

Questo libro, catalogo o libro figurato, nasce dall'incontro fra un pittore moderno e un poema antico. Il pittore moderno è Antonio Possenti, il poema antico il *Malmantile racquistato* del pittore poeta fiorentino Lorenzo Lippi (1606-1665)¹. Punto di incontro il gioco.

Potrebbe intitolarsi «Giochi nel tempo» perché molti dei giochi in esso illustrati sono sempre esistiti, praticati dall'antichità a oggi, o perlomeno fino a quando il progresso tecnologico e la rivoluzione informatica – ma anche la scomparsa del cortile e della vita di strada – non hanno modificato radicalmente il modo di giocare, trasformandolo il più delle volte in un rito solitario e sedentario. Quel titolo necessiterebbe però di un punto interrogativo, perché, se chiedessimo a un bambino di oggi in che cosa consistano questi giochi, nella maggior parte dei casi non saprebbe risponderci.

Il *Malmantile racquistato* è un poema eroicomico, cioè un genere di poema che mescola il serio e il faceto allo scopo di far ridere. Leggendolo sono rimasta colpita dal gran numero di giochi che Lippi, narratore attento alla vita e ai costumi della plebe fiorentina, nomina: giochi dell'infanzia e dell'adolescenza, di strada e di piazza, ma anche giochi da adulti, da taverna e, ad altro livello, da Accademia. Come altri scrittori 'popolari' della prima età moderna, dal francese Rabelais (i 215 giochi del gigante Gargantua) al bolognese Tommaso Garzoni della *Piazza universale di tutte le professioni del mondo*, al napoletano Giambattista Basile del *Cunto de li cunte*, Lippi considera il gioco, e in particolare quello dell'infanzia e della taverna, come parte integrante della realtà sociale: sia esso uno svago di gruppo da consumarsi nelle strade della Firenze medicea e della sua periferia o sia piuttosto un vizio dell'età adulta (le carte e i dadi) che né la condanna della Chiesa controriformata né le leggi rigorose del governo hanno mai avuto la forza di estirpare. Lippi, poeta moralista, ma non freddo osservatore, non esita del resto a porsi nella schiera dei peccatori.

A partire dal Rinascimento il gioco assume l'aspetto di una moda diffusa in tutte le classi sociali. Mentre però i giochi dell'alta società (la pallacorda, il pallon grosso, i tarocchi, gli scacchi, ecc.) sono diventati subito oggetto di una ricca trattatistica mirata a una loro codificazione scritta, i giochi del popolo e dell'infanzia sono stati assunti, come fenomeni di costume, soprattutto dalla poesia e dalla pittura. Basti qui ricordare: il celebre quadro di Bruegel il Vec-

¹ Perlone Zipoli (Lorenzo Lippi), *Il Malmantile racquistato*, edizione conforme alla fiorentina del 1750, Prato, Stamperia Luigi Vannini, 1815, 2 voll. Per le fondamentali notizie biografiche su Lippi e per le complesse vicende editoriali del *Malmantile*, pubblicato per la prima volta nel 1676 (Finaro), cfr. di Chiara D'Affitto – Clizia Carminati la 'voce' *Lippi, Lorenzo* del *Dizionario biografico degli Italiani*, vol. 65, Roma 2005, pp. 217-24.

chio (1560) che immortala una novantina di giochi da bambini, gli affreschi signorili della Villa medicea di Mezzomonte (nella quale un intero salone è decorato con scene di gioco infantile), l'«appartamento dello specchio» del castello estense di Ferrara (in cui sono raffigurati «giochi della pueritia» e della gioventù), le 33 incisioni 'popolaresche' del bolognese Giuseppe Maria Mitelli (1634-1718) dedicate ai giochi, la serie di incisioni *Scherzi e giochi di diversi putti* del pittore francese Jacques Stella (1596-1657), che aveva soggiornato a Firenze presso la corte di Cosimo II de' Medici e poi nella Roma di Urbano VIII. Questo elenco, eterogeneo e limitato, non rende certo giustizia a un fenomeno assai più vasto; consente però di precisare che, in materia di gioco, il confine fra i due mondi (popolare e signorile) non è sempre così netto. Emblematico, da questo punto di vista, il gioco della *mosca cieca*, presente nel poema fra i giochi di strada, ma affrescato anche fra i giochi dei bambini nelle stanze signorili (ad esempio a Mezzomonte, a opera di Cecco Bravo), e praticato, da grandi e piccoli, a tutti i livelli della società. Non è un caso, forse, che proprio negli affreschi di Mezzomonte «bimbi popolani seminudi si mischino a signorini agghindati di tutto punto»², quasi a sottolineare la falsa democrazia che il gioco pretende di istituire nell'ambito di una breve frazione di tempo.

Il *Malmantile* è corredato da un ricchissimo apparato di note. Cominciò ad annotarlo, per incarico del Granduca Leopoldo, Paolo Minucci, contemporaneo e amico di Lippi; in seguito le sue note furono corrette e arricchite dai due eruditi Anton Maria Salvini (1653-1729) e Anton Maria Biscioni (1674-1756). Mentre Lippi si limita a nominare una nutrita serie di giochi e a usare molte espressioni derivate da quel mondo, i commentatori, mossi da interessi eruditi, li esaminano filologicamente e ne descrivono la fenomenologia. L'idea che ha animato questo nostro lavoro è stata di proporre una moderna raffigurazione del gioco antico partendo proprio dal *Malmantile* e dalle dotte note dei suoi commentatori. Antonio Possenti l'ha realizzata con ventisette tavole liberamente ispirate ai giochi del poema. Un incontro tra un pittore moderno e un testo antico, dunque, sulla base di un archetipo, il gioco, che non conosce limiti di tempo.

² Riccardo Spinelli, *Il "palazzo di Mezzomonte", buen retiro del principe Giovan Carlo de' Medici*, in AA.VV., *Fasto di corte. La decorazione murale nelle residenze dei Medici e dei Lorena*, a c. di M. Gregori, vol. II, Firenze, Edifir, 2006, p. 180.

La copertina presenta l'immagine dipinta da Possenti di una bertuccia con in braccio uno scimmiotto. Il «monnino» (cioè la bertuccia) è l'insegna di un personaggio del poema, Dorianno Grilli (Leonardo Giraldi), «gentiluomo di bellissimo umore, molto dedito alla poesia burlesca», che ha molte affinità con il Lippi stesso. Il monnino allude anche a una carta da gioco, il quattro di coppe, nella quale è raffigurata appunto una bertuccia a sedere. Ma «dare i monnini» (fanno notare i commentatori) è anche un'espressione proverbiale che significa «dare bei motti, motteggiare». Essa deriva dal fatto che la scimmia è un animale «che contraffà benissimo molte operazioni dell'uomo». E cos'altro è un poeta eroicomico se non un contraffattore?

Maria Cristina Cabani