

Ludica:
collana di storia del gioco
diretta da Gherardo Ortalli e Alessandra Rizzi

16. *Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento*

Copyright © 2021
Fondazione Benetton
Studi Ricerche & Viella srl

Tutti i diritti riservati
Prima edizione: **XXXXXXX** 2021
Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento
ISBN 978-88-3313-778-0

Ludica

pubblicazioni della Fondazione Benetton Studi Ricerche, Treviso
coordinamento editoriale e redazionale: Patrizia Boschiero
editing e impaginazione: Chiara Condò

Fondazione Benetton Studi Ricerche

via Cornarotta 7-9, 31100 Treviso
tel. +39 0422.5121, fax +39 0422.579483
pubblicazioni@fbsr.it, www.fbsr.it

Viella libreria editrice

via delle Alpi 32, 00198 Roma
tel. +39 06.8417758, fax +39 06.85353960
info@viella.it, www.viella.it

Matteo Sartori

Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento

Fondazione Benetton Studi Ricerche / Viella
Treviso / Roma 2021

Indice

VII	ALESSANDRA RIZZI <i>Introduzione</i>
<hr/>	
1	I. L'ozio e il tempo: due concetti chiave nella ludicità tre-quattrocentesca
1	1. <i>L'importanza, il significato e la presenza dell'ozio</i>
6	2. <i>Il Quattrocento e il recupero dell'ozio: tra condanna ed elogio</i>
9	3. <i>Il recupero dell'ozio nel Quattrocento: un segno del tempo che cambia</i>
12	4. <i>L'assenza del tempo libero e l'importanza del tempo</i>
13	5. <i>L'interpretazione trecentesca del tempo</i>
16	6. <i>L'importanza del denaro e del tempo: una poesia del Soldanieri</i>
18	7. <i>Il Sercambi e la concezione del tempo nel Quattrocento</i>
28	8. <i>Qualche riflessione conclusiva</i>
<hr/>	
31	II. Il gioco del novellare
33	1. <i>Il contesto narrativo trecentesco</i>
35	2. <i>Il fine narrativo nelle novelle del Quattrocento</i>
38	3. <i>Il soggetto letterario: spinta a scrivere od ostacolo?</i>
39	4. <i>Le novelle: un'eredità latina</i>
43	5. <i>La logica letteraria fra Tre e Quattrocento si modifica</i>
<hr/>	
47	III. Le giostre, i tornei, i bigordi, la scherma e la caccia
47	1. <i>La giostra e il torneo: due giochi simbolo del medioevo</i>
49	2. <i>L'armeggiare è affare da nobili</i>
51	3. <i>Un'abilità presa in seria considerazione e un atto d'amore</i>
57	4. <i>L'armeggiare come espressione del potere e della magnificenza di un'autorità</i>
63	5. <i>La caccia</i>

71	IV. I giochi da tavolo: i dadi, le tavole, gli scacchi e la figura del barattiere
74	1. "Mettitori di malvagi dadi" e la "maligna radice": <i>una consuetudine ludica trecentesca</i>
79	2. <i>I dadi nel secolo XV</i>
81	3. "Zara a chi tocca": <i>una metafora della vita</i>
83	4. <i>Chi gioca a taule e a scacchi nelle novelle del Trecento</i>
88	5. <i>L'assenza del gioco nelle novelle quattrocentesche</i>
92	6. <i>Una possibile spiegazione dell'assenza di scacchi e dadi, e anche delle carte</i>
96	7. <i>La baratteria e i barattieri: dimensioni e figure sociali evanescenti</i>

101	V. La festa, la danza e la musica
101	1. <i>La festa: una premessa metodologica</i>
101	2. <i>Le feste religiose</i>
102	3. <i>Le feste nuziali nel Trecento</i>
104	4. <i>... e nel Quattrocento</i>
106	5. <i>Una questione lessicale</i>
109	6. <i>Dall'allegria alla solennità</i>
111	7. <i>La festa e due pratiche ludiche connesse: la musica e la danza</i>
113	8. <i>Gli strumenti musicali: una questione di nobiltà</i>
118	9. <i>L'abilità musicale nel Quattrocento</i>
122	10. <i>La danza: una metafora sessuale quattrocentesca</i>

