



PROGETTO
MAMBRINO

HISTORIAS FINGIDAS



Víctor Infantes, *Ludo ergo sum: la literatura gráfica del juego áureo*, Madrid, Turpin, 2014

Elena Fiorentini
(Università degli Studi di Verona)



Ludo ergo sum raccoglie, correggendo, ampliando, rinnovando e soprattutto arricchendo con numerose immagini, le linee tematiche dibattute all'interno di una plenaria del IX congresso dell'*Asociación Internacional «Siglo de Oro»* tenutasi a Poitiers nel 2011. Víctor Infantes, professore di Letteratura Spagnola presso l'università Complutense di Madrid già autore di numerose pubblicazioni sul tema, ripercorre all'interno dei vari capitoli, le coordinate e i confini del gioco nella Spagna del XVI e del XVII secolo, tratteggiando un panorama dell'elemento ludico nelle sue diverse accezioni e soffermandosi sulle sue rappresentazioni grafiche, testimonianze culturali e sociali dei Siglos de Oro.

È il titolo stesso, *Ludo ergo sum*, che rimanda al tema centrale del saggio, il gioco concepito come «epicentro de la actividad vital del individuo y de la sociedad» (p. 8), così come era già stato inteso da precedenti studiosi, tra cui Johan Huizinga nel suo celebre libro *Homo Ludens* del 1938. I fitti riferimenti bibliografici sono raccolti in una «Bibliografía para jugar» (p. 53), che ci permette di ricostruire le varie sfaccettature e implicazioni culturali e antropologiche del campo semantico del gioco, negli anni analizzate da numerosi studiosi.

Nel delineare velocemente questi aspetti in riferimento a studi precedenti, il primo capitolo tratta del gioco come attività personale e al contempo sociale, dove l'individuo può essere partecipante o spettatore. Ogni gioco ha le sue regole, pertanto i giocatori devono conoscerle ed accettarle, condividendone la pratica e il desiderio di vincere un possibile premio. In particolare l'analisi di Infantes si situa in un territorio che riguarda le implicazioni tra codici letterari e codici grafici, ossia tra le parole, le frasi, il testo e le immagini. Ecco allora che si definisce la seconda parte del titolo «la literatura gráfica del juego» dove la pagina stampata diviene lo spazio nel quale testo e immagini confluiscono, ed il gioco si definisce sì nel campo letterario in quanto costituito da un testo, ma si definisce anche nel codice grafico poiché «necesita su representación para ser jugado» (p. 10). È su queste rappresentazioni grafiche che si focalizza lo studio, manifestazioni espressive dell'universo semantico del gioco.

All'interno di queste rappresentazioni, siano esse manoscritte, a stampa o ancora rappresentazioni artistiche, Infantes considera tre tipologie (p. 9):

- testimonianze dirette: manoscritti e stampe che contengono esplicitamente giochi con le loro regole e/o rappresentazioni sufficientemente significative degli stessi. Tra questi sono compresi trattati, opere poetiche, teatrali o narrative;
- testimonianze indirette: manoscritti o stampe che descrivono giochi o attività ludiche o che includono in qualche caso giochi o definizioni degli stessi;
- testimonianze perdute: manoscritti o stampe che ci danno qualche informazione su attività ludiche, ma sulle quali non possediamo altre fonti o sulle quali non abbiamo espressioni grafiche sufficienti per poterle comprendere.

Infantes inizia quindi a descrivere, accompagnandole con immagini, le attività ludiche delle quali si è conservata una rappresentazione grafica. Il secondo capitolo è dedicato infatti alla descrizione dei giochi che venivano utilizzati per l'apprendimento della lettura e della scrittura. Oltre ai «cubos de letras» e ad altri giochi fonetici, Infantes fa riferimento all'invenzione ludica di Pedro de Guevara, *Juego y exercicio de letras*, stampato in 8° a Madrid nel 1581, che servì all'infanta Caterina d'Austria e alla sorella per lo studio della grammatica. Il libro comprende delle «ruote» mobili utilizzate per l'apprendimento delle concordanze e delle declinazioni grammaticali e si rifà ai planisferi della *Cosmografia* di Tolomeo.

