

Ludica

**Ludica. Annali di storia  
e civiltà del gioco**  
26, 2020

*direttore*  
Gherardo Ortalli

*comitato scientifico*  
Alessandro Arcangeli (Università di Verona)  
Maurice Aymard (École des Hautes Études en Sciences Sociales, Paris)  
Piero Del Negro (Università di Padova)  
Thierry Depaulis (The International Playing-Card Society)  
John McClelland (University of Toronto)  
Gherardo Ortalli, presidente (Istituto Veneto di Scienze,  
Lettere ed Arti, Venezia)  
Alessandra Rizzi (Università Ca' Foscari Venezia)  
Bernd Roeck (Universität Zürich)  
Laurent Turcot (Université du Québec à Trois-Rivières)  
Manfred Zollinger (Wirtschaftsuniversität Wien)

*redazione e segreteria redazionale*  
Patrizia Boschiero (coordinamento e supervisione editoriale)  
Alessandro Arcangeli, Alessandra Rizzi (redazione scientifica)  
Chiara Condò (revisione testi, impaginazione, segreteria di redazione)

*traduzioni e revisioni linguistiche*  
Frédéric Chatail, Jesko Kleine, Esperanza Marrodán Ciordia,  
John Millerchip

Tutti i contributi pubblicati in «Ludica» vengono sottoposti a valutazione e revisione da parte del comitato scientifico e della redazione della rivista; i saggi, a partire da questo volume, sono inoltre sottoposti a revisione anonima tra pari a singolo cieco.

La pubblicazione degli annali è prodotta in collaborazione dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche e dall'editore Viella.

I diritti sono della Fondazione Benetton Studi Ricerche.

La Fondazione Benetton Studi Ricerche è disponibile a regolare eventuali spettanze per le immagini delle quali non sia stato possibile reperire la fonte.

La redazione declina ogni responsabilità per i materiali inviati in visione non espressamente richiesti.

Pubblicazione scientifica annuale, autorizzazione del tribunale di Perugia n. 32/95 del 14 luglio 1995.

Direttore responsabile:  
Gherardo Ortalli.

ISSN 1126-0890  
ISBN 978-88-3313-737-7

*abbonamento annuale*  
per l'Italia euro 40  
per l'estero euro 45

*direzione e redazione*  
Ufficio edizioni - Ludica  
Fondazione Benetton Studi Ricerche  
via Cornarotta 7-9, I-31100 Treviso  
tel. + 39 0422.5121  
fax +39 0422.579483  
Ludica@fbsr.it, www.fbsr.it

*distribuzione*  
Viella (coeditore)  
via delle Alpi 32, I-00198 Roma  
tel. +39 06.8417758  
fax +39 06.85353960  
info@viella.it, www.viella.it

*Referenze sulle illustrazioni*  
p. 16, fig. 9: Città del Vaticano, Biblioteca Apostolica Vaticana, ogni diritto riservato, autorizzazione prot. 2020/1478/S-E998 dell'11 novembre 2020; pp. 38-43, figg. 6-7, 9-13: gentilmente fornite dall'autrice Esther Merino; pp. 46-47, 49, figg. 15-17, 19: dai fondi della Biblioteca Nazionale di Spagna; p. 79, fig. 11: gentilmente fornita dall'autore Thierry Depaulis; p. 89, fig. 3: RMN-Grand Palais (Musée du Louvre), fotografia di Tony Querrec; p. 90, fig. 5: fotografia di Eric Livak-Dahl; p. 92, fig. 7: fotografia di Wolfgang Rieger; p. 101, fig. 2: fotografia Scala Firenze; p. 109, fig. 2: Milano, Fondazione Piero Portaluppi,

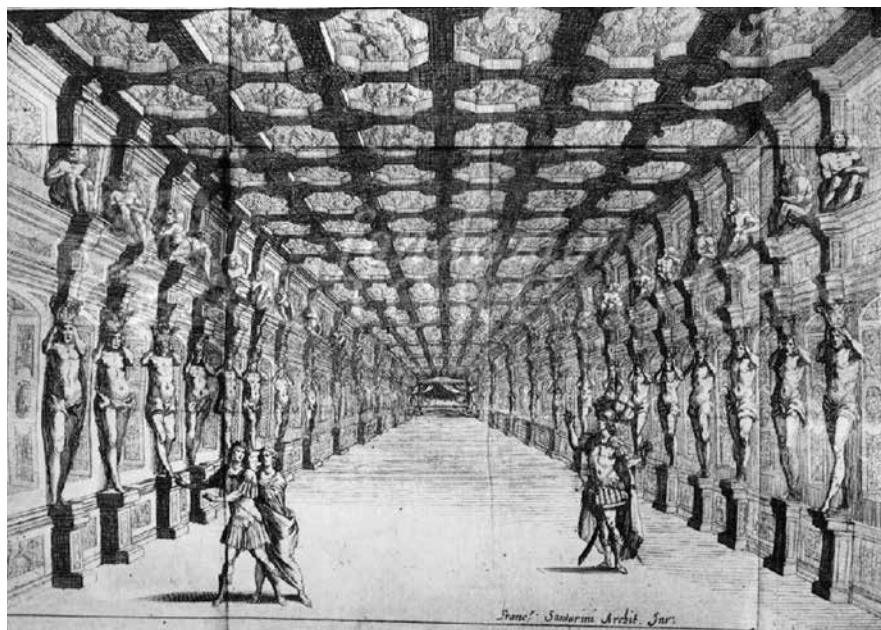
per gentile concessione; p. 111, fig. 4: Società Italiana degli Autori ed Editori-SIAE; p. 112, fig. 5: haftmann-shop.de; p. 113, fig. 6: fotografia di Zindman/Freemont; p. 113, fig. 7: Bethany (CT), The Josef and Anni Albers Foundation; Parigi, Collection Centre Pompidou; New York, Metropolitan Museum of Art; p. 115, fig. 9 (Robie House): Scottsdale (AZ) Frank Lloyd Wright Preservation Trust; pp. 120-121, figg. 2-3: Amsterdam, Rijksmuseum, inv. RP-P-1887-A-11470; p. 122, fig. 4: per gentile concessione della Galleria Antiquaria Rigoletto di Mantova; pp. 129-137, figg. 1-10: Roma, Lumar; pp. 138-141, figg. 1-5: fotografie di Barbara Rigon, Dario Avigo, Massimo Samaritani, Franco Drocco, Antonella Susana.



## Sommario / Contents / Index / Inhalt

7	Matteo Sartori, <i>La ludicità nel Decameron visualizzato tra manoscritti e prime edizioni a stampa</i>	142
21	John McClelland, <i>Penser et écrire le sport à l'époque prémoderne (XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècles): modes et parallèles italiens et français</i>	142
35	Esther Merino, <i>Escenarios de poder en el Seicento. La escenografía veneciana de fin de siglo y su proyección europea. Francesco Santurini</i>	143
50	Manfred Zollinger, <i>London 1662: die erste Lottowerbung und ein Lottoflop</i>	145
69	Thierry Depaulis, <i>Manoury, les dames «à la polonoise» et les cafés parisiens, deuxième moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle</i>	147
83	<b>Premio Gaetano Cozzi 2020</b>	
85	Francisco Javier Bran García, <i>El espacio de lo lúdico en la primera enciclopedia. Manifestaciones del juego en la Historia Natural</i>	149
97	Mattia Corso, <i>Ballare col corpo. Tentativi di ricostruzione di balli popolari del Cinquecento veneto</i>	150
108	Marco Felicioni, <i>Una giocosa progettualità. Breve fenomenologia del gioco in architettura e dell'architettura del gioco</i>	153
117	<b>Schede / Observations / Fiches / Karten</b>	
119	<i>Occasioni ludiche. Gioco e scrittura del gioco nella tradizione letteraria italiana: Paolo Procaccioli, Pasquino a i cardinali che giocano a le carte</i>	155
124	Gherardo Ortalli, <i>A Veronese for charity: notes on a lottery</i>	157
129	Stefania Baldinotti, Cinzia Marchesini, Anna Luce Sicurezza, <i>Giochi di carta: il Gabinetto delle stampe dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale</i>	160
138	<i>Giochi tradizionali</i> , a cura dell'Associazione Giochi Antichi di Verona: <i>In giro per l'Italia con bålne e balòn</i>	164
	<b>Libri / Books / Livres / Bücher</b>	
	<i>Playing with the past. National conference on ancient and medieval Indian board games. 1st &amp; 2nd June 2019</i> , edited by Raamesh Gowri Raghavan and Dnyaneshwari Vinayak Kamath, review by Jacob Schmidt-Madsen	
	Sophie Caflisch, <i>Spielend lernen. Spiel und Spielen in der mittelalterlichen Bildung</i> , review by Josef Pauser	
	Diego D'Elia, <i>Il codice Vittorio Emanuele 273 della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma: analisi storico-culturale e codicologica</i> , recensione di Giuseppe Crimi	
	Diego D'Elia, <i>Il codice Vicenza, Biblioteca Civica Bertoliana, ms. 1475. 'Catalogo di tutte le edizioni di autori che hanno trattato sopra il Giuoco degli Scacchi'</i> , Rezension von Manfred Zollinger	
	<i>Games and game playing in European art and literature, 16th-17th centuries</i> , éd. Robin O'Bryan, compte-rendu de Thierry Depaulis	
	<i>Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app</i> , a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, recensione di Gherardo Ortalli	
	<i>Pratiques de la pensée en danse. Les Ateliers de la danse</i> , edited by Marian del Valle, Bianca Maurmayr, Marina Nordera, Camille Paillet, Alessandra Sini, review by Alessandro Arcangeli	
	Antonella Stelitano, <i>Donne in bicicletta. Una finestra sulla storia del ciclismo femminile in Italia</i> , recensione di Marco Fincardi	
	Antoine Bourguilleau, <i>Jouer la guerre. Histoire du wargame</i> , compte-rendu de Thierry Depaulis	
	<b>Riassunti / Summaries / Résumés / Zusammenfassungen</b>	
	<b>Autori / Authors / Auteurs / Autoren</b>	





1. Francesco Santurini, de *Fedra Incoronata*, 1662, acto II, escena 17, *Galleria Reale* (detalle).

### Introducción

Es inconcebible para la comprensión de la escenografía del fin de siglo (XVII) no adentrarse en la sociología del espectáculo veneciano, de la misma forma que era imposible iniciar este recorrido sin comenzar por la génesis florentina. La celebración lúdica que termina dando como resultado una ciudad plagada de teatros es un espacio urbano en ebullición, que puede considerarse como “fenómeno artístico colectivo”, fruto de una “cultura ciudadana participativa”.

El ciclo oficial de celebraciones en Venecia comenzaba la Cuaresma y después, durante el Lunes de Pascua, las distintas compañías de actores se repartían los papeles, decidían el repertorio y esperaban las fechas de las representaciones asignadas por el gobierno de la ciudad, que se convertía en un centro de atracción para un gran número de artistas de los distintos sectores de las artes escénicas. El otoño comenzaba después del Día de Difuntos, el 2 de noviembre y el 11, fiesta de San Martín, cuando terminaba el calendario de la recolección agrícola y los nobles regresaban de sus villas suburbanas para integrarse en la actividad urbana, donde el espectáculo era la ocasión propicia para hacer ostentación del estatus social. Tras el breve lapso inactivo de la Navidad, el proceso comenzaba con el Carnaval, que se disfrutaba con enorme intensidad en todos los sectores de la ciudad, porque era una explosión catártica de los sentidos previa al inicio de la vigilia de la Ascensión. Eso sin mencionar la cita ineludible del propio día de las Ascensión, en la que se escenificaba el matrimonio metafórico de la ciudad con el mar, mediante la navegación triunfal que el *dux* realizaba por la laguna, entronizado sobre el *Bucintoro*.

A comienzos de la centuria, la República de Venecia era uno de los estados italianos más ricos, gracias al comercio ultramarino y con el lejano oriente. Además, la habilidad diplomática de sus gobernantes les permitió una cierta autonomía e independencia con respecto a las presiones de las potencias europeas del momento, incluyendo la corona española, a lo que también contribuyó el férreo control sobre el Adriático y zonas orientales del Mediterráneo, pese a haber perdido en

2. Francesco Santurini, de *Fedra Incoronata*, 1662, acto 1, escena 1, Atrio del Pallazzo Reggio [sic].



2

1645 el dominio de Candía en la isla de Creta, uno de sus enclaves estratégicos para controlar el tráfico marítimo e igualmente logró salir bastante bien parada de la Paz de Westfalia (1648), con la que se rubricó la Guerra de los Treinta Años.

A diferencia de otras sedes cortesanas italianas, en Venecia el espectáculo estaba ligado a una serie de celebraciones que se repetían en determinadas fechas del calendario y que eran presididas por el *dux*, como máximo dirigente del Estado. Sin embargo, el mayor impulso vino dado por iniciativas particulares, en la organización de eventos festivos, tanto como en la construcción de edificios teatrales, de los que llegó a haber ya en el siglo XVII un número nada desdeñable, donde se ensayaron las nuevas fórmulas en la decoración escénica y de donde se expandieron a otras zonas europeas, por quienes fueron a la vanguardia de estos temas, precisamente la actividad masiva que solicitaba un público cada vez más ávido de soluciones cada vez más ingeniosas.

A partir de 1581 se abrieron dos teatros, con sede permanente, el Tron y el Michiel, donde el control de la moralidad era más laxo, sobre todo en el caso de la comedia, dado que no llegaba la mano de la administración burocrática, sobre todo a instancias de los Jesuitas (especialmente sensibles a la heterodoxia tras la sonrisa, que tan magistralmente relató Umberto Eco en *El nombre de la rosa*), con el mismo rigor que en la calle, teniendo en cuenta además que el público podía entrar escondido detrás de la máscara anónima. Son los mismos años, a final de siglo, en los que se fueron asentando las compañías profesionales de la llamada “Commedia dell’Arte”.

