

**L'Albania nella cultura ludica della Repubblica di Venezia,
tra *game* e *play* (secc. XVII - XVIII)¹**

**Albania in the ludic culture of the Republic of Venice,
between game and play in the 17th-18th centuries**

Abstract: In the 17th century Venice became the European capital of gambling, especially after the opening of the earliest gambling hall, the *Ridotto* in 1638. From a cultural point of view, a large space was reserved to ludic themes both through theoretic reflections and tools for didactic purposes. Deck of cards and board games were used to vehicle the *agon* to knowledge by transposing into images the most disparate disciplines such as history, geography, mythology, genealogy, religious culture, military art.

-
- 1 Il saggio che segue è dedicato alla memoria di Franco Tagliarini. All'Uomo di Cultura innanzi tutto, Figura importante nella vita di una rivista quale "Il Veltro" che dalla sua fondazione nel 1956 e dall'iniziale ruolo di organo culturale della Società Dante Alighieri, per decenni ha dato voce a una ricchezza di temi con cui seguire l'evolversi della società, con cui promuovere tematiche relative all'Europa, con cui coltivare i rapporti tra Italia e altri Paesi del mondo ripercorrendo i loro intrecci storici e culturali. In quest'ultimo settore l'Albania poté godere di un interesse specifico promosso dallo Studioso e conoscere anche una centralità tra numeri unici della rivista nell'anniversario della morte di Scanderbeg.

Fu proprio l'Albania ad alimentare la nostra reciproca conoscenza e a cementarla in una sincera amicizia. Era attento a ogni nuovo apporto di studi, capace di cogliere le novità vere, entusiasta per ogni iniziativa che legasse i due Paesi, pronto a darne notizia e illustrarla in "Albania news", la rivista on line di cui tanta cura aveva.

Fu sempre generoso nel mettere a disposizione della comunità scientifica tutto il preziosissimo materiale, specie fotografico, lasciatogli dal Padre che lo aveva raccolto durante importanti incarichi affidatigli dal governo italiano in Albania sul finire degli anni trenta del secolo scorso.

La Sua generosità intellettuale, appunto: proprio questo aspetto di Lui quale Uomo di Cultura mette in risalto la eticità del suo lavoro, sempre disponibile com'era a condividere idee, contenuti, materiali senza logiche personalistiche. E bene richiama i tratti distintivi della Sua personalità: riservato, discreto, fine, umile nel porsi, privo di albagia, sottile umorista.

Franco Tagliarini è stato esempio di un connubio sempre saldo tra sapere e umanità, tra "conoscenza" e "virtù" si direbbe chiedendo a prestito i termini a Dante in questo anno di celebrazioni del Poeta.

Averlo conosciuto e aver lavorato insieme ha fatto parte di quelle occasioni di vita che arricchiscono, che fanno trovare sintonie e fiducia, che -come in interlinea- possono dare un significato in più anche al proprio lavoro.

Ci si augura che il Suo ricordo valga, soprattutto per i più giovani che Lo hanno incontrato e hanno lavorato con Lui, perché sappiano far proprie la linea e la tensione del Suo agire culturale.

Albania as well and especially Shkodër and Scanderbeg were present in strange games connected with the story of the St Mark's Most Serene Republic.

Keywords: *Republic of Venice, ludic culture, didactic games, Scanderbeg, Scutari.*

Quando si parla di gioco il pensiero, obbligatoriamente, va ad un libro che ha aperto nuove, nuovissime prospettive in materia: ci si riferisce all' *Homo ludens* dello storico Johan Huizinga uscito nel 1938 (in versione italiana nel 1946). Lo studioso olandese metteva allora le basi dell'argomento: il gioco è elemento pre-culturale nella misura in cui è presente anche nel mondo animale, è propulsore di ogni attività umana, è da considerarsi fattore fondamentale della cultura e di ogni forma di organizzazione sociale. L' "homo sapiens" equivaleva per lui ad "homo ludens".

La tesi di Huizinga veniva ripresa e rivista dalle successive riflessioni di Francois Caillois, che pubblicava nel 1958 *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*: il sociologo e antropologo francese sosteneva, a differenza di Huizinga, che il gioco fosse elemento non generante, ma comunque parallelo a tutte le forme di attività sociali e culturali.

Da quelle impostazioni del problema del ludico nascevano diverse correnti di pensiero in ambito interdisciplinare che, tutte, ponevano in primo piano la serietà e la complessità dell'argomento: così, ad esempio, i molteplici aspetti psicologici legati all'universo ludico venivano evidenziati da Gregory Bateson, così i registri letterari della cultura come gioco, quali l'ironia e la leggerezza, venivano discussi da Umberto Eco proprio con il saggio *Homo ludens oggi* del 1973.

Fu dunque nel secolo scorso che gli studi sul gioco riportarono alla ribalta un argomento che peraltro non era stato secondario nel pensiero filosofico e pedagogico dei secoli precedenti in Europa e che si andranno qui sommariamente a richiamare, a dimostrazione che parlare di ludico culturale significa affrontare temi di forte serietà e magari, sulla scia di Huizinga, capire come la cultura sia anche il gioco dei giochi.

