

SETTIMANE DI STUDIO  
DELLA FONDAZIONE CENTRO ITALIANO DI STUDI  
SULL'ALTO MEDIOEVO

LXV

# IL GIOCO NELLA SOCIETÀ E NELLA CULTURA DELL'ALTO MEDIOEVO

*Spoleto, 20-26 aprile 2017*



FONDAZIONE  
CENTRO ITALIANO DI STUDI  
SULL'ALTO MEDIOEVO  
SPOLETO  
2018

ISBN 978-88-6809-160-6

prima edizione: marzo 2018

© Copyright 2018 by « Fondazione Centro italiano di studi sull'alto medioevo », Spoleto.

## S O M M A R I O

|  |         |
|--|---------|
| Consiglio di amministrazione e Consiglio scientifico della<br>Fondazione Centro italiano di studi sull'alto medioevo .....       | pag. IX |
| Intervenuti .....  | » XI    |
| Programma della Settimana di studio .....  | » XIII  |
| GHERARDO ORTALLI, <i>Alto medioevo e gioco: tra storia e storiografia</i> .....  | » I     |
| FRANÇOIS BOUGARD, <i>Les jeux, de l'Antiquité tardive au Moyen Âge</i> .....   | » 25    |
| Discussione sulla lezione Bougard .....  | » 57    |
| VANINA KOPP, <i>Aachen, Baghdad, Constantinople. The intercultural function of play and games in the early Middle Ages</i> ..... | » 59    |
| Discussione sulla lezione Kopp .....   | » 93    |
| MARTHA BAYLESS, <i>The pleasures of the ludic</i> .....  | » 95    |
| Discussione sulla lezione Bayless .....  | » 109   |
| CARLO CARLETTI, <i>Un gioco da tavolo tra tarda antichità e alto medioevo</i> .....  | » 111   |
| Discussione sulla lezione Carletti .....   | » 127   |
| BRUNO DUMÉZIL, <i>Les jeux de société, de la valorisation à la critique (V<sup>e</sup>-X<sup>e</sup> siècles)</i> .....          | » 129   |
| Discussione sulla lezione Dumézil .....  | » 149   |
| DONATELLA NUZZO, <i>Spazi e strumenti dei giochi nei ritrovamenti archeologici</i> .....   | » 153   |
| Discussione sulla lezione Nuzzo .....  | » 191   |

|  |      |     |
|--|------|-----|
| MARK A HALL, <i>Matters of life and death: aspects of board games and their interaction with Picts, Anglo-Saxons and Vikings ...</i>   | pag. | 195 |
| ALESSANDRA RIZZI, <i>Le normative sul gioco nei secoli V-XI</i> .....  | »    | 219 |
| LUCINIA SPECIALE, <i>Il gioco come status-symbol. Gli scacchi tra formule rappresentative e testimonianze materiali</i> .....  | »    | 241 |
| Discussione sulla lezione Speciale .....   | »    | 271 |
| CLAUDIO AZZARA, <i>Barbarus ludens</i> .....   | »    | 273 |
| STEFAN ESDERS, <i>Der Klerus und das Spiel im kirchlichen und weltlichen recht der Spätantike und des frühen Mittelalters</i> .....  | »    | 291 |
| Discussione sulla lezione Esders .....   | »    | 311 |
| MANUEL MARTÍN-BUENO, <i>Juego y juegos árabes, judíos y cristianos (mozárabes) en la Península Ibérica</i> .....   | »    | 317 |
| Discussione sulla lezione Martín-Bueno .....   | »    | 333 |
| JÖRG SONNTAG, <i>A Matter of Definition? Game, Play, and Ritual in Medieval Monasteries</i> .....  | »    | 335 |
| Discussione sulla lezione Sonntag .....  | »    | 357 |
| FRANÇOIS PLOTON-NICOLLET, <i>Entre jeu et érudition religieuse: les Ioca monachorum</i> .....  | »    | 363 |
| Discussione sulla lezione Ploton-Nicollet .....  | »    | 385 |
| GIUSEPPE CREMASCOLI, <i>Gioire nel tempio. L'aspetto ludico nella ritualità liturgica</i> .....  | »    | 389 |
| LEONARDO LUGARESI, « <i>Alea ne luseris [...] ubi nulla veritas</i> » (ps. Cipriano, <i>De aleatoribus</i> , 11). <i>Verità e gioco nella riflessione dei Padri della Chiesa</i> ..... | »    | 409 |
| Discussione sulla lezione Lugaresi .....   | »    | 459 |
| DUCCIO BALESTRACCI, <i>La guerra come gioco</i> .....  | »    | 463 |
| Discussione sulla lezione Balestracci .....  | »    | 491 |
| GIORGIO VESPIGNANI, <i>I ludi pubblici nell'Oriente bizantino</i> .....  | »    | 493 |
| PAOLO GALLONI, <i>Un gioco che non è un gioco: la caccia altomedievale</i> .....   | »    | 531 |
| ANTONIO CARILE, <i>Giochi e intrattenimenti nella corte bizantina</i> .....  | »    | 571 |
| Discussione sulla lezione Carile .....   | »    | 601 |

|  |      |     |
|--|------|-----|
| MÁIRE NÍ MHAONAIGH, <i>Verbal Play in early Medieval Ireland</i> .....   | pag. | 605 |
| Discussione sulla lezione Ní Mhaonaigh .....   | »    | 625 |
| PATRIZIA LENDINARA, <i>Gli indovinelli del Codice Exoniense: giocando si impara</i> .....                                | »    | 627 |
| Discussione sulla lezione Lendinara .....  | »    | 679 |
| PAOLO GARBINI, <i>Tra didattica e narrativa: gli indovinelli nell'alto Medioevo latino</i> .....                         | »    | 683 |
| Discussione sulla lezione Garbini .....  | »    | 701 |
| CHRISTIANE VEYRARD-COSME, <i>Jeux poétiques à la cour carolingienne</i> .....  | »    | 703 |
| Discussione sulla lezione Veyrard-Cosme .....  | »    | 725 |
| GIANFRANCO AGOSTI, <i>Poesia sul gioco e giochi letterari nella poesia tardoantica e bizantina</i> .....                 | »    | 727 |
| Discussione sulla lezione Agosti .....   | »    | 761 |
| MASSIMO OLDONI, <i>Il gioco e i suoi inganni</i> .....   | »    | 765 |
| Discussione sulla lezione Oldoni .....   | »    | 785 |
| ISABELLE MANDRIN, <i>Der Wortschatz Des spiels im lateinischen Mittelalter</i> .....                                     | »    | 787 |
| Discussione sulla lezione Mandrin .....  | »    | 819 |
| YAN GREUB, <i>Le lexique roman du jeu au haut Moyen Âge</i> .....  | »    | 821 |
| Discussione sulla lezione Greub .....  | »    | 853 |
| SIMONE BETA, <i>Gli indovinelli a Bisanzio tra il simposio e la scuola</i> .....   | »    | 855 |
| Discussione sulla lezione Beta .....   | »    | 883 |
| SIMONA LEONARDI, <i>Semantica del 'gioco' nel medioevo tedesco con un quadro del lessico germanico del 'gioco'</i> ..... | »    | 885 |
| Discussione sulla lezione Leonardi .....   | »    | 919 |

SIMONA LEONARDI

## SEMANTICA DEL 'GIOCO' NEL MEDIOEVO TEDESCO CON UN QUADRO DEL LESSICO GERMANICO DEL 'GIOCO'

### I. IL LESSICO GERMANICO DEL GIOCO - UN'INTRODUZIONE

Dopo aver tracciato un quadro dei termini centrali per 'gioco' in area germanica passerò qui a un'analisi più dettagliata del campo semantico in area tedesca. Per il lessico germanico, come ricorda già Huizinga<sup>1</sup>, non si può ricostruire un termine comune per 'gioco' e 'giocare'; tuttavia, nelle diverse lingue la concezione di base sembra essere la medesima, vale a dire quella della *paidia* nel senso di Caillois<sup>2</sup>, come effusione vitale che si manifesta nel movimento, sovente indotto da uno stato di euforia e eccitazione. Com'è noto, Caillois distingue la *paidia* dal *ludus*, cioè il gioco regolato, ordinato secondo convenzioni e regole, con un gusto a creare (e quindi superare) difficoltà, articolato secondo quattro direttrici principali (combinabili), quella dell'*agon*, il gioco agonistico, dell'*alea*, cioè quello d'azzardo dove un ruolo rilevante è dato dalla fortuna o dal caso, dell'*ilinx*, gorgo, vertigine data dall'ebbrezza del movimento (p.es. nella danza) e infine *mimicry* o *mimesis*, quello di imitazione, presente nel teatro, ma anche nel gioco delle bambole.

In gotico, la più antica lingua germanica cui risale una vera e propria documentazione scritta (che vada oltre le testimonianze epigrafiche runiche), non è propriamente attestata una parola con il significato di 'gioco', tuttavia il verbo *bi-laikan*<sup>3</sup>, 'schernire, de-

1. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, trad. di C. VAN SCHENDEL, Torino, 1973 (1946<sup>1</sup>, ed. orig. *Homo ludens*, 1938), p. 45.

2. R. CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, 1958.

3. Cfr. W. STREITBERG, *Die gotische Bibel. Zweiter Teil: Gotisch-griechisch-deutsches Wörterbuch*, Heidelberg, 1910, s.v. *bi-laikan*.

ridere, prendersi gioco', documentata p.es. in Mc 10.34 *jah bilai-kand ina*, traduzione del greco καὶ ἐμπαίξουσιν αὐτῷ 'i pagani gli rideranno in faccia' <sup>4</sup>, si può considerare legato al campo semantico del gioco. Il termine è un composto del verbo *laikan* 'saltare' <sup>5</sup>, il che confermerebbe anche per il gotico la vicinanza tra il campo semantico del 'gioco' e movimento. Alla medesima radice *\*laikanan* si riconducono anche il verbo norreno *leika* 'giocare, fare sport, danzare' (da cui dan. *lege*, norv. *leke*, sv. *leka*, tutti col significato di 'giocare', per quanto riguarda il gioco non agonistico, in particolare dei bambini), nonché quello inglese antico *lācan* 'ondeggiare, dondolare', ma anche 'giocare, fare giochi di destrezza con un'arma, anche con connotazioni agonistiche' e 'suonare uno strumento musicale' <sup>6</sup>. Al verbo è quindi da collegare anche il sostantivo *\*laikaz* ~ *\*laikiz* <sup>7</sup>, attestato in gotico come *laiks* 'danza' <sup>8</sup>, in norreno come *leikr* 'gioco di società, gioco agonistico, sport, musica di uno strumento a corde', in inglese antico come *lāc* 'battaglia, lotta'. Nell'alto tedesco antico *leich* l'originario nucleo semantico legato al movimento è ancora presente nel significato di 'danza' (con probabile relazione a rituali religiosi) <sup>9</sup>, da cui evidentemente poi si sviluppa in 'canto accompagnato da danza', 'musica proveniente da strumento a corde' e infine 'canto, melodia'. Questo significato si afferma in tedesco medio, dove *leich* denota anche un particolare genere testuale, composto di strofe con un numero variabile (ma comunque numeroso) di versi e accom-

4. Versione italiana da *Parola del Signore - La Bibbia in lingua corrente. Traduzione interconfessionale in lingua corrente*, Torino, 1985; altre attestazioni di *be-laikan* in Lc 14.29; Mc 15.20.31; Lc 18.32; Gv 6.7, cfr. STREITBERG, *Die gotische Bibel* cit. (nota 3), s.v.

5. Cfr. *ibid.*, s.v.

6. Per l'etimologia germanica cfr. V.E. OREL, *A handbook of Germanic etymology*, Leiden - Boston, 2003, s.v. *\*leikanan*; per i significati e le attestazioni in inglese antico cfr. anche *An Anglo-Saxon Dictionary*, ed. by J. BOSWORTH & T. N. TOLLER, Oxford, 1898<sup>1</sup>; ed. el. S. CHRIST & O. TICHÝ. Charles University in Prague, 19 July 2010, s.v. *la-can* < <http://bosworth.ff.cuni.cz/> > (ult. cons. 20 luglio 2017).