Il terzo capitolo si sofferma velocemente sui giochi dell'infanzia, intesi al semplice svago o con un fine didattico o moraleggiante, dei quali non esistono rappresentazioni grafiche, ma che si sono tramandati nella tradizione folclorica spagnola attraverso un'espressione poetica molto semplice: *el Pez Pecigaña, la China, la Pídola, el Chapín, el Chuchurumbel*. Di queste attività esistono rappresentazioni nella famosa opera di Pieter Brueghel il Vecchio, *Giochi di Bambini* (1560), in cui sono rappresentati più di 80 passatempi infantili.

Nel quarto capitolo vengono trattate le attività ludiche che occupano il tempo libero della società, attività militari, religiose e comunitarie: gli sport, gli spettacoli di strada (saltimbanchi, acrobati), le processioni, le sfilate in maschera, le fiere e i tornei, tutte le rappresentazioni teatrali. Attività che fin dall'inizio dell'età romana sono state assimilate sotto il termine di «ocio», in alternativa e in contrapposizione a «negocio», come vincolo sociale e come espressione della cultura di una società. Ne restano numerose testimonianze grafiche che ci permettono di conoscerle e di dare una lettura dei loro significati culturali e sociali.

Nel quinto capitolo l'indagine si concentra sul gioco come attività individuale, facendo riferimento ai numerosi trattati (quasi 200 opere), che sono stati scritti sul tema dalla fine del XV secolo fino alla fine del XVII. È interessante tra i giochi da tavolo l'accento agli scacchi, dove si sottolinea che, essendo la Spagna «la cuna europea del ajedrez» (p. 15), i libri più importanti sull'apprendimento di questo gioco sono spagnoli. Infantes riporta le immagini dei frontespizi di alcuni di questi testi: uno, di Luis de Lucena stampato a Salamanca nel 1497, oltre a descrivere le regole del gioco, riporta anche «ciento cinquenta juegos de partido» (p. 16). L'altro gioco menzionato è la dama, «vulgarmente llamado el marro» (p. 17), di cui i trattati, a

partire dalla metà del secolo XVI riportano, oltre alle regole, mosse e strategie per ottenere la vittoria in una partita.

Dopo un breve cenno al gioco d'azzardo che, per i luoghi dov'era praticato, le norme e il linguaggio utilizzato, occupa un universo particolare, Infantes dedica una parte del capitolo al gioco delle carte, che ebbe larga diffusione durante i secoli qui trattati, ma di cui si sono conservate poche testimonianze. Numerosi laboratori di stampa affiancavano tale produzione ad altre, creando un vero e proprio commercio con le sue regole e le sue leggi. Infantes evidenzia in particolare due casi in cui la letteratura assume un ruolo fondamentale, sovrapponendosi all'iconografia della carta da gioco e dove il messaggio poetico e morale prende il sopravvento: *El Juego de Naypes* di Francisco de la Torre (metà del XV secolo) e la «baraja piadosa» disegnata da Francisco de Borja per Giovanna d'Austria nel 1553. Nel primo caso, De la Torre compone quarantotto *coplas* di lunghezza variabile corrispondenti ad altrettante carte, che creano, a seconda del valore di ciascuna, un gioco di corrispondenze amorose che ci ricorda i primi tarocchi italiani. Nel secondo caso, invece, Borja sostituisce i semi del mazzo di carte con 24 vizi e altrettante virtù.