Otro aspecto a señalar en el florecimiento del espectáculo veneciano fue la multiplicación de organizaciones académicas, desde mediados de siglo, desde alguna de las más tempranas como la de los *Pazzi Amorosi* (1593), los *Riuniti* (1593), a otras más tardías como la Academia de la Fama a comienzos del siglo XVII. Todas ellas fueron buscando una ubicación más o menos recurrente, que culminó, en algunos casos, en asentamientos consolidados sobre los que terminaron edi-



3

ficándose teatros con una enorme raigambre, como el Campo dei Tezoni, detrás del convento de SS. Giovanni e Paolo. La construcción de sedes permanentes trajo consigo igualmente la imposición de órganos de control gubernamental por parte del Consejo de los Diez, para minimizar incidentes, así como de la Inquisición, que tenía especial interés por mantener vigilancia para que no se relajaran las buenas costumbres en estos sitios.

Después de las tentativas para crear una tipología arquitectónica teatral propia, con la Loggia di Giovanni Maria Falconetto y de la experiencia de Palladio en Vicenza, se fue focalizando el interés por los asuntos del espectáculo y de las artes escénicas, en Venecia, en la segunda mitad del siglo XVII, bajo la denominación unitaria del “teatro de sala”. En todo caso, los teatros que fueron surgiendo, con sede permanente, fueron propiedad de algunas de las familias más relevantes, los Tron, los Vendramin, los Giustiniani y los Grimani, quienes se ocupaban, además, de la gestión, como una parte más de la administración de sus negocios, como lo fueron los Medici en Florencia o los Bentivoglio de Ferrara. Es igualmente interesante ver cómo se produjo el proceso de la fábrica de los nuevos teatros. El análisis de la documentación arroja nuevos datos sobre uno de los casos más significativos, como es el famoso *Novissimo*, encargo de los hermanos de SS. Giovanni e Paolo, de cuyo diseño y construcción se ocupó Giacomo Torelli, no sin una batalla bastante sangrienta en la competencia con Giovanni Burnacini, en una empresa que fue garantizada por Gerolamo Lapoli como *conduttore* o empresario, respaldado a su vez por tres patricios, Gerolamo Lando, Giacomo Marcello y Giacomo da Mosto<sup>1</sup>.

### El “mundillo” del teatro y sus escenógrafos. “Il Beccari” y Santurini “el Bávvaro”

Francesco Melosio escribió en 1642 el libreto de *L'Orione*, con música de Cavalli, para el Teatro del Moisè que, sin embargo, no se representó hasta 1653, en Mi-



4



5

3-4. Francesco Santurini, *Reggia di Nettuno in fondo al mare*, de *Fedra Incoronata*, 1662, acto I, escena XII (fig. 4, detalle).

5. Francesco Santurini, *Facies externa hippodromi monacensis*, título de la estampa en la que se refería al edificio en el que se erigió el teatro para la celebración del torneo, *Antiope giustificata [...] Attione seconda degli applausi fatti alla nascita dell'Altezza Ser.ma Massimiliano Emanuele*, Múnich 1662.

I. MANCINI et al. 1995.

6. Francesco Santurini, de *Antiopa giustificata*, 1662. Anticipándose a impactantes diseños escénicos, como los de Lodovico Burnacini para *Il Pomo d'oro en Viena* (1668), en este de Santurini se puede ver un impactante mascarón infernal al fondo de la composición de la gruta, reformulación de modelos iniciados por Bernardo Buontalenti y Giulio Parigi en la Florencia del primer cuarto del siglo XVII.

7. Francesco Santurini, de *Antiopa giustificata*, 1662. Diseño de decoración escénica para la denominada "Comparsa de Teseo", acompañado de Furias y demás monstruos infernales, entre los que se citan dragones y la mítica Quimera.



6



7

lán. La razón oficial fue la falta de tiempo disponible de Cavalli para su montaje esa temporada, aunque no está muy clara la razón de infortunio de esta obra, quizás las intrigas y pendencias habituales aunque el propio autor apuntaba la razón de que no era muy partidario de la sobrecargada maquinaria escénica habitual (a manera de efectos especiales) por considerarla superflua, a la que el ávido público veneciano se había ido acostumbrando.

Se comparaba con una corte escuálida de una reina lo que debía ser un rico acompañamiento en el aderezo de la puesta en escena, si bien, el texto contemplaba una decoración escenográfica que se atribuye a Gaspar Beccari. Se trata de un caso excepcional (del que se encuentra un ejemplar en la Biblioteca Nacional de España), teniendo en cuenta que la tendencia frecuente era la de ir acoplando las historias a las cada vez más complejas decoraciones y maquinarias escénicas. Como también el propio argumento, o mejor dicho el personaje principal, no era uno de los habituales precisamente dentro de la temática mitológica, convertida en fuente de inspiración primordial del teatro de la época moderna. Melosio decidió satirizar una de las narraciones de Ovidio, en una especie de parodia de los enamoramientos divinos, con tramas cruzadas entre el gigante Orión, Diana y Aurora, y encima en el seno de uno de los santuarios más sagrados según la creencia grecolatina, ya que se ambientaba en la isla de Delos, donde se supone que había nacido Apolo y quizás era la forma que tenía el escritor de justificar las licencias en la conducta de los venecianos en las fiestas asociadas con el espectáculo, por ejemplo, en Carnaval. Entre poco y nada se sabe del diseño escenográfico ni de la biografía de su creador, salvo apenas su nombre, que habría formado parte del ambiente igualmente transitado por Torelli<sup>2</sup>, Burnacini o Guitti y que habría ideado algunas decoraciones en la línea de las que aparecían en obras de sus colegas, como el *Bellerofonte* (1642) de Torelli, con la escena de la fragua de Vulcano y una no menos recurrente Boca del Infierno, cuya iconografía quedó sacralizada en la de Lodovico Burnacini para *Il Pomo d'Oro*<sup>3</sup> (1668). Pese a todo, debió considerarse poco original para los exquisitos paladares del público veneciano, de manera que el montaje de su representación se retrasó a 1653, en Milán, para conmemorar la elección de Fernando IV como Rey de Romanos.

2. BJURSTRÖM 1961.

3. MERINO 2008.

4. CRANACH-SICHART 1935.

5. En el caso de esta otra dinastía de afamados escenógrafos venecianos, los Mauro, se considera al padre, Francesco, el cabeza de familia, quien se habría formado, trabajando junto a otros dos ilustres escenógrafos de idéntico origen, Francesco Santurini e Ippolito Mazzarini, en la reestructuración del *Opernhaus* de Múnich para los Electores Bávaros y en diversos montajes para los Grimani, propietarios del Teatro de SS. Giovanni e Paolo, respectivamente, incorporando al "equipo", primero al hermano mayor, Gaspare y después a los otros dos hermanos, Pietro y Domenico. Refrendados por dichos contactos llegaron los Mauro, recomendados a la corte parmesana, como "inventores y pintores de escena". Precisamente, en el montaje del *Servio Tullio* (1686), el drama musical de Ventura Terzago – para la inauguración del *Opernhaus*, con motivo del matrimonio de Massimiliano y M<sup>a</sup> Antonia de Habsburgo – introdujeron los Mauro (Gaspare y Domenico) el tema de los Campos Elíseos, sustituyendo así el jardín de ordenados y canónicos parterres de Torelli o Burnacini, por una visión de bosque



8

### Francesco Santurini o el delirio dionisiaco de la escenografía veneciana

A Francesco Santurini<sup>4</sup> (Venecia 1627-1682) se le atribuye el inicio de la “auténtica escuela veneciana de escenografía”. Hay pocas noticias de sus primeros años hasta 1662, que fue reclamado por la corte bávara de Múnich y donde se asentó hasta 1669, cuando regresó a su ciudad natal, donde asumió la dirección del Teatro Vendramin, que estaba en la plenitud de actividad. Después también realizó los diseños escénicos de algunos montajes para el Teatro de SS. Giovanni e Paolo, si bien solo recuperó la retórica grandiosa de los espectáculos alemanes en las decoraciones para el Teatro de la Villa Contarini Piazzola, por encargo del procurador Marco Contarini. Su carrera finalizó en Baviera, donde también murió en 1682, aunque se le recordó convenientemente como uno de los “arquitectos más célebres del teatro veneciano”, junto a Giacomo Torelli y Gaspare Mauro, su hermano Domenico<sup>5</sup> y otros tan célebres como Ippolito Mazarini o Giambattista Lambranzi.

A menudo se le confunde con otro Francesco, en este caso, di Antonio Santurini, al parecer primo suyo y que trabajó igualmente en el ámbito teatral, que fuera empresario del San Moisè y luego del Sant’Angelo. Precisamente fue en este teatro donde se consolidó la estructura escenográfica de las escenas vinculadas con cada uno de los elementos naturales, iniciados allí por “Il Beccari” entre 1639 y 1641, si bien la propia estrechez del escenario habría propiciado los cambios en el diseño de la escenografía de estos artistas, de la que se derivan composiciones arquitectónicas adaptadas a dicho espacio, enormemente asfixiante y prolongado hacia el fondo mediante una especie de perspectiva infinita, incluso más acentuada que la de los contemporáneos Burnacini, con los que muestra enorme sintonía aunque mayor delirio en una heterodoxia fantasmagórica y que



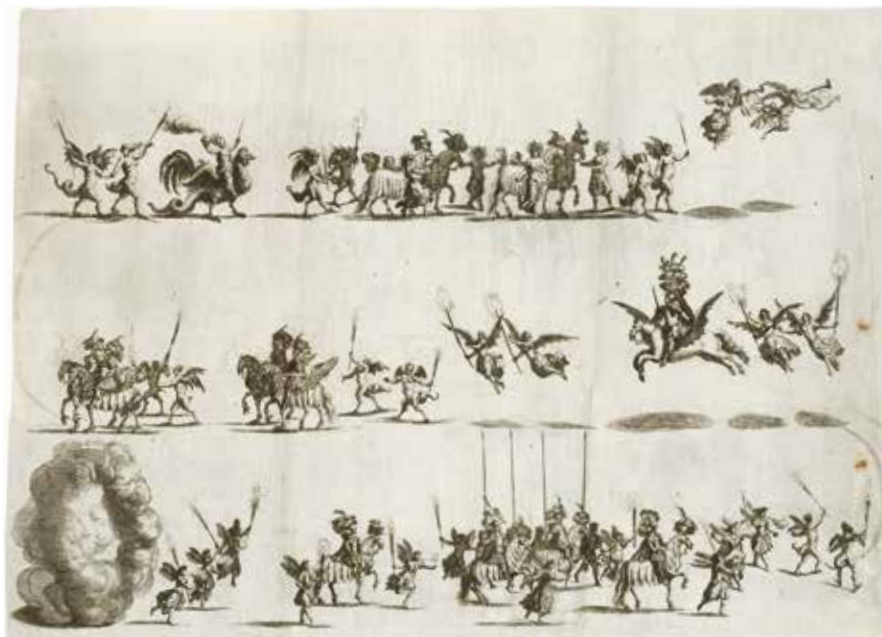
9

8. Ferdinando Galli Bibiena, *Cueva de Quirón*, de *Festa della Peschiera*, Barcelona 1708-1711. Múnich, Staatliche Graphische Sammlung. Parece evidente que las creaciones de Santurini influyeron en las de otros escenógrafos, como en este caso, los diseños de Ferdinando Galli Bibiena para uno de los espectáculos celebrados en Barcelona para conmemorar la llegada del rey Felipe V a España.

9. Francesco Santurini, de *Antiopa giustificata*, 1662. Comparsa de Medea. Catálogo de personajes y descripción de indumentarias. Los desfiles de los séquitos de los protagonistas de la representación se convierten en un amplio y versátil catálogo de imágenes delirantes.

misterioso, además convertido en espacio de investigación, de composición más dinámica, en la senda de lo que terminaría definiéndose en la llamada perspectiva angular bibienescas y la multiplicidad de puntos de vista en la configuración del espacio escénico. A su vez, los Mauro llegaron a la Corte de los Farnese desde la *Sabauda* de Turín, donde habían sido llamados a la renovación del modelo escenográfico de la tipología de la “ópera-ballet” de Tomasso Borgonio, con más que evidentes reminiscencias de las propuestas de Parigi, Torelli y Burnacini en sus creaciones ideadas para la decoración (Francesco y Gaspare) de *L’Atalante* (1673) y (Doménico y Pietro) de *L’Eliogabalo* (1678). Previamente, Doménico había pasado por Piacenza, Pésaro, Crema y Milán.

10. Francesco Santurini, de *Antiopa giustificata*, 1662. Estampa con procesión de personajes, correspondiente a la *Comparsa v de Persco*, acompañado de gorgonas y otros monstruos infernales. Imposible obviar las semejanzas con los grabados de Jacques Callot, de los torneos temáticos diseñados por Giulio Parigi.

