

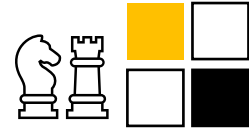


**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI UDINE**

hic sunt futura



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE**



Convegno dottorale

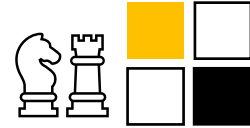
Università degli Studi di Udine - Università degli Studi di Trieste
Udine, 22-23-24 marzo 2023



Foto: Antonio Di Vilio

Faites vos jeux: **gioco e spazio nei testi e dei testi**

Parlare seriamente del gioco è un brutto modo per rovinare il gioco
(Fink, *Oasi del gioco*, p. 5)



CALL FOR PAPERS

Il 36° ciclo del Corso di Dottorato interateneo in Studi Linguistici e Letterari delle Università degli Studi di Udine e Trieste è lieto di annunciare il Convegno Dottorale «*Faites vos jeux*: gioco e spazio nei testi e dei testi» che si terrà i giorni **22-23-24 marzo 2023** presso l'Università di Udine.

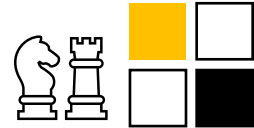
Il dibattito teorico che ruota intorno al tema del gioco ha radici profonde e un'evoluzione articolata, ma è indubbio che il Novecento fornisca un nuovo impulso a questi studi, registrando l'avvio di un profondo lavoro di teorizzazione sul gioco da diverse prospettive disciplinari (psicologia, sociologia, antropologia, estetica, filosofia, letteratura e linguistica). Qualunque sia l'approccio adottato, ad essere teorizzato preliminarmente è, nella maggioranza dei casi, il carattere delimitato del gioco, inteso anche in senso spaziale.

Nel primo classico in materia, *Homo ludens* (1939) di Johan Huizinga, a partire da una prospettiva primariamente antropologica, viene analizzato il legame tra gioco e spazio nelle diverse culture, sottolineando come il luogo del gioco sia, costitutivamente, un luogo 'altro' rispetto a quello del quotidiano: «l'arena, il tavolino da gioco, il cerchio magico, il tempio, la scena, lo schermo cinematografico, il tribunale, tutti sono per forma e funzione dei luoghi di gioco, cioè spazio delimitato, luoghi segregati, cinti, consacrati sui quali valgono proprie e speciali regole» (Huizinga 1973: 13-14).

Riacciandosi a queste premesse, Roger Caillois ne *I giochi e gli uomini* (1958) definisce l'attività ludica come un'occupazione separata dalla quotidianità, «circonscritta entro precisi limiti di spazio e tempo fissati in anticipo» (Caillois 1995: 26). A differenza di Huizinga, tuttavia, Caillois adotta una prospettiva pluralistica, passando dal concetto di 'gioco' a quello di 'giochi' (*agon, alea, mimicry, ilinx*), che possono degenerare quando avviene una contaminazione tra il mondo del gioco e il mondo reale – quando, dunque, vengono oltrepassati i limiti di tempo e spazio pattuiti (cfr. Caillois 1995: 61-74). Alle definizioni di Huizinga e Caillois si può accostare altresì quella proposta da Benveniste ne *Le jeu comme structure* (1947), dal momento che il linguista sottolinea come il carattere formale e regolato del gioco si svolga entro limiti e condizioni rigorose e che costituisca una totalità chiusa rispetto alla realtà (cfr. Benveniste 1947: 161).

Contemporaneamente a Caillois, anche Eugen Fink ragiona sul legame tra la sfera ludica e lo spazio, proponendo l'immagine de 'l'oasi del gioco'. Quando gioca, l'uomo si distanzia dalla propria inquieta quotidianità e viene catapultato in un'oasi di felicità (cfr. Fink 2008: 18-19), un «campo misterioso» (Fink 2008: 28) in cui non valgono più le tradizionali coordinate spazio-temporali e il confine tra mondo reale e immaginario viene continuamente rinegoziato, fino agli esiti della 'schizofrenia' del giocatore messa in evidenza da Rovatti (2008: XIII).

