

# Pistoia • Dialoghi sull'uomo

Pistoia

27•28•29 maggio 2016



FONDAZIONE  
CASSA DI RISPARMIO  
DI PISTOIA E PESCARA



COMUNE DI PISTOIA

**S**iamo arrivati alla settima edizione dei Dialoghi, dopo aver approfondito con l'apporto di relatori di indiscusse capacità e autorevolezza i temi riguardanti l'identità, le relazioni con gli altri esseri viventi e con il mondo, i luoghi dove gli uomini vivono o viaggiano, quest'anno ci occuperemo del "gioco". Ma non fu un gioco, né un azzardo ipotizzare sette anni fa che nella nostra città potesse svolgersi, per poi radicarsi, nel tempo un festival di antropologia del contemporaneo. Commissionammo a un'esperta di festival di approfondimento culturale, Giulia Cogoli, un apposito studio di fattibilità e, viste le analisi positive sull'impatto che l'evento avrebbe potuto avere nel tempo, sul territorio, anche al di fuori della regione, decidemmo, seguendo, lo si deve sottolineare, l'intuizione del Presidente Prof. Ivano Paci – di metterci in cammino. Non fu dunque un azzardo, ma una scommessa che oggi possiamo affermare che tutti assieme abbiamo vinto. Ce lo dice il pubblico sempre crescente, la partecipazione dei volontari sempre maggiore, le ricadute evidenti sull'economia della nostra città, l'ampia eco sui media nazionali. Abbiamo in questi anni acquisito un metodo di lavoro, soprattutto con il Comune di Pistoia, che sarà essenziale per l'appuntamento del 2017, nel quale tutta la città sarà chiamata ad attivarsi per dimostrare di essere veramente una capitale italiana della cultura.

**Luca lozzelli**, Presidente della Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia

**N**iente è più serio del gioco. Nei cuccioli di tutte le specie il gioco è uno strumento di conoscenza del mondo, il mezzo attraverso il quale si apprendono i propri limiti, si impara a dosare le forze e a relazionarsi con l'altro e con l'ambiente. Il gioco, come il gesto artistico, è sempre un atto di libertà, che non si comanda e non si può imporre, è disinteressato. Ha però una disciplina che deve essere rispettata da tutti coloro che vi partecipano. La condivisione e l'accettazione delle regole, da parte di ognuno, nessuno escluso, è la precondizione per la quale ciascuno – da pari – possa partecipare alla partita.

*L'umanità è in gioco*, dunque. E per la prima volta, nel presente che ci è dato di vivere, la posta che l'uomo può mettere sul piatto

è addirittura quella dell'esistenza della propria specie e di molte altre che abitano la terra.

Proponendo una riflessione sul significato più profondo del gioco, sottolineiamo la necessità, per la salvaguardia del nostro stesso pianeta e della nostra vita su di esso, del rispetto delle più elementari regole del nostro vivere insieme. La riscoperta della serietà e della leggerezza del gioco ci sono indispensabili per comprendere, anzitutto, i limiti che debbono segnare il nostro agire. Per una libertà più ricca. Per rispetto di noi stessi, di ogni altro, e delle future generazioni. Buoni Dialoghi a tutti!

**Samuele Bertinelli**, Sindaco di Pistoia

**P**istoia - Dialoghi sull'uomo, festival di antropologia del contemporaneo, presenta qui la sua settima edizione dedicata a

"L'umanità in gioco. Società culture e giochi". I Dialoghi vogliono offrire a un pubblico il più ampio possibile e di tutte le generazioni approfondimenti e strumenti per affrontare e decodificare la realtà in cui viviamo. La cultura nasce in forma ludica (come ha scritto lo storico Johan Huizinga), dunque il gioco non è solo un'attività per bambini, seppure fondamentale per un sano sviluppo psichico, il gioco è al centro della cultura, perché è attraverso la simulazione, la finzione, il prefigurare situazioni che si costruisce umanità. Dialoghi, conferenze, spettacoli, film e anche qualche gioco per parlare di regole e disciplina, ma anche di piacere e felicità, di logica, di azzardo, di avventura e rischio, di simulazione e strategia, di apprendimento ed evoluzione, grazie ad antropologi, ma anche filosofi, scrittori, sociologi, scienziati, psicoanalisti, sportivi. Perché in forme diverse e variegate i giochi sono diffusi in tutte le società, viaggiano e si trasformano, sono occasione di integrazione e del "fare cultura". Perché giocare, per citare Umberto Eco, è "uno dei bisogni fondamentali dell'essere umano". Venite a Pistoia e mettetevi *In gioco* anche attraverso la mostra fotografica personale che Ferdinando Scianna ha realizzato per i Dialoghi.

**Giulia Cogoli**, Ideatrice e Direttrice di Pistoia - Dialoghi sull'uomo

**27 maggio - 3 luglio**

*ingresso gratuito*

**Inaugurazione della mostra venerdì 27 maggio ore 16.30**

**Sale Affrescate Palazzo Comunale, piazza del Duomo 2**

## Ferdinando Scianna In gioco

**L**a mostra è realizzata per i Dialoghi da un maestro della fotografia contemporanea per continuare il percorso sul tema del gioco, attraverso cinquanta fotografie in bianco e nero realizzate tra il 1962 e il 2007. Scianna è un fotografo giocatore, non solo perché per lui fotografare significa giocare con specchi più o meno visibili, ma perché ogni sua foto è un rebus, un gioco che ne contiene altri. «Non si può fotografare il gioco, come non si può fotografare l'amore: solo si possono fotografare gli amanti. Quelli che sono in gioco, dunque» spiega Scianna. «Nello scegliere questa serie di immagini raccolte nel tempo un reporter come me reagisce a situazioni e a forme che in una maniera o in un'altra raccontano, evocano quello che le esperienze della vita hanno depositato nell'immaginario della sua coscienza. Soprattutto nel tempo dell'infanzia.» Completa la mostra un'installazione fotografica sul tema della ludopatia: un montaggio di grandi fotografie a colori realizzate da Scianna per farci entrare nei luoghi dove il gioco si fa corruzione e l'essere umano si perde. *A cura di Giulia Cogoli.*

**Ferdinando Scianna** è uno dei più importanti fotografi italiani. Introdotto da Henri Cartier-Bresson, fu il primo membro italiano di Magnum Photos, la più prestigiosa agenzia fotografica del mondo. Dal 1987 alterna al reportage e al ritratto la fotografia di moda e di pubblicità, con successo internazionale. Svolge da anni un'attività di critico e giornalista. Tra i suoi libri più importanti, ricordiamo: *Etica e fotogiornalismo* (Electa, 2010); *Quelli di Bagheria* (Peliti, 2011); *Lo specchio vuoto. Fotografia, identità, memoria* (Laterza, 2013); *Baa-ria, Bagheria* (con G. Tornatore, 2009), *Piccoli mondi* (2012), *Timangio con gli occhi* (2013), *Visti & scritti* (2014), *Obiettivo ambiguo* (2015), *In gioco* (maggio 2016) per Contrasto.