129	Conclusioni
-----	-------------

131	Bibliografia
	Fonti primarie
	Fonti secondarie

145	Nota sull'apparato iconografico
???	Indice dei nomi e dei luoghi

ALESSANDRA RIZZI

Introduzione

Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento approfondisce un nesso letterario ben attestato, dando un ulteriore contributo a quegli studi e riflessioni che, negli ultimi decenni, hanno finalmente riabilitato la storia di quel complesso di pratiche e comportamenti che, insieme, furono (e sono) parte del sistema ludico contemporaneo. Studi che hanno evidenziato le proprietà fondamentali del gioco nelle società di tutti i tempi: come l'imprescindibilità, la serietà, ma anche la leggerezza; la complessità, la pervasività, ma anche gli "strabismi" e i ritardi nel riconoscerne potenzialità e peso.

Della novellistica, più recentemente, sono stati indagati la cifra erotica, il contesto cortese e conviviale, l'attinenza con la beffa o con la dimensione del magico o del vizio, o, ancora, consuetudini e rituali privati (connessi, per esempio, col battesimo, il matrimonio...). La fonte narrativa (e così la novellistica) è stata riconosciuta infatti, concordemente¹, come il luogo della "verità", modello dimostrativo della vita di ogni giorno, "sceneggiatura" dei comportamenti sociali, capace, quindi, di restituire indizi degli ambienti e dei tempi a cui appartennero gli autori. Perciò lo studio della novellistica tre-quattrocentesca è utile anche in relazione alla conoscenza del sistema ludico contemporaneo, un aspetto sul quale la fonte in questione meritava di essere ancora indagata².

L'autore, in particolare, si chiede come mutò la "logica" ludica fra Tre e Quattrocento, come cambiarono «le motivazioni e le modalità con le quali si giocava, qual era lo scopo, chi erano i giocatori, quando si svolgeva e che significato veniva dato all'attività in sé» (p. 32). Perciò opta per uno studio del sistema ludico nel suo complesso, prendendo in esame diverse pratiche, percepite come «espressione della mentalità dell'epoca» e soggette a «logiche culturali che si modificano in quel preciso processo di civilizzazione» (p. 112) in atto nei secoli considerati; cambiamenti che sono stati messi (come si conviene) in relazione fra loro. Non lo interessano tanto le modalità di gioco, ma come il gioco fu via via percepito da quell'élite culturale e sociale del tempo, a cui appartennero gli autori.

1. Concordano, al riguardo, antropologi, sociologi e storici, con riferimento, per esempio, alle riflessioni di Victor Turner, Erving Goffman, William Ian Miller e Natalie Zemon Davis.

2. Per quel che concerne tale nesso nella novellistica italiana tardomedievale, bisogna rinviare ai contributi pubblicati nei due volumi di *Passare il tempo* 1993.

Motore del cambiamento fu la cultura umanistica che fece riemergere valori antichi, rinnovando il modello di uomo appartenente al gruppo nobiliare e così le abitudini e le pratiche che più gli si addicevano, gioco incluso. E la novella, in quanto prodotto letterario e, perciò, aristocratico, assolse il compito di veicolare questi nuovi contenuti, di segnalare il gioco e i comportamenti ludici confacenti alle élite per nascita e ricchezza. Il libro ricostruisce, dunque, la “logica” ludica dei ceti aristocratici e i cambiamenti intervenuti fra Tre e Quattrocento, confermando, nel contempo, il gioco e la considerazione in cui fu tenuto, come cartina al tornasole delle trasformazioni che interessarono qui, in particolare, i ceti dirigenti contemporanei. Perciò l’indagine si concentra sulla dimensione sociale del gioco: connotato ed elemento, anch’esso, di differenziazione sociale di una classe (quella nobiliare) sulle altre.