In epoca postmoderna il gioco accentua gli elementi di discontinuità, allineandosi alla frammentazione della società, del sapere, degli spazi e dei tempi. Come nota Sidoti (2007: 107) «i primi a cadere sono infatti i giochi che richiedono tempi dilatati, spazi aperti e ampi» e il gioco si adatta in modo pervasivo alla progressiva erosione delle frontiere spaziali: «se lo vediamo di meno è perché è onnipresente, o quasi» (Bartezzaghi 2001). Questa ridefinizione spaziale trova una sua applicazione, ad esempio, nei *digital games*, «[which] tend to replace linearity with nonlinear spatial organization» (Jenkins 2003: 121). La narrazione del gioco, dunque, abita la soglia tra uno spazio virtuale e uno fisico, tra i quali si innesca una vera e propria contaminazione (Jagoda 2018: 241).

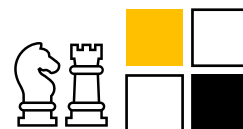


Lo scopo del convegno è pertanto quello di indagare e problematizzare il legame tra gioco e spazio secondo le prospettive e gli strumenti delle discipline letterarie, linguistiche, traduttologiche e filologiche. La premessa metodologica necessaria a tale scopo è quella di non considerare solo i giochi *nei* testi, ma anche i testi stessi come spazio di gioco. Quello del testo come spazio è, dopotutto, un accostamento ricorrente, come dimostrano le innumerevoli metafore spaziali: si pensi all'*inizio* e *fine* di un testo o anche a elementi di deissi testuale facenti riferimento alla collocazione delle sue parti (cfr. Merlini Barbaresi 2008: 217-219). Infatti, come ricorda Westphal, «se è vero che la scrittura scorre nel tempo, è anche vero che essa si estende sullo spazio della pagina» (Westphal 2009: 33). Saussure per primo, trattando la sua *chaîne phonétique* in termini temporali, sfrutta la geometria della linea con lo scopo di definirla formalmente, sostenendo che il disporsi in catena dei significanti acustici diventa evidente solo quando essi vengono rappresentati con la scrittura, quando cioè la linea spaziale dei segni grafici si sostituisce alla successione temporale (Saussure 1996: 88). Sulla stessa scia si colloca Lotman, che fra i tre criteri per definire un testo prevede la cosiddetta *otgraničennost'*, la «delimitazione», ossia il fatto che esso debba essere caratterizzato da un inizio e da una fine ben precisi (Lotman 1985: 67-68). A sfruttare una metafora spaziale è anche Genette (1989) che, analizzando la questione del paratesto, lo definisce 'soglia' del testo vero e proprio. È inoltre recente l'applicazione della paratestualità allo studio dei manoscritti (cfr. *inter alia* Ciotti - Lin 2016), ambito in cui i paratesti forniscono informazioni spaziali e temporali esplicite (per mezzo ad esempio di colophon, prefazione, postfazione) o implicite (accessibili tramite strumenti paleografici, codicologici). Infine, con l'avvento delle quanto più attuali riflessioni su ipertesto e multimodalità, il testo diventa spazio aperto, multidimensionale, in cui «tutto significa incessantemente e più volte» (Barthes 1973: 17).