Fu la civiltà del Rinascimento che, riprendendo spunti già offerti nei secoli precedenti (Boccaccio, in primis), lanciava negli spazi delle corti, nei palazzi dell'alta e media società, nei salotti e nei giardini, il gusto della conversazione; e questa si poteva attivare anche attorno a libri-gioco che stimolavano dialoghi dotti su quelle pagine fatte di parole e immagini: tali furono i prodotti che il nuovo mezzo tipografico, la stampa, offriva al mercato, e ne uscirono di spettacolari. Così i preziosi libri di *Sorti*, di *Ventura*,

di *Astrologia*: tutti materiali che invitavano, sotto le vesti del ludico, a riflettere di filosofia morale, di pace e di guerra, di verità e di menzogna, di razionalità e di illusione, di destino individuale e di sorti collettive, di caso o fortuna, di ristori dello spirito e di stimoli per l'intelletto. In tal senso le conversazioni dei partecipanti ai vari giochi non erano solo passatempi, ma anche prove di saperi: venivano messe alla prova la cultura, l'intelligenza, la capacità di associazione, venivano richiesti principi di matematica, calcoli di architettura, rudimenti di musica; veniva sollecitata la memoria, dote quest'ultima tanto apprezzata dall'interesse che andava crescendo per la mnemotecnica. Proprio per le tecniche memorative e le scritture segrete venivano progettati libri con inserti di ruote sovrapponibili mobili (ne aveva dato esempio Raimondo Lullo con la sua logica combinatoria ancora nel secolo XIII) e qualche splendido esemplare manoscritto sopravvissuto relativo ai *Cifrari* testimonia l'enciclopedismo conoscitivo variamente inglobato in quell'area.²

Valga un esempio, per tutti.

A Venezia usciva alle stampe nel 1540 *Le sorti intitolate giardino di pensieri* di Francesco Marcolini, un libro-gioco corredato da uno splendido apparato figurativo, con duecento sei pagine illustrate, cento incisioni, duemila duecento cinquanta terzine: un reticolo di percorsi combinatori – attraverso carte da gioco- con richiami ai grandi filosofi dell'antichità, agli artisti e letterati dei tempi più prossimi, alla storia. Una vera e propria summa di sapere e di conoscenza, un esempio raro di cultura come gioco dei giochi.³

Dunque la civiltà del Rinascimento liberava l'interesse per le varie forme del ludico da scrupoli e condizionamenti, recuperandone il valore di "civile conversazione".

I "giochi verbali" erano al centro della vita di corte e i quesiti di intrattenimento, per esempio, facevano discutere le gentili brigate come la Giustizia potesse superare Cupido, ossia le passioni, ma avesse bisogno della Forza cui a volte doveva cedere. Le categorie proprie del vivere erano state visualizzate anche in splendide immagini di mazzi di carte, i tarocchi,

2 Nell'Archivio di Stato di Venezia è conservato uno splendido manufatto: è di Agostino Amadi, un *Cifrario* di centinaia di pagine munite di apparati mobili, ruote sovrapponibili, cartoncini traforati, schemi e tavole di "babuini" ossia sillabari: il tutto utilizzato nelle aree del sapere le più diverse: teologia, filosofia, filosofia morale, poesia, logica, aritmetica, geometria, architettura, musica, astronomia, ecc. Ovviamente i *Cifrari* avevano altre finalità rispetto a quelle dei libri-gioco, interessavano la politica, erano destinati ad ambasciatori per esempio.

3 Cfr: i tre volumi promossi dalla Fondazione Benetton Studi e Ricerche curati da Paolo Procaccioli, Treviso/Roma 2006, con ristampa anastatica del testo e saggi di S. Berrettini, M. Goldoni, M.C. van Hasselt, L. Nadin, G. Masi, P. Procaccioli, C. Rivoletti, T. Tibo, M. Zollinger, M.C. Misiti, A. Papi, E. Parlato.

che avevano avuto all'origine non scopo divinatorio, ma scopo conoscitivo e a chi li maneggiava parlavano di Giustizia, Amore, Forza, Destino, Malattia, Stoltezza, Coraggio, Prudenza, e quant'altro chiamasse in causa la ragione e l'etica, il dubbio e il bivio delle scelte.

Ci avevano pensato gli artisti a ideare quegli oggetti "di nicchia" per passatempi di principi e a produrre mazzi di lusso per illustri committenti. Così in ambito ferrarese era stato confezionato un mazzo di tarocchi (per la loro raffinatezza addirittura attribuiti – ma senza certezza- all'officina del grande Andrea Mantegna!) che facevano spaziare tra condizioni del vivere umano, arti e scienze, pianeti e sfere: chiara la funzione edificante del gioco per un *itinerarium mentis in deum*, dalla carta del "Misero" alla "Prima Causa", Dio stesso.

Così in ambito milanese per la corte dei Visconti si erano confezionati mazzi di tarocchi miniati che mostravano le interferenze e corrispondenze tra quelle carte e il mondo delle arti figurative coeve, pittura e miniatura.

Così in area veneta da Matteo Maria Boiardo con *I cinque Capitoli* ad Aretino con le sue *Carte parlanti* la letteratura utilizzava mazzi di tarocchi per collegare quelle carte ad altrettante personalità del tempo, donne innanzi tutto, che costituivano il nuovo pubblico della stampa; nascevano così collane poetiche di "trionfi" di gentildonne, di "giostre" amorose, di "templi" carichi di imprese ed emblemi per percorsi in "machine" di rappresentazione dei sentimenti umani e dei grandi interpreti di esse nei vari secoli.

Simbolicità e letteratura, coreografie e teatralità, testi visualizzati e proiettati nello spazio, intersezioni tra poesia, pittura, calligrafia, "loci" memorativi. In epoca rinascimentale è sfida di conoscenza inseguire il caleidoscopio della morfologia del gioco, del gioco giocato in mille forme culturali.⁴

A quella aperta stagione, rabelaisiana si potrebbe dire, di trionfo del ludico seguono tempi di ripiegamento, codificazione, repressione.

Il primo Seicento mostra l'impegno, a volte anche ossessivo, a demonizzare quale regno del Maligno l'universo del gioco che, nelle maglie sociali, era esploso in ritmi vertiginosi, a tutti i livelli, con preoccupanti risvolti che esigevano sempre nuove strette normative. Il dilagare del gioco aveva conseguenze pericolose sui singoli soggetti, sui nuclei familiari, sui patrimoni.

