



## ***Giocare nel Cinquecento: il secolo del Veronese***

Verona, Museo di Castelvecchio, sala Boggian, Corso Castelvecchio 2  
sabato 20 settembre 2014, ore 10-17.30

convegno pubblico organizzato dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche, Ludica,  
in collaborazione con l'Associazione Giochi Antichi

nell'ambito del Tocati, Festival Internazionale dei Giochi in Strada

**Abstract degli interventi e note bio-bibliografiche sui relatori**

### **GHERARDO ORTALLI, *Giochi verbali, corti e salotti: la Veglia***

Una delle pratiche che caratterizzano la ludicità del secolo XVI è quella dei *giochi di veglia*, ossia quei giochi verbali praticati da compagnie di uomini e donne riunite nei pomeriggi e nelle serate nelle corti o nei salotti aristocratici per discorrere insieme, in passatempi che avevano un tema specifico ed erano guidati da un maestro del gioco, concludendosi con premi, pegni e penitenze. I temi del dialogo per i singoli giochi erano i più vari, artificiosi e ricercati, e venivano affrontati con regole precise, con ampi riferimenti letterari, con piacevoli sottintesi (fino ai doppi sensi) ed eleganti procedure. Il punto d'avvio può essere trovato nel *Cortegiano* di Baldassar Castiglione e l'espressione più matura si ha con le *veglie senesi*. Dedicata a questi giochi di veglia si ebbe anche una discreta produzione editoriale di volumi che ne spiegavano le modalità e ne fornivano numerosissimi esempi, con una risonanza andata oltre i confini d'Italia. La relazione vuole riassumere le vicende di questa pratica ludica seguendone la rapida evoluzione nell'ambito della società colta del tempo, tenendo particolarmente presente il ruolo assegnato nello svolgimento alla presenza femminile, che nel gioco trovava spazi altrimenti preclusi.

*Gherardo Ortalli*. Laureato in Bologna, dopo avere insegnato presso le Università di Ferrara (dove ha diretto l'Istituto di Storia) e di Bologna, dal 1973 ha insegnato Storia medioevale nell'Università di Venezia Ca' Foscari. Professore ordinario dal 1980, presso l'Ateneo veneziano in tempi diversi ha diretto il Dipartimento di Storia, ha coordinato il Dottorato in storia sociale europea, ha svolto funzioni di pro-rettore e di consigliere d'amministrazione. Socio dell'Accademia Croata delle Scienze, dell'Accademia Austriaca delle Scienze e membro della Société Européenne de Culture, è fra l'altro membro del Consiglio di presidenza dell'Istituto Veneto di Scienze Lettere ed Arti e presidente della Deputazione di Storia per le Venezia. È consigliere d'amministrazione della Fondazione Benetton Studi Ricerche e di Venezia Iniziative Culturali srl. Tra le attività all'estero si segnala la funzione di Directeur d'Études Associé all'École des Hautes Études en Sciences Sociales a Parigi. Il suo primo libro è *La pittura infamante nei secoli XIII-XVI* (Roma 1979). Il più recente *Barattieri. Il gioco d'azzardo fra economia ed etica. Secoli XIII-XV* (Bologna 2012). Direttore delle riviste «Ludica» e «Archivio Veneto», suoi scritti di storia istituzionale, della cultura e della mentalità in età medioevale, di storia della ludicità e di storia dell'ambiente sono in parte apparsi anche in albanese, cinese, croato, francese, giapponese, greco, inglese, spagnolo, tedesco.