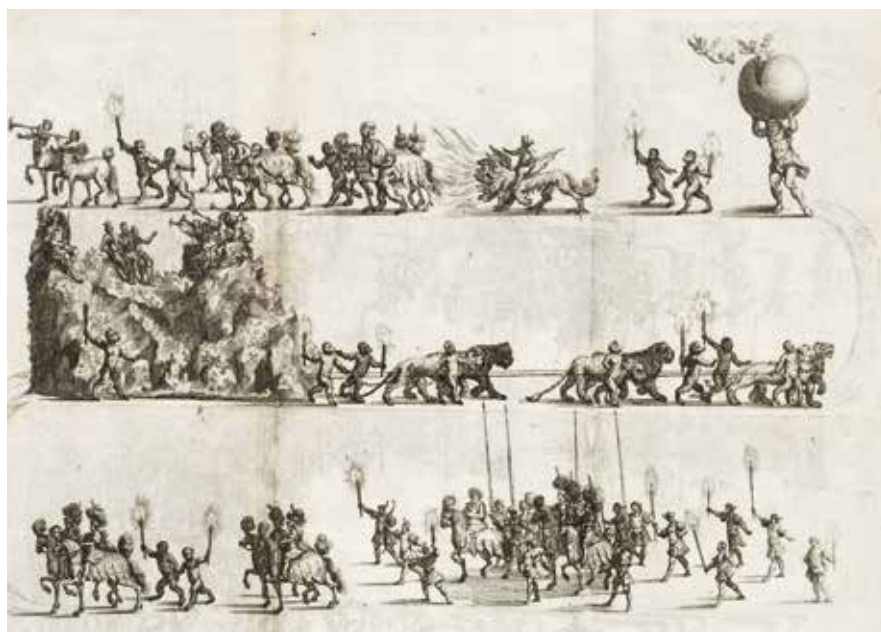


10

no hace sino aventurar lo que será la denominada “perspectiva angular” y de múltiples puntos de vista de los Bibiena. Quizás por ese determinismo espacial, Marin Zane, el empresario que se ocupaba del San Moisè, decidió demoler el teatro en torno a 1680, para edificar allí un edificio de viviendas, hasta que en 1684 él mismo impulsó la reconstrucción del antiguo teatro, aunque con una mayor capacidad, frente a las angostas dimensiones del anterior.

Hay que tener en consideración que el teatro veneciano del siglo XVII era una estructura empresarial, en la que se buscaba fundamentalmente el beneficio económico y el ahorro de costes, de lo cual se deriva la reducción o desaparición de las ilustraciones en los libretos, que tampoco tienen una mera consideración más allá de la función publicitaria y consumo efímero mientras durara la representación. Pero lo que no existía tampoco, a diferencia del teatro cortesano, era la necesidad de sufragar costosas ediciones con vistas a la conservación del “teatro de la memoria” o la memoria de lo que fueron dichas representaciones. Por eso resultan doblemente interesantes las imágenes conservadas de los escenógrafos venecianos, como en este caso de Santurini, en relación a los grandes montajes que ideó en su estancia bávara. Y, otra particularidad reside en que su figura se avendría más a la de director escénico o diseñador de la composición y de la maquinaria escénica, para cuya elaboración, luego, contaba con la colaboración de los “pintores de bastidores”, pero parecen perfectamente escindidas las funciones de uno y otros en el teatro veneciano.

Nacido como ya se ha señalado en 1627, poco se sabe de sus primeros años de formación y las primeras noticias profesionales ya le sitúan en una cierta madurez, cuando en 1654 fue reclamado por el príncipe elector Ferdinando Maria Wittelsbach a la corte bávara, para encargarse de la construcción del edificio de la ópera *Opernhaus* en la Salvatorplatz, primer teatro estable de la ciudad, que se inauguró en 1657 con la representación del montaje de *L'Oronte*, de Giorgio Giacomo Alcaini, con música del maestro de capilla Johan Gaspar Kerll. La promoción del espectáculo teatral, en tierras alemanas, se le debe muy especialmente a la



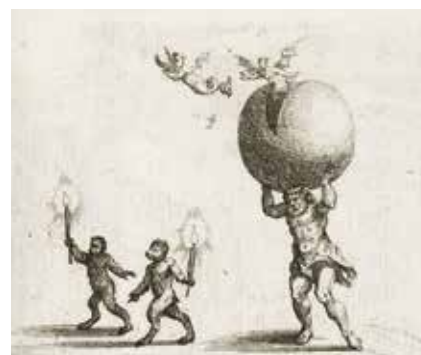
11

princesa Enriqueta Adelaida de Saboya, la mujer del mencionado Ferdinando Maria, quien se ocupó de que se contratara a artistas italianos, sobre todo venecianos, precisamente para darle lustre y revitalizar aquel entorno cortesano.

Una vez terminada esa fructífera etapa, Santurini regresó a su tierra para trabajar en el teatro de Sant'Aponal, en calidad de escenógrafo de *Le fortune di Rodope e Damira* de uno de los libretistas habituales en la zona, Aurelio Aureli, contando con la colaboración de Gaspare Mauro, otro representante relevante de dicha escuela de escenografía veneciana, para la que realizaron los bastidores los pintores Antonio Lech, Giambattista Recaldi y Antonio Zanchi, de la que queda constancia además, porque fue protagonizada por una de las estrellas de la ópera italiana, la famosa cantante Anna Renzi. Al año siguiente volvió a colaborar con Mauro en su papel de "ingeniero escenográfico", en el montaje para el Teatro de San Cassian de *L'Incostanza Trionfante overo il Theseo*, con libreto de Francesco Piccioli, mientras, en este caso, la batuta de la dirección escénica recayó en Gaspare Beccari.

Tras unos años de silencio en época temprana, se vuelve a recuperar la noticia de Santurini en 1662, fecha en que se le vuelve a localizar en la ciudad de Múnaco de Baviera, más conocida como München o Múnich, donde se ocupó de la organización de las decoraciones de tres de los festejos más fantásticos que se recuerdan en un entorno cortesano fuera de Italia y del que los libretos conservados (en la BNE se guardan ejemplares de las tres obras), especialmente sus estampas, dan muestra de una libertad creativa que orienta sobre los postulados hacia los que se va escorando la escenografía de fin de siglo y, particularmente, la veneciana, con sus elementos definitorios pero donde los rasgos distintivos de la composición escénica del *Seicento* muestran una ostensible disolución de los modelos canónicos, que rozan la lujuria o el delirio casi surrealista.

Santurini se ocupó del diseño decorativo de la trilogía de representaciones teatrales para conmemorar el nacimiento del heredero Massimiliano II Emanuele (1662-1726), para el que puso todo su empeño y su experiencia, causando un enorme impacto que contribuyó a aumentar su prestigio en el ámbito de la escenografía.



12

11. Francesco Santurini, de *Antiopa giustificata*, 1662. Estampa correspondiente a la *Comparsa VI de Hércules*, donde se hace una recopilación de personajes vinculados al héroe de la literatura homérica, entre los que destaca la imagen del protagonista del undécimo trabajo, el Atlas con el mundo a sus espaldas, del que, según se recoge en el texto, salieron arpías, que volaron hacia la parte alta del teatro.

12. Francesco Santurini, de *Antiopa giustificata*, 1662 (detalle). Una de las imágenes más fantásticas y sugestivas de la trilogía, esta del Atlas, con el orbe abierto, del que salían arpías volando y que bien podrían titularse, anticipando el mundo onírico de Goya, "El sueño de la lúdica teatral... produce monstruos".



fía, hasta el punto de que desde entonces hasta su muerte sería conocido por el apodo de “Il Baviera”, que serviría además para distinguirlo de su homónimo primo. Se trataba de una elaborada trilogía para hilvanar el festival cortesano, con el que se conmemoraba el nacimiento del primogénito. Un evento ecléctico, mixto, mezcla de espectáculos diversos, que se celebraron en lugares distintos en el lapso de ocho días, pero todos ellos protagonizados por personajes de los relatos de la mitología panhelénica como referentes éticos, empezando por el melodrama con música, la *Fedra incoronata*<sup>6</sup>, devenida en la ópera torneo de la *Antiopa giustificata*<sup>7</sup> y finalmente la naumaquia rematada de fuegos pirotécnicos, *Medea vendicativa*<sup>8</sup>, que sirvieron de modelo emulado dos años después por el rey francés Luis XIV en *Les plaisirs*<sup>9</sup>.

En la *Fedra incoronata*, el argumento de Pietro Paolo Bissari<sup>10</sup> se basa en una ficticia historia protagonizada por amazonas, recurso habitual de la temática de raigambre grecolatina, para poder aprovecharse del “pathos” expresivo inherente que acompañaba a estos personajes femeninos desde la Antigüedad, en la épica homérica, con figuras de enorme potencia dramática, como la Pentesilea derrotada por Aquiles en la Guerra de Troya, o la Hipólita vencida por Aquiles en uno de sus famosos *Doce Trabajos* y que conformaban la personificación del antagonismo salvajismo dionisiaco frente a las fuerzas del orden, perfectamente reconocibles en la mentalidad del mundo clásico, enmarcados dentro de la iconografía de la *Amazonomaquia*<sup>11</sup>.

Aun siendo anterior al grandioso espectáculo de *Il pomo d'oro* (1668), de Bur-nacini, que marca la culminación de los espectáculos de temática olímpica en cen-troeuropa, ya se apuntan sutiles matices incluso en la elección de los personajes de estas complejas tramas metafóricas, destinadas a ensalzar a los comitentes por analogía, como en este caso *Momo* (Alberti ya escribió una obra protagoni-zada por este personaje, *Momus*, que fue publicada en 1520<sup>12</sup>), a manera de pre-sentador del relato, que venía a personificar directamente el enredo con otros sín-ónimos, como embrollo, intriga, trampa, todos los cuales ejemplifican perfecta-mente la estructura de estas obras, que solían culminar con un apoteósico final donde se desvelaban las verdaderas intenciones y el héroe, identificado con el prín-cipe y en consonancia con los dioses de la mitología pagana, lograba finalmente un incontestable triunfo ético y moral. Ello justifica la primera advertencia del autor, en los preliminares del libreto, cuando recuerda que la monarquía germa-na derivaba del antiguo Imperio Romano, pasando por Carlomagno y entron-can-do por vía directa de los mismísimos héroes troyanos.

Las tres obras se concibieron indisolublemente unidas, como parte de una misma celebración, denominadas una como «recitativo», otra «de armas y otra de fuego». La primera, *Fedra incoronata*, decía su autor estar inspirada en los rela-tos sobre la Atenas de Teseo de Plutarco, que, sin embargo, abordaba muy de pasa-da la trágica relación de la segunda mujer de Teseo y el hijo de su primera mujer, la amazona Antiopa, enredado en una intriga que comenzaba con una presenta-ción escénica en la que aparecían Iride, Hebe y Lucina, como portadoras de noti-cias en el marco de lo que se denomina literalmente en el texto como “anfitea-tro celeste”. Más bien, su relevancia radicaba en que era una de las primeras oca-siones en la época moderna en las que se recuperaba el mito de Teseo, Fedra, An-tiopa e Hipólito, a partir de los relatos dramáticos de Eurípides, Sófocles y Séneca, aunque Bissari no mencionara a estos autores.

La frecuente elección de los personajes de la literatura panhelénica tuvo un sentido catártico, situados en el epicentro protagonista de los nuevos espectácu-

6. El fondo de la Biblioteca Nacional de España (BNE) sobre la escenografía del *Seicento* es tan magnífico como desconocido. De esta obra, como del resto de la trilogía, se conservan ejemplares, en este caso con referencia R/3677(1).

7. Consta en la BNE con referencia R/3677(2).

8. Igual que de esta obra también figura un ejemplar en la misma BNE, con referencia R/3677(3).

9. BROWN-OGRAJENSEK 2015.

10. Pietro Paolo Bissari (Vicenza 1595-1663). Reputado miembro de la Academia de los Olímpicos primero y de los *Incogniti* venecianos, después. Para los Carnavales de 1656 escribió su *Angelica in India*, que supuso la primera representación en Vicenza, basada en los textos de Ariosto, que narraban las aventuras de los famosos personajes Angélica y Medoro, de viaje por Catai. Nombrado autor de cámara del elector Ferdinando Maria en 1662, fue el encargado de la elaboración teórica del argumento de la trilogía para las celebraciones del nacimiento del heredero, que se llevaron a cabo en un breve lapso, el 24 de septiembre la *Fedra*, el 26, la *Antiopa* y el primero de octubre, finalmente, la *Medea* ([www.treccani.it](http://www.treccani.it)).

11. GARAVAGLIA 2015.

12. SUÁREZ QUEVEDO 2009.





13. Francesco Santurini,  
de *Medea vendicativa*, 1662,  
*La gruta de Vulcano*.

13

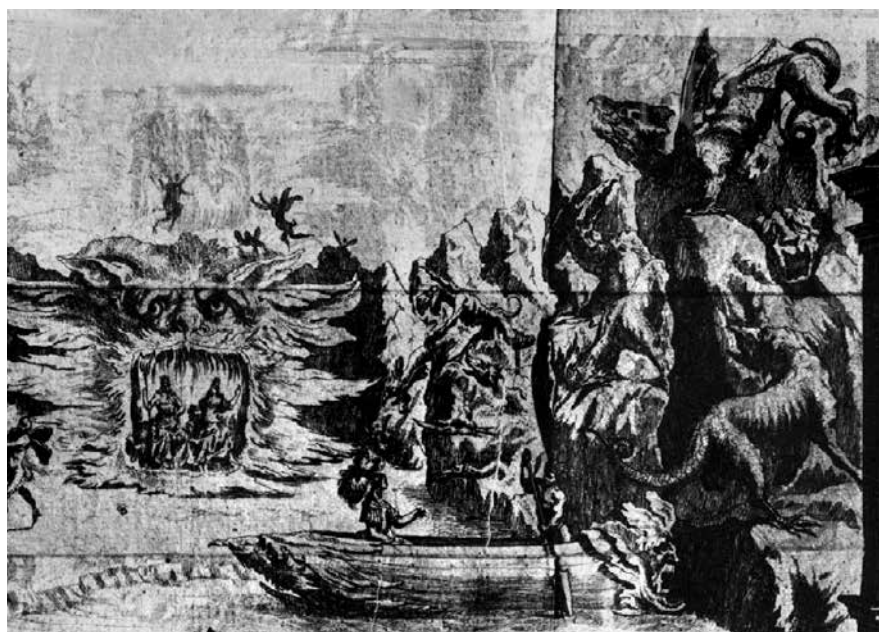
los eclécticos y de la ópera barroca posterior, como forma de remover las emociones de los espectadores. Cuando libretistas de ópera veneciana, como Giacomo Badoaro, Giovanni Francesco Busenello, Michelangelo Torcigliani o Pietro Paolo Bissari eligieron para sus argumentos temas de la tragedia antigua, estaban «participando de una larga y venerable tradición de la literatura italiana, en la línea de Ariosto, Tasso o Guarini»<sup>13</sup>, o más bien estaban decantándose por una asentada tradición historiográfica de rango antropológico tanto como ético. Lo que aporta el teatro de la época moderna es la configuración espacial verosímil en base a las reglas de la perspectiva, que inauguraron una nueva forma de mirar, además de las nuevas posibilidades de movimiento gracias a una maquinaria, que permite “vuelos” en picados vertiginosos, todo lo cual ayudaba a remover las emociones de los espectadores, en casi éxtasis continuo, y a la estupefacción, en sentido literal del término que se utilizaba habitualmente en la sociología del barroco.

