

la rivista di **en**gramma
marzo **2023**

200

Festa!

II

La Rivista di Engramma
200

La Rivista di
Engramma

200

marzo 2023

Festa!

a cura di Anna Ghiraldini, Chiara Velicogna
e Christian Toson

II

direttore

monica centanni

redazione

sara agnoletto, maddalena bassani,
asia benedetti, maria bergamo, elisa bizzotto,
emily verla bovino, giacomo calandra di roccolino,
olivia sara carli, concetta cataldo,
giacomo confortin, giorgiomaria cornelio,
silvia de laude, francesca romana dell'aglio,
simona dolari, emma filipponi, anna ghiraldini,
ilaria grippa, laura leuzzi, vittoria magnoler,
michela maguolo, ada naval,
alessandra pedersoli, marina pellanda,
filippo perfetti, daniele pisani, stefania rimini,
daniela sacco, cesare sartori, antonella sbrilli,
massimo stella, ianick takaes de oliveira,
elizabeth enrica thomson, christian toson,
chiara velicogna, giulia zanon

comitato scientifico

janie anderson, barbara baert, anna beltrametti,
lorenzo braccesi, maria grazia ciani, victoria cirlot,
fernanda de maio, georges didi-huberman,
alberto ferlenga, kurt w. forster, nadia fusini,
maurizio harari, fabrizio lollini, natalia mazour,
salvatore settis, elisabetta terragni, oliver taplin,
piermario vescovo, marina vicelja

La Rivista di Engramma

a peer-reviewed journal

200 marzo 2023

www.engramma.it

sede legale

Engramma

Castello 6634 | 30122 Venezia

edizioni@engramma.it

redazione

Centro studi classicA luav

San Polo 2468 | 30125 Venezia

+39 041 257 14 61

©2023

edizioni**engramma**

ISBN carta 979-12-55650-10-2

ISBN digitale 979-12-55650-11-9

ISSN 2974-5535

finito di stampare giugno 2023

Si dichiara che i contenuti del presente volume sono la versione a stampa totalmente corrispondente alla versione online della Rivista, disponibile in open access all'indirizzo: <http://www.engramma.it/eOS/index.php?issue=200> e ciò a valere ad ogni effetto di legge. L'editore dichiara di avere posto in essere le dovute attività di ricerca delle titolarità dei diritti sui contenuti qui pubblicati e di aver impegnato ogni ragionevole sforzo per tale finalità, come richiesto dalla prassi e dalle normative di settore.

Sommario

- 9 *Festa Barocca*
Vincenzo Latina
- 15 *Le triomphe de Silène, de Panopolis au Jardin du Luxembourg*
Delphine Lauritzen
- 29 *Una festa cesariana a Costantinopoli: i Lupercalia*
Frederick Lauritzen
- 35 *“The more we study Art, the less we care for Nature”*
Fabrizio Lollini
- 47 *Candlelight party al Sir John Soane’s Museum*
Angelo Maggi
- 51 *Per il settantesimo genetliaco di Wilhelm Dilthey*
Giancarlo Magnano San Lio
- 59 *La festa della vita*
Alessandra Magni
- 67 *Vers une Architecture. Cento anni di un libro-manifesto*
Michela Maguolo
- 79 *Il re è nudo*
Roberto Masiero
- 85 *La festa della memoria*
Arturo Mazzarella
- 91 *Ciudad Abierta*
Patrizia Montini Zimolo
- 95 *Morfologia di giochi culturali tra Cinquecento e Settecento*
Lucia Nadin
- 103 *L’engramma in-festato della rivoluzione*
Peppe Nanni

