

# La Bazzza

Rivista di discipline umane e scientifiche sul patrimonio culturale di Bologna

STORIA DELL'ARTE

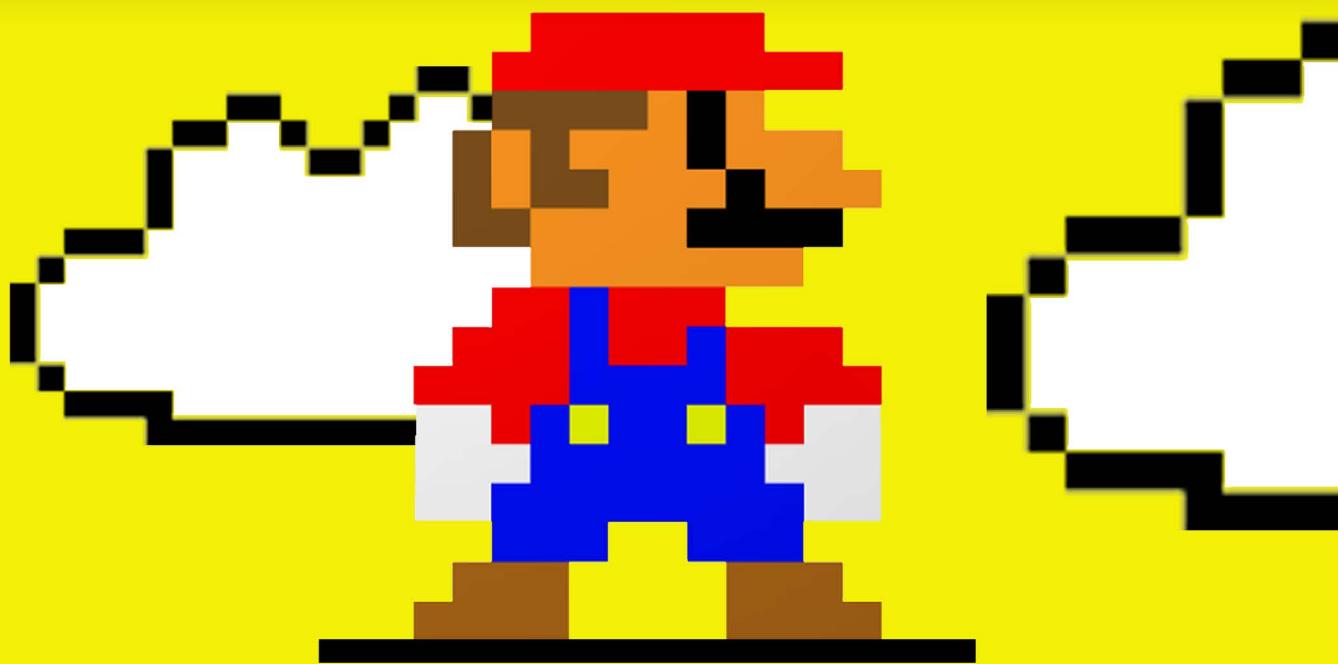
L'arte e i tarocchi

LINGUA LOCALE

La briscola in bolognese

ANTICHE ISTITUZIONI

La Virtus e il basket

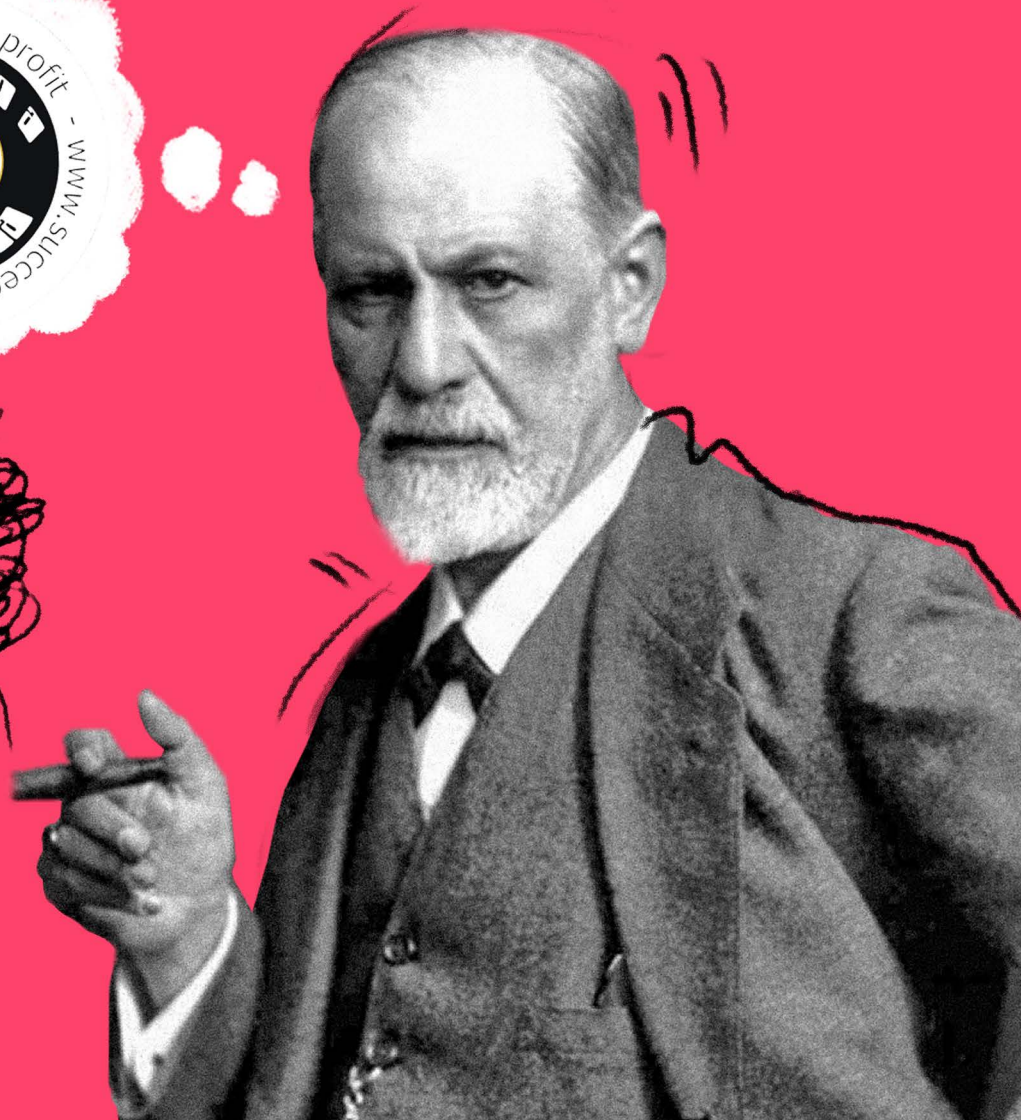


/03  
IL  
GIOCO

*La maturità di una  
persona consiste nell'aver  
trovato di nuovo la serietà  
che aveva da bambino,  
quando giocava*  
Friedrich Wilhelm Nietzsche



# BOLOGNA È SOLO PER CHI SOGNA





EDITORIALE // GIULIA DALMONTE

# UN TELEFONO... SENZA FILI



Chi l'ha detto che il gioco non è serio? Bologna nelle sue strade e nelle sue radici nasconde tradizioni e particolari in cui la parte ludica e divertente si incontra con la sua storia.

Partiamo dal centro di Bologna. Qui, proprio a lato della piazza Maggiore va in scena uno dei giochi più amati da bolognesi e turisti: i quattro cantoni del Podestà. Sotto al voltone del Podestà si crea infatti un effetto sonoro unico e divertente. Per effetto del vuoto creato dalla torre dell'Arengo, situata proprio sopra al voltone, posizionandosi agli angoli opposti si può sentire chiaramente quel che dice l'altro interlocutore. Per riuscire in questa "magia" basta scegliere un angolo e posizionarsi di fronte a esso, mentre l'altra persona si metterà esattamente davanti all'angolo opposto.

Ebbene, i due interlocutori saranno così in grado di sentirsi perfettamente. Leggenda vuole che in tempi di peste e malattie, i preti confessassero i fedeli con questo metodo per non venire contagiati. Gioco e storia, appunto.

Ma a Bologna non mancano anche i luoghi dedicati al gioco di diverse discipline sportive. Cominciamo dal gioco del pallone? C'è il calcio, certamente, ma forse qualcuno ricorderà anche il gioco del pallone al bracciale. Cominciamo proprio da quest'ultimo. Il luogo che negli anni ha ospitato diverse sfide di questa disciplina è lo Sferisterio. Questa attività, ad oggi assai poco conosciuta, diventò molto popolare nell'Ottocento. Nel 1822 in via Irnerio, nel parco della Montagnola, sorse così questo stadio che poteva contenere fino 5mila spettatori. Qui andarono in scena molte sfide del "gioco del pallone", in cui due squadre dotate di un bracciale di legno cercavano di far arrivare il pallone di cuoio oltre la linea di fondo campo. E veniamo poi all'altro pallone, quello da calcio. Anche qui i cenni storici non mancano: adesso e da quasi un secolo il luogo che ospita le partite del Bologna Football Club è lo stadio "Renato Dall'Ara", ma la storia della "casa" della Bologna calcistica si lega a diversi luoghi. Il suo primo campo fu infatti – agli inizi del Novecento – presso i Prati di Capra-

## EDITORIALE // GIULIA DALMONTE

ra, fuori Porta San Felice, dove la squadra vinse il Campionato Emiliano 1910. L'esperienza ai Prati di Caprara finì però poco dopo, quando il BFC si spostò alla Cesovia; il nuovo campo si trovava in via Massarenti, tra le attuali via della Cesovia e via Paolo Fabbri. Poco tempo dopo ancora cambiamenti: i giocatori si trasferirono questa volta in zona Murri, dove nel 1913 venne inaugurato il nuovo campo. Servì ancora qualche anno per arrivare al luogo attuale. Nel 1927 venne inaugurato il "Littoriale", impianto promosso da Leandro Arpinati, gerarca fascista e all'epoca podestà di Bologna. Lo stadio cambiò inevitabilmente nome subito dopo la caduta del fascismo, diventando nel dopoguerra il "Comunale" e poi, dal 1983, il "Renato Dall'Ara", dedicato alla memoria del presidente del Bologna Fc, scomparso nel 1964. Scorrendo tra le pagine di questo numero della Bazza si potranno così

leggere approfondimenti sul gioco del Tarocchino bolognese e sulle sue tracce artistiche, sulla Virtus – a proposito di sport bolognese - e su un "gioco" finito male, come quando Scipione degli Eretimi, dopo aver perso al gioco, si scagliò contro la statua della Madonna della Pace, davanti alla Basilica di San Petronio. E tanto altro ancora...



Fig. 1 Palazzo del Podestà



Nata e cresciuta nella provincia di Bologna, 32 anni, è da sempre legata a questa città pur vivendola a qualche chilometro di distanza. Ha una passione da sempre per il giornalismo che la ha accompagnata fin dalle scuole superiori. Dopo il liceo ha quindi deciso di studiare Scienze della Comunicazione all'Università di Bologna. Fin dagli anni dell'università ha cominciato a fare esperienze nelle redazioni dei giornali per poi iscriversi, una volta laureata, al Master in Giornalismo di Bologna. Dal 2015, dopo aver sostenuto l'esame di Stato, è infine diventata giornalista professionista. In questi anni ha lavorato nelle redazioni di giornali e agenzie di stampa e ricoperto il ruolo di addetta stampa.

GIULIA DALMONTE

**la redazione**  
 UNA RIVISTA DI: Succede solo a Bologna APS  
 DIRETTRICE RESPONSABILE: Giulia DalmonTE  
 DIRETTORE SCIENTIFICO: Francesco Lora  
 IMMAGINE DI COPERTINA: Claudio Chiavacci  
 SITO WEB CURATOR: Erika Tumino  
 REGISTRAZIONE TRIBUNALE: n.8565 del 10/05/2021  
 ISSN: 2784-9732



Associazione no profit  
 Succede solo a Bologna APS

# INVISIBILE? MICA È UN FANTASMA.



**Vederlo non deve essere un problema.** Mostra con fierezza il tuo apparecchio acustico e ritorna a sentire i suoni della tua vita.

ACUSTICA BOLOGNESE

Studi Audioprotesici



# INDICE

STORIA DELL'ARTE //

## **L'ARTE E I TAROCCHI**

*Da Bonifacio Bembo a  
Giuseppe Maria Mitelli*

Virna Ravaglia ..... p. 11

MUSICA //

## **GIOCANDO SI CANTA, SI SUONA E SI PERDE**

*Una vecchia tecnica compositiva,  
qualche compositore burlone,  
parecchie scene d'opera fra poker  
e scacchi*

Piero Mioli ..... p. 17

SCIENZA //

## **IL GIOCO DELLA VITA**

*Un naturalista sotto le torri*

Antonio Baldassarro ..... p. 20

STORIA //

## **LE SFUMATURE DEL GIOCO**

*Dai passatempi per bambini a  
Scipione degli Eretimi*

Giovanni Paltrinieri ..... p. 23

TEATRO //

## **DARE UN CORPO ALL'IMMAGINE**

*Teatro, tra rito e gioco*

Mirella Mastronardi ..... p. 26

ANTICHE ISTITUZIONI //

## **LA VIRTUS E IL BASKET**

*Dalla "palla al cesto" ai successi in  
Europa: una storia senza fine.*

Marcello Maccaferri ..... p. 30

DIRITTO //

## **IL PROCESSO SIMULATO**

*Un metodo ludico di sviluppo  
delle abilità pratiche delle nuove  
generazioni di giuristi*

Ilaria Simoncini ..... p. 36

ACQUE //

## **GIOCHI D'ACQUA**

*Non solo il Nettuno: quando parchi,  
ville e fontane regalano spettacolo*

Renzo Bentivogli ..... p. 40

LINGUA LOCALE //

## **STRÒZA! VÀ A LÉSS!**

*La briscola in bolognese*

Roberto Serra ..... p. 48

TRADIZIONI //

## **TÎRA MÒ FÒRA AL TÔ SCAVÀZZ!**

Maurizio Barilli ..... p. 50

STORIE E RACCONTI //

## **TUTTO L'AMORE PER IL BFC**

Fausto Calanchi ..... p. 56



# Il taxi? Subito!



TaxiClick Easy

---

**Niente telefonate, niente attese.  
Chiamare il taxi è ancora più facile  
con la app TaxiClick Easy**

---

**TaxiClick Easy** è lo strumento più semplice per chiamare un taxi. È una app realizzata per semplificare il rapporto tra tassista e utente. Ecco cinque cose da sapere per utilizzare al meglio l'applicazione:

1. **TaxiClick Easy** ti geolocalizza automaticamente. Prima di confermare la richiesta del taxi è importante verificare se l'indirizzo che compare sullo smartphone corrisponde a quello in cui vuoi il taxi. Se è diverso, si può modificare con pochi click.
2. Tutta la comunicazione avviene con notifiche in app, non con SMS.
3. Si può registrare la propria TaxiCard e scegliere, di volta in volta, se usarla o pagare la corsa al tassista
4. In **TaxiClick Easy** è presente uno strumento che consente di simulare il costo delle corse.
5. In caso di necessità è possibile contattare la centrale direttamente dall'applicazione.

