

CHARTA

Antiquariato · Collezionismo · Mercati



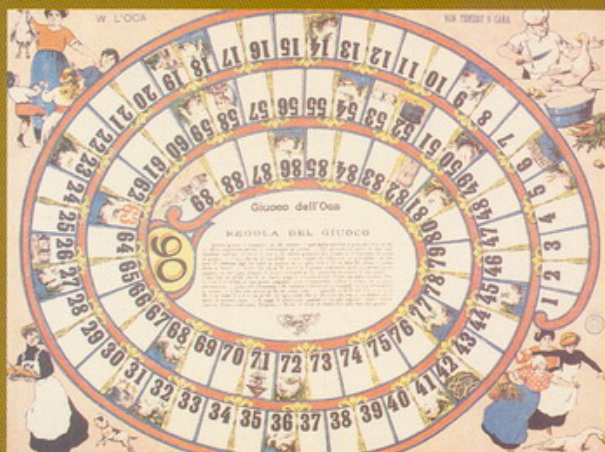
ARTISTI A ROMA TRA XVI E XVII SECOLO



LO SPECCHIO E IL MARTELLLO



LA MEMORIA VEGETALE



I GIOCHI DELL'OCA DEL PRIMO NOVECENTO

LIBRI ANTICHI E DI PREGIO
GIORNALI E RIVISTE
MANIFESTI E LOCANDINE
CARTOLINE BIGLIETTI
E FIGURINE
AUTOGRAFI
STAMPE E STAMPATI
DOTTI E POPOLARI

BIBLIOTECHE E MUSEI
CONSERVAZIONE E RESTAURO
IL CALENDARIO
DI TUTTE LE MOSTRE,
MERCATI E MERCATINI
CENTINAIA DI ANNUNCI
DI COMPRAVENDITA
I RISULTATI DELLE ASTE



Dal Giuoco di Locca al vero Italiano

I giochi dell'oca di inizio Novecento

CARLO PIANTONI

Un gioco dalle origini misteriose entrato ormai nell'ambito del pensiero fantastico, vista l'impossibilità di arrivare a una datazione precisa e una esatta collocazione geografica: secondo alcuni sarebbe stato inventato dai soldati greci durante l'assedio di Troia per ingannare il tempo. L'andamento circolare e a spirale sarebbe quindi legato alla struttura delle mura. Altri, però, osservano che lo stesso impianto, con la suddivisione in case, si ritrova anche nel *Gioco del Serpente* degli antichi egizi e in quello cinese del *Mandarin*.

Il primo *Dilettevole giuoco di Locca* è quello pubblicato a Venezia nel 1640 da Carlo Coriolani. Le immagini con cui viene proposto cambieranno e si trasformeranno nel corso del tempo, ma la formula resterà la stessa perché si tratta in ogni caso di programmare un percorso legato al raggiungimento di una meta. Un percorso che visualizza il procedere della vita, suddiviso in tante tappe caratterizzate dalla presenza del bene o del male, vale a



Giochi di carte

dire da momenti positivi o negativi.

Il modello classico del gioco è costituito all'inizio da una sequenza di 63 caselle. Il 63 è il prodotto del 7x9, di due cifre cabalistiche, perché secondo una credenza medioevale le metamorfosi della vita si concludevano con il 63° anno, ossia con il grande climaterio.

Il numero delle caselle, però, non resta legato a questo schema rigido, subisce variazioni e arricchimenti, raggiungendo la soglia dei 90 scomparti così come accade nel gioco della tombola.

Le caselle sono distribuite di solito lungo un percorso spiraliforme in cui, ad intervalli fissi (prima di 5 e poi di 4 caselle), compaiono le oche, insieme ad altre immagini usate per simboleggiare disgrazie e incidenti: il pozzo, il ponte, la prigione, il labirinto, la morte.

In ogni foglio sono illustrate le regole del gioco. I partecipanti, muniti di un contrassegno "pigliano due dadi numerizzati da ciascuna parte, e dopo aver stabilita la posta tirano a sorte a chi tocca giocare per primo". E sulla base del punteggio indicato dai dadi, avanzano o retrocedono lungo il percorso. Tanto per fare qualche esempio "chi va dove trovasi un'oca, passa avanti e raddoppia i suoi numeri", mentre "chi va al n. 58, dove è la morte, paga e torna daccapo".