En cuanto a la escenografía propiamente, se pueden reconocer las distintas variantes de la “sala regia”, en alusión al ámbito palatino de los mortales, aunque con modificaciones, sobre todo en el aumento de los efectos ornamentales, cubriendo los paramentos con telas pintadas – siguiendo los mismos parámetros decorativos de la arquitectura real en su tierra natal, como en la Escuela de San Rocco o en el mismo Palacio Ducal – que contribuyen al efecto de *horror vacui*, como también se puede ver en otras tantas decoraciones proyectadas por el mismo Lodovico Burnacini ya en la década siguiente. Con todo, parecen ser reconocibles las habituales decoraciones escénicas vinculadas a la simbología distintiva de la armonía del cosmos buontalentiano, que representaba el buen gobierno del príncipe, con la presencia de escenas aéreas, marinas, ajardinadas, de grutas – de influencia torelliana – o infernales, que permitían a su vez introducir personajes fantásticos del repertorio iconográfico de otros cauces plásticos, como se apunta en la pintura de *El Bosco* o Brueghel<sup>14</sup>.

13. BROWN-OGRAJENSEK 2015.

14. BRACCA 2014.

14. Francesco Santurini, de *Medea vendicativa*, 1662, acto 1, escena 8. Decoración escenográfica en la que aparecían Medea y Caronte, con el fondo ocupado por el trono de Plutón y Proserpina (detalle).



14

Aunque estas decoraciones fueron realizadas para los espectáculos organizados por Santurini en su estancia en Múnich, la impresión claustrofóbica es claramente ostensible en estas composiciones de interior, que se han redefinido como “teatro dentro del teatro”. No se trata ya tanto de la “ventana Albertiana” o la creación de un espacio ilusorio con visos de verosimilitud, sino de un espacio pretendidamente artificioso y que intenta romper la fórmula canónica de la estructura perspectiva monofocal, para convertirse en imagen de proyecciones espaciales múltiples y antagónicas incluso.

Una forma de composición escénica que desborda ya los parámetros establecidos a lo largo del siglo, que anteceden la multiplicidad perspectiva de los Bibiena, junto a otros elementos innovadores e impactantes, como la inclusión de un estadio “subterráneo” inundado de agua sobre el mismo escenario, para delicia de los espectadores, que recuerda los artificios espectaculares de Buontalenti y las naumaquias de la Antigüedad, aunque ahora trasladadas por la habilidad del escenógrafo al interior del edificio convertido en teatro provisional.

Con argumentos entrelazados y concatenados, dos días después de la representación de la primera de las historias, se llevó a cabo el montaje de *Antiopa*, con más de quinientos participantes, incluyendo al propio elector en el papel de Solón y a su hermano Maximiliano como Teseo y el propio autor del texto, Bissari, como Perseo. Justamente la presencia del héroe ateniense propiciaba la relación con la protagonista de la tercera historia, Medea, que aparecía en el marco escenográfico de una naumaquia, a la manera de las fastuosas recreaciones de batallas navales romanas, que culminaba en la ceremonia catártica y apoteósica de los fuegos pirotécnicos, que sirvieron de inspiración al festejo francés presidido por Luis XIV en Versalles, sólo que en aquél caso oscilando en torno a la figura de la otra maga de la mitología pagana, Alcina.

En el grabado que reúne a uno de los grupos de contendientes de este torneo temático “Comparsa de Hércules”, que, a la postre es este espectáculo de *Antiopa*, se puede distinguir una figura colosal, encarnando al «Gran Atlas con el Mun-

do a su espalda, del que salían tres arpías que, en rápido vuelo, ascendían para colocarse en la parte alta del escenario»<sup>15</sup>, seguido de la Carroza de Marte con tres reyes guerreros rodeados de un coro de músicos, del que tiraban leopardos que desaparecieron detrás de un monte dispuesto en el escenario, que giraba, al que seguía asimismo la Carroza de Anfitrione, rey de Tebas, hijo de Mercurio, como de Eurico, maestro del propio héroe, quien, al parecer, desfiló con su emblemático traje de piel de león, acompañado de Tespio, rey de Beocia, Telamón, rey de Salamina e Iolao, príncipe de Atenas, respectivamente, de los que, además, se incluyen precisos datos de indumentaria en la relación del festejo.

Como la venganza de Medea se concibió el último acto de esta tragedia en tres actos, editado como *Medea vendicativa, drama di foco, Attione terza degli applausi fatti alla nascita dell'Altezza Ser.ma Massimiliano Emanuele* (1662-1726), con grabados de Mathaus & Melchior Kussel sobre dibujos de Caspar Amort, de las que carece otro ejemplar de la misma Biblioteca Beinecke de la Universidad de Yale, que, sin embargo, se conservan, sueltas, independientes del texto, en la Biblioteca Nacional de España.

La vida de Teseo a partir de la narración de Plutarco es la referencia utilizada por Santurini para el diseño escenográfico, a partir del modelo de una ópera veneciana que ya había abordado el tema de las peripecias emocionales del padre de la patria heroica griega: *L'incostante trionfante, ovvero il Teseo* (1658), con decoraciones escénicas que corrieron a cargo de Pietro Andrea Ziani. Precisamente, en esa obra se abordaba el tema de la paz con las Amazonas, mediante el matrimonio acordado del propio Teseo y Antiopa (que da pie a la segunda trama de este espectáculo tripartito), además del amor a dos bandas con Fedra, así como la rivalidad con Pallas por el territorio ateniense, en la que Bissari insertó la historia del deseo, a su vez, de Fedra por el hijo del rey, Hipólito, que a su vez había sido relatado por Eurípides, aunque decantándose más por dar protagonismo a los personajes femeninos, como Dido e Hipsipyle, en la línea de las *Heroidas* de Ovidio.

Se trata de una tragedia en tres actos, de enredos emocionales, plagada de posibles mutaciones y “efectos especiales”, que incluía alternancia de ambientaciones ficticias, entre las que las recreaciones de batallas navales a manera de las antiguas naumaquias romanas, era el más sugerente para alardear de habilidades técnicas. Así se concibió la representación del episodio propiamente de la naumaquia, ubicada, para mostrar la venganza de Medea contra Teseo, quien, una vez abandonada por Jasón le había arrebatado el trono de Atenas a su hijo en común con el hijo de Egeo. Refugiada en su patria natal, como princesa de la Cólquide, el espectáculo de fuegos pirotécnicos (organizados por el Barón de Royer, Artillero mayor del Elector) finalizaba con una explosión apoteósica y la destrucción consiguiente del palacio de la maga, que se consideraba descendiente de Circe, otro de los personajes más sublimes y cargados de contenido, símbolo de las pasiones dionisiacas, como alter ego del príncipe moderno, representante de la rectitud ética y moral y, por tanto, del modélico buen gobierno.

Manteniendo la habitual estructura compositiva de la decoración escenográfica, en base a la recreación de los distintos ámbitos relacionados con los cuatro elementos naturales, si la primera de ellas hacía alusión al fuego en *La gruta de Vulcano*, esta de *Caronte y Medea* no podía sino interpretarse como directa referencia al elemento acuático, doblemente reutilizada en la escena final de la *Naumaquia* propiamente, desdoblada en los dos grabados conservados en la Biblioteca Nacional de España. En el análisis iconográfico escenográfico detallado es donde se percibe la fantasía desbordante del estilo de Santurini, más allá del repertorio

15. *Antiopa giustificata*, 1662. New Haven, Yale University, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, pp. 29-33. Donde se pueden encontrar abundantes referencias a la indumentaria y el vestuario del espectáculo.



15

15. Francesco Santurini, de *Medea vendicativa*, 1662, acto 1, escena 6, Palacio con Creusa y Jasón. Madrid, Biblioteca Nacional de España.

16. MERINO 2011b.

17. BISSARI 1662, p. 33.

18. MERINO 2011a.

19. CIRILLO 2007. Donde se dice que el fundador de la familia fue Giovanni Galli (1619-1665), que provenían de la localidad de Bibiena y a partir de esta circunstancia se asociaría al apellido por el que se conocería a todos los miembros. A los efectos de iniciador de una familia de artistas y escenógrafos profesionales fue Ferdinando quien amplió la fama del apellido, con la profusa dedicación a la creación de las decoraciones teatrales de buena parte de los festejos cortesanos celebrados en el norte de Italia, a lo largo de la cronología de todo su largo periplo vital. Los títulos de dichos montajes ilustran las tendencias historicistas predominantes del gusto de los gobernantes absolutistas, que se identificaban con las hazañas y virtudes que les hicieron célebres, a manera de "exempla"; además del elemento distintivo de su trabajo gráfico en base a un profundo interés por las prolongaciones de los fondos perspectivos hasta el infinito. Todo lo cual ya se vislumbraba en el *Didio Giuliano* de 1687, el mismo año de la escenografía de *Zenone il tiranno, Tesco in Atene*,

monstruoso habitual de la representación dramática que ha ido creciendo a lo largo de toda la centuria, desde la elegante mesura del manierismo florentino de las creaciones de Buontalenti o de Giulio Parigi para los Medici, sin embargo más próximo al fantasmagórico barroco expresionista de finales del siglo XVII, que en el caso de este escenógrafo veneciano es más extremo si cabe, dotado, aún dentro de los parámetros de una estructura tipológica ya consolidada, de carácter onírica ensoñación, como la que le permite ambientar el mundo del Hades que servía para recrear el viaje de Medea por la laguna Estigia, bordeado de abruptos fiordos surcados de dragones y reptiles gigantes, que sirven al propósito de implementar el aspecto siniestro de la composición.

La característica presentación por sorpresa de Júpiter, para estupor de los espectadores, que debía leerse como admonitoria del castigo que le esperaba a Medea, no podía interpretarse sino como directa referencia al medio aéreo de los dos planos en que se organizaba la representación, la cual seguía los postulados de Aristóteles, según los cuales los mortales vivían en la tierra mientras que los dioses habitaban el cosmos celeste.

En su delirante proceso de creación surrealista, Santurini aprovecha la corte de fantásticos personajes que se citan en el libreto, arpías y demás seres monstruosos que representan la rebelión contra el olímpico orden establecido, para dar rienda suelta a su creatividad, con el propósito de favorecer el epatante dramatismo escénico. Así se puede ver en el detalle de sus personificaciones de sendos titanes flanqueando el baile coreografiado dispuesto en primer término.

De la misma forma que la escena en la que aparecían Creusa y Jasón, rodeada de sendos edificios surcados de nichos, con perspectiva intermedia y fuga visual proyectada hasta el fondo en forma de múltiples pórticos subdivididos hasta el infinito, venía a ser la fórmula protocolaria del ámbito terrestre por antonomasia, lo que se conocía como "sala regia", identificándose así la construcción palatina directamente con la morada natural del príncipe, como lo era la celeste, propia de los dioses.

Las dos últimas estampas de la serie son sintéticas y con ellas se intentaba recoger todo el montaje final, que se llevó a cabo fuera del recinto cerrado para

trasladarse al escenario natural, sobre el río Isar, en el que hubo un descomunal despliegue pirotécnico<sup>16</sup>, del que por su inherente tipología, aunque aquí usados con sentido lúdico pero no menos carente de peligro, razón por la cual debían ocuparse los artilleros al servicio de la corte bajo supervisión del escenógrafo. Así consta que se llevaron a cabo disparos de los mismos cañones que se usaban en los campos de batalla reales, dentro de un complejo encaje, casi milimétrico, de embarcaciones con movimientos perfectamente coreografiados, incluyendo leyendas etéreas y mensajes legibles en el espacio aéreo mediante los mismos artefactos explosivos, que en este caso se utilizaron con claro carácter propagandístico, para componer el nombre del heredero primogénito en el cielo.

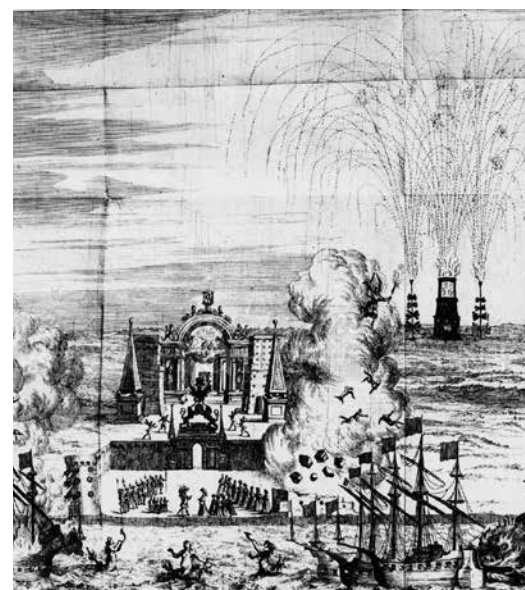
Para la grandiosa puesta en escena de la batalla simulada no se escatimaron medios, que incluían la realización de embarcaciones con formas monstruosas como la que prefigura un gigantesco cetáceo, que recuerda las tempranas creaciones de los espectáculos florentinos ideados por Giulio Parigi. Un catálogo de efectos espectaculares, en correspondencia con un notable desarrollo tecnológico de maquinaria gracias a la cual se registraron “vuelos”, como los de las Furias, así como el despliegue de la carroza de dragones de la propia Medea surcando los cielos, hasta el punto culminante de la destrucción de la fortaleza de Colco, donde tenía su residencia, envuelta en una «pirámide de fuego» que caía «con admirable majestad»<sup>17</sup>.

