselaspekten der italienischen Palio-Kultur befassen. Im ersten Teil werden die räumliche Anordnung der Rennstrecken in den Städten und die diesbezüglichen Straßeninstandhaltungsregularien untersucht, die in unmittelbarem Zusammenhang mit der übergreifenden normativen Dimension der spätmittelalterlichen Kommunen stehen. Der zweite Teil behandelt den symbolischen Gewinn, den die Rennherren durch ihre Teilnahme am Wettkampf und den Sieg erlangten.

MARK KAETHLER

*Jean Barbier and Thomas Middleton Rewrite the Rules of Chess*

Despite being a topic of substantial scholarly conversation, Thomas Middleton's *A Game at Chess* (1624) is rarely considered as chess. When critics have applied Arthur Saul's early chess manual to the play, they do so only to dismiss the significance of the play as a game by identifying the incongruities between Middleton's and Saul's respective works. This study reveals that by attending to Jean Barbier's emendations of Saul's manual four years after its initial publication and by treating it as an influential text rather than a catalogue of selected chess moves, Middleton's play can be approached as a game

that reveals the ways in which earlier notions of chess were far more fluid than modern habits of gameplay. As a result, scholars can no longer dismiss Middleton's understanding or treatment of the game as elementary, erroneous, or metaphorical; they must also engage with *A Game at Chess* as chess.

*Jean Barbier e Thomas Middleton riscrivono le regole del gioco degli scacchi*

Pur essendo oggetto di un significativo interesse accademico, *A Game at Chess* (1624) di Thomas Middleton ha trovato solo raramente considerazione come gioco degli scacchi. L'applicazione, da parte dei critici, delle regole contenute nel manuale del gioco degli scacchi di Arthur Saul a tale gioco, aveva l'unico scopo di evidenziare le incongruenze tra le opere di Middleton e di Saul, al fine di sminuire l'importanza del gioco stesso. Il presente contributo mostra invece come, attenendosi alle modifiche apportate da Jean Barbier al manuale di Saul quattro anni dopo la prima pubblicazione e trattando il gioco di Middleton come opera autorevole e non come semplice catalogo di mosse selezionate, quest'ultimo possa essere concepito come gioco che rivela come le precedenti nozioni fossero molto più fluide delle odierne consuetudini del gioco degli scacchi. Non appare più ammissibile liquidare la concezione e la trattazione del gioco proposte da Middleton come rudimentali, erronee o metaforiche; occorre affrontare *A Game at Chess* anche come vero e proprio gioco degli scacchi.

*Jean Barbier und Thomas Middleton schreiben die Schachregeln neu*

Obwohl Thomas Middletons *A Game at Chess* (1624) durchaus Gegenstand wissenschaftlicher Diskussion war, wurde es kaum je als Schach angesehen. Von Kritikern wurden die Regeln aus Arthur Sauls frühem

Schachhandbuch nur zu dem Zweck auf das Spiel angewendet, um dessen Bedeutungslosigkeit als Spiel durch Aufzeigen der Unstimmigkeiten zwischen den Arbeiten von Middleton und Saul vor Augen zu führen. Der Beitrag zeigt hingegen, wie Middletons Spiel – durch die Emendationen von Jean Barbier zu Sauls Handbuch vier Jahre nach dessen Erscheinen und dessen Betrachtung als einflussreiches Werk und nicht einfach als Katalog ausgewählter Schachzüge – als ein Spiel begriffen werden kann, das zeigt, dass frühere Schachkonzepte weitaus stärker im Fluss waren als heutige Spielgewohnheiten. Im Ergebnis können Wissenschaftler Middletons Konzept beziehungsweise Darstellung des Spiels nicht mehr als rudimentär, fehlerhaft oder metaphorisch abtun. Sie müssen sich mit *A Game at Chess* nun auch als Schach beschäftigen.

VANINA KOPP

«*Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler*». *Les recueils de demandes d'amour comme manuels éducatifs*

Parmi les loisirs dans les sociétés de cour, les compétitions poétiques et les jeux littéraires faisaient partie intégrante du loisir, et revêtent une signification sociale plus profonde que le simple divertissement. Nous souhaitons revenir ici aux jeux de conversations, dans leur forme et leur contenu, et montrer que les demandes d'amour servaient également à véhiculer des sous-entendus sur des sujets différents de la casuistique amoureuse. Ce double sens des jeux littéraires était aussi un jeu avec les conventions, les non-dits, car le cadre du jeu et les demandes d'amour permettaient d'articuler outre un contenu érotique des aspects politiques, et d'autres choses non-dicibles, mais compréhensibles par tous.