**Fondazione Benetton Studi Ricerche**

via Cornarotta 7-9, I-31100 Treviso, tel. +39.0422.5121, fax +39.0422.579483  
pubblicazioni@fbsr.it, www.fbsr.it, c.f. 01236810261

**PAOLO PROCACCIOLI, *Le “carte parlanti” di Pietro Aretino***

Il contributo propone una lettura del *Dialogo del giuoco*, più noto come *Le carte parlanti*, un'opera con cui nel 1543 Pietro Aretino offriva la sua visione, interessata e non convenzionale, della materia ludica. Dell'opera, che parodiava la trattatistica tecnica dando la parola proprio alle carte, si metterà in luce la complessità lessicale e tematica. Si vedrà come la costruzione stratificata che ne risulta dia vita a un testo giocato tutto sull'allusività, cosa che lo rende un unicum nella tradizione non solo rinascimentale e non solo italiana. L'adozione di quel particolare punto di vista, che metteva al centro del dialogo non il gioco ma i giocatori, le loro peculiarità caratteriali, le loro manie, consentiva all'autore di seguire le dinamiche che si instauravano a partire dalle diverse aspettative. Al punto che oggi a quel testo si può guardare come a un prototrattato di sociologia e di psicologia del gioco. Si vedrà anche come l'opera si riveli funzionale alla messa a punto di un'immagine del mondo e della società del tutto alternativa a quella rigida e intransigente della quale in quegli stessi anni si facevano promotori i protagonisti della Controriforma. Come già nel 1534 con le *Sei giornate* e la materia sessuale, nel 1543 lo scrittore ricorreva infatti a un altro argomento ufficialmente “immorale” per portare avanti una denuncia “morale”. Con il recupero solo in apparenza paradossale dei “disvalori” connessi, che guardati con gli occhi delle carte finiscono per trasformarsi nei valori di una visione delle cose nuova e solo in apparenza provocatoria.

*Paolo Procaccioli* insegna Letteratura italiana all'Università della Tuscia (Dipartimento di Scienze dei Beni Culturali). Si è occupato di esegesi dantesca antica, di novellistica quattro-cinquecentesca, del Rinascimento irregolare, di epistolografia, di critica d'arte e di iconografia, di autografi letterari, e naturalmente di letteratura ludica. Ha procurato, tra le altre, edizioni di Cristoforo Landino, Pietro Aretino, Lodovico Dolce, Anton Francesco Doni, Ortensio Lando, Francesco Marcolini, Girolamo Ruscelli, Cesare Ripa. Con il gruppo di ricerca “Cinquecento plurale” ha promosso una serie di convegni finalizzati alla problematizzazione di momenti, temi e figure che hanno segnato il dibattito letterario, politico, religioso, artistico del Cinquecento italiano. Dirige la collana “Cinquecento” (Vecchiarelli Editore) e, con Antonio Ciaralli, la serie “La scrittura nel Cinquecento” (Salerno Editrice).

**MANFRED ZOLLINGER, *Gioco e finanze: scommesse e lotterie***

Nel Cinquecento il gioco d'azzardo acquista una nuova visibilità. In molte parti d'Europa le scommesse e soprattutto le lotterie si moltiplicano e si diffondono, vengono regolate (se non sommariamente vietate) e diventano giochi pubblici e strumento di finanziamento per privati, governi e principi. La logica comune è il bisogno di denaro, crescente e urgente. Mentre le scommesse vengono nuovamente proibite anche dove erano lecite (a Roma e a Firenze), una nuova forma nasce a Genova, dal 1576. Le scommesse sulle estrazioni dei governatori diventano una nuova lotteria, il cosiddetto lotto di Genova. Questo gioco, con qualche variante, si diffonderà prima in tutta l'Italia, poi in quasi tutti i paesi d'Europa. Non ultimo, è responsabile della graduale scomparsa delle altre scommesse tradizionali.

*Manfred Zollinger*, storico, docente presso l'Università di Economia e Management di Vienna. Membro del comitato scientifico di «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco». È autore di numerose pubblicazioni sulla storia del gioco, fra le quali una storia del gioco d'azzardo in Europa dal secolo XVII al XX (*Geschichte des Glücksspiels*, Vienna 1997) e una bibliografia ragionata dei libri sul gioco dal 1473 al 1700. Ha organizzato il convegno internazionale *Random Riches. Gambling and Speculation in Perspective*, del quale sono in corso di pubblicazione gli atti.