7. OREL, *Germanic etymology* cit. (nota 6), s.v.

8. STREITBERG, *Die gotische Bibel* cit. (nota 3), s.v. *laiks*.

9. Cfr. G. EHRISMANN, *Geschichte der deutschen Literatur bis zum Ausgang des Mittelalters*, 1. *Die althochdeutsche. Literatur*, München, 1918, pp. 30-33; cfr. anche E. MAROLD, *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, hg. H. BECK, D. GEUENICH, H. STEUER, Berlin - New York, 2001, Bd. 18, s.v. *Lied*.

pagnato da musica (nel tedesco moderno *Leich* è presente esclusivamente come tecnicismo ad indicare tale tipo di componimento medievale) <sup>10</sup>.

Un'altra radice rilevante per 'gioco' in area germanica è quella alla base di tedesco antico *spil* 'gioco' e del verbo denominale *spilon* (cfr. *sotto* per una trattazione più dettagliata): il termine sembra essere stato proprio delle varietà continentali, quelle da cui sono derivate il tedesco e il nederlandese, perché le attestazioni in altre aree sono tarde e a lungo sporadiche. Prestiti dal basso tedesco medio *spilen* si sono poi affermati in tutta l'area nordica; in area scandinava con l'introduzione di tale radice si è verificata una specificazione semantica nell'area del 'gioco', separando il gioco come *paidia* da quello come *ludus*, perché dan. *spille*, norv. (*bokmål*) *spille*, sv. *spela* denotano il gioco disciplinato da regole, quindi come *agon* (cfr. sv. *tennisspelare* 'tennista') o la rappresentazione teatrale (*mimikry*) e l'esecuzione musicale (cfr. per 'attore' dan. *skuespiller* a fronte di isl. mod. *leikar*; norv. *piano spille* 'suonare il piano') <sup>11</sup> o anche il gioco d'azzardo, quindi *alea* (cfr. norv. *terningspill* 'gioco di dadi').

La terza radice da considerare per un quadro del 'gioco' in area germanica è quella alla base di ingl. mod. *to play* 'giocare', 'suonare (uno strumento)', 'rappresentare, mettere in scena (come attore)', attestato in inglese antico come *plægian*, *plegan*, *plegean* 'essere in movimento, muoversi velocemente, danzare' forse da mettere in relazione con nederlandese medio *pleyen* 'danzare, saltare di gioia, essere felice'; un'ulteriore connessione proposta è quella con il verbo ingl. ant. *plēon* e ted. ant. *phlekan*, *flekan*, *phlegan*, *pflegan*, *flegen*, *plegan*; alto tedesco medio *phlegen*, *pflegen*, *flegen*, da cui ted. mod. *pflegen* 'prendersi cura di', ma attualmente queste sono considerate molto incerte <sup>12</sup>.

10. Cfr. DUDENREDAKTION, Mannheim - Berlin, s. a., s.v. *Leich* su Duden online <http://www.duden.de/node/777775/revisions/1178982/view> (ult. cons. 4.7.2017).

11. Cfr. HUIZINGA, *Homo ludens* cit. (nota 1), pp. 46-7; cfr. anche la panoramica in M. TEICHERT, *Einleitung*, in id. (Hg.), *Sport und Spiel bei den Germanen. Nordeuropa von der römischen Kaiserzeit bis zum Mittelalter*, Berlin - New York, 2014, pp. 1-27, qui p. 6.

12. *Oxford English Dictionary*, Oxford, 2006, s.v. *play*; J. & W. GRIMM, *Deutsches Wörterbuch*, Leipzig, 1854-1961, s.v. *pflegen*; HUIZINGA, *Homo ludens* cit. (nota 1), 48, vede ancora una connessione tra ingl. *play* e ted. *pflegen*: « osservando più attentamente, si vede



Com'è noto, già Tacito aveva sottolineato la predilezione dei Germani per il gioco dei dadi:

Aleam, quod mirere, sobrii inter seria exercent, tanta lucrandi perdendive temeritate, ut, cum omnia defecerunt, extremo ac novissimo iactu de libertate ac de corpore contendant<sup>13</sup>.

Se *alea* in latino classico denotava il 'gioco dei dadi', tra il primo e il quarto sec. passa a indicare anche uno specifico gioco da tavolo con dadi, un'evoluzione del *duodecim scripta*, sorta di tavola reale o tric trac giocato su 12 caselle, 3 x 4, in cui il tabellone originario viene semplificato eliminando la terza fila di caselle<sup>14</sup>. Il gioco da tavolo poteva dunque essere denominato sia *tabula* sia *alea*, dove *tabula* sarebbe stato il termine più popolare, *alea* quello più formale<sup>15</sup>; in attestazioni come quella del sinodo di Elvira, Spagna (305 ca.) « Si quis aleam, i.e. tabulam, luserit numis, placuit eum abstineri » la glossa i.e. *tabulam* servirebbe a specificare il senso in cui viene adoperato *alea*, vale a dire in questo caso non come 'dadi', ma come sinonimo di *tabula*<sup>16</sup>. Come ricorda Bayless<sup>17</sup>, nei secoli successivi il gioco da tavolo (con dadi) può essere denotato sia come *alea* sia come *tabula*; talvolta, proprio per evitare possibili equivoci, con entrambi i termini: *alea i.e. tabula*, mentre secondo Schädler<sup>18</sup> non è possibile asserire che *tabula* designi in latino classico un gioco (oltre al relativo tavoliere). Il maggior ostacolo a quest'interpretazione sarebbe l'evoluzione di *tabula* in

che le due parole si sviluppano l'una in linea concreta, l'altra in linea astratta, partendo da una zona semantica assai prossima a quella del gioco. Si potrebbe chiamarla la zona cerimoniale ».

13. TACITO, *Germania*, a cura di L. CANALI, Pordenone, 1991, XXIV,2.

14. Cfr. M. BAYLESS, *Alea, tæfl, and related games: vocabulary and context*, in K. O'BRIEN O'KEEFE - A. ORCHARD (eds), *Latin learning and English lore: studies in Anglo-Saxon literature for Michael Lapidge*, vol. 2, Toronto, 2005, pp. 9-27, qui p. 10; cfr. anche R.G. AUSTIN, *Roman Board Games*, in *Greece and Rome*, 4 (1934-5), pp. 24-34, 76-82, qui pp. 30-34. Secondo H.J.R. MURRAY, *A History of Board-Games Other Than Chess*, New York, 1978, p. 31 l'estensione semantica si verifica già nel I sec.

15. Cfr. MURRAY, *A History of Board-Games* cit. (nota 14) p. 31.

16. Ibid., p. 32.

17. BAYLESS, *Alea, tæfl, and related games* cit. (nota 14), p. 11.

18. Cfr. SCHÄDLER in ALFONS X. "DER WEISE", *Das Buch der Spiele*, übersetzt und kommentiert von U. SCHÄDLER & R. CALVO, Münster, 2009, p. 239.

latino medievale, cioè al plurale *tabulas* a indicare le pedine e quindi per metonimia<sup>19</sup> giochi della famiglia del tric trac (*ludere ad tabulas* 'giocare a tric trac [o similari]').

In realtà, prestiti da lat. *tabula* si diffondono nelle lingue germaniche, come attestato in inglese antico *tæfl*, tedesco antico *zabel* e norreno *tafl*; in tutte le varietà germaniche il termine denota propriamente il tavoliere e metonimicamente i giochi che usano tale tavoliere; non è però semplice dirimere la questione di quale gioco via via si tratti.

Per quanto riguarda l'inglese antico, Bayless<sup>20</sup> ricorda che *tæfl* può designare sia giochi della famiglia del tric trac (giocati su tavoliere e con dadi), sia il gioco di origine vichinga denominato *tafl* o *hnefatafl* (vedi sotto), sia in generale giochi da tavolo e anche 'dadi'. Analogamente il norreno *tafl* denota propriamente il tavoliere, ma in epoca vichinga indica sovente il gioco detto *hnefatafl*, dove la testa *tafl* (< lat. *tabula*) è determinata da *hnefi* 'pugno': il composto designa la pedina più importante del gioco e, ancora una volta per metonimia, il gioco stesso, che si svolgeva su un tavoliere, ma senza dadi<sup>21</sup>. Nel tardo medioevo *tafl* designa anche giochi di più recente introduzione in Scandinavia, primi tra tutti gli scacchi (*skáktafl*, dove *tafl* è determinato dal prestito *skák*)<sup>22</sup>, nonché una variante del tric trac detta anche *kvátra* o *kvátrutafl*, che prevede dunque l'uso di dadi, dove *kvátra* è un prestito dal lat. *quatrenio* (per il 'quattro' dei dadi), probabilmente tramite il bassotedesco *quat(t)er*<sup>23</sup>. Anche in area tedesca si è affermato già

19. Analogamente al processo per cui il gioco degli scacchi viene denominato attraverso i pezzi stessi, 'scacchi', cfr. SCHÄDLER, in ALFONS X. "DER WEISE", *Das Buch der Spiele* cit. (nota 18), p. 239.

20. BAYLESS, *Alea, tafl, and related games* cit. (nota 14), p. 20: « In Old English, *tæfl* could mean *hnefatafl*; or *alea* i.e. *tabula*; or, undoubtedly, other board-games; or it could mean 'a die' ».

21. Cfr. J. KRÜGER, *Das Brettspiel in der skaldischen Dichtung*, in *Sport und Spiel bei den Germanen* cit. (nota 11), pp. 87-108.

22. Cfr. R. NEDOMA, *Die Schachterminologie des Altwestnordischen und der Transfer des Schachspiels nach Skandinavien* in *Sport und Spiel bei den Germanen* cit. (nota 11), pp. 29-86, qui in part. p. 47; le prime attestazioni di *skáktafl* sono nelle versioni elaborate da Snorri Sturluson della saga di Olaf il santo (post 1230): *scactafl* Dat. e *scactafl* Acc. (c. 143f. e c. 152f.), *ibid.*, n. 70.

23. KRÜGER, *Das Brettspiel in der skaldischen Dichtung* cit. (nota 21), p. 102.

in età antica un prestito dal lat. *tabula*, *zabal*<sup>24</sup>, il cui significato può essere precisato con dei determinanti, analogamente a quanto visto per il norreno: *scahzabal* è allora la ‘scacchiera’<sup>25</sup>, mentre *wurfzabal*<sup>26</sup> è il tavoliere da tric trac e giochi analoghi che prevedano l’uso di dadi, visto che *wurf-*, dal verbo *werfan* ‘gettare, tirare’, è la radice utilizzata per ‘dado’.

## 2. LA SEMANTICA DEL ‘GIOCO’ NEL MEDIOEVO TEDESCO

### 2.1. *La fase theodiska: spil/spilôn tra paidia e ludus*

In tedesco, termini centrali per ‘gioco’, ‘giocare’ sono attualmente il sostantivo *Spiel* e il verbo *spielen*, di cui si, come sopra ricordato, possono trovare attestazioni anche nelle testimonianze più antiche, vale a dire nella fase che la ricerca filologico-linguistica negli ultimi anni ha preso a denominare *theodiska*. Nella letteratura scientifica tedesca più recente è infatti invalso l’uso di utilizzare *theodisk* per riferirsi alle varietà volgari germaniche in uso nell’Impero carolingio e alle loro attestazioni<sup>27</sup>.