A Venezia, in una città metropoli crocevia di incontri e di genti, il gioco poteva anche essere "sale" vitale di piccoli e grandi giri di traffici di denaro; e infatti a Venezia diventava pervasivo in ogni classe sociale, dalla più infima alla più alta, quella di patrizi e dogi stessi. Decine e decine di bandi si

4 Per la bibliografia sull'argomento cfr. Lucia Nadin, *Carte da gioco e letteratura tra Quattrocento e Ottocento*, Lucca 1997.

moltiplicavano per tentare di mettere freno al fenomeno: furono dapprima orali quei bandi, poi addirittura vennero scolpiti sui muri cittadini, come ancor oggi si possono leggere.

Il fenomeno era italiano ed europeo.

Si infittivano allora i “Trattati contro” i giochi per la loro pericolosità, si stigmatizzavano i comportamenti rovinosi che ne potevano seguire: così, per esempio, Angelo Rocca, vescovo romano, citava i tanti casi di immagini sacre sfregiate da giocatori perdenti. Molti facevano voto di non cadere mai più nel vizio e testimonianze del pentimento sono le tante medaglie votive conservate ancor oggi in musei e collezioni private.

Ma non poteva che essere ambivalente la politica di repressione, lo insegnò Venezia, complici eventi epocali: nel 1630 la peste decurtava di un terzo la popolazione veneziana, l'Adriatico era infestato dagli uscocchi, i Turchi premevano sempre più verso occidente e di lì a poco avrebbero attaccato Candia, scoppiava la guerra dei trent'anni. Le casse dello stato potevano anche essere foraggiate con l'abile sfruttamento di private passioni. Fu scelta di lungimiranza economica l'apertura del Ridotto nel 1638, la prima, in assoluto, casa da gioco pubblica. Le ansie moralistiche erano destinate a cedere agli interessi economici di stato e, via via, cresceva l'interesse per incanalare eccessi e colpe verso utilizzi più virtuosi della naturale inclinazione ludica dell'uomo, per trovare i giusti puntelli e dirigerla verso l'area del lecito.

Il fenomeno, anche in questo caso, era italiano ed europeo.

Furono riflessioni di filosofi e pedagogisti a concentrarsi anche sulle tematiche del ludico, basti pensare alle teorie didattiche di un Comenio; e a sviluppare un interesse sempre crescente per l'utilizzo delle immagini come strumenti didattici.

Le carte da gioco diventate ormai oggetti di uso quotidiano potevano acquisire valenze altre, diventare *pictae pagellae* istruttive: i simboli dei quattro semi che nelle carte in uso in varie regioni e nei vari paesi di Europa erano dati da bastoni coppe spade ovvero da cuori picche fiori quadri ecc. potevano essere solo accennati in ogni singola carta e lasciare spazio a immagini di varie discipline; i giovani, maneggiando i vari mazzi, potevano imparare in modo divertente contenuti di storia, di geografia, di mitologia.

Il boom fu ovunque. Si scopriva che l'apprendimento veniva facilitato dalle immagini appunto.

Qualche esempio.

In Francia per il delfino, il futuro Luigi XIV, fu un artista italiano Stefano della Bella a progettare quattro mazzi di carte con incise figure relative alle seguenti discipline: storia dei Re più famosi, delle Regine, delle Favole Mitologiche, della Geografia. L'immagine di ogni carta era accompagnata da una breve scritta illustrativa. Il seme e il numero restavano impressi

in un angolo delle singole carte. Il giovane principe imparava a conoscere protagonisti della storia e della letteratura del passato e a costruire una sorta di atlante dei vari paesi del mondo; le immagini -come teorizzava Comenio- erano strumenti per facilitare l'apprendimento.(fig 1, 2, 3)

Oltre mazzi di carte anche giochi di percorso da tavolo diventavano occasioni didattiche.

Negli stessi ambienti di corte nasceva, per esempio, come gioco da tavolo il *Giuoco d'arme dei Sovrani* ideato da Oronce Finé detto di Brianville gioco per apprendere l'arte del guerreggiare e insieme nozioni di storia e di geografia; veniva presto tradotto in italiano e lo stampatore commentava: "Haud scio an quidquam felicius dicitur, quam quod ludendo discitur" e concludeva "Questi è il fine della presente traduttione, onde resti comunicata così degna fatica alla Repubblica Letteraria d'Italia".

E sempre in Francia appariva anche un gioco di percorso per acquisire i fondamenti di verità religiose: era il *Prix d'histoire sainte ou Figures de la Bible*.

Insomma in tutta la cultura europea era il trionfo della linea pedagogica che finalizzava l'*agon* alla conoscenza.

In area veneta, come si detto, esigenze economiche e processi evolutivi del costume, dal Ridotto di cui sopra agli spettacoli teatrali alle feste di Carnevale sempre più dilatato nel tempo, portavano nel corso del Seicento a legittimare nuove forme del ludico in tutte le sue forme e la cultura di fine secolo veniva invasa dalle più disparate proposte, mentre vari editori veneziani importavano anche versioni di giochi francesi e tedeschi.

Apparvero così giochi ideati dal benedettino Casimiro Freschot: *I preggi della nobiltà veneta*, l'uno con un mazzo di carte da gioco rappresentati stemmi nobiliari, imprese, fregi di sculture; l'altro costituito da un percorso da tavolo contenente immagini geografiche (di cui più oltre), pensato per istruire i giovani figli del senatore Girolamo Michiel: si giocava con i dadi e ogni casella era corredata da una scritta relativa ai fatti di storia antica e contemporanea.

Ma l'esito forse più interessante e originale del Seicento letterario veneziano in materia è rappresentato da una raccolta di biografie femminili tutta affidata ad un mazzo di cinquantadue carte ideato da Giovanni Palazzi nel 1681. Le stesse figure del mazzo corredevano anche il libro accompagnatorio in cui l'autore esponeva ogni singolo episodio o biografia o fatto illustrato.