«*Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler*». *Demandes d'amour collections as teaching manuals*

In courtly societies, poetry competitions and literary games were frequent leisure activities. More than mere entertainment, however, they had a deeper social significance. The author investigates the form and content of these courtly dialogue games to show how the *demandes d'amour* were a vehicle for a wealth of unspoken messages and double meanings on multifarious aspects of love. The capacity to convey implied meaning made these literary games a means of sidestepping conventions, and the framework within which the *demandes d'amour* were enacted allowed not only erotic *sous-entendus* but also veiled references to political and other no-go topics, which although never openly expressed were understood by all.

„*Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler*“. *Die Kompilationen der demandes d'amour als Handbücher für die Erziehung*

Im Fokus des Beitrags stehen die im Kanon höfischer Vergnügungen des Spätmittelalters fest verankerten *demandes d'amour* aus dem französischsprachigen Raum, die in zahlreichen Handschriften überliefert sind. Dabei handelt es sich um Konversationsspiele, die die höfische Liebe beziehungsweise deren Anbahnung zwischen Mann und Frau aufgreifen und zumeist in Frage- und Antwortdialogen wiedergeben. Gezeigt werden soll, dass die *demandes d'amour* über den benannten Gegenstand hinaus mit Anspielungen vielfältiger Art und Weise angereichert waren und dabei Botschaften erotischer wie auch politischer Natur transportieren konnten. Der in der höfischen Gesellschaft akzeptierte spielerische Rahmen und der Inhalt dieses

Austausch ermöglichte es so, sensible und „unaussprechliche“ Themen zu verhandeln.

MARIE ANNE POLO DE BEAULIEU, JACQUES BERLIOZ  
*Les prédicateurs connaissaient-ils la notion de jeux éducatifs? Enquête dans quelques collections de récits exemplaires (XIII<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècle)*

Au Moyen Âge, les prédicateurs ont utilisé les *exempla* pour rendre leurs sermons plus accessibles aux *illitterati*. Dans leur dialectique entre l'édification et le plaisir ces anecdotes se rapprochent des jeux. En tenant compte de la polysémie des termes *ludere* et *ludus*, est abordé le chapitre dédié au jeu dans la *Scala coeli* de Jean Gobi : ses foudres s'abattent surtout sur les jeux de hasard avec gain d'argent. Cependant des jeux ont pu servir de matrice à un discours didactique et allégorique. Nous interrogerons aussi la valeur ludique des images dites "classificatrices". Enfin, nous prendrons l'exemple du *barbo* cité par Étienne de Bourbon destiné à faire peur aux enfants dans un but éducatif, peut-être à l'aide d'un masque barbu, d'une marionnette ou du geste de cacher le visage et de le découvrir brusquement. La pastorale médiévale joue du plaisir ludique comme de la peur didactique.

*Were preachers aware of educational games? Research into the collections of exempla (13th-15th century)*

During the Middle Ages, preachers used *exempla* to make their sermons more accessible to the *illitterati*. In the dialectic between edification and amusement, these anecdotes come close to becoming games. Taking into account the many meanings of the terms *ludere* and *ludus*, the authors examine the chapter on play and games in Jean Gobi's *Scala coeli* in which the preacher's wrath is especially directed at gambling

for money. Play and games could also, however, be the basis for didactic and allegorical discourse. The authors investigated the ludic implications of the so-called "classifying" images, examining the example of the *barbo* as cited by Étienne de Bourbon. A figure meant to cast fear into the hearts of children for educational purposes, stories of the *barbo* might be enhanced by the use of a bearded mask, a puppet or by the teller hiding his face only to uncover it suddenly once more. The medieval pastoral sermon was a vehicle for ludic amusement and instructive fear.

