



## Enthymema XXIII 2019

### Introduzione

Lucia Floridi<sup>I</sup>, Laura Neri<sup>II</sup> e Chiara Torre<sup>II</sup>

<sup>I</sup> Alma Mater Studiorum, Università di Bologna

<sup>II</sup> Università degli Studi di Milano

**Abstract** – Introduzione al volume.

**Parole chiave** – Gioco; Giocattolo; Ludicità; Parole; Oggetti; Immaginario.

**Abstract** – Introduction to the volume.

**Keywords** – Game; Toy; Ludicity; Words; Objects; Imagery.

Floridi, Lucia, Laura Neri e Chiara Torre. "Introduzione". *Enthymema*, n. XXIII, 2019, pp. 286-88.

<http://dx.doi.org/10.13130/2037-2426/11929>

<https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License  
ISSN 2037-2426

## Introduzione

Lucia Floridi<sup>1</sup>, Laura Neri<sup>II</sup> e Chiara Torre<sup>II</sup>

<sup>1</sup> Alma Mater Studiorum Università di Bologna

<sup>II</sup> Università degli Studi di Milano

I contributi raccolti in questo numero monografico di *Enthymema* hanno origine dalle Giornate di Studio “Giochi e giocattoli: parole, oggetti e immaginario” (19-20 marzo 2018), organizzate da un gruppo di ricerca del Dipartimento di Studi Letterari, Filologici e Linguistici dell’Università degli Studi di Milano, con la collaborazione del Museo del Giocattolo e del Bambino di Cormanò.

L’iniziativa si colloca nell’ambito di un progetto interdisciplinare, avviato nel 2009 e tuttora in corso, dedicato, in origine, allo studio del gioco nel mondo antico, soprattutto nell’ottica di un’interazione tra filologia classica e archeologia, e apertosi progressivamente ad ambiti disciplinari diversi, nel tentativo di promuovere un dialogo fra antichisti, linguisti e studiosi di letteratura italiana.

Dopo un intervento introduttivo di Maria Patrizia Bologna (Università di Milano), che ripercorre la storia del gruppo di ricerca, le sue iniziative e i suoi obiettivi, la sezione monografica si articola intorno a tre nuclei tematici, che ben sintetizzano – ci pare – le principali prospettive da cui si può guardare al tema della ludicità: “Parole”, “Oggetti”, “Immaginario”.

Lo scopo è indagare il ruolo del gioco nella tradizione culturale europea, riunendo, nel quadro di una cornice teorica unitaria, competenze disciplinari e metodologiche diverse, per un confronto, che riteniamo tanto necessario quanto fecondo, di molteplici approcci.

Presentiamo qui brevemente i vari contributi, nell’ordine in cui essi compaiono all’interno della raccolta.

La sezione “Parole”, nella quale sono compresi interventi che riguardano sia gli aspetti linguistici legati allo studio delle pratiche ludiche, sia i giochi verbali nelle loro varie forme (enigmi, indovinelli, isopsefie, acrostici e così via), è aperta da un saggio di Alberto Manco (Università di Napoli “L’Orientale”), incentrato sul ludonimo *ludus latruncularum*, uno dei più popolari giochi da tavolo del mondo latino, di cui però, nel corso del tempo, si è in parte persa la memoria, come rivelano alcune traduzioni moderne poco accurate, se non palesemente fuorvianti.

Ioannis M. Konstantakos (Università Nazionale “Capodistria” di Atene) analizza, in una prospettiva comparatistica, le ‘antenate’ delle moderne ‘riviste di enigmistica’, mettendo in luce la naturale propensione dei giochi di intelligenza a riunirsi in raccolte e rintracciando in alcune narrazioni folkloriche del mondo antico – come *La Storia di Abiqar* nel Vicino Oriente o *l’Agone di Omero ed Esiodo* in Grecia – la cornice ideale entro la quale collocare i tipi più svariati di enigmi, incentrati su una sfida intellettuale.

Lucia Floridi (Alma Mater Studiorum, Università di Bologna) passa in rassegna alcuni indovinelli della tradizione letteraria greca, di natura comica o epigrammatica, che coinvolgono in varia misura la sfera della sessualità, per poi svolgere alcune considerazioni di carattere più generale sul rapporto tra enigma ed epigramma e sui criteri adottati dai compilatori di antologie per operare una distinzione tra i due generi.

Segue un denso contributo di Jan Kwapisz (Università di Varsavia), dedicato al celebre acrostico *λεπτή* dei *Fenomeni* di Arato (vv. 783-787), che viene messo a confronto con altri acrostici di età ellenistica – in particolare con quello che funge da *sphragis* della cosiddetta *Arx Eudoxi*, restituita da un papiro del II sec. a.C.