A partire da questo orizzonte teorico che, pur muovendo da una prospettiva novecentesca, non intende in alcun modo limitare l'indagine agli studi di contemporaneistica, si incoraggiano proposte di abstract basate sulle seguenti linee di ricerca - da considerarsi comunque suggerimenti non esclusivi:

Letteratura, cinema e nuovi media:

- Rappresentazione di determinati spazi di gioco: sale da ballo, campi sportivi, palcoscenici, scacchiere, tavoli da gioco... (S. Zweig, *La novella degli scacchi*; D. DeLillo, *Underworld*; T. Landolfi, *L'eterna bisca*; F. Dostoevskij, *Il giocatore*; A.S. Puškin, *La dama di picche*; M. Aub, *Juego de Cartas*);
- Analisi dei rapporti tra l'individuo e lo spazio nel gioco mimetico e nella mascherata (P. de Marivaux, *Il gioco dell'amore e del caso*; A. Schnitzler, *Doppio sogno*, *Les Garçons et Guillaume, à table!* di G. Gallienne);
- Risemantizzazione degli oggetti e degli spazi di gioco nelle opere letterarie e nelle rappresentazioni teatrali (L. Pirandello, *Sei personaggi in cerca d'autore*; F. Mernissi, *Rêves de femmes : une enfance au harem*; *Dogville* di L. von Trier);
- La corte rinascimentale e barocca come spazio di gioco;
- Il testo letterario come spazio di gioco: la letteratura combinatoria (I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*; G. Perec, *La vita, istruzioni per l'uso*; R. Queneau, *Esercizi di stile*; L. Carroll, *The Game of Logic*; ma anche J. L. Borges, J. Cortázar, e J. Bergamín) e il cruciverba letterario (L. Sciascia, *Cruciverba*);
- Il gioco tra autore e lettore nel romanzo poliziesco (F. Dürrenmatt, *Il giudice e il suo boia*; P. Auster, *Città di vetro*; T. Pynchon, *L'incanto del lotto 49*);



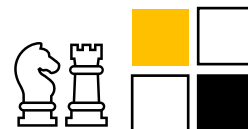
- Contaminazione e interazione tra mondo del gioco e mondo reale (*Free guy* di S. Levy; *Black Mirror* di C. Brooker);
- Il testo come spazio di invenzione ludica (Eschaton in D.F. Wallace, *Infinite Jest*; Quidditch in J.K. Rowling, *Harry Potter Saga*);
- Significati, implicazioni e spazi del caso e dell'azzardo (P. Auster, *La musica del caso*, *Destino cieco* di K. Kieślowski; *Il gioco del destino e della fantasia* di R. Hamaguchi).

Linguistica e traduttologia:

- I giochi linguistici all'interno dello spazio testuale;
- Riflessioni teoriche e analisi traduttologiche dei giochi linguistici nello spazio testuale, ad esempio in opere letterarie e audiovisive (cfr. *inter alia* Vandaele 2002);
- Il gioco nello spazio dell'apprendimento: la ludolinguistica;
- Il gioco nello spazio del digitale: la lingua dei videogiochi e dei *gamer* (anglicismi e tratti distintivi), traduzione e localizzazione di videogiochi;
- Metafore del gioco nelle negoziazioni o in altri spazi discorsivi;
- Lo spazio nel gioco (e relative problematiche traduttive): toponimi e altri riferimenti *culture-bound*, ad esempio in giochi da tavolo o digitali;
- *German vs American games*: differenti stili di gioco e conseguenze sul piano linguistico-testuale;
- L'azzardo nello spazio della traduzione: il *risk-taking* nel processo traduttivo (cfr. *inter alia* Pym 2015, 2020; Künzli 2004).

Filologia e medievistica:

- Lessico e semantica del 'gioco' (*plega* vs *gamen* in antico inglese o *ludus* vs *iocus* in latino);
- Rappresentazioni di gioco nello spazio del testo medievale: ad esempio, le *propositiones* o 'giochi matematici' di Alcuino; la gara di nuoto fra Breca e Beowulf; gioco e competizione in *Hemings þáttur Áslákssonar*;
- Il testo come spazio in cui si gioca tanto con il senso quanto con l'aspetto 'visibile' e/o fonico della lingua (*kenningar* o *heiti*, acrostici runici e crittografia runica, anagrammi, giochi di parole, *puns*, allitterazione, rima, formule e altri aspetti retorico-stilistici);
- Giochi 'intellettuali' nello spazio del testo: indovinelli ed enigmi;
- Aspetti di critica testuale: ad esempio, *interplay* fra autore e copista nella trasmissione dei testi;
- Giocare oltre i *confini* del testo: medievalismo (il 'neomedievale' o il Medioevo nella Popular Culture, ad esempio il gioco di ruolo *Dungeons & Dragons*, il Medioevo immaginario di *Game of Thrones*, gli indovinelli tra Bilbo e Gollum ne *Lo Hobbit* di J. R. R. Tolkien), *Digital Humanities* (si veda, ad esempio, l'articolo di Karen Arthur dal titolo *Playing the Editing Game with an Electronic Sir Gawain and the Green Knight*).



MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE:

Il convegno si terrà a Udine i giorni **22, 23 e 24 marzo 2023**.

Le lingue ufficiali del convegno saranno l'italiano e l'inglese.

Tutti gli interessati sono invitati a inviare, entro e non oltre il giorno ~~30 settembre 2022~~ **1 dicembre 2022**, una mail all'indirizzo giocoudine2023@gmail.com con un file pdf (nominato secondo il seguente schema: GiocoUdine_Cognome_TitoloIntervento) contenente:

- Nome, cognome, università di appartenenza, breve profilo biobibliografico (massimo 200 parole);
- Titolo della proposta dell'intervento;
- Area tematica in cui si inserirebbe la proposta (letteratura, cinema e nuovi media; linguistica e traduttologia; filologia e medievistica);
- Abstract, in italiano o inglese, della lunghezza massima di 250 parole, seguito dai riferimenti bibliografici essenziali (esclusi dal conteggio delle parole).

Il comitato organizzativo provvederà a comunicare entro il ~~16 novembre 2022~~ **12 dicembre 2022**, via e-mail, l'eventuale accettazione della proposta. In caso di accettazione, si invitano i partecipanti a preparare un intervento della durata massima di 20 minuti.

È prevista, previa revisione positiva degli elaborati scritti, la pubblicazione degli atti.

Comitato organizzativo:

Davide Belgradi
Erika Capovilla
Federica Di Giuseppe
Antonio Di Vilio
Elena Fogolin
Giorgia Lo Nigro
Giulia Pedrini

Comitato scientifico:

Sergia Adamo (Università di Trieste)
Leonardo Buonomo (Università di Trieste)
Nadine Celotti (Università di Trieste)
Silvia Contarini (Università di Udine)
Margherita De Michiel (Università di Trieste)
Alessio Decaria (Università di Udine)
Alessandra Ferraro (Università di Udine)
Neil Anthony Harris (Università di Udine)
Renata Londero (Università di Udine)
Marella Magris (Università di Trieste)
Paolo Panizzo (Università di Trieste)
Elena Polledri (Università di Udine)
Federica Rocco (Università di Udine)
Francesca Todesco (Università di Udine)

Contatti:



giocoudine2023@gmail.com



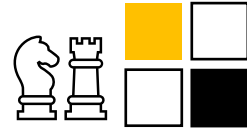
<https://sites.google.com/view/giocoudine2023>



[faitesvosjeux.uniud](https://www.facebook.com/faitesvosjeux.uniud)

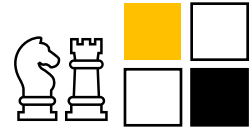


[faitesvosjeux_uniud](https://www.instagram.com/faitesvosjeux_uniud)