*Kannten Prediger Erziehungsspiele? Untersuchung von Exempla-Sammlungen (13. bis 15. Jahrhundert)*

Im Mittelalter verwendeten Prediger *exempla*, um ihre Predigten für *illitterati* anschaulicher zu gestalten. In ihrer Dialektik zwischen Erbauung und Vergnügen sind diese Anekdoten den Spielen nicht unähnlich. Unter Berücksichtigung der Polysemie der Termini *ludere* und *ludus* untersuchen die Verfasser das Kapitel zu Spielen in Jean Gobis *Scala coeli*, wo sich des Priesters Zorn vor allem auf das Spielen um Geld richtet. Spiele können jedoch auch die Grundlage für erzieherische oder allegorische Darlegungen sein. Gleichfalls untersuchen die Verfasser die ludische Valenz der sogenannten „klassifizierenden“ Bilder. Schließlich wird das Beispiel des von Étienne de Bourbon genannten *barbo* herangezogen, der zu erzieherischen Zwecken Kindern Angst einflößen soll, etwa mithilfe einer bärtigen Maske, einer Puppe oder der Gestik des Erzählers, der sein Gesicht verbirgt, um es dann plötzlich zu enthüllen. Die mittelalterliche Predigt nutzte somit das ludische Vergnügen wie auch die didaktische Furcht.

ALESSANDRA RIZZI  
*Educare col gioco/rieducare al gioco: predicatori e uomini di Chiesa fra medioevo ed età moderna*

Fra XII e XVI secolo il gioco rientrò a pieno titolo fra i valori riconosciuti dell'uomo contemporaneo, grazie anche a uno "spirito di compromesso" espresso dalla Chiesa nei suoi riguardi, in particolare da predicatori e moralisti. I principi di riferimento furono quelli della dottrina tomistica-aristotelica. Si sviluppò, in breve, un processo di disciplinamento ludico complessivo: da una parte si continuò a condannare e chiedere l'abolizione di pratiche ed esercizi ritenuti contrari al vivere cristiano, dall'altra a sostenere e promuovere giochi ritenuti, ormai, necessari anche all'uomo di fede. In questa riflessione di lungo periodo è possibile rintracciare evidenze di un *ludus* educativo, capace di rafforzare la *societas christiana* e riconducibile più che a un gruppo di pratiche a un *modus ludendi*, per insegnare atteggiamenti e virtù consoni allo status cristiano, quali moderazione, temperanza, modestia, controllo sulle passioni violente...

*Educate through play/re-educate to play: preachers and men of the Church between the Middle Ages and the modern era*

Between the 12th and 16th centuries, play was recognised as one of the attributes of contemporary man. This was also thanks to the 'spirit of compromise' shown towards play by the Church, in particular preachers and moralists, who condoned play as principle of Aristotelian-Thomist doctrine. This quickly led to the development of a complex regulatory framework disciplining play that on the one hand, condemned and sought to abolish practices considered contrary to a Christian life, but on the other,

promoted games now considered necessary for a man of faith. The extensive period taken into consideration allows identification of an educational *ludus* designed to reinforce the *societas christiana*, and evidence how, rather than a group of disparate practices, there existed a *modus ludendi* designed to teach Christian attitudes and virtues, such as moderation, temperance, modesty, control of violent passions and so on.

*Éduquer avec le jeu/ rééduquer au jeu : prédicateurs et hommes d'Église entre Moyen Âge et époque moderne*

Entre les XII<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles, le jeu entra de plein droit parmi les valeurs reconnues de l'homme contemporain, grâce aussi à un "esprit de compromis" exprimé par l'Église à son égard, en particulier par les prédicateurs et les moralistes. Les principes de référence furent ceux de la doctrine thomiste-aristotélicienne. En bref, un processus de réglementation ludique globale se développa : d'une part on continua à condamner et demander l'abolition de pratiques et exercices considérés contraires à la vie chrétienne et d'autre part à soutenir et promouvoir des jeux retenus désormais nécessaires aussi pour l'homme de foi. Dans cette réflexion de longue période il est possible de découvrir les évidences d'un *ludus* éducatif, capable de renforcer la *societas christiana* et reconductible à un *modus ludendi* plus qu'à un groupe de pratiques, pour enseigner des comportements et des vertus conformes au statut chrétien, comme la modération, la sobriété, la modestie, le contrôle des passions violentes...

TITO SAFFIOTI  
*Scocola, "soavissimo" buffone di Borso d'Este alla corte di Ferrara*

L'articolo ripercorre la vita e le "gesta" di un celebre buffone di nome Scocola, che operò alla corte di Ferrara nel XV secolo.