Con la destrucción final de la fortaleza donde se refugiaba Medea, se celebraba la llegada del heredero con el que volvía a instaurarse el orden y el equilibrio estamental. Tras la desaparición del estruendo, humo y llamas derivadas de las explosiones, aparecían las letras “M” y “E” que se correspondían con las iniciales del nombre del recién nacido y detrás se pudo vislumbrar, como recoge la imagen, una “serliana” o gran arco, como se denomina en el texto, en el que se podía leer con «vivo fuoco»: «LAETEMUR IN UNO», que bien podría traducirse por el que debía ser el mensaje panegírico de todo el festejo, o “regocijése el mundo entero”.

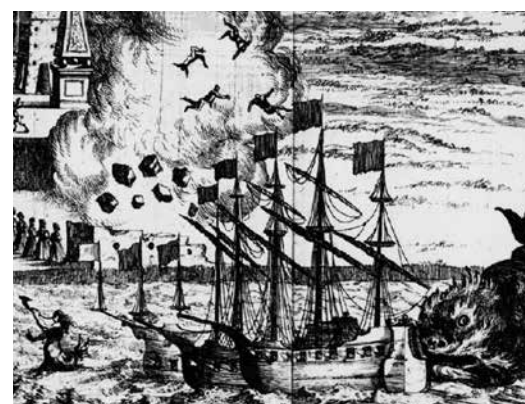
Y quizás sean estas últimas seis ilustraciones las que muestran mejor la evolución de la escenografía italiana del *Seicento* y más concretamente de la veneciana de fin de siglo, aunque con el toque personal del trabajo específico de Santurini. Así, aun manteniendo argumentos basados en lo que se ha denominado “neoclasicismo sentimental” en los espectáculos del siglo XVII, tomando como inspiración los personajes de la tragedia griega, lo cierto es que esa fuente parece que ya no daba para más, no se podía exprimir más. Se puede entender que con estos tres encadenados por el libretista Bissari, se había llegado a su punto culminante, a la plenitud de su esplendor, en buena parte gracias a la labor de los escenógrafos, que comenzaron con los montajes de Giulio Parigi en Florencia, de quien recogió el testigo Torelli<sup>18</sup> y junto a ellos los Burnacini, con quienes se produce la difusión del “sistema escenográfico italiano” por Europa y a quienes sucedieron los Bibiena, como facción conservadora de un método que habría de convivir con las nuevas tendencias del nuevo siglo y de las que ellos mismos partieron para sus innovaciones, especialmente Ferdinando<sup>19</sup> con la “perspectiva angular”.

## Conclusiones

A estas alturas, asentados los protocolos y tipografía definitiva de estos montajes de la lúdica propagandística, y con ese ritmo vertiginoso para una concurrencia que ya no se conformaba con menos de lo que no fuera extraordinario, era difícil mantener ese grado de estupefacción característico de la mirada barroca. Desplazado así mismo el centro de hegemonía a otro escenario, el vene-



16

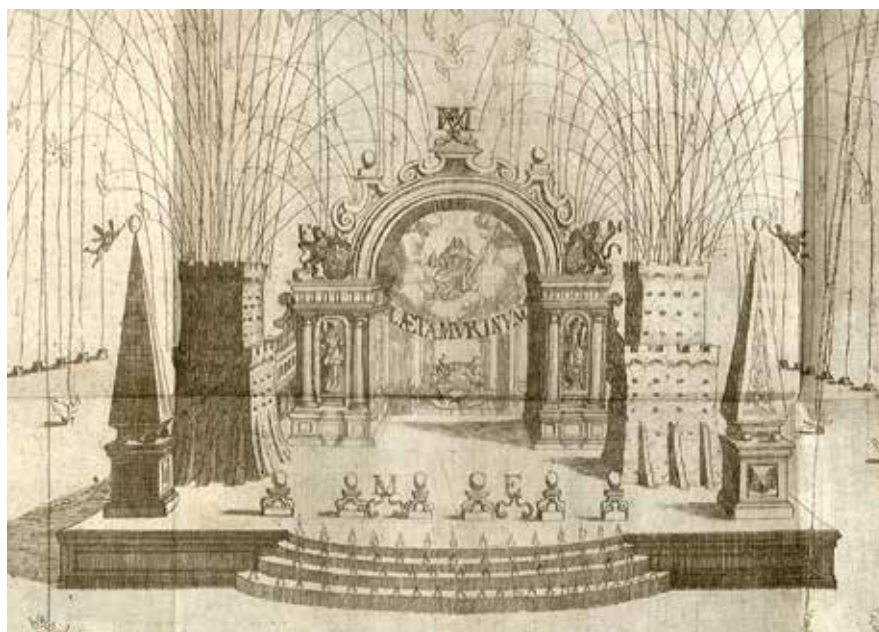


17

16-17. Francesco Santurini, de *Medea vengativa*, 1662. Madrid, Biblioteca Nacional de España. Primera estampa de la *Batalla Naval* (fig. 17, detalle).

como el *Hierone tiranno di Siracusa* y *l'Ercole trionfante*, de 1688, mientras que para el Carnaval de ese mismo año se ocupó de las decoraciones para el *Dionisio Siracusano*, en cuyas estampas se describían las habituales tipologías iconográficas de la *regia* (alusión directa a la vivienda del primer monarca de Roma en el Foro), el bosque y la gruta, lo que indica que, por lo menos en ese aspecto, se mantenían las tipologías vinculadas con la iconografía tradicional, representativa del orden cosmológico asentado sobre la vinculación de los denominados “cuatro elementos”.

18. Francesco Santurini,  
de *Medea vendicativa*, 1662.  
Pirotecnia final, escena VII.  
Cambridge (MA), Houghton  
Library.



18

ciano, con otra predisposición y, sobre todo, envuelto en otras necesidades más propias del ámbito comercial en el que se desarrolló la ópera o dramas musicales como géneros consolidados, se hizo casi imposible la supervivencia de este tipo de creaciones escenográficas tan colosales. Por eso mismo, obras como las de Santurini sólo se pudieron concebir fuera de Italia, en uno de los estados alemanes cuyo gobierno absolutista seguía requiriendo de los mismos mecanismos e instrumentos que se habían ido creando a lo largo de la época moderna para la sumisión al mensaje regio. Como los Mauro (Gaspere, Domenico y Piero) y los Bibiena, el escenógrafo en Italia se convirtió en una suerte de “valido” cultural. A lo que habría de sumarse, en este caso, la habilidad y sorprendente creatividad de Santurini, cuya materialización no habría sido posible ya en suelo italiano, su tierra natal y a donde volvió, sin embargo, tras su etapa en la corte bávara y donde se integró sin problema en el ambiente de los teatros venecianos. A tenor del análisis detallado de los grabados de la trilogía anteriormente revisada, se deduce como conclusión que se ha llegado a la culminación de una época y, a la vez, a un punto de inflexión de un estilo que evolucionaba hacia una suerte de paroxismo derivado de una fértil imaginación, que parece ilimitada a la hora de crear ese mundo fantástico, necesario para la ambientación de los espectáculos mitográficos de las cortes absolutistas.

Con el cambio de centuria se fue imponiendo, tímida aunque progresivamente, una concepción distinta a la tradicional sacralización de dicha mitología adaptada, la cual fue acompañada de otros cambios en la composición escenográfica, sobre la base de una ruptura de la verosimilitud perspectiva, interesada en ahondar en la multiplicidad de enfoques y puntos de vista diversos e integrados, gracias a la habilidad de sus creadores, en la misma escena, que aumentaba así en su complejidad visual como punto de partida, en comunión, sin embargo, con temáticas no tan intrincadas en la trama ni con orígenes históricos siquiera, sino más bien ambientadas en la poética pastoril. De este nuevo perfil o giro en las tendencias de la historia de la escenografía también se pueden encontrar

obras en centros documentales y bibliotecas hispanos, como por ejemplo los grabados de Juarra (1678-1736) para la escenificación de *Il Ciro*, conservados en la Biblioteca Nacional de España<sup>20</sup> y cuyo análisis aún no ha sido abordado en el ámbito historiográfico hispano<sup>21</sup>, pero todo se andará...

## Bibliografía

BISSARI 1662

PIETRO PAOLO BISSARI, *Medea vendicativa: drama di foco*, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University Press, New Haven 1662.

BJURSTRÖM 1961

PER BJURSTRÖM, *Giacomo Torelli and Baroque stage design*, Almqvist & Widsell, Estocolmo 1961.

BRACCA 2014

SILVIA BRACCA, *L'occhio e l'orecchio. Immagini per il dramma per musica nella Venezia del '600*, Zel Edizioni, Treviso 2014.

BROWN-OGRAJENSEK 2015

PETER BROWN y SUZANA OGRAJENSEK, *Ancient drama in music for the modern stage*, Oxford Scholarchip, Oxford 2015.

CIRILLO 2007

GIUSEPPE CIRILLO, *Architettura dipinta. Le decorazioni parmensi dei Galli Bibiena*, Grafiche Step, Parma 2007.

CRANACH-SICHART 1935

EBERHARD VON CRANACH-SICHART, Santurini, Francesco, en *Allgemeines Lexikon der bildenden Künstler: von der Antike bis zur Gegenwart*, a cura de ULRICH THIEME y FELIX BECKER, Leipzig 1935, vol. XXIX, pp. 452-453.

GARAVAGLIA 2015

ANDREA GARAVAGLIA, *Il mito delle Amazzoni nell'opera barocca italiana*, Led, Milán 2015 (Cantar sottile, 4).

MANCINI et al. 1995

FRANCESCO MANCINI et al., *I teatri del Veneto, Venezia*, t. 1: *Teatri effimeri e nobili imprenditori*, Fiore Editore d'Arte, Venecia 1995.

MERINO 2008

ESTHER MERINO, "Los diseños escenográficos de Burnacini para *Il pomo d'oro de Cesti y Sbarra* en la BNE", *Anales de Hª del Arte*, 18, 2008, pp. 141-166.

MERINO 2011a

ESTHER MERINO, "Del Interludio a la Ópera Barroca. El Gran Mago Giacomo Torelli (1608-1678)", en *Historia de la Escenografía en el siglo XVII: creadores y tratadistas*, Secretariado de Publicaciones de la Universidad de Sevilla, Sevilla 2011, pp. 73-104.

MERINO 2011b

ESTHER MERINO, "Juegos escénicos: aparatos diversos de la Hª del Espectáculo en la Edad Moderna", *Boletín de la Real Academia de la Historia*, t. CCVIII, cuaderno I, 2011, pp. 47-78.

SUÁREZ QUEVEDO 2009

DIEGO SUÁREZ QUEVEDO, "León Battista Alberti: *Momus y De re aedificatoria*; paralelismos, reciprocidades", *Pecia Complutense*, VI, 10, enero 2009 (online www.researchgate.net).

VIALE FERRERO 1970

MERCEDES VIALE FERRERO, *Filippo Juvarra, scenografo e architetto teatrale*, con prólogo de Giulio Carlo Argan, Edizioni d'Arte Fratelli Pozzo, Turin 1970.



19

19. Filippo Juvarra, *Il Ciro*, Roma 1712. Madrid, Biblioteca Nacional de España. Forma parte de la colección de quince estampas, de la serie de estampas de *Il Ciro*, que se conservan en la Biblioteca Nacional de España. Constan en catálogo bajo el epígrafe de "Decoraciones de ópera" y muestran sello y ex libris de la Biblioteca del Palacio Real (BR). La serie de quince láminas está incompleta. De hecho, falta la conocida de la Cárcel y las otras tres, que aparecen con la numeración 13, 3 y 14, se corresponden, sin embargo, con ilustraciones de *Il Teodosio*, que seguramente fueron reunidas cuando se hizo la reubicación a cargo de Enrique de Lafuente Ferrari.

20. Material gráfico que comprende quince láminas y que figura en el catálogo con referencia ER/2351.

21. VIALE FERRERO 1970.

**FRANCISCO JAVIER BRAN GARCÍA**  
*El espacio de lo lúdico en la primera enciclopedia. Manifestaciones del juego en la Historia Natural*

La *Historia Natural* es un libro que, en sus treinta y siete volúmenes, se despliega como la primera enciclopedia de la Antigüedad. En medio de un contenido variado, que abarca temas tan dispares como la filosofía, la botánica, la zoología o la medicina, el juego encuentra su cabida en diversas menciones que se analizarán para identificar el papel de lo lúdico en la obra de Plinio el Viejo y, por extensión, profundizar en varios aspectos de su práctica en el primer siglo de nuestra era.

*Fitting playful elements into the first encyclopedia. Presence of games in the Natural History*

Pliny's thirty-seven-volume *Natural History* is regarded as the first Encyclopaedia of Antiquity. Its varied content, which ranges from philosophy and botany to zoology and medicine, includes several mentions of games, which are analysed to identify the role of ludic activities in Pliny the Elder's work and, by extension, to explore various aspects of their practice in the 1st century AD.

*Il posto del gioco nella prima enciclopedia. Manifestazioni del gioco nella Storia Naturale*

Con i suoi trentasette volumi, la *Storia Naturale* di Plinio può essere considerata la prima enciclopedia dell'antichità. In mezzo a contenuti tanto vari, che coinvolgono argomenti così diversi come la filosofia, la botanica, la zoologia o la medicina, il gioco trova posto attraverso diversi riferimenti che vengono analizzati in modo da identificare il ruolo del gioco nell'opera di Plinio il Vecchio e, per estensione, ci permettono di approfondire sotto vari aspetti la pratica dei giochi nel primo secolo della nostra era.