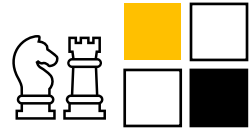


BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Abrahams, Roger D. (1972), "The literary study of the riddle", in *Texas Studies in Literature and Language*, 14(1), pp. 177-197.
- Arthur, Karen (1998), "Playing the editing game with an electronic Sir Gawain and the Green Knight", in *Exemplaria*, 10(1), pp. 69-96.
- Bartezzaghi, Stefano (2001), "I diritti dell'Homo Ludens", in *La Repubblica*, 6 gennaio 2001 (da: <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2001/01/06/diritti-dell-homo-ludens.html>; ultimo accesso 10/04/2022).
- Bartezzaghi, Stefano (2004), *Incontri con la Sfinge. Nuove lezioni di enigmistica*, Torino, Einaudi.
- Bartezzaghi, Stefano (2008), "Il gioco infinito. Forme, linguaggi, sconfinamenti, patologie", in *Aut Aut*, 337, pp. 3-21.
- Bartezzaghi, Stefano (2016), *La ludoteca di Babele. Dal dado ai social network, a che gioco stiamo giocando*, Torino, De Agostini/Utet.
- Bartezzaghi, Stefano (2017), *Parole in gioco. Per una semiotica del gioco linguistico*, Firenze/Milano, Bompiani.
- Battaglia, Marco (2014), "Óðins nǫfn. Gli epiteti di Odino nelle þulur dell'Edda di Snorri Sturluson", in *Il Nome del Testo. Rivista Letteraria di Onomastica Letteraria*, 16, pp. 247-260.
- Battaglia, Marco (2021), *Snorri Sturluson : Edda*, Sesto San Giovanni, Meltemi.
- Barthes, Roland (1973), *S/Z* [1970], Torino, Einaudi, trad. di L. Lonzi.
- Benveniste, Émile (1947), "Le jeu comme structure", in *Deucalion. Cahiers de philosophie* 2, pp. 161-167.
- Birkett, Tom (2017), *Reading the Runes in Old English and Old Norse Poetry*, London/New York, Routledge.
- Caillois, Roger (1995), *I giochi e gli uomini* [1958], Milano, Bompiani, a cura di P. A. Rovatti [tit. orig. *Les jeux et les hommes*].
- Caïra, Olivier (2007), *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions.
- Caïra, Olivier (2019), "Jusqu'où on peut changer le monde", in André, D. - Quadrat, A. (dir.), *Le Jeu de rôle sur table, un laboratoire de l'imaginaire*, Paris, Classiques Garnier, pp. 199-212.
- Cambi, Franco (2007), "Il gioco nella modernità: le prassi e le teorie", in Cambi, F. - Staccioli, G. (a cura di), *Il gioco in occidente. Storia, teorie, pratiche*, Roma, Armando, pp. 49-61.
- Centro Italiano di Studi sull'Alto Medioevo (2017), *Il Gioco nella società e nella cultura dell'Alto Medioevo*, 2 volumi, Spoleto, Presso la Sede del Centro.
- Ciotti, Giovanni - Lin, Hang (2016), *Tracing Manuscripts in Time and Space through Paratexts* (Studies in Manuscript Cultures 7), Berlin/Boston, de Gruyter.
- D'Arcens, Louise (2016), *The Cambridge Companion to Medievalism*, Cambridge, Cambridge University Press.