**JOSEF PAUSER, *Giochi di carte didattici durante il Rinascimento*  
(con specifico riferimento a Thomas Murner)**

Oggi l'utilizzo di giochi – e di giochi di carte in particolare – come strumento didattico è generalmente accettato e diffuso e non è niente di particolare. Lo era invece cinquecento anni fa, quando l'uso di carte da gioco per finalità diverse da quelle ludiche sollevava accesi dibattiti. L'invenzione delle carte da gioco didattiche è solitamente attribuita a Thomas Murner (1475-1537), un discusso monaco francescano tedesco, dottore in teologia e in diritto canonico e civile. Come docente universitario introdusse le carte da gioco in quanto strumento didattico per gli studenti delle *Institutiones* di Giustiniano, una parte del Corpus Iuris Civilis, intorno al 1502. Più tardi, nel 1518, furono pubblicate come libro ("Chartiludium Institute": 121 carte suddivise in quattro colori). Inoltre Murner creò un gioco di carte per lo studio della logica ("Chartiludium logicae" – 1507 – e "Logica memorativa" – 1508 –, 51 carte suddivise in 16 colori). Poco dopo l'invenzione di Murner troviamo un altro libro di carte didattiche, la *Grammatica figurata* (1509) di Matthias Ringelmann, ma nel periodo successivo le carte didattiche avrebbero fatto la loro ricomparsa solo nel 1644, quando il cardinale Mazarino (1602-1661) ordinò quattro giochi di carte ("Les Roys de France", "Les Reines renomées", "La Géographie", "Les Métamorphoses") per l'educazione del delfino che più tardi sarebbe diventato re Luigi XIV (1638-1715). Dalla metà del XVII secolo in poi abbiamo notizia di numerosi giochi di carte didattici, usati per insegnare una vasta gamma di materie quali la genealogia e l'araldica, l'astronomia, la geografia, la mitologia, la storia, le arti militari e così via.

*Josef Pauser*. Nato a Vienna, Austria, nel 1968. Ha studiato giurisprudenza, biblioteconomia e scienza dell'informazione all'Università di Vienna; ha conseguito il dottorato in giurisprudenza con una tesi su *Gambling and the Law in the Early Modern Age* (2001). Fino al 2001 ricercatore e docente all'Istituto per la storia del diritto austriaco ed europeo alla Facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Vienna; nel 2001 ricercatore presso l'Istituto Max Planck per la storia del diritto europeo con una borsa di studio del DAAD (Deutscher Akademischer Austausch Dienst/Servizio tedesco per lo scambio accademico). Dal 2001 al 2003 vicedirettore della Biblioteca di Legge della Facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Vienna. Dal 2004 direttore della Biblioteca della Corte costituzionale austriaca a Vienna. Campi di ricerca e di insegnamento: storia del diritto, storia austriaca, diritto bibliotecario, diritto dell'informazione. Pubblicazioni (selezione): *Glückshäfen und Gute Policey. Zur Rechtsgeschichte der Warenausspielungen in Niederösterreich gegen Ende des 16. Jahrhunderts*, in *Lotto und andere Glücksspiele*, a cura di GERHARD STREJCEK (Vienna 2003); *Quellenkunde der Habsburgermonarchie (16.-18. Jahrhundert). Ein exemplarisches Handbuch*, a cura di JOSEF PAUSER, MARTIN SCHEUTZ, THOMAS WINKELBAUER (Vienna-Monaco 2004); «Weil nun der Reichthum so Zuckersüß...». *Glückshäfen in der frühneuzeitlichen Jahrmarkts- und Festkultur Österreichs*, in *Wien und seine WienerInnen*, a cura di MARTIN SCHEUTZ e VLASTA VALES (Vienna-Colonia-Weimar 2008); *Advokatenordnung 1648. Ein Beitrag zur Geschichte der österreichischen Rechtsanwaltschaft*, a cura di CHRISTIAN NESCHWARA e JOSEF PAUSER (Vienna 2013).