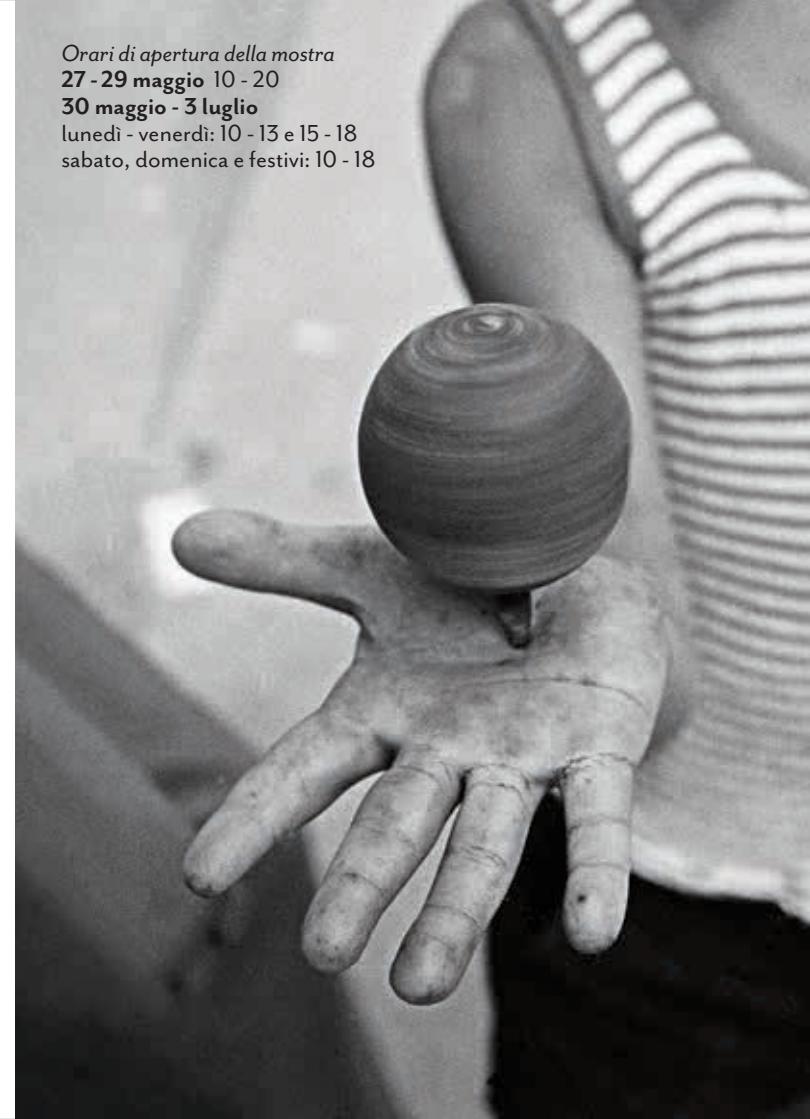
*Orari di apertura della mostra*

**27 - 29 maggio 10 - 20**

**30 maggio - 3 luglio**

lunedì - venerdì: 10 - 13 e 15 - 18

sabato, domenica e festivi: 10 - 18



# Programma

venerdì 27 maggio - ore 17.30  
piazza del Duomo 3

## Apertura

### Luca Lozzelli

Presidente della Fondazione  
Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia

### Samuele Bertinelli

Sindaco di Pistoia

### Giulia Cogoli

Ideatrice e Direttrice  
di Pistoia - Dialoghi sull'uomo



Pistoia Dialoghi sull'uomo

venerdì 27 maggio - ore 17.30  
piazza del Duomo 3 gratuito

## Pier Aldo Rovatti Mettersi in gioco

Cosa vuol dire "mettersi in gioco", oggi, in una scena sociale caratterizzata dall'idea o dall'ideologia della competizione? Pier Aldo Rovatti prova a rintracciare l'aspetto positivo della questione, al di là degli equivoci che solleva. Il gioco non è riducibile alla competizione, anzi potrebbe essere una contromanostra rispetto a questo imperativo sociale: non c'è gioco senza il piacere di giocare, senza la capacità di far fronte al caso, e saper giocare significa anche attraversare il rischio e la perdita. In un senso più specificamente filosofico, il gioco dovrebbe essere un'esperienza di attenuazione dell'egoismo individualistico e della pretesa di possedere la verità, poiché non c'è vero gioco che non sia anche un saper essere giocati, una capacità di mettere in gioco la propria soggettività. L'esempio, tra i molti possibili, è quello dell'assenza del gioco nelle pratiche dell'insegnare e dell'imparare che prevalgono attualmente nella scuola italiana.

**Pier Aldo Rovatti**, già ordinario di Filosofia contemporanea all'Università di Trieste, dirige fin dagli anni Settanta la rivista *aut aut* che ha dedicato al tema del gioco un costante interesse e alcuni fascicoli speciali. Dal 2014 Rovatti ha dato vita alla Scuola di filosofia di Trieste, in cui si è concentrata l'attività ormai decennale del Laboratorio di filosofia contemporanea da lui fondato a Trieste. Dalla pubblicazione insieme a Gianni Vattimo de *Il pensiero debole* (Feltrinelli, 1983, più volte ristampato e tradotto in varie lingue) Rovatti ha accentuato l'importanza filosofica e politica della questione del gioco collegandola con i temi del paradosso, della scrittura e dell'ironia, incrociandola anche con interessi di tipo psicoanalitico e psichiatrico. Tra i suoi libri: *Leloglio del silenzio* (1992), *Il paiol bucatò* (1998), *Abitare la distanza* (2007), per Cortina; *Restituire la soggettività. Lezioni su Franco Basaglia* (AlphaBeta, 2013).

venerdì 27 maggio - ore 19.00  
teatro Bolognini 5 euro 3.00

2

## Davide Tortorella Dal telequiz al game-show: la trama del gioco in TV

Come è cambiato il modo di giocare in TV nei sessant'anni che separano *Lascia o raddoppia* da *Caduta libera*, e cosa è cambiato nel nostro coinvolgimento di telespettatori? Per quali virtù misteriose, negli anni d'oro del quiz, un signor nessuno si trasformava di colpo in un eroe dell'arena catonica e in un idolo delle masse? Quali personaggi, oggetti e luoghi ricorrono immutabili nella cerimonia del gioco sullo schermo? Perché di questa cerimonia Mike Bongiorno è stato il sommo pontefice? Come si conciliano gioco e spettacolo? Perché se un concorrente vince onestamente fa spettacolo ma se vince barando ne fa di più? E se a barare sono gli autori? Esistono dei modi "legali" di truccare una partita? Ma soprattutto: come si inventa una buona domanda? Un pezzo di storia della televisione, dal telequiz al game-show, e una carrellata di sequenze memorabili, per raccontare con "allegriaa" il più speciale dei giochi: quello di far giocare gli altri.

Davide Tortorella nasce a Milano nel 1961. Impara l'arte dei giochi televisivi dal padre Cino (ideatore e autore di tutte le trasmissioni del sabato pomeriggio, da *Chissà chi lo sa?* a *Il Dirodorlando*, per la leggendaria *TV dei ragazzi*), col quale comincia a collaborare fin dall'età di dieci anni. In quarant'anni di attività dietro le quinte del piccolo schermo si è dedicato quasi esclusivamente ai giochi: *Mama non mama*, *Doppio Slalom*, *La grande sfida*, *Vinca il migliore*, *La ruota della fortuna*, *Genius*, *Parole Crociate* (unico programma televisivo mai patrocinato da *La Settimana Enigmistica*), *The Money Drop* e altri ancora. Ha ideato rompicapi, quiz e congegni ludici di ogni sorta per Mike Bongiorno, Paolo Bonolis, Gerry Scotti e molti altri. Spesso e inevitabilmente ha anche ricoperto la mansione di arbitro di gara (ovvero "notiao"), nonché quella di selezionatore di decine di migliaia di aspiranti concorrenti.

venerdì 27 maggio - ore 21.15  
piazza del Duomo 3 euro 3.00

3

## Massimo Recalcati Il gioco della vita

La psicoanalisi si occupa di come una persona può entrare nel gioco della vita senza perdere contatto con il proprio desiderio. Non di meno la nevrosi è un modo per non giocare questo gioco, per mettersi in panchina, per delegare ad altri la responsabilità dell'atto. Accade ad Amleto che rovescia il destino di Edipo: mentre Edipo non sa chi è ma agisce, Amleto sa bene tutto, ma non agisce. Il gioco del desiderio è il gioco, come insegna l'isteria, di rinviare perennemente la sua soddisfazione. In questo caso il desiderio evapora nell'utopia. Ma esiste un desiderio diverso da quello esitante di Amleto e da quello utopico dell'isterica? Il gioco della vita e il gioco del desiderio, raccontato e spiegato da uno degli psicoanalisti più consciuti e autorevoli.

Massimo Recalcati è uno degli psicoanalisti lacaniani più noti in Italia. Insegna all'Università di Pavia e di Verona. È fondatore di Jonas Onlus, centro di clinica psicoanalitica per i nuovi sintomi e Direttore Scientifico della Scuola di specializzazione in psicoterapia IRPA, membro fondatore e membro analista Alipsi. Collabora con diverse riviste specializzate italiane e internazionali e con le pagine culturali de *La Repubblica*. Tra le sue pubblicazioni: *Ritratti del desiderio* (2012), *Jacques Lacan. Desiderio, godimento e soggettivazione* (2012), *Non è più come prima* (2014), *Jacques Lacan. La clinica psicoanalitica: struttura e soggetto* (2016), per Raffaello Cortina Editore; *L'ora di lezione* (Einaudi, 2014); *Melanconia e creazione* in *Vincent van Gogh* (Bollati Boringhieri, 2014); *Il complesso di Telemaco. Genitori e figli dopo il tramonto del padre* (2014), *Le mani della madre. Desiderio, fantasmi ed eredità del materno* (2015), per Feltrinelli.

venerdì 27 maggio - ore 21.30

teatro Manzoni **4** euro 3.00

4

## Gioele Dix legge Stefan Zweig *Novella degli scacchi*

**L**a *Novella degli scacchi* è il capolavoro di uno dei massimi scrittori del primo Novecento, che impersonò lo spirito cosmopolita e la fiducia in un mondo fondato sui valori intellettuali. Il racconto di straordinaria forza narrativa, scritto nel 1942, pochi mesi prima che Stefan Zweig si suicidasse in esilio, ruota su una decisiva e mortale partita a scacchi, dove la scacchiera diventa il campo di battaglia in cui le storie individuali si intrecciano alla storia collettiva. Su un transatlantico, il dott. B. e il campione mondiale di scacchi Czentovič decidono di sfidarsi. Una partita straordinariamente simbolica, metafora del confronto tra due umanità del tutto diverse: quella monolitica, meccanica e ottusa del campione contro quella sensibile, sottile e colta del dott. B. sopravvissuto alle persecuzioni solo grazie a un'ossessione: gli scacchi. L'epilogo è il riflesso dello sfacelo dell'Europa per opera del nazismo, mostro devastante privo di coscienza.