- Dal Lago, Alessandro-Rovatti Pier Aldo (1993), *Per gioco. Piccolo manuale dell'esperienza ludica*, Milano, Cortina.
- Dewa, Roberta (1995), "The runic riddles of the Exeter Book: language games and Anglo-Saxon scholarship", in *Nottingham Medieval Studies*, 39, pp. 26-36.
- Duprat, Anne, *et. al.* (2021), *Le Projet Asterion – prototype de jeu narratif en ligne*. 2021, <https://lestreilles.hypotheses.org/4425>.
- Fink, Eugen (2008), *Oasi del gioco* [1957], Milano, Cortina, a cura di A. Calligaris [tit. orig. *Oase des Glücks*].
- Genette, Gérard (1989), *Soglie. I dintorni del testo* [1987], Torino, Einaudi, trad. di C. M. Cederna [tit. orig. *Seuils*].
- Henry, Jenkins (2003), "Game design as narrative architecture", in Wardrip-Fruin, N. - Harrigan, P. (a cura di), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge (MA), MIT Press, p. 121.
- Huizinga, Johan (1973), *Homo ludens* [1939], Torino, Einaudi, a cura di U. Eco.
- Kendrick, Laura (2009), "Games medievalists play: how to make earnest of game and still enjoy it", in *New Literary History*, 40(1), pp. 43-61.
- Jagoda, Patrick (2018), "Digital games and narrative", in Garrett, M. (a cura di), *The Cambridge Companion to Narrative Theory* (Cambridge Companions to Literature), Cambridge, Cambridge University Press, pp. 231-247.
- Künzli, Alexander (2004), "Risk taking: trainee translators vs professional translators. A case study", in *The Journal of Specialised Translation*, 2, pp. 34-49.
- Lotman, Jurij M. (1985), *La struttura del testo poetico* [1970], Milano, Mursia, trad. di E. Bazzarelli, E. Klein e G. Schiaffino [tit. orig. *Struktura chudožestvennogo teksta*].
- Merlini Barbaresi, Lavinia (2008), "Il tempo dello spazio testuale", in Arduini, P. - Audano, S. - Borghini, A. - Cavarzere, A. - Mazzoli, G. - Paduano, G. - Russo, A. (a cura di), *Studi Offerti ad Alessandro Perutelli*, Roma, Aracne Editrice, pp. 217-226.
- Morales Benito, Lidia (2022) (a cura di), *La letteratura lúdica latinoamericana* (Cuadernos del CIHLA), 36.
- Niles, J. D. (2006), *Old English Enigmatic Poems and the Play of Texts*, Turnhout, Brepols.
- Orchard, Andy (2021a), *The Old English and Anglo-Latin Riddle Tradition*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Orchard, Andy (2021b), *A Commentary on the Old English and Anglo-Latin Riddle Tradition*, Cambridge (MA), Harvard University Press.
- Pym, Anthony (2015), "Translating as risk management", in *Journal of Pragmatics*, 85, pp. 67-80.
- Pym, Anthony (2020), "Translation, risk management and cognition", in Alves, F. - Jakobsen, A. L. (a cura di), *The Routledge Handbook of Translation and Cognition*, London, Routledge, pp. 445-458.
- Rovatti, Pier Aldo (2008), "Prefazione", in *Oasi del gioco* [1957], Milano, Cortina, a cura di A. Calligaris, pp. VII-XV.



- Ryan, Marie-Laurie (1998), “The text as world versus the text as game: possible worlds semantics and postmodern theory”, in *Journal of Literary Semantics*, 27(3), pp. 137-163.
- Saussure, Ferdinand de (1996), *Corso di Linguistica Generale* [1916], Bari, Edizioni Laterza, a cura di T. De Mauro [tit. orig. *Cours de Linguistique Générale*].
- Schiller, Friedrich (2007), *L'educazione estetica dell'uomo: una serie di lettere* [1795], Milano, Bompiani, trad. di G. Boffi [tit. orig. *Über die ästhetische Erziehung des Menschen. In einer Reihe von Briefen*].
- Sidoti, Beniamino (2007), “Gioco e lucidità nel postmoderno”, in Cambi, F. (a cura di), *Il Gioco in Occidente: Storia, teorie e pratiche*, Roma, Armando, pp. 100-113.
- Stanley, Eric Gerald (2001a), “Playing upon words I”, in *Neuphilologische Mitteilungen*, 102(3), pp. 339-356.
- Stanley, Eric Gerald (2001b), “Playing upon words II”, in *Neuphilologische Mitteilungen*, 102(4), pp. 451-468.
- Vandaele, Jeroen (2002) (a cura di), *Translating Humour*, London, Routledge.
- Westphal, Bertand (2009), *Geocritica. Reale Finzione Spazio* [2007], Roma, Armando, a cura di M. Guglielmi, trad. di L. Flabbi [tit. orig. *La Géocritique. Réel, Fiction, Espace*].