**PAOLO CARPEGGIANI, “Giochi” nei giardini dei Gonzaga: il caso di Marmirolo**

Fatta la premessa che il giardino del Rinascimento è, per la sua stessa natura, luogo destinato al gioco, inteso in una gamma ampia di espressioni, la relazione intende analizzare tre famosi giardini dei Gonzaga, signori di Mantova. Di tali giardini non resta traccia, ma fonti documentarie e iconografiche consentono di ricostruirne vicende e caratteri. Il primo caso riguarda il giardino contiguo alla rocca di Goito, prediletta da Guglielmo Gonzaga (morto nel 1587); ivi, nella grande fontana (1584) era prevista una burla, costituita da un'isoletta che affondava sotto il peso degli ignari visitatori. Si passa poi al giardino della Favorita, ambiziosa residenza suburbana dei Gonzaga, eretta ai primi del Seicento; qui un progetto ipotizzava la realizzazione di vari automi (gatti, scimmie, cacciatori che spruzzavano acqua; canto di uccelli, organo idraulico, suono di pifferi e così via). L'ultimo esempio interessa Marmirolo, celebre non solo per le fabbriche del principe ma anche per i giardini, dei quali Leandro Alberti (1550) poté ammirare i giochi d'acqua, gli alberi da frutta sagomati dal topiario, i vitigni: aspetti che trovano riscontro in disegni (Giulio Romano) e in arazzi coevi segnalati nella corte mantovana. Nel caso dei giardini di Marmirolo motivo di ulteriore interesse è il progetto (1585 circa) di Bernardino Facciotto per un edificio, del tutto inconsueto, che comprendeva ambienti espressamente riservati a vari tipi di gioco (con pallone, con racchetta, con tavoli da biliardo).

*Paolo Carpeggiani.* Laureato in Lettere presso l'Università degli Studi di Padova. Dal 1982 è professore ordinario di Storia dell'architettura al Politecnico di Milano. Nella sede di Mantova del Politecnico di Milano è titolare del corso di Storia dell'architettura del Rinascimento. I suoi interessi di ricerca spaziano dall'architettura all'urbanistica, dall'ingegneria militare e idraulica al giardino storico, entro un arco cronologico dal XV al XIX secolo, con particolare riguardo per il periodo della Rinascenza in Lombardia, in Toscana e in Veneto. Ha partecipato, come relatore, a numerosi e importanti congressi in Italia e all'estero. È autore di molti saggi, tra i quali si segnalano: *Sabbioneta* (1972), *Michelangelo e il Veneto* (1975), *Alvise Cornaro. Scritti sull'architettura* (1980), *Palazzo Thiene Bonin Longare a Vicenza* (1982), *Giardini cremonesi tra '700 e '800* (1990), *Giovan Battista Bertani* (1992), *Bernardino Facciotto* (1994), *Pompeo Pedemonte* (2002), *Album dei disegni raccolti da Carlo d'Arco* (2007). Con Chiara Tellini Perina ha scritto libri su *Sant'Andrea in Mantova* (1987) e *Giulio Romano* (1987); con Anna Maria Lorenzoni ha curato l'edizione del *Carteggio di Luca Fancelli* (1998); con autori vari ha pubblicato volumi sul *Palazzo Ducale di Mantova* (2003; menzione speciale Premio Salimbeni per il libro d'arte) e su *Leon Battista Alberti architetto* (2005). Con Laura Giacomini ha pubblicato (2011) il volume *Luigi Trezza architetto veronese. Il viaggio in Italia (1795)*.