**MATTIA CORSO**  
*Ballare col corpo. Tentativi di ricostruzione di balli popolari del Cinquecento veneto*

Il contributo presenta un tentativo di ricostruzione di due balli popolari che tra il secolo XVI e il XVII occuparono una posizione di rilievo negli usi ricreativi popolari dell'Italia settentrionale. Le danze qui considerate si caratterizzavano per movenze e gestualità sessualmente esplicite. La virtù aristocratica del controllo dei movimenti lasciava perciò posto a una corporeità più spontanea e meno sorvegliata. Partendo da questa osservazione, la ricostruzione dei due balli pone l'occasione di ragionare sulle logiche che condussero alla creazione di differenti modalità di fruizione della musica secondo una diversa appartenenza sociale. Se nella definizione del canone etico ed estetico di riferimento per l'identità aristocratica è stato riconosciuto il ruolo centrale giocato dalla danza, con questo articolo si cerca di far emergere i modi di ballare da cui la nobiltà cercò di differenziarsi, soffermandosi dunque su coreografie che probabilmente si sarebbero potute osservare durante i festeggiamenti celebrati nella piazza di qualche paese.

*Dancing bodies. Attempts to reconstruct folk dances of 16th century Veneto*

The study sets out to reconstruct two dances that were a popular recreational activity in non-aristocratic circles in 16th and 17th century Northern Italy. Characteristic of these dances were their sexually explicit movements and gestures, the aristocratic virtue of carefully controlled movement giving way to a much more spontaneous and less regulated degree of corporeal expression. The reconstruction of two such dances leads on to a consideration of why and how different social milieux gave rise

to different ways of responding to music. Dance played a central role in defining the ethical and aesthetic standards intrinsic to aristocratic identity. This article attempts to illustrate the kind of dancing from which the nobility wished to distance itself, focusing on the choreographic styles that one might well have seen during festivities in town squares and on village greens.

*Danser avec le corps. Tentatives de reconstruction de bals populaires au XVI<sup>e</sup> siècle Vénitien*

Cette contribution représente une tentative de reconstruction de deux danses populaires qui, entre les XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles, occupèrent une position marquante dans les usages récréatifs populaires de l'Italie septentrionale. Les danses ici considérées se caractérisaient par des mouvements et une gestualité sexuellement explicites. La vertu aristocratique du contrôle des mouvements laissait donc la place à une corporéité plus spontanée et moins surveillée. Partant de cette observation, la reconstruction des deux danses donne l'occasion de raisonner sur les logiques qui menèrent à la création de différentes modalités de réception de la musique selon les diverses appartenances sociales. Si dans la définition du canon éthique et esthétique de référence pour l'identité aristocratique a été reconnu le rôle central joué par la danse, avec cette article on cherche à faire émerger les manières de danser dont la noblesse chercha à se différencier, s'arrêtant donc sur des chorégraphies qui probablement auraient pu être observées durant les réjouissances célébrées sur la place de quelque village.

**THIERRY DEPAULIS**  
*Manoury, les dames « à la polonoise » et les cafés parisiens, deuxième moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle*

Apparue dans le nord des Pays-Bas à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle,

une version agrandie du jeu de dames, à cent cases et vingt pions par camp, gagne la France autour de 1720 et évince progressivement le jeu traditionnel à soixante-quatre cases.

Ce nouveau jeu, dit dames « à la polonoise », va conquérir les cafés parisiens. En 1770 paraît un *Essai sur le jeu de dames à la polonoise*, « par le sieur Manoury » (à Paris), devenu ensuite un classique. Pourtant, Manoury restait un inconnu. Plusieurs actes notariés permettent enfin de le situer et de lui rendre... un prénom. Limonadier, Manoury fut le tenancier du café qui occupe encore aujourd'hui l'angle de la place de l'École et du quai du Louvre, à Paris. Lieux de sociabilité et d'échanges intellectuels, les cafés parisiens sont différents des cafés « ouverts » d'aujourd'hui. L'analyse des inventaires du XVIII<sup>e</sup> siècle permet de plonger dans l'aménagement raffiné du café et dans les breuvages offerts.

*Manoury, "Polish" draughts and Parisian cafés in the second half of the 18th century*

By the late 17th century an enlarged version of the game of draughts appeared in northern Netherlands, with a hundred squares and twenty pieces per side. It reached France in around 1720 and the new game, known there as "Polish" draughts, gradually ousted the sixty-four-square traditional version and became very popular in the cafés of Paris. 1770 saw the publication of an *Essai sur le jeu de dames à la polonoise*, "par le sieur Manoury" (in Paris), and it shortly became a classic. Manoury himself, however, has remained unknown until recently, when the discovery of several notarial acts has situated him and given him a sobriquet. As a limonadier (a coffee-house keeper), Manoury was the manager of the café that still occupies the same premises on the corner of the place de l'École and the quai du Louvre in Paris. In those

days Parisian cafés were places of social and intellectual exchange, quite different from today's 'open' cafés. The article's analysis of 18th-century inventories makes it possible to explore the café's elegant layout and the beverages it offered.

*Manoury, die „polnische“ Dame und die Pariser Cafés in der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts*

Zum Ende des 17. Jahrhunderts tauchte in den nördlichen Niederlanden eine vergrößerte Variante des Damespiels mit einem Brett mit hundert Feldern und zwanzig Spielsteinen auf, die um 1720 ihren Siegeszug durch Frankreich antrat und sich zunehmend gegen das traditionelle Spiel auf vierundsechzig Feldern durchsetzte. Das neue, als „polnische“ Dame bezeichnete Spiel wurde zu einem Renner in den Pariser Cafés. 1770 erschien in Paris ein Essai sur le jeu de dames à la polonoise mit der Autorenangabe „par le sieur Manoury“, das zu einem Klassiker werden sollte. Manoury selbst blieb allerdings ein Unbekannter. Mit Hilfe notarieller Urkunden konnte er nun identifiziert und eingeordnet werden. Manoury war ein „Limonadier“ und der Inhaber des Cafés, das sich noch heute an der Ecke zwischen der Place de l'École und dem Quai du Louvre in Paris befindet. Als Orte der Geselligkeit und des intellektuellen Austauschs waren die damaligen Pariser Cafés anders als die heutigen „offenen“ Cafés. Die Analyse von zeitgenössischen Inventaren ermöglicht es, in das raffinierte Ambiente eines damaligen Cafés einzutauchen und sich eine Vorstellung vom Getränkeangebot zu machen.

**MARCO FELICIONI**

*Una giocosa progettualità. Breve fenomenologia del gioco in architettura e dell'architettura del gioco*

Nel tentativo di sondare il terreno scivoloso della contaminazione

tra gioco e progetto, il saggio analizza ed estrapola alcuni casi studio, per lo più tra il secolo XIX e il XX, nei quali chi progetta si confronta con la dimensione ludica. Il gioco è palestra di sperimentazione creativa, pur soggetta a regole e vincoli; è strategia d'azione, evasione dallo schema, ma anche estrosa provocazione o sorpresa. Viene a delinearsi una fenomenologia che, certamente, non ambisce a essere esaustiva, ma che tuttavia traccia una rete di connessioni inattese tra esperienze che, seppur distanti in termini cronologici e geografici, hanno in comune il ricorso – in ambito progettuale – a strategie ludiche, nonché a comportamenti tipici del gioco. Ne emerge che giocare è un progetto e che progettare è un gioco; che l'architettura stessa può giocare, nell'ambizione di far propri quei processi creativi che la dimensione ludica è in grado di catalizzare.

*Playful planning. A brief study of the phenomenology of games in architecture and the architecture of games*

In an attempt to explore the slippery subject of the overlap between games and planning, the article analyzes and extrapolates conclusions from several mainly 19th and 20th century case studies in which the project designer included ludic considerations in his preparation. Games offer a test-bed for creative experimentation, which is nevertheless subject to rules and constraints; they encourage strategy devising and lateral thinking as well as inventive provocation and surprise. What emerges is a phenomenology which, while not claiming to be exhaustive, does however trace a network of unexpected links between project planning experiences that may be far apart in place and time but all resort to ludic strategies and behavioural traits. It becomes clear that games involve planning and that project planning is a game; that

architecture itself may be playful through its exploitation of the creative processes that the ludic dimension can catalyze.

*Un conceptualisme par le jeu. Brève phénoménologie du jeu en architecture et de l'architecture du jeu*

Dans la tentative de sonder le terrain glissant de la contamination entre jeu et projet, cet article analyse et extrapole différents cas d'étude, principalement entre les XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles, dans lesquels celui qui conçoit se confronte à la dimension ludique. Le jeu est un apprentissage d'expérimentation créative, même si soumise à des règles et obligations; il est stratégie dans l'action, évasion des contraintes mais aussi provocation fantaisiste ou surprise. Se profile une phénoménologie qui, assurément, n'a pas l'ambition de l'exhaustivité mais qui toutefois trace un réseau de connexions inattendues entre des expériences qui, même si éloignées en termes de chronologie et de géographie, ont en commun le recours – dans le cadre conceptuel – à des stratégies ludiques, ainsi qu'à des comportements typiques du jeu. Il en émerge que jouer est un projet et que concevoir est un jeu; que l'architecture même peut jouer, avec l'ambition de faire siens ces processus créatifs que la dimension ludique est en mesure de catalyser.

**JOHN MCCLELLAND**

*Penser et écrire le sport à l'époque prémoderne (XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècles) : modes et parallèles italiens et français*

Depuis le Moyen Âge jusqu'à 1650, les français ont pratiqué des sports physiquement exigeants avec enthousiasme et un professionnalisme internationalement reconnu. Durant cette période, des manuels codifiant la pratique de plusieurs activités physiques sont apparus dans plusieurs pays, mais pas en France jusqu'en 1573 et surtout

après 1590; et tous ces manuels supportaient leurs théories par les mathématiques. Spécifiquement le manque français de manuels de sport peut être attribué au puritanisme religieux français et à d'autres facteurs. Mais surtout les français du XVI<sup>e</sup> siècle avaient de forts doutes sur le fait que leur langue puisse rivaliser avec le latin pour communiquer des idées sérieuses et ils étaient plus intéressés aux mathématiques que leurs voisins. Quand ils écrivirent leurs manuels de sport, ils les composèrent comme des traités d'arithmétique ou de géométrie, comme ils le firent pour d'autres disciplines, comme par exemple les arts de la poésie. La pensée mathématique parvint à dominer de manière préjudiciable la création culturelle française et la pratique athlétique. Les italiens écrivaient dans le style des orateurs romains et la rhétorique arriva à dominer la culture italienne. La prépondérance de la parole sur l'action transforma leurs sports en une vitrine rhétorique.

*Thinking and writing about sport in the early modern period (16th and 17th centuries): Italian and French modes and parallels*

From the Middle Ages to 1650 the French played physically demanding sports with enthusiasm and internationally recognized expertise. During this period manuals appeared in other countries that codified the practice of many athletic pursuits, but not in France until 1573 and mostly only after 1590; and all of these supported their argument with mathematics. This specifically French lack of sports manuals can be ascribed to French religious puritanism and other factors. But also the 16th-century French doubted their language could compete with Latin to communicate serious ideas and were more interested in mathematics than were their neighbours. When they wrote sports manuals they composed

them like treatises on arithmetic or geometry, just as they did for other disciplines, for example, arts of poetry. Mathematical thinking came to dominate detrimentally French cultural creation and athletic practice. The Italians wrote in the style of the Roman orators and rhetoric came to dominate Italian culture. The preponderance of the word over the deed turned their sports into rhetorical displays.

*Denken und Schreiben über Sport in der Frühen Neuzeit (16.-17. Jahrhundert): Parallelen und Unterschiede zwischen Italien und Frankreich*

Vom Mittelalter bis 1650 widmeten sich die Franzosen durchaus mit großem Enthusiasmus und international geschätztem Geschick physisch anspruchsvollen Sportarten. Während dieses Zeitraums erschienen nun in anderen Ländern Handbücher über die Regeln diverser Sportdisziplinen, was allerdings in Frankreich erst ab 1573 und dann vermehrt nach 1590 der Fall war, wobei derartige Handbücher sich sämtlich auf Mathematik stützten. Das für Frankreich typische Fehlen von Sporthandbüchern kann dem religiösen Puritanismus Frankreichs und anderen Faktoren zugeschrieben werden. Die Franzosen des 16. Jahrhunderts hegten zudem Zweifel, ob ihre Sprache es bei der Erörterung ernsthafter Dinge mit dem Latein würde aufnehmen können, und hatten ein größeres Interesse an Mathematik als ihre Nachbarn. Handbücher über Sport wie im Übrigen auch über andere Disziplinen wie Dichtkünste verfassten sie gerade so wie eine Abhandlung über Arithmetik oder Geometrie. Das mathematische Denken gewann einen übermächtigen, schädlichen Einfluss auf das kulturelle Schaffen und die sportliche Betätigung in Frankreich. Italiener schrieben hingegen im Stile der römischen

Oratoren, sodass die Rhetorik zu einem beherrschenden Element der italienischen Kultur avancierte, und der Vorrang des Wortes gegenüber der Tat verwandelte den Sport in Italien in eine rhetorische Zurschaustellung.

#### ESTHER MERINO

*Escenarios de poder en el Seicento: La escenografía italiana de fine de siglo y su proyección europea. Francesco Santurini*

A finales del siglo XVII confluyeron en Venecia los escenógrafos más experimentados en la configuración de las decoraciones escénicas basadas en las ilusiones ópticas derivadas de la aplicación de los preceptos de la perspectiva científica, instaurados desde las creaciones de Giorgio Vasari y Andrea Palladio la centuria anterior. A su vez, puerta de salida de exportaciones estilísticas a Centroeuropa, con los Vigarani y Torelli a Francia, los Burnacini a Austria y con las fantásticas creaciones de Francesco Santurini en Múnich se internacionalizó el estilo italiano que llegó, incluso, con Bibiena a España. Se propone una aproximación analítica a la obra emblemática de Santurini, de la que se conservan ejemplares en la Biblioteca Nacional de España: *Fedra incoronata*, *Antiopa giustificata* y *Medea vengativa*, de 1662.