Il gioco deve il suo nome a quello dell'oca che un tempo costituiva il piatto forte di ogni riunione conviviale, tanto è vero che veniva distribuita come premio in occasione di feste e funzioni

religiose. Per il simbolismo mistico, inoltre, l'oca sarebbe un animale preposto alla guida delle anime per aiutarle a scansare i pericoli, giungere alla virtù e alla rinascita.

VARIAZIONI, ADATTAMENTI, AGGIORNAMENTI

Agli inizi del secolo il gioco dell'oca – grazie alle nuove tecniche di stampa – raggiunge le più alte punte di diffusione. Dopo tre secoli di onorato servizio, il gioco si libera di molte sovrastrutture politiche e ideologiche con l'intento di offrire al bambino un passatempo che non richiede una particolare abilità, dal momento che la casualità non avvantaggia nessuno.

In questo periodo la produzione dei giochi dell'oca impegna in Italia tutti quegli editori che sulla scia dei

grossi stampatori europei si erano dedicati alla produzione dei giocattoli di carta: G. Abbiati & C., la Marca Stella (già Lebrun & Boldetti), la Marca Stemma d'Italia, la Marca Aquila, la Marca Leone, Sonzogno e Vallardi. La stampa su carta di giornale rende oltremodo economici questi giochi e ne favorisce la diffusione anche tra i bambini che li acquistano nelle cartolerie.

Il primitivo modello con l'impianto spiraliforme e le immagini dell'oca si trasforma e si arricchisce accogliendo una larga serie di varianti. Cambiano le immagini collocate all'interno delle caselle, ma cambiano anche le denominazioni. Agli inizi del Novecento a Milano l'editore Abbiati & C. pubblica *Il nuovo gioco istruttivo del canestro*, proponendo una variopinta corbeille di

a fronte:

Giuoco dell'aquila
sotto mentita veste...,
1916, fototipografia a retino
(cm 62x48,5)

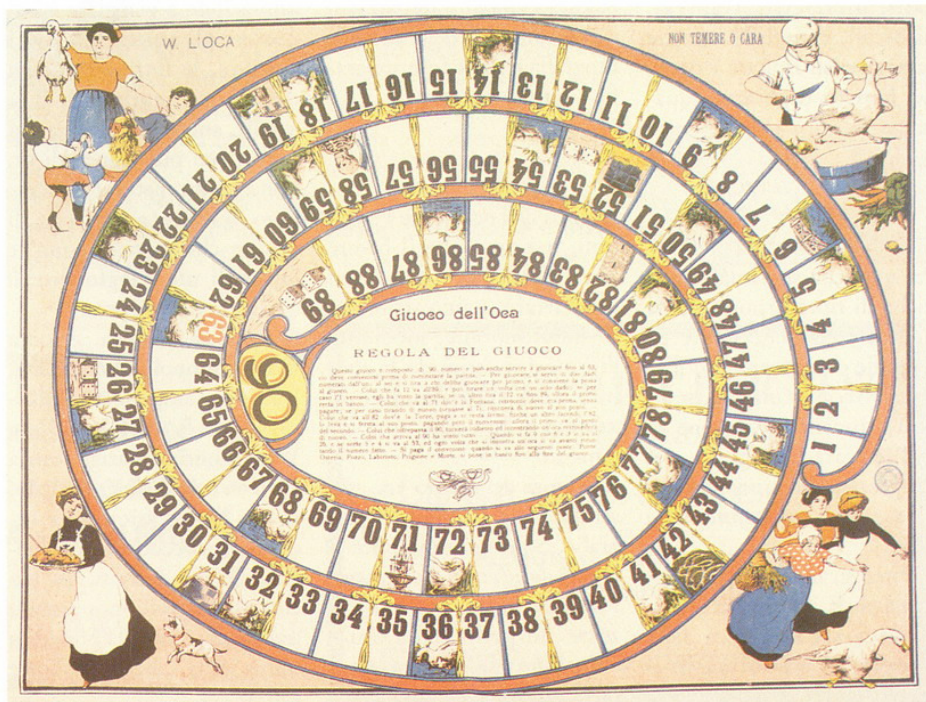
Giuoco dell'oca, Marca Stemma
d'Italia, 1910 ca., fototipografia
a retino (cm 40,5x54)

a pagina 50:

Il nuovo gioco istruttivo
del canestro, Milano,
Edizioni G. Abbiati & C., 1900 ca.,
cromofotolitografia firmata
da Bianchi (cm 47x65,5)

a pagina 51:

Il dirigibile "Norge"
alla scoperta del "Polo Nord",
s. n. t., fototipografia a retino
(cm 38,4x53)



fiori e bambini. La fortuna commerciale del gioco fa sì che molte ditte siano presenti sul mercato con fogli abbastanza simili. Non meraviglia quindi che il vecchio *Gioco della barca* venga preso in considerazione e rispolverato dalla Marca Aquila e da altri anonimi editori.