- 113 *Dalla festa di Iside a quella di Sant'Agata*
Elena Nonveiller
- 123 *L'altro Omero di Pavese.*
Giuseppe Palazzolo
- 133 *La festa della più-vita*
Enrico Palma
- 141 *Grotesque images and carnival culture in the tradition of Ovid*
Bogdana Paskaleva
- 159 *Inverno e guerra al Cocoricò del 1993. È Riccione o Venezia?*
Filippo Perfetti
- 169 *Festa mitica*
Margherita Piccichè
- 179 *Festa della pietra, festa per sempre*
Susanna Piscicella
- 187 *Festa a corte*
Alessandro Poggio
- 197 *Le conseguenze della festa*
Ludovico Rebaudo
- 221 *Filmare la festa*
Stefania Rimini
- 229 *Una festa smisurata*
Antonella Sbrilli
- 233 *Filarete, la gioia festosa del compimento*
Alessandro Scafi
- 239 *Feste in Brianza*
Marco Scotti
- 245 *"Il mormorare insieme"*
Massimo Stella
- 261 *The Naples Hypsipyle crater re-visited*
Oliver Taplin
- 269 *Una "festa" in gemma di Antonio Berini (?) al Civico Museo d'Antichità Winckelmann di Trieste*
Gabriella Tassinari
- 287 *Ecate, o l'anarchia come festa*
Gregorio Tenti
- 289 *La clausura dell'infinito*
Stefano Tomassini

- 299 *L'iconografia della festa rinascimentale*
Giulia Torello-Hill
- 309 *Un harem da costruire entro l'8 marzo*
Christian Toson
- 313 *Quel fulgore d'Astrea*
Francesco Trentini
- 325 *Strategie ludiche*
Flavia Vaccher
- 331 *Cos'è che fa una festa?*
Gabriele Vacis
- 337 *The Dutch architect Berlage and his sense of festivity in 1887*
Herman Van Bergeijk
- 343 *Bonne nuit la Tristesse!*
Chiara Velicogna
- 351 *Spasmodici trucchi di radianza*
Silvia Veroli
- 355 *Festa (riepilogo d'intenti)*
Piermario Vescovo
- 361 *Pieter Bruegel il Vecchio, "La gazza sulla forca" (1568)*
Alessandro Zaccuri
- 365 *La fine del tempo libero (e il recupero della festa)*
Paolo Zanenga
- 373 *La potenza dell'effimero*
Flavia Zelli
- Che festa sarebbe senza di voi?**
- 385 *Giulia Farnese come Madonna, in un dipinto di Pinturicchio per Alessandro VI Bor-*
gia (2007)
Sergio Bertelli
- 397 *"Autunnale barocco"/"Springtime Prague" 1968. La parola sottratta (2008)*
Giuseppe Cengiarotti
- 413 *Teatri romani (2009)*
Paolo Morachiello
- 449 *The Last Great Event. Isle of Wight Festival, August 26th-30th, 1970 (2019)*
Sergio Polano
- 461 *Apparizioni metaграмmatiche e autobiografia per immagini (2012)*
Lionello Puppi

- 475 *Il tempio, la festa, il passato (2013)*
Mario Torelli
- 491 *Aby Warburg als Wissenschaftspolitiker (2020)*
Martin Warnke

Strategie ludiche

Per un reincanto del mondo

Flavia Vaccher



Pieter Bruegel il Vecchio, *Giochi di bambini*, olio su tela, 1560, Wien, Kunsthistorisches Museum.

Il gioco non è un'apparizione marginale nel corso della vita dell'uomo,
non è un fenomeno che appare occasionalmente, non è contingente.
Il gioco appartiene essenzialmente alla costituzione d'essere dell'esistenza umana,
è un fenomeno esistenziale essenziale.
Eugen Fink, *L'oasi del gioco*

Il bambino che lungo una ripida strada di Mexico City fa risalire a calci, per poi farla rotolare giù, una bottiglia di plastica mezza piena, le bambine che saltano la corda tra gli edifici di una metropoli asiatica, la bambina che attraversa Hong Kong cantilenando e zigzagando tra le linee gialle degli attraversamenti pedonali e le crepe dei marciapiedi, il bambino afghano che,

intessendo un dialogo intermittente con il cielo, fa volteggiare un quasi invisibile aquilone, giochi sulla neve in una località alpina della Svizzera, 'guardie e ladri' tra edifici abbandonati a Ciudad Juárez in Messico, con l'obiettivo di non farsi colpire dai riflessi di uno specchio rotto.

Sono solo alcune delle storie raccontate dall'artista belga Francis Alÿs in *Children's Games*, un ciclo di video sui giochi dei bambini, da fare da soli o in gruppo, all'aperto o in spazi urbani. Benchè alcuni di essi possano essere collegati a una specifica tradizione culturale o geografica, sono giochi tramandati di generazione in generazione, giocati in ogni parte del mondo e suggeriscono l'idea che il gioco sia un bisogno umano che da sempre fa parte della nostra esistenza.