Il Palazzi era parroco di una chiesa veneziana e insieme storico ed erudito; si dedicò alla raccolta di memorie intorno alla vita di papi, imperatori, re, dogi, rilanciò per la filosofia morale una rilettura della *Commedia* di Dante, divenne storiografo ufficiale di Leopoldo I, fu docente di diritto canonico a Padova, allestì una officina tipografica in proprio ospitando insigni incisori

del tempo e pubblicando opere corredate da illustrazioni di rara qualità. Tutto ciò per dare una idea della sua personalità e dei suoi interessi culturali.

Decise anche di raccontare tutta la storia di Venezia attraverso un mazzo di carte da gioco strutturato su di uno schema che vede, oltre ai quattro assi in lode della città, dogaresse, badesse, patrizie, letterate protagoniste di illustri azioni: la Virtù delle Donne veneziane dunque viene declinata in vari ambiti e nelle sfaccettature molteplici di amore di patria, forza, prudenza, modestia, pietà coniugale materna religiosa, culto delle scienze, delle lettere della poesia. Insomma dimostrava Palazzi quale parte avessero avuto le donne nel costruire la grandezza della Serenissima e quanto avessero concorso a crearne i costumi con le loro doti e le loro capacità.

Nel mazzo di carte di Palazzi era raccontata tutta la storia della Serenissima, che, si sa, era "Regina" dell'Adriatico e nelle strutture di protettorato del suo Stato da Mar rientrava un *commonwealth* di paesi afferenti alla linea di costa che dallo Ionio all'Egeo conduceva verso il vicino oriente. Dalmazia e Albania avevano costituito il primo segmento di quella linea, da sempre terre di confine e perciò strategiche. Proprio nel corso del Seicento la lunga guerra di Candia tra Venezia e l'impero ottomano aveva riportato in primo piano le mire espansionistiche turche sull'Europa; le forze cattoliche in Albania - Pietro Bogdani in primis - avevano sperato in una vittoria veneziana; alla perdita di Creta sancita nel 1669, Venezia doveva nel 1684 affrontare una nuova guerra, l'anno prima i turchi erano arrivati fin sotto le mura di Vienna.

Dunque negli anni in cui Palazzi progetta la sua originalissima storia della Serenissima il fronte est della linea di costa di cui sopra tornava ad essere particolarmente nevralgico e i rinnovati attacchi espansionistici turchi portavano alla ribalta episodi del passato che erano da tempo entrati nel panorama dei miti autocelebrativi del Leone marciano: l'Albania Propria (da non confondere con l'Albania veneta) era stata sempre esaltata in due nodi storici emblematici del secondo Quattrocento: la resistenza più che ventennale ai turchi di Scanderbeg e l'eroica forza di Scutari nei due assedi sferrati alla città. E dunque non stupisce trovare nell'opera di Palazzi proprio due carte, l'asso di coppe e il nove di bastoni, dedicate alla storia dell'Albania.

L'asso di coppe mostra l'imbarcazione mitica veneziana, il Bucintoro e, nel libro che illustra il mazzo, Palazzi ne descrive la struttura impreciosita di fregi e sculture simboliche; si sofferma in particolare a descrivere la statua che era stata posta nella zona di prua del Bucintoro varato nel 1606, dietro a quella della Giustizia: una statua di Scanderbeg che il popolo veneziano aveva da subito soprannominato il "Gigante": tutta ricoperta di lamine d'argento, doveva suscitare meraviglia e stupore. Il messaggio implicito

era che l'Adriatico, "Golfo" veneziano, aveva avuto un co- difensore dalla minaccia turca, che Venezia voleva con quella statua onorare la memoria dell'eroe albanese. Scrive Palazzi ⁵:

Campeggiano nel primo ordine due grandi statue, una della Giustizia l'altra di Scanderbech Principe dell'Albania che co l'armi della Repubblica fu il flagello dei Turchi, onde avendola in vita ed in morte ricevuta per madre, grata la Repubblica in vita co l'armi e con i tesori, in morte co le statue lo riconosce per figlio.

Enfatico, certo, il tono di Palazzi che parla di Venezia-Madre e di Scanderbeg-Figlio, ma rimane preziosa la sua testimonianza: sul Bucintoro l'Albania raccontava a qualunque illustre ospite venisse accolto in città la sua storia e i suoi legami con la potenza marcia, l'Albania mostrava di essere stata parte integrante della antica storia dello Stato da Mar. Venezia *grata* rendeva dunque omaggio al Principe albanese.

(foto 4)

Nello stesso mazzo di carte con cui si poteva, giocando, imparare a conoscere figure femminili importanti nella storia di Venezia, ecco una seconda carta richiamare l'Albania. È il nove di bastoni in cui si celebra Scutari, la tragica storia del sacrificio di tanti suoi cittadini negli assedi turchi degli anni settanta del Quattrocento, la virtù morale delle sue donne, i principi della loro fede cattolica. Scrive Palazzi, citando Giovan Battista Cipelli Egnazio:

...Di cento donne scutarine ...fuggitive affamate...non si trovò una che morisse impudica... e questo è figurato nell'armellino, il quale più tosto elegge di morire che di perdere il suo candore o nella tortora, che giammai contamina l'onore e la fede del primo matrimonio.

Le vedove scutarine emigrate a Venezia dopo il 1478/79 con i loro figli, erano divenute dunque simbolo di moralità di vita, testimoni della sacralità del vincolo matrimoniale. Nella vita veneziana del tempo, contrassegnata da piacevolezze e da frequenti licenze, quel gruppo di donne scutarine dovette far parlare, dovette diventare appunto caso e modello da segnalare nella storia del costume cittadino.