Un gioco come questo, che propone percorsi curvilinei e spiraliformi, suggerisce naturalmente l'idea del giro. Gli editori pertanto sfruttano questo filante fino in fondo mettendo in circolazione *Il giro d'Italia*, *Il giro del mondo*, *Il Giro dell'Universo*, *Il Giro dello zoo*, *Il Giro del Luna Park*, l'ippodromo con le *Corse dei cavalli*.

C'è chi il giro deve compierlo a piedi come il bambino vestito alla marinara che insegue l'oca, ma c'è anche chi trova a disposizione nei giochi una grande varietà di mezzi di locomozione: cavalli, biciclette, tramvai, piroscafi, dirigibili, oppure razzi spaziali ispirati a quelli dei fumetti degli anni Quaranta.

NUOVE TECNICHE



NUOVE IDEE

Per quel che riguarda le tecniche di riproduzione c'è da prendere atto che molte tipografie continuano a utilizzare le vecchie matrici in legno ottocentesche come fa la Premiata Tipografia del Progresso che ripropone *Il vero giuoco siracusano della oca*.

A Firenze, la Tipografia Toscana di E. Ducci, sfruttando anch'essa la tecnica della xilografia, pubblica uno spettacolare *Gioco del Barone*



con un corredo di 76 figurine che fanno pensare ai simboli del libro dei sogni. Si tratta di fogli in bianco e nero, ma quando si impone l'esigenza del colore compaiono i giochi stampati con i procedimenti della cromolitografia e della fototipografia a retino.

ISTRUZIONE, PROPAGANDA, PUBBLICITÀ

Il gioco dell'oca attrae i bambini, ma raccoglie il favore degli adulti perché, tutto considerato, è uno strumento didattico che, mediante l'immagine, stimola la memoria visiva trasmettendo nozioni e forme di comportamento.

Agli inizi del secolo era cresciuto l'interesse per la geografia. Sonzogno pubblica il *Giornale illustrato dei viaggi e delle avventure di Terra e di mare*, un periodico a uso e consumo delle famiglie, sapendo che tutto quel che è

curioso, insolito ed esotico esercita un indiscutibile fascino sulla mente e sulla fantasia del lettore.

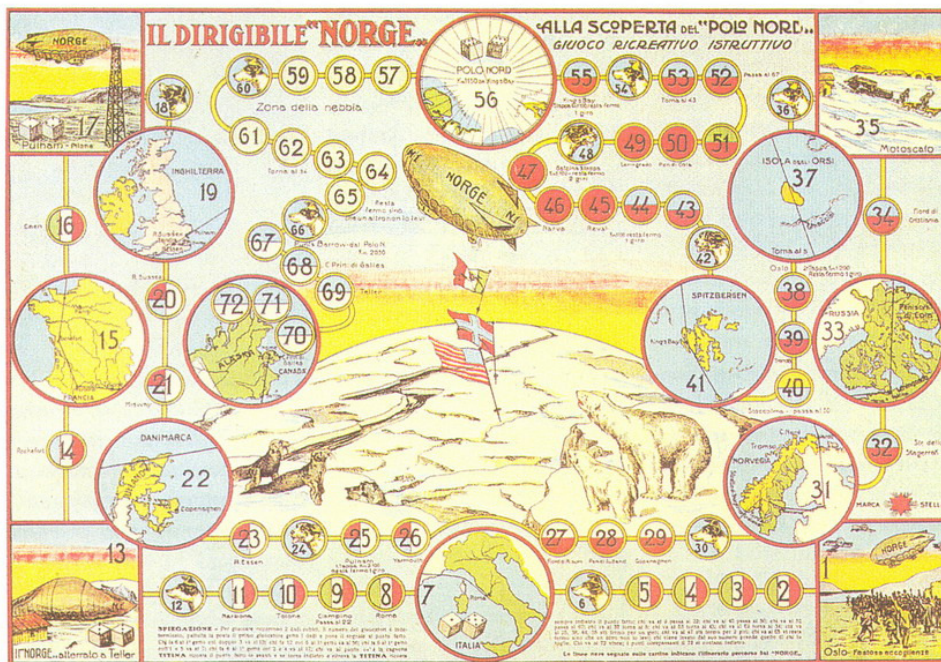
I vari "Giri del Mondo" rispondono quindi a questa aspirazione a viaggiare e conoscere gli aspetti, gli usi, i costumi, la flora e la fauna dei cinque continenti. E le caselle, anche se le immagini sono poco più grandi di un francobollo, mettono il bambino di fronte a una serie di vedute che costituiscono le tappe di un viaggio irto di difficoltà e di sorprese.

