

Sezione | Section 8

**Declinazioni giocose:**

***Il giardino delle piante magiche***

**Playing with Herbs and Plants:**

***The Garden of Magic Plants***

Each epoch has its own games through which one can understand the spirit of the times in which they were devised.

In the last showcase were displayed a game published in Milan in 1831, *Il giuoco dei fiori ossia Alfabeto simbolico* (The Flower Game or Symbolic Alphabet), and a game created for this exhibition, *The Garden of Magic Plants*. The subject is the same, the flora quite distinct.

The *Symbolic Alphabet*, the only copy of the game thus far found in Italian libraries, uses 25 lithographically illustrated cards to teach children the alphabet by featuring a flower/plant name for each letter. Each flower is associated with a symbolic meaning – a human quality or (more often) a flaw – written in larger characters than the name of the plant. The moralistic concern is preponderant, over and above the laudable intent to delight children as they learn both the alphabet and the shapes of the most common flowers.

*The Garden of Magic Plants* is the result of the collaboration of four individuals who have spent their weekends together over several months, devising a journey through plants and their properties. The intention was to bring flora back to being *materia medica* – and not only that. We selected 95 plants, all of which have some medicinal properties, but otherwise are variously edible, or ornamental, or fragrant, or poisonous, or melliferous. Bees play a special role in the game because of their indispensable function in our ecosystem. It is a game that intends to recover in a light-hearted way a closeness with nature that half a millennium ago, as we have seen, was much more common – a closeness that needs to be cultivated now more than ever.

Most of the 63 squares are taken from a 1565 edition of Pietro Andrea Mattioli's *Commentarii* to Dioscorides. The aim is for players to accumulate cards for creating their own gardens and, in doing so, to learn about some of the properties of the plants they are gathering.

Ogni epoca ha i propri giochi, che permettono di leggere in filigrana il tempo in cui sono stati ideati.

Nell'ultima vetrina sono stati esposti un gioco pubblicato a Milano nel 1831, *Il giuoco dei fiori ossia Alfabeto simbolico*, e un gioco ideato in occasione di questa esposizione, *Il giardino delle piante magiche*. Il soggetto è il medesimo, la flora, ma la declinazione è assai diversa.

L'*Alfabeto simbolico*, unico esemplare ad ora censito nelle biblioteche italiane, utilizza 25 carte illustrate a litografia per insegnare ai bambini a memorizzare la lettera dell'alfabeto che è l'iniziale del nome comune del fiore. A ogni fiore è associato un significato simbolico – una qualità umana o (più spesso) un difetto –, scritto a caratteri più grandi del nome della pianta. È preponderante la preoccupazione moralistica, al di là del lodevole intento di insegnare diletstando sia l'alfabeto che le fogge dei fiori più comuni.

*Il giardino delle piante magiche* è frutto della collaborazione di quattro persone che hanno impegnato per qualche mese i loro fine settimana per ideare e realizzare un percorso fra piante e relative virtù. L'intento era di riportare la flora a essere *materia medica* – e non solo. Abbiamo selezionato 95 piante che, oltre a possedere tutte qualche proprietà medicinale, possono di volta in volta essere edibili, ornamentali, profumate, velenose, oppure mellifere. Alle api è dato un ruolo speciale, perché indispensabili al nostro ecosistema. È un gioco che vuol recuperare con leggerezza una vicinanza con la natura che mezzo millennio fa, come si è visto, era molto più comune. Una vicinanza che bisogna coltivare ora più che mai.

La maggior parte delle caselle è tratta da un'edizione del 1565 dei *Commentarii* a Dioscoride di Pietro Andrea Mattioli. Scopo del gioco è che ciascun giocatore accumuli carte per realizzare il proprio giardino e nel farlo inizi a conoscere alcune delle molteplici proprietà delle piante che viene raccogliendo.