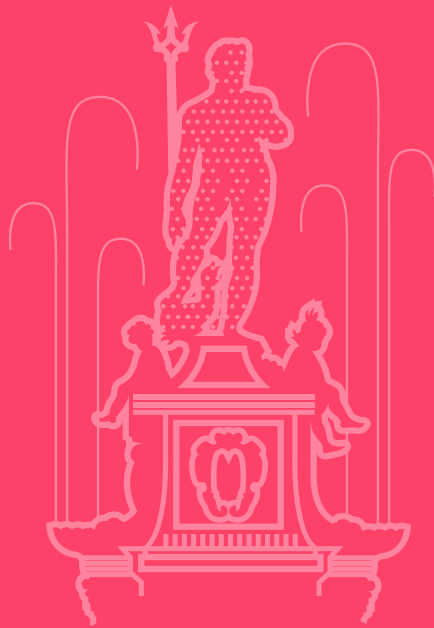


 **051 372727**

 **www.cotabo.it**

**COTABO**  
IL PRIMO TAXI DI BOLOGNA

*La* **Bazza** // // // // // **ARTICOLI**



**NUMERO 003** // // // // // // // // // // // **IL GIOCO**

# L'ARTE E I TAROCCHI

Da Bonifacio Bembo a  
Giuseppe Maria Mitelli

“Mi è stato di giuoco l'intaglio, anzi il Giuoco mi è stato di giuoco, perché intagliando mi è venuto il taglio giocoso”

*Giuseppe Maria Mitelli*

Il gioco dei tarocchi nasce nel contesto delle corti rinascimentali e si lega dunque strettamente alla raffinata cultura di quel contesto, intersecandone gusti ed esperienze artistiche. Il gioco era in realtà inizialmente noto come dei “*triumphi*”<sup>1</sup> e viene citato come passatempo dei ceti più elevati a partire dal quinto decennio del Quattrocento, soprattutto in area padana. Esso nacque con l'aggiunta alle classiche carte a semi italiane una serie di carte emblematiche dette Trionfi, ovvero quelle definite poi in ambito esoterico “*Arcani Maggiori*”. Secondo una teoria, il gioco sarebbe nato in seno alla corte di Filippo Maria Visconti (1392-1447), grande appassionato di questi tipo di dilette. Al contesto della corte viscon-

tea viene fatto risalire il cosiddetto mazzo Brambilla, conservato alla Pinacoteca di Brera, la cui elegante e preziosissima decorazione a fondo oro è attribuita alla bottega del principale pittore tardo-gotico del Ducato, vale a dire Bonifacio Bembo.<sup>2</sup>

Nella stessa Pinacoteca, a seguito di un acquisto promosso da parte dello Stato nel 2009, si conserva anche il mazzo Sola Busca (dal nome, come anche nel caso poco sopra descritto, del precedente proprietario), considerato il più antico maz-



1 *I Tarocchi dal Rinascimento ad oggi*, catalogo della mostra (Torino, 4 ottobre 2017-14 gennaio 2018) a cura di Pietro Alligo.

2 Si veda Sandrina Bandera Bistoletti, *I tarocchi del Bembo: dal cuore del Ducato di Milano alle corti della valle del Po. “Quelle carte dei triumpho che se fanno a Cremona”*, Milano, 2013.

zo italiano completo a noi giunto<sup>3</sup>. Si tratta di una serie di tarocchi con caratteristiche particolari la cui ideazione iconografica, incentrata sul tema degli uomini illustri come *exempla* da imitare, pare sia stata ispirata dall'umanista Ludovico Lazzarelli. La realizzazione delle raffigurazioni si attribuisce all'artista di origini anconetane, Nicola di maestro Antonio, pittore formatosi sulla cultura adriatica di Carlo Crivelli e Marco Zoppo (Fig.2).<sup>4</sup> In questo caso siamo di fronte a stampe derivanti da incisioni a bulino,



in seguito con l'aggiunta di oro in polvere e foglia d'oro. Piuttosto celebri sono anche i cosiddetti tarocchi del Mantegna. In questo secondo caso si tratta di due serie di incisioni (dette "E" ed "S") di cui esistono diverse versioni e copie, la cui ideazione è stata attribuita fino al XIX secolo al pittore di origini mantovane An-

dre Mantegna. Seppure essi abbiano decise somiglianze con il citato tipo dei Trionfi, mancano in questo caso le carte dei quattro semi ed inoltre rilevano altre importanti differenze rispetto ai veri propri Tarocchi rinascimentali<sup>5</sup>. Si ipotizza che potessero non essere carte da gioco, ma uno strumento educativo che rappresentava l'ordine del mondo secondo la concezione medievale, una sorta di cosmo in miniatura (Fig.3). L'ispirazione per le immagini dei cosiddetti



3 Il mazzo è composto di 78 carte: 22 trionfi e 56 carte dei semi tradizionali.

4 Si veda *Il segreto dei segreti. I tarocchi Sola Busca e la cultura ermetico-alchemica tra Marche e Veneto alla fine del Quattrocento*, catalogo della mostra (Milano 13 novembre 2012-17 febbraio 2013) a cura di Laura Paola Gnaccolini.

5 Si veda Cristina Dorsini, *I tarocchi del Mantegna*, Milano 2017.

tarocchi del Mantegna deriva da testi filosofici e morali, che già dal Trecento trovano un ampio riverbero iconografico.

A Bologna la tradizione del tarocco ha una rilevanza particolare, come sottolinea anche Maurizio Barilli nel suo contributo in questa stessa sede. La città era in generale un'importante officina di produzione della carta, date le necessità legate alla realizzazione di volumi per l'Università, tanto che la Rossa si dotò di cartiere sin dal Duecento e la stampa locale si pose sempre all'avanguardia. Queste circostanze e la vivacità culturale di Bologna (e delle sue numerose osterie) portarono ad una diffusione precoce ed importante del gioco detto dei Trionfi e poi dei Tarocchi. Secondo una notizia documentaria, da un produttore di carte bolognese si trovò ad acquistare alcuni mazzi persino la corte ferrarese degli Este, presso la quale questi oggetti erano ampiamente utilizzati, nonché certamente prodotti, nonostante la scarsità di reperti a noi giunti.<sup>6</sup>

Una tradizione, fortemente velata tuttavia di un alone misterioso e leggendario, che rende complicato stabilirne con certezza l'attendibilità, attribuisce

al bolognese Francesco Antelminelli Castracani Fibbia l'invenzione del tarocco stesso<sup>7</sup>.

Una variante del gioco di invenzione tutta locale è quella Tarocchino bolognese, che vide la luce nel XVII secolo. Il Tarocchino sembra essere stato ideato dall'incisore di origini felsinee Giuseppe Maria Mitelli, figlio del celebre pittore e incisore Agostino.<sup>8</sup> La conoscenza della figura di Giovanni Maria Mitelli è stata notevolmente arricchita recentemente e si è dunque potuto rivalutare l'importante valore dell'attività artistica di questo eclettico personaggio, il cui nome non si lega solo al gioco del tarocchino, ma all'ideazione di diversi altri giochi come *Il Passa Tempo* e *il Gioco delle Osterie* simile al nostro Gioco dell'Oca.

Mitelli si formò presso alcune delle più importanti botteghe artistiche della sua epoca, acquisendo *in primis* i rudimenti dell'arte dal padre Agostino ed inseguito lavorando presso artisti come Francesco Albani, Simone Cantarini, Flaminio Torri e il Guercino. Quello dei giochi non fu l'unico campo che vide attivo l'artista, che si dedicò anche ad esempio alla realizzazione *d'apres* per importanti com-

6 Giordano Berti, *Giuseppe Maria Mitelli e il tarocchino bolognese*, Bologna, 2017, p. 26; si veda anche il volume *Bologna e i tarocchi: un patrimonio italiano del Rinascimento: storia, arte, simbologia, letteratura*.

7 Per una disamina sul tema si veda Andrea Vitali, *Trionfi, tarocchi e tarocchini a Bologna dal XV al XIX secolo* in *Bologna e i tarocchi. Un patrimonio italiano del Rinascimento* a cura di Andrea Vitali, Riola 2020; Berti, *Giuseppe Maria Mitelli*, cit. pp. 34 ss.

8 Berti, *Giuseppe Maria Mitelli*, cit. pp. 44 ss.

mittenti bolognesi, come nel caso di quella l'acquaforte d'après Pietro da Cortona raffigurante *La Madonna sostiene il soffitto della chiesa di Santa Maria in Vallicella*, indirizzata a Berlingero Gessi, all'epoca ambasciatore bolognese a Roma<sup>9</sup>. Giuseppe Maria Mitelli, seppur in misura ridotta, ci ha lasciato anche dipinti di grande formato, come recentemente ha saputo chiarire la studiosa Anna di Vita, riconducendo alla mano dell'autore il dipinto (datato 1670) della chiesa di San Mamante di Liano (Castel San Pietro Terme), dove il santo dedicatario dell'edificio viene rappresentato insieme ai santi Nicola da Bari e Ubaldo.<sup>10</sup> (fig.4)



Intorno al 1660, si può ricordare infine, Mitelli ideò per il conte Prospero Bentivoglio il citato "Gioco di Carte con una Nuova forma di Tarocchino": si tratta appunto della variante del classico Tarocco costituita da 62 carte e decorate da Mitelli secondo un gusto tipicamente barocco. (Fig.5). Si può ricordare, in conclusione di questo sintetico quadro, una delle immagini dipinte che con più grazia immortala, proprio a Bologna, il



raffinato svago cortigiano dei tarocchi: si intende la celebre scena affrescata, tra il 1550 e il 1551, da Niccolò dell'Abbate per la sala dei Concerti e delle Fatiche d'Ercole di Palazzo Poggi (fig.6)



<sup>9</sup> Anna di Vita, *Giuseppe Maria Mitelli e le committenze private* in "Figure", 5, 2022, pp. 23-29.

<sup>10</sup> *Ibidem*.

## DIDASCALIE IMMAGINI

- 1) Bonifacio Bembo, *Valletto di coppe dai Tarocchi Brambilla*, Milano, Pinacoteca di Brera
- 2) Nicola di maestro Antonio, *Olivo dai Tarocchi Sola Busca*, Milano, Pinacoteca di Brera
- 3) *Misero* dai cosiddetti *Tarocchi del Mantegna*, Londra, British Museum
- 4) Giovanni Maria Mitelli, *San Mamante fra San Nicola da Bari e Sant'Ubaldo*, Liano (Castel San Pietro Terme), chiesa di San Mamante
- 5) Giovanni Maria Mitelli, *Asso di denari dal Tarocchino bolognese*
- 6) Niccolò dell'Abate, *Il gioco dei tarocchi*, Bologna, Palazzo Poggi

### //////////////////// VIRNA RAVAGLIA



Nata a Bologna e cresciuta ad Ozzano dell'Emilia, Virna Ravaglia ha frequentato la facoltà di Lettere classiche dell'Alma Mater Studiorum, per poi proseguire gli studi a Trento con una laurea magistrale in Storia dell'Arte. È qui che nasce la passione per la scultura del Rinascimento, in particolare in terracotta, che la porta a proseguire la propria formazione storico artistica. Dopo il Servizio Civile alla Galleria Estense di Modena, Virna è stata ammessa alla Scuola di Specializzazione in Beni Storico Artistici di Bologna, per poi ottenere una borsa di dottorato, ancora in corso, presso l'Università di Genova. Nel 2017 ha inoltre ottenuto l'abilitazione come Guida turistica in lingua italiana ed inglese ed esercita questa professione, collaborando con Succede Solo a Bologna dal 2021.