(foto 4)

Dunque nel corso del secolo XVII più che a insistere a demonizzare il mondo del ludico era prevalso l'interesse a sfruttarlo nelle sue potenzialità educative, anche in rapporto a macroscopici cambiamenti di costume.

Si moltiplicavano lotti e lotterie in capitali del commercio e della finanza quali Venezia, Genova, Amsterdam, Parigi, Londra, Madrid. A Parigi furoreggiava la *Loterie royale*, a Londra la *Million Lottery* era inaugurata nel 1694. Cresceva la diffusione del gioco d'azzardo, pienamente funzionale

5 Nelle citazioni dall'originale l'ortografia si è ammodernata.

alla economia di stato.⁶

Il mondo del ludico si offriva a svariati studi teoretici che inauguravano il secolo successivo.

Il gioco veniva collegato al diritto, alla morale, si scrivevano *Trattati e Riflessioni, Dissertazioni* anche teologiche; pienamente d'accordo col gioco un Voltaire, più critico un Rousseau, entusiasta un Casanova. Continuava l'interesse a trasporre su mazzi di carte da gioco diverse discipline, quali la cultura militare o la genealogia e la storia dei blasoni nobiliari. (fig 5)

La cultura europea maturava un interesse nuovo per i concetti di caso, casualità, probabilità, matematica, speranza e nasceva una vasta produzione epistemologica. Così il matematico francese De Moivre scriveva *The doctrine of chance* che diventava un caposaldo della letteratura successiva del settore.⁷ Così a Venezia l'abate Giammaria Ortes studiava combinazioni e probabilità con puntuali analisi matematiche.

Nella Venezia settecentesca pareva che tutta la società fosse febbricitante, professionalizzata ormai come centro turistico e come capitale europea dell'azzardo. I ritrovi da gioco, decine e decine, erano ovunque, il gioco diventato pervasivo di ogni ceto sociale, finì con il rappresentare via via anche una grave minaccia della stabilità sociale.

E non piacque proprio al pubblico vedersi rappresentato nella commedia di Carlo Goldoni *Il Giuocatore*, in cui il commediografo veneziano mostrava la patologia esasperata del protagonista, per il quale il gioco era crisi, ossessione.

Si dovette correre ai ripari con una legge che sancì la chiusura nel 1774 della casa da gioco pubblica, il Ridotto, divenuto il luogo simbolico del gioco come passione rovinosa e nevrosi.

Era necessario recuperare la dimensione positiva e sana degli impulsi ludici e ci pensarono ancora una volta a farlo filosofi ed educatori.

Proprio sul finire del Seicento a Verona monsignor Francesco Bianchini aveva progettato una *Istoria Universale provata con Monumenti e figurata con simboli degli antichi*, che veniva data alle stampe nei primi decenni del Settecento. In essa, in tre macro sequenze, l'autore narrava le vicende di cinquantasei secoli, dalla creazione del mondo all'impero di Carlo V. A supporto del ponderoso contenuto, allo scopo di facilitare l'apprendimento dei giovani, Bianchini corredeva il lavoro con numerose tavole illustrate, allestiva mazzi di carte da gioco su cui memorizzare eventi e personaggi, creava giochi di percorso con caselle da raggiungere con l'uso dei dadi.⁸

6 AA VV, *Lotteries in Europe Five centuries of history*, Bruxelles, 1994.

7 A. De Moivre, *The doctrine of change: or a method of calculating the probabilities of events in play*, London, 1738.

8 Donatino Domini, *Giochi a stampa in Europa dal XVII al XIX secolo*, Ravenna, Longo Editore, 1985. Contiene la riproduzione di splendidi esemplari conservati alla Biblioteca

Il gioco, si diceva, diventava centrale in tutta la cultura settecentesca.

Eruditi e storici recuperavano anche lo schema dei giochi dell'oca, che tanto diffusi erano nelle pratiche di vita quotidiana, e li riutilizzavano per diffondere le discipline più varie.

Nell'entroterra veneto, nell'area di Bassano del Grappa, una grande impresa, quella dei Remondini raggiungeva l'apice di una mirabile produzione che spaziava dalle incisioni di lusso alle stampe popolari, da carte da parati a stampe religiose, da atlanti a giochi di ogni tipo, con una fitta rete di distribuzione che raggiungeva i quattro continenti. A Venezia città molte officine tipografiche si specializzarono nella stampa di giochi, di storia e di geografia innanzi tutto e fra questi alcuni erano destinati a festeggiare l'elezione di un nuovo doge per far annoverare il neo eletto tra i personaggi illustri della storia.

Si citano qui due esemplari di pregio, conservati nel Museo Correr della città, nei quali si è rintracciata anche la presenza dell'Albania.

Il primo.

Si tratta di un gioco di "storia universale" che inizia da Adamo e dal diluvio per snodarsi nei secoli fino a giungere alla casella di arrivo con il ritratto del doge in carica: Alvise Mocenigo, eletto nel 1722 e rimasto in carica fino al 1732: è l'arco temporale che permette di datare anche il gioco. Le regole erano illustrate in un libretto accompagnatorio non ritrovato. Editore Cristoforo Zane. (foto 6)

Si imparava la storia giocando, si legge nella specifica intestazione: *Quadro cronologico della istoria universale in forma di giuoco*: ci volevano due dadi e si metteva all'inizio una posta che guadagnava il primo che giungesse alla casa del Doge.