Il nucleo del lessema pare essere quello di movimento vivace, come è attestato in un passo dell’Armonia dei Vangeli di Otfrid von Weißenburg (ca. 800–870), con riferimento all’incarnazione di Gesù in Maria:

24. L’antichità del prestito è suggerita anche dagli effetti della Seconda mutazione consonantica sul suono iniziale, a differenza p.es. di *tafala*, attestato con il significato di ‘tavoleta scrittoria’, ‘gioco con i dadi’ e nei composti *hanttafala* ‘tavoleta scrittoria’ e *wahstafala* ‘tavoleta cerata’, cfr. J. SPLETT, *Analyse der Wortfamilienstrukturen des Althochdeutschen, zugleich Grundlegung einer zukünftigen Strukturgeschichte des deutschen Wortschatzes*, Berlin - Boston, 1993, s.v. *tabula*.

25. Possibile anche il composto *scahzabalbret*: in questo caso la testa è *bret* ‘tavola’, modificata da *scahzabal*; cfr. R. SCHÜTZEICHEL, *Althochdeutscher und Altsächsischer Glossenwortschatz. I - XII*. Tübingen, 2004, s.v.

26. Cfr. SPLETT, *Analyse der Wortfamilienstrukturen* cit. (nota 24).

27. Cfr. W. HAUBRICHS, *Theodiscus, Deutsch und Germanisch - drei Ethnonyme, drei Forschungsbegriffe. Zur Frage der Instrumentalisierung und Wertbesetzung deutscher Sprach- und Volksbezeichnungen*, in H. BECK et al. (Hg.), *Zur Geschichte der Gleichung “germanisch-deutsch”. Sprache und Namen, Geschichte und Institutionen*, in RGA-Erg, Bd. 34, Berlin - New York, pp. 199-228; J. A. BÄR, *Eine kurze Geschichte der deutschen Sprache*, in <http://www.baer-linguistik.de/sprachgeschichte/>, 2013.

(1) joh *spílot*a in theru múater ther ira sún gúater I.VI.4 <sup>28</sup>  
 e *spílot*a nella madre il suo buon figlio <sup>29</sup>.

Lo stesso è evidente anche nella versione elaborata da Notker (950-1022) del *De Nuptis Philologiae et Mercurii* di Marziano Capella, dove il passo in cui al concilio degli dei compare la stravagante Fortuna, comportandosi da 'monella' e arruffando i capelli a destra e manca viene reso così:

(2) *Rapiens his comas puellariter* . Et hic . Súmeliche rófufende . álso díernon spíl íst . íh méino íro gúot ín zúcchendo <sup>30</sup>.

Il *puellariter* dell'originale viene amplificato in due frasi, la prima delle quali, *álso díernon spíl íst* 'come nei giochi delle bimbe/delle ragazzine', contiene da una parte un riferimento esplicito al 'gioco', tramite il sostantivo *spíl*, dall'altra un collegamento del gioco all'infanzia nel sostantivo *díernon*, che riprende quindi il *puella-* di *puellariter* <sup>31</sup>.

Queste attestazioni di *spíl* si possono considerare esempi di *paidia* nel senso di Caillois, l'effusione vitale nel movimento. Sempre in quest'ambito ricadono le attestazioni del verbo *spílon* come glossa di lat. *exulto*, dove il significato originario di composto di salto, quindi di movimento spesso legato a eccitazione, è evidentemente ancora ben presente <sup>32</sup>.

28. Circa due secoli dopo il verbo è utilizzato in un contesto simile, cioè per il movimento di un bimbo nell'utero, da Priester Wernher nella sua narrazione in versi della vita di Maria, datata 1172: «mîn lieber fun *spilt* harte fruo / in def libes kamere" (*Des Priesters Wernher Driu liet von der maget, nach einer Wiener Handschrift mit den Lesarten der Übrigen* hg. v. J. FEIFALIK, Wien, 1860, vv. 2408-09; cfr. anche l'attestazione sul *Mittelhochdeutsches Wörterbuch*, <http://www.mhdwb-online.de>, Mhdwb- Wernh A 2408), in un passo in cui sant'Elisabetta racconta a Maria della sua gravidanza.

29. *Luc.* 1, 41: *exultavit infans in utero eius*.

30. MARTIANUS CAPELLA. NOTKER DER DEUTSCHE, *De nuptis philologiae et Mercurii*, hg. v. J. C. KING, Tübingen, 1979, 762,2 [107,4].

31. Nell'analisi della versione di Notker bisogna tenere in considerazione il commento a Marziano Capella elaborato da Remigio d'Auxerre, dove *puellariter* era glossato *id est lascive et ioculariter; puellarum enim est lascivire* (*Remigii Autissiodorensis Commentum in Martianum Capellam*, ed. C. E. LUTZ, Leiden, 1962, 137).

32. Cfr. E.G. GRAFF, *Althochdeutscher Sprachschatz oder Wörterbuch der althochdeutschen Sprache*. Sechster und letzter Teil, Berlin, 1842, s.v. *spílon*.

Il movimento può assumere connotazioni erotiche, come nel seguente passo del poema sassone *Heliand* (ca. 830) in cui viene descritta la danza di Erodiade:

(3) thiu thiorne *spilode* <sup>33</sup>  
'la ragazza spilode'

In questo senso *spīlon* va nella direzione del gioco come *ilinx*, gorgo, vertigine, nella classificazione del gioco di Caillois. Che tale connotazione non vada considerata sporadica è confermato da attestazioni dal corpus glossografico, come il composto *huorspil* : *luxuria* (Salzburger *Cura-Glossar*), in cui l'astratto latino è reso specificando la testa *spil* con il determinante *huor* 'lussuria, postribolo, prostituta', o ancora *spilawīb*/*spilowīb*, dove la testa è la parola per 'donna', specificata attraverso *spila-*, che rende sia *theatrica* 'attrice' sia *scortum* 'prostituta'. Un'analoga estensione semantica tra erotismo (con le relative sanzioni sul piano etico e religioso) e spettacolo è nella derivazione tramite suffisso *-āra* dalla radice *spil*, *spilāra*, glossa a *tympanistria*, dunque ancora a un'occupazione nell'ambito dello spettacolo, questa volta con accento sulla musica, la 'suonatrice di timpani' e *meretrix* <sup>34</sup>.

Nelle più frequenti versioni al maschile, *spiloman* (30 mss. rispetto ai cinque di *spilowīb*) <sup>35</sup> e *spilari* (5 : 2) <sup>36</sup> la connotazione erotico-sessuale appare assente, mentre in entrambe appare in primo piano l'ambito legato al teatro, alla recitazione e ai 'giochi': *spilman* rende infatti *histrion*, *imitator*, *ioculator*, *mimus*, *pantomimus*, *scaenicus*, *scurra*, *thymelicus*, mentre *spilāri* glossa *satyrus* e, con particolare riferimento a un'esecuzione musicale, *tympanistria* <sup>37</sup>. Il compendio enciclopedico del *Summarium Henrici* (XI sec.) distingue il giullare che si accompagna con la cetra dagli altri *spiliman*,

33. *Heliand und Genesis*, B. TAEGER (Bearb.), O. BEHAGHEL (Hg.), Tübingen 1984, *Heliand*, v. 2764.

34. Su tale estensione semantica e sulle difficoltà di stabilirne l'origine cfr. E. FAZZINI GIOVANNUCCI, *Le occupazioni della donna nelle fonti glossografiche tedesche*, Alessandria, 2000, p. 99.

35. Cfr. G. KÖBLER, *Althochdeutsches Wörterbuch* <<http://www.koeblergerhard.de/ahdwbhin.html>> 20146, s.v. *spiloman* e *spilowīb*.

36. *Ibid.*, s.v.

37. *Ibid.*, s.v.

specificando che in quel caso si tratta di *seitspilari/satsipilman*, esito per derivazione il primo, per composizione il secondo, del composto *seitspil* 'corda' e *spil* nel significato qui di 'musica', dunque 'musica a corda':

(4) *mimus grece quod rerum humanarum sit imitator spiliman. fidicen qui fidibus canit seitspilari/satsipilman. [...] Histrio vel ioculator spiliman*<sup>38</sup>.

Il legame di fondo tra la radice *spil-* e la musica accompagnata da danza è presente nel sostantivo *sepsilon* attestato nella *Formula confessionale sassone* (I metà X sec.):

(5) *ik gihorda hethinnussia endi unhrenia sepsilon*<sup>39</sup>  
'io ascoltai canti pagani e immondi'

La confessione riguarda anche l'ascolto di 'canti', espressi dal composto *sepsilon*, la cui testa *spilon* è determinata da *ses*, messo in relazione con le attestazioni *sisu* (m. ft.) e *sisuwa* (f. ft./deb.) che glossano lat. *nenia* 'canto' e in un caso (Colonia, Dombibl. LXXXU, XI sec.) un ulteriore scolio a *nenia*, cioè *funebria carmina*<sup>40</sup>; *sepsilon* sarebbe dunque collegato ai lamenti funebri pagani, accompagnati da danze<sup>41</sup>. Nelle altre due attestazioni il termine è glossa di lat. *nenia(s)*, con riferimento a un passo di Prudenzio in cui è da intendere come 'canto funebre'.

La relazione tra *spil/spilon* e il teatro (corrispondente nella classificazione di Callois a gioco come *mimicry/mimesis*) è ben presente nelle non rare attestazioni dei composti che rendono *theatrum* e

38. *Summarium Heinrici*, Vol. 1: *Textkritische Ausgabe der ersten Fassung Buch I-X*, Hg. R. Hildebrandt, Berlin - New York, 1974, VIII, pp. 290-291.

39. W. BRAUNE., K. HELM., E. A. EBBINGHAUS (Hrsg.), *Althochdeutsches Lesebuch*, Tübingen, 1994, p. 61.

40. E. MEINEKE, *Indiculus superstitionum et paganiarum*. § 2. *Sprachliches*", *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*, begr. J. HOOPS, Berlin - New York, XV, 2000, 379-82, qui 382.

41. Secondo G. BAESECKE, *Die altdeutschen Beichten*, Halle, 1925, gli *hethinnussia endi unhrenia sepsilon* sarebbero una resa di *turpia et inhonesta carmina* (ovvero *Carmina turpia et luxuriosa (obscœna)*), ovvero di quei canti accompagnati da danze che a partire dal Concilio di Toledo (589) sono proibiti durante le feste religiose e soprattutto nei pressi delle chiese e altri luoghi sacri.

*amphitheatrum*, cioè *spilahūs*<sup>42</sup> e *spilastat*<sup>43</sup>. L'ambiguità dei *ludi publici* romani<sup>44</sup>, comprendenti sì gli spettacoli teatrali (*ludi scaenici*), ma anche le lotte dei gladiatori (*ludi gladiatorii*) e le gare di corsa di atleti a piedi e corse di carri (*ludi circenses*), come pure del termine stesso *ludus*, che com'è noto oltre denotare ogni tipo di 'gioco' può riferirsi metonimicamente anche al 'contenitore' di tali attività ludiche, in particolare agli edifici in cui si svolgono esercizi fisici, la scuola, la palestra, e la caserma dei gladiatori (*ludus gladiatorus*)<sup>45</sup>, si riflettono anche nella resa dei termini in volgare. Così *spilihūs* può glossare anche *gymnasia* (p.es. *Wiener Arator-Glossar*<sup>46</sup>) e *spilāri* è attestato come resa di *auriga*, *ludivagus*, e anche *palaestra*. Altri composti contribuiscono a chiarire come già nella fase *theodiska spilon* e derivati possano essere utilizzati per denotare attività nell'ambito del confronto agonistico, del gioco come *agon* secondo Callois, come p.es. *slahtispil* (dove il primo elemento è un derivato del verbo *slahan* 'colpire'), glossa a *spectacula* (*Fuldaer Confecta-Glossar*), che può essere ulteriormente precisato con una modificazione del primo membro, come in *manslahtispil* (p.es. *Würzburger Confecta-Glossar*, IX sec.), sempre come glossa a *spectacula* nel senso di lotta tra gladiatori. Nello stesso ambito va considerata anche l'unica attestazione di *sciltspil*, glossa contestuale a *cestus* (i.e. *caestus*) cinghie di cuoio a fasciare la mano con funzione di guanto da combattimento, tirapugni, quindi *sciltspil* come 'lotta dove i contendenti indossano tali cinghie'<sup>47</sup>. Sempre a que-

42. *spilahūs* (28 mss., cfr. KÖBLER, *Althochdeutsches Wörterbuch* cit. [nota 35], s.v.): *Isidorglossen* *spilehus* : theatra; *Reichenauer Isidorglossen* *spilehus* : theatra; *Regensburger Mischglossar* *spilehus* : amphitheatrum; *Wiener Arator-Glossar* *spilihūs* : gymnasia; (cfr. E. SEEBOLD, *Chronologisches Wörterbuch des deutschen Wortschatzes*, vol. 2: *Der Wortschatz des 9. Jahrhunderts*, unter Mitarb. von B. BULITTA, E. KROTZ, E. LEISS, Berlin - New York, p. 438).