# ASCOM SERVIZI PER LA PERSONA

## ASSISTENZA SANITARIA, FISCALE E CONSULENZA

Confcommercio Ascom Bologna è al fianco anche delle **PERSONE** con una vasta offerta di **SERVIZI**

### ASSISTENZA SANITARIA

E.M.E.C. Emilia Romagna è la Società di Mutuo Soccorso di Confcommercio Ascom Bologna, che offre assistenza sanitaria qualificata:

- **ZERO spese:** prestazioni sanitarie gratuite, senza franchigia
- **ZERO attesa:** rapidità d'accesso in più di 120 strutture a Bologna e Provincia
- **ZERO età:** copertura sanitaria a vita, senza aumenti in caso di sinistro, con contributi associativi contenuti e detraibili
- **ZERO stress:** il servizio clienti gestisce direttamente prenotazioni e rimborsi dei soci via telefono, mail e whatsapp
- **Diverse coperture sanitarie** che includono: visite specialistiche, analisi di laboratorio, ecografie, radiografie, risonanze magnetiche, Tac, odontoiatria e fisioterapia
- **Tutela in caso di ricovero privato**
- **Agevolazioni** sul contributo associativo annuale per i soci Confcommercio Ascom Bologna che aderiscono ad EMEC

### SERVIZI FISCALI

L'ufficio Fiscale di Confcommercio Ascom Bologna assiste le persone con una serie di attività:

- Assistenza per **locazioni di beni immobili**
- Presentazione della **dichiarazione di successione**
- **Dichiarazione dei redditi:**
  - **persone fisiche**
  - **modello 730**
  - **IMU**
- Assistenza per le **pratiche di inizio attività B&B persone fisiche** (extra alberghiero)
- **Attivazione casella di posta certificata** per persone fisiche
- **Visti di Conformità**
- Elaborazione **modello Isee**
- Regolarizzazione **lavoratori domestici** (colf e badanti)

### CONSULENZE

L'ufficio Federazioni di Confcommercio Ascom Bologna fornisce i seguenti servizi alla persona grazie anche al supporto di realtà del territorio associate:

- **Caro bolletta:** consulenza per offerte dedicate
- **Bonus ristrutturazioni edilizie:** consulenza Renova srl per accesso ai bonus e incentivi fiscali
- **Sos lavoro:** raccolta curriculum e incrocio domanda/offerta
- **Consulenze condominiali:** assistenza su tematiche legate alla gestione dei condomini
- **Asseverazione contratti di affitto a canone concordato**
- **Consulenze previdenziali e pensionistiche**



[www.ascom.bo.it](http://www.ascom.bo.it)

Organizzazione:  
**CEASCOM**

Contatta per ogni chiarimento i nostri Consulenti:

Tel. **051.6487550** | WhatsApp **333.2415760** | e-mail **commerciale@ascom.bo.it**

BCC EMILBANCA



# GIOCANDO SI CANTA, SI SUONA E SI PERDE

Una vecchia tecnica compositiva, qualche compositore burlone, parecchie scene d'opera fra poker e scacchi

*Quaerendo invenietis*: cercando troverete. Come cercare? cosa trovare cosa? e che c'entra la frasetta in latino con la musica? Era un "canone enigmatico", una tecnica in uso dal Medioevo al Rinascimento e oltre. L'autore scriveva una breve serie di note e poi smetteva: la composizione, troppo facile così, non era finita, ma doveva procedere con note che l'esecutore ricavava dalla risoluzione di un indovinello come quello di sopra (in effetti anche particolarmente antipatico), e tanti altri. Esempio: *ocia dant vicia*, cioè gli ozi danno vizi, le pause vanno male, insomma bisogna continuare la composizione con le stesse note precedenti ma senza le pause, in modo che l'esecuzione sia tutta filata. Se non è un gioco questo! Altro gioco musicale era rendere la scrittura mensurale (quella corrente) con la scrittura alfabetica (quella per esempio della chitarra di ieri e di oggi) o viceversa: siccome le lettere B-A-C-H corrispondono a quattro note ben precise, ecco che comporre

una melodia con quelle quattro note significava omaggiare il sommo Bach. Chiamare gioco la dodecafonìa è troppo, certo, però alla sua base sta un che di matematico, di combinatorio, di ludico: siccome nella scala temperata le note da usare sono 12, dice l'insegnante all'allievo, comincia pure come ti pare, ma sappi che per il momento le devi impiegare tutte senza ripeterne nessuna; l'ordine che avrai scelto si chiama serie e tutta la composizione, anche la più lunga e complessa, sarà un eterno procedere su quella serie con molti accorgimenti di incastri infallibili.

S'è detto ludico. Nel Medioevo il *ludus* era uno spettacolo religioso di parola, canto, suono, scena, gesto, su testo latino e di argomento natalizio, pasquale, agiografico. Come un grande presepio vivente, raffigurante per esempio i Re Magi che si recano alla capanna di Betlemme. Famoso era il *Ludus Danielis*, relativo al profeta Daniele e alle sue vicissitudini. Del resto l'inglese *to play* significa giocare,

suonare, rappresentare, così come il *ludus* era un gioco, uno scherzo, un passatempo, un *pastime*.

Ai compositori piaceva giocare anche altrimenti, però. Se Wolfgang Amadeus Mozart amava giocare a dati, suo padre Leopold compose la sinfonia *Dei giocattoli*, che adoperava strumenti infantili come una sorta di rullante, una raganella, altri aggeggi capaci di simulare il cuculo e la quaglia (l'autore non è sicuro, però, potendo essere anche il benedettino austriaco Edmund Angerer). E Haydn un giorno giocò così, in musica: fece ascoltare al suo padrone Esterházy una sinfonia verso la fine della quale uno, due, tre, quattro strumentisti smettevano di suonare, si alzavano e toglievano il disturbo. Cos'è 'sta storia? chiese il principe. E il maestro: vede, altezza, siamo qua in vacanza, nella Sua grande reggia vicino al lago e lontanissima da casa, l'estate sta per finire, i miei strumentisti vorrebbero tornare a Vienna dalle famiglie, e per farGliela capire ho pensato di comporre questa strana *Sinfonia degli addii*. Bella, però, classica e divertente; e persuasiva, tanto più che Nikolaus Esterházy era detto "il magnifico", gran mecenate e gran musicofilo.

Si gioca anche sui palcoscenici d'opera, comunque. *I giuochi d'Agrigento* è un dramma di Paisiello e *L'olimpiade* del Metastasio è un libretto che, avendo sullo sfondo le olimpiadi, fu musicato moltissime volte, per

esempio da Vivaldi, Pergolesi, Cimarosa (stessi versi, insomma, e melodie diverse). Nella *Bohème* di Puccini i quattro amici (un tenore, due baritoni, un basso) scherzano a lungo nel primo e nel quarto atto. Nella sempre pucciniana *Fanciulla del West* si gioca a poker: Minnie mette in posta sé stessa e l'amato Dick Johnson, giocando (e barando) con lo sceriffo Ranche che l'ama (e la perde). Anche nella *Traviata* di Verdi: sfortuna nell'amore reca fortuna al gioco, si canta, e difatti Alfredo, appena lasciato da Violetta, vince giocando contro il rivale barone Douphol. E la *Carmen* di Bizet? C'è una scena intera a più voci che incornicia la protagonista intenta a farsi le carte: risposta, "la mort", "pour tous les deux, la mort!". Troppo condiscendente con quella sciupamaschi di Mannon Lescaut, nell'opera di Massenet il povero René Des Grieux gioca, bara e perde ignominiosamente. Un'opera che titola *La dama di picche*, a firma di Čajkovskij, non può mentire: e alla fine è proprio la maledetta donna di picche a uscire dal gioco e perdere definitivamente German, problematico giovanotto che per acquisire il segreto delle tre carte aveva talmente impaurito la vecchia e cattiva contessa da farla schiattare su due piedi (*tricarti, tricarti!* è il grido che si sente levare dal russo libretto d'origine puškiana). Non manca la boxe: *Una partita a pugni* è un'opera di Vieri Tosatti divisa in tre *rounds*. *Una partita*

*a scacchi* è invece un testo di Giacosa musicato da ben quattro compositori a cavallo fra Otto e Novecento. *Les jeux d'eau à la Villa d'Este* è un pezzo per pianoforte, manco a dirlo virtuosistico, di Liszt a passeggio per Roma, e *Jeu de cartes* è un balletto di Stravinskij. Diviso in atti, parti, sezioni? Assolutamente no, solo in "mani".



//////////////////// PIERO MIOLI

Bolognese, insegna Storia della musica, è consigliere dell'Accademia Filarmonica e presidente della Cappella dei Servi, svolge attività di divulgatore e conferenziere. Ha pubblicato saggi e volumi su Martini, Gluck, Rossini, Donizetti, il canto e la cantata; un manuale di storia della musica, un dizionario di musica classica, numerosi atti di convegno ed edizioni integrali dei libretti di Verdi, Mozart, Bellini, Rossini e Wagner. In quattro volumi e quasi 3000 pagine ha raccontato la storia dell'opera italiana nei suoi quattro secoli di vita. È appena uscita un'ampia monografia su *Giuseppe Verdi* (Neoclassica).



SCIENZA // ANTONIO BALDASSARRO

# IL GIOCO DELLA VITA

## Un naturalista sotto le Torri

Bologna ci ricorda spesso quanto possono essere importanti le orme dei grandi uomini e delle grandi donne che hanno fatto la storia del nostro Paese e, spesso, hanno contribuito a costruire quella del mondo intero. Le vediamo, però, come figure lontane nel tempo, distanti da noi... ma è davvero così? I tempi contemporanei sono davvero privi di questi grandi personaggi?

La rubrica scientifica de "La Bazza" è scritta da ragazzi (più o meno) giovani che si sono appassionati a queste materie anche grazie a scienziati e divulgatori contemporanei che hanno saputo trasmettere le loro passioni, la loro curiosità, la voglia di conoscere e di discutere di scienza. Ci si avvicina a queste materie proprio per gioco, nonostante siano spesso coperte da una spaventosa aurea di complessità che tende ad allontanare molte persone. Gli stessi meccanismi comuni a tanti, forse tutti, gli animali che spingono il giovane a tentare, scoprire, rischiare, sono quelli che ci portano sulla strada

della curiosità e quindi della scienza. Se il gioco, poi, è spesso imitazione come atto di apprendimento, ecco che diventa facile tramandare la propria passione "giocando" con la divulgazione scientifica.

*«Se il Paradiso esiste è giusto che sia popolato di animali. Ve lo immaginate un Eden senza il canto degli uccelli, il garrire delle rondini, il belare delle caprette e l'apparire del buffo e curioso musetto di un coniglio? Di sicuro nel mio Paradiso ideale non possono non echeggiare miagolii da ogni angolo. Il festoso abbaiare di cani che giocano finalmente sereni»<sup>1</sup>.*

Così scriveva uno di questi grandi divulgatori scientifici italiani, che ha sviluppato proprio a Bologna la sua carriera, la sua storia, influenzando quella di molti ragazzi e molte ragazze incantati dalle meraviglie della Natura. Celli sapeva bene quanto noi fossimo in tutto e per tutto animali, con caratteristiche psicologi-

<sup>1</sup>GIORGIO CELLI. *Anche gli animali vanno in Paradiso, storie di cani e di gatti oltre la vita.* «Edizioni Mediterranee» 2001

che e comportamentali presenti da milioni di anni nei nostri antenati e progenitori. Noi, infatti, come tanti altri animali, proviamo sentimenti, abbiamo capacità discernitive e diagnostiche, sviluppiamo comportamenti superstiziosi o legati alla moralità e... giochiamo.

Nato a Verona il 16 luglio del 1935,



FIG. 1 Giorgio Celli

adottato da Bologna, in cui si laureerà in Scienze Agrarie nel 1959, per poi diventare un giovanissimo Professore nel 1963. Qualcuno lo ricorderà per i suoi libri di etologia, altri per i suoi programmi televisivi in cui ci trasportava "nel regno degli animali". Sicuramente, però, tutti i suoi studenti e le sue studentesse non lo dimenticheranno mai, così come resterà indelebile la sua ultima lezione presso l'Università di Bologna intitolata "il mestiere di vivere" tenuta il 27 novembre 2007 in cui il Prof. Giorgio Celli ha regalato una libera e profonda riflessione sui rapporti

tra arte e scienza. Sì, perché proprio quel continuo gioco della scoperta può dare tante sfaccettature diverse ad un'unica persona, così Celli è sempre stato una figura eclettica: scienziato, scrittore, poeta, sceneggiatore teatrale.

Amante di tutto il regno animale, "gattaro" per sua definizione e grande amante delle api, animale a cui ha dedicato buona parte delle sue ricerche. Chissà come avrebbe commentato, allora, la recente scoperta che anche i bombi sembrano apprezzare spontaneamente il gioco<sup>2</sup>. Un gruppo di ricerca dell'Università Londinese "Queen Mary" ha mostrato come esemplari della specie *Bombus terrestris* amino far rotolare delle palline di legno senza essere stati addestrati a farlo e senza ricevere nessuna ricompensa... semplicemente perché, a modo loro, si "divertono". Questa scoperta, che potrebbe sembrare apparentemente banale, apre nuove porte nella com-



FIG. 2 *Bombus terrestris*

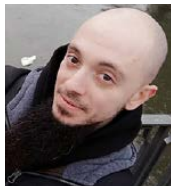
<sup>2</sup> HIRUINI SAMADI GALPAYAGE DONA ET AL. Do bumble bees play? «Animal Behaviour» n. 194, dicembre 2022, pp. 239-251.

preensione di questi animali, uscendo dall'ottica degli insetti-robot che reagiscono solo agli stimoli, ma fornendo una visione più complessa del loro comportamento.

Dallo studio è emerso che gli esemplari giovani giocano molto di più e, seguendo un famoso cliché umano, che i bombi maschi si divertano di più a giocare rispetto alle femmine, un pattern comune anche ad altre specie. Il comportamento del gioco è stato osservato in tantissime spe-

cie, da quelle più simili all'essere umano, come i primati, ad organismi molto più semplici, come i pesci. Tuttavia le osservazioni negli animali non-mammiferi sono spesso discontinue, o basate su aneddotica, come quelle effettuate in insetti sociali come vespe e formiche. Questo studio sui bombi, invece, è il primo in cui viene provato in maniera scientificamente accurata aprendo nuovi orizzonti nella comprensione della complessità di questi animali.

//////////////////// **VITO ANTONIO "DUCKBILL" BALDASSARRO**



Nato nel 1987 a Foggia, nel 2005 si trasferisce a Bologna, città in cui svilupperà la passione per la scienza e per l'arte. Dal punto di vista scientifico segue studi in ambito biologico, con una laurea magistrale in Biotecnologie e un dottorato in Biologia Cellulare e Molecolare, fino a diventare ricercatore presso l'Università di Bologna, specializzandosi in Neuroscienze e Medicina traslazionale. In parallelo, diventa l'illustratore dell'Associazione Succede solo a Bologna, realizzando libri illustrati editi dalla casa editrice Minerva. Ha pubblicato diverse graphic novel con la casa editrice Becco Giallo e autoprodotte, oltre ad una costante produzione di illustrazioni, testi e articoli di divulgazione scientifica online. Dal 2014 è iscritto all'albo dei Giornalisti Pubblicisti.

//////////////////// **EMANUELE LUCIANI**



Laurea Magistrale in Chimica Industriale con un Master in Analisi chimiche e tossicologiche forensi, è il tesoriere di Minerva - Associazione di divulgazione scientifica dal 2019. È appassionato di chimica analitica, tecnologia ed esplorazione spaziale. Ha lavorato come tecnico strumentista presso il laboratorio centrale di Conserve Italia ed ora si occupa di sviluppo metodi analitici e convalida materiali presso una multinazionale.

//////////////////// **MARCO ROCCA**



Dottore di ricerca in Biotecnologie ambientali, è presidente di Minerva - Associazione di divulgazione scientifica dal 2019. È appassionato di bioprocessi, biologia sintetica, economia circolare, OGM e biocarburanti. Ha lavorato in ricerca presso l'Università di Bologna e come divulgatore scientifico. Ora è operatore commerciale nel settore dei prodotti per laboratori biologici di ricerca e diagnostici.