**Gioele Dix**, attore, autore e regista, milanese, inizia la sua carriera nel teatro formandosi al fianco di grandi maestri come Franco Parenti e Sergio Fantoni. Intraprende poi la carriera di solista comico: dal 1997 è a *Mai dire gol*, nel 2007 entra nel cast di *Zelig*. Di grande interesse alcune sue commissioni fra classico e comico: *Edipo.com*, *La Bibbia ha (quasi) sempre ragione*; attualmente è in tournée con *Vorrei essere figlio di un uomo felice e il malato immaginario*. Fra le sue regie: *Oblivion show*, *Sogno di una notte di mezza estate*, *Matti da slegare*. Tra i suoi libri: *Quando tutto questo sarà finito* (Mondadori, 2014). **Stefan Zweig** (1881-1942) scrittore, drammaturgo, poeta austriaco, fu uno dei protagonisti della cultura europea dell'inizio del Novecento, letto e famoso in tutto il mondo, morì in esilio. Magistrali le sue biografie fra cui *Balzac, Erasmo da Rotterdam, Fouché, Maria Antonietta e la sua autobiografia, Il mondo di ieri. Ricordi di un europeo*.

venerdì 27 maggio - ore 22.30

teatro Bolognini **5** euro 3.00

5

## Proiezione del film: *Il grande peccatore* Regia di Robert Siodmak. Introduce Ranieri Polese

**I**l *grande peccatore* è un film del 1949 diretto da Robert Siodmak, e ispirato a uno dei capolavori di fine Ottocento, il romanzo di Dostoevskij, *Il giocatore*. Il film mette in scena la vita di un giovane scrittore Fjodor (Gregory Peck) che diventa vittima della febbre del gioco. Lo scrittore durante un viaggio incontra una bellissima ragazza (Ava Gardner) e decide di seguirla a Weisbaden. Al casinò viene a sapere che è un'appassionata giocatrice, figlia di un generale a sua volta giocatore impenitente. Il padre della ragazza ha perso tutto alla roulette ed è disposto a cedere la figlia al direttore del casinò pur di vedere cancellati i propri debiti. Fjodor, ormai innamorato, si offre di aiutarli e si mette al tavolo da gioco finendo anche lui schiavo del demone del gioco. Un film d'autore che analizza magistralmente i meccanismi del vizio del gioco d'azzardo (eccezionale la suspense nella scena della roulette), intrecciato a una straordinaria storia d'amore.

**Robert Siodmak** (1900-1973) regista tedesco, esordì nel 1929 con *Uomini di domenica* con la sceneggiatura del giovane Billy Wilder. Dopo l'avvento del nazismo lavorò prima a Parigi e poi a Hollywood dove diresse *La donna fantasma* (1944), e il suo capolavoro *La scala a chiocciola* (1945), che presenta tutti i requisiti del film nero per eccellenza, frammisti al thriller e all'horror. Tra i suoi film: *L'urlo della città* (1948), *Doppio gioco* (1949), *I topi* (1945), *Il corsaro dell'isola verde* (1952).

**Ranieri Polese** è giornalista e critico letterario del *Corriere della Sera*, di cui ha diretto le pagine culturali. Ha scritto per *La Nazione*, *L'Espresso*. È membro del Sindacato nazionale critici cinematografici e ha fatto parte della Commissione selezionatrice della Mostra del Cinema di Venezia. Tra le sue pubblicazioni: *Il film della mia vita* (Rizzoli, 1995); la prefazione di *Le mie canzoni di Vasco Rossi* (Mondadori). Ha curato l'*Almanacco Guanda*.

**sabato 28 maggio - ore 11.00**  
**piazza del Duomo**  **euro 3.00**

## Eva Cantarella Le Olimpiadi e i giochi nell'antichità

**T**ornare indietro di alcuni millenni e ripensare ai giochi nel mondo greco non è solo una curiosità erudita. Oltre un secolo di studi sociologici e antropologici ci hanno insegnato che il gioco è un momento fondamentale nella cultura di una comunità.

Ripercorrere la storia dei giochi "formalizzati" nella vita dei nostri più lontani antenati europei, fra cui anche i giochi olimpici – di cui fra pochi mesi si celebrerà la 31<sup>a</sup> edizione moderna – consente dunque di indagare alcuni aspetti tutt'altro che secondari della nostra storia. E induce a interrogarsi su quanto di quella cultura abbiamo nel bene e nel male ereditato, e quanto ce ne siamo invece discostati. Più specificamente: qual era l'etica sociale che stava alla base dei giochi antichi? Quali i settori della vita nei quali le relazioni interindividuali erano affidate alla soluzione dei giochi (per lo più, ma non esclusivamente competitivi)? E qual era il significato e il valore della vittoria?

**Eva Cantarella**, studiosa del mondo antico di fama internazionale, ha insegnato Diritto romano e Diritto greco all'Università di Milano ed è global visiting professor alla New York University Law School.

Tra i suoi molti libri, tradotti in più lingue, ricordiamo per Feltrinelli: *Passato prossimo. Donne romane da Tacita a Sulpicia* (1996), *Itaca* (premi Bagutta e Forte Village, 2002), *L'amore è un dio. Il sesso e la polis* (premio Città di Padova per la saggistica 2007; Audiolibri "Emons Feltrinelli", 2011), *Dammi mille baci* (2009), *L'ambiguo malanno. Condizione e immagine della donna nell'antichità greca e romana* (2010), *I supplizi capitali* (2011), *Pompeii è viva* (con L. Jacobelli, 2013), *Perfino Catone scriveva ricette. I greci, i romani e noi* (2014), *Non sei più mio padre* (2015), *L'importante è vincere. Da Olimpia a Rio de Janeiro* (con E. Miraglia, 2016); *Ipopotami e sirene. I viaggi di Omero e di Erodoto* (Utet, Dialoghi sull'uomo, 2014).

**6**

**sabato 28 maggio - ore 12.00**  
**teatro Bolognini**  **euro 3.00**

## Alberto Nocentini Fra etimologia ed enigmistica: alla ricerca delle basi ludiche della linguistica

**A**gli esordi della linguistica troviamo due attività principali di carattere pratico: l'invenzione della scrittura e la ricerca etimologica. L'invenzione della scrittura si fonda sul procedimento del rebus, per mezzo del quale la scrittura si evolve dalla pittografia all'ideografia e successivamente al sillabario e all'alfabeto, grazie anche ad altri procedimenti ludici, l'omonimia e l'acronimia. Dell'omonimia si serve ampiamente anche l'etimologia per dare una motivazione ai nomi più rilevanti a cominciare dai nomi propri. Sull'omonimia e sul doppio senso si fonda l'enigma, che non è altro che un messaggio criptico, in cui il significato apparente nasconde il significato autentico. Vera e propria crittografia è il latercolo o quadrato magico, un gioco enigmistico di origine antichissima: ne esamineremo un esempio famoso, proveniente da Pompei, cercando di scoprirne la chiave.

**7**

**Alberto Nocentini**, docente di Glottologia e Linguistica Generale nell'Ateneo fiorentino per oltre quarantacinque anni (cattedra che fu del suo maestro Giacomo Devoto) e già direttore del Centro di Eccellenza in Linguistica, ha al suo attivo più di centocinquanta pubblicazioni sui vari temi della linguistica: comparazione, tipologia, dialettologia, storia della lingua, etimologia, origini del linguaggio. Fra queste si segnalano: il manuale *L'Europa linguistica. Profilo storico e tipologico* (2004), il dizionario *L'Etimologico. Vocabolario della lingua italiana* (2010), la raccolta di saggi *Lingua e divenire* (2014) per Le Monnier, e il recente *La vita segreta della lingua italiana*. Come l'italiano è divenuto quello che è (Ponte alle Grazie, 2015). È membro dell'Accademia della Crusca e codirettore dell'Archivio Glottologico Italiano, la più antica rivista italiana di linguistica. Per Le Monnier cura l'aggiornamento etimologico del dizionario Devoto-Oli.