L’autore, preliminarmente, sottolinea come i mutamenti intervenuti fra Tre e Quattrocento nei concetti di ozio e tempo – con la riproposizione della cultura greco-latina operata in seno agli *studia humanitatis* – furono le prime spie dei cambiamenti occorsi nella logica del gioco e del tempo libero. Per chi apparteneva agli strati alti della società il tempo divenne un bene prezioso, da impiegare in modo giusto e utile (e farne buon uso era esercizio virtuoso), altrimenti sarebbe stato tempo perso per sempre. E, così, se il tempo doveva essere impiegato utilmente, lo stesso doveva essere anche per i passatempi: i migliori dovevano coincidere con lo studio o la lettura, o portare a elevarsi spiritualmente. Su tali acquisizioni in fatto di pratiche e comportamenti pesava certamente, bisogna aggiungere, la riflessione etica e morale che informava la società contemporanea. Tempo perso, pertanto, sarebbe stato anche quello occupato in passatempi non consoni moralmente alla *societas christiana* o non conformi alle abitudini civilizzatrici della nobiltà contemporanea.

Anche l’attività del novellare, percepita come gioco, è utile per cogliere, fra XIV e XV secolo, le fasi del processo di civilizzazione. Matteo Sartori sottolinea come gli autori sentissero la necessità di ripristinare la “facezia”, termine che riportava la novella all’*otium* e al *modus vivendi* degli antichi restituendole dignità e, quindi, legittimandola. Nel rinnovato clima culturale quattrocentesco degli *studia humanitatis*, il passatempo del novellare non doveva solo essere di divertimento o consolazione – come accadeva ai tempi della brigata decameroniana –, ma soprattutto di utilità: e questa sarebbe corrisposta al ristoro procurato all’anima e alla mente afflitte dalle quotidiane preoccupazioni. E in questo si noti come riflessione umanistica e visione etica di predicatori e moralisti coevi coincidessero: costoro infatti (ispirati soprattutto dal pensiero tomistico) sostenevano la legittimità di un gioco, un esercizio fisico che dilettando avrebbe risollevato dalle fatiche dell’anima; e così ogni azione ludica avrebbe dovuto tendere al riposo, alla ricreazione dell’anima.

Nel Quattrocento dunque, grazie al nuovo clima etico e culturale, mutava la mentalità del ceto dirigente aristocratico e con essa il modo

di intendere i passatempi, la logica ludica a essi sottesa. Emblematico sarebbe, per l'autore, il caso dell'armeggeria: giostre e tornei infatti, giochi simbolo dell'età di mezzo, furono reinterpretati. I gruppi dirigenti erano preoccupati di individuare i comportamenti, anche ludici, più idonei al proprio *status*, che li differenziassero da quelli dei ceti subalterni: l'abilità con le armi – da esibire nei giochi cavallereschi e tratto essenziale del ceto nobiliare trecentesco – fu sostituita dallo studio e dall'apprendimento, per conformarsi all'ideale umanistico. Di tali giochi agli scrittori (a cominciare, come sembra, dal Sercambi) non interessarono più la perizia individuale necessaria per praticarli e neppure i ~~rituali di corteggiamento~~ che animarono; ne sottolinearono, invece, il carattere rituale e rappresentativo e, quindi, gli apparati, la spettacolarità e la magnificenza delle élite ~~e dei signori organizzatori~~. Con i richiami alla caccia, anch'essa connotato nobiliare, gli autori segnalavano invece, come sembra, la necessità di differenziazione sociale (requisito fondamentale del processo di civilizzazione). Nella novellistica quattrocentesca sia nobili che contadini cacciavano, ma diverse erano le ragioni addotte: i primi lo facevano per esercizio fisico e solo se necessario (per un utile riposo), evitando il più possibile di mescolarsi con il volgo, il quale, d'altra parte, vi si dedicava solo a scopo alimentare o addestrativo.