STORIA // GIOVANNI PALTRINIERI

# LE SFUMATURE DEL GIOCO

## Dai passatempi per bambini a Scipione degli Eretimi

La definizione di "Gioco", secondo gli esperti linguisti, è la seguente: "In genere si intende per gioco una attività liberamente scelta a cui si dedicano singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri scopi che la ricreazione e lo svago". Il gioco dunque ha infinite sfaccettature, in quanto le medesime sono quasi infinite.

Il gioco per un bambino costituisce un arricchimento all'immaginazione, stimola la creatività, sviluppa la sintesi intellettuale, realizzando la sua integrazione nell'ambiente circostante. Ovviamente, a seconda dell'età i giochi cambiano: da bimbettini si inizia col "Gioco della Campana", "Ruba bandiera", "Mosca cieca". Poi mutano le sensazioni e gli interessi, ed ecco che il gioco si trasforma in qualcosa di più stringente, appassionante, dove entrano in ballo situazioni di notevole spessore, sino al "Giocare in Borsa", che non è poca cosa. Dunque il Gioco muta con l'età, con il tempo in cui si vive,

e con il livello culturale ed economico a cui si appartiene.

Vi è poi il "Gioco d'azzardo", nel quale ricorre il fine di lucro: il suo contenuto è la vincita e la perdita, scommettendo sull'esito di un evento futuro. Per secoli i giochi più in voga sono stati quello dei *Dadi*, dell'*Oca*, e delle *Carte*.

Quello dei *Dadi* era il più semplice: vinceva la scommessa economica chi, gettando i dadi, avesse ottenuto il maggior punteggio. Ne troviamo anche menzione sui Vangeli nel momento della Crocefissione di Gesù: "*Poi lo crocefissero, e si divisero le sue vesti, tirando a sorte su di esse, quello che ciascuno dovesse a prendere*".

Nei secoli passati era molto in voga il "Gioco dell'Oca". Bologna nel Settecento ebbe un ottimo incisore: Giuseppe Maria Mitelli (Bologna 1634 – 1718). Egli fu uno dei più vibranti e prolifici artisti dell'età barocca lasciandoci una produzione davvero impressionante e poliedrica:

circa 600 incisioni giunte sino a noi, di cui un certo numero si riferiscono al Gioco (qui ne riportiamo un esempio in FIG. 1).



Solitamente il foglio è suddiviso in tante caselle numerate. I giocatori prima di iniziare il gioco depositano su un piatto comune un certo numero di monete. Poi ciascuno posiziona sul punto di partenza il proprio contrassegno e lancia i dadi. A seconda del numero che esce, il contrassegno va avanti di un pari numero di caselle e in quel punto dovrà "Tirare", oppure "Pagare" delle monete. Tutti tendono ad arrivare per primo al traguardo finale, in quanto il vincitore si aggiudicherà l'intero sostanzioso piatto di soldi.

Vi è poi ovviamente il gioco delle "Carte", da sempre considerato di natura diabolica in quanto ha rovinato intere famiglie mettendole sul lastrico. Nei secoli passati, quando la Polizia faceva irruzione in una "Bisca Clandestina", per prima cosa sequestrava le carte inviandole ad

un Deposito. Quando poi se ne era raggiunta una notevole quantità, la si immergeva in acqua trasformando le "Carte" in "Cartapesta", e realizzando con essa un gran numero di immagini religiose santificando quel materiale. Il risultato era ottimo: quelle statue sembrano fatte di legno.

Per quanto riguarda dei casi eclatanti derivati dagli effetti negativi del Gioco, è il caso di ricordarne uno che avvenne davanti la Basilica di San Petronio a Bologna nel XV secolo.

Entrando in questa bella e grande chiesa, la prima cappella a destra è dedicata alla Madonna della Pace. L'ancona in legno dorato racchiude un frontale dipinto su tavola da Giacomo Francia rappresentante il Padre Eterno in gloria d'angeli, e in basso quattro giovani musicanti. Una apertura cruciforme centrale ospita l'immagine della Madonna della Pace scolpita in pietra d'Istria dallo scultore tedesco Giovanni Ferabech nel 1394, posta in origine sul basamento di facciata della chiesa.

Narra lo storico Ghirardacci, che nel 1405 il soldato Scipione degli Eretimi, avendo perduto una forte somma al gioco davanti la basilica, con uno scatto d'ira si scagliò contro l'immagine mariana colpendola ripetutamente col pugnale e fratturando due dita al Bambino che le stava in

FIG. 1 Giuseppe Maria Mitelli. Un suo gioco dell'Oca.



braccio. Immediatamente il soldato tramazzò a terra come paralizzato: per l'atto vandalico venne condannato alla forca, ma poi dimostrando il profondo pentimento e votatosi a Dio e alla Madonna, prodigiosamente "alla presenza di tutti fu risanato". Il Pretore allora, considerando l'avvenuto, non poté far altro che salvargli la vita. La statua allora venne trasportata all'interno della chiesa e "tenuta

*in grandissima devozione"*. Da quel momento il soldato si dedicò alla preghiera e fece trasportare l'immagine mariana all'interno del tempio, vivendo santamente per tutta la vita. Per tramandare alla posterità quell'avvenimento, in questa cappella venne posta la statua in cotto di Scipione degli Eretimi (autore ignoto del sec. XV) (Fig. 2), che lo ritrae giacente, con il pugnale in mano.

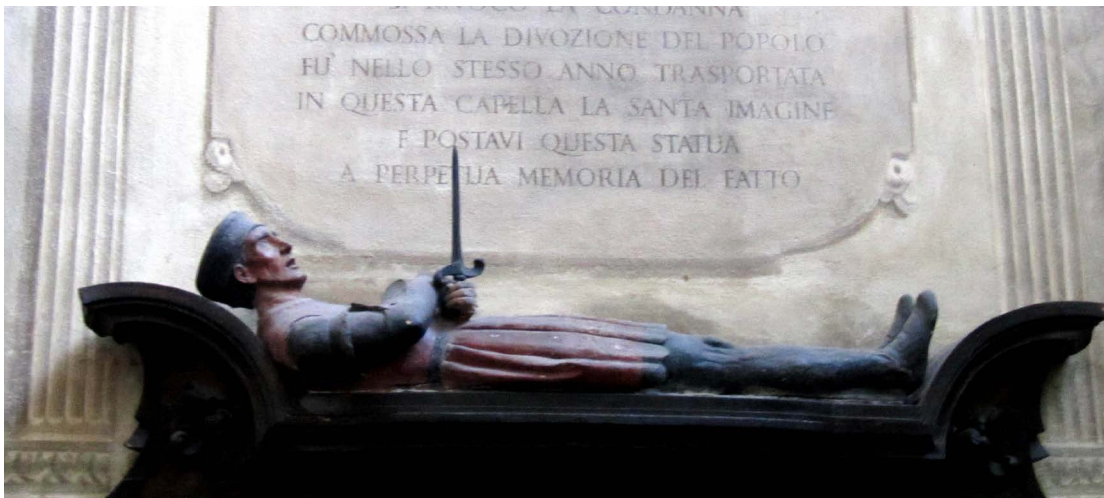


FIG. 2 La statua di Scipione degli Eretimi in San Petronio

//////////////////// **GIOVANNI PALTRINIERI**



Da quasi mezzo secolo si occupa della misura del tempo, specialmente di indirizzo gnomonico. Ha eseguito orologi solari e meridiane di ogni dimensione e forma: Quartiere Savena a Bologna, Castello degli Agolanti a Riccione, piazza del Sole ad Abano Terme, piazza di Cadriano (Granarolo Emilia), San Lazzaro-via Caselle (BO). Ha collaborato artisticamente con Remo Brindisi e con Tonino Guerra. Per la Soprintendenza di Torino ha recuperato a Mondovì una parete di 12 orologi solari del Settecento. Ha realizzato ad Isnello (PA) una serie di orologi solari monumentali davanti all'Osservatorio.

Ha promosso mostre sulla misura del tempo; si occupa anche di orologeria meccanica, di Calendari, strumentazione scientifica. Ha inoltre pubblicato numerosi volumi ed articoli in questo campo. Tiene conferenze e collabora con musei, ecc. È Maestro del Lavoro; Socio corrispondente della Deputazione di Storia Patria per le Province di Romagna.

[www.lineameridiana.com](http://www.lineameridiana.com).

TEATRO // MIRELLA MASTRONARDI

# DARE UN CORPO ALL'IMMAGINE

Teatro, tra rito e gioco

Che cosa è il teatro? Alcuni pensano sia un gioco come quello serio dei bambini, altri lo considerano un rito, altri ancora una forma di libertà. Noi partiamo dalle basi: il teatro prende avvio da immagini e da forme che si compongono nella testa di chi lo pratica. Prendo in prestito le parole di Robert Whitman, artista visivo e figura di punta della scena teatrale newyorkese di fine anni '50 e '60, che contribuì a ridefinire la relazione tra spazio, performer e spettatore. Così Whitman descrive il suo processo compositivo: "Ho un senso dell'immagine e di una forma. Questo senso può riferirsi a qualcosa di ben preciso, per esempio a qualche cosa che mi sia capitata negli ultimi sei mesi. Si supponga che io scopra un'immagine, non importa da dove



e come. Fondamentalmente si tratta di rispettare coerentemente i modi in cui essa è accaduta e si è immagazzinata in me. Questa immagine, peraltro, è percepita e coltivata in diverse maniere, per esempio soltanto talvolta attraverso suoni. Talvolta non c'è neppure una ragione, vale per sé stessa, e io l'accetto così com'è. Vedo qualcuno comportarsi in un certo modo e sento che devo trasferirlo così com'è nello spettacolo. L'immagine è come un iceberg, e queste differenti cose che ho menzionato poco sopra sono come differenti cose che sporgono fuori dall'acqua. Può essere un particolare tipo di suono, o può essere un materiale. L'immagine ba-





silare è ancora quella che sta sotto, e ciò che si può fare è di mostrarla, girarle attorno, e descriverla con i ritmi che vi sono propri, con i modi che voi ritenete giusti<sup>1</sup>”.

A ciascuno il suo, dunque: il palcoscenico trasforma in base a chi ci sale. Quale il contenuto di questa *immagine*? La vostra esperienza, poiché noi non possiamo che discorrere che di quel che percepiamo.

Il teatro chiede, nel gioco della vita a cui sempre rinvia, di prendere tutte le proprie esperienze, tutte le proprie percezioni, *afferrare* il modo di relazione che se ne è tratto, le cose che ne sono scaturite, per poi lavorarci sopra componendole in uno spazio, in un suono, in una luce, *così che ciò che sta dentro possa emergere,*

prendere, appunto, una forma<sup>2</sup>. Ci sono strategie perché questo accada: ripetere in modi differenti cosicché all’immagine che si ha nella testa corrisponda una immagine *vivente*, con un suo ritmo, con delle sue relazioni, sapendo che quando qualcosa cambia, cambia tutto. La scena è un’arte della *relazione*: con lo spazio, con il suono, con la luce, con gli attori, la loro astrazione e la loro relazione, con il pubblico, ricettore e offerente di stimoli propri, nati con la sua *propria* presenza.

A Bologna tutto questo lo si può esperire in due o tre modi: attraverso il DAMS e i suoi stimoli, andando a teatro, e cercando spazi stabili (il che, vi avverto, è operazione sempre più difficile) in cui praticarlo.

Non è il teatro un gioco *chiuso*, si apre per sua natura alle altre forme d’arte, poiché la sua materia sono le *persone*, e dunque il loro immaginario, ciò che esse hanno immagazzinato nel tempo. Il teatro impasta materiale visivo (scultura, pittura, luci e ombre), uditivo (musica, suono, silenzio), se ha carattere verbale può attingere dalla letteratura, dalla poesia, non importa se fuori o dentro una struttura narrativa o un intreccio, non importa se sia un tipo di teatro informativo, logico o alogico: sempre il teatro crea un ambiente nuovo modificando uno spazio.

1 ROBERT WHITMAN, Il comportamento dell’immagine, in L’azione, La scrittura scenica n. 1, 1971, Bulzoni

2 R. SCHECHNER, LA CAVITA’ TEATRALE, De Donato, pag. 71

Per quanto si decida a *priori* dove dirigersi, sempre ci sarà un margine di imprevedibilità: “il testo è una carta geografica su cui sono segnate molte strade. Spetta a chi vuole “lavorarci sopra” decidere dove andare. Le prove possono portare altrove, in qualunque posto, e con assoluta quasi certezza non dove intendeva l’autore del testo”<sup>3</sup>. Un *gioco* con il divenire delle cose, con il loro trasformarsi e trasmutarne il senso, che vale anche quando l’autore del testo è al tempo stesso attore (o regista) in scena, poiché salire sul palco implica *cambiare, ricercare* conciliando il lavoro di gruppo alla tecnica di improvvisazione. Nel primo caso vi è la partecipazione/relazione tra coloro che agiscono, sia come attori che come spettatori; nel secondo caso si agisce/riflette sul procedimento usato, con libertà e coscienza di questa libertà. Sono due processi che vanno insieme sorreggendosi a vicenda, e che danno centralità all’attore nella costruzione dello spettacolo. Il corpo dell’interprete è padrone dello spazio, o almeno questa è l’illusione: il caso non fa ciò che gli si chiede, e bisogna trovare i rapporti, inventare i collegamenti, agire in piena responsabilità<sup>4</sup>. Le percezioni di artista, scrive Federic Zrewski nel suo saggio sull’improvvisazione perduta, sono

atti di responsabilità nei confronti della vita. Egli crea il senso di pericolo in uno stato di tranquillità, dove non c’è timore per la sopravvivenza individuale e dove lo spirito è libero di emergere, di espandere le proprie dimensioni, di creare spazio.<sup>5</sup>

Allora cosa è il teatro? Un rito? Un gioco? Tra l’elevazione del materiale drammaturgico che porta il teatro verso il rito, e il suo non farsi assoggettare alla moralizzazione, all’ideologizzazione propria del gioco inteso come svago, il teatro è pratica libera, di una libertà non fine a se stessa: la ripetizione alimenta nuove percezioni, queste percezioni sono fisicizzate, portate all’interpretazione<sup>6</sup>, e quindi a qualcosa di ontologicamente sovversivo. Una profondità, quella del teatro, che nel suo svolgersi illumina su cosa sia la vita.