Tutte le tappe del percorso si snodano ad anello attorno a un riquadro centrale che fa da cornice, per così dire, al percorso stesso e in cui sono inanellati i nomi degli *"Uomini Illustri nella storia universale"*: una lettera alfabetica collega quei nomi a caselle del percorso. inizia la lista da Matusalemme per richiamare via via filosofi greci, poeti e uomini politici romani, protagonisti della storia e del pensiero religioso medioevale, artisti e pensatori del Rinascimento, filosofi letterati scienziati uomini d'arme. Bene, ecco in tale galleria una icona è riservata a "Uniade e Scanderbegh": il Castriota veniva dunque catalogato tra i massimi di ogni tempo, era inserito nel Pantheon degli illustri protagonisti che era obbligo conoscere. (foto 7, idem, particolare)

Classense di Ravenna, con riflessioni introduttive sull'accumulo di significati e di nozioni presenti nei giochi dell'oca, sul loro valore storico-antropologico. Da segnalare, tra i tanti, i giochi francesi sulla morale del Vecchio Testamento, ovvero quelli olandesi e tedeschi con spaccati di costumi del tempo. Ricca è la raccolta di stampe in materia nella biblioteca del Museo Correr di Venezia.

Il secondo esempio.

E' un gioco di geografia del secondo Settecento.

Fu stampato nella officina tipografica Parè, la stessa da cui uscì il gioco di Giovanni Palazzi di cui sopra; fu ideato da Casimiro Freschot, benedettino, precettore dei figli del senatore Girolamo Michiel. Si è dunque nell'ambito dei giochi didattici che allora conoscevano una vera e propria esplosione. Il grande tabellone è ripartito in 160 caselle di cui 7 centrali occupate, oltre che da qualche indicazione di percorso, dalla immagine della pianta di Venezia: perché è Venezia, ovviamente, il traguardo da raggiungere. (fig 8) Compare nella parte superiore del tabellone la dedica a firma di Freschot e quattro riquadri con i continenti: Asia, Europa, Africa, America.

I criteri di attuazione del percorso sono quelli del tradizionale gioco dell'oca: ogni partecipante avrà un contrassegno, ci sarà una piccola posta iniziale in denaro che servirà per suddividere i regali previsti all'arrivo in determinate caselle, ad ogni tappa del percorso il giovane giocatore dovrà leggere a voce alta quanto vede scritto: nomi di fiumi, di città, struttura politica degli stati, religione. Ci saranno, nel percorso, tappe pericolose – equivalenti al pozzo/prigione del gioco dell'oca- quali, per esempio: il mare dei corsari di Tripoli o le terre africane prossime al capo di Buona Speranza o i confini del Canada: tutti luoghi in cui si potrà diventare schiavi o essere assaliti con pericolo stesso di vita. Proprio l'incontro/scontro con "Barbari" renderà accidentato, avventuroso il gioco: la paura che il getto di dadi faccia capitare in aree geografiche rischiose diventa occasione di sperimentare il gusto del rischio e innescare battute tra i partecipanti.

La numerazione delle caselle, partendo da sinistra in basso per risalire verso destra via via sino al centro, Venezia, segue il criterio alfabetico, comincia da: *ABISSINIA in Africa ha il Preteriano Gran Negus Imperatore è cristiana* numero 1, quindi *ACHAIA e MOREA parti dell'antica Grecia sotto l'impero Ottomano*, numero 2, quindi *ALBANIA MACEDONIA TESSALIA e EPIRO dell'Imperio Ottomano di Religion Mahomettana*, numero 3, (foto 9, idem, particolare) e così via. Nel caso che ci interessa, Freschot presenta zone dell'impero ottomano qualificandole con la loro specificità storica: nell'Albania segna le città di Scutari Durazzo Valona, nell'Epiro segna Perga. Era gioco di geografia, certo, ma anche di storia là dove il richiamo era alle trasformazioni avvenute nei secoli e non doveva essere casuale, nelle intenzioni dell'ideatore, dare rilievo a località che avevano fatto strettamente parte dello Stato da Mar di Venezia. Perciò non poteva mancare l'Albania con la sua cintura costiera e i due giovanetti Michiel dovevano conoscere i nomi di città albanesi la cui storia era stata direttamente intrecciata a quella marciata.

Nel secondo ottocento, nel 1870, Nicolò Tommaseo, curando una riedizione del lavoro già citato di Bianchini, esprimeva di esso un giudizio

entusiastico: *Ecco dunque un prete che... propone a' laici nuove carte da giuoco, le quali fra il giuoco insegnino qualche cosa. il Canonico veronese , per altre vie da quelle di Vico, era giunto ad avvertire le arcane armonie tra idea e simbolo, tra parola e immagine, tra i fatti e le fantasie, tra il mondo storico e il mondo poetico...e fa del simbolo una ricreazione educatrice, un ammaestramento giocoso.*

Le osservazioni di Tommaseo richiamavano le tre “guise” della filosofia di Giambattista Vico: il senso, la fantasia, la ragione logica e bene possono estendersi al variegato mondo dei giochi sei-settecenteschi fin qui considerati: in essi l'idea si calava nelle forme sensibili rappresentate coinvolgendo la ragione il sentimento e l'emozione dei partecipanti, creando dunque, nella variegata gamma di proposte contenutistiche, anche implicazioni educative e morali, restituendo così il gioco alle sue potenzialità positive.

Che anche l'Albania sia stata presente in quel mondo è diretta conseguenza della centralità ad essa assegnata nella memoria storica della Serenissima che, pur negli intenti autocelebrativi delle stagioni più felici della sua potenza, rinverdi sempre nel tempo il ricordo della “sua” Albania e della “sua” Scutari in particolare.

E, oltre l'area veneziana, la presenza specifica di Scanderbeg tra gli uomini più illustri della storia di tutti i tempi e di tutti i luoghi evidenzia come allo stratega albanese fosse universalmente riconosciuto dalla cultura occidentale il ruolo di primo piano che lui aveva avuto, e con lui lo stato di Albania che era andato creando, nello scenario politico mediterraneo ed europeo del secolo XV.



1. Gioco di carte per Luigi XIV: Gioco dei Re.



2. Idem, Gioco delle Regine.



Hongrie

Avec la Transylvanie, située deçà, et de là le Danube, entre la Croatie, Serbie, Pologne, Russie, Valachie, et Moldavie. fertile. Villes, Budas, Belgrade, Strigonia. Au. le Danube, le Sava, et la Draue.