## Introduzione

Lucia Floridi, Laura Neri e Chiara Torre

Salvatore Monda (Università del Molise), passando in rassegna una variegata serie di testimonianze, cerca di ricostruire quali fossero, nel mondo antico, le occasioni reali per la formulazione e la risoluzione di indovinelli, nel tentativo di ricavare tracce di veri e propri contesti agionali al di fuori dello spazio letterario dei Greci e dei Romani.

Chiude la sezione un contributo a due voci: Simone Beta e Andrea Landolfi (Università di Siena) analizzano gli indovinelli presenti nella versione teatrale italiana della *Turandot* di Gozzi e nella traduzione tedesca di Schiller evidenziando le analogie con altri indovinelli attestati nella letteratura greca e nel folklore.

A inaugurare la sezione “Oggetti”, dedicata agli aspetti materiali del gioco, è un intervento di Alessandro Franzini, direttore del Museo del Giocattolo e del Bambino di Cormano, che ha ospitato la prima delle Giornate di Studio da cui trae origine la presente raccolta, nella suggestiva cornice di uno spazio museale che raccoglie oltre 4000 reperti – giocattoli, *in primis*, dal Settecento all’ultimo scorcio del Novecento – finalizzati alla salvaguardia e alla conservazione della memoria storica dell’infanzia. Il contributo ripercorre la storia del museo, ne chiarisce gli intenti culturali e la vocazione didattica, innescando nel contempo una riflessione sul valore, anche storico e sociale, del gioco e del giocattolo. Si sottolinea come la costruzione di un oggetto per un bambino, da parte di un adulto, obbedisca sempre all’esigenza di ‘educarlo’, di trasmettergli una precisa informazione. I giocattoli raccontano dunque molto della società che li ha prodotti, permettono di ricostruirne i valori fondanti, aiutano a tracciare la storia dell’industria e dell’artigianato, della scienza e della tecnologia, dell’arte e della letteratura.

A uno dei giochi infantili più diffusi e popolari, il *gioco del mondo*, è dedicato il contributo di Erica Baricci e Francesco Aspesi (Università di Milano): attraverso considerazioni di carattere storico e lessicale, i due studiosi evidenziano la natura labirintica del gioco, sinora mai indagata in maniera sistematica.

Il contributo di Marco Vespa (Università di Friburgo) è dedicato allo studio della pratica sociale del combattimento dei galli nella Grecia antica, in una prospettiva linguistica e antropologica. La serrata analisi delle testimonianze letterarie e iconografiche permette di superare l’interpretazione consueta, che vede nel gallo il prototipo dell’identità di genere maschile, per valorizzare una lettura degli *agones* tra questi animali che tenga conto della loro caratterizzazione come violenti e istintivi, tali da poter essere considerati sostanzialmente al di fuori delle norme culturali umane.

La sezione “Immaginario”, dedicata alla rappresentazione letteraria del gioco, è aperta da un contributo di Chiara Torre (Università di Milano), che analizza la similitudine della trottola (*turbo*) utilizzata da Manilio negli *Astronomica* per descrivere il fenomeno di rotazione della sfera celeste dal punto di vista di un osservatore che si trovi al polo Nord. Il saggio si propone di esplorare gli antecedenti culturali dell’immagine, dalle dense implicazioni letterarie, al fine di restituirle una funzione ludica secondo la classificazione dei giochi proposta dall’antropologo Roger Caillois.

Alla raccolta *Meteo* (1996) di Andrea Zanzotto è dedicato il contributo di Laura Neri (Università di Milano). L’articolo esplora il tentativo del poeta di dare forma alla rappresentazione tragica di un mondo e di una natura devastati: in tale contesto, ci si sofferma su come oggetti e luoghi dell’infanzia siano richiamati per capovolgerne la valenza, anche attraverso l’uso di una lingua destrutturata, di cui sono trasgredite le norme grammaticali e sintattiche.

Giuseppe Carrara (Università di Milano) si sofferma sulle modalità di interazione tra gioco e sesso nelle rappresentazioni letterarie dell’erotismo in David Foster Wallace, Michel Houellebecq e Walter Siti. In particolare, il saggio evidenzia come i tre autori utilizzino la rappresentazione dei giochi sessuali, legati soprattutto alle pratiche sadomaso, per condurre una riflessione sulla volontà di potenza e di possesso come risposta a una diffusa incapacità di amare dei loro personaggi.