

AIO

*Ai miei genitori*

# Cura ut valeas

Nel corpo e nello spirito

*a cura di*

Valentina Caminneci

*Prefazione di*

Elisa Chiara Portale

*Contributi di*

Angela Bellia

Valentina Cali

Luigi Calìo

Valentina Caminneci

Rita Ferlisi

Antonino Frenda

Paola Giarratana

Claudia Lambrugo

Monica Livadiotti

Donatella Mangione

Maria Carmelina Mecca

Maria Concetta Parello

Domenico Romano





Aracne editrice

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

Copyright © MMXVIII  
Giacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

[www.giacchinoonoratieditore.it](http://www.giacchinoonoratieditore.it)  
[info@giacchinoonoratieditore.it](mailto:info@giacchinoonoratieditore.it)

via Vittorio Veneto, 20  
00020 Canterano (RM)  
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-1386-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: settembre 2018

Copertina e impaginazione di Enzo Cucchiara

Il curatore e l'editore rimangono a disposizione  
degli aventi diritto che non è stato possibile contattare

## Indice

- 7 *Prefazione*  
di Elisa Chiara Portale

### Parte I *Paideia e scienza della salute*

- 13 “Dal giorno viene la notte, dal bambino viene l’adulto” *Ludus* infantile e  
*paideia* nel mondo classico  
*Claudia Lambrugo*
- 45 Il ginnasio alla luce del dato archeologico  
*Monica Livadiotti*
- 73 Il Ginnasio di Agrigento  
*Maria Concetta Parello*
- 91 Sviluppo urbano e prassi medica nella Grecia Classica  
*Luigi Calìò*

### Parte II *In corpore sano*

- 119 Eroica Armonia. L’Atleta e lo Sport nella Storia dell’Arte tra simbolo  
e classicità  
*Rita Ferlisi*
- 161 Sport al Museo  
*Donatella Mangione*
- 189 Musica e sport dei Greci d’Occidente: il caso di *Akragas*  
*Angela Bellia*

Parte III  
***Salus per aquam***

- 211 L'edificio termale di Vito Soldano (Agrigento). Una rilettura del monumento  
*Domenico Romano*
- 231 *Chiare, fresche et dolci acque*. Simbologia dell'acqua e iconografia  
dei bagnanti dal Rinascimento al Contemporaneo  
*Rita Ferlisi*

Parte IV  
***Salus donum Dei***

- 281 Terapia e taumaturgia nel culto di Asclepio  
*Valentina Cali*
- 295 Metodi per soccorrere “li Naufragati” attraverso documenti d'archivio del  
XVIII secolo.  
*Paola Giarratana Maria Carmelina Mecca*
- 301 Feste santi e guarigioni nell'agrigentino  
*Antonino Frenda*
- 315 Conclusioni. *Cura ut valeas*  
*Valentina Caminneci*

## Prefazione

ELISA CHIARA PORTALE

Il volume *Cura ut valeas* vede la luce grazie all'impulso di Valentina Caminneci, tenace animatrice di una serie di iniziative volte a raccordare il mondo dei Beni culturali, la Scuola e l'Università, che riconoscono e valorizzano nella formazione degli insegnanti e delle giovani generazioni il ganglio fondamentale per il mantenimento di una relazione virtuosa tra le eredità culturali e valoriali del passato e le prospettive e lo sviluppo armonico della società odierna verso il futuro: un futuro da guardare con consapevolezza e, soprattutto, da costruire su robuste fondamenta di conoscenza.

Il soggetto scelto come filo conduttore della miscellanea, cui hanno contribuito autori di diversa estrazione, si presta assai bene a illustrare la complessità e la varietà di approcci ad un problema di interesse quanto mai attuale, come quello della salute, attorno al quale si è creata nella storia della cultura occidentale uno strutturato bagaglio di cognizioni e modelli, preoccupazioni e strategie di salvaguardia, ideali estetici e morali, comportamenti e cliché, leggibili attraverso le testimonianze stratificate nel nostro patrimonio culturale.