Questi era un ebreo convertitosi al cristianesimo, persona di piccola statura, ma di fisico massiccio. Fu molto apprezzato dal duca Borso d'Este con il quale ebbe un rapporto molto stretto, al punto da potersi permettere di rivolgersi a lui con assillanti e ripetute richieste di denaro, immancabilmente soddisfatte dal suo munifico signore, nonostante godesse già di una paga fissa. In realtà la tesi dell'autore è che il nostro buffone fosse affetto da una robusta forma di ludopatia, patologia alla quale molto probabilmente non era estraneo lo stesso duca. Al di là di questo, era indubbiamente una persona dotata di un umorismo irresistibile, anche se non ci sono rimaste testimonianze dirette che ce ne diano esempio. Sappiamo tuttavia che questa caratteristica lo rendeva assai gradito dovunque andasse e si narra che anche l'imperatore Federico III d'Asburgo abbia apprezzato la sua comicità.

*Scocola, the matchless jester of Borso d'Este at the Ferrara court*

The article looks at the life and 'jests' of a celebrated court jester named Scocola, living at the Ferrara court during the 15th century. Physically small but robust, Scocola was a Jew who had converted to Christianity. He was greatly appreciated by Duke Borso d'Este with whom he was on such excellent terms as to be able to pester his master constantly for money, and be rewarded by the latter's generosity. It is the author's opinion that the jester suffered from a severe case of gambling addiction, a condition he very probably shared with his master, the Duke. Besides this trait, Scocola was undoubtedly blessed with an irresistible sense of humour, even if no examples of his jests have come down to us. We know, however, that his sharp wit was appreciated wherever he went. Even the Emperor Frederick III Habsburg is reported to have been amused by the Ferrara court fool.

*Scocola, "soavissimo" bouffon de Borso d'Este à la cour de Ferrare*

L'article retrace la vie et les "hauts faits" d'un célèbre bouffon nommé Scocola qui œuvra à la cour de Ferrare au XV<sup>e</sup> siècle. C'était un juif converti au christianisme, personne de petite taille mais au physique massif. Il fut très apprécié par le duc Borso d'Este avec lequel il eut un rapport très étroit, à tel point qu'il pouvait se permettre de s'adresser à lui avec d'harcelantes et répétées demandes d'argent, inmanquablement satisfaites par son munificent seigneur, bien qu'il jouïssit déjà d'un salaire fixe. En réalité la thèse de l'auteur est que notre bouffon était atteint d'une robuste forme de ludopathie, pathologie à laquelle très probablement le duc lui-même n'était pas étranger. Au-delà, il s'agissait sans aucun doute d'une personne dotée d'un humour irrésistible, même si n'ont pas subsisté de témoignages directs qui en donnent exemple. Nous savons toutefois que cette caractéristique le rendait très apprécié où qu'il allait et on raconte que même l'empereur Frédéric III d'Habsbourg apprécia son comique.

DARWIN SMITH  
*Aspects de l'écriture dramatique en France au XV<sup>e</sup> siècle : fil sonore, mime, polytopie et mass media*

Au XV<sup>e</sup> siècle apparaissent dans le domaine français des textes dramatiques monumentaux de plusieurs dizaines de milliers de vers, identifiés depuis le XIX<sup>e</sup> siècle sous le nom de "mystères". Cet article vise à expliciter certains principes de cette écriture dramatique particulière sur la base de la partition de l'organisation polytopique et sonore de la 3<sup>e</sup> journée de la *Passion* d'Arnoul Gréban. Cette partition, et l'analyse du dispositif didascalique des « poses » des différents manuscrits de la tradition textuelle, montre que la dispersion

spatiale simultanée de l'action (polytopie) vise à produire des oppositions sonores et gestuelles et des effets de progression. Le fil sonore (*sound thread*), qui associe le texte dit, la musique et le bruitage, focalise l'attention, assure l'unité et structure le suivi performatif de l'action par rapport aux éléments mimés simultanés de la polytopie.

*Aspects of play-writing in France during the 15th century: sound thread, mime, polytope and mass media*

The 15th century saw the appearance in France of extremely long drama texts of several thousand verses, which since the 19th century have been known as 'mystery plays'. The article aims to describe some of the basic features of their writing by examining the indications regarding the polytopic organization and 'sound thread' of the third day of the *Passion* by Arnoul Gréban. The instructions together with the staging directions of the *poses* as indicated by different manuscripts show that movements in space (polytope) made during the action were intended to create a counterpoint of gesture and sound to accompany the narrative progression. The sound thread – the music and sound effects – accompanying the spoken text focuses audience attention and makes the drama a unified whole, with the performative elements and mime following the narrative account.