Crediti foto

Mirella Mastronardi e Valentina Pollani in ‘L’ikea vende più della Bibbia (Fallisci e sei morto)’, regia di Cristiano Falcomer. Prod. I Lunatici, in collaborazione con Fondazione del teatro Stabile di Torino, 2013

Foto Francesco Gennaccaro

3 Ivi.

4 MAURICE FLEURET, *Le hasard fait le geste*, N.O. 22 giugno 1970

5 FEDERIC ZREWSKI, *Dell’improvvisazione perduta*, in *Teatro* n. 1, Il Saggiatore, pag. 18

6 L’AZIONE, a cura di Giuseppe Bartolucci, *La scrittura scenica*, Bulzoni, N. 1 1971



//////////////////// **MIRELLA MASTRONARDI**

Diplomata all'Accademia Antoniana d'Arte Drammatica, laureata in DAMS, dal '97 alterna alla recitazione la scrittura e la direzione artistica del sonoro. Attrice in una cinquantina di spettacoli (dal 2017 con il Teatro delle Albe), ha dato la voce a documentari, radiodrammi RAI, spot, videogiochi. Ha scritto testi che in teatro ha coprodotto e interpretato. Ha collaborato a monologhi (Rula Jebreal per Sanremo '20), libri collettivi (Fase uno, Acquario Editore), e scritto a quattro mani biografie (L'uomo fa il suo giro con G. Diritti), sceneggiature di audioguide kids, installazioni, videogiochi. Ha diretto il sonoro di molti di questi testi. Ha collaborato con case di produzione cinematografica tra cui Arancia Film. Insegna pratiche teatrali sull'uso della voce e lettura espressiva. È tra i docenti del corso di alta formazione Pratiche di creazione vocale e sonora presso MALAGOLA (Premio Speciale UBU 2022) Scuola di vocalità e Centro studi internazionale sulla voce, a Ravenna.

# LA VIRTUS E IL BASKET

Dalla “palla al cesto” ai successi in Europa:  
una storia senza fine

Quanto il gioco della **pallacanestro** abbia svolto, e continui a farlo, un ruolo centrale nella gloriosa storia della **Virtus Bologna** è presto detto. È la storia stessa a raccontarcelo e lo sono i ricordi delle tante persone che hanno vissuto da protagonisti l’epopea della pallacanestro bianconera. Non ultimo **Dan Peterson**, acclamato come un divo dalla Bologna di sponda virtussina durante la presentazione, avvenuta lo scorso dicembre, del suo ultimo libro intitolato “*La Mia Virtus*”. Un’occasione che ha visto uno dei più grandi allenatori - nonché “personaggi” - del nostro basket, fare ritorno sotto le Due Torri dopo tanti anni e, nella cornice della **Sala Borsa** (sotto le cui scenografiche logge la Virtus ha vinto 5 scudetti), deliziare la platea con un personale e dettagliatissimo amarcord dei suoi anni da head-coach virtussino. Un lustro di pura intensità, dal 1973 al 1978, in cui l’allenatore americano riuscì a risollevare una Virtus in difficoltà e trascinarla,

anche grazie alla regia illuminata del patron **Gigi Porelli**, di nuovo nell’Olimpo del basket italiano.



Dan Peterson, come molti dei giocatori che ha allenato a Bologna, ha partecipato in prima persona al rafforzamento di quel “**Mito della V Nera**” che per oltre 150 anni ha permesso alla grande casa madre **SEF Virtus** di travalicare i confini cittadini, per farsi portavoce di un movimento sportivo nazionale, capace di ottenere un eco importante

FIG. 1 La Virtus gioca in Sala Borsa (Fonte: Archivio storico SEF Virtus e Virtuspedia)

e duraturo anche all'estero.  
La pallacanestro ha dato un impulso



decisivo per tramandare e potenziare questo Mito dal secondo Dopoguerra ad oggi. Lo ha fatto perché è stato un sport vincente fin da subito, un **Gioco** trascinate e coinvolgente, che ha posto Bologna e la Virtus al centro del mappamondo cestistico. Un Gioco che all'interno della storia ultracentenaria della SEF Virtus è comparso paradossalmente "tardi", ma che è stato capace di prendersi la scena in brevissimo tempo.

### **Bologna scopre "la palla al cesto"**

Gli **albori** del basket virtussino – e in generale della pallacanestro bolognese - ci riportano indietro nel tempo ai **primi anni '20** del Novecento, ad immagini ormai sbiadite di giovani studenti che, come autentici pionieri, si diletta a testare quel divertente gioco inventato Oltreoceano. Due pali di legno piantati nel terreno, un asse a fungere da tabellone, un anello in ferro come

canestro. Poi, con una palla di cuoio in mano, si inizia a tirare.

A quei tempi la Virtus, che già da 50 anni era un punto di riferimento sportivo a Bologna e non solo, essendosi affermata come **polisportiva** anche a livello nazionale, non ci mise molto ad intuire le potenzialità della nuova disciplina. Ai giovani atleti piaceva uscire dalla routine quotidiana degli allenamenti in Santa Lucia, la prima palestra virtussina, stare all'aperto e mettersi alla prova in qualcosa di nuovo.

La cosiddetta "**palla al cerchio**", poi "**palla al cesto**" - questi i primi nomi italianizzati dati al *basket-ball* - cominciava proprio allora a prendere piede in Italia, inizialmente come attività promossa tra le discipline per ginnasti. Mentre nascevano i primi rudimentali campionati regionali e prendeva corpo un embrione di Federazione nazionale, la SEF fu tra le **principali promotrici** di questo sport sotto le Due Torri. Dalle prime esibizioni messe in scena tra i prati di Villa Maccaferri (una sorta di primitivo campo sportivo), la Società passò già dal 1924 ad allestire alcune partitelle "in famiglia", sfruttando lo spazio ricavato in un angolo del **Campo di Ravone**, il suo primo, vero impianto sportivo outdoor fatto costruire dall'allora neo presidente Alberto Buriani. Erano solo i **primi vagiti** di un movimento che ci mise poco

FIG. 2 1974 - Dan Peterson alla guida delle V Nere (Fonte: Archivio storico SEF Virtus e Virtuspedia)

a svilupparsi in città. Gli studenti interessati al gioco aumentarono, nacquero **squadre** all'interno delle scuole e con esse i primi **tornei**, che avevano lo scopo primario di diffondere lo sport della pallacanestro dentro e fuori le mura.

### Nasce la Virtus Pallacanestro

Il basket era quindi un'attività sempre più "chiacchierata" in città quando la Virtus decise di fondare al suo interno una vera e propria **Sezione dedicata**: l'impulso decisivo, manco

a dirlo, venne dal basso, grazie ad alcuni ragazzi provenienti dall'atletica, che sul finire degli anni '20 proposero alla dirigenza il loro progetto, ricevendo un bel sì d'incoraggiamento. Ed ecco quindi formarsi il **primo "quintetto"** di sempre della storia cestistica bianconera: Vittorio De Simoni, Ermenegildo De Luigi, Almo Padovani, Riccardo Chiaffarelli e Piero Grigioni, con Gastone Colombo come "sesto uomo". Tutti velocisti e saltatori, ma con la passione per la palla a spicchi. Per vedere la neonata **Virtus Pallacanestro** partecipare al suo primo campionato nazionale bisognerà però attendere qualche anno ancora. Il periodo che seguì la fondazione fu necessario alla nuova Sezione per crescere nei numeri ed imparare a competere in un contesto bolognese che si arricchiva via via di nuove squadre, come Fortitudo, Bologna Sportiva, Pro Juventute, Galvani...

Non a caso i primi **campionati emiliani** e i tornei cosiddetti "di propaganda" cui partecipò la Virtus degli albori erano appannaggio esclusivo delle sole squadre felsinee. Le V Nere però erano più strutturate delle altre, potevano schierare in campo già due squadre e avevano una società solida alle spalle. Erano quindi pronte per tentare il grande salto: **uscire dai confini cittadini**. E alla loro prima apparizione in un contesto nazionale fecero subito centro.

FIG. 3 Vittorio De Simoni, ai tempi dell'atletica (Fonte: Archivio storico SEF Virtus e Virtuspedia)





Il **15 luglio 1934**, infatti, al termine di un entusiasmante spareggio a tre in quel di Firenze (con tanto di cinematografico canestro a fil di sirena nella partita decisiva), la Virtus vinse il campionato di Prima Divisione,



FIG. 4 1934 - La 'prima' Virtus conquista la massima serie italiana (Fonte: Archivio storico SEF Virtus e Virtuspedia)

centrando la **promozione in Divisione Nazionale**, vale a dire la massima serie italiana di allora. Da qui non si muoverà più, per i successivi settant'anni...

### Il mito della V nera



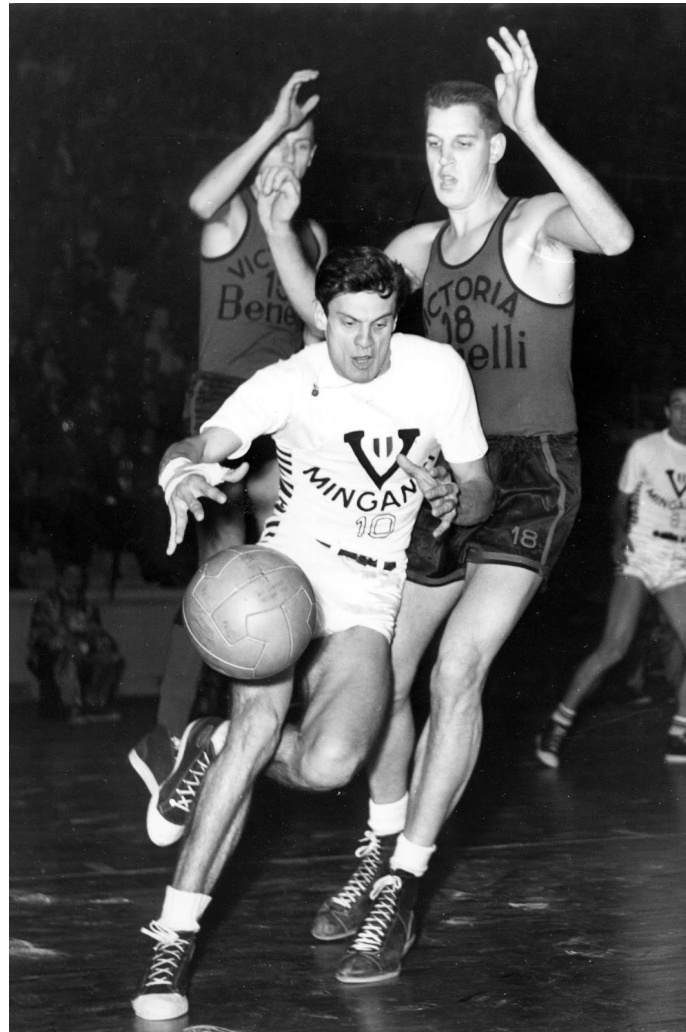
FIG. 5 1946 - La squadra del primo scudetto (Fonte: Archivio storico SEF Virtus e Virtuspedia)

Una volta fatto il grande salto, la Società ha avuto il grande merito di iniziare fin da subito ad accrescere il proprio **blasone**, arrivando prestissimo ad essere un **punto di riferimento** nel basket italiano. Lo ha fatto dominando la scena per lunghi anni (dal 1935 al 1965 la Virtus è scesa una sola volta sotto il 3° posto in stagione...), vincendo diversi **scudetti** e arricchendo la **Nazionale** con molti dei suoi campioni. Quando poi il basket è maturato e si è aperta la possibilità di far breccia anche nell'Europa che conta, la Virtus ha sempre risposto presente. Togliendosi più di una soddisfazione.

Gli **alti e bassi**, specie nella sua storia più recente, non sono certo mancati. Ma come ha sottolineato lo stesso Dan Peterson, la "chiamata" in Virtus, oggi come allora, è da considerarsi un privilegio per allenatori e giocatori. Così è sempre stato. E così sarà.

Dal canto suo, la casa madre SEF si è goduta, e si gode, il prestigio della sua unica, ad oggi, Sezione **professionistica**. La pallacanestro le ha dato tanto, sicuramente i maggiori successi dell'epoca moderna. Soprattutto ha portato il glorioso simbolo della V Nera in giro per il mondo, permettendo a quel "mito", creato con sudore e fatica da ragazzi che amavano lo sport, di diventare immortale. In fon-

do, quei giovani bolognesi che per primi tirarono una palla in un cesto lo avevano già capito allora. La pallacanestro è un Gioco. Un Gioco bellissimo.



////////////////////// **MARCELLO MACCAFERRI**



Giornalista professionista bolognese, si è laureato in Scienze Politiche all'Università di Bologna per poi intraprendere studi giornalistici. Da sempre coltiva una forte passione sportiva, che lo ha spinto a fare stimolanti esperienze lavorative in questo settore.

Dopo le prime collaborazioni per alcune redazioni locali («il Resto del Carlino»), durante il biennio di frequenza al Master in Giornalismo di Bologna, ha svolto stage formativi a Sky Sport a Milano e nella redazione sportiva dell'Agenzia Ansa a Roma. Professionista dal 2010, da diversi anni lavora principalmente con testate online, in ambito culturale, sportivo e turistico. Attualmente è addetto stampa della SEF Virtus Bologna e redattore di Vaielettrico.it, portale di riferimento in Italia per la mobilità elettrica.

FIG. 6 (a sinistra) Predrag Danilovic

FIG. 7 (a destra) Achille Canna, grande protagonista negli anni '50 (Fonte: Archivio storico SEF Virtus e Virtuspedia)

# TERME DI BOLOGNA

## Salute IN MOVIMENTO



- CURE TERMALI
- BAGNI TERMALI INTEGRATI
- RIABILITAZIONE
- FITNESS MEDICO
- WELLNESS



**mare termale**  
bolognese



gruppo Monti  
**Salute**

[maretermalebolognese.it](http://maretermalebolognese.it)



# IL PROCESSO SIMULATO

Un metodo ludico di sviluppo delle abilità pratiche delle nuove generazioni di giuristi

Alla fine del 2019, la cattedra di Diritto pubblico comparato del Dipartimento di Scienze Giuridiche di Bologna, insieme all'associazione studentesca universitaria Bologna Moot Team, ha organizzato un processo simulato presso l'aula Bachelet della Corte d'Appello di Bologna.