**sabato 28 maggio - ore 12.00**

**Sala Maggiore Palazzo Comunale**  **euro 3.00**

**8**

**Davide Zoleto**

## **Il gioco dell'ospitalità**

Volgere l'attenzione ad alcuni luoghi e momenti nei quali si gioca negli spazi pubblici in Italia, oggi può permetterci di accedere a un osservatorio inedito a partire dal quale scoprire alcune dinamiche in corso in contesti sempre più eterogenei come sono quelli del nostro paese. I luoghi e i tempi del gioco possono, in questo senso, mostrarc ci purtroppo ancora oggi a volte vecchie e nuove forme di esclusione. Ma, in altri casi, essi possono farci scoprire inattese occasioni di incontro, nelle quali il giocare può diventare spazio condiviso di espressione, nonché occasione quotidiana per prendersi cura insieme di luoghi e beni comuni.

Parchi, campi sportivi, cortili scolastici possono diventare stimolanti contesti educativi in cui si possono sperimentare nuove appartenenze comuni, indipendentemente dalle provenienze e dai pregiudizi reciproci.

Davide Zoleto è professore associato di Pedagogia Generale e Sociale presso l'Università degli Studi di Udine. È redattore della rivista *aut aut*. Tra le sue pubblicazioni più recenti: *La scuola dei giochi* (con P. Aldo Rovatti, 2005, Bompiani); *Straniero in classe. Una pedagogia dell'ospitalità* (2007), *Il gioco duro dell'integrazione. L'intercultura sui campi da gioco* (2010) per Raffaello Cortina Editore; *Pedagogia e studi culturali. La formazione tra critica postcoloniale e flussi culturali transnazionali* (ETS, 2011), *Bibbia e intercultura* (Claudiana, 2011); *Dall'intercultura ai contesti eterogenei. Presupposti teorici e ambiti di ricerca pedagogica* (Franco Angeli, 2012). Per Raffaello Cortina ha curato anche i volumi di Gregory Bateson *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno "Gioca!"* (1996) e *L'umorismo della comunicazione umana* (2006).

**sabato 28 maggio - ore 15.00**

**teatro Bolognini**  **euro 3.00**

**9**

**Dario Maestripieri**

## **L'evoluzione del gioco nelle scimmie e negli esseri umani**

Lo studio del gioco negli animali ha dimostrato che questo comportamento può non avere delle funzioni specifiche, oppure può facilitare lo sviluppo della percezione sensoriale, delle attività motorie, delle competenze sociali e di quelle cognitive. Ad esempio nelle giovani scimmie una funzione del gioco è l'acquisizione di competenze che saranno utili da grandi nelle attività di caccia, nell'evitare i predatori, nel combattere con i membri della propria specie, nel corteggiamento sessuale o nelle attività parentali. Il gioco può infatti aiutare a sviluppare relazioni sociali con tipi particolari di individui che avranno un ruolo importante nella vita adulta. Alcune funzioni del gioco nelle scimmie si possono applicare anche alla specie umana, si osservano infatti similitudini, ma da cosa dipendono queste affinità? I codici del nostro comportamento sono il frutto di milioni di anni di evoluzione, come ci spiega Dario Maestripieri.

**Dario Maestripieri** (1964) è professore di Biologia Evoluzionistica e Sviluppo Umano Comparato alla University of Chicago negli Stati Uniti.

Dopo aver ottenuto il Dottorato di Ricerca in Psicobiologia e Biologia Evoluzionistica all'Università di Roma La Sapienza si è trasferito negli USA nel 1992. Ha studiato le basi biologiche ed evoluzionistiche del comportamento sociale umano e delle scimmie per circa trent'anni. Ha pubblicato oltre duecento articoli scientifici ed è l'autore di cinque libri, il più recente dei quali è stato pubblicato in Italia nel 2014: *A Che Gioco Giochiamo Noi Primati*, (Raffaello Cortina Editore). Ha vinto numerosi premi fra cui nel 1991 il B. Grassi dell'Accademia Nazionale dei Lincei come il più giovane ricercatore di zoologia e nel 2001 l'*American Psychological Association Distinguished Scientific Award*. Collabora con il *New York Times*, il *Los Angeles Times*, il *Washington Post* e *New Scientist*.

**sabato 28 maggio - ore 16.00**

**piazza dello Spirito Santo** 1 euro 3.00

**10**

## **Matteo Rampin**

### **Quando il gioco si fa duro: lo sport, la mente, la fatica**

**Q**uali sono i rapporti tra mente e corpo negli sport sia di squadra sia individuali, nei giochi e anche nelle sfide della vita di tutti i giorni? Ansia da prestazione, voglia di vincere, paura di perdere sono solo alcuni degli stress a cui la nostra mente è sottoposta nei momenti del gioco competitivo e dello sport.

La stanchezza, le idee negative, le paure, combattono una lotta totalmente interiore, ma estenuante, contro la disciplina e il controllo. Lo stress da competizione è dunque un'esperienza che tutti gli sportivi e i giocatori hanno provato. La fatica e la paura di fallire sono una realtà a cui non si può sfuggire, a cui bisogna prepararsi fisicamente e anche mentalmente, perché il successo è sempre una questione di testa, e non una questione meramente fisica.

Matteo Rampin, psicoterapeuta e consulente di atleti e team sportivi illustra le strategie da mettere in atto per una vittoria autentica: quella sulle proprie paure e insicurezze.

Matteo Rampin, psichiatra e psicoterapeuta, è consulente di enti pubblici e aziende private sui temi dell'innovazione, del *problem solving* non convenzionale e della comunicazione persuasiva e consulente personale di atleti, allenatori, manager di livello internazionale. Autore di una trentina di libri pubblicati in Italia e all'estero, su argomenti inerenti il funzionamento della mente umana nelle situazioni critiche, nello sport, nella soluzione dei problemi, nelle attività creative, tra i quali ricordiamo: *Lo sport dal collo in su* (Scuola di Palo Alto, 2011); *Andare avanti guardando indietro* (2011), *Elogio della fatica. Vincere, senza segreti* (2014), *Nel mezzo del casin di nostra vita* (2014) per Ponte alle Grazie; *Persuasione estrema* (Libreria militare editrice, 2013); *Tecniche di controllo mentale. Analisi e contromisure* (Aurelia, 2014); *Mozart era un figo, Bach ancora di più* (2014), *Come imparare a studiare* (2016) per Salani.

**sabato 28 maggio - ore 17.30**

**teatro Bolognini** 5 euro 3.00

**11**

## **Alessandro Piperno**

### **I giochi vertiginosi di Vladimir Nabokov**

**I** primi due romanzi significativi di Nabokov prendono spunto, sin dal titolo, dal gioco degli scacchi: *La difesa di Lužin e Re, donna, fante*. Il nome di Lužin, ci spiega Nabokov nella prefazione, "rima con illusion". Come a dire che il legame tra gioco e illusione è talmente stretto da essere proverbiale. Un'idea che, nella sua cocciuta coerenza artistica, non ripudierà mai, neppure nei grandi romanzi della maturità scritti in un inglese tanto espressivo quanto giocoso e artefatto. Del resto, come sanno i bambini e i campioni di biliardo, il gioco, forse per via di regole assurde e indiscutibili, comporta abnegazione ieratica e precisione algebrica. Il gioco è una cosa seria. Quando chiesero a Nabokov perché avesse scritto *Lolita*, la sua risposta fu: "Mi piace comporre enigmi con soluzioni eleganti". L'intento di Alessandro Piperno è di verificarlo in uno dei suoi capolavori.

**Alessandro Piperno** è nato a Roma nel 1972, è docente di Letteratura francese all'Università di Roma Tor Vergata. Tra le sue pubblicazioni ricordiamo due saggi biografici su Proust e Baudelaire: *Proust antiebreo* (Franco Angeli, 2000); *Il demone reazionario. Sulle tracce del «Baudelaire» di Sartre* (Gaffi Editore, 2007);

e i tre romanzi pubblicati con Mondadori: *Con le peggiori intenzioni* (2005) vincitore del Premio Campiello opera prima e del Premio Viareggio opera prima; *Persecuzioni* (2010); *Inseparabili* (2012) vincitore del Premio Strega; *Persecuzioni* e *Inseparabili* sono stati poi pubblicati nel dittico *Il fuoco amico dei ricordi* (2012), finalista in Francia ai premi *Médicis* e *Femina* e vincitore del *Prix du Meilleur Livre Étranger*. Nel 2013 è uscito, sempre per Mondadori, *Pubblici infortuni*.

**sabato 28 maggio - ore 17.30**

**Sala Maggiore Palazzo Comunale**  **euro 3.00**

**12**

## **Christian Bromberger**

### **Il calcio come “gioco profondo” e denso di significati**

**S**e il calcio è oggetto di un’infatuazione pressoché universale, non è soltanto in virtù delle sue qualità drammatiche ed estetiche, ma anche perché rispecchia in modo coerente il mondo contemporaneo proponendone una brutale caratura. Per giungere al successo, sul campo di calcio come nella vita, occorre infatti conciliare meriti individuali, solidarietà collettiva, fortuna, un minimo di furfateria – saper trattenere un avversario per la maglia quando occorre – e il favore della giustizia, quella dell’arbitro. Inoltre questo sport di squadra supporta l’affermazione delle identità collettive, degli antagonismi locali, regionali e nazionali. Gettando un ponte fra il singolare e l’universale, questo “gioco profondo” (si riferisce a *Deep play*, titolo di un noto saggio di Clifford Geertz) incarna dunque i valori generali che plasmano la nostra epoca, ma anche le identità, reali e immaginarie, delle collettività che si affrontano.