**8.1**

**BNM, 172.D.190**

*Gioco dei fiori ovvero Alfabeto simbolico*, [Milano | Milan: Fratelli Bettalli, 1831]

Il luogo di pubblicazione e il nome dell'editore si ricavano dall'*Elenco delle opere stampate e pubbl. in Milano e nelle provincie Lombarde nell'anno 1831*. Al nr. 1791 è indicato il gioco, che costava 4 lire.

Place of publication and publisher are mentioned in the *Elenco delle opere stampate e pubbl. in Milano e nelle provincie Lombarde nell'anno 1831*. No. 1791 shows the game, which cost 4 lire.

## 8.2

*Il giardino delle piante magiche: un gioco alla scoperta delle virtù delle piante*, Venezia | Venice, La Stamperia, 2023

Prototipo di gioco da tavolo, ideato e realizzato da Sabrina Minuzzi, Elena Seghetti, Roberto Mazzetto, Orsola Braides. La maggior parte delle illustrazioni utilizzate nel gioco sono state tratte dalle silografie di Pietro Andrea Mattioli, *Commentarii in sex libros Pedacii Dioscoridis Anazarbei de medica materia* (Venetiis: ex officina Valgrisiana, 1565, folio), dall'esemplare acquerellato conservato presso la biblioteca universitaria dell'Orto botanico di Pavia. Piante ivi mancanti (perché provenienti dal Nuovo Mondo o per altri motivi) sono state riprese dalle silografie del *Trattato di Christoforo Acosta africano medico, & chirurgo della historia, natura, et virtù delle droghe medicinali, & altri semplici rarissimi, che vengono portati dalle Indie orientali in Europa* (In Venetia, presso Francesco Ziletti, 1585, 4°); più raramente dall'edizione di Leonhart Fuchs, *De historia stirpium commentarii insignes* (Basileae: in Officina Isingriniana, 1542, folio).

Le incisioni delle caselle di partenza e di arrivo raffigurano la vignetta calcografica di Girolamo Porro che è sul frontespizio della prima guida dell'Orto botanico di Padova, realizzata da Giacomo Cortuso nel 1591: *L'Horto de i semplici di Padoua* (In Venetia: appresso Girolamo Porro, 8°).

Le otto aiuole del giardino centrale riproducono l'antiporta del 1608 premissa all'opera di farmacopea del medico Jean de Renou, *Institutionum pharmaceuticarum libri quinque* (Parisiis: apud viduam Gulielmi de la Noue et Dionys. de la Noue, via Iacobaea sub signo nominis Iesu, 4°).

Prototype board game, designed and realised by Sabrina Minuzzi, Elena Seghetti, Roberto Mazzetto, Orsola Braides. Most of the illustrations used in the game have been taken from the woodcuts of Pietro Andrea Mattioli, *Commentarii in sex libros Pedacii Dioscoridis Anazarbei de medica materia* (Venetiis: ex officina Valgrisiana, 1565, folio), from the watercolour copy kept in the university library of the Botanical Garden of Pavia. Plants missing there (either because they came from the New World or for other reasons) are taken from the woodcuts in the *Trattato di Christoforo Acosta africano medico, & chirurgo della historia, natura, et virtù delle droghe medicinali, & altri semplici rarissimi, che vengono portati dalle Indie orientali in Europa* (In Venetia: presso Francesco Ziletti, 1585, 4°); more rarely from the edition by Leonhart Fuchs, *De historia stirpium commentarii insignes* (Basileae: in Officina Isingriniana, 1542, folio).

The engravings of the starting and finishing boxes depict Girolamo Porro's chalcographic vignette that is on the frontispiece of the first guide to the Botanical Garden of Padua, made by Giacomo Cortuso in 1591: *L'Horto de i semplici di Padoua* (In Venetia: appresso Girolamo Porro, 8°).

The eight flowerbeds in the central garden reproduce the 1608 frontispiece to the pharmacopoeia work by physician Jean de Renou, *Institutionum pharmaceuticarum libri quinque* (Parisiis: apud viduam Gulielmi de la Noue et Dionys. de la Noue, via Iacobaea sub signo nominis Iesu, 4°).





8.2b







