

CHARTA

Antiquariato • Collezionismo • Mercati



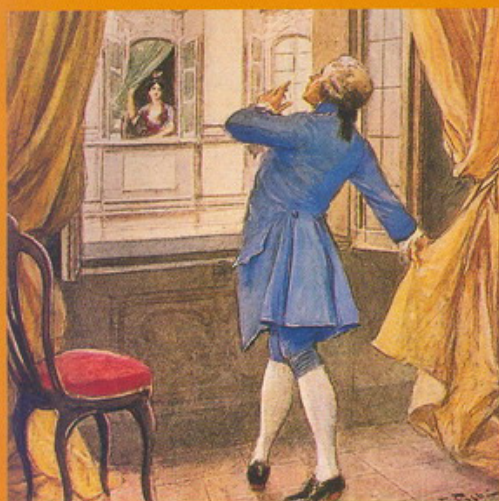
HYPNEROTOMACHIA



LE NUOVE LIEBIG



TEX WILLER



I "MÉMOIRES" DI CASANOVA



TOLOMEO E L'IMMAGINE DEL MONDO



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

La danza dell'anima

Dal labirinto al gioco dell'oca

ROBERTO GARDELLI

All'inizio era il labirinto: inciso sulle pareti delle caverne, disegnato sulla sabbia, scavato nella roccia. Per l'uomo era la rappresentazione di un percorso ignoto, della sacralità insita nel mistero della vita e della morte. Il labirinto, così pericoloso per il timore di perdersi e per le insidie che nasconde; il labirinto, così rassicurante, disegnato spesso a "pacco di visceri", come quelli cretesi, generalmente a forma di spirale a rappresentare il ritorno al ventre materno. È un faticoso cammino, che dalla preistoria al tardo Medioevo ha rappresentato un vero e proprio viaggio "iniziatico" simbolicamente rappresentato con danze rituali o propiziatriche verso gli dèi o con raffigurazioni di percorsi che avevano un andamento a spirale spesso in senso antiorario.

Più recentemente, altrettanto facevano i fedeli seguendo il percorso a spirale dei labirinti scolpiti in pietra o disegnati sui pavimenti di alcune grandi cattedrali gotiche francesi, percorsi che richiamavano i cristiani ad un ideale viaggio in Terrasanta e che per questo erano chiamati "i cammini di Gerusalemme". Questi percorsi sono quasi tutti a spirale, con andamento cen-



tripeto e in senso antiorario, quasi a voler collegare il cammino dell'uomo con il movimento della Terra e della sua forza di gravità che hanno, appunto, un moto antiorario. Tuttavia, con la graduale decadenza del significato "magico" e delle credenze religiose queste danze rituali o questi tracciati a "labirinto" sono diventati sempre di più soltanto una rappresentazione puramente coreografica o oggetti d'arte e decorazioni di semplice valore estetico.

DAL LABIRINTO AL GIOCO

La fine di un percorso misterico, la perdita della sua "sacralità" non hanno portato, comunque, alla scomparsa dei disegni labirintici, semplicemente ne hanno mutato, nel corso del tempo, il significato. Il Gioco dell'Oca, e più in generale i giochi di percorso, sono un esempio di queste raffigurazioni ormai prive di qualsiasi significato esoterico e che hanno assunto un carattere puramente ludico e di svago.

Al Gioco dell'Oca stesso è attri-

buita un'origine legata alla ritualità delle feste di Ognissanti e di San Martino, feste che cadono nei primi giorni di novembre, un periodo dell'anno in cui in molti paesi nordeuropei è tradizione mangiare l'oca, animale che per il suo grasso e le sue piume protegge dai primi rigori autunnali, ma soprattutto animale migratore che simboleggia il "migrare" delle anime dei morti verso il mondo dei vivi, tipico proprio di questo periodo dell'anno secondo antiche leggende celtiche.

È il seme che sprofonda nella terra arata e che muore come seme per rinascere frutto, è il richiamo alle proprie tradizioni, ai propri avi, che si riavvicinano ai vivi, nella notte di Ognissanti, in una circolarità di vita e di discendenza nel tempo.

Riferimenti simili non sono da escludere anche presso i popoli

giocando, di sottoporsi a dei rischi.

In fondo, quando iniziamo a giocare e ci dirigiamo verso il centro del gioco o verso la conquista simulata di una fortezza non sappiamo forse che prima o poi il gioco finirà? E che finirà con la nostra vittoria o con la nostra sconfitta? C'è un qualcosa di vitale e nasco-

cui i giocatori vanno incontro quando iniziano a percorrere la spirale del Gioco dell'Oca? Due, soprattutto: 1) lasciare che sia il fato, con i dadi, a far avanzare il proprio segnalino nel percorso senza poter scegliere, senza potere avere il libero arbitrio sul proprio movimento; 2) incontrare le difficoltà e gli ostacoli posti sul

dell'Oca è così duplice: vi è la rappresentazione del percorso della vita irto di difficoltà e di premi per raggiungere la mèta, ma è anche la rappresentazione di un percorso che le anime dei defunti devono compiere per giungere nel mondo che appartiene loro.

Assume particolare significato, in questo caso, la già nota os-



del Mediterraneo: si pensi agli Egiziani e al loro gioco del Serpente, precursore dei giochi dell'Oca sia per la forma, una precisa spirale centripeta, sia per il richiamo a questa circolarità della vita.

LA STRUTTURA DEL GIOCO

Dunque il percorso "iniziatico" ai misteri della vita (e della morte) ha perso significato trasformandosi in puro divertimento per i partecipanti, che si chiamano ora giocatori. Eppure anch'essi, più o meno consapevolmente, accettano,

sto che ci spinge a partire lungo un percorso.

Ecco, il bello nel gioco è che possiamo ricominciare da capo ogni volta, mentre nella realtà questo non ci è possibile. Il bello del gioco è che lo scenario in cui collochiamo le nostre pedine (il tabellone di gioco), può essere di volta in volta sempre diverso. Ma sempre arriviamo ad un punto in cui il gioco finisce, o perché cadiamo nella casella sbagliata, o perché arriviamo alla fine del percorso vincendo il gioco.

Quali sono dunque i rischi a

percorso fermandosi in caselle considerate nefaste: n. 6 il Ponte, n. 19 l'Osteria, n. 31 il Pozzo, n. 42 il Labirinto, n. 58 la Morte.

Ormai private di significato esoterico-religioso, queste caselle illustrano solo i simulacri degli ostacoli che l'uomo deve affrontare nella propria vita, una vuota simbologia che rappresentava le difficoltà dell'anima del defunto a non perdersi nel limbo tra la vita e la morte, per poter raggiungere serenamente l'Aldilà.

La metafora nel Gioco

servazione che il numero finale, la mèta convenzionalmente stabilita dei giochi dell'Oca, è il n. 63, formato dalla moltiplicazione di 9x7, numeri a valenza magica sin dall'antichità e che, nel Medioevo, indicavano il numero di volte (7) cui cambiava ogni 9 anni l'età dell'uomo, per arrivare al termine della vita, il 63° anno.

Inoltre, se analizziamo attentamente i "pericoli" del percorso, notiamo che nella casella del Ponte (n. 6) si paga un pegno (chissà, forse la medievale gabella?) e che il Ponte ha sem-

a fronte:

Jeu Militaire,
Imagerie Pellerin d'Epinal,
1890 ca., cm 40x30

Jeu fin de siècle,
1910 ca., cm 56x43,5

a pagina 60:
Il Monello Saggio,
Ugento, 1939, cm 50x35

a pagina 61:
Jeu de l'Oie,
Pellerin & C., - Imagerie d'Epinal,
1890 ca., cm 60x40

a pagina 61:
Jeu de la laitière, Pellerin d'Epinal,
1900 ca., cm 60x42

pre avuto un significato di passaggio "attraverso qualcosa", sia nella vita reale, sia nel passaggio dalla vita alla morte. E forse, non a caso, è il primo ostacolo che si trova all'inizio del gioco.

La casella n. 19, l'Osteria, invita a non fermarsi lungo il percorso, a non distrarsi nemmeno con il piacere di un buon bicchiere di vino. Il piacere distrae dal raggiungimento della mèta.

Il Pozzo (n. 31) è un trabocchetto pericoloso in cui nel gioco, come nella vita, si può cadere e da cui si esce pagando un pegno ma soprattutto quando un altro giocatore, per sua sfortuna, ci cade dentro. Esso è anche la rappresentazione della via con cui il mondo degli Inferi, sotterraneo, entra in contatto con i vivi; troviamo riprova di ciò nel pozzo che gli Etruschi situavano a fianco dei loro templi, dunque in luoghi sacri, per entrare in contatto con il mondo sotterraneo, pozzo che chiamavano "mundus".

Il n. 42, che rappresenta il Labirinto, è la casella in cui è raffigurato l'insieme del gioco, un labirinto, un percorso a spirale dove è meglio evitare di perdersi. Il n. 42 è la raffigurazione, in piccolo, della mappa "mentale" del gioco. È da notare, a tale proposito, che presso alcune tribù della Polinesia, esiste la leggenda che l'anima del defunto, prima di arrivare sulla riva del fiume che lo separa dall'Altilà, debba incontrare un guardiano seduto proprio sulla riva del fiume. Il guardiano, come vede arrivare da lontano il defunto, disegna per terra un tracciato in forma labirintica che cancellerà poi, in par-

te, quando l'anima del defunto lo raggiungerà. Il defunto deve essere in grado allora di ridisegnare la parte mancante del disegno: se ricorderà il percorso potrà superare il fiume e raggiungere l'altra riva. Se non ricorda il disegno, l'anima continuerà a vagare senza mèta.

Infine il n. 58 è la casella della

GIOCHI DI PERCORSO IN FOGLI A STAMPA DEL PRIMO '900

Il Gioco dell'Oca, dalla metà del XVI secolo – periodo in cui è nato come gioco – ai giorni nostri ha perso, in modo costante e graduale, quel particolare significato esoterico che, da sempre, ricorda i percorsi labirintici e le rappresentazioni dei percorsi "iniziatici" delle religio-

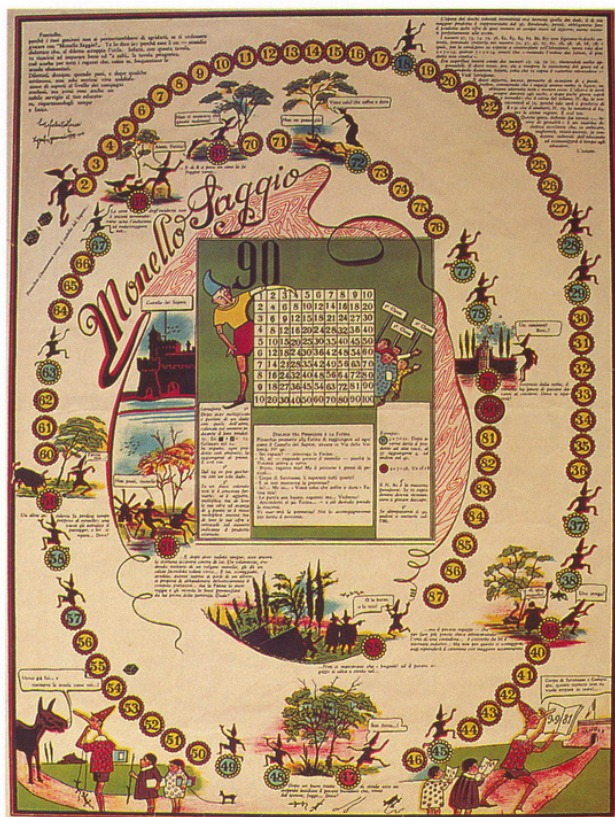
la propaganda politica, il tema storico, la pubblicità di prodotti commerciali, giochi legati alle conquiste militari, allo sport e anche ad un uso pedagogico-didattico.

E sono proprio queste varianti ad aver contribuito a mantenere in vita un "sistema" di gioco ancora fondato sulla casualità del movimento delle pedine, mediante il solo uso dei dadi e non su scelte logiche e razionali, come se la rappresentazione del cammino lungo il percorso fosse comunque vincolata ad un destino e ad un ordine soprannaturali.

È sempre il dado che indica in quale casella della propria vita-percorso si andrà a cadere, e cosa succederà, è questo il richiamo presente e persistente del Gioco dell'Oca ad un senso di fatalità cui, nel gioco, ci abbandoniamo; questo lasciarci governare, nel nostro cammino, dal fato.

Diversi giochi tuttavia danno la possibilità di muovere le pedine non solo con i dadi: è il caso del gioco del *Monello Saggio*, in cui è rappresentato l'universo fantastico di Pinocchio, edito, con finalità didattiche, nel 1939 ad Ugento, per fare imparare le tabelline ai bambini, dove i giocatori muovono i propri segnalini sia con il lancio dei dadi sia con i calcoli effettuati usando la tavola pitagorica al centro del gioco.

Un altro gioco molto particolare da questo punto di vista, è il *Jeu de la laitière* (ed. Pellerin-Epinal), uscito in Francia nei primi del '900. Qui non si usano i dadi, i giocatori muovono una bambolina di carta (da ritagliare dalla plancia di gioco) che raffigura una contadina cui viene messa sulla testa una brocca di latte (anch'essa da ritagliare):



Morte ma, come avviene per i Tarocchi o per le arti esoteriche in genere, essa non è necessariamente sinonimo di fine della vita, ma anche di rinascita e di profondo cambiamento interiore. Un riferimento, credo non casuale, è che nei Tarocchi la carta della Morte è la n. 13 (5+8). Nel Gioco dell'Oca chi arriva su questa casella paga un pegno oppure ricomincia il gioco da capo.

ni dell'antichità. Complici di questa "laicità" del gioco, oltre alle mutate concezioni del mondo e della vita umana, sono state anche le numerosissime varianti dai temi più svariati e diversi.