**Christian Bromberger** è professore emerito di Antropologia all’università di Aix-Marseille, dove ha fondato e diretto l’Istituto di Etnologia mediterranea e comparata. È membro onorario dell’Institut Universitaire de France ed è stato visiting professor presso numerosi atenei stranieri. Dal 2006 al 2008 ha diretto l’Istituto di ricerca francese in Iran. Nelle sue ricerche si è occupato delle società mediterranee, della passione popolare per il calcio e le competizioni sportive nel mondo contemporaneo, del significato e dell’uso sociale e culturale di peli e capelli. Fra i molti volumi tradotti in numerose lingue ricordiamo: *La partita di calcio* (Editori Riuniti, 1999); *Football, la bagatelle la plus sérieuse du monde* (Bayard, 1998 e Pocket Agora, 2004); *Antropología del Mediterráneo* (con A. Dionigi, B. Anton, Guérini Scientifica, 2007); *Germaine Tillion, une ethnologue dans le siècle* (Actes Sud, 2002); *Un autre Iran* (Armand Colin, 2013).

**sabato 28 maggio - ore 18.30**

**piazza del Duomo**  **euro 3.00**

**13**

## **Marco Aime**

### **Giocare in borsa: azzardo e stregoneria a Wall Street**

**P**erché si dice giocare in borsa? Una riflessione, forse un po’ ironica, ma non troppo, sulle sorprendenti analogie che ricorrono tra il mondo della finanza, che ormai pervade il nostro modello economico e condiziona il nostro immaginario, il gioco e le credenze di stregoneria di popolazioni che spesso reputiamo (a torto) primitive. In tutti i casi ci si trova a confrontarsi con forze non controllabili dall’individuo coinvolto, spesso si pensa di ottenere grandi vantaggi utilizzando strumenti che sono al di fuori di quelli quotidianamente usati e del nostro controllo. Ma cosa spinge ad azioni spesso così irrazionali? Occorre credere ciecamente tanto in Wall Street e nel Nasdaq quanto allo stregone per frequentarli. Per non parlare delle analogie fra “giocare in borsa” e il gioco d’azzardo, purtroppo sempre più diffuso nella società contemporanea: il brivido del rischio, il colpo fortunato che può cambiare la nostra vita, sono spesso il motivo di scelte incontrollabili e imponderabili.

**Marco Aime** insegna Antropologia culturale all’Università di Genova. Ha condotto ricerche sulle Alpi e in Africa Occidentale. Oltre ad articoli scientifici, ha pubblicato favole per ragazzi, saggi e testi di narrativa, tra cui: *Le radici nella sabbia* (EDT, 1999); *Il primo libro di antropologia* (2008), *L’altro e l’altrove* (con D. Papotti, 2012), *La fatica di diventare grandi* (con G. Pietropolli Charmet, 2014); *Contro il razzismo* (con G. Barbajani, C. Bartoli, F. Faloppa, 2016) per Einaudi; *Il lato selvatico del tempo* (Ponte alle Grazie, 2008); *Verdi tribù del Nord* (Laterza, 2012); *Gli specchi di Gulliver* (2006), *Timbuctu* (2008), *Il diverso come icona del male* (con E. Severino, 2009), *Gli uccelli della solitudine* (2010), *Cultura* (2013) per Bollati Boringhieri; *La macchia della razza* (2012), *Etnografia del quotidiano* (2014) per élèuthera; *Tra i castagni dell’Appennino* (con F. Guccini, 2014), *Senza sponda* (2015) per Utet, Dialoghi sull’uomo.

**sabato 28 maggio - ore 21.15**  
**piazza del Duomo**  **euro 3.00**

14

## **Stefano Bartezzaghi** **Il gioco: “un’insopprimibile esigenza dell’uomo”**

**U**n tempo era ancora possibile pensare che il gioco fosse qualcosa di perfettamente separato dalla “realità”. Nel corso del Novecento quel confine così netto è diventato più difficile da tracciare e nel Ventunesimo secolo il gioco è ormai perfettamente penetrato nei nostri strumenti di lavoro e di uso quotidiano, come computer e smartphone. Inoltre temiamo che ludopatie ed effetti perversi di giochi sin troppo realistici entrino nella non giocosa “realità”, a procurare danni inediti. È il “ludico”: una dimensione instabile e pervasiva che ci impone di rivedere le categorie istituite da maestri come Johan Huizinga, Roger Caillois e Umberto Eco. Quest’ultimo ha dichiarato che il gioco è (assieme a nutrimento, riposo, affetto e “chiedersi perché”) uno dei cinque bisogni fondamentali dell’uomo. Dal dado alla consolle e agli emoticon, vediamo come non si possa non dargli ragione.

**S**tefano Bartezzaghi (Milano, 1962) è docente di Semiotica e di Teorie della Creatività e direttore del master di giornalismo alla Iulm di Milano; collabora con la *Repubblica* e dirige *Il senso del ridicolo*, festival di Livorno sull’umorismo. Ha pubblicato diverse raccolte di giochi linguistici, enigmistici e letterari, e ha scritto la prima storia del cruciverba: *L’orizzonte verticale* (Einaudi, 2007, 2013). Ha curato e commentato la nuova edizione degli *Esercizi di stile* di Raymond Queneau, nella classica traduzione di Umberto Eco (Einaudi, 2001, 2008). Fra i suoi altri libri: *L’Elmo di Don Chisciotte. Contro la mitologia della creatività* (Laterza, 2009); *Scrittori giocatori* (2010), *M. Una metronovela* (2015) per Einaudi; *Il falò delle novità. La creatività al tempo dei cellulari intelligenti* (Utet, 2013); *La ludoteca di Babel* (Utet, Dialoghi sull’uomo, maggio, 2016).

**sabato 28 maggio - ore 21.30**  
**teatro Manzoni**  **euro 7.00**

15

## **Arturo Brachetti** **Il magico gioco della fantasia**

**U**no centomila? L’uomo dai mille volti, che in un battito di ciglia (o forse due) è capace di trasformarsi in mille personaggi, si racconta in una serata spettacolare, fatta di illusioni e viaggi fantastici.

Un dialogo a tu per tu con il pubblico in cui il più grande trasformista al mondo narra e mostra come sia capace di trasformarsi in molteplici personaggi indossandone non solo il vestito, ma soprattutto l’anima. Sarà come entrare nel dietro le quinte della vita di Arturo Brachetti, scoprendo “le mille arti” in cui eccelle, come l’affascinante *chapeaugraphie*, le divertenti ombre cinesi, l’emozionante *sand painting* e altro ancora. Interi universi magici creati con pochissimi oggetti, a volte solo con un pizzico di immaginazione. Partendo dal racconto della sua storia e dal solaio in cui tutto è iniziato, l’artista italiano conduce il pubblico in un sorprendente viaggio in cui tutto è possibile, basta lasciarsi andare alla fantasia.

**A**rturo Brachetti è un artista italiano famoso e acclamato a livello internazionale. Considerato un mito vivente nel mondo del teatro e della *visual performing art*, il Guinness Book of Records lo annovera come il più veloce trasformista del mondo. Inoltre è un regista e direttore artistico attento e appassionato, capace di spaziare dal teatro comico al musical, dalla magia ai varietà. Oggi è il più grande attore-trasformista con una “galleria” di oltre trecentocinquanta personaggi e un repertorio in continua evoluzione. Tra i numerosi riconoscimenti ricevuti nella sua carriera figurano il premio *Molière* (FR) e il *Laurence Olivier Award* (UK). Nel 2014 il Presidente della Repubblica Giorgio Napolitano lo nomina Commendatore con un decreto *motu proprio*. Tra i suoi libri: *Le ombre cinesi* (Priuli&Verlucca, 2005); *Uno, Arturo, centomila. Vita, magie e salti mortali dell’uomo dai mille volti* (Rizzoli, 2007); *Tanto per cambiare* (Baldini&Castoldi, 2015).