43. *spilastat* (19 mss., cfr. KÖBLER, *Althochdeutsches Wörterbuch* cit. [nota 35], v. p.es. *Tegemseer Canonenglossar* *spilastat* : theatrum (SEEBOLD, *Chronologisches Wörterbuch* cit. [nota 42], 801).

44. Cfr. N. SAVARESE, *Teatri romani: gli spettacoli nell'antica Roma*, Imola, 2002, pp. 14-15.

45. *Ibid.*, 14.

46. SEEBOLD, *Der Wortschatz des 9. Jahrhunderts* cit. (nota 42), p. 438.

47. E. LANGBROEK, *Die althochdeutschen Glossen des Codex Adv. Ms. 18.5.10 der National Library of Scotland, Edinburg* (2), in *Amsterdamer Beiträge zur älteren Germanistik*, 19 (1983), pp. 79-104, qui p. 91.

sto contesto agonistico si può ricondurre la sola attestazione di *bal* 'palla' collegata a *spīl*<sup>48</sup>, il composto *slegibalspil* (XIII sec.), dove *balspil* è precisato come un gioco a palla dove questa viene colpita con le mani (*slegi-* come derivato del verbo *slahan*)<sup>49</sup>.

Come il significato di base di 'movimento' già nella fase *theodiska* possa virare nel senso di un combattimento che va oltre l'agonismo ancora ludico, con un deciso ancoraggio a una situazione di guerra e combattimento è evidente dall'attestazione del *Ludwigslied* (ca. 881-82), dove l'emistichio che annuncia l'inizio della battaglia tra Franchi e Vichinghi-Normanni (*Northman*, v. 24) (48b *Uuig uuas bigunnan*, 'la battaglia fu incominciata') è seguito dal verso

(6) Bluot skein in uuangôn / *Spilôdun* ther Urankôn  
Il sangue sopra i campi si sparse: i Franchi *spilôdun* attaccano<sup>50</sup>.

L'attività denotata da *spīlon* è dunque quella nel corso della battaglia, quella per cui i campi sono poi coperti di sangue, quindi 'combattere', 'attaccare'.

La quarta categoria di 'gioco' identificata da Callois, quella di 'alea', di azzardo, nei quali sono determinanti la componente della fortuna ovvero del caso, è attestata per la fase *theodiska* nel seguente passo di Notker:

(7) Abacuf íft éin de|cripti|o. dá3 chît éin bîlde án éinemo bréte. álde an éi-  
nero pagina. fô |uuír iz nû séhên in dífên zîten. târ míffelichef pîldef caracte-  
ref úf keléget uuérdent. álfo dêr man uuúrfzâuele f|pîlôt.<sup>51</sup> (HiFoS Notker,  
Boethius, *De consolatione philosophiae* (Hs. A) 20, 6).

48. Cfr. S. LEONARDI & E. MORLICCHIO, *Collocazioni idiomatiche intorno a Ball* ('palla') in tedesco, in *AION. Sezione Germanica* N.S. XXIV (2014), pp. 155-180, qui pp. 157-158, per la scarsità di attestazioni di *ball* nella fase antica.

49. Da notare che il composto *balspil* senza ulteriore precisazione è attestato più tardi, solo a partire dal XIV sec.

50. *Hildebrandslied* in *Hildebrandslied e Ludwigslied*, a cura di N. FRANCOVICH ONESTI, Parma, 1995, v. 49, qui pp. 74-75.

51. Ringrazio qui la collega Dr. Natalia Filatkina (Universität Trier) per aver interrogato la banca dati del progetto HiFoS (*Historische Formelhafte Sprache und Traditionen des Formulierens*) (cfr. <http://www.hifos.uni-trier.de>) relativamente al campo semantico del 'gioco' e per avermi comunicato i risultati; contrassegnerò con (HiFoS) le attestazioni ottenute grazie al suo intervento.



*Abacus* è una *descriptio*. Vale a dire, una figura su una tavola o su una *pagina* (i.e. foglio, S.L.), come ne vediamo di questi tempi. Vi vengono posti i *characteres* (segni) dell'immagine sfaccettata e vi si gioca a dadi.

Qui la descrizione dello sconosciuto *abacus* e di come utilizzarlo passa attraverso il richiamo a oggetti noti e ad azioni familiari, che comprendono anche il tavoliere per un gioco della famiglia del tric trac, *uuúrfzâuelef*, composto con testa *zâuel* (< *tabula*) premodificata da *uuúrf*, radice per 'dadi' (vedi sopra). L'azione del giocare a dadi è espressa dall'unione del verbo *spílon* e dall'oggetto al genitivo<sup>52</sup>.

## 2.2. *La fase dütsch*

### 2.2.1. Semantica storica e collocazioni

Nella fase successiva del tedesco, che in accordo con gli studi più recenti chiamerò *dütsch*, cioè l'evoluzione del precedente *theodisk*, il termine usato all'epoca per denotare le attestazioni in lingua volgare, e che va fino alla metà-fine del XIV sec., l'abbondanza di fonti non consente in questo spazio un esame analitico delle voci intorno *spil/spílen* come per la fase precedente. Una ricerca semantica fruttuosa in questi casi si rivela essere quella delle collocazioni, intendendo qui *collocazioni*<sup>53</sup> nell'accezione più ampia, riconducibile alla definizione proposta da Spencer & Gregory: « the tendency of certain items in a language to occur close to each

52. M. NISHIWAKI, *Zur Semantik des deutschen Genitivs: Ein Modell der Funktionsableitung anhand des Althochdeutschen*, Hamburg, 2010, p. 102; cfr. però già O. BEHAGHEL, *Deutsche Syntax. Eine geschichtliche Darstellung*. Vol. I: *Die Wortklassen und Wortformen. A. Nomen und Pronomen*. Heidelberg, 1923, p. 598.

53. F. CASADEI, *Metafore ed espressioni idiomatiche. Uno studio semantico sull'italiano*, Roma, 1996; ingl. *collocations*, cfr. J. SPENCER, M. J. GREGORY, *An Approach to the Study of Style*, Oxford, 1970; S. JONES, J. M. SINCLAIR, *English Lexical Collocations. A Study in Computational Linguistics*, in *Cahiers de lexicologie*, 24 (1974), 1, pp. 15-61; ted. *Kollokationen*, cfr. F. J. HAUSMANN, *Wortschatzlernen ist Kollokationslernen*, in *Praxis des neusprachlichen Unterrichts*, 31 (1984), pp. 395-406; G. FRITZ, *Historische Semantik*, Stuttgart, 1998; H. BUSSMANN, *Lexikon der Sprachwissenschaft*, 4., durchges. u. bibliographisch erg. Aufl. unter Mitarbeit von H. LAUFFER, Stuttgart, 2008, s.v.; H. GLÜCK (Hg.) unter Mitarbeit von F. SCHMÖE, *Metzler Lexikon Sprache*, 3., neubearb. Aufl., Stuttgart-Weimar, 2008, s.v.

other, a tendency not completely explained by grammar»<sup>54</sup>. Questa definizione fa della 'collocazione' uno strumento utile a indagare da una parte le co-occorrenze, dall'altra anche le forme idiomatiche nelle fasi linguistiche passate. Se l'esame di co-occorrenze ricorrenti può dare elementi per ricostruire le concettualizzazioni incentrate su una parola in una determinata epoca, la tendenza a una certa stabilità dei componenti fa anche sì che alcune collocazioni si sviluppino in senso traslato, per lo più a base metaforica, arrivando a collocazioni parzialmente idiomatiche (*Teilidiotime*<sup>55</sup>). Una collocazione tuttavia, a differenza di una formulazione totalmente idiomatica, mantiene la caratteristica della composizionalità del significato, così che p.es. un'espressione metaforica articolata nella collocazione può essere compresa analizzandone i singoli componenti.

Non è invece possibile giungere alla comprensione di un vero e proprio idioma sulla base della composizionalità degli elementi di cui è costituito<sup>56</sup>: infatti, l'idiomaticità di un'espressione si misura 1. sulla non composizionalità del significato<sup>57</sup>, 2. sulla non trasformazionalità sintattica<sup>58</sup> o infine 3. sulla non calcolabilità semantica<sup>59</sup>. Già Ursula Schaefer<sup>60</sup> sottolineava però come in linguistica storica sia difficile stabilire l'idiomaticità di un'espressione su queste basi, perché l'analisi degli stadi linguistici precedenti, in particolare quella basata su fonti scritte, non potrà mai sviluppare, relativamente alla fase linguistica oggetto di ricerca, una compe-

54. SPENCER, GREGORY, *An Approach* cit. (nota 53), p. 78; cfr. anche recentemente C. BELICA, R. PERKUH, *Feste Wortgruppen/Phraseologie I: Kollokationen und syntagmatische Muster*, in U. HAß, P. STORJOHANN (Hg.), *Handbuch Wort und Wortschatz*, Berlin - Boston, 2015, pp. 201-225, qui 213: «Kollokationen sind Mehrworteinheiten, die sich durch usuellen Gebrauch konventionell verfestigt haben».

55. Cfr. anche BELICA, PERKUH, *Feste Wortgruppen* cit. (nota 54), p. 213.

56. Ibidem.

57. Cfr. già E. COSERIU, *Structure lexicale et enseignement du vocabulaire*, in *Actes du premier colloque international de la linguistique appliquée*, Nancy, 1966, pp. 175-217.

58. Cfr. S. VIETRI, *La sintassi delle frasi idiomatiche*, in *Studi italiani di linguistica teorica e applicata*, 19 (1990), pp. 133-146.

59. Cfr. CASADEI, *Metafore ed espressioni idiomatiche* cit. (nota 53), p. 84.

60. U. SCHAEFER, *Twin Collocations in the Early Middle English Lives of the Katherine Group*, in H. PILCH (ed.), *Orality and Literacy in Early Middle English*, Tübingen, 1996, pp. 179-198, qui p. 184.

tenza linguistica tale da poter giudicare l'idiomaticità di un'espressione su base semantico-sintattica<sup>61</sup>. Quello che è possibile constatare è invece la ricorrenza di determinate espressioni, in una forma più o meno stabile, che si può considerare appunto il primo passo verso l'idiomaticità (Hockett 1956).

Considereremo dunque nell'analisi semasiologica quelle 'collocazioni' in cui cooccorre una forma del lessema *spñl* o e che, sulla base di una certa ricorrenza all'interno del *corpus*<sup>62</sup>, si possono ritenere 'significative'.

Da quanto finora esposto è forse già evidente che il concetto di 'collocazione idiomatica' (a base p.es. metaforica) si sovrappone parzialmente a quello di 'fraseologismo' o 'frasema', visto che secondo una recente definizione,<sup>63</sup> si possono definire come frasemi dei segni linguistici polilessicali lessicalizzati. Per quanto su esposto, abbiamo tuttavia ritenuto opportuno preferire il termine 'collocazione' a quello di 'fraseologismo' o 'frasema'.