I 16 fortunati studenti selezionati hanno potuto così patrocinare una causa ispirata al controverso caso *Mugemangango v. Belgio* in materia di violazione dei diritti di elettorato passivo e la tutela delle minoranze etnico-religiose, pendente dinnanzi alla Corte Europea dei Diritti dell'Uomo di Strasburgo. Lo stesso Ordine degli Avvocati di Bologna ha partecipato attivamente alla simulazione attraverso l'allora Presidente ed alcuni Consiglieri, in qualità di membri della Corte simulata.

Si tratta di iniziative che, attraverso occasioni ludiche di divertimento, costituiscono un importante supporto formativo per i giuristi di domani. La simulazione può essere infatti usa-

ta anche con finalità didattiche, sia nel contesto della formazione universitaria sia in quello della formazione professionale.

Ciò implica una riflessione sulle nuove metodologie di insegnamento del diritto (soprattutto processuale), che si discostino dai tra-

**PROCESSO SIMULATO DAVANTI ALLA CORTE EUROPEA DEI DIRITTI DELL'UOMO EDIZIONE 2019**

Lunedì 2 Dicembre 2019  
Aula Bachelet,  
Corte d'appello di Bologna  
Piazza dei Tribunali, 4  
H. 12.45 - 15.00



LA SIMULAZIONE VERRÀ ANIMATA DALLE STUDENTESSE E DAGLI STUDENTI DEI CORSI DI DIRITTO PUBBLICO COMPARATO DEL DIPARTIMENTO DI SCIENZE GIURIDICHE, ORGANIZZATA IN COLLABORAZIONE CON IL BOLOGNA MOOT TEAM E I CONSIGLIERI DELL'ORDINE DEGLI AVVOCATI DI BOLOGNA

**PER INFO CONTATTARE:**  
BOLOGNA.MOOT.TEAM@GMAIL.COM  
3382891805



dizionali strumenti di formazione, e che mirino a far conseguire oltre ad una conoscenza teorica di norme e principi giuridici, anche l'acquisizione di abilità pratiche.

La nostra tradizione universitaria è infatti legata ad una metodologia di insegnamento che trova il proprio parametro di riferimento essenzialmente nella classica lezione frontale e nei manuali ma, grazie anche all'uso virtuoso degli strumenti informatici e telematici, la distanza tra teoria e pratica viene sensibilmente colmata. Al metodo c.d. teorico si affianca un metodo c.d. casistico, che privilegia l'attenzione per il singolo caso concreto e l'esecuzione di talune attività pratiche ad esso relazionate, ricorrendo al contempo alla utilizzazione delle tecnologie digitali più avanzate, ad esempio programmi informatici di simulazione.

L'uso di strumenti informatici permette di rappresentare una molteplicità di situazioni in tutti i loro aspetti, anche in contemporanea, e di valutare e rielaborare le prestazioni di ciascun studente in modo tale da proporre situazioni di complessità differente, tenendo conto delle capacità individuali.

I processi simulati hanno trovato ampio riscontro inizialmente in altri Paesi prima che in Italia, in particolare in Germania e nel mondo anglosassone dove gli studenti prendono parte in prima persona al processo (nella

veste di avvocato, giudice, cancelliere, pubblico ministero, testimone, ecc...) "gareggiando" con gli altri studenti in quella che viene definita "moot Courts competition" (letteralmente, gara nel processo simulato).

Tali simulazioni interattive fanno parte del c.d. fenomeno dei *serious games*, ossia giochi con intenti educativi, in cui l'elemento ludico si associa alle finalità formative offrendo scenari simulati della realtà caratterizzati da un elevatissimo livello di realismo. Si tratta di un ibrido tra videogiochi e applicazioni di e-learning che, sfruttando le dinamiche psicologiche tipiche del gioco (divertimento, coinvolgimento emotivo, assunzione di ruoli), funge da veicolo per la trasformazione di contenuti didattici, formativi e culturali.

In questa nuova dimensione pratica dell'insegnamento del diritto, ancora in una fase embrionale nel nostro



Paese, l'uso delle simulazioni informatiche, a mio avviso, potrebbe rappresentare un efficace e stimolante strumento idoneo tanto per l'insegnamento delle nozioni teoriche quanto per lo sviluppo delle abilità proprie dell'aspirante giurista.

Il primo tentativo italiano di progettare un *serious game* giuridico risale al 2006, quando il Prof. Nicola Lettieri dell'Istituto di Teoria e Tecniche dell'Informazione Giuridica (ITTIG) iniziò a teorizzare un modello di simulazione interattiva del processo civile. Ne nacque *SimuLex*, il prototipo di un *software* che consente all'utente di svolgere le attività processuali in rapporto interattivo con il computer in modo analogo a quel che potrebbe fare un videogame. Gli studenti, muovendosi all'interno di un percorso che combina interazioni *on line* e in presenza (lezioni frontali, udienze) secondo il modello del c.d. "apprendimento misto", assumono il ruolo di avvocati in un processo simulato nel quale sono chiamati a difendere un cliente come farebbero nella realtà: discutono con il proprio cliente, studiano la fattispecie sotto il profilo sostanziale, scrivono atti processuali, partecipano a udienze.

Il progetto è poi sfociato in una collaborazione interdisciplinare che ha coinvolto la cattedra di Diritto processuale civile dell'Università del Sannio, dove è stato impiegato nel corso di Teoria e pratica del processo



civile in ambienti simulati.

A Bologna, come del resto nella maggior parte delle Università italiane, non esiste ancora un insegnamento *ad hoc* ma sono sempre più le iniziative in ambito didattico finalizzate a promuovere un approccio casistico nello studio del diritto. A maggio 2022, ad esempio, nella Aula 6 "Tribunale", di Palazzo Malvezzi Campeggi, in Via Zamboni, 22, sede della Facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Bologna, si è tenuto un processo simulato di diritto della concorrenza che ha visto il coinvolgimento degli studenti del corso di Diritto antitrust europeo. Oggi più che mai, risuonano attuali le parole di uno dei più grandi giuristi italiani del '900, Piero Calamandrei che nei suoi scritti sull'insegnamento del diritto, esattamente un secolo fa, nel 1923, si raccomandava di sopprimere la deleteria e diseducativa

prevalenza delle lezioni *ex cathedra*, rispetto alle esercitazioni implicanti un impegno e una partecipazione attiva dello studente (colloqui su casi pratici, ma anche la ricerca bibliografica), proponendo di sostituire le lezioni-dialogo alle lezioni-monologo: "A un sistema di corsi in ognuno dei quali c'è un sapiente che parla sempre e un uditorio di ignoranti che sempre lo stanno a sentire a bocca aperta (ammirazione o sbadiglio?) bisogna sostituire un sistema di laboratori, in ognuno dei quali una famiglia di volenterosi si adoperi a gara alla scoperta del vero".

Lettieri, Palazzolo e Rosselli, Napoli, ESI, 2007, pag. 129

NICOLA LETTIERI, SEBASTIANO FARO, *Simulex: un software sperimentale per la simulazione didattica del processo civile*, in *Informatica e diritto/Studi e ricerche*, Vol. XV, n. 2, Firenze, Istituto di Teoria e Tecniche dell'Informazione Giuridica (ITTIG) 2006, pp. 193-210

PIERO CALAMANDREI, *L'Università di domani*, Foligno, Campitelli, 1923, p. 233

Bibliografia:

ERNESTO FABIANI, *L'insegnamento del diritto processuale civile fra tradizione e innovazione*, Milano, Il Foro Italiano, Vol. 135, n. 3, marzo 2012, pagg. 111/112

NICOLA LETTIERI, *Simulare il diritto: un'indagine sperimentale sulla simulazione interattiva del processo civile* in *Simulazioni interattive per la formazione giuridica* a cura di Giuli,

ILARIA SIMONCINI

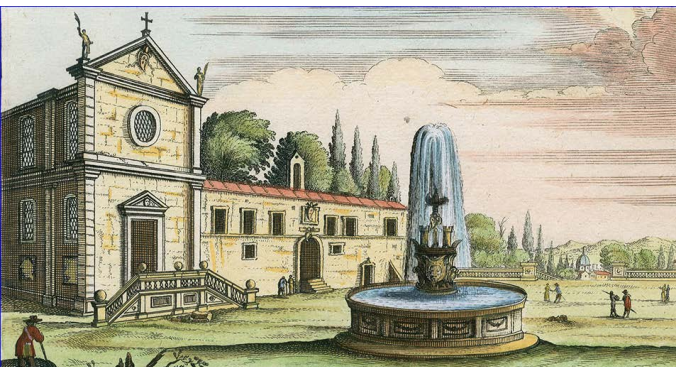


Nata nel 1984 a Bologna, dove svolge la propria professione di Avvocato, si dedica esclusivamente al diritto civile, con particolare riferimento alla responsabilità civile, contrattuale ed extracontrattuale, tutela della proprietà e diritti reali minori, diritto condominiale, immobiliare e locatizio, diritto delle successioni e rapporti patrimoniali nella famiglia. Presta assistenza giudiziale e stragiudiziale sia ai privati che alle imprese. È titolare dello Studio legale DGS - D'Urso Gurzillo Simoncini.



# GIOCHI D'ACQUA

Non solo il Nettuno: quando parchi, ville e fontane regalano spettacolo



Il particolare connubio di elementi architettonici e decorativi e variegati temi d'acqua come getti, zampilli, lame, cascate e cascatelle, che risolvevano i problemi estetici nell'ambito di una piazza ne cambiavano completamente l'immagine prospettica.

I giochi d'acqua che accompagnavano le fontane pubbliche avevano lo scopo di apportare acqua pura in un'ampia vasca di raccolta ma nel contempo aggiungevano un tocco di originalità attrattiva, che suscitava un sentimento di ammirazione per coloro che frequentavano piazze cittadine luoghi di incontri e socialità.

In Italia, a Perugia nella piazza del Duomo, la Fontana Maggiore del 1278, alimentata dall'acqua trasportata da un acquedotto lungo 4 km da sorgenti

montane, e la fontana delle novantanove cannelle a L'Aquila del 1272 che utilizzava il vicino fiume Aterno, furono i primi esempi di piazze a possedere una grande attrattività di luoghi di incontri e socialità diffuse. A Bologna nel 1566 fu inaugurata la fontana del Nettuno, la più celebrata dello Stato Pontificio. Il progetto di Tommaso Laureti di epoca tardo Rinascimentale modificò lo spazio monotono esistente fra il palazzo del Podestà ed il Palazzo comunale inserendo un elemento di grande impatto visivo come la statua bronzea del Giambologna che per una altezza di 3,40 metri metteva in netto risalto l'anatomia del Dio marino. Il Nettuno, che per i bolognesi divenne "il Gigante", relegò nell'oblio l'artefice di quel monumento, l'architetto siciliano Laureti, e divenne la "fontana del Giambologna". Ma è bene ricordare che il Laureti progettò anche la Fontana Vecchia addossata al lato nord del Palazzo Comunale e il sistema idraulico che consentiva di condurre in città "l'acqua buona dal colle di Valverde (Bagni di Mario) e dal colle di S. Michele in Bosco (fonte Remonda). Inoltre, a lui si deve la progettazione delle tubazioni in terracotta, i famosi orcioli, che trasportavano



l'acqua fin sotto la vasca della fontana, la quale risaliva tramite tubicini fino ai livelli delle figure, uscendo da esse con elevata velocità verso l'alto, zampillando con traiettorie paraboliche, grazie a particolari strozzature chiamate ugelli.

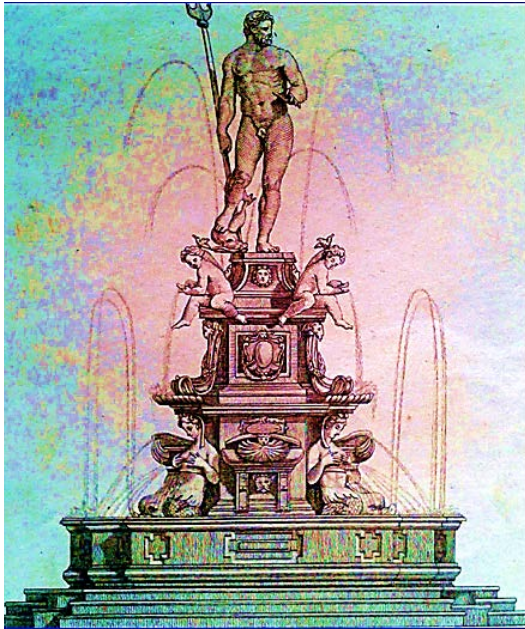


FIG 1 Fontana del Nettuno e giochi d'acqua.

Bologna acquisì grande notorietà per questa fontana, un primato nello Stato Pontificio che però non ebbe lunga durata. Agli inizi del '600, infatti, l'arte barocca introdusse forme ampollose e prosperose che stordivano l'osservatore e Roma ne divenne la capitale indiscussa. La genialità artistica del Bernini e del Borromini trasformò il volto di Roma con il trionfo della spettacolarità prospettica e del grande effetto scenico. Nella progettazione delle fontane Berni-

ni stupì per le decorazioni raffinate e per statue di varia natura che rappresentavano personaggi mitologici o animali acquatici. Le tante fontane pubbliche che proliferarono in poco tempo con i loro zampilli giocosi avevano bisogno di un circuito idraulico dedicato e fortunatamente Roma con i suoi acquedotti sotterranei ne era in possesso da molto tempo. Non solo le fontane venivano servite in modo continuo e prioritario ma tante utenze pubbliche e private usufruivano di questo sistema idrico. La fontana dei Quattro Fiumi e la chiesa di S. Agnese in Agone in Piazza Navona furono le opere che diedero origine alla leggendaria rivalità dei due grandi artisti. La statua che personificava il Rio della Plata, opera di un allievo di Bernini, fu scolpita apposta con un braccio alzato verso la chiesa del Borromini per trasmettere il messaggio di una costruzione instabile tanto da rischiare il crollo. Già nel 1500 l'arte dei giardini, cioè l'attenzione progettuale dei contorni delle aiuole attraverso forme geometriche perfette di vasche di fontane, i fantasiosi espedienti di dettagli come l'inserimento di pietre sagomate e piante tagliate in forme particolari era diventata un modello culturale. Il Bramante progettò il primo modello di villa Rinascimentale con il parco giardino con peschiera annessa nella villa Madama di Raffaello sulle pendici di Monte Mario a Roma. Ma è con la Villa d'Este a Tivoli, ideata nel 1568 da Pirro Ligorio, un nobile architetto napoletano per il Card. Ippolito

d'Este, che il binomio fantasia e competenza idraulica raggiunse livelli eccelsi, culminati con la realizzazione delle varie cascate e fontane, grazie al fiume Aniene.