**sabato 28 maggio - ore 22.30**  
**teatro Bolognini** 5 euro 3.00

16

**Proiezione del film:  
*La decima vittima*  
Regia di Elio Petri.  
Introduce Ranieri Polese**

**T**ratto dal racconto di Robert Sheekley e sceneggiato da Ennio Flaiano e Tonino Guerra, il film, girato nel 1965 ci proietta in un futuro indeterminato, dove le guerre sono state abolite, e per dare sfogo agli istinti aggressivi dell'individuo viene creato il gioco della caccia all'uomo. Basta far parte di un club internazionale e assoggettarsi a regole che fanno di ogni partecipante, di volta in volta, un cacciatore o una preda. La giovane statunitense Caroline (Ursula Andress) è giunta alla sua decima e ultima caccia. Per conquistare il titolo deve eliminare un'ultima vittima, l'indolente romano Marcello (Marcello Mastroianni). Con una straordinaria scenografia e costumi anni Sessanta, *La decima vittima* anticipa i film di fantascienza che vedranno il gioco come tema di emancipazione sociale, e specialmente l'idea del reality show. Una previsione critica del futuro, dominato dalla pubblicità e dall'invadenza dei mass media.

**Elio Petri** (1929-1982) rigoroso intellettuale e sceneggiatore, esordì alla regia con il giallo psicologico *L'assassino* (1961). Tra i suoi film: *I giorni contati* (1962), *A ciascuno il suo* (1967) con cui diede inizio a un cinema di impegno, *Indagine su un cittadino al di sopra di ogni sospetto* (1970) premio Oscar come miglior film straniero con Gian Maria Volonté, *La classe operaia va in paradiso* (1971) *Palma d'oro* a Cannes, *Todo modo* (1976) e *Le mani sporche* (1979).

**Ranieri Polese** è giornalista e critico letterario del *Coriere della Sera*, di cui ha diretto le pagine culturali. Ha scritto per *La Nazione*, *L'Europeo*. È membro del Sindacato nazionale critici cinematografici e ha fatto parte della Commissione selezionatrice della Mostra del Cinema di Venezia. Tra le sue pubblicazioni: *Il film della mia vita* (Rizzoli, 1995); la prefazione di *Le mie canzoni* di Vasco Rossi (Mondadori). Ha curato l'*Almanacco Guanda*.

**domenica 29 maggio - ore 10.30**  
**partenza da Palazzo Pretorio, piazza del Duomo** 6 euro 3.00

17

**Il gioco di Pistoia.  
Caccia ai tesori nascosti nella città  
a cura di Artemisia Associazione Culturale**

**I**l gioco più classico e divertente per scoprire aspetti nascosti di Pistoia: una caccia al tesoro a squadre, nel centro storico della città: per imparare a conoscerla giocando.

**Chi può giocare?** Tutti. Basta avere più di sedici anni. Le squadre saranno formate da minimo 2 a massimo 4 persone. Chi vuole stare in squadra con i propri amici, deve acquistare tutti i biglietti congiuntamente e a nome di una sola persona. Se siete soli, presentatevi al punto di ritrovo almeno 15 minuti prima dell'inizio per la formazione delle squadre.

**Come si gioca?** Alla partenza sarà consegnata a ogni squadra una busta con alcune domande, per rispondere si dovranno esplorare cinque luoghi della città, spostandosi a piedi e rimanendo sempre uniti ai propri compagni di squadra. Per rispondere, è consentito l'uso di tutte le fonti disponibili: consultare altre persone, libri o siti web. Risolti tutti i quesiti si dovrà riconsegnare la busta il più velocemente possibile e non oltre 90 minuti dalla partenza.

**Chi vince?** La squadra che risponde correttamente al maggior numero di domande nel minor tempo. I giudici di gara controlleranno che i giocatori rispettino le regole del gioco e potranno assegnare delle penalità. Saranno attribuiti 50 punti per ogni risposta esatta, mentre saranno sottratti 5 punti per ogni minuto di gioco trascorso.

**Qual è il premio?** La squadra che arriva prima vince un buono acquisto di 200 euro in libri. La seconda classificata gli otto volumi della collana Utet, Dialoghi sull'uomo, la terza classificata una copia ciascuno del nuovo libro di Stefano Bartezzaghi, *La ludoteca di Babel* (Utet, Dialoghi sull'uomo, maggio, 2016).

**domenica 29 maggio - ore 10.30**  
**teatro Bolognini** 5 euro 3.00

18

## **Marco Dotti** **La corruzione del Gioco**

L'azzardo di massa è un giro d'affari annuo di quasi novanta miliardi di euro in Italia – nove miliardi di guadagno per lo Stato – la metà dei quali generati da slot machine. Sono infatti più di quattrocentomila le "macchinette" presenti sul territorio italiano, un numero senza pari nel mondo, e da anni si espandono in ogni luogo di prossimità o di incontro, ramificandosi nelle abitudini di uso e consumo di milioni di italiani e danno forma al cosiddetto *predatory gambling*. Calato in un contesto di massa, grazie alle tecnologie di programmazione e design, l'azzardo non solo ribadisce, ma ridefinisce le distanze fra ciò che è gioco, e ciò che opera solo in ragione della sistematica corruzione del gioco, a tutti i livelli. Un fenomeno sociale e culturale dagli impatti devastanti sul tessuto sociale, economico, relazionale, affettivo, di cui ancora tardiamo a comprendere la portata presente e futura. Cosa fare? Come salvarsi?

**Marco Dotti** è docente di Professioni dell'editoria all'Università di Pavia. Si è specializzato in temi di etica pubblica legati alle nuove professioni e alle nuove tecnologie. Fa parte della redazione del mensile *Vita*, dove coordina un gruppo di lavoro sul fenomeno dell'azzardo di massa e sul suo impatto sulla società italiana. Tra i fondatori, nel 2011, del Movimento *No Slot*, ha dedicato all'azzardo, muovendosi fra antropologia culturale ed etica sociale, inchieste e reportage. Tra i suoi libri: *Il calcolo dei dadi. Azzardo e vita quotidiana* (2013), *Ludocrazia. Un lessico dell'azzardo di massa* (maggio 2016) per O Barra O Edizioni; *Slot city*, (Round Robin edizioni, 2013); per Luca Sossella editore ha curato con Marcello Esposito l'edizione italiana di *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza* di Natasha Dow Schüll (2015) e ha scritto *Bioshock* (2016).

**domenica 29 maggio - ore 11.30**  
**piazza dello Spirito Santo** 1 euro 3.00

19

## **Anna Oliverio Ferraris** **Giocare per imparare a vivere. Il valore del gioco nell'infanzia**

In uno studio durato trent'anni è emerso che gli adolescenti che nell'infanzia hanno giocato molto, all'aperto e spontaneamente, sono, in media, meno ansiosi e depressi, più intraprendenti e sereni dei coetanei che hanno giocato poco e trascorso molto tempo davanti al video. Sanno creare le condizioni per divertirsi senza dover ricorrere all'alcol o alle droghe per provare piacere. La ragione di questo divario è insita nella natura del gioco infantile, un'attività complessa che origina dal bambino stesso e che risponde alle esigenze della crescita. I giochi di movimento all'aperto stimolano il metabolismo e la crescita della corteccia cerebrale. Giocando i bambini acquisiscono abilità fisiche e sociali che generano sicurezza, imparano ad affrontare gli imprevisti, gestire la paura ed esercitare l'autocontrollo. Si sentono bene, il che rappresenta una forma di terapia naturale che consente loro di non perdere la fiducia in se stessi di fronte alle normali difficoltà della vita.

**Anna Oliverio Ferraris**, psicologa e psicoterapeuta, dal 1980 ha ricoperto la cattedra di Psicologia dello sviluppo all'Università La Sapienza di Roma. È autrice di saggi, articoli scientifici e testi scolastici sui temi dello sviluppo normale e patologico, dell'educazione, della famiglia, della scuola, della comunicazione, del rapporto con i media. È stata membro della Consulta Qualità della Rai e del Comitato Nazionale per la Bioetica. Scrive su *La scuola dell'infanzia*, *Vita scolastica*, Prometeo e dirige la rivista degli psicologi italiani *Psicologia contemporanea*. Tra le sue pubblicazioni: *La sindrome Lolita* (2008), *Tuo figlio e il sesso* (2015), *Pronti per il mondo* (2015) per Rizzoli; *A piedi nudi nel verde* (con Albertina Oliverio, 2011), *Conta su di me. Relazioni per crescere* (2014) per Giunti; *Più forti delle avversità* (con Alberto Oliverio, Bollati Boringhieri, 2014); *La donna che cambiò suo marito per un gatto* (Piemme, 2015).