In relazione al tratto della fissità caratteristico delle espressioni idiomatiche, presente anche nella definizione di fraseologismo come costruito lessicalizzato riportata sopra, bisogna considerare che questa è anche un riflesso di secoli di normalizzazione lessicografica<sup>64</sup>. È quindi opportuno richiamare che finché non si è ancora

61. Sulle collocazioni in linguistica storica cfr. anche M. HABERMANN, *Kollokationen und ihre Funktion in der mittelhochdeutschen Syntax*, in *Jahrbuch für Germanistische Sprachgeschichte*, 1 (2010), pp. 104-122, soprattutto pp. 109-110.

62. Il *corpus* integra, oltre alle attestazioni della banca dati HiFoS, diversi corpora disponibili online: per la fase *theodiska* e *dütsch* in primo luogo il *Kali Korpus*, un corpus diacronico del tedesco elaborato da Gabriele Diewald e coll. presso l'Università di Hannover (<http://www.kali.uni-hannover.de>), per quella *dütsch* la *Mittelhochdeutsche Begriffsdatenbank* della Università di Salisburgo (MHDBDB [mhdadb.sbg.ac.at/](http://mhdadb.sbg.ac.at/)), i testi elettronici relativi a tale fase disponibili attraverso la *Bibliotheca Augustana* (<https://www.hs-augsburg.de/~harsch/augustana#ge>) e le concordanze ottenute interrogazioni sul MHD-WB. Sono stati inoltre esaminati diversi dizionari e lessici.

63. Cfr. K. FARØ, *Feste Wortgruppen/Phraseologie II: Phraseme*, in HAB, STORJOHANN, *Handbuch Wort und Wortschatz* cit. (nota 54), pp. 226-247, qui 228: « Phraseme sind lexikalisierte (spatial) polylexikalische Sprachzeichen ».

64. Cfr. H. BURGER, *Phraseologie. Eine Einführung am Beispiel des Deutschen*, Berlin, 1998; H. BURGER, A. LINKE, *Historische Phraseologie*, in W. BESCH, A. BETTEN, O. REICHMANN, S. SONDEREGGER (Hg.), *Handbücher zur Sprach- und Kommunikationswissenschaft*. Bd. 2. *Sprachgeschichte*. 2. vollst. neu bearb. und erw. Aufl. Berlin - New York [HSK; 2.1], 1998, pp. 743-755, qui p. 747.

affermata una lingua scritta di portata sovraregionale (cosa che nel caso del tedesco è avvenuta parallelamente alla pubblicazione di repertori normativi, sia lessicografici sia grammaticali, a partire dal XVIII sec. e più diffusamente nel corso del XIX e inizio del XX sec.) le 'collocazioni' che dovrebbero poi portare alle espressioni idiomatiche possono presentare una gamma di varianti maggiore di quanto attualmente non sia comunemente ammesso per un'espressione idiomatica <sup>65</sup>.

All'interno della categoria dei frasemi possono rientrare anche i proverbi; un proverbio deve soddisfare tre criteri: uno sintattico, uno semantico e uno filologico. Quello sintattico prevede che un proverbio costituisca una frase autonoma <sup>66</sup>, quello semantico che il suo contenuto sia generalizzabile e il suo scopo universale, quello filologico deve considerare la sua lunga tradizione, sganciata da un ancoraggio autoriale o anche testuale – per quanto molti proverbi siano tramandati in testi <sup>67</sup>.

### 2.2.2. *spil* e *kurzwil(e)*

Un elemento chiave del mondo cortese è il concetto di *kurzwil(e)*, composto che ha come testa il sostantivo *wile*, che denota un arco di tempo, modificato all'aggettivo *kurz* 'corto, breve'; a partire dal XII sec. *kurzwile* acquisisce un significato temporale non solo oggettivo, ma soggettivo, intende, denotando tutto ciò che contribuisce a far sì che il tempo scorra (apparentemente) più veloce, il contrario della noia (*langewile*, che però in senso soggettivo è attestato solo dal XVI sec.) <sup>68</sup>. Scorrendo le attestazioni di *kurzwil(e)* si nota come ricorrano delle sequenze in cui *spil* e *kurzwil(e)* sono coordinati tramite una congiunzione, come nell'esempio seguente, proveniente dalla chiusa moralizzatrice della favola

65. Cfr. BURGER, LINKE, *Historische Phraseologie* cit. (nota 64), p. 747.

66. Cfr. W. FLEISCHER, *Phraseologie der deutschen Gegenwartssprache*, Leipzig, 1982, p. 80, che parla di "Mikrotexpte".

67. Cfr. FARØ, *Feste Wortgruppen* cit. (nota 63), p. 232.

68. Cfr. H. MANUWALD, *kurzwile und lange weil. Ist Langeweile das Gegenteil von Kurzwil?* Eine sprach- und kulturhistorische Skizze, in *Junge Akademie Magazin*, 18 (2014), pp. 16-17, qui p. 16.

*Der Hund am Wasser*, in cui la prospettiva del paradiso viene sintetizzata attraverso i tre sostantivi *freude* ‘gioia’, *spil*, e *kurzewîle*; mentre *freude* e *spil* sono nel medesimo verso e coordinati direttamente dalla congiunzione *und*, *kurzewîle* segue nel verso successivo, introdotto sempre dalla congiunzione *und*, ma anche preceduto dalla determinazione temporale *immer* ‘sempre’, così che il verso assume un carattere conclusivo: *freude* e *spil* sono i presupposti per la *kurzewîle*:

(7) iuch nement die engel zu ir schar,  
da euch der teufel niht schaden tar.  
da habt ir freude und spil  
und immer kurzewile vil (*Der Hund am Wasser* [prima metà XIII sec.], vv. 91–94; MHBDB)

Nel *Tristan* di Gottfried von Straßburg si riscontra un’ulteriore attestazione di una costruzione parallela che unisce *kurzewîle* e *spil* (v. 17233), questa volta con la congiunzione *oder*: nella *Minnegrotte* la dea Minne, dell’amore, si dedica ora al suo *spil* (v. 17231), che diventa poi quello di Tristano e Isotta, il loro (*minne*)*spil* (v. 17237). Al confronto, impallidisce tutto ciò, *kurzewile oder [...] spil*, che aveva avuto luogo nella grotta prima. In questo caso, lo *spil* integra la *kurzewîle*.

(8) diu ware wirtinne  
diu haete sich darinne  
alrerste an ir spil verlan:  
swaz e darinne ie wart getan  
von kurzewile oder von spil,  
dazn lief niht ze disem zil  
ezn was niht vo meine  
so luter noch so reine,  
als ir spiel was under in (*Gottfried von Straßburg, Tristan* [ca. 1210], vv. 17229–17237; MHBDB)

Ancora più frequenti sono gli elenchi, che chiariscono gli ingredienti della *kurzewile* cortese, come nel seguente passo del *Barlaam e Josaphat*, in cui dopo una prima menzione di *kurzewîle* se ne precisano in modo esemplare alcune componenti: *tanz*, *buhurt* *oder spil*, vale a dire, ‘danza’, la giostra del *buhurt*, ‘bagordo’, detta

anche 'schermaglia' o 'armeggeria'<sup>69</sup>, infine *spil* come termine generico per altre fonti di *kurzewîle*.

(9) swaz iemen kurzewîle treip,  
 tanz, buhurt oder spil  
 und anderr kurzewîle vil,  
 daz was im gar als ein spot.  
 sîn kurzewîle was, daz er got  
 sîner genâden bat (Rudolf von Ems, *Barlaam und Josaphat* [1225-1230], 1166-1171; MHDWB)

In questo caso la rappresentazione della *kurzewîle* cortese è in negativo, la terza menzione del termine (v. 1170) chiarisce che per Josaphat la *kurzewîle* è da trovare in Dio, mentre quella cortese era di poco conto.

Gli elenchi che precisano la *kurzewîle* contengono sovente *spil* in composti, come nel brano in cui viene descritta l'educazione di Alessandro Magno:

(10) des der knappe dô genôz.  
 er wuohs sêre und was nû grôz.  
 in hete der alte gehêret  
 kurzewîle vil gelêret,  
 schâchzabel, schiezen, seitenspil,  
 des kunde der junghêre vil (Ulrich von Eschenbach, *Alexander* [1270-87], vv. 2903-2908, MHDBDB)

*kurzewîle* è qui qualcosa che viene trasmesso, che il giovane deve imparare (*gelêret*) e comprende *schâchzabel*, *schiezen*, *seitenspil*, cioè gli scacchi, l'uso delle armi da getto e infine il *seitenspil*, il saper suonare uno strumento a corde, la cetra.

L'unione di scacchi e musica come ingredienti fondamentali della *kurzewîle* ricorre anche in un passo di Konrad von Würzburg,

69. A differenza del *turnei*, di origine francese, il *buhurt* continua un modello germanico; malgrado non ci sia vero e proprio accordo nel delimitare le due forme di giostra, sicuramente il *buhurt* era una forma più spontanea, che non aveva bisogno di preavvisi, mentre per un torneo era necessario formulare un invito, da tre a sei settimane prima; sul *buhurt* cfr. J. BUMKE, *Höfische Kultur: Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter*. Vol. 1. München, 1986, pp. 357-359; U. FRIEDRICH, *Menschen und Tiermensch: Diskurse der Grenzziehung und Grenzüberschreitung im Mittelalter*, Göttingen, 2009, p. 276.

quando, all'inizio dell'opera *Der werlde lon*, dopo aver tratteggiato il protagonista come *hübisch unde fruot, schoene und aller tugende vol* (vv. 16-17, 'cortese e bravo, di bell'aspetto e pieno di tutte le virtù'), precisa che la *kurzwîle* di quest'uomo eccellente consiste appunto in quello:

(11) Schächzabel unde seitenpil

Daz was sin kurzewile (Konrad v. Würzburg [1220-1230 – 1287], *Der werlde lon*, 28)<sup>70</sup>.

Nel poema *Die Heidin* l'atmosfera cortese alla corte del pagano Beliant viene così tratteggiata:

(12) Dort tanzen, hie werfen den bal

hie treten, dort springen

dort sagen, hie singen,

schächzabel und bretspil,

darzuo ander kurzwil vil

Wart dâ gepflegen zuchtliche

(*Die Heidin* [fine XIII sec.], vv. 423-28)<sup>71</sup>

Da una parte la danza, dall'altra giochi con la palla (*werfen den bal*), quindi *treten* e *springen*, che stanno con ogni probabilità metonimicamente ancora per passi di danza l'uno e per gara di corsa l'altro (oppure entrambi come varianti di danza); alla recitazione e al canto (*sagen* e *singen*) seguono infine scacchi e *bretspil*, composto che denota genericamente giochi da tavolo; tutto questo, e altro ancora, contribuisce alla *kurzwil*.

Nel postclassico *Romanzo di Alessandro* di Seifrit (1352) tali elenchi sono particolarmente frequenti e particolareggiati; questo è da una parte tipico dell'autore, dall'altra è anche un indizio di come in un'epoca che non è più quella cortese gli ingredienti della *kurzwîle* si siano cristallizzati in stereotipi:

(13) an trinkchen und an essen

ward nichts da vergessen.

70. Cfr. H. F. MAßMANN, *Geschichte des mittelalterlichen, vorzugsweise des Deutschen Schachspiels*, Quedlinburg - Leipzig, 1839, p. 61.

71. Ms. di Gotha, in K. BARTSCH (Hg.), *Mitteldeutsche Gedichte*, Stuttgart, 1860, p. 216.

da was von allem spill  
 chuerczweill und frewden vill.  
 die ritter vast hofirten,  
 sie stachen und turnirten. (Seifrit, *Alexander* [1352], vv. 4084-4089; MHDBDB)

In questo primo quadro di vita di corte un breve elenco a tre membri si apre con *spill* e prosegue poi con *chuerczweill* e *frewden* 'gioia'; queste sono poi definite, specificando come soggetto i *ritter*, i cavalieri, come comprendenti la vita sociale di corte (*hofirten*), le giostre (*stechen*) e i tornei (*turnirten*).