*Aspekte des dramaturgischen Schreibens im Frankreich des 15. Jahrhunderts: Klangeffekte, Mime, Polytopie und Massenmedien*

Im 15. Jahrhundert tauchten in Frankreich Dramentexte von extremer Länge mit mehreren zehntausend Versen auf, die seit dem 19. Jahrhundert unter der Bezeichnung „Mysterienspiele“ bekannt sind. Im Beitrag sollen einige Grundmerkmale der Gattung beschrieben werden. Hierzu werden die

Anweisungen zur polytopischen und klanglichen Organisation des 3. Tags der *Passion* von Arnoul Gréban untersucht. Die Anleitung zusammen mit den Bühnenanweisungen der „poses“ nach den Angaben der diversen Manuskripte zeigen, dass durch die Bewegungen im Raum (Polytopie) während des Spielens gestische und klangliche Kontrapunkte zur Untermauerung des Fortgangs der Erzählung geschaffen werden sollten. Die den gesprochenen Text begleitenden Musik- und Klangeffekte (*sound thread*) lenken die Aufmerksamkeit der Zuschauer, machen das Spiel zu einem einheitlichen Ganzen und strukturieren die dargestellte Erzählung.

IOLANDA VENTURA  
*Curiosità, insegnamento e piacere nelle enciclopedie del Tardo Medioevo: il caso del Responsorium curiosorum attribuito a Corrado di Halberstadt*

Il saggio, muovendo da un caso specifico, quello rappresentato dall'anonimo *Responsorium curiosorum* stampato a Lubeca nel 1476 e attribuito a Corrado di Halberstadt, si interroga sulla nozione di "didassi ludica" o di "apprendimento divertente" espressa dal genere letterario delle compilazioni enciclopediche redatte in forma di domande e risposte. In particolare, vengono esaminate le strategie messe a punto dal compilatore in termini di scelta degli argomenti, organizzazione e messa in sequenza delle *questiones*, e di rapporto con le fonti, strategie che mirano a un apprendimento ludico; viene inoltre messa in evidenza la connotazione didattico-scientifica, piuttosto che aneddótico-moraleggiante, dei contenuti trasmessi e della tipologia di insegnamento adottata, connotazione che si esprime anche nel contatto con fonti e temi di dibattito propri della cultura alta, specialistica e accademica.

*Curiosity, teaching and pleasure in the encyclopaedias of the Late Middle Ages: the Responsorium curiosorum attributed to Conrad of Halberstadt*

Starting from a specific work – the anonymous *Responsorium curiosorum* printed in Lübeck in 1476 and attributed to Conrad of Halberstadt – the paper considers the notion of ‘ludic didaxis’, or ‘enjoyable learning’ as illustrated by encyclopaedic compilations, a literary genre using a question and answer format. Particular focus is given to compiler strategies concerning the selection of subjects, the organization and sequencing of the *quaestiones*, the attitude to the sources, and how all these aspects were geared to encouraging learning through play. Of note, and evidenced by the author, is the scientific nature of the knowledge imparted as opposed to moralizing anecdotal teachings. In fact, both information content and teaching method indicate compiler knowledge of the sources and familiarity with the specialist, academic subjects of concern to high culture.

*Curiosité, enseignement et plaisir dans les encyclopédies de la fin du Moyen Âge : le cas du Responsorium curiosorum attribué à Conrad d'Halberstadt*

L'article, partant d'un cas spécifique, celui représenté par l'anonyme *Responsorium curiosorum* imprimé à Lübeck en 1476 et attribué à Conrad d'Halberstadt, s'interroge sur la notion de “didactique ludique” ou de “apprentissage amusant” exprimée par le genre littéraire des compilations encyclopédiques rédigées sous forme de demandes et réponses. En particulier, sont examinées les stratégies mises au point par le compilateur en termes de choix des arguments, d'organisation et de mise en séquence des *quaestiones* et de rapport avec les sources et les stratégies qui visent à un apprentissage

ludique. En outre, nous mettons en évidence la connotation didactique-scientifique, plus que celle anecdotique-moralisante, des contenus transmis et de la typologie d'enseignement adoptée, connotation qui s'exprime aussi dans le contact avec les sources et les thèmes de débat propres à la culture lettrée, spécialiste et académique.