**domenica 29 maggio - ore 15.00**  
**teatro Bolognini** 5 euro 3.00

20

## **Antonella Sbrilli** **Sguardi dell'arte sul gioco**

**A**rte e gioco sono in dialogo da sempre, dalle imprese figurate del Rinascimento agli enigmi verbo-visivi del Novecento; dai dipinti con altalene, girotondi e aquiloni, alle giostre inquiete proposte di recente nei musei; dai quadri di maschere del Settecento ai travestimenti e alle simulazioni attuali. Il gioco – con le sue regole – può essere matrice dell'opera d'arte così come l'arte può trasportare – come il gioco – in realtà separate, dove valgono l'imedescimazione, il piacere e la sfida. In questo percorso la storica dell'arte Antonella Sbrilli prende avvio dalla serie di opere *Medici Slot-machine* dell'artista statunitense Joseph Cornell: piccole scatole azionabili che accostano due mondi, la Firenze medicea e le macchinette delle sale da gioco americane, avvicinando alto e basso, infanzia ed età adulta, creazione e fortuna. E prosegue per grandi esempi nel mondo dell'arte, fra passato e presente.

**A**ntonella Sbrilli insegna Storia dell'arte contemporanea all'Università La Sapienza di Roma. Ha condotto ricerche su arte e scrittura curando, con Ada De Pirro, la mostra *Ah che rebus! Cinque secoli di enigmi fra arte gioco in Italia*, Roma, Istituto Nazionale per la Grafica (2010-2011); ha studiato le applicazioni dell'informatica alla storia dell'arte (*Storia dell'arte in codice binario*, Guerini e Associati, 2001) e ha progettato i giochi interattivi per la collana CdArt (Repubblica-Giunti Multimedia, 1996). Per la Galleria nazionale d'arte moderna di Roma ha ideato *TU M'inviti*, 2012 e *Giochi di Sala*, 2015. Tiene una rubrica di giochi con i lettori sul settimanale *Pagina99* e gestisce il blog [www.diconodioggi.it](http://www.diconodioggi.it) sul tempo nella finzione artistica. Ha curato, con Grazia Tolomeo, la mostra *Dall'oggi al domani. 24 ore nell'arte contemporanea* (Roma, Museo Macro, aprile-ottobre 2016).

**domenica 29 maggio - ore 16.00**  
**Sala Maggiore Palazzo Comunale** 2 euro 3.00

21

## **Luca De Biase** **Il gioco nell'infosfera: il dominio dei videogiochi**

**I** videogiochi sono i giochi che si giocano con un video? In realtà, sono la dimensione ludica dell'iperstoria, il tempo dell'infosfera. Nel Novecento, la fenomenologia dei videogiochi si concentrava di solito sulle storie, sulle macchine, sul gigantismo dell'industria. Soprattutto si rifletteva sulle storie, si raccontavano i videogiochi come simulazione o come apprendimento, come liberazione di identità plurime, come competizione, come accettazione volontaria di regole a scopo di svago. Ma tutte queste cose non li distinguono dagli altri giochi. Casomai i videogiochi mostrano queste qualità del gioco in modo molto esplicito. Le loro caratteristiche implicite sono più interessanti: le regole sono spesso ciò che va scoperto per proseguire e vincere nel gioco; la commistione tra autorialità delle storie e il protagonismo dell'utente; il confine mobile tra il gioco, volontario, e la realtà, obbligatoria. I giochi nell'infosfera esplorano la realtà dell'infosfera: l'algoritmo.

**L**uca De Biase, giornalista, ha fondato e guida *Nòva*, la sezione dedicata all'innovazione del *Sole 24 Ore*. Sul suo blog scrive di economia della conoscenza ed ecologia dei media. Insegna media digitali all'Università di Padova e alla Bocconi. È stato presidente della Fondazione Ahref fino al 2014. È co-fondatore dell'Associazione MediaCivici e dell'associazione Italia Startup. È membro della Commissione della Camera dei Deputati che ha scritto la Dichiarazione dei diritti in internet. Tra i suoi libri ricordiamo: *Giornalisti online: manuale di giornalismo nell'epoca di internet* (Yema, 2003); *Economia della felicità*; *Dalla blogosfera al valore del dono e oltre* (Feltrinelli, 2007); *Cambiare Pagina. Per sopravvivere ai media della solitudine* (Rizzoli, 2011); *Scienza della conseguenza* (40k, 2012); *I media civici. Informazione di mutuo soccorso* (Apogeo, 2013); *Homo pluralis. Essere umani nell'era tecnologica* (Codice, 2015).

**domenica 29 maggio - ore 16.30**  
**piazza della Sapienza** 7 euro 3.00

22

## **Stefano Bartezzaghi e Davide Tortorella Giochi incrociati**

«**D**ove gioca un bambino, là è sepolto un segreto», ha detto Walter Benjamin. Là dove Stefano Bartezzaghi sfida Davide Tortorella bisogna scrivere il nome di un gioco. Si tratta di uno schema di parole crociate da riempire: un cruciverba che parla di giochi. I giochi hanno nomi che si tramandano di bambino in bambino, secondo logiche che appaiono misteriose. Il cruciverba è una scacchiera per il linguaggio, su cui a muoversi non sono i pezzi, cioè le lettere, ma il loro senso. Le caselle bianche reclamano di essere riempite; le caselle nere ci ripetono che un bel gioco dura poco, e ci dicono quanto. Il gioco di Bartezzaghi e Tortorella fa incrociare gli elementi più disparati, casuali e frivoli della nostra cultura. Non tanto sul serio, vuole dirci almeno due cose: che non c'è nulla che valga se non è connesso a qualcos'altro e che, alla fine, quello che importa è sapere a che gioco stiamo giocando. Il cruciverba dei Dialoghi da fare tutti assieme!

**S**tefano Bartezzaghi è docente di Semiotica e di Teorie della Creatività e direttore del master di giornalismo alla luluM di Milano; collabora con *la Repubblica* e dirige *Il senso del ridicolo*, festival di Livorno sull'umorismo. Ha pubblicato diversi saggi, raccolte di giochi linguistici, enigmistici e letterari. Fra i suoi libri più recenti: *M. Una metronovela* (Einaudi, 2015); *La ludoteca di Babele* (Utet, Dialoghi sull'uomo, maggio, 2016). **D**avide Tortorella, in quarant'anni di attività dietro le quinte del piccolo schermo, si è dedicato quasi esclusivamente ai giochi: *Mama non m'ama*, *Doppio Slalom*, *La grande sfida*, *Vinca il migliore*, *La ruota della fortuna*, *Genius*, *Parole Crociate* (unico programma tv mai patrocinato da *La Settimana Enigmistica*), *The Money Drop* e altri ancora. Ha ideato rompicapi, quiz e congegni ludici di ogni sorta per Mike Bongiorno, Paolo Bonolis, Gerry Scotti e molti altri.

**domenica 29 maggio - ore 17.30**  
**piazza dello Spirito Santo** 1 euro 3.00

23

## **Adriano Favole Tombola! Il gioco e la creatività culturale**

**I**l gioco unisce libertà e creatività al rispetto di regole condivise. I giochi sono però anche terreni di imprevedibilità e trasformazione: cambiano le regole, nascono nuovi giochi. Attraverso i giochi l'essere umano sperimenta situazioni inedite e mette alla prova i legami sociali. Ma cosa succede quando i giochi viaggiano? Cosa diventano il lotto e la tombola in una piccola comunità dell'Oceania? Come si è trasformato il rugby viaggiando tra le culture maori e quelle europee? I giochi e gli sport hanno oggi infatti una vocazione globale, viaggiando a velocità sempre più elevate, un po' come gli esseri umani. Riflettere sulla globalizzazione, tuttavia, significa anche porsi il problema delle trasformazioni: al pari delle credenze religiose, delle tecnologie, delle idee in genere, i giochi subiscono torsioni e trasformazioni nel momento in cui sono fatti propri da società "native". Uno studio interculturale dei giochi promette di mettere in luce importanti aspetti della creatività culturale.

**A**driano Favole è vicedirettore per la ricerca presso il Dipartimento di Culture, Politica e Società dell'Università di Torino, dove insegna Antropologia culturale e Cultura e potere. Presiede la Fondazione Ariodante Fabretti. Ha insegnato presso le Università di Milano, Genova e Bologna e in Nuova Caledonia. Ha viaggiato e compiuto ricerche a Futuna, in Nuova Caledonia, a Vanuatu e in Australia. I suoi ambiti di ricerca principali sono l'antropologia politica, l'antropologia del corpo e l'antropologia del patrimonio. Collabora con *La lettura del Corriere della Sera*. È autore di: *La palma del potere* (Il Segnalibro, 2000); *Resti di umanità. Vita sociale del corpo dopo la morte* (2003), *Oceania. Isole di creatività culturale* (2010), *La bussola dell'antropologo* (2015) per Editori Laterza. Ha corso per molti anni in bicicletta, sport che pratica tutt'ora a livello amatoriale.