Più particolareggiata la seconda lista, dove ancora una volta il soggetto di chi sperimenta la *chuerczweill* prima e poi è agente delle sue diverse componenti è da ricondurre, attraverso una ripresa anaforica pronominale, ai *ritter* di v. 5244:

(14) sy klaitten sich gar waidenklich  
 des tages stolzen rittern geleich,  
 sy triben mit in chuerczweill vil,  
 sy zugen das schaffzagl spill,  
 sy tanczten und sungen,  
 zu dem zill sy sprungen,  
 sy warn in gemain,  
 sy wuerffen mit in den stain  
 und schussen mit in den ger (Seifrit, *Alexander* [1352], vv. 5243-5251; MHDBDB)

Il primo elemento è quello dove viene espressamente menzionato *spill*, nella collocazione *schaffzagl spill*, il gioco degli scacchi, poi danza, canti, corsa a piedi, vita sociale, tiro della pietra (gara a chi la tira più lontano), lancio del giavellotto. L'attestazione successiva (15) è costruita in maniera pressoché speculare, prima un elenco di attività, vita sociale di corte, giostra, torneo, danza, canto, corsa, tiro al bersaglio, salti, poi il riferimento a altri giochi non esplicitamente menzionati, *mit aller hande spill* 'con ogni sorta di giochi', infine il verso che riconduce tutto quanto alla *chuerczweill*. Seguono quattro versi dedicati a un'ulteriore sfaccettatura della *chuerczweill*, la caccia, a cavallo e con segugi (*pierssen*), caccia a cerbiatti e cervi, a cinghiali e furetti.

(15) sy begunden ze hoffiern:  
 mit stechen und mit turnyern,  
 mit tanczen und mit singen,



mit lauffen, schiessen und springen  
 und mit aller hande spill  
 triben sy chuerczweill vill.  
 sy begunden under stunden  
 aus reitten mit den hunden,  
 zu wald jagen und pierssen  
 nach rechern und nach hierssen,  
 nach ebersweynn und nach elten (Seifrit, *Alexander* [1352], vv. 7975–7985; MHDBDB)

Come visto negli es. (13) e (14) non è infrequente che gli esperienti della *kurzwîle* e agenti delle attività a essa correlati siano esplicitamente menzionati come *ritter*, ‘cavalieri’ – questi giochi possono essere sussunti sotto il termine *ritterspil*, come p.es. nel *Garel von dem blüenden Tal*:

(16) Auf dem velt ueber al  
 Vant man chuerczweil vil  
 Und aller hande ritterspil,  
 Tanczen, puhurtiren,  
 Dyse tyostiren  
 Iene lauffen, diese springen,  
 Schirmen und ringen,  
 dise werfen den stain (*Garel von dem blüenden Tal*, [1260–1280], vv. 10415–10422, MHDBDB)

Qui la *chuerczweil* è messa esplicitamente in collegamento con ‘ogni tipo di *ritterspil*’, di cui vengono poi dati degli esempi: danza, giostra del bagordo, giostra, corsa, salti, lotta, lancio della pietra.

Nel *Wigalois* si trovano due passi in cui compaiono giochi legati alla *kurzewîle*; nel primo l’agente–esperiente corrisponde ancora una volta ai *ritter*, e i giochi sono sintetizzati nel composto *rîterspil* come fonte di *kurzewîle*:

(17) diu velt waren geheret  
 mit banieren und mit schilten.  
 die edeln rîter spilten  
 aller hande rîterspil.  
 man vant dâ kurzewîle vil,  
 als des mannes muot was (*Wigalois, der Ritter mit dem Rade* [1210–20], vv. 9258–9265, MHDBDB)

Nel secondo invece agenti delle attività legate alla *kurzewîle* sono esplicitamente le dame, *vrouwen*:

(18) dâ lâgen vor den vrouwen fier  
 wurfzabel und kurrier  
 geworht von helfenbeine.  
 mit edelem gesteine  
 spilten si, mit holze niht,  
 als man nû vrouwen spilen siht.  
 si hêten kurzewîle vil  
 von manger hande seitspil  
 daz die vrouwen kunden (*Wigalois, der Ritter mit dem Rade* [1210-20], 10581-10592)

Sono menzionati prima giochi da tavolo, *wurfzabel*, che, come già ricordato sopra, il più delle volte corrisponde al tric trac/tavola reale, e al *kurrier*, una variante del gioco degli scacchi diffusa in area tedesca. Questo gioco prende il nome dalle figure appunto del *kurrier*, 'corriere', che in coppia, insieme a un *trulle* ('buffone', assegnato alla regina), e un *rath*, 'consigliere', per il re, nonché i rispettivi quattro pedoni, integra di otto pezzi le figure degli scacchi tradizionali<sup>72</sup>. La scacchiera del *kurrier* ha quindi in lunghezza quattro caselle di più di quella degli scacchi tradizionali, mentre in profondità è uguale – non è quadrata, ma rettangolare (12 x 8)<sup>73</sup>. L'autore sottolinea la preziosità dei giochi, i due tavolieri sono d'avorio, le donne non giocano con figure di legno, ma di pietre preziose (*mit edelem gesteine* si può intendere come riferito alle figure o anche come ulteriori intarsi di pietre preziose sui tavolieri – probabilmente l'ambiguità è voluta). I due giochi sono fonte di *kurzewîle*, e così anche diversi brani musicali suonati dalle donne su strumenti a corda.

Sebbene gli elenchi delle componenti della *kurzewîle* siano particolarmente frequenti nei romanzi cortesi, si trovano tuttavia attestazioni anche in altri generi, come la poesia cortese, p.es. in Neidhard; come tipico di quest'autore, che trasferisce i moduli del *Minnesang* classico nell'ambiente contadino, con la conseguen-

72. Cfr. MAßMANN, *Schachspiels* cit. (nota 70), pp. 157-158; terminologia di Gustavus Selenus, alias August II. di Braunschweig-Wolfenbüttel, nel suo *Das schach- oder königspiel*, 1666.

73. Cfr. H. J. R. MURRAY, *A History of Chess*, Oxford, 1913, p. 485.

te traslazione anche delle attività che ricadono nella *kurzwîle*, come nell'esempio seguente, che dà un quadro della vita nel villaggio con l'arrivo della bella stagione:

(19) vil doenen die lerchen vnd die nachtigal  
 schawet an den anger wie er nu in gruene leitt  
 vmb die linden gett der tancz  
 da ist kuerczweil uil  
 tanczen springen singen geigen lachen vnd an pals spill (Neidhart [tardo XII sec.], Hs. c (Bennewitz), XIV,1,5-9; MHDBDB)

L'ultimo verso definisce gli ingredienti della *kuerczweil* anticipata nel v. precedente: danza, ballo/corsa, canti, musica (suonare la giga), risa e gioco a palla.

Dagli esempi qui riportati legati al mondo cortese è evidente che le attività legate alla *kurzwîle* corrispondono in gran parte al catalogo delle *septem probitates* cortesi sistematizzate in Europa per la prima volta da Pietro Alfonsi (ca. 1076-ca.1140) nel cap. 44 della sua *Disciplina clericalis*: « Probitates vero [...] sunt: equitare, natare, sagittare, cestibus certare, aucupare, scacis ludere, versificari », cioè 'andare a cavallo, nuotare, tirare le frecce, lotta, caccia, giocare a scacchi e poetare'<sup>74</sup> – con l'eccezione forse del nuoto, che in area tedesca non gode in quest'epoca grande favore<sup>75</sup>. Il programma di Pietro Alfonsi, diffusosi in area germanica grazie all'eco dei romanzi cortesi francesi, era stato elaborato proprio con l'obiettivo di far risaltare i privilegi della vita cortese e del ceto nobiliare rispetto alle persone delle classi inferiori, la cui esistenza è necessariamente collegata a *negotia* che sono lavoro, lavoro finalizzato a produttività e reddito.

Riprendendo la classificazione di Caillois, si vede che le attività legate alla *kurzwîle* possono tutte ricadere nel *ludus*, in particola-

74. In P.L. CLVII, coll. 671-706, qui 678; cfr. anche R. A. MÜLLER, *Vom Adelsspiel zum Bürgervergnügen – Zur sozialen Relevanz des mittelalterlichen Schachspiels*, in *Concilium medii aevi. Zeitschrift für Geschichte, Kunst und Kultur des Mittelalters und der Frühen Neuzeit*, 5 (2002), pp. 51-75, qui p. 76 e TEICHERT, *Einleitung* cit. (nota 11), p. 5, n. 16.

75. Sul nuoto in area germanica nordica cfr. I. R. KUPFERSCHMIED, *At preyta sund vid konunginn – Wettkampf mit dem König*, in TEICHERT (Hg.), *Sport und Spiel bei den Germanen*, cit. (nota 11); per il nuoto in area anglosassone, cfr. la gara tra Beowulf e Breca, raccontata prima dall'invidioso Unferþ e poi da Beowulf stesso, *Beowulf*, vv. 506-606.

re nell'*agon* le varie gare e giostre, ma anche gli scacchi, e in parte il tric-trac, nell'*alea* i dadi e in parte il tric trac, nel *mimickry* le rappresentazioni teatrali, nell'*ilinx* la musica e le danze.

### 2.2.3. Giochi da bimbi e giochi da grandi

Diverso è il caso delle attestazioni della fase *dütsch* in cui *spil/spilen* co-occorre con *kint* 'bimbo', in cui l'autore evidentemente vuole sottolineare il carattere spensierato e non organizzato del gioco (la *paidia* di Caillois), come Neidhart in un altro quadro della vita di paese all'arrivo dell'estate, dove nelle lunghe giornate i bimbi fino a sera 'giocano a palla'.

(20) Heya sumer wie mangs hercz von deiner kunft erlachtet  
 die vogelein die der winter hat traurig gemachet  
 die singen iniglichen  
 jren suessen gsanck  
 also wolen sie es reichen  
 den sumer lang  
 schalles  
 pflegen sie des morgens  
     vncz pis abent  
     so spillen die kind des balles (Neidhart [tardo XII sec.], Hs. c (Bennewitz),  
 LVII.2,1-10; MHDBDB)

Un'ulteriore attestazione di *spîlen* con *kint* soggetto agente è nel *Biterolf und Dietleib*:

(21) spîln sâhen dâ diu kint,  
 si heten freude überkraft.  
 ir genuoge schuzzen den schaft,  
 diu kurzwîle was niht klein,  
 sumelîche wurfen den stein:  
 die alten mit den jungen  
 liefen unde sprungen (*Biterolf und Dietleib* [metà XIII sec.], vv. 5942-5948,  
 MHDBDB)

Le attività elencate, tiro del giavellotto, lancio della pietra, corsa e salti, sono quelle già viste per il gioco cortese, tuttavia che la menzione di *kint* come soggetto debba indurre a un'altra con-

cettualizzazione di gioco è evidente da una serie di attestazioni dove la formula (la relativa fissità di questa collocazione induce a definirla tale) *kindes spil* sta per ‘gioco da ragazzi’, vale a dire attività sbrigata facilmente, spesso usata come termine di paragone ex negativo per un compito difficile <sup>76</sup>, come in questa attestazione dall’*Erec*:

(22) daz was ein ringiu arbeit  
unde gar ein kindes spil (Hartmann von Aue, *Erec* [1180-90], vv. 4269-70, MHDBDB)

o nella seguente attestazione dalla *Kudrun*, in cui il richiamo degli uomini è considerato un gioco da ragazzi rispetto all’imminente battaglia:

(23) Lûte ruoff’ dô Ludewic an alle sine man  
(ez was gar ein kindes spil swes er ê began) (*Kudrun* [1230-40]) <sup>77</sup>

Analogamente, in un passo del *Rolandslied* Rolando relativizza quanto fino allora passato da Walther rispetto a quello che li attende etichettando come *chindispil* le (dure) esperienze passate:

(24) « nu lone dir got » sprach rovlant.  
« diner note was uil.  
inoch was daz chindispil [...] » (Pfaffe Konrad, *Rolandslied* [metà XII sec.], 6572-74; MHDWB)

La formula accompagnata dalla negazione, *nicht ein kindes spil* o analoghi, connota invece la difficoltà di un’impresa, p.es. l’attendere la *Minne*, il servizio d’amore, nella *Klage* di Hartmann von Aue:

(25) Dû klagest dich âne nôt ze vil  
jane ist ez niht ein kindes spil,  
swer daz mit rehte erwerben

76. Cfr. già I.V. ZINGERLE, *Das Deutsche Kinderspiel im Mittelalter*, Innsbruck, 1873, pp. 1-2, n. 1 (anche per un elenco di attestazioni della collocazione formulare, ben 20).