Espagne

Stérile et mal peuplée en plusieurs lieux, séparé de la France par les Pyrénées, du reste entouré de la mer. Prou, Castille, Valence, Murcie, Grenade, Andalousie, Algarve, Portugal, Galice, Léon, Asturie, Biscaye, Guipuscoa, Navarre, Aragon, Catalogne. Villes Madrid, Séville, Barcelone, Val. Sag et Breda, Guadalupe, Guadalquivir.



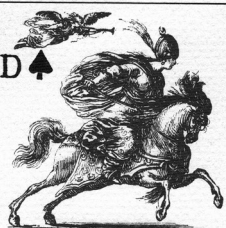
Afrique

La seconde partie du monde, située vers le midi, sous la zone brûlée, ses pays sont stériles et peu habités, excepté vers les côtes et en quelques lieux, ses peuples sont noirs ou baxanex.



Dalmatie

Ou Esclavonie, ou Ilirie, s'étend le long de la mer Adriatique, vis à vis de l'Italie, jusques a la Macedoine. Comprend l'Albanie, la Croatie et la Bosnie. Villes, Spalato, Raguse, Scutari.



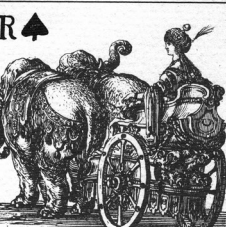
Turquie

Autrement Natolie ou Asie mineure. fertile, située entre le pont Euxin la mer Noire, et l'Euphrate. Prou, Pont, Bithynie, Paphlagonie, Lycie, Galatie, Paphlagonie, Cappadoce, Cilicie. autrefois pleine des plus belles Villes du monde. Villes, halys, Scamandre, Xanthus, Cicus, Herminus, et M. mère.



Persie

Empire du Sophy, entre celui du Turc, les Tartares, les Indes et le Golphe Persique. Prou, Médie, Susiane, Mesopotamie, Perse, Parthie, Hyrcanie, Bactriane, Paropamisde, Drangiane, Germanie. Villes, Sauras, Babylone, Ormus, Hui, Grus, Amphyse, Tygres, Araxes, Euphrate.



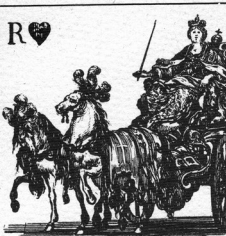
Asie

La troisième partie du monde, située vers l'Orient, sous la zone tempérée et la froide, ses pays sont délicieux et fertiles, et portent des fruits merveilleux, lencens, les especeries, l'or, les perles et les diamans.



Serbie

Avec la Russie, Valachie, Moldavie, Bulgarie, et la France, situées entre la Moscovie, la Pologne, la Hongrie et la Grèce, et séparés de l'Asie par le Bosphore. Villes, Sanderovie, Zuccauia, Sophie, et Constantinople. Située au Bosphore. Au. le Danube.