**domenica 29 maggio - ore 18.30**  
**piazza del Duomo** **3** euro 3.00

24

## **Marco Tardelli, Bruno Barba e Sara Tardelli** **L'importante è giocare: i valori dello sport**

**U**nno dei più grandi campioni della storia del calcio italiano, un antropologo del pallone e un'autrice di trasmissioni sportive dialogano sui valori, le emozioni e i sentimenti dello sport. Gli sport, e in particolare il calcio, rappresentano una straordinaria occasione di educazione, fratellanza e conoscenza. Possono essere palestre di umiltà e di bellezza, esercizi di umanità e di crescita culturale. Spesso però una misteriosa volontà di autodistruzione ce ne mostra la parte peggiore: la violenza, il razzismo, il business.

Attraverso la storia e l'esperienza di un campione scopriremo che il calcio, parla di noi, sa canalizzare e sollecitare emozioni e può arricchire la nostra cultura. È possibilità di ascesa sociale, è dramma, è mito, è gioia di un paese intero e disillusione perpetua. Soprattutto, è uno straordinario strumento di conoscenza e di formazione dell'identità, tanto individuale quanto nazionale.

**Marco Tardelli**, campione del mondo (Spagna '82), cinque scudetti, due Coppe Italia, una Coppa dei Campioni, una Supercoppa europea, una Coppa delle Coppe, una Coppa Uefa (con la Juventus), è stato uno dei protagonisti del calcio italiano. Con *Sostiene Tardelli*, è in onda su Radio 1 tutti i weekend. È stato allenatore di squadre in Italia e all'estero. Ha da poco pubblicato *Tutto o niente* (Mondadori) scritto con **Sara Tardelli**, autrice televisiva e collaboratrice di *RAI Sport* a *Il processo del Lunedì*, *L'istruttoria* e a *La Giostra dei Gol* di *Rai Italia*. **Bruno Barba** è ricercatore di Antropologia all'Università di Genova. Si occupa di calcio e sport come strumento di lettura della società e fattore identitario. Tra i suoi libri: *Un antropologo nel pallone* (Meletemi, 2007); *Tutto è relativo. La prospettiva in Antropologia* (Seid, 2008); *La XXXIII squadra* (2010), *No País do Futebol* (2014) per Effequ; *Calciologia. Per un'antropologia del football* (Mimesis, maggio 2016).

**domenica 29 maggio - ore 20.00**  
**teatro Bolognini** **5** euro 3.00

25

## **Proiezione del film: *Lo spaccone*** **Regia di Robert Rossen. Introduce Ranieri Polese**

**C**onsiderato uno dei capolavori della storia del cinema americano e nominato a ben nove premi Oscar, *Lo spaccone* è un film del 1961 tratto dal romanzo di Walter Tevis e interpretato dal mito di Hollywood Paul Newman. "Eddie lo svelto" è un giocatore di biliardo di grande talento, ma si butta via perché non ha carattere, beve: è uno spaccone. Viene avvicinato da un manager cinico e senza scrupoli che lo fa giocare sui biliardi che contano. Per lui non c'è niente che valga più di una partita a biliardo, neppure la vita della donna che lo ama. Con una stecca tra le mani, Eddie si trasforma in un essere cinico e spietato. Il suo sogno e ossessione è battere il campione in carica, Minnesota Fats (Jackie Gleason), per diventare il primo, il più grande. Un ruolo fatto apposta per Paul Newman che avrebbe, nel corso degli anni, interpretato altri eroi negativi individualisti, scontrosi e antipatici: i ribelli, che tanto piacevano e piacciono al pubblico.

**Robert Rossen** (1908-1966) iniziò a Broadway, come regista teatrale, prima di dedicarsi al cinema come soggettista, sceneggiatore e poi regista. Tra i suoi film: *A sangue freddo* (1947), *Anima e corpo* (1947), *Tutti gli uomini del re*, sulla corruzione politica (1949, premio Oscar), *Fiesta d'amore e di morte* (1951). Nel '54 a causa del maccartismo venne in Italia dove girò *Mambo* con Silvana Mangano, *Alessandro il Grande* (1956), *L'isola nel sole* (1957), *Cordura* (1959) e *Lilit-La dea dell'amore* (1964).

**Ranieri Polese** è giornalista e critico letterario del *Corriere della Sera*, di cui ha diretto le pagine culturali. Ha scritto per *La Nazione*, *L'Europeo*. È membro del Sindacato nazionale critici cinematografici e ha fatto parte della Commissione selezionatrice della Mostra del Cinema di Venezia. Tra le sue pubblicazioni: *Il film della mia vita* (Rizzoli, 1995); la prefazione di *Le mie canzoni* di Vasco Rossi (Mondadori). Ha curato *l'Almanacco Guanda*.

## Biglietteria

Tutti gli eventi sono a pagamento  
€ 3.00 - € 7.00, il n. 1 e la mostra  
fotografica sono gratuiti.

**La biglietteria è aperta**  
**dal 29 aprile** presso La Torre,  
via Tomba di Catilina 5/7, Pistoia,  
dal lunedì al sabato  
9.00-13.00 e 16.30-19.30.  
1 maggio e domeniche 15.00-19.30  
È possibile acquistare i biglietti  
nei punti vendita segnalati  
su [www.vivaticket.it](http://www.vivaticket.it)  
con diritto di prevendita del 10%.

### Biglietteria durante il festival

**26 - 27 - 28 - 29 maggio**  
**dalle 9.00 alle 22.00**  
La Torre, via Tomba di Catilina, 5/7

### Biglietteria last-minute

I biglietti ancora disponibili  
saranno venduti sul luogo  
30 minuti prima dell'inizio.

**Prevendita online dal 29 aprile**  
**sul sito [www.dialoghisulluomo.it](http://www.dialoghisulluomo.it)**  
Il diritto di prevendita è pari al 10%  
del biglietto, è necessario ritirare  
i biglietti allo sportello dedicato  
presso la biglietteria di Pistoia,  
dal giorno successivo all'acquisto  
sino a due ore prima dell'evento.  
Con la ricevuta di acquisto online  
non si può accedere agli eventi.

## Informazioni

numero verde: 800 012146  
tel. 0573 371680  
[info@comune.pistoia.it](mailto:info@comune.pistoia.it)  
[www.comune.pistoia.it](http://www.comune.pistoia.it)  
Comune di Pistoia,  
Ufficio Relazioni con il Pubblico,  
Piazza del Duomo, 13  
27-28-29 maggio 9.00-18.00

**Informazioni diversamente abili**  
0573.371.431/404

[a.zinanni@comune.pistoia.it](mailto:a.zinanni@comune.pistoia.it)  
[d.adamo@comune.pistoia.it](mailto:d.adamo@comune.pistoia.it)

È possibile chiedere un **attestato di partecipazione** fornendo  
i propri dati anagrafici e i biglietti  
di accesso agli eventi presso  
i punti informazione dei Dialoghi.

### Taxi

Taxi Amico Pistoia  
tel. 0573 509530  
Taxi a Pistoia tel. 0573 534555

**La direzione si riserva di effettuare modifiche al programma che saranno comunicate alla biglietteria, nei punti informazione e sul sito. Gli eventi durano circa 60-70 minuti. Non si garantisce l'ingresso dopo l'inizio dell'evento, anche se muniti di biglietto.**



[www.dialoghisulluomo.it](http://www.dialoghisulluomo.it)

## Promotori

Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia  
Comune di Pistoia

## Progetto e Direzione

### Giulia Cogoli

segreteria di direzione: Susanna Rizzi  
[direzione@dialoghisulluomo.it](mailto:direzione@dialoghisulluomo.it) tel. 02 87281458  
Giulia Cogoli Comunicazione, via C. Goldoni 34, Milano  
Consulenti al programma: Marco Aime, Adriano Favole

## Organizzazione

### Coordinamento:

Telesforo Bernardi, Daniela Zamponi e Franca Bontempi,  
Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia  
Giovanni Lozzi e Isabella Favale, Comune di Pistoia  
Ospitalità relatori: Martina Meloni e Maria Grazia Fedi  
Coordinamento associazioni di volontariato: Maria Stella Rasetti  
Rapporti con le scuole e coordinamento giovani volontari: Francesca Bechini  
Rapporti con gli atenei universitari: Maria Grazia Fedi  
Logistica: Iginia Bartoletti

Consulente organizzazione: Franco Bertolani

**Ufficio Stampa: Delos**, via San Simpliciano 6, Milano  
[delos@delosrp.it](mailto:delos@delosrp.it) tel. 02 8052151, Paola Nobile tel. 335 5204067

**Pistoia – Dialoghi sull'uomo è ideato da Giulia Cogoli**

**Pistoia – Dialoghi sull'uomo è realizzato dalla società**

**Pistoia Eventi Culturali S.c.r.l.** (Società strumentale  
della Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia)

**Con il sostegno della Cassa di Risparmio di Pistoia e della Lucchesia  
e di Conad del Tirreno**

### Con il patrocinio di



Progetto grafico FG Confalonieri,  
Web Luca Colombo,  
Agenzia Media /Omnia.com,  
Stampa Galli Thierry Stampa,  
Tipografia Pistoiese