Il settimo capitolo affronta il tema dell'aspetto ludico della letteratura (che può, essa stessa, essere considerata un gioco del linguaggio); Infantes coglie una «retorica específica» (p. 23) di deviazione dalla norma che porta al limite e permette di superare le strutture canoniche di costruzione delle parole, delle frasi, delle opere e degli stessi generi letterari tradizionali. Tra i testi che interessano una «poética lúdica» della parola spiccano soprattutto in poesia, gli acrostici, i palindromi, il calembour, passando per proverbi, barzellette e lipogrammi, fino ad arrivare ai libri dei problemi, delle domande e risposte e degli enigmi. Ecco allora la presentazione, anche con immagini, di un libretto (in 16°) *Libro de motes de damas y caballeros, intitulado el juego de mandar*, di Luis de Milán, stampato a Valencia nel 1535 che, per il formato e la disposizione di testo e immagini, rappresenta pienamente ciò che Infantes intende come «literatura gráfica» del gioco. Il libro aperto ritrae sulle pagine speculari le effigi di una dama e un cavaliere corredate da un breve motto che, in un gioco alternato di comando, dovranno essere letti e «giocati». È la dama che «comanda» e strategicamente è rappresentata sulla pagina pari. Il lettore, costretto dal testo e dall'impostazione editoriale, diviene quindi anche giocatore.

La dimensione ludica nella letteratura è centrale poi nell'emblematica, un nuovo genere che nasce negli anni trenta del XVI secolo. In questo caso, testo poetico e immagini sono strettamente collegate: la parola dà significato all'immagine, svelandone il senso relativamente nascosto, e chiama il lettore ad assumere un ruolo attivo come interprete che deve decifrare il «gioco» proposto.

Infine nei *Romances Mudos* (pp. 26-27) gli emblemi divengono geroglifici, immagini che sostituiscono graficamente le parole. In entrambi i casi considerati si tratta di una raccolta di 40 cartelle, con testo e chiave interpretativa, stampati tra il 1658 e il 1662. Il primo, *Romance mudo geroglífico literal* di Fray Diego García presenta il testo in una colonna laterale e la chiave in un foglio a parte, mentre nel secondo di Gerónimo González Velázquez, *Retórico a la Inmaculada Concepción*, testo e chiave interpretativa affiancano le immagini.

Infantes si sofferma poi sull'opera di Alonso de Barros, *Filosofía Cortesana Moralizada*, in 12° stampato a Madrid nel 1587, dove testo e immagini divengono metafora politica della corte. Accanto al testo che contiene le regole del gioco e che diventa un «manuale simbolico di comportamento cortigiano» (p. 29) vi era anche una tavola da gioco che sfortunatamente è andata perduta ma che si ritrova nell'edizione di Napoli dell'anno successivo e che ricorda, nella disposizione grafica, il Gioco dell'Oca. Qui letteratura e immagini simboliche si sovrappongono e le intenzioni moralizzanti di De Barros lo distinguono dai Giochi dell'Oca stampati successivamente, che avevano un fine puramente ludico. Infantes menziona l'*Auca del Sol y la Luna* (1685), il Gioco dell'Oca più antico fin ad ora conservato, la cui rappresentazione grafica non è accompagnata da testo.

Un altro esempio di geroglifico è rappresentato dalla *Descripción de la Real Determinación que tomó la majestad de Carlo Segundo en su mudanza desde Palacio al Retiro* del 1677, dove parole e immagini concorrono insieme ad un fine propagandistico e presuppongono un lettore sufficientemente preparato per la lettura interpretativa. Lettura che diviene più difficile con la cosiddetta «poesia visiva», nella quale testo e immagini giocano anche con una rappresentazione plastica. Si tratta del pentacrostico, il carne quadrato, la poesia circolare, la poesia permutatoria (pp.35-36-37), dove testo e disegno figurativo insieme vanno a creare rappresentazioni ludiche più complesse, e che si trovavano in genere raccolte in libri di tornei e giostre poetiche, partecipando essi stessi a sfide di tipo ludico-letterario.