L'ampio *excursus* dei saggi raccolti, dalla Grecia arcaica alla Sicilia contemporanea, mette il lettore di fronte ad una casistica variegata di prodotti culturali che sono il correlato di valori, abitudini, conoscenze e credenze dei loro creatori e fruitori, rappresentando l'esito tangibile delle risposte adottate, in determinati momenti e contesti, ad esigenze individuali e collettive che ponevano al centro il benessere umano, la corretta estrinsecazione delle potenzialità del singolo in un contesto

sociale normato, l'esaltazione del valore morale insieme alla prestanza fisica (coniugati, in Grecia, in quel tutt'uno inscindibile che è la *kalokagathia*).

Il tema della *forma* fisica dei singoli e delle rispettive collettività di riferimento mostra in effetti, attraverso l'esplorazione delle "risposte" escogitate nei diversi contesti indagati, una serie embricata di implicazioni educative, mediche, estetiche, ludiche, simboliche, religiose e politico-urbanistiche. Tali risvolti sono icasticamente rappresentati dalle testimonianze materiali dei grandiosi complessi ginnasiali ellenistici (esaminati nel contributo di M. Livadiotti, incentrato prevalentemente sui monumentali esempi dell'isola di Kos, e in quello di C. Parello dedicato al ginnasio di Agrigento) e degli edifici termali diffusi fin nei comprensori interni della Sicilia tardoantica (il caso delle terme di Vito Soldano viene qui presentato da D. Romano), ma anche dalla struttura degli impianti urbani delle città greche, letti da L. Caliò in relazione al processo di definizione e sviluppo della scienza medica e di cognizioni di ecologia. Un ruolo documentale rilevante spetta ovviamente alle immagini: da quelle "d'obbligo" in ogni trattazione sullo sport nell'antichità, quali i vasi attici, presentati qui da D. Mangione e A. Bellia con focalizzazione sul contesto agrigentino; alle rielaborazioni nell'arte medievale, moderna e contemporanea dei temi legati allo sport e al bagno, quanto mai ricchi di valenze simboliche e ideologiche, di cui R. Ferlisi evidenzia il perpetuarsi o il riformularsi nelle varie epoche, in aderenza all'ideologia e alla cultura coeva; fino ai "giocattoli e trastulli", letti da C. Lambrugo quale strumento della veicolazione di valori culturali e sociali attraverso la pratica ludica o l'espressione simbolica della stessa. Un ulteriore punto di osservazione concerne le testimonianze materiali e immateriali relative al culto e alle pratiche salutari, che si tratti della fenomenologia dei santuari greco-romani del dio medico Asclepio (nel contributo di V. Cali) o delle modalità di soccorso degli annegati nel '700 (oggetto del contributo di M.C. Mecca) ovvero delle tradizioni etno-antropologiche connesse alla venerazione e alle prerogative dei santi guaritori (esaminate da A. Frenda). In un momento in cui manipolazione delle informazioni e sovrastrutture ideologiche alimentano polemiche su questioni basilari della tutela della salute, dall'obbligo delle vaccinazioni al diritto a cure rispettose della dignità del paziente, come ricorda la Curatrice in

epilogo al volume, appare davvero “salutare” una riappropriazione di consapevolezza sul valore e sui caposaldi dell’equilibrio fra educazione e benessere fisico e spirituale, da recuperare e preservare quale parte integrante della cultura occidentale, ed in definitiva sulla dimensione culturale, nel senso più ampio e pregnante, della salute come della nozione di corpo (e di corpo sociale) sano e “bello”.



PARTE I  
*PAIDEIA* E SCIENZA DELLA SALUTE



“Dal giorno viene la notte, dal bambino viene l’adulto”<sup>1</sup>  
*Ludus infantile e paideia nel mondo classico*

CLAUDIA LAMBRUGO

**Abstract**

Il contributo analizza, attraverso alcuni esempi specifici, la funzione educativa e formativa svolta dal gioco e dai giocattoli nel mondo classico. La pratica ludica si profila infatti come fondamentale elemento di costruzione dell’infanzia e potente strumento di guida, ben monitorata da parte dell’adulto, nella crescita sociale e culturale di un sub-adulto; il bimbo greco e romano cioè si trova inconsapevolmente a giocare con manufatti o secondo regole appositamente create dai grandi allo scopo di veicolare un messaggio di formazione che sia coerente con le norme che la comunità si è imposta e con le aspettative sui futuri ruoli che i bambini saranno chiamati a rivestire. Il valore paideutico del gioco è dunque da intendersi in riferimento alla formazione in generale, ma anche al contenuto specifico dell’iter formativo.