*Scenarios of power in the 1600s: late-17th century Italian stage design and its propagation throughout Europe*

At the end of the 17th century Venice became the centre of activity for the most experienced designers of stage sets based on the optical illusions derived from the precepts of scientific perspective, first adopted in the creations of Giorgio Vasari and Andrea Palladio a century before. In the same period it was exporting stylistic expertise to Central Europe: the Vigarani and Torelli to France, the Burnacini to Austria, Francesco Santurini and his fantastic creations to

Munich, and Bibiena to Spain. In effect, the internationalization of Italian style. The article offers an analytical approach to the emblematic work of Santurini – *Fedra incoronata*, *Antiopa giustificata* and *Medea vengativa*, of 1662 – copies of which are conserved in the National Library of Spain.

*Palcoscenici di potere nel Seicento. La scenografia veneziana di fine secolo e la sua diffusione in Europa. Francesco Santurini*

Alla fine del secolo XVII Venezia divenne il centro di attività per gli scenografi più esperti nelle decorazioni sceniche basate sulle illusioni ottiche derivate dall'applicazione delle regole della prospettiva adottate fin dalle creazioni di Giorgio Vasari e di Andrea Palladio nel secolo precedente. Allo stesso tempo Venezia esportava verso l'Europa centrale competenze stilistiche, con i Vigarani e i Torelli in Francia, con i Burnacini in Austria, e con le fantastiche creazioni di Francesco Santurini a Monaco, lo stile italiano diviene internazionale, arrivando anche in Spagna per mano di Bibiena. L'articolo propone un approccio analitico all'opera emblematica di Santurini, *Fedra incoronata*, *Antiopa giustificata* e *Medea vengativa*, del 1662, le cui copie sono conservate presso la Biblioteca Nazionale di Spagna.

#### MATTEO SARTORI

*La ludicità nel Decameron visualizzato tra manoscritti e prime edizioni a stampa*

Il Decameron costituisce l'unica raccolta di novelle che fu illustrata sia nei manoscritti, persino dallo stesso Boccaccio, sia nelle edizioni a stampa. Il testo presenta molteplici e diffuse situazioni ludiche, descrivendo e nominando una grande varietà di fenomeni ascrivibili alla sfera del loisir: danze, musica, tornei, giostre, partite a scacchi, a tavole,

barattieri, passeggiate, pesca, caccia e, tra questi, il racconto delle medesime storie. Quasi tutti e in modi diversi furono inseriti nelle illustrazioni. L'articolo esamina le immagini dedicate al gioco nel tentativo di cogliere quali mutamenti intercorrono nell'immaginario ludico fra Trecento e Cinquecento che si possono ravvisare nelle scelte, da parte dei miniaturisti e committenti prima, e incisori ed editori poi, di quali scene raffigurare e come.

*Ludicity in the Decameron visualized in the manuscripts and early printed editions*

The *Decameron* is the only collection of *novelle* to have been illustrated both in manuscripts (also by Boccaccio himself) and in the early printed editions. The text includes many ludic situations, with descriptions of a wide variety of phenomena attributable to the sphere of *loisir* – dances, music, tournaments, jousting, chess and other board games, gambling, walking, fishing, hunting – a stories in which they occur. Almost all, in one way or another, are also depicted in the illustrations. The article examines the images devoted to games in an attempt to detect changes that take place between 14th and 16th century in the ludic imagination first of the commissioners and then of the engravers and the publishers, as to which scenes to depict and how.

*Le ludisme dans le Decameron visualisé entre manuscrits et premières éditions imprimées*

Le *Decameron* est le seul recueil de nouvelles qui fut illustré dans les versions manuscrites, par Boccaccio lui-même, et dans celles imprimées. Le texte présente de multiples et courantes situations ludiques, décrivant et nommant une grande variété de phénomènes attribuables à la sphère du loisir : danses, musique, tournois, manèges, parties d'échecs, jeux

de tables, de hasard, promenades, pêche, chasse et, parmi eux, le récit des histoires similaires. Presque tous et de manières différentes furent insérés dans les illustrations. L'article examine les images consacrées au jeu dans la tentative de saisir quels changements se produisent dans l'imaginaire ludique entre les XIV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles qui peuvent se reconnaître dans les choix, de la part des enlumineurs et des commettants d'abord, et des graveurs et des éditeurs ensuite, de quelles scènes représenter et comment.

**MANFRED ZOLLINGER**

*London 1662: die erste Lottowerbung und ein Lottoflop*

1662 wurde in London per Druck die Einführung des Zahlenlottos nach genuesischem Muster bekannt gemacht. Es ist die früheste bekannte publizierte Ankündigung und Werbung für dieses Spiel, das einige in Italien tätig gewesene britische Kaufleute nach der Restauration der Stuarts in ihr Königreich importierten. Das bislang kaum beachtete Dokument ist von Interesse, weil es der erste Versuch ist, das Lotto jenseits des Alpen zu etablieren, und weil es besonders eindringlich und bildhaft an die mit Lotterien assoziierten materiellen Sehnsüchte appelliert. Indes stimmen die Regeln nur teilweise mit den in Italien praktizierten überein und der Plan weist deutliche Inkongruenzen im System der Gewinnquoten auf. Ob das oder die Konkurrenz anderer Teilnehmer am damaligen Glücksspielmarkt letztlich verhinderte, dass dieses Lotto in Britannien Fuß fasste, muss offen bleiben.

*Londra, 1662: il primo annuncio del gioco del lotto e un flop*

Nel 1662 fu stampato a Londra un annuncio per comunicare l'introduzione del lotto secondo il modello genovese. Si tratta del

più antico esempio noto di una pubblicazione per annunciare questo gioco che alcuni mercanti britannici, che avevano vissuto in Italia, cercarono di importare nella propria patria dopo la restaurazione degli Stuart. Tale documento, che finora non ha goduto di particolari attenzioni da parte degli studiosi, è interessante in quanto rappresenta il primo tentativo di far affermare il lotto oltralpe, oltre che per lo stile enfatico con cui fa appello alle aspirazioni materiali associate alle lotterie. Tuttavia le regole corrispondono solo in parte a quelle praticate in Italia e lo schema delle vincite presenta delle incongruenze anche evidenti. Resta da chiarire se fu questo fatto oppure la concorrenza di altri operatori attivi sul mercato dei giochi d'azzardo a far sì che questa lotteria non prendesse piede nelle isole britanniche.

*London, 1662: the first announcement of a lottery and a flop*

In 1662, a notice was printed in London to announce the introduction of a lottery following the rules of game played in Genoa. This is the earliest known publication associated with the attempt of a number of British merchants who had lived in Italy to import the game into England after the restoration of the Stuarts. The document has not previously aroused much scholarly attention, but it is interesting not only as evidence of the first bid to launch the game in Northern Europe but also because of the emphatic style in which the lottery's promise of material gain is couched. The rules, however, correspond only in part to those governing the game in Italy and the list of prizes contains obvious inconsistencies. Whether it was because of this latter factor or the competition of rival organizers of games of chance that this lottery was not a success in the British Isles remains to be explained.

**Alessandro Arcangeli**

As well as lecturing in Early Modern History at the University of Verona, Alessandro Arcangeli is a cultural historian who is active in research networking (Chair of the International Society for Cultural History, 2013-2017) and in methodological and historiographical reflection on the field (see for instance his *Cultural History. A concise introduction*, London 2012). His main research interests include the cultural history of dance, leisure, dreams and the affective life in the European Renaissance. His most recent book is *L'altro che danza. Il villano, il selvaggio, la strega nell'immaginario della prima età moderna* (Milan 2018).

**Associazione Giochi Antichi**

United by their passion for the extinction-threatened game of *s-cianco*, a Veronese variant of *lippa*, known in the UK as 'tipcat', a group of players set up the Associazione Giochi Antichi (AGA, Association of Ancient Games) in 2002. Thanks to its organization of a provincial championship, various tournaments and promotional activities in schools, the Association managed to arouse the enthusiasm of local authorities and a lively, albeit unexpected, interest throughout the Veneto. Having widened its scope, AGA is now a centre of reference for practitioners of various traditional games and sports in Italy and all over the world.

**Stefania Baldinotti**

After graduating from Siena University, the cultural anthropologist Stefania Baldinotti was awarded a specialist diploma in ethno-anthropological heritage studies by Perugia University. She is now a Ministry of Central Institute for Intangible Cultural Heritage (Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale), where she is in charge of the Visual Anthropology Archive. Her research work concerns

museum anthropology, patrimonialization processes and the use of visual art in the ethnographic field, themes dealt with in exhibitions, publications and conferences.

**Francisco Javier Bran García**

Having been awarded a PhD in Classical Philology, with the Special Doctorate Award bestowed by the University Complutense (Madrid), Francisco Javier Bran García now holds the position of Honorary Collaborator there. He is also a researcher at the Klassik Stiftung Weimar (Germany), and is a member of the faculty for a postdoctoral programme on Human Sciences and Globalisation at the AECID (Spanish Agency for International Development Cooperation). He is the author of many works on Latin textual criticism, transmission of texts, and Medieval and Renaissance Latin.

**Mattia Corso**

His dissertation on religious practices in the Venetian Republic in the passage from pre- to post-Tridentine Catholicism led to Mattia Corso being awarded a degree by Padua University in 2020. He is especially interested in the social mechanisms that accompany the development of cultural processes, with particular attention to depictions of the body. He has been in charge of the data acquisition section of the StModerna.it portal since 2018.

**Giuseppe Crimi**

Now a lecturer in Italian Literature at the Roma Tre University, Giuseppe Crimi has carried out research on Dante and humanists and other Renaissance authors (Burchiello, Folengo, Michelangelo). He has also focused on literary treatments of ludic subjects and published critical editions of *Bosadrello* by Baldassarre da Fossombrone (2010) and of the *Dialogo del giuoco* by Pietro Aretino (2013). He has recently edited *Il teatro a Roma prima della 'Cortigiana'*

*di Pietro Aretino* (2020) and (with Massimiliano Malavasi), *L'eroicomico* (2020). With Maurizio Campanelli, Maurizio Fiorilla, Emilio Russo and Massimiliano Tortora he is co-editor of *L'Ellisse. Studi storici di letteratura italiana*.

**Thierry Depaulis**

Born in Bordeaux in 1949, Thierry Depaulis is an independent historian of games, especially playing cards and card games. He is President of the International Playing-Card Society, President of Le Vieux Papier association, and a Board member of the Fondation du Musée Suisse du Jeu. Depaulis has published many authoritative articles and books on games and playing cards, and for several years collaborated with the journal *Jeux et Stratégie*.

**Marco Felicioni**

Having graduated in Architecture with a dissertation on points of intersection between games and project planning at the Milan Polytechnic, Marco Felicioni (born in Perugia in 1994) is now studying for a research doctorate at the IUAV University in Venice, reconstructing the various stages and events associated with the construction of the Church of Santa Maria del Rosario in Venice.

**Marco Fincardi**

Now a lecturer in Contemporary History at Ca' Foscari University, Venice, Marco Fincardi is especially interested in social and cultural history. He has published: *La terra disincantata* (Unicopli, Milan 2001); *C'era una volta il mondo nuovo* (Carocci, Rome 2007), and with Xavier Tabet edited *Venise XX<sup>e</sup> siècle*, issue no. 15 of *Laboratoire italien*, 2014.

**Cinzia Marchesini**

Having graduated at Perugia University and earning a specialistic diploma in anthropological cultural heritage studies at the same university in association with the Universities

of Florence, Siena and Turin, Cinzia Marchesini is now studying for a research PhD with work on landscape as a cultural asset and cultural heritage. She is a Ministry of Culture official at the Office of the Director General for Archaeology, Fine Arts and Landscape, in Department VI – protection of the anthropological cultural heritage. She also works with the Central Institute for Intangible Cultural Heritage (Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale). Her research interests include landscape as a socio-cultural product, the processes of "heritization" and their use in action for social development, subjects in which she has presented her work in publications and conferences.

**John McClelland**

Professor Emeritus at the University of Toronto, where he taught French Literature and the History of Ancient and Early Modern Sport, John McClelland is the author of *Body and Mind. Sport in Europe from the Roman Empire to the Renaissance*, of numerous articles on literature, music, and rhetoric, co-editor of *Die Anfänge des modernen Sports in der Renaissance* and of *Sport and Culture in Early Modern Europe*. A regular contributor to *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, he is now general editor of the six-volume *Cultural History of Sport*, to be published by Bloomsbury in 2021.

**Esther Merino**

From 1995, when she was awarded a PhD in the History of Art at the Autonomous University of Madrid (UAM), Ester Merino taught in the Department of the History of Fine Arts at Salamanca University (USAL) until 2003. From 2003 until 2007 she lectured in the Department of Architecture in the Faculty of Architecture and Geodesy (ETSAG) at the University of Alcalá de Henares (UAH) and is now Associate Professor in the Department of Art History at the Complutense University (UCM)

in Madrid. Her research focuses on the history of stage design and performance arts. She was a guest researcher in the Department of Architecture, History and Design of Florence University in 2015 and is a member of the UCM research group 'Representations, depictions and images of architecture from the 18th to the 21st century' (FRIA, [www.ucm.es/fyra/el-grupo](http://www.ucm.es/fyra/el-grupo)).

#### **Gherardo Ortalli**

Professor Emeritus of Mediaeval History at the University of Ca' Foscari, Venice and a member of numerous academies and societies in Italy and elsewhere, Ortalli is especially interested in the mentality, culture and history of ludicity; he has been the editor of the journal *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco* since its first issue. In 2017 he was awarded the 'Chabod' Prize by the Accademia dei Lincei for the best Italian work of mediaeval, modern or contemporary history published in the previous five years.

#### **Josef Pauser**

Jurist, legal historian, librarian; received his doctorate in 2000 with a thesis on the legal history of gambling at the University of Vienna; since 2004 he has been head of the library of the Austrian Constitutional Court (Dept. 6: Library and Communication). His research focuses on Austrian legal and constitutional history (especially the history of legislation, 'good policy'), the history of science, books and libraries, and archive and library law. Most recently, together with Martin P. Schennach, he presented an edition of the Tyrolean provincial constitutions of 1526, 1532 and 1573 (*Die Tiroler Landesordnungen von 1526, 1532 und 1573. Historische Einführung und Edition*, Vienna 2018).