FIG 2 Dipinto di L. Della Valle di piazza Navona dominata dalla chiesa di S. Agnese in Agona del Borromini. In primo piano la Fontana del Nettuno dello stesso Bernini e l'obelisco di Massenzio sveltante dalla vasca della fontana dei Quattro Fiumi.

Le cascate, le grotte e i giochi d'acqua creavano stupore e meraviglia. Di grande effetto furono la fontana dell'organo e la fontana della civetta che riproducevano tramite artificiosi meccanismi idraulici dolci suoni musicali.



FIG 3. La vasca della Fontana del Nettuno, la cui visione è celata dai giochi d'acqua. Nel piazzale superiore un'altra fontana incastonata in un arco monumentale costituisce l'attrazione principale della villa.



Fig 4 L' Imponente vasca della fontana dell'organo idraulico producente suoni musicali grazie a mantici azionati da una cascata d'acqua interna. Gli ingegneri francesi introdussero poi un meccanismo a rullo, tipo carillon, che riusciva a riprodurre ben cinque motivi musicali diversi.



Fig 5. Sala dell'Organo idraulico

## La Villa Aldobrandini (1598-1602): capolavoro del barocco romano



FIG 6. In questo caso la Villa Aldobrandini (il belvedere), una delle dieci Ville Tuscolane, posta su un dislivello dei Colli Albani a Frascati, a 436 metri di altezza, dove si poteva vedere la cupola di San Pietro, era sovrastata da un fitto bosco di lecci solcato da acque sorgive da rocce naturali. Le acque riunite e convogliate in una vasca nel bosco scendevano verso le fontane del teatro delle acque della villa, il ninfeo, scivolando per una lunga scalinata.



FIG 7. Il flusso a cascatelle scende verso la villa, uscendo dalle due colonne.



FIG 8. Il teatro semicircolare delle acque e le nicchie delle fontane con le statue che le denominavano. Le statue delle fontane laterali riproducevano suoni tramite meccanismi mossi dall'acqua.



FIG 9. Al centro del Ninfeo, la Fontana dell'Atlante che sorregge il mondo personificava il papa Clemente VIII Aldobrandini.



Fig 10 I giardini bassi della villa Farnese a Caprarola (Vt). Il motivo dell'acqua che scende dai giardini alti è una caratteristica della Villa e viene denominato la "catena dell'acqua"

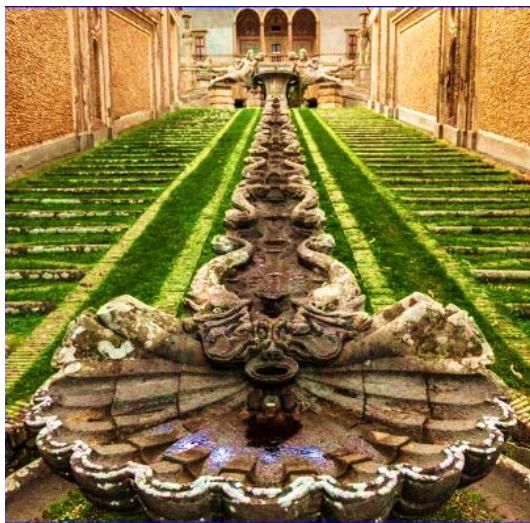


FIG 11. Dai giardini alti, alle spalle della Palazzina del Card. Farnese, l'acqua proveniente dal vicino lago di Vico sgorgava con zampilli dalla fontana antistante la palazzina e dalla vasca di raccolta scendeva ai giardini bassi della Villa Fortezza della famiglia Farnese, costruita dalla fine del 1559.

### ***Gli altri esempi***

La Villa Litta dei Visconti Borromeo Arese fu progettata dal Conte Pirro nel 1585, a pochi km da Milano, a Laina-

te. I Borromeo la impreziosirono con una raccolta di quadri dove spiccava la Madonna Litta attribuita a Leonardo, costruendo un edificio, il Ninfeo, composto da varie stanze che nascondevano anche giochi d'acqua spettacolari che tanto stupirono Stendhal quando visitò la villa. L'acqua proveniva da un pozzo, sollevata da una macchina costruita secondo le geniali intuizioni di Agostino Ramelli, un ingegnere italiano del XVI secolo.



FIG 12 Atrio di accesso al Ninfeo



FIG 13 Lo stesso atrio con i getti d'acqua che stupivano e divertivano i visitatori

In Europa dopo il periodo rinascimentale il gusto barocco si affermò e si esprime in modo sublime. Durante il regno di Luigi XIV fu realizzata la Reggia di Versailles ed il castello di Marly. Luigi XIV nel 1682 abbandonò la residenza parigina non ritenendola sicura e si trasferì assieme ai suoi cortigiani a pochi km da Parigi, nel borgo di Versailles, che aveva ereditato dal predecessore Luigi XIII e dove vi era un castello che si affacciava in un parco immenso. Il re affidò al noto architetto francese Jules Mansart, il maggiore esponente del barocco francese, l'incarico di realizzare una reggia con le relative dépendance e con annesso un parco sconfinato composto da giardini, vasche e fontane. Anche la Notre esperto paesaggista assieme allo scultore le Brune ebbero l'incarico della realizzazione pratica del progetto che cambiò drasticamente l'esistente. La parte idraulica per consentire alle fontane di funzionare e la reggia di essere servita fu affidata ai fratelli Francine, famosi ingegneri idraulici.



FIG 14 . Panoramica della reggia. In primo piano il bacino di Apollo con relativa fontana. Sullo sfondo l'ampio piazzale con la fontana Latona, dal bacino di Apollo iniziava il Grand Canal.

Pochi anni dopo Luigi XIV volle solo per sé una residenza poco lontano dalla reggia e ancora una volta Mansart si mise all'opera e progettò il castello di Marly con annesso esteso parco a somiglianza di Versailles.



FIG 15 Castello residenza di Marly. I cortigiani vivevano lontano dalla residenza reale presso dodici villette e solo per invito si poteva accedere alla residenza reale. Oggi questo fiabesco sito non esiste più. Prima la rivoluzione francese ed in seguito Napoleone velocizzarono la distruzione del castello e di tutto ciò che lo circondava.



FIG 16. Dall'ultimo bacino dell'Apollon iniziava il Gran Canal, un lunghissimo invaso di forma a croce (quasi 2 km in totale) che raccoglieva gli scarichi di tutte le fontane del parco. Il canale consentiva nei mesi estivi di organizzare giochi e feste e di simulare battaglie navali. Nei periodi invernali quando il bacino ghiacciava ci si dilettava pattinando.

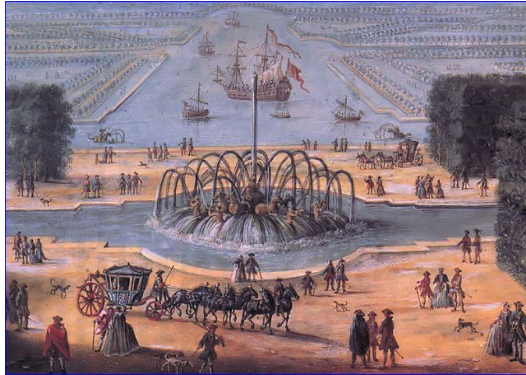


FIG 17. In un dipinto del Settecento un affresco della vita di corte ed il bacino del Gran Canal dove stazionavano varie imbarcazioni fra cui un veliero.

Sia Versailles che Marly necessitavano di una quantità enorme di acqua e quella trasportata fino a Versailles per mezzo di un acquedotto non assicurava più un flusso certo e continuo. Si cercò con ogni mezzo di risolvere il problema con circuiti di riciclaggio dell'acqua, invano. Il problema venne risolto dall'ing. Arnold de Ville che fra il 1681 e il 1684 installò in un'ansa della Senna una macchina incredibilmente complessa, da lui progettata, costruita interamente in legno, che prelevava come una gigantesca pompa l'acqua e la innalzava a tappe successive fino ad un acquedotto posto a 163 metri di altezza che arrivava Versailles in un enorme serbatoio sopraelevato. Da lì partiva una tubazione in ghisa di grande diametro che per gravità da un'altezza di 30 metri sopperiva a tutte le criticità.

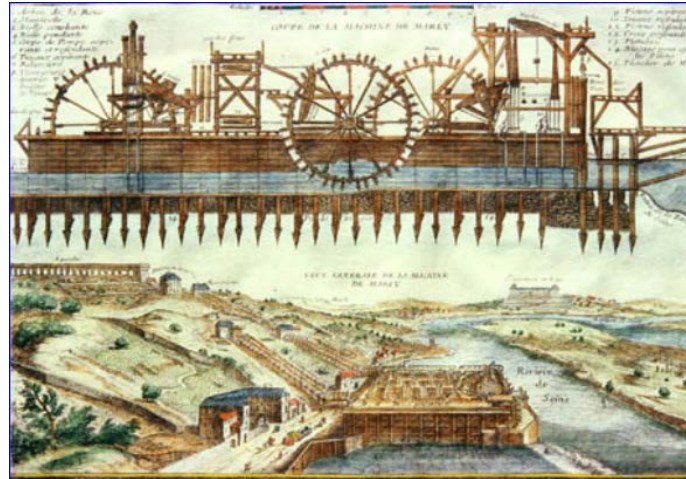


FIG 18. La macchina di Marly sulla Senna, che assicurava circa 1800 mc al giorno tramite il movimento di 14 grandi ruote del diametro di 12 metri.



FIG 19. Vista prospettica dell'intero circuito idraulico fino all'acquedotto ponte di Louveciennes che giungeva fino al colle di Versailles.



//////////////////// **RENZO BENTIVOGLI**

Laureato in Ingegneria Meccanica, dopo un breve periodo in cui si è dedicato all'insegnamento, è diventato imprenditore nel ramo delle costruzioni meccaniche e degli organi di trasporto e sollevamento. Negli anni ha collaborato con diversi enti di formazione. Si interessa di ricerche legate alla Bologna del passato e al suo territorio, con particolare attenzione alla navigazione e ai canali.



# STRÒZA! VÀ A LÉSS!

## La briscola in bolognese

Oltre al Tarocchino Bolognese (nella nostra lingua *äl chèrt lónghi*, letteralmente “le carte lunghe”), anche *la brésscla* (“la briscola”) è un gioco di carte ben radicato nella tradizione della nostra città.

Almeno dall’ultimo secolo, a Bologna si usano le carte piacentine, mentre la primiera bolognese è prevalente nella pianura di Nord-Ovest, in particolare intorno ai centri di San Giovanni in Persiceto e Cento. Queste ultime carte sono in stile italiano settentrionale e derivano direttamente dal Tarocchino Bolognese, dal quale hanno ereditato una forma più stretta e lunga: sebbene di origine bolognese, tuttavia, in città sono ormai inusuali. Nel bolognese cittadino, quindi, la terminologia legata al gioco della briscola fa riferimento alle carte piacentine: è il caso, per esempio, dell’asso di denari, che in quelle carte è raffigurato come un’aquila, ma per i bolognesi è divenuto *la Tòca* (letteralmente “la tacchina”). Ancora una volta, la nostra lingua locale ci fa sorridere con la sua capacità di sdrammatizzare ed affrontare la realtà in modo disincantato, passando dalla regalità di un’aquila alla gof-

faggine di una tacchina. A questo nomignolo si contrappone *l’Ôv frétt* (“l’uovo fritto”), forse riferito al disco raffigurato nella primiera bolognese. Sempre riferendosi *ai denèr* o *al denèra* (“i denari”), il fante viene confidenzialmente soprannominato *l’Adelénna* (“Adelina”).

L’asso di bastoni (*i bastón*) è chiamato *al Šgurbiasêruv*, ovvero, con una metafora non troppo celata, “colui che procura escoriazioni alle domestiche”, oppure *al Sugamàn dla surèla ed Barnagòz*, “l’asciugamano della sorella di Bernagozzi”: sebbene non sia nota l’origine del detto, il significato non deve discostarsi molto da quello precedente. In modo meno colorito, l’asso di bastoni viene poi definito anche *al Stangàtt* (“il randello”).

L’asso di coppe (*äl cåpp*) diventa *la pgnâta*, ovvero la pentola, mentre l’asso di spade (*äl spèd*) è *l’Anzén* (l’angioletto).

Le figure (*äl figûr*) sono *al fant*, *al cavâl* e *al rà* (“il fante, il cavallo e il re”), mentre *l’âs* e *al trî* (“l’asso e il re”) vengono definiti *i cârg* o *i câra*, anche al singolare *un cârg* o *un câra* (“i carichi, un carico, i carri, un carro”). Le



carte dal due a sette, tranne quelle del seme divenuto briscola, vengono chiamate *i scartén* (letteralmente “gli scartini”), dal momento che non portano alcun punto.

Mentre i giochi del tressette e della scopa vengono chiamati dai bolognesi *zûg di mótt* (“giochi dei muti”), poiché non è ammesso comunicare, nella briscola in coppia i giocatori *i ciâmen*, ovvero dicono al compagno quale carta vorrebbero che giocasse. Se si desidera, quindi, che il compagno giochi una piccola briscola si chiede “*Métti un farmén*” (“Mettici un fermino”) o “*Dâi dla mundî*” (ovvero “Dagli degli spiccioli”), mentre se si preferisce che giochi *un scartén* gli si dice “*Và a léss*” (letteralmente “Va’ a liscio”).

Chi ha in mano solo *di cârg e dâl brésscucl* (“carichi e briscole”), ovvero carte che obbligano a prendere, dichiara “*A sâñ incartè*” (lett. “Sono incartato”), oppure “*A sâñ praggn, praggna*” (“Sono incinto, incinta”, con una inusuale concordanza maschile).

Chi al contrario non ha briscole dirà “*A sâñ in bulatta*” (“Sono al verde”),

“*Ai ò la fivra*” (“Ho la febbre”) o, drasticamente, “*Ai ò al mèl, al malân e l’óss adòs*” (“Ho il male, il malanno e l’uscio addosso”).