### **SANDRA SCHMIDT, *Gioco o arte? Un dialogo del Cinquecento***

Il Cinquecento è pieno di artisti di strada, di giocolieri e recitanti, di funamboli e acrobati. Nello stesso tempo, nella vita delle corti sia in Italia che in Francia, la festa assume un significato sempre più grande e spesso integra spettacoli e rappresentazioni di pratiche di movimento. Con i *Trois dialogues de l'exercice de sauter et voltiger en l'air* pubblicato nel 1599 a Parigi, si ha un testo che descrive in modo dettagliato una di queste pratiche, la cubistica – che oggi si chiamerebbe ginnastica artistica a corpo libero. L'autore del testo è, secondo le sue parole, non solo il saltatore per eccellenza, ma anche il maestro del re di Francia. Il fatto che questo testo sia scritto nel genere letterario del dialogo è una delle sue particolarità da esaminare; un'altra consiste nel fatto che la cubistica, diversamente da pratiche di movimento come la scherma, la caccia o la danza, non faceva parte della vita di corte, anzi aveva una tradizione tutt'altro che nobile. Dunque una delle domande da porsi è se questa pratica nel suo contesto storico possa essere definita come un gioco o come un'arte.

*Sandra Schmidt* ha studiato filologia italiana e storia all'Università di Colonia ed educazione fisica all'Università dello Sport di Colonia; ha conseguito il dottorato presso la Freie Universität di Berlino. Pubblicazioni: *Kopfübern und Luftspringen. Bewegung als Wissenschaft und Kunst in der Frühen Neuzeit* (Monaco 2008); «*Sauter et voltiger en l'air*». *The Art of Movement in Late Renaissance Italy and France*, in JULIA L. HAIRSTON e WALTER STEPHENS, *The Body in Early Modern Italy* (Baltimora 2010); *Der Fuß auf dem Hochseil*, «Paragrana. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie», 21, 1, 2012.

### **ALESSANDRO ARCANGELI, *Danzare nel Cinquecento***

Nella prassi coreutica italiana ed europea, il Cinquecento è secolo di cambiamenti. Anzi, per adottare il vocabolario dell'epoca, di *mutanze*. Si tratta del termine tecnico con cui la trattatistica di allora denomina le variazioni del ballo per tanti versi più popolare e rappresentativo, la “gagliarda”. Ma ce ne si può servire anche come metafora di trasformazioni significative che investono dicotomie-chiave come passatempo/professione, performance/audience, alto/basso nella gerarchia sociale, centro/periferia nelle dinamiche della produzione e degli scambi culturali. Nell'interpretazione proposta da alcuni degli studi storici più convincenti e suggestivi, il quadro iniziale e quello finale del secolo appaiono ben differenziati e mutuamente riconoscibili. La comunicazione si propone di restituire questi scenari e suggerire qualcuno dei fotogrammi intermedi, attraverso i quali si può ipotizzare che la danza sia passata, nel migrare da un quadro all'altro.

*Alessandro Arcangeli* insegna storia moderna all'Università di Verona. È autore di monografie e saggi sul dibattito europeo sulla danza nella prima età moderna (*Davide o Salomè?*, Treviso-Roma 2000, pubblicato nella collana “Ludica” della Fondazione Benetton Studi Ricerche), su ludicità e tempo libero (*Recreation in the Renaissance, 2003/Passatempi rinascimentali*, 2004), su teoria e storia della storia culturale come pratica storiografica distinta (*Che cos'è la storia culturale*, 2007/*Cultural History. A Concise Introduction*, 2012). È Chair del Committee dell'International Society for Cultural History ([www.culthist.org](http://www.culthist.org)), vicepresidente dell'Associazione italiana per la ricerca sulla danza ([www.airdanza.it](http://www.airdanza.it)) e componente del comitato scientifico della rivista «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco» pubblicata dalla Fondazione Benetton.