“L'uomo è totalmente uomo solo là dove gioca” ci rammenta Friedrich Schiller in *Lettere sull'educazione estetica dell'uomo* (Schiller [1793-95] 2002), perché è nel gioco, in quanto attività fine a stessa, che il sensibile e il sovrasensibile si intrecciano in modo armonico, ed è attraverso i giochi che la collettività esprime la sua interpretazione della vita, del mondo e nel mondo. Ciò “non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco. [...] E come ogni una forma di cultura, anche il gioco necessita di regole precise” (Huizinga 1972, 13-14) e gesti, la cui ripetizione – presente in quasi tutte le forme del gioco con gli elementi della ripresa del ritornello, del cambio di turno, etc. – e trasmissione nel tempo conferiscono a esso un carattere di ritualità. Un gioco, giocato una volta, si fissa nella memoria, è tramandato, e può essere ripetuto in qualunque momento, anche dopo un lungo periodo.

Il gioco allora, come le feste – religiose o pagane, legate al succedersi delle stagioni e ai lavori agricoli, pubbliche o private, riferite a momenti di un tempo intimo, scandito da personali momenti di passaggio – impregna di sé le forme rituali, “capaci di far apparire la vita in chiave festosa e magica” (Han 2021, 39).

I bambini che giocano allegri nelle strade, così come negli spazi interstiziali e nelle aree abbandonate delle città, imponendo la ritualità antica dei loro giochi, sospendono i ritmi di questi luoghi, ne scardinano la funzionalità, appropriandosi dello spazio pubblico, occupandolo e trasformandone le modalità e i tempi. Il gioco ha infatti come caratteristica “di avere come scopo soltanto se stesso, perciò si presenta come non riducibile al mondo della funzionalità urbana” (Bozzo 1995, 30).

Al tempo stesso lo spazio della città, attraverso il gioco dei bambini, si arricchisce di assonanze e memorie che si stratificano nel tempo e nei luoghi. Dentro città costruite come città dello spazio esclusivo (dell'abitare, del commercio, della circolazione, del divertimento, della produzione e della vendita), ma sempre più dimentiche di luoghi aperti alla socialità e all'incontro, il gioco, inteso come pratica di colonizzazione di spazi, costringe a riflettere sul loro ruolo nella quotidianità urbana e, in senso più ampio, sul valore dello spazio ludico nella città contemporanea.

Com'è noto, a partire dal 1947 Aldo van Eyck realizzò diverse centinaia di aree per il gioco dei bambini (*playground*) nei lotti residuali della città di Amsterdam (più di 800 in aree sia centrali che periferiche), e in particolare in quelli causati dai violenti bombardamenti aerei della seconda guerra mondiale, spinto dalla convinzione – esposta nel manifesto *The Child, the City and the Artist: An Essay on Architecture: the In-between Realm* del 1962 – che la città potesse essere umana solo se costruita per i bambini.

L'attenzione rivolta agli spazi per il gioco, al loro ruolo educativo e all'abitare quotidiano dei bambini nel contesto post-bellico condusse alla realizzazione in ambiti intermedi – tra gli edifici residenziali, tra di essi e la strada, nell'intersezione dei tracciati o lungo i marciapiedi – di un'ampia e diffusa rete di *playground*, significativa entro il piano generale di ricostruzione fisica ma anche sociale della città di Amsterdam. Essi divennero infatti occasione per la realizzazione di una serie di strutture in grado di riattivare una dimensione di relazioni e comunità attraverso la pratica del gioco. L'esperienza dei *playground* inaugurò un nuovo modo di concepire il gioco dei bambini, la strada e la città, ponendo al centro dei progetti innanzitutto l'azione giocosa stessa, e seppe così tradurre l'accessibilità allo spazio, inteso non solo come pubblico ma del pubblico, in forma ludica. Così in quei luoghi di conflitti e catastrofi, dove la ritualità e la vitalità dei giochi era assente, l'esistenza riacquistò forma quando i bambini ripresero a giocare. Il gioco quindi non è da intendersi solo come necessità dei bambini, ma anche come dinamica necessaria alla rinascita e alla vitalità della città stessa. L'incremento del traffico, l'uso dei giochi digitali, insieme al tema della sicurezza e, non da ultimo, all'impatto del recente *lockdown*, che obbligando a una chiusura temporanea ha prodotto una sorta di assuefazione al distanziamento, hanno fatto sì che nelle città di oggi la tradizione di giocare all'aperto sia diventata ogni giorno meno comune e lo spazio concesso all'inventiva e alla creatività sia stato progressivamente costretto entro limiti e recinti. Il gioco, sempre più addomesticato, è pensato e organizzato in spazi controllati, per cui i bambini non vivono più la strada, non esplorano più la città. “Possibile che abbiamo affidato lo spazio ludico a un ghetto circoscritto, la scuola, la palestra, i luoghi dell'*entertainment*?” (La Cecla 2017).