77. BARTSCH, *Mitteldeutsche Gedichte* cit. (nota 71), pp. 858-859.

sol daz im geschicht von wîbe wol (Hartmann von Aue, *Die Klage* [1180 ca.], 693-606)<sup>78</sup>

Oltre alle – numerose – attestazioni delle collocazioni formulari se ne rilevano altre in cui il paragone con giochi di bimbi serve a veicolare l'idea di facilità e leggerezza, come nel seguente passo dello *Jüngerer Titurel*, in cui la modalità con cui Morhold mette fuori combattimento guerrieri armati sulla sella viene paragonata a un bimbo che gioca con le bambole (*tocke* è il termine germanico per 'bambola'<sup>79</sup>):

(26) da sach man in [Morhold] verwapent ritter zocken  
fur sich in den satel sin, als da diu kinder spilent mit den token (Albrecht von Scharfenberg, *Der Jüngere Titurel* [1260-75], 1403, 3-4; MHDDB)

Con questa formulazione l'autore da una parte mette in luce la facilità dell'impresa, dall'altra equipara i nemici vinti a delle 'bambole'.

Non mancano esempi di come la letteratura elabori questi motivi dello spensierato gioco dei bimbi in un contesto più vasto che prevede anche lo *spil* come *minnespiel*, come gioco d'amore, come è attestato p.es in un passo del *Tristan* di Heinrich von Freiberg:

(27) leser dises buoches, vernim:  
ir herzen blicke in dem sal  
hin und her rechte als ein bal  
giengen, dâ die kint mite  
spilen nâch kintlichem site.  
doch wâren sie des spiles nicht kint,  
sie hêten sîn vor unde sint  
gespilt und spilten sîn noch vil  
und was ir allerbeste spil,  
daz spil und noch ein ander spil,  
dâ von ich nû nicht sprechen wil (Heinrich v. Freiberg, *Tristan* [1280], vv. 2644-54; MHDDB)

78. HvA KBP (= Hartmann von Aue Knowledgebase Portal <http://hvauep.uni-trier.de>).

79. Cfr. GRIMM, *Deutsches Wörterbuch* cit. (nota 12), s.v. *docke*.

Una prima similitudine avvicina lo scambio di sguardi tra Tristano e Isotta al movimento di una palla in un gioco di bimbi – che si tratti questa categoria di gioco è prima espresso dall'agente *kint* (v. 2647), poi ribadito dalla specificazione *nâch kintlîchem site* (v. 2648) 'nella maniera dei bimbi'. Subito dopo però viene precisato che il loro gioco non è quello dei bimbi (2649), e che quel gioco, dunque il gioco d'amore, è stato da loro giocato frequentemente – espresso in forma iconica attraverso la molteplice ripetizione della radice *spil*, in forma verbale e nominale.

Il gioco tra gli occhi degli amanti qui finemente elaborato è un vero e proprio topos della poesia cortese tedesca, che si può considerare cristallizzato nella collocazione fraseologica *spîlende[n] ougen*, come si può dedurre dalle numerose attestazioni pervenute – solo nella banca dati MHBDB 20 attestazioni, dal XII al XV sec., p.es.

(27) seit das ir uil los spilende augen plick  
hausend in mein hercz do nam sie den sick (Neidhart-Lieder Hs. c (Bennewitz) [tardo XII sec.], XIV Stanza 2,4-5; MHBDB)

(28) Ir schoene vröide machet.  
durliuhtec rôt  
ist ir munt als ein rubîn.  
swem sî von herzen lachet,  
des sorge ist tôr.  
sist mîn spilnder ougen schîn (Wolfram von Eschenbach [1170 ca-1220], *Minnesangs Frühling*, I,VIII,5,1-6; MHBDB)

(29) mit ir spilnden ougen so,  
swanne ich mich dar inne rehte schouwe,  
daz ich bin von herzen fro;  
[...]  
Mit ir spilnden ougen lachen schone  
chan diu reine, süeze wol (Ulrich von Liechtenstein, *Frauentienst* [1255 ca.], XLIII,4,4-2 - 5,1-2; MHBDB)

In queste collocazioni di deve ipotizzare l'intreccio di due concettualizzazioni, vale a dire il primitivo significato di *spilen* come 'movimento vivace', che si è innestata su quella degli occhi come specchio del cuore ovvero dell'anima, che rispecchiano il movimento del cuore, cioè l'emozione d'amore. Esistono anche

diverse attestazioni per le collocazioni *spilende[s] herz*, vale a dire con *spil* accompagnato a *herz* 'cuore', tuttavia in numero decisamente minore rispetto agli *spilende(n) ougen*.

#### 2.2.4. *spil* e dadi

Per tutta questa fase sono molto limitate le attestazioni di dadi, *wurf*, *würfel*, come gioco unicamente d'azzardo (cioè non il *Wurfzabel*, vale a dire giochi della famiglia del tric trac). Un'eccezione è costituita dall'opera di Wolfram von Eschenbach, in cui la fortuna gioca (!) un ruolo fondamentale e dove questa tematica viene espressa, a differenza che non in altre opere della letteratura cortese con un'analogia rilevanza del caso e della sorte, in formulazioni legate ai dadi. Il passo immediatamente precedente la nascita di Parzival suona:

(30) hiest der âventiure wurf gespilt,  
und ir begin ist gezilt (Wolfram von Eschenbach, *Parzival* [1210 ca.] 112.9-10, MHDBDB)  
'qui c'è il primo lancio di dadi dell'avventura, l'inizio è tracciato'

Qui l'avventura lancia i dadi per la narrazione, il narratore rimane una sorta di cronachista che segue quello che la fortuna, il caso vuole che accada, a sottolineare come l'avventura si sottragga alla pianificazione<sup>80</sup>.

In un brano del successivo *Willehalm* ricorre una collocazione analoga ((*um den*) *wurf* + verbo *spilen*), tanto da far pensare a una possibile struttura formulare, non altrimenti attestata a seguito di una sorta di censura sulle attestazioni legate ai dadi.

(31) Tybaldes rache und des nit  
ist alreste um den wurf gespilt (Wolfram von Eschenbach, *Willehalm* [1217], 26.2-3, MHDBDB)  
'La vendetta di Tybalt e la sua invidia hanno lanciato i primi dadi'

80. Cfr. M. SCHNYDER, *Glücksspiel und Vorsehung. Die Würfelspielmetaphorik im 'Parzival' Wolframs von Eschenbach*, in *Zeitschrift für deutsches Altertum und deutsche Literatur* 131, 3 (2002), pp. 308-325, qui p. 312.



Nel *Parzival* c'è un'ulteriore attestazione del gioco dei dadi, nelle parole di Parzival a *Frau Minne* ('amore') in un excursus in cui questa compare come *Minne/Fortuna*<sup>81</sup>:

(32) ir habt mir mangel vor gezilt  
 und mîner ougen ecke also verspilt  
 daz ich iu niht getruwen mac (Wolfram von Eschenbach, *Parzival* [1210 ca.],  
 292, 9-11, MHDBDB)  
 'non avete tracciato nessun scopo, avete giocato così male i miei dadi che non  
 posso più confidare in voi'

C'è qui un gioco di parole tra *ouge* 'occhio', ma anche 'occhio del dado', cioè i punti incisi sulle facce – il dado propriamente detto qui è *ecke*, che denota specificamente il dado cubico (distinguendolo dall'astragalo, *würfel/wurf* può essere entrambi).

A sostegno dell'ipotesi che la scarsissima attestazione dei dadi nelle fonti non rispecchi l'effettiva diffusione di questo gioco e nemmeno l'effettivo uso linguistico dell'epoca si possono portare delle tarde attestazioni di una formulazione che appare essere proverbiale, in volgare tedesco documentata per la prima volta in Oswald von Wolkenstein:

(33) als wenn der abpt die würfel tragt,  
 die brüder spilen all hin nach (Oswald von Wolkenstein [1377-1445], *Lieder*,  
 Kapitel 1, CXII, 1,32-33, MHDBDB)

La collocazione formulare diventò poi molto popolare come sentenza anticattolica nel corso della Controriforma, anche in versioni latine<sup>82</sup>. In attestazioni del XV sec. il proverbio è tuttavia sovente introdotto da formulazioni del tipo *doch haben die alten war geseit* 'come dicevano bene i vecchi', il che farebbe pensare appunto a una diffusione orale precedente:

(34) Doch haben die alten war geseit:  
 Wenn der abt die würfel trait,

81. Ibid., p. 316.

82. Cfr. *dum abbas apponit tesseras ludunt monachi*, H. BEBEL, *Proverbia Germanica*, Leiden, 1879 [15081].

So spilen die münich alle geren <sup>83</sup>.

Nel 1477 Il conte Ulrich von Wurtemberg riporta parole simili in una lettera al figlio, specificando che si tratta di un proverbio:

(35) Doch ist es ain sprüchwort:  
wo der abbt wurffei tret, so spilt der covent gernn <sup>84</sup>.

### 2.2.5. Le sanzioni

Nelle sentenze in distici rimati del Freidank si trovano diverse attestazioni di critica verso i giochi, senza però che venga ulteriormente specificato di quali giochi si tratti; una prima attestazione vede i giochi come origine dei mali, che può condurre alla morte

(36) Von spile hebt sich grôziu nôt,  
von spile lit ouch maneger tôt (Freidank, *Bescheidenheit* [1233] 48, 24; HiFoS)

Un'ulteriore sentenza, che sulla base della ripresa – con leggere varianti – in due autori successivi si può considerare la messa per iscritto di un proverbio <sup>85</sup>, specifica i mali che nascono dal gioco, bestemmia, ira, offese, liti:

(37a) Von spile hebt sich manege zît  
fluoch, zorn, schelten, sweren, strît (Freidank, *Bescheidenheit* [1233], 48,13; HiFoS)

(37b) spil hat unzuht ze aller zit,  
zorn, swern und strit,  
liegen, sweren und vluchen (Konrad von Haslau, *Der Jüngling* [1280 ca.]) <sup>86</sup>

83. HANS VINTLER, *Pluemen der Tugent*, hg. v. I. ZINGERLE, Innsbruck, 1874, vv. vv. 9098-9100.

84. G. STEINHAUSEN, *Deutsche Privatbriefe des Mittelalters I*, Berlin, 1899, p. 184, cit. in S. SINGER, *Sprichwortstudien*, in *Schweizerisches Archiv für Volkskunde*, 37 (1939-40), pp. 129-150, qui p. 147.

85. Cfr. anche J. FRIEDRICH, *Phraseologisches Wörterbuch des Mittelhochdeutschen. Redensarten, Sprichwörter und andere feste Wortverbindungen in Texten von 1050-1350*, Tübingen, 2006, p. 368.

86. KONRAD VON HASLAU, *Der Jüngling*, hg. v. W. TAUBER, Tübingen, 1984, vv. 323-325.

(37c) Dâ von sprach her Frîdanc:

« Von spil hebet sich alle zît

Fluochen, schelten, swern, zorn, steln, strît ».

Spil tuot manigen liuten leit (Hugo von Trimberg, *Renner* [1296–1313], vv. 11278–81)<sup>87</sup>

Solo quando i mutamenti della società portano all'elaborazione di nuovi generi testuali, nella fattispecie gli statuti cittadini, la cui messa per iscritto in area tedescofona inizia con la metà del XIII sec. in latino, in volgare con la metà del sec. XIV, abbiamo attestazioni più precise di critica ai giochi, contenuti nei divieti al gioco, soprattutto d'azzardo:

(38) dar vber allev valschev spil haevfeln, riemstechen vnd allev valschev würfel spil mit disem brief sind verboten (1321)<sup>88</sup>.