### **JOHN MCCLELLAND, *Scienze e sport nel XVI secolo: la regolamentazione della ludicità***

Il XVI secolo fu un periodo di evoluzione intellettuale che in retrospettiva appare assolutamente rivoluzionario. Ciò soprattutto nel campo delle scienze nel quale le scoperte di Galileo cambiarono profondamente il modo in cui i suoi contemporanei e successori concepivano l'universo fisico. In un certo senso però Galileo rappresenta il culmine di un processo iniziato forse sessant'anni prima non solo con i calcoli copernicani, ma anche con il teatro anatomico di Vesalio e le riflessioni matematiche di Cardano. Tali scienziati imposero un modo rigoroso e sistematico di riflessione sull'oggetto della propria ricerca, che eliminava sia la speculazione infondata sia le considerazioni superficiali, assoggettandone l'oggetto alla comprensione razionale. La relazione illustra come tale modo di pensare sia stato applicato al gioco, trasformandolo. Pensatori di indole scientifica quali Camillo Agrippa e Antonio Scaino analizzarono attività ricreative fino ad allora non strutturate e stabilirono nuovi paradigmi che limitavano le opzioni dei partecipanti e differenziavano tra comportamenti ludici accettabili e inaccettabili.

Nato nel 1934, *John McClelland* è professore emerito di letteratura francese dell'Università di Toronto (Canada) dove ha insegnato anche Storia dello sport. Tre le sue pubblicazioni: *Erreurs amoureuses de Pontus de Tyard* e *Body and Mind: Sport in Europe from the Roman Empire to the Renaissance*; è inoltre coautore di *Anfänge des modernen Sports in der Renaissance* et di *Sport and Culture in Early Modern Europe/Le sport dans la civilisation de l'Europe pré-moderne*. Ha pubblicato numerosi studi sulla letteratura francese rinascimentale e moderna, sulla retorica greca e latina, sulla musica rinascimentale e barocca, sulle opere di Mozart e sullo sport nell'antichità e nei secoli XII-XVII. È stato professore invitato nelle università di Tours, Aix-en-Provence, Rennes, Göttingen, del Québec a Montréal e della California a Santa Barbara. Le sue ricerche attuali si focalizzano sulle relazioni fra lo sport rinascimentale e la cultura artistica e intellettuale contemporanea.

### **ALESSANDRA RIZZI, *Il tiro a segno, tra gara, gioco, addestramento***

Il tiro a segno si configura come un'attività ludica variamente connotata – a seconda dell'arma che si utilizza per andare a bersaglio –, attestata sul lungo periodo e ad ampio raggio, anche nel contesto dello stato veneziano da cui si trae (seppur non esclusivo) esempio. Lo stato delle fonti (per l'ambito italiano quelle indagate sono per lo più bandi e ordinamenti di gara e per dirimere controversie) deve aver contribuito a distrarre un po' l'attenzione da tale pratica, concentrando semmai gli studi sul tiro con arco e balestra – e, quindi, sull'attività medievale del tiro a segno – e mettendone in evidenza soprattutto il contesto paramilitare in cui si svolgevano e la funzione addestrativa assunta: una valenza – peraltro ricorrente e messa in evidenza in altri ludi del periodo – che continuò, comunque, a essere promossa anche quando si passò dalle antiche armi medievali alle più moderne armi da fuoco, che iniziarono a comparire, oltre che sui campi di battaglia, nelle gare di tiro a segno proprio a partire dal Cinquecento: periodo di svolta, si direbbe, in cui alle competizioni tradizionali se ne aggiunsero di nuove, talora sostituendosi alle prime; alla funzione addestrativa ora se ne associava una più propriamente ludica e spettacolare e più autonoma rispetto al passato. Interessante è seguire (anche in un ambito più circoscritto come quello veneziano) specificità (quanto a modalità di svolgimento, partecipazione eccetera) ed eventuali evoluzioni di ciascuna gara. Allargando poi lo sguardo a un contesto più ampio quale quello europeo, la pratica del tiro a segno ha evidenziato, come mostrano anche studi recenti, più complesse e articolate funzioni sociali, che varrebbe senz'altro la pena approfondire anche ampliando (per quel che è dato) il ventaglio delle testimonianze tradite.