*The paper, through some specific examples, focuses on the educational role played by game and toys in the Classical world. The ludus is actually emerging more and more clearly as a powerful means of construction of children’s social and cultural growth in a way well-monitored by the adults; namely in the Greek and Roman world the child quite often plays with artefacts or according to rules created by the adults who aim to communicate a specific message consistent with the standards of the community and the expectations of future roles children are expected to play.*

**1. Il ludus infantile: uno strumento importante per l’*Archaeology of Children***

Gli studi sull’infanzia nel mondo antico, e classico nella fattispecie, sono di genesi relativamente recente; non v’è dubbio tuttavia che l’interesse per questa tematica ha conosciuto negli ultimi anni una

---

<sup>1</sup> Aristotele, *Generazione degli animali*, 724a.



Fig. 1

accelerazione decisa e fruttuosa<sup>2</sup>. In altre sedi è stato ben spiegato<sup>3</sup> come la ricerca sull'universo infantile nelle passate culture, declinata in aspetti storici, artistici, pedagogici e altri ancora, abbia tratto spunto, quasi inconsapevolmente, negli anni Sessanta del secolo scorso dal pionieristico saggio di Philippe Ariès, comparso in Italia con il titolo di *Padri e figli nell'Europa medievale e moderna* (1968), saggio teso

<sup>2</sup> Si vedano le sintesi di NEILS, OAKLEY 2003; BEAUMONT 2012, pp. 3-14; EVANS GRUBBS, PARKIN 2013; valgano a dimostrazione puramente esemplificativa dell'ormai abbondante bibliografia sull'argomento dopo GOLDEN 1990: *Invisible People* 1997; *Material Culture* 2000; *Enfances* 2001; *Coming of Age* 2003; *Children and Society* 2007; *Constructions of Childhood* 2007; BEAUMONT 2012; *Childhood and Education* 2013; *Bambini del Mediterraneo antico* 2014; *Children, Spaces and Identity* 2015 (e altri volumi della *Childhood in the Past Monograph Series*); DASEN 2015a con recensione in LAMBRUGO 2015c; per l'archeologia funeraria infantile si vedano gli atti dei convegni SCOTT 1999; *EMA* I-III. Si segnala infine: CRAWFORD, HADLEY, SHEPHERD (c.d.s.).

<sup>3</sup> BECCHI, JULIA 1996; NEILS, OAKLEY 2003, p. 2; BEAUMONT 2012, pp. 7-9; EVANS GRUBBS, PARKIN 2013.

a dimostrare (ma non sempre con valide argomentazioni) come non si possa parlare di un “sentimento dell’infanzia”, quindi di una reale consapevolezza delle peculiarità dei bambini, prima della fine del Medioevo<sup>4</sup>. Nel corso degli anni Ottanta poi è la *Gender Archaeology* a fungere da concreto e stimolante pungolo per un costante ampliamento delle ricerche sulle identità di genere e di età, ossia sulle ragioni e sui meccanismi culturali che portano una determinata società a fissare modelli comportamentali che ritiene adeguati a certe classi di età (neonati, bambini, adolescenti ecc.) o divisioni di genere (donne, uomini). Nell’ambito dell’*Archaeology of Children*, che nasce in sostanza come dilatazione del campo di indagine della *Gender Archaeology*<sup>5</sup>, proprio il gioco (come pratica di mimesi, abilità e ruolo) e i giocattoli (come manufatti) si sono rivelati strumenti assai efficaci per l’indagine sull’infante, sia quando l’evidenza ludica in questione, materiale o immateriale, sia riferita a un mondo infantile separato, creato cioè dal bambino per sé solo o al più per interagire con altri bambini, sia quando al contrario sia legata a un mondo immaginato dall’adulto per il bambino, che dunque gioca con manufatti e regole che l’adulto ha pensato per lui. I confini tra i due mondi - come vedremo - non hanno sempre linee di demarcazione così nette<sup>6</sup>.