**Francesca Aceto**

Holder since November 2016 of a PhD in History from the École des hautes études en sciences sociales (EHESS, Paris) Aceto's doctoral thesis, supervised by Jean-Claude Schmitt and Henri Berestycki, was entitled *Jouer en temps de guerre. Le cas du De Viribus Quantitatis du mathématicien franciscain Luca Pacioli (1445-1517)*. Her doctoral research focused on the social and cultural history of the arts and sciences, especially the role of play and games in the concept and teaching of knowledge during the Middle Ages. As part of her doctoral research contract with EHESS, she taught Medieval History and Historiography at the Université Paris Diderot (Paris VII) and at the Université Paris Descartes (Paris V).

**Alberto Alonso Guardo**

With a PhD in Classical Philology, Guardo is Professor of Classical Philology at the University of Valladolid, Spain. His research focuses mainly on Medieval Latin, with particular reference to the field of medicine and divination, especially divination books.

**Alessandro Arcangeli**

An Associate Professor of Early Modern History at the University of Verona, Arcangeli has authored and edited academic publications on cultural history with special focus on the early modern period, dealing with topics such as dance, leisure and medical thought. He has also chaired the International Society for Cultural History (2013-2017) and is the author of a reference book on the methodology and historiography of this approach to history. He is a member of *Ludica's* scientific committee and has contributed both to the journal and the parallel book series (*Davide o Salomè? Il dibattito europeo sulla danza nella prima età moderna*, 2000). The theme of his forthcoming book is *Il villano, il selvaggio, la strega: l'altro che danza* (Unicopli).

**Jacques Berlioz**

Head of research at CNRS, Honorary Director of the École nationale des chartes, Berlioz is also a member of the group Anthropologie historique du long Moyen Âge (AHLOMA), Centre de recherches historiques, École des hautes études en sciences sociales/Centre national de la recherche scientifique.

**Vincenzo Borghetti**

Holder of a PhD from Pavia University, Vincenzo Borghetti teaches History of Music at Verona University. From 2007-2008, he was a Fellow at Villa I Tatti, Harvard University's Florence Center for Renaissance Italian Studies. His research focuses on Renaissance polyphony and early 20th century opera and musical theatre.

**Thierry Depaulis**

Born in Bordeaux in 1949, Thierry Depaulis is an independent historian of games, especially playing cards and card games. He is President of the International Playing-Card Society, President of Le Vieux Papier association, and a Board member of the Fondation du Musée Suisse du Jeu. Depaulis has published many authoritative articles and books on games and playing cards, and for several years collaborated with the journal *Jeux et Stratégie*.

**Andreas Hermann Fischer**

A lecturer in History of Philosophy at LMU Munich Fischer is also part of an education project on food cultures in Berlin. After research periods in Rome and Paris, he obtained his PhD from LMU Munich in 2015. His thesis on the Renaissance philosophy of play was published in 2016 under the title *Spielen und Philosophieren zwischen Spätmittelalter und Früher Neuzeit*. Fischer is interested in the intellectual and cultural history of play, food, and sexuality.

**Patrizia Giamminuti**

Born in Rome in 1989, Giamminuti obtained a Bachelor's degree in Modern Art History from Rome "La Sapienza" University in 2010 with a dissertation on the engravings after works by Caravaggio. In 2014, she obtained a Master's degree in History of Art with a thesis focused on historical iconography entitled *Il gioco dell'oca. Itinerario storico-artistico dal XVI al XVIII secolo*. A qualified upper secondary school teacher, Giamminuti is currently concluding a specialist course at Rome University's Art and Cultural Heritage Specialist School where she has consolidated her contemporary art interests.

**Christian Jaser**

A Fellow at the Historische Kolleg in Munich, Jaser is currently working on the project "Urban Horse Racing in Italy and Germany, 15th to 16th centuries". From 2013 to 2017 he was Research Fellow at the Department of History at Humboldt University Berlin, and from 2010 to 2012 a Research Fellow at the TU Dresden. His dissertation on medieval excommunication rituals (*Ecclesia maledicens. Rituelle und zeremonielle Exkommunikationsformen im Mittelalter*) was published in 2013. Jaser has been awarded several scholarships by the German Historical Institutes in Rome and Paris and the École des hautes études en sciences sociales in Marseille.