Alessandra Rizzi svolge attività di ricerca e insegnamento presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Si occupa da tempo oltre che di storia veneziana anche di storia del gioco, con attenzione soprattutto agli aspetti normativi e dottrinari, alle ricadute sociali della pratica ludica fra medioevo ed età moderna, alle sue modificazioni e permanenze, alle sue finalità e ai significati. Per questo filone di studi collabora dal 1992 con la Fondazione Benetton Studi Ricerche di Treviso e, in particolare, fa parte del comitato scientifico della rivista «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco», diretta da Gherardo Ortalli. Sul tema ha pubblicato, da ultimo, *Predicatori, confessori mendicanti e gioco alla fine del medioevo*, in *Religiosus ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden*, a cura di J. SONNTAG (Berlino-Boston 2013), e “*Volentes pro meliori... providere... super ludo*”: *provvedimenti sul gioco per i territori veneziani (secoli XIII-XVI). Ricostruzioni preliminari*, in *Historiae. Scritti per Gherardo Ortalli*, a cura di CLAUDIO AZZARA, ERMANNORLANDO, MARCO POZZA e ALESSANDRA RIZZI (Venezia 2013). Altri contributi sono in corso di stampa. Per la Fondazione Benetton Studi Ricerche, dopo l'uscita di *Ludus/ludere. Giocare in Italia alla fine del medio evo* (1995), ha curato, più recentemente, *Statuta de ludo. Le leggi sul gioco nell'Italia di comune*, con testi raccolti da Claudia Cardinali, Andrea Degrandi, Andrea Di Salvo, Gherardo Ortalli, Alessandra Rizzi, introduzione di Gherardo Ortalli (2012).

#### **MATTEO CASINI, *Il banchetto. Compagnie di giovani a tavola***

La relazione si concentrerà sui banchetti organizzati dalle compagnie di adolescenti della più abiente nobiltà veneziana, le “Compagnie della Calza”. Fra metà del Quattrocento e metà del Cinquecento le Compagnie sono grandi organizzatrici sia di banchetti pubblici all'interno della ritualità pubblica – soprattutto in occasione del passaggio in laguna di prestigiosi ospiti stranieri – sia di banchetti privati, spesso notturni. Mentre l'occasione pubblica può contribuire alla formazione politica dei giovani e dare risalto al linguaggio celebrativo della Repubblica, le riunioni private delle Compagnie diventano occasione di grande sfoggio di ricchezza familiare e tentativi di formazione di network e “fazioni”, come si intuisce dalle numerose leggi suntuarie che cercano di moderare tali eventi già dal 1460 in poi. Sia i banchetti pubblici che quelli privati, inoltre, sono pretesti per introdurre a Venezia costumi e avvenimenti tipici della cultura aristocratica italiana ed europea di stampo cortese, quali l'adozione di lussuose calze ricamate, lo spreco di zucchero, l'avvento della commedia rinascimentale e altro ancora. Osservare la ritualità a tavola delle Compagnie può quindi aprire una finestra su molti fenomeni della cultura patrizia veneziana del Rinascimento, dal linguaggio d'accoglienza verso lo straniero al dipanarsi delle gerarchie interne al patriziato, dalla mentalità maschilista nobiliare al rapporto fra giovani e gerontocrazia al potere, dal dispiegarsi di culture sociali “altre” a Venezia all'introduzione di forme spettacolari affermatesi in centri come Ferrara e Firenze.

*Matteo Casini* è studioso di storia veneziana e fiorentina del Rinascimento e Barocco. Ha condotto attività di ricerca al Warburg Institute di Londra, Villa I Tatti di Firenze, Folger Shakespeare Library e National Gallery of Art di Washington, D.C., Università di Firenze e Padova, UCLA-University of California, Los Angeles, e Institute for Advanced Study di Princeton. Ha pubblicato numerosi articoli di storia veneziana e fiorentina, e il libro *I gesti del principe. La festa politica a Firenze e Venezia in età rinascimentale* (Venezia 1996). Ha insegnato a Venezia, Padova e Boston, e dal 2006 è *lecturer* di storia europea e globale alla Suffolk University di Boston.