## 2. Dai giochi del piccolo Luigi ad oggi: breve storia degli studi sul *ludus* nell’antichità

Già Ariès aveva pienamente compreso l’importanza del gioco come strumento di indagine sull’universo infantile, tant’è che riteneva che uno degli indizi centrali a riprova di un’assoluta mancanza di “sentimento dell’infanzia” prima del Quattrocento fosse proprio l’assenza di giochi specifici per bambini, quindi ideati appositamente per loro; a suo dire, gli infanti, appena in grado di reggersi sulle gambe, sarebbero stati coinvolti in passatempo e intrattenimenti da adulti, senza alcun riguardo

<sup>4</sup> P. ARIÈS, *L’enfant et la vie familiale sous l’Ancien Régime*, Paris 1960; ma nel testo ci si riferirà a ARIÈS (1968) 1999; un’analisi dell’impatto del saggio sugli studi dell’infanzia, con pregi e limiti, in BECCHI, JULIA 1996.

<sup>5</sup> Sulla *Gender Archaeology* cfr. CHIESA 2012, pp. 67-72; cfr. anche LAMBRUGO, c.d.s.

<sup>6</sup> LILLEHAMMER 2015.

per la differente sensibilità<sup>7</sup>. Celebre in proposito nel lavoro di Ariès è l'acuta analisi del diario di Jean Heróard, medico di corte del piccolo Luigi (fig. 1), futuro Luigi XIII di Francia (1601-1643)<sup>8</sup>. Il diario è un documento eccezionale in quanto per una volta ha quale oggetto proprio il bambino, le cure che gli sono rivolte, annotate dal medico con dovizia di particolari, i progressi di apprendimento, i capricci e le crisi colleriche. Apprendiamo così che all'inizio del Seicento il bambino più curato del regno di Francia conosce il suo primo bagno solo nell'agosto 1608, quando ha quasi sette anni (e in effetti la cattiva igiene corporale è causa di continue affezioni cutanee di cui il piccolo Luigi soffre!); alla stessa età però il delfino è un danzatore provetto, ha un precoce gusto per la musica, cavalca con abilità e partecipa a battute di caccia. Non solo: fin da piccolo gli adulti della sua famiglia (una

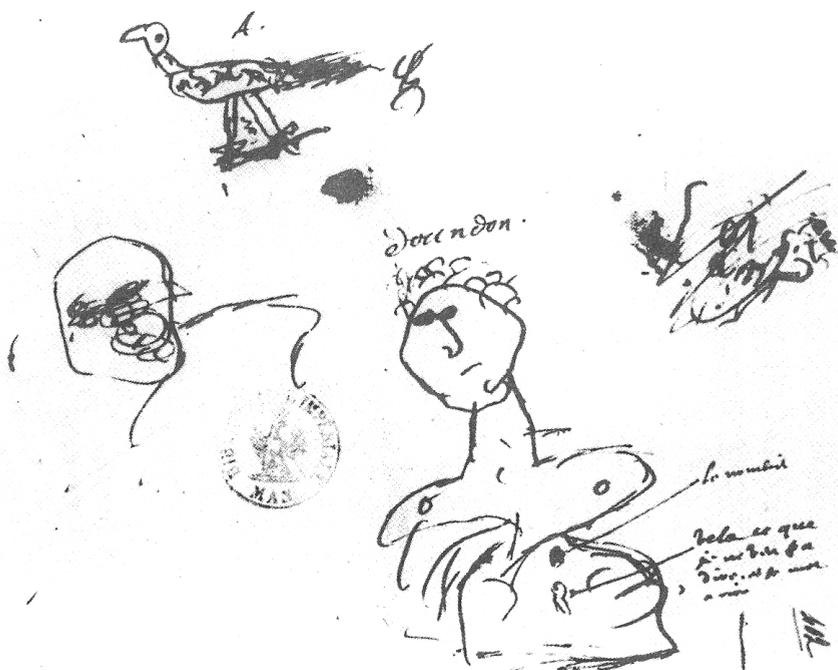


Fig. 2

<sup>7</sup> ARIÈS (1968) 1999, pp. 67-112.