L'autore dedica quindi ampio spazio ai giochi da tavolo – dadi, scacchi e tavole, a cui si aggiunsero, alla fine, anche le carte – le cui dinamiche sarebbero complementari a quelle dell'armeggeria e delle altre pratiche prese in esame. Nonostante la loro diffusione presso tutti i ceti sociali, nella novellistica quattrocentesca gli scacchi sono pressoché ignorati, così come le carte, e i dadi compaiono solo come attributo dell'azzardo dei ceti inferiori; assente pure la baratteria coi suoi *habitués*. Si tratta, dunque, di pratiche che gli autori quattrocenteschi dovettero considerare poco interessanti o, meglio, poco consoni al processo di civilizzazione. Al tempo degli *studia humanitatis*, come ben sottolinea l'autore, il gioco a cui si sarebbe dedicato opportunamente il nobiluomo avrebbe dovuto recargli decoro, consentirgli di impiegare bene il proprio tempo, elevarlo sul popolo, avvicinarlo a un *modus vivendi* in sintonia con quello degli antichi, nobilitarne l'ozio; e poi, ancora, attirarlo per spettacolarità e magnificenza, e, non ultimo, proiettarlo in una dimensione pubblica. Caratteri, evidentemente, che la novellistica quattrocentesca non riconosceva ai giochi da tavolo: dadi, scacchi e baratteria, ma anche le più recenti carte «rappresentavano delle realtà sociali evanescenti e sfuggevoli, uscendo dai divertimenti e dagli interessi dell'alta società» (p. 100). Perciò non «riuscirono a trovare uno spazio nella rappresentazione che gli autori di novelle volevano dare della socialità ludica dei ceti superiori» (p. 100); altri erano, in sintesi, i giochi più adatti «a qualificare il ruolo della nobiltà» (p. 94).

Anche riguardo alla percezione della festa tardomedievale («contesto ludico più importante», p. 101), l'autore individua nei novellieri

mutamenti coerenti con quanto osservato in precedenza. Nel corso del Quattrocento diminuisce, in particolare, l'attenzione per le feste private (quelle nuziali soprattutto) o spontanee, e, in linea con le propensioni dei tempi già richiamate, attirano l'interesse degli scrittori quattrocenteschi soprattutto gli eventi collettivi, spettacolari, solenni, adatti a segnalare la magnificenza e la qualità sociale, economica e politica dei potenti. Interessante, come evidenzia l'autore, la riduzione dello «spettro semantico» occupato dal termine «festa», che perderebbe il carattere «privato e individuale» di allegria, contentezza, divertimento, per confermare solamente quello di evento «pubblico e collettivo» (p. 107). A tal riguardo il Quattrocento (sempre nella prospettiva del novelliere) rappresenterebbe «il momento di svolta [...] da una socialità ludica vissuta, potenzialmente, da ogni persona anche nella sua dimensione privata e intima, a un modo di giocare e di interpretare il gioco a esclusiva pertinenza dei ceti superiori» (p. 110).

In conclusione Matteo Sartori indaga il tema della musica e della danza, elementi essenziali attorno ai quali ruota il contesto festivo. Ne rileva le novità, nella percezione dei novellieri, coerenti con la logica ludica che si stava ridefinendo alla fine dell'età di mezzo. Nel Quattrocento sembrerebbe, anzitutto, che la musica acquistasse chiara funzione di distintivo sociale, cosicché gli autori privilegiarono scene con musicisti e strumenti di nobili origini (arpa, liuto e organo), anziché di bassa condizione. Conquistò, poi, la loro attenzione l'abilità musicale, sostituendosi (come sembra) a quella con le armi (l'armeggeria), come elemento connotante della nobiltà, anche nel rituale del corteggiamento (la comparsa del termine «serenata» proprio nel Quattrocento ne sarebbe una prova). E, ancora una volta, si sottolinea l'importanza dell'opera scambiana come spartiacque cronologico: i suonatori ritratti dal novelliere lucchese non sono di umile estrazione (come avveniva nei testi più antichi), ma gentiluomini, di cui si inizia ad apprezzare la maestria. Anche riguardo alla danza, la novellistica rifletterebbe un importante cambio di rotta nella percezione e considerazione dei ceti superiori. Nel Quattrocento essa compare anche come metafora sessuale, una novità che, nel clima culturale ed etico del periodo, attesta in modo singolare il passaggio dalla carola (ballo di gruppo) – che avrebbe continuato a essere appannaggio dei ceti inferiori –, alla bassadanza (ballo di coppia) all'interno delle élite, le quali trasformarono un passatempo in un'arte. La danza, al pari dell'armeggeria, avrebbe assunto veste sempre più ritualizzata, solenne e regolata, con una sua estetica dei movimenti; attività complessa, insegnata da maestri, degna del nobiluomo e, quindi, coerente col processo di civilizzazione in atto. Ritorna Sercambi come chiave di volta di tali mutamenti fra Tre e Quattrocento.