Al contrario della “città dei *playground*” dai confini flessibili e dagli spazi che sono “campi di scoperta”, la città contemporanea si presenta come un'articolata e sovraffollata rete di percorsi e attraversamenti, priva di luoghi di intermediazione tra le diverse sfere del quotidiano. L'aver scordato, o meglio rimosso, la componente ludica dello spazio ha condotto alla perdita del senso e della forma che danno sostanza agli spazi urbani e della ritualità che ne costruisce l'anima, trasformando la relazione tra gioco e città in “un anacronismo, un fuori tempo e un fuori luogo”, come sostiene La Cecla. E continua: se da sempre le strade, i marciapiedi, gli slarghi, le piazze hanno rappresentato per lo spazio pubblico “la potenzialità di una reciprocità che si gioca nelle feste, nelle allegrie insieme, nelle ricorrenze”, è forse possibile ripensare alla città come luogo dei giochi, recuperando “la follia allegra del giocatore”, realizzando spazi da riconsegnare alle attività ludiche (La Cecla 2017).

Si potrebbe ripartire dalle scuole – luoghi segregati, cinti, consacrati alla funzione dell'educare, “enfatiche, e isolate, anche quando sono inserite nel più fitto dei tessuti urbani” (De Carlo 1972, 68) – più precisamente dalla consistente parte di spazio pubblico a esse immediatamente adiacente, nel quale, sia pur in un tempo limitato ma significativo e in un luogo allo stesso modo significativo, si ripetono ogni giorno pratiche rituali che caratterizzano la bellezza della vita scolastica e urbana. Riconoscere l'alto valore urbano, sociale e civile dei luoghi in prossimità delle scuole – siano essi marciapiedi, slarghi, aree interstiziali, aree verdi spesso trascurate e inutilizzate ma dalle enormi potenzialità – significa pensare a interventi progettuali che facciano sconfinare lo spazio scolastico oltre il recinto, mettendo in relazione gli spazi di pertinenza e quelli più prossimi agli edifici scolastici, per trasformarli in luoghi che favoriscano la sosta, l'incontro, il gioco e che siano comunque accessibili alla comunità tutta. Significa di fatto riconoscere che la quotidianità urbana nasce da una necessità, da una esigenza di gioco.

Secondo il filosofo sudcoreano Byung-Chul Han, autore de *La scomparsa dei riti. Una topologia del presente*, anche la seduzione, come la guerra, con la quale condivide il carattere rituale, hanno la loro origine nella dimensione ludica. Del resto, ritornando alle scene iniziali di questo breve contributo e all'immagine che lo introduce – il famoso quadro di Pieter Bruegel il Vecchio, *Giochi di bambini* – niente sembra apparire più rituale del gioco festoso che riempie e dà vita agli spazi della città. È forse questo modo di intenderlo, ovvero come un'energia curativa, antica e nuova allo stesso tempo, che ci consentirà di restituire significato ai luoghi della nostra esistenza, recuperando il reincanto del mondo.

Riferimenti bibliografici

Bozzo 1995

L. Bozzo, *Il gioco e la città*, “Paesaggio urbano” 3 (1995), 30-33.

De Carlo 1972

G. De Carlo, *Ordine-istituzione educazione-disordine*, “Casabella” 368-369 (1972), 55-71.

Fink [1957] 2008

E. Fink, *L'oasi del gioco*, Milano 2008.

Han 2021

B.-C. Han, *La scomparsa dei riti. Una topologia del presente*, Milano 2021.

Huizinga [1938] 1972

J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino 1972.