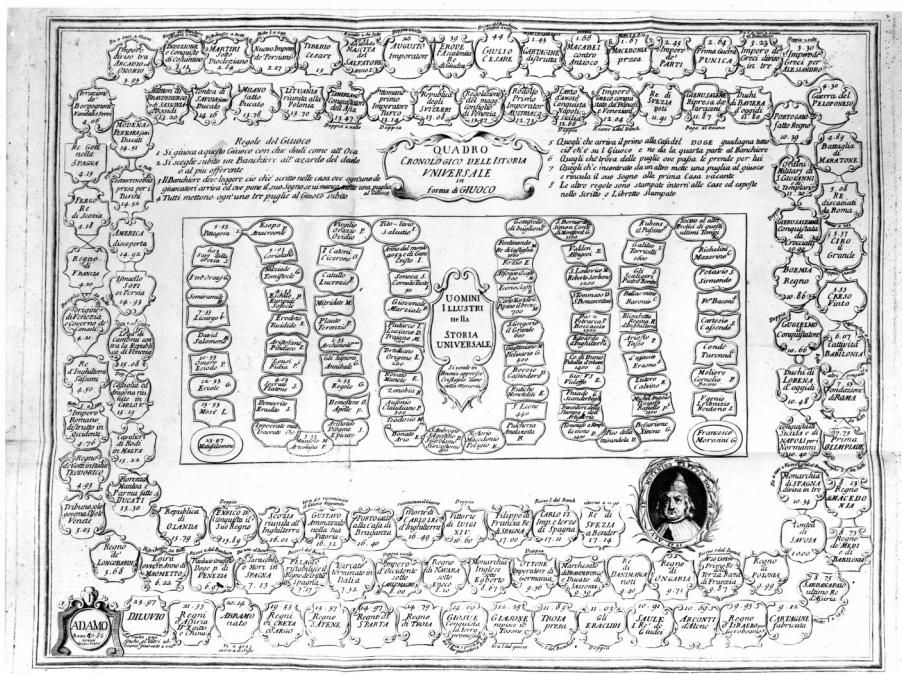


Europe

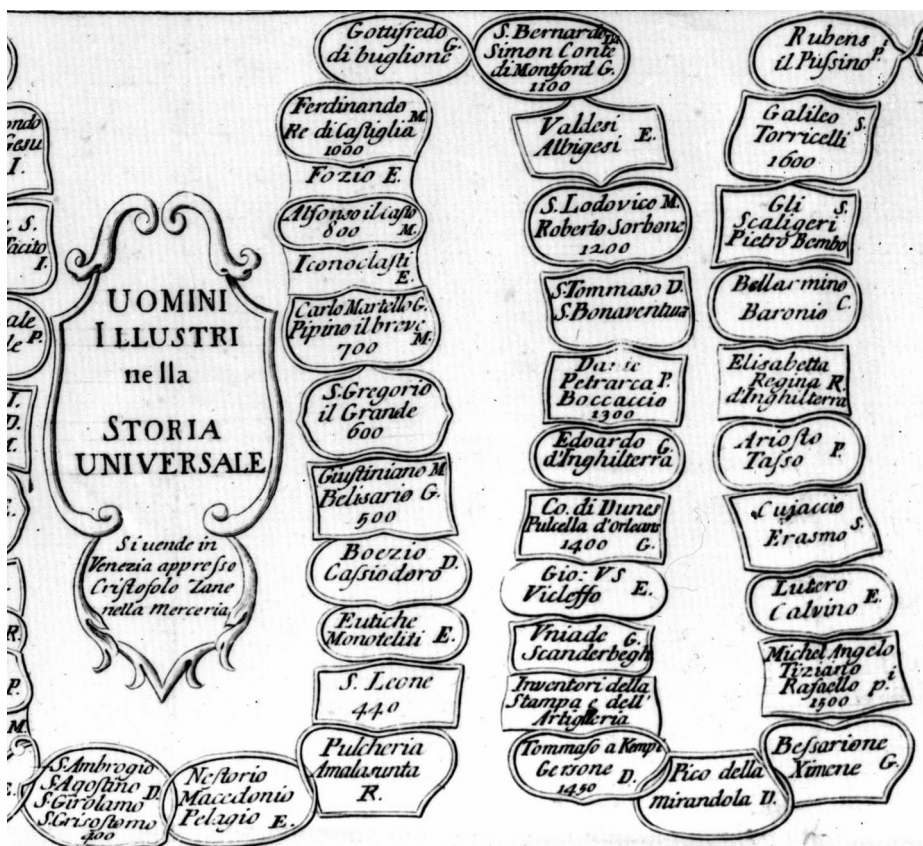
La moindre mais la première partie du monde, pour sa fertilité, et pour la valeur, civilisation, renommée et multitude de ses peuples, et pour estre le siège de la Christianité. Elle est située vers le Septentrion, sous la zone froide et la tempérée.



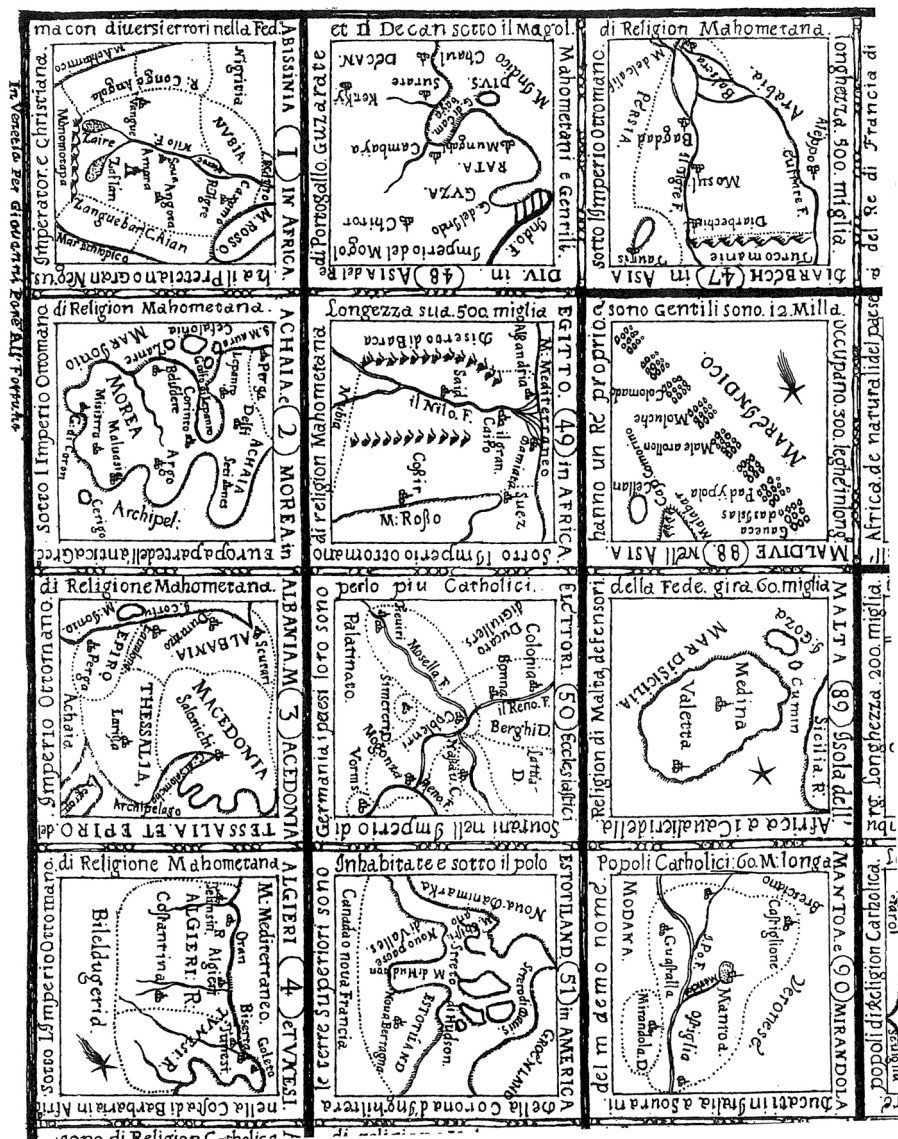
4. Giovanni Palazzi, *La virtù in gioco*, 1681: Asso di coppe: il Bucintoro;
Nove di Bastoni: Donne di Scutari.



6. Gioco di Storia universale, Venezia, 1722 c.a.



7. Idem, particolare, Scanderbeg.



9. Idem, particolare, Albania.