Il libro di Matteo Sartori esplora il mutare della logica ludica della società altoborghese e aristocratica, ricorrendo a uno straordinario campione di testimonianze confrontate fra loro con cura e attenzione. L'au-

tore si concentra su un ventaglio di pratiche, rivelando, nei cambiamenti attestati dagli autori, una grande coerenza, a conferma che ogni pratica ludica, ogni manifestazione, deve essere studiata e intesa come parte di un sistema unitario. Cambiamenti, peraltro, attinenti al processo di civilizzazione che investì in quel periodo la società aristocratica e di corte. L'autore insiste, inoltre, sul Quattrocento come momento cardine ~~nei cambiamenti~~ che riguardarono la logica ludica tardomedievale (svolta cronologica su cui gli studi di settore si sono meno soffermati): principio di tale rinnovamento furono la cultura umanistica e la riproposizione dell'*otium* e dei valori antichi nell'*otium* e nei valori degli aristocratici quattrocenteschi. La novellistica dal secolo XV rifletté progressivamente caratteri e modalità propri dei passatempi nobiliari, evidenziando l'esistenza di un processo di «distinzione sociale della ludicità» (p. 130): il gioco, come ben sottolinea l'autore, iniziò a fungere, nella percezione dei contemporanei (o, almeno, di una parte di essi), da “marcatore” sociale, attentamente regolamentato e caratterizzato, soprattutto se strumento di identificazione per gli appartenenti agli strati alti della società.

Il volume si presenta, inoltre, come “racconto visualizzato”: le immagini riprodotte costituiscono un indispensabile corredo che concorre ad attestare i cambiamenti attinenti alla logica ludica ripercorsi dall'autore nella novellistica fra Tre e Quattrocento. Sul rapporto fra novellistica e illustrazione in relazione ai cambiamenti nella percezione del sistema ludico bassomedievale, l'autore, peraltro, aveva già posto l'accento³.

Il gioco e la novellistica fra Tre e Quattrocento è uno studio accurato – su un binomio (gioco e novellistica) che, come accennato all'inizio, valeva senz'altro la pena riproporre –, affrontato con sicurezza d'intenti e metodo: l'importante interrogativo di fondo ha spinto a indagare sulla nozione e soprattutto sulla “rappresentazione” del gioco da parte delle élite contemporanee, e a studiare giochi e pratiche riconducendole a una realtà comune, complessa, multiforme, ma sostanzialmente unitaria. Il volume orienta, infine, l'attenzione su nuove indagini: per esempio sul ruolo centrale rappresentato da alcuni autori (Sercambi su tutti); più in generale sui legami tra autore/contesto (sociale, culturale, economico, politico) di appartenenza e destinatari; sul nesso tra umanesimo, concomitante ondata moralizzatrice e ludicità; sul grado di coerenza dei mutamenti individuati all'interno della logica ludica contemporanea; e, ancora, segnala di insistere sulle eventuali voci dissonanti o, infine, di confrontare la logica ludica aristocratica con quella dei ceti bassi, o di allargare lo spazio geografico d'indagine. E sono solo alcune (e forse neppure le più urgenti) delle domande o ipotesi di lavoro che la ricerca di Matteo Sartori sollecita.

3. SARTORI 2020.