#### **Paolo Procaccioli**

A lecturer in Italian Literature at the University of Tuscia, Paolo Procaccioli's main interest is in Late Mediaeval and

Renaissance vernacular literature and his publications range in subject matter from the 14th to the 18th century. His research covers early exegesis of Dante, the *novella* after Boccaccio, Pietro Aretino, polygraphs such as Dolce, Ruscelli, Doni and Sansovino, Marcolini and publishing in the 1500s, Renaissance parodic exegesis, 16th century treatises on handwriting, 16th- and 17th-century art criticism and letter-writing in the Early Modern period. He is amongst the promoters of the inter-university 'Cinquecento plurale' and 'Carteggi research groups'. He is an ordinary member of the Accademia dell'Arcadia and a corresponding member of the Istituto Veneto di Scienze Lettere ed Arti.

#### **Matteo Sartori**

Having graduated in History from the University of Ca' Foscari, Venice, and Untref, Buenos Aires, with a dissertation on games and tales in the 14th and 15th centuries, Matteo Sartori (Vicenza, 1988) was awarded the 2014 Gaetano Cozzi Prize for his work. He is now studying at the Universidad de Concepción (Chile) for a research doctorate in history. His interests are in cultural history, the history of science and environmental history, with special attention to the medicinal plants of South America.

#### **Jacob Schmidt-Madsen**

A postdoctoral researcher in Indology in the Department of Cross-Cultural and Regional Studies at the University of Copenhagen, Denmark, Jacob Schmidt-Madsen wrote his doctoral dissertation on the origin, history, meaning, and usage of *gyan chaupar*, or the *game of knowledge*, adopted in the West as the modern children's game of *snakes and ladders*. His current research concerns the history of the grid diagram in South Asia, with special emphasis on its position as an interface

between games and other cultural forms and practices.

#### **Anna Luce Sicurezza**

Art historian graduated and specialized at the University 'La Sapienza' of Rome, she is an official of MiBACT; she worked at the National Gallery of Ancient Art of Palazzo Barberini and at the Regional Direction of Lombardy. She currently works in Rome at the Central Institute for Intangible Cultural Heritage (Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale), where she is in charge of the Prints Cabinet, and she collaborates with the Museum of Cultures (Museo delle Civiltà). Her studies range from painting techniques of the 15th century to the history of art between the 19th and 20th centuries, with particular attention to the protection of cultural heritage, themes to which she has dedicated publications in exhibitions, conferences and scientific journals.

#### **Manfred Zollinger**

A lecturer in economic and social history at the Vienna University of Economics and Business, Manfred Zollinger specializes in the history of gambling. He is the author of *Bibliographie der Spielbücher: 1473-1700* (1996), *Geschichte des Glücksspiels vom 17. Jahrhundert bis zum Zweiten Weltkrieg* (1997), and the editor of *Random Riches. Gambling Past & Present* (2016). He has also been a member of scientific boards and curator of various exhibitions on the subject in Paris, Brussels, La Tour-de-Peilz, and Vienna.



Finito di stampare nel mese di dicembre 2020  
da The Factory s.r.l. (Roma)  
in 300 copie  
su carta Arena Ivory da 140 grammi della Fedrigoni per gli interni  
e su cartoncino Conqueror da 220 grammi del gruppo Arjo Wiggins per la copertina.





# Ludica

Riassegnare centralità storica alle “cose del gioco” (ludica, appunto), al senso della festa, al ruolo dello sport: è questo il terreno sul quale intendiamo lavorare. È un lavoro che punta a cogliere momenti sottovalutati della generale vicenda storica, con attenzione particolare ai contesti sociali e antropologici. È un lavoro che si colloca all'intersezione tra forme diverse della ricerca, senza istituire gerarchie o deleghe. È un lavoro circolare, dall'indagine alla documentazione, dalla selezione dei materiali alla cura editoriale. «Ludica», insomma, vuole contribuire a rafforzare lo spessore critico di comportamenti e attitudini che assumono ampia rilevanza in una società connotata da istanze culturali diffuse, da una crescente dimensione del tempo libero, oggi e, ancor più, domani. Gli ambiti troppo spesso classificati come “poco seri” e lasciati ai margini, diventano quelli sui quali l'indagine si annuncia più fertile, la riflessione più urgente. La rivista contiene perciò interventi di carattere assai vario, apparati informativi, saggi in forma monografica su temi di rilievo. I contributi vengono di norma pubblicati in lingua originale, accompagnati da riassunti in tre lingue, così da rispondere alle esigenze del panorama internazionale degli studi, offrendo un comune nodo di relazioni e di scambi.

---

**Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco, 26, 2020**

Fondazione Benetton  
Studi Ricerche/Viella

Matteo Sartori, *La ludicità nel Decameron visualizzato tra manoscritti e prime edizioni a stampa*

John McClelland, *Penser et écrire le sport à l'époque prémoderne (XVI<sup>e</sup>-XVII<sup>e</sup> siècles): modes et parallèles italiens et français*

Esther Merino, *Escenarios de poder en el Seicento. La escenografía veneciana de fin de siglo y su proyección europea. Francesco Santurini*

Manfred Zollinger, *London 1662: die erste Lottowerbung und ein Lottoflop*

Thierry Depaulis, *Manoury, les dames «à la polonoise»*

*et les cafés parisiens, deuxième moitié du XVIII<sup>e</sup> siècle*

**Premio Gaetano Cozzi 2020**

Francisco Javier Bran García, *El espacio de lo lúdico en la primera enciclopedia. Manifestaciones del juego en la Historia Natural*

Mattia Corso, *Ballare col corpo. Tentativi di ricostruzione di balli popolari del Cinquecento veneto*

Marco Felicioni, *Una giocosa progettualità. Breve fenomenologia del gioco in architettura e dell'architettura del gioco*

**Schede/Observations/Fiches/Karten**

Paolo Procaccioli, *Pasquino a i cardinali che giocano a le carte*

Gherardo Ortalli, *A Veronese for charity: notes on a lottery*

Stefania Baldinotti, Cinzia Marchesini, Anna Luce Sicurezza, *Giochi di carta: il Gabinetto delle stampe dell'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale*

*Giochi tradizionali*, a cura dell'Associazione Giochi Antichi di Verona: *In giro per l'Italia con balle e balòn*

**Libri/Books/Livres/Bücher**

*Playing with the past*, edited by Raamesh Gowri Raghavan, Dnyaneshwari Vinayak Kamath, review by Jacob Schmidt-Madsen

Sophie Cafilisch, *Spielend lernen*, review by Josef Pauser

Diego D'Elia, *Il codice Vittorio Emanuele 273 della Biblioteca Nazionale Centrale di Roma*, recensione di Giuseppe Crimi

Diego D'Elia, *Il codice Vicenza, Biblioteca Civica Bertoliana*,

*ms. 1475*, Rezension von Manfred Zollinger

*Games and game playing in European art and literature, 16th-17th centuries*, éd.

Robin O'Bryan, compte-rendu de Thierry Depaulis

*Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, recensione di Gherardo Ortalli

*Pratiques de la pensée en danse*, edited by Marian del Valle et al., review by Alessandro Arcangeli

Antonella Stelitano, *Donne in bicicletta*, recensione di Marco Fincardi

Antoine Bourguilleau, *Jouer la guerre*, compte-rendu de Thierry Depaulis

**Ludica:**  
**collana di storia  
del gioco**

diretta da  
Gherardo Ortalli  
e Alessandra Rizzi

---

1. *Gioco e giustizia  
nell'Italia di Comune*  
a cura di Gherardo Ortalli

2. Federico Rausa  
*L'immagine del vincitore.  
L'atleta nella statuaria greca  
dall'età arcaica all'ellenismo*

3. Alessandra Rizzi  
*Ludus/ludere. Giocare  
in Italia alla fine del medio evo*

4. Andrea Nuti  
*Ludus e iocus. Percorsi  
di ludicità nella lingua latina*

5. Alessandro Arcangeli  
 *Davide o Salomé?  
Il dibattito europeo sulla danza  
nella prima età moderna*

6. Lodovico Dolce  
*Terzetti per le "Sorti"*  
a cura di Paolo Procaccioli

7. Francesco Marcolini  
*Le sorti intitolate  
giardino d'i pensieri*  
ristampa anastatica  
dell'edizione 1540, con una  
nota di Paolo Procaccioli

8. *Studi per le «Sorti».*  
*Gioco, immagini, poesia  
oracolare a Venezia  
nel Cinquecento*  
a cura di Paolo Procaccioli

9. *Il gioco e la guerra  
nel secondo millennio*  
a cura di Piero Del Negro  
e Gherardo Ortalli

10. Juan Antonio Jiménez  
Sánchez  
*Los juegos paganos  
en la Roma cristiana*

11. *Statuta de ludo.*  
*Le leggi sul gioco nell'Italia  
di comune (secoli XIII-XVI)/  
The laws governing games  
and gaming in Italian  
communes (XIII-XVI centuries)*  
a cura di Alessandra Rizzi

12. Giovanni Assereto  
*«Un giuoco così utile  
ai pubblici introiti». Il lotto  
a Genova dal XVI al XVII secolo*

13. *Lotteries, lotto, slot machines.*  
*L'azzardo del sorteggio:  
storia dei giochi di fortuna /  
Lotteries, lotto, slot machines.*  
*The luck of the draw:  
a history of games of chance*  
a cura di Gherardo Ortalli

14. *Giocare tra medioevo  
ed età moderna. Modelli etici  
ed estetici per l'Europa*  
a cura di Francesca Aceto  
e Francesco Luciola

15. Nicola Sbeti  
*Giocchi diplomatici.*  
*Sport e politica estera nell'Italia  
del secondo dopoguerra*

---

**in preparazione**

Roberto Campagner  
*Il gioco in Aristofane.*  
*Trastulli e giocattoli dei bambini,  
svaghi e passatempi degli adulti*

Matteo Sartori,  
*Il gioco e la novellistica  
fra Tre e Quattrocento*

ISBN 978-88-3313-737-7



9 788833 137377

**Ludica.**  
**Annali di storia**  
**e civiltà del gioco**

nel numero precedente  
25, 2019

Romeo Melloni, *Nani  
gladiatori e donne gladiatorie  
in età imperiale*

**Premio Gaetano Cozzi**

Leonardo Sernagiotto, *Martiri come gladiatori.  
Performance atletica  
e spirito agonistico  
nell'antichità cristiana*;  
Andrea Baldan, *Alla  
Cuccagna. Percezioni  
del guadagno nella letteratura  
cuccagnesca italiana  
e francese tra i secoli XIII e XVI*;  
Naomi Lebens, *A world  
of play. Pierre Duval and  
printed games on a marketplace  
for maps in 17th-century Paris.*

**Performance, Politics  
and Play**

Alessandro Arcangeli,  
Elizabeth Claire, *Towards  
a cultural history of  
performance, politics and play*;  
Christian Biet, *Session,  
representation and performance.  
Perspectives at play in the  
theatre (17th-21st century)*;  
Audrey Gouy, *Performances  
politiques en Italie préromaine.  
La danse armée dans  
l'iconographie funéraire  
étrusque (VI<sup>e</sup>-IV<sup>e</sup> siècle avant  
Jésus-Christ)*;  
Jean Sérié, *La politique  
du jeu d'Ippolito d'Este*;  
Erika Carminati,  
*La Repubblica in scena.  
Cerimonie e rituali politici  
nei domini veneziani*;  
Madison U. Sowell,  
*Performance, poetry, and  
politics. The 1608 marriage  
of Cosimo II de' Medici and  
Maria Magdalena of Austria*;  
Valerio Zanetti,  
*Holding the reins. Female  
horseback riding and  
aristocratic authority  
in 17th-century France*;  
Ecaterina Lung, *Performing  
political propaganda. Sports  
in 1980s Communist Romania*;  
Mariem Guellouz,  
*Féminisme étatique et corps  
des artistes tunisiennes  
depuis l'indépendance.*

**Schede/Observations/  
Fiches/Karten**

Francesca Aceto, *Ludique:  
jouer dans l'Antiquité. Réflexions  
autour d'une exposition récente;  
Occasioni ludiche. Gioco  
e scrittura del gioco nella  
tradizione letteraria italiana*;  
Paolo Procaccioli,  
*Il "Capitolo del lotto"  
di Quinto Gherardo*;  
Ginette Vagenheim,  
*Pirro Ligorio et la description  
du "Svolo del Turco" à Rome  
à l'origine de son dessin des  
Funambuli (1573)*;  
Matteo Sartori, *Il museo  
della stampa Remondini  
a Bassano del Grappa  
(Vicenza): edizioni e spazi  
ludici*;  
*Giochi tradizionali*, a cura  
dell'Associazione Giochi  
Antichi di Verona:  
*La kispeticia e le altre "lotte unte"*;  
Riitta Matilainen, *How  
to further historical gambling  
research in conferences?  
A conference report from  
the 12th SNSUS conference  
in Tampere, Finland,  
3-5 June 2019.*

**Libri/Books/Livres/  
Bücher**

*The book of horsemanship  
by Duarte I of Portugal*, compte  
rendu de John McClelland;  
*Il gioco nel giardino e  
nel paesaggio*, a cura di  
Laura Sabrina Pelissetti  
e Lionella Scazzosi,  
recensione di  
Gherardo Ortalli;  
Eleonora Belloni, *Quando  
si andava in velocipede.  
Storia della mobilità ciclistica  
in Italia*, recensione  
di Antonella Stelitano;  
*Le Jeu de rôle sur table,  
un laboratoire de l'imaginaire*,  
a cura di Danièle André e  
Alban Quadrat, recensione  
di Dario De Toffoli,  
Federico Colovini.