<sup>8</sup> J. HÉROARD, *Journal sur l'enfance et la jeunesse de Louis XIII (1601-1628)*; vedi anche il commento in *Segni d'infanzia* 1991.

famiglia molto ‘allargata’, composta dall’incombente padre Enrico IV con le sue amanti; dalla madre, Maria de’ Medici, quasi completamente assente, perché presa da almeno cinque successive gravidanze; una prima moglie di Enrico IV, Margherita di Valois; infine nutrici e governanti del delfino) lo coinvolgono o lasciano che assista a giochi licenziosi, scherzi grossolani e gesti indecenti, con una noncuranza che oggi giudicheremmo più che sbalorditiva<sup>9</sup>. Non ci meraviglia allora che un disegno del piccolo Luigi, datato 10 agosto 1607, mostri la nutrice nuda con seni e sesso bene in evidenza (fig. 2).

Ben prima di Ariès però, l’attenzione per i manufatti da gioco usati dagli infanti aveva avuto una curiosa espressione tra XVIII e XIX secolo nei colti interessi collezionistici di alcuni eruditi personaggi, i quali si trovarono a raccogliere antichi giocattoli, non tanto perché fossero interessati alla dimensione semantica dell’oggetto, bensì perché attirati dalla curiosità di certi reperti che potevano non sfigurare nelle loro

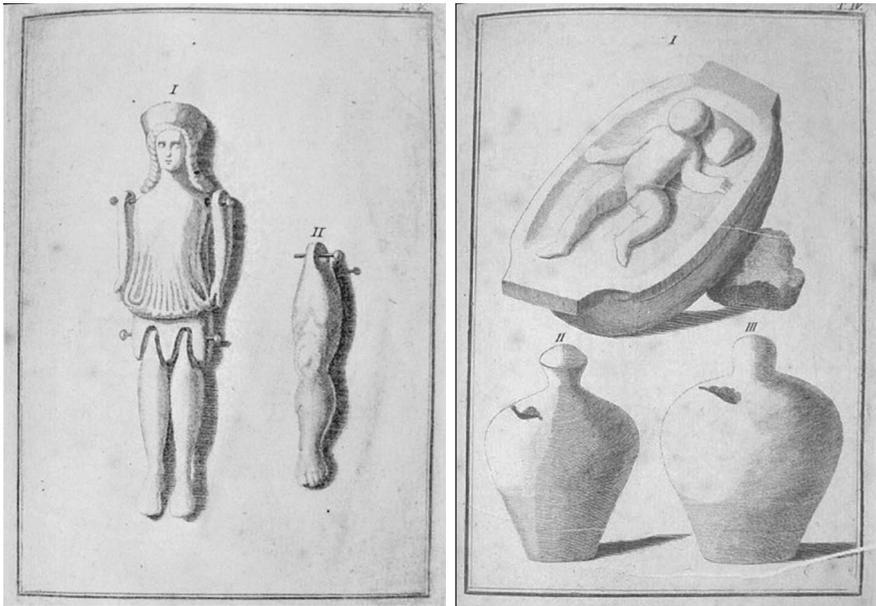


Fig. 3

<sup>9</sup> ARIÈS (1968) 1999, p. 113 ss.; analisi e commento in JULIA 1996, pp. 289-311.

ricche collezioni di antichità. È il caso del Principe di Biscari, al secolo Ignazio Vincenzo Paternò Castello (1719-1786)<sup>10</sup>, regio custode delle antichità della Sicilia orientale, che nel 1781 dà alle stampe un libricino intitolato *Ragionamento a Madama N.N. sopra gli antichi trastulli ed ornamenti de' bambini*; in esso, mentre recensisce alcuni pezzi della sua raccolta (fig. 3), dà anche prova di fine intuito nel collegarli alle successive fasi di crescita del bambino<sup>11</sup>.