**Mark Kaethler**

A lecturer in Early English Literature at Medicine Hat College in Alberta, Canada, Kaethler also serves as the Assistant Project Director for the *Map of Early Modern London* and the TEI editor for the *Q Collaborative*. He received his PhD from the University of Guelph in 2016; he is a co-editor of *Shakespeare's Digital Language: Old Words, New Tools* (Routledge, 2018); and his work has appeared

in the journals *Upstart* and *This Rough Magic*. He is currently writing a monograph on politics in the dramatic works of Thomas Middleton.

**Vanina Kopp**

Head of a research group at the German Historical Institute in Paris investigating games and competitions in medieval society, Kopp's own research focuses on literary games at the French court during the Middle Ages. She has already co-edited a monographic section on "Teaching and Play" in the previous volume of *Ludica*, 21-22, 2015-2016. In 2013 she obtained a joint doctoral degree (*cotutelle*) from the Universities of Bielefeld (Germany) and the École des hautes études en sciences sociales (EHESS, Paris). Her dissertation was published in the monographic study *Der König und die Bücher. Sammlung, Nutzung und Funktion der königlichen Bibliothek am spätmittelalterlichen Hof in Frankreich* (Thorbecke, Ostfildern 2016).

**Gherardo Ortalli**

Professor Emeritus of Mediaeval History at the University of Venice and a member of numerous academies and societies in Italy and elsewhere, Ortalli is especially interested in the mentality, culture and history of ludicity; he has been the editor of the journal *Ludica* since its first issue. In 2017 he was awarded the "Chabod" Prize by the Accademia dei Lincei for the best Italian work of mediaeval, modern or contemporary history published in the previous five years.

**Marie Anne Polo de Beaulieu**

Head of research at CNRS and director of the group Anthropologie historique du long Moyen Âge (AHLOMA), Centre de recherches historiques, École des hautes études en sciences sociales/Centre national de la recherche scientifique.

**Alessandra Rizzi**

A Medieval History researcher in the Humanities Department of

Venice's Ca' Foscari University, where she also teaches, Rizzi's special interest lies in the history of Venice, especially its institutional systems, publications and the city's social history, with special focus on the history of ludicity and the mendicant orders. She coordinates several scientific projects, attends national and international conferences and has published widely. Rizzi is also a member of the scientific committee of *Ludica*, the journal of the Società italiana di storia dello sport, as well as co-director, along with Gherardo Ortalli, of "Ludica: collana di storia del gioco".

#### **Tito Saffioti**

Throughout his working career, journalist and writer Saffioti continued to further three areas of interest: the history of popular traditions and its music, jazz, especially Billie Holiday – his exhaustive study on Holiday's recording history was published in four episodes in *Musica Jazz* –, and medieval and Renaissance history, with particular reference to court jesters and fools. He has published four history books on the subject, a novel, and staged an exhibition at Milan's Biblioteca Nazionale Braidense in November-December 2013.

#### **Darwin Smith**

*Directeur de recherches* at the Laboratoire de Médiévistique Occidentale de Paris (LAMOP, Université Paris I-CNRS), Darwin Smith works to understand theatre practices in medieval times, as well as administration and finances in the chapter of Notre-Dame de Paris and the mendicant convent of the Santissima Annunziata in Florence. Publications include an essay on his research, *Devenir historien* (Publications de la Sorbonne, Paris 2012), and, with Gabriella Parussa and Olivier Halévy, *Le Théâtre français du Moyen Âge et de la Renaissance: histoire, textes choisis, mises en scènes* ("Anthologie de l'avant-scène théâtre", Paris 2014).

#### **Iolanda Ventura**

Holder since 1999 of a PhD from Florence University, Ventura currently teaches Medieval Latin Literature at Bologna University. She has published widely, her main area of interest being the interaction between medical and *savante* culture between the Middle Ages and the Renaissance, in particular, the forms of transmission and dissemination of manuscripts dealing with medicine and the pharmacopeia of the time.

Finito di stampare nel mese di aprile 2018  
dalla Arti Grafiche CDC, Città di Castello (Perugia)  
in 400 copie  
su carta Palatina da 120 grammi delle Cartiere Miliani Fabriano S.p.A. per gli interni  
e su cartoncino Conqueror da 220 grammi del gruppo Arjo Wiggins per la copertina