Si parte da Genova, si tocca Costantinopoli, Alessandria, Bombay, Singapore, Pechino, San Francisco, New York, Londra, Parigi fino a ritrovarsi nel luogo di partenza. Un'occasione per incontrare coccodrilli, dromedari, elefanti, bisonti, ma anche per scoprire monumenti significativi come la Sfinge, la statua della Libertà, la Torre Eiffel.

Il gioco dell'oca concilia l'esigenza dell'apprendimento con l'attualità, fornendo indicazioni e notizie.

Quando nel 1926 Nobile parte alla conquista del Polo Nord, i bambini trovano nelle cartolerie *Il dirigibile "Norge" alla scoperta del "Polo Nord"*, un gioco "ricreativo" e "istruitivo" che illustra, con il supporto di otto cartine geografiche, le fasi della trasvolata. Le scoperte e la tecnologia forniscono agli editori la possibilità di pubblicare alcune novità, come il *Gioco della ferrovia* e quello del tramvai. Nel frattempo le mode sportive contribuiscono alla diffusione del *Giro d'Italia* e del *Gioco del calcio*, coinvolgendo altre schiere di appassionati. L'attualità fornisce sempre nuovi argomenti, offrendo al gioco dell'oca l'occasione di mettersi al servizio anche della propaganda politica.

Giochi di carte



Nel 1916, durante la prima guerra mondiale, il Comitato Patronesse dell'Assistenza Pubblica Milanese diffonde il *Gioco dell'aquila sotto mentita veste...*, avvertendo che "l'aquila di Vienna è una bestia grifagna, stolidità, che squarta, sgozza, scuola...". Si tratta di un itinerario patriottico che si conclude con l'eroismo premiato e il nemico sconfitto. Nelle caselle si alternano immagini "italiane" e "austriache" accom-

pagnate da brevi commenti in rima: "Il bersagliere mandato agli avamposti, piglia la corsa e salta quattro posti; Solo rimane nella reggia tetra, l'imperator col suo cuore di pietra". Chi partecipa "moltiplica l'ardor che lo trasporta" senza dimenticare però che i soldi guadagnati vanno versati per la lana dei soldati.

Nel 1935 la Società farmaceutica Roberts distribuisce il gioco dell'UNPA - Unione

Nazionale Protezione Antiaerea - con l'intento di divulgare alcune norme di difesa in grado di "integrare l'azione degli organi statali preposti alla protezione antiaerea".

Nel '48 esce il *Gioco dell'oca del vero Italiano* (cfr. CHARTA n. 19), mentre si profila lo scontro tra comunismo e anticomunismo. E accanto alle immagini rassicuranti di Colombo e Mazzini, si snoda un percorso

con l'obiettivo di chiarire che non bisogna avere dubbi sul voto, che l'America regala benzina e carbone e fa riaprire le fabbriche.

I giochi dell'oca, divenuti potenti strumenti di diffusione, entrano nel campo della réclame; già il fascismo ne aveva approfittato, facendo distribuire il *Carosello del riso* per incrementare il consumo di questo prodotto nazionale. Nel '54 il gioco dell'oca è ancora vivo e vegeto e il calzificio Santagostino gli affida il compito di diffondere le norme di un concorso a premi legato alla raccolta delle etichette.

L'Autore e l'editore ringraziano il sig. Franco Corradi per avere gentilmente messo a disposizione il gioco dedicato al dirigibile "Norge".

PER SAPERNE DI PIÙ

Mascheroni, S., Tinti, B.
Il gioco dell'oca, Milano 1981.



Testi sui movimenti
artistici e letterari
d'avanguardia del '900

CATALOGO A RICHIESTA
LIBRERIA - GALLERIA

Derbylius

Vicolo Pietro Custodi, 16 - 20136 Milano - tel. e fax 02-89408592

Libreria "IL LEGGIO"
di GIULIO TARAGNA

LIBRI ANTICHI e d'OCCASIONE

Acquisto volumi singoli
o intere biblioteche

Via Artisti 13 b - Tel. e Fax 011/887293 - 10124 Torino