Il *ludus* nelle sue più varieguate manifestazioni, dai giocattoli dei bambini al gioco da tavola degli adulti, dal gioco fisico della gara e dello sport agli spettacoli teatrali e circensi, è poi autentico *fil rouge* nella collezione archeologica di Giulio Sambon (1836-1921)<sup>12</sup>, confluita all'inizio del Novecento nelle raccolte del Museo Teatrale alla Scala di Milano<sup>13</sup>; la collezione è da qualche anno oggetto di un progetto di studio e valorizzazione da parte di un gruppo di ricerca dell'Università degli Studi di Milano, coordinato da chi scrive insieme a Fabrizio Slavazzi, in fruttuosa collaborazione con la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio di Milano<sup>14</sup>, e nell'ambito di un più vasto quadro di ricerca interdisciplinare sul *ludus* nel mondo antico, tra cultura materiale e immateriale<sup>15</sup>.

Data agli ultimi decenni un vivace fiorire di studi, mostre e riviste scientifiche dedicate alla ludicità<sup>16</sup> (non solo infantile) nel mondo

<sup>10</sup> SESTINI 1776; per i materiali della collezione Biscari vedi anche PAFUMI 2006; da ultimo con recente bibliografia MUSCOLINO 2015.

<sup>11</sup> Il libriccino è stato edito e commentato in STORONI MAZZOLANI 1980.

<sup>12</sup> Giulio Sambon (1836-1921) fu mercante d'arte, collezionista e studioso di numismatica; su Sambon vedi SLAVAZZI 2012.

<sup>13</sup> Sulla storia dell'acquisizione della collezione Sambon a Milano vedi CERESA MORI 2012 con altra bibliografia di riferimento.

<sup>14</sup> Sulla collezione Sambon e il progetto di studio e valorizzazione LAMBRUGO 2015a; per i materiali della collezione legati al *ludus* finora editi si vedano *Infanzia e gioco* 2012; LAMBRUGO 2013b; *Tra alea e agòn* 2015.

<sup>15</sup> Obiettivi e primi esiti in TORRE 2013; *Gioco e giochi* 2013; *Percorsi di ludicità* 2016.

<sup>16</sup> Per il termine "ludicità", un neologismo della lingua italiana, vedi G. ORTALLI, s.v. "Ludicità", in *Dizionario di Storia Treccani*, on line, dove si spiega che il termine è usato in riferimento a un sistema di comportamenti e fenomeni sociali che nel vivere quotidiano rappresentano la fase della distensione e dell'uscita dal tempo del lavoro e dell'impegno.

antico<sup>17</sup>, cui va l'indiscusso merito di aver recuperato alla sfera ben recintata degli studi di antichistica l'importanza e la 'serietà' del tema-gioco nel quadro della vita sociale e culturale di passate civiltà. In quest'ambito e con più specifico riferimento al mondo classico che è oggetto di questo contributo, dapprima i manufatti-giocattolo sono stati inquadrati con attenzione in griglie crono-tipologiche e dei giochi ci si è sforzati di comprendere il funzionamento e le regole, anche per il tramite di fonti letterarie, epigrafiche e iconografiche; quindi l'attenzione è progressivamente slittata dall'aspetto meramente classificatorio a quello contestuale e semantico: ci si è, cioè, via via concentrati sul significato culturale, identitario e sociale di un gioco/giocattolo in relazione specifica con il suo contesto di svolgimento e/o rinvenimento che il continuo arricchimento dei dati di scavo ha individuato più in santuari e tombe che non in abitato (come ci si sarebbe altrimenti aspettati), facendo sorgere il legittimo sospetto che nel mondo greco e romano il giocattolo, specialmente quello infantile, fosse qualcosa di più che un mero intrattenimento. È così emersa in modo via via più chiaro la funzione profondamente educativa e formativa svolta dal gioco (e dallo sport) nel mondo classico. La pratica ludica si profila cioè come fondamentale elemento di costruzione dell'infanzia, potente strumento di guida, ben monitorata da parte dell'adulto, nella crescita sociale e culturale di un sub-adulto che, inconsapevolmente, si trova a giocare con manufatti o secondo regole appositamente create dai grandi allo scopo di veicolare un messaggio di formazione che sia coerente con le