La Cecla 2017

F. La Cecla, *Recuperare la follia allegra del giocatore. Città come spazi di gioco*, “Doppiozero”, 10 giugno 2017.

Negri 2002

A. Negri, *Friedrich Schiller, Lettere sull'educazione estetica dell'uomo. Callia o della bellezza (1793-95)*, Roma 2002.

van Eyck, Ligtelijn, Strauven [1962] 2008

A. van Eyck, V. Ligtelijn, F. Strauven, *The Child, the City and the Artist: An Essay on Architecture: the In-between Realm*, Amsterdam 2008.

English abstract

The article discusses the cycle of videos called “Children's Games” by Belgian artist Francis Alys, which portrays children playing alone or in groups in outdoor and urban spaces around the world. While some games may be associated with a specific cultural or geographic tradition, they are games that have been passed down from generation to generation and suggest the idea that play is a fundamental human need. The article explores the concept that play, like festive moments, is imbued with ritual and is an activity that has always been part of human existence. The article cites the philosopher Friedrich Schiller and cultural historian Johan Huizinga to discuss the importance of play as an activity that blends the sensible and the super-sensible harmoniously and is expressed through collective interpretation of life and the world. Furthermore, the article notes that play, like festive moments, has a ritualistic nature that transcends its functional purpose and can colonize public spaces, bringing added value to the urban environment.*

**The English abstract above was written by ChatGPT and strictly unedited by the editors of this issue (> Editoriale). This sentence itself was automatically translated with DeepL.*

keywords | Children's games; Play; Ritual; Urban spaces; Aldo van Eyck.



la rivista di **engramma**

marzo **2023**

200 • Festa! II

a cura di Anna Ghiraldini, Christian Toson e Chiara Velicogna

numero speciale con contributi di Architettura, Archeologia, Letterature, Estetica e arti visive, Antropologia e storia della cultura, Digital Humanities, Teatro, di:

Damiano Acciarino, Giuseppe Allegri, Danae Antonakou, Gaia Aprea, Barbara Baert, Kosme de Barañano, Giuseppe Barbieri, Silvia Burini, Maddalena Bassani, Anna Beltrametti, Guglielmo Bilancioni, Barbara Biscotti, Elisa Bizzotto, Renato Bocchi, Giampiero Borgia, Federico Boschetti, Maria Stella Bottai, Guglielmo Bottin, Lorenzo Braccesi, Giacomo Calandra di Roccolino, Michele Giovanni Caja, Alberto Camerotto, Alessandro Canevari, Franco Cardini, Alberto Giorgio Cassani, Concetta Cataldo, Monica Centanni, Mario Cesarano, Gioachino Chiarini, Claudia Cieri Via, Victoria Cirlot, Giorgiomaria Cornelio, Massimo Crispi, Silvia De Laude, Federico Della Puppa, Fernanda De Maio, Gabriella De Marco, Christian Di Domenico, Massimo Donà, Alessandro Fambrini, Ernesto L. Francalanci, Dorothee Gelhard, Anna Ghiraldini, Laura Giovannelli, Roberto Indovina, Vincenzo Latina, Delphine Lauritzen, Frederick Lauritzen, Fabrizio Lollini, Angelo Maggi, Giancarlo Magnano San Lio, Alessandra Magni, Michela Maguolo, Roberto Masiero, Arturo Mazzearella, Patrizia Montini Zimolo, Lucia Nadin, Peppe Nanni, Elena Nonveiller, Giuseppe Palazzolo, Enrico Palma, Bogdana Paskaleva, Filippo Perfetti, Margherita Piccichè, Susanna Piscicella, Alessandro Poggio, Ludovico Rebaudo, Stefania Rimini, Antonella Sbrilli, Alessando Scafi, Marco Scotti, Massimo Stella, Oliver Taplin, Gabriella Tassinari, Gregorio Tenti, Stefano Tomassini, Giulia Torello-Hill, Christian Toson, Francesco Trentini, Flavia Vaccher, Gabriele Vacis, Herman, Van Bergeijk, Chiara Velicogna, Silvia Veroli, Piermario Vescovo, Alessandro Zaccuri, Paolo Zanenga, Flavia Zelli

e, nella sezione “Che festa sarebbe senza di voi?”: Sergio Bertelli, Giuseppe Cengiarotti, Paolo Morachiello, Sergio Polano, Lionello Puppi, Mario Torelli, Martin Warnke