Esistono poi rapidi segni facciali per indicare al compagno quale carta si ha in mano: l’asso di briscola viene indicato protrudendo le labbra come per mandare un bacio, il tre sorridendo con un solo angolo della bocca, il re guardando in alto, il cavallo alzando una spalla, il fante facendo spuntare dalle labbra la punta della lingua. La mancanza di briscole, invece, viene indicata strizzando l’occhio.

Tutti questi espedienti possono aiutare ad infliggere agli avversari una pèga da gât, ovvero una sonora sconfitta (lett. “una paga da gatti”), fino a dèr capòt (lett. “dare cappotto”), cioè vincere realizzando tutti i punti disponibili.



FIG. L’asso di bastoni da Il manuale di sopravvivenza bolognese (Minerva Edizioni, 2021)



Avvocato, è tra i più noti studiosi della lingua bolognese in un’ottica di tutela e rilancio, svolgendo attività di ricerca e divulgazione.

Già membro del Comitato Scientifico per i dialetti presso la Regione Emilia-Romagna, dal 2001 è il *Profesâur ed Bulgnais* di città e provincia. Negli anni ha percorso la Regione Emilia-Romagna realizzando interviste dialettologiche sulle varianti locali ai fini di un loro studio comparativo. Nel 2003 ha tradotto // *Piccolo Principe* di A. de Saint-Exupéry (*Al Prânzip Fângén*) ed è autore di diversi volumi sulla lingua e la cultura bolognese. Ha recitato in numerose produzioni teatrali ed è la voce in *bulgnais* della città: è innamorato della Bassa e dei suoi profumi e sapori e fiero dei suoi biondissimi gemelli, madrelingua bolognesi.

TRADIZIONI // MAURIZIO BARILLI

# TÎRA MÒ FÒRA AL TÔ SCAVÀZZI!

Come trovare la nostra grande cultura  
anche sotto casa

Andate a perlustrare nei bar o nei circoli sociali, oppure alle bocciofile, ma andateci. Meglio se nella controra, nelle ore pacate dei giorni più tranquilli; guardatevi attorno e cercate del tavolo più silenzioso: con un po' di fortuna troverete quattro personaggi, probabilmente non giovanissimi, seduti e muti che giocano a carte.

E sarà un gioco strano, giocato con lunghe carte strane, fatto di rituali strani. Sedetevi dietro uno di loro e - mi raccomando - non fiatate; guardate solo e mosca. Dopo un po' con tutta probabilità non avrete capito un piffero, ma state certamente assistendo a una partita di tarocchino bolognese, *al piò bèl di zûg*, il più bello dei giochi.

Nasce oltre cinquecento anni fa e quei quattro - oggi saranno duecento in tutto? - giocano come alle corti dei nostri signori rinascimentali, come nei salotti illuminati, come nei caffè risorgimentali, come nelle osterie di fuori

porta che non ci sono più.

I tarocchi son nati quali carte per giocare a carte e tali rimangono, mirabile evoluzione delle Naibi, dalle quali nacquero verosimilmente, che erano preziose tavolette con simboli promemoria di cognizioni utili, trasferite in Europa attorno il XIV secolo dai cinesi passando per l'Islam; allora era un gioco didattico attraverso il quale i ricchi del medioevo sfruttavano la memoria visiva.

Le Naibi si trasformarono in seguito nei 22 Trionfi e furono aggregate alle carte numerali, che vanno dall'uno al dieci, con le loro figure - Re, Regina, Cavaliere e Fantesca (oggi Fante) - in quattro serie che si ritrovano nelle carte spagnole: coppe, danari, spade, bastoni, simboli nell'ordine, del clero, dei commercianti, della nobiltà e dei contadini, per un totale di 78 carte. Fig. 1

Cancellate quindi ora dalla memoria tutto quel che avete sentito fino



a oggi sui tarocchi, sono senz'altro corbellerie. Niente a che vedere con egizi, divinazione, maghi, fattucchiere, destino, futuro: Mi ama? Mi fa le corna? Piglio ventotto?

I tarocchi son dunque carte per giocare a carte e tali rimangono. Tutto il resto è convinzione pseudo filosofica, sviluppatasi nel secolo diciannovesimo dove nei tarocchi vi fu chi, come Court de Gebelin che nel volume VIII della sua opera *Monde Primitiv* (1781), vi ha voluto scoprire il linguaggio geroglifico universale; o come più tardi Alphonse Louis Constant, alias Eliphas Lévi, in *Dogme e Rituel de la Haute Magie*, ne interpretò ogni dettaglio ed il colore di ogni dettaglio in chiave cabalistica (sorvolando sul fatto che, quando furono introdotti i tarocchi, gli europei in pratica pressoché nulla sapevano della Q'abalha) dove tutto ha un si-

gnificato arcano e iniziatico, consentendo a suo dire di spiegare il rapporto tra il mistero dell'Ein Sof ed il mondo mortale e la decifrazione dei tesori della saggezza della tradizione alchemica.

Così divenne una moda suggerire la possibilità che il sapere del mondo potesse essere nascosto in una affascinante serie di immagini che soltanto l'iniziato era in grado di interpretare.

Dimenticatevi altresì della divinazione attraverso la cartomanzia: astuta turlupinatura ideata, nel secolo dei lumi, da una ingegnosa prostituta cittadina nelle sale di uno di quei luoghi di piacere (dove si giocava e come!), per arraffare altro denaro agli accaniti clienti gonzi durante le pause dell'attività lussuriosa. L'accento che appare oggi sulla "o" del nome di quegli ambienti è una farisaica aggiunta di età contemporanea...

Dunque carte che, sì, hanno avuto in origine una funzione didattica, ma che attraverso processi ben noti hanno consolidato, nelle varianti locali, le loro caratteristiche iconografiche e strutturali nei vari giochi.

Vuole quindi la leggenda che il tarocco bolognese sia stato inventato da un nobile (Francesco Antelminelli Castracani Fibbia) rifugiatosi a Bologna alla corte dei Bentivogli agli albori del XV secolo, mentre più verosimilmente

te fu importato nella nostra città da Ferrara; comunque sia la sua storia, essa ci è nota già dalla fine di quel secolo. Nel corso dei decenni il numero delle carte da 78 diminuì, perdendo le carte numerali dal due al cinque e l'ordine di alcuni trionfi fu variato nelle serie: Mondo, Angelo, Sole, Luna, Stella, Torre, Diavolo, Morte, Traditore, Eremita, Fortuna, Forza, Giustizia, Virtù, Carro, Amore, I quattro Papi, Bégato, Matto. Fig. 2



FRANCESCO ANTELMINELLI CASTRACANI FIBBIA, PRINCIPE DI PISA, MONTEGIORI E PIETRA SANTA, È SIGNORE DI FISECHIO, FILIO DI GIOVANNI, NATO DI CASTRUCCIO DICIA, IN LUCCA, PISTOIA, PISA E FUGITO IN BOLOGNA DATOSI A BENTIVOGLI, FU FATTO GENERALISSIMO DELLE ARME BOLOGNESE, ET IL PRIMO DI QUESTA FAMIGLIA CHE FU DETTO IN BOLOGNA. DALLE FIBBIE, EBBE PER MOGLIE FRANCESCA, FILIA DI GIOVANNI BENTIVOGLI, SPOSTO DA GENOVA DEL TAROCCHINO, ET BOLOGNA DALL'AVVIGNONE, DI DELLA CELLA, CHE FU PRIMO RE DI FORTE, E AMO' 1599, IN TUTTA ITALIA, CHE FU FATTO COLETTI DELLA SU' LUNGHIE, NE' LA VIGILIA DI SAN PIETRO, E' MONDINO, E' ANNO 1599.

Nel 1725 il canonico Luigi Montieri produsse un mazzo di Tarocchino geografico e araldico dove la quasi

totalità della superficie di ciascuna carta era dedicata a fornire informazioni geografiche e araldiche: solo un piccolo pannello nella parte più alta ne indicava la denominazione come in una carta da gioco. Bologna faceva da tempo parte dello Stato Pontificio, ma, in base a un accordo del 1447, godeva di notevole autonomia. Quando il mazzo fu sottoposto all'attenzione delle autorità papali, esse lessero con indignazione su una carta che Bologna aveva un governo misto. Fecero arrestare il canonico Montieri e tutti quelli che erano stati coinvolti nella pubblicazione del mazzo, che fu pubblicamente dato alle fiamme, poi con bolla del legato pontificio cardinale Tomaso Ruffo i quattro Papi furono convertiti negli attuali quattro Mori, mantenendo però l'Angelo come carta di valore più alto, al posto dell'intimato Mondo della volontà pontificia. Era nato il Tarocchino bolognese, mazzo ridotto in seguito a 62 carte, come oggi.

Esso, figlio e testimone della grande cultura della nostra città, supera tutti i giochi di carte, italiani, anglosassoni o di dove volete, per la superba architettura delle tante combinazioni realizzabili, per la strategia quasi militare del gioco, per la complessità del computo dei punteggi. Simile – ma non illudetevi - al tressette e al bridge, dove lo scopo è fare il maggior numero di prese, è anch'esso un gioco di ri-

sposta al palo, con semi classici latini - Danari, Coppe, Spade, Bastoni - di 10 carte ciascuno tra figure e numerali e con gradi gerarchici diversi tra coppie di semi (alla stregua dell'antico Dasavataara indiano) più un quinto seme, i Trionfi, 21 carte con caratteristiche di presa simili a quelle della briscola ed un Matto che non va propriamente giocato, ma "coperto" da chi lo possiede già dalla distribuzione delle carte ai giocatori. Lo scopo del gioco è qui di realizzare il maggior numero di articolate combinazioni possibili e di sabotarne la composizione agli avversari, mirando a conquistare determinate carte e proteggerne altre vulnerabili ed ambite dal nemico; per certi versi si può assimilare la strategia del gioco a quella degli scacchi, servono colpo d'occhio, memoria, astuzia, abilità e spirito di sacrificio. Fig. 3



Si può giocare la versione classica, che impegna quattro giocatori, nell'Ottocento oppure nelle Quattro Scartate, ma anche in tre nel combattivo Terziglio; in due si gioca a Centocinquanta e a Millone. Volendo far

cagnara si gioca la Mattazza in cinque e anche in sei; se poi si è desolatamente soli si fa un bel solitario, che se viene mangiato un bricco...

Ce n'è, come vedete, per tutte le compagnie, ma non s'impara in una sera: richiede attenzione e passione, un po' come tutte le cose belle e difficili che danno sapore al nostro vivere. Ammirate quindi quei quattro, sono alfieri di una tradizione e di una cultura che coinvolge ben più dei semplici gesti di un passatempo occasionale e perché no, non condividere anche voi questo patrimonio?

Per saperne di più:

<http://www.taroccobolognese.maurizioarilli.it/>

## BIBLIOGRAFIA

MAURIZIO BARILLI: Il Tarocco bolognese. Istruzioni e regole per il gioco (Edizioni Libreria Piani, Bologna 2021)

ROGER CALLOIS: prefazione a "I Tarocchi" (Edizioni Mediterranee, Roma 1973)

MICHAEL DUMMET: "il Mondo e l'Angelo. I Tarocchi e la loro storia" (Bibliopolis, Napoli, 1993)

GIROLAMO ZORLI: "Il Tarocchino bolognese" (Arnaldo Forni Editore, Bologna, 1992)

## DIDASCALIE:

Fig. 1: Emblema editoriale distintivo del gioco del Tarocchino bolognese

Fig. 2: Ritratto di Francesco Castracani Antelminelli Fibbia, un tempo conservato in Bologna nel Palazzo Felicini al numero 14 di via Galliera, ora scomparso.

Fig. 3: Simbolo di marcatura del volume "Istruzioni necessarie per chi volesse imparare il giuoco dilettevole delli Tarocchi di Bologna", pubblicato per i tipi di Ferdinando Pissarri, all'insegna di Sant'Antonio nel 1754.

//////////////////// **MAURIZIO BARILLI**



Da ancora studente raccoglie proficue esperienze come progettista di allestimenti grafici per l'editoria e come consulente di produzione per importanti industrie del settore; approda poi finalmente all'obiettivo della sua aspirazione professionale: uno studio con laboratorio per l'architettura del vetro. La sua attenzione si rivolge già da ragazzo verso il Tarocco bolognese, gioco di alto ingegno ma orfano allora di documentazione moderna: la non mai trascurata attrazione verso il patrimonio di conoscenze della tradizione lo vedono quindi autore del volume "Il Tarocco bolognese", Libreria Piani Editore

Da più di trent'anni l'attenzione si rivolge anche all'antica arte campanaria bolognese vedendolo come attivo praticante, istruttore e divulgatore.



# TUTTO L'AMORE PER IL BFC

A un bolognese, amante del pallone, se si parla di “gioco” non può che venire in mente il calcio e di conseguenza il Bologna Football Club.

Sono sempre stato un super tifoso del mio Bologna. Ricordo ancora con emozione la stagione del 1964, quando la squadra vinse lo scudetto. Di quel Bologna faceva parte anche il cugino di mia moglie, che al tempo era il medico della squadra. Fu grazie a lui che conobbi tanti giocatori, tra cui Pascutti, Fogli, Janich e i famosissimi Perani e Bulgarelli.

Tanti sono i ricordi legati al BFC, dal famoso caffè in via Orefici, ritrovo del Bologna, alle prodezze dei giocatori. Ho in mente, ad esempio, Garcia, grande giocatore del Bologna che riusciva a portare la palla fino al corner senza farsela mai rubare, Ezio Pascutti e Dondolo, ovvero Harald Nielsen.

Frequentavo spesso lo stadio e ogni volta si formava un gran silenzio e l'unica frase che si sentiva era “Forza Bologna”. E con questa chiudo.



La **Bazza** // // // PROSSIMO NUMERO // // // NUMERO 004

Annata III, numero 004 - APRILE 2023

# La **Bazza**

Rivista di discipline umane e scientifiche sul patrimonio culturale di Bologna

ISSN 2784-9732 - Iscrizione al registro periodici 8846 iscritto in data 10/05/2021

**/04  
PASSATO  
vs FUTURO**

*"In tre tempi si divide la vita: nel  
presente, passato e futuro. Di  
questi, il presente è brevissimo; il  
futuro, dubbioso; il passato, certo."*  
(Lucio Anneo Seneca)