---

<sup>17</sup> Per la storia degli studi sulla ludicità si rimanda a ORTALLI 2011-2012; ORTALLI 2013. Le riviste scientifiche dedicate sono: l'italiana *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco* (giunta nel 2016 al fascicolo 19-20, 2013-2014); le tedesche e austriache *Nikephoros. Zeitschrift für Sport und Kultur im Altertum* (dal 1988); *Homo ludens. Der spielende Mensch*, cessata purtroppo nel 2000. Per i convegni si segnala che da qualche decennio al tema del gioco da tavola, inteso sia come gioco d'azzardo, sia come gioco di abilità e strategia, in ampia prospettiva temporale e interdisciplinare, vengono dedicati specifici appuntamenti internazionali (*Board Games Studies Colloquium*), non tutti editi a stampa (vedi LAMBRUGO 2015b, p. 25, nota 5); il 20th *Board Games Studies Colloquium* è annunciato a Copenhagen nelle date 17-20 maggio 2017; il 21st *Colloquium* sarà invece ad Atene nella primavera 2018; per gli studi sul gioco (anche di tono divulgativo), dopo ELDERKIN 1930 e DÖRIG 1958, si vedano: *Jouer dans l'Antiquité* 1991; *Jeux et jouets* 1992; SALZA PRINA RICOTTI 1995; FITTÀ 1997; *Da Roma per gioco* 2000; SCILABRA 2004; DE' SIENA 2009; *Art du jeu* 2012; *Échecs et Trictrac* 2012; *Gioco e giochi* 2013; *Jeux et jouets gréco-romains* 2013; HARLOW 2013; SCHÄDLER 2013; *VENI VIDI LUDIQUÉ* 2014.

norme che la comunità si è imposta. Il che significa che nella maggior parte dei casi, quando abbiamo la fortuna di cogliere tramite le fonti letterarie o i *realia* il bambino greco o romano intento al gioco, questo *ludus* non è frutto di una creatività tutta infantile in un mondo di infanti, è bensì gioco ‘pensato’ dalla società degli adulti, i quali selezionano le regole e i manufatti adatti sia a soddisfare le pulsioni ludiche dei bambini, sia a trasmettere ai piccoli un’ampia serie di informazioni e precetti, riguardanti i comportamenti da adottare e aspettative future sui ruoli che i bambini saranno chiamati a rivestire. Il valore paideutico del gioco è dunque da intendersi in riferimento alla formazione in generale, ma anche al contenuto specifico dell’iter formativo.

### 3. Il gioco spontaneo e creativo

I bambini sono certamente soggetti a basso grado di interazione con la società di cui fanno parte, società che quindi difficilmente riescono a plasmare e sulla quale è raro che lascino segni evidenti e duraturi; si è detto infatti che perfino il *ludus*, attività infantile per antonomasia, è normato dalla comunità degli adulti. Nondimeno è talvolta possibile cogliere il gioco infantile anche nel suo aspetto più spontaneo e creativo.

Un’immagine straordinariamente attuale ci viene restituita già dall’*Iliade* (XV, v. 360 ss.), dove il facile abbattimento del muro acheo richiama il parallelismo del bimbo che, dopo aver costruito con la sabbia sulla riva del mare, «di nuovo coi piedi e le mani rovescia tutto giocando»<sup>18</sup>. Nelle *Nuvole* di Aristofane (423 a.C.) Strepsiade, nel tentativo di convincere Socrate ad ammettere il figlio Fidippide nel Pensatoio, si dilunga a descriverne l’ingegnosità e così racconta:

Per natura è d’animo sapiente. Già quand’era un bambinetto, piccino così, se ne stava in casa a modellare casette, a intagliare navicelle, e costruiva carrettini di cuoio, e con la buccia della melagrana faceva delle rane: figurati!

Aristofane, *Nuvole*, vv. 877-881; trad. D. Del Corno.

<sup>18</sup> Trad. di R. Calzecchi Onesti.