(39) alle spil und chofern mit würfeln, mit chugeln, mit charten, oder alles choffern mit dem würfel oder mit der chugl wird verboten (1378)<sup>89</sup>.

(40) verbiten wir allez ander spil, ez sei genant kaufmanschaft, pregeln, kop-peln, reiten auf freigen marcht ... und wie daz spil genant sei, dâ mit man gelt verspiln oder vertauschen mag (1352)<sup>90</sup>

(41) wir hant ouch gesetzt ..., dz nieman in vnser stat mit karten spil noch mit wurfflen spilen sol, wer aber das tete ..., sol er uaren uon vnser stat vnd als menig pfunt ze einung geben (1367)<sup>91</sup>

In (38) il divieto dei giochi definiti *valschev* 'falsi' (qui nel senso di 'non giusti', 'non corretti') sono giochi d'azzardo, *haevfeln*

87. *Der "Renner" von Hugo von Trimberg*, hg. von G. EHRISMANN, Tübingen 1908–1911.

88. *Deutsches Rechtswörterbuch* <<http://drw-www.adw.uni-heidelberg.de/drw-cgi/zeige>>, Textarchiv, *Historischer Verein für Niederbayern: Verhandlungen des Historischen Vereins für Niederbayern*, 18 (1874), p. 85.

89. *Gemeiner Regensb. chron.* 2, 189, 301, v. j. 1378, in GRIMM, *Deutsches Wörterbuch*, s.v. *kobern*.

90. *Die Stadtgesetze von Eger aus den Jahren 1352 – 1460* hg. von Ferdinand Khull, Graz, 1881, p. 11.

91. *Das Stadtrecht von Bern*, Aarau (Sammlung schweizerischer Rechtsquellen. 2. Abt. «Die Rechtsquellen des Kantons Bern»); Teil 1, Stadtrechte), I 174.

'polverella'<sup>92</sup>, *riemstechen* 'correggiola'<sup>93</sup> e i giochi 'sbagliati' coi dadi. In (39) la dittologia semi-sinonimica *spil und chofern* (dove *chofern* specifica il gioco su scommessa)<sup>94</sup> viene precisata elencando dadi, carte e bilie. In (40) viene citato un gioco di fortuna legato a scommesse (*kaufmanschaft*), *pregeln* (?), *koppeln* (?), *reiten auf freigen marcht* (altro gioco)<sup>95</sup>, insomma, vi ricadono i giochi con cui si possono perdere o scambiare denari « mit man gelt verspilen oder vertauschen mag ».

Altre attestazioni precisano il divieto con l'eccezione del gioco degli scacchi e del tric trac, come in (42) dove una prima lista vieta *spilon*, *toplön*, termine di origine bassotedesca per 'giocare a dadi'<sup>96</sup>, poi attestato nell'estensione semantica per 'giocare d'azzardo'<sup>97</sup> e *walen* 'giocare a bilie'<sup>98</sup>, precisando che il divieto vale notte e giorno; poi viene specificata l'eccezione degli scacchi e del tric trac – quindi sono puntualizzate due altre norme, vale a dire che le donne devono giocare tra di loro e infine se sorgono delle contestazioni non deve essere chiamata in causa la città, pena il pagamento di multa. Il particolare statuto dei giochi da tavolo ricorre in altri statuti, come quello di Ulm (1376, cfr. es. 43), e di

92. « Gioco mediev. che si fa con mucchietti di sabbia, o di crusca, e che consiste nel trovare monetine che vi sono state nascoste » M. MARRA, *Gli usi linguistici delle Prammatiche sanzioni del Viceregno spagnolo di Napoli*. Tesi di dottorato, Università degli Studi di Napoli Federico II, 2015, p. 226; cfr. anche A. PARENTI, *Parole e storie. Studi di etimologia italiana*, Firenze, 2012, p. 81.

93. Cfr. *Sammlung der Gesetze für das Erzherzogthum Oesterreich unter der Ens*, 12. Theil, Wien, 1835; « Riemstechen [... dürfte] das Einschnappen einer Feder oder eines Stachels in die Löcher eines von einer Rolle sich abwickelnden Riemens zur Grundlage. » (H. M. SCHUSTER. *Das Spiel, seine Entwicklung und Bedeutung im deutschen Recht*, Wien, 1878, p. 79). *riemstechen* doveva quindi consistere nel fare scattare a tempo una molla sotto una correggia che girava con grande velocità intorno a un cilindro. Vincera colui che riusciva a far entrare una punta della molla in uno dei tanti fori della correggia, così da farla fermare).

94. Cfr. GRIMM, *Deutsches Wörterbuch* cit. (nota 12), s.v. *kobern*.

95. Malgrado ricerche approfondite non sono riuscite a ottenere ulteriori informazioni su questi giochi.

96. Cfr. il *Vocabularius Theutonicus*, dizionario del XV sec. basso tedesco-latino, dove *ludere cum taxillis* è glossato *döbelen*, cfr. *Vocabularius Theutonicus online* <[http://www.uni-muenster.de/VocTheut/index\\_lat.html](http://www.uni-muenster.de/VocTheut/index_lat.html)>.

97. Cfr. GRIMM, *Deutsches Wörterbuch* cit. (nota 12), s.v. *toppeln*.

98. *Ibid.*, s.v. *walen*, 2â.

Weimar (1387). Qui viene da una parte espressamente sanzionato il gioco di fortuna denominato *kluft*<sup>99</sup>, prima con l'epiteto di *boze* 'cattivo, immorale', poi con la specificazione che il gioco non deve essere permesso a nessuno, nemmeno in casa propria, dall'altra invece si aggiunge che i *bretspele* si possono giocare.

(42) Es sol öch nieman spilon noch toplon, noch walen, noch enhain spil triben, weder tags, noch nahtes, es si denne allain schahzabel ald wurfzabel dü man doch nach fürzit nüt triben sol. öch mugent frôwan spilon mit enandern und gat da über enhain ainung, es sol öch nieman uff der Stat gan. dur spils, oder toplens, oder walons willen, swer den ainung bricht as dik so er ez tuot so git er .i. lib. an die Statt .iij. ß dem Schulthaizzen (1350)<sup>100</sup>.

(43) item das nieman in der stat spile denne recht pretspil (1376-1445)<sup>101</sup>.

(44) Ouch syn vnser hern dy rete vnde dy acht man von der gemeine ein worden dorch nuvz willen arm vnde riche, daz kein borger noch borgerkint spele sal. We dez besait wert, der sal gebe funf schillinge alzo dicke alze daz not gescheit, noch im sime huze spele lest, der wert sal dy selbe buze gebe alzo dicke dez noit gescheit. Ouch sunderlichen sal nimant daz boze spel spele laze nosh in sime huze, daz man nennet dy klufft, bretspel mag man wol spele (1387)<sup>102</sup>.

### 3. CONCLUSIONI

Con questa panoramica spero di aver dato un quadro del lessico del gioco nel medioevo tedesco, così come lo si può ricostruire sulla base di un'analisi incentrata sui lemmi *spil* e *spilen* e sulle co-occorrenze relative, con particolare attenzione alle collocazioni e alle strutture formulari. Dall'esame emergono anche dei problemi indissolubilmente legati alle ricerche di linguistica storica, e

99. Cfr. *Deutsches Rechtswörterbuch* cit. (nota 88), s.v. *klufft*: 'Glücksspiel'. Anche in questo caso, malgrado ricerche approfondite non sono riuscita a ottenere ulteriori informazioni su questi giochi.

100. *Stadtrecht von Diessenhofen*, Art. 133, in *Zeitschrift für noch ungedruckte Schweizerische Rechtsquellen*, 2 (1847), p. 25.

101. *Das Rote Buch der Stadt Ulm*, Art. 228, hg. von C. MOLLWO (« Württembergische Geschichtsquellen », VI), Stuttgart, 1905, p. 8.

102. *Auszüge aus einem weimarischen Stadtbuche des vierzehnten Jahrhunderts*; Art. 273, in *Rechtsdenkmale aus Thüringen*, ges. u. hg. von A. L. J. MICHELSEN, Jena, 1863, pp. 260-274.

cioè la dipendenza da fonti molto eterogenee, sia per quanto riguarda la distribuzione quantitativa nelle fasi temporali (qui p.es. le scarsissime attestazioni della fase *theudiska* rispetto alle numerose della fase successiva), sia relativamente ai generi testuali, nonché alla presenza non equilibrata nei repertori lessicografici. Le attestazioni dei divieti documentati negli statuti cittadini, che, sia pure posteriori e quindi ancorati a una società che è già molto diversa da quella cortese, aiutano a integrare il lessico del gioco con termini che difficilmente sono spuntati dal nulla, ma che sono stati evidentemente messi per iscritto (in volgare) solo quando sono maturate determinate condizioni socio-economiche. Tali attestazioni sono derivate da uno spoglio del *Deutsches Rechtswörterbuch*, mentre non sarebbero emerse se la mia ricerca si fosse limitata ai repertori lessicografici 'classici', visto che tali tipologie testuali di tipo pragmatico vi sono inserite ancora in modo insoddisfacente per un'analisi semantica a tutto tondo.

## Discussione sulla lezione Leonardi

FARINA: volevo proporre una riflessione sul fatto che, come si è visto nel corso del convegno, normalmente i nomi dei giochi non sono mai produttivi di verbi: non si dice “dadare” o “scaccare”, ma essi sono sempre accompagnati da un termine generale come *iocari*, *iocus*. Mi chiedevo se nel caso di *spiel* si verificassero delle eccezioni, e se esse fossero rilevanti.

LEONARDI: è indubitabile che i verbi che convogliano l'idea del 'gioco' abbiano una notevole rilevanza per verbalizzare le diverse attività di 'giocare a x', com'è stato sottolineato anche da Huiizinga in *Homo Ludens*, che riprende un'osservazione di Moriz Heyne nel suo *Deutsches Wörterbuch* per quanto riguarda le voci *Spiel* e *spielen*. In realtà nel latino tardo per 'giocare a dadi' è attestato, sia pure come forma estremamente sporadica, un tesserare per *tesseris ludere* (Du Cange, <http://ducange.enc.sorbonne.fr/TESSERARE>). Per la fase più antica delle lingue germaniche, probabilmente anche a causa delle attestazioni ridotte, non mi risultano attestati verbi denominali derivati da un nome di gioco x 'giocare a x', mentre, come già rapidamente schizzato nel corso della trattazione, nella fase media del tedesco abbiamo in effetti alcuni verbi di questo tipo: per 'giocare a dadi' *topelen*, *toppeln*, *doppeln*, già nel XIII sec. nelle prediche di Berthold von Regensburg nella collocazione *spiln* oder *toppeln* 'giocare o giocare a dadi' (*Lexer*, s.v. *topelen*; cfr. anche sopra, es. 42). Il termine, che è presente anche in frisone antico (varietà attestata tra il XIII e il XVI sec.) come *dobbela*, *doblia*, a partire dal XVI sec. verrà sostituito da *würfeln* 'giocare a dadi', denominale da *Würfel* 'dado' (cfr. *Deutsches Wörterbuch*, s.v. *würfeln*). Dal XV sec. è attestato anche il verbo denominale *kegelen*, *kegeln*, *kögel* per 'giocare a birilli' (per altro in questo caso preciso anche nel tedesco attuale non si userebbe con il sostantivo *Kegel* il verbo *spielen*, bensì *schieben* 'spingere, spostare'); anche nel glossario *Gemma gem-*

marum di Adam Siber già nell'edizione del 1512, a seguire pyramen glossato ein kegel, troviamo pyraminare reso kegelen. Negli esempi sopra troviamo ancora dei verbi denominali per nomi di giochi d'azzardo in (38), (39), (40) e (42).