Infantes si sofferma poi sulla cosiddetta «poesia mural» su fogli volanti, documenti editoriali spesso ignorati nei repertori classici, non pensati per stare all'interno di un libro, ma per essere esibiti all'esterno, sulle pareti di vestiboli e portici, mostrati ad un pubblico più ampio. Nel manifesto dedicato a San Giovanni Evangelista (p. 39), su due fogli, immagini e parole contribuiscono a costruire una vera e propria scenografia tipografica, un calligramma, dove l'intento è quello di attirare l'attenzione del lettore, visto che, a differenza di un libro «el cartel reclama la lectura inmediata» (p. 42). Altro esempio singolare è la *Estampa de Proverbios* di Niccolò Nelli, del 1564. Pubblicata a Venezia, in italiano, è pubblicata in traduzione al castigliano una dozzina di anni dopo. In questo caso, per ogni proverbio rappresentato, testo e immagine si collegano simbolicamente per concorrere ad un significato univoco. Su di un foglio sono rappresentate le immagini e le strofe che insieme concorrono a darci il senso del proverbio raffigurato. Immagini che sono strettamente legate alla strofa a cui si riferiscono e che prese da sole non avrebbero nessun significato. Il capitolo si chiude descrivendo la *Navegación para el cielo*, del 1688 che è, secondo Infantes, la massima espressione della «literatura gráfica del juego». Il messaggio morale, rappresentato nel foglio in colonne orizzontali con diverse direzioni di composizione, si dispiega letteralmente, rivelandosi, mano a mano che il cartiglio si svolge, agli occhi e alla comprensione del lettore/spettatore, proponendosi come uno splendido «juego poético e iconográfico» (p.47).

Nel capitolo ottavo Infantes cita alcuni testi sulla divinazione in relazione agli aspetti ludici propri di quest'arte. In particolare cita il *Libro del juego de las suertes* del 1515, traduzione dell'opera di Lorenzo Spirito *Delle Sorti* (1482). Il gioco, pensato come un tabellone, prende il via proponendo una serie di domande che indagano il

futuro e che sono collegate ad altrettante immagini in una sequenza circolare che conduce il giocatore, attraverso il lancio dei dadi, fino alla Fortuna, al centro. In questo caso, quindi, la sorpresa finale di conoscere il futuro si aggiunge allo sforzo interpretativo per rivelare il significato oscuro di testo e immagini.

Il nono capitolo si sofferma brevemente sulla magia, distinguendo la magia nera, legata al sovrannaturale, alla superstizione e pertanto al proibito, e la magia bianca, i giochi di prestigio e l'illusionismo. Infantes cita e mostra gli annunci che i sedicenti maghi pubblicavano per informare il pubblico delle proprie *tournées*, pubblicizzando le proprie spettacolari abilità ed inoltre menziona il primo testo a stampa sull'argomento, del 1733, *Engaños a ojos vistas, y diversiones de trabajos de mundanos fundada en lícitos juegos de manos* di Pablo Minguet e Yriol.

Nel decimo capitolo «El juego y la censura» (p.50) Infantes si occupa dei trattati scritti tra il XVI e il XVII secolo come denuncia della pratica di alcuni giochi legati a contesti sociali specifici, come il gioco d'azzardo. Tra gli eloquenti titoli citati, il *Remedio de jugadores* (1519) di Pedro de Covarrubias, il *Tratado del juego en el que se trata copiosamente quando los jugadores pecan* (1559) di Francisco de Alcocer, il *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos* (1603) di Francisco de Luque Fajardo. Censura, sermoni, multe, condanne e i numerosi trattati scritti contro il gioco non valsero tuttavia a frenare, in una società come quella spagnola dei Siglos de Oro, una pratica ludica che ebbe via via significato moraleggiante, educativo, didattico, informativo, oltre che di svago. La novità del libro di Infantes riguarda proprio l'analisi di questi aspetti e delle loro manifestazioni, dove codice letterario e codice grafico concorrono fortemente nell'espressione di intenzioni che divengono testimonianze antropologiche e culturali di una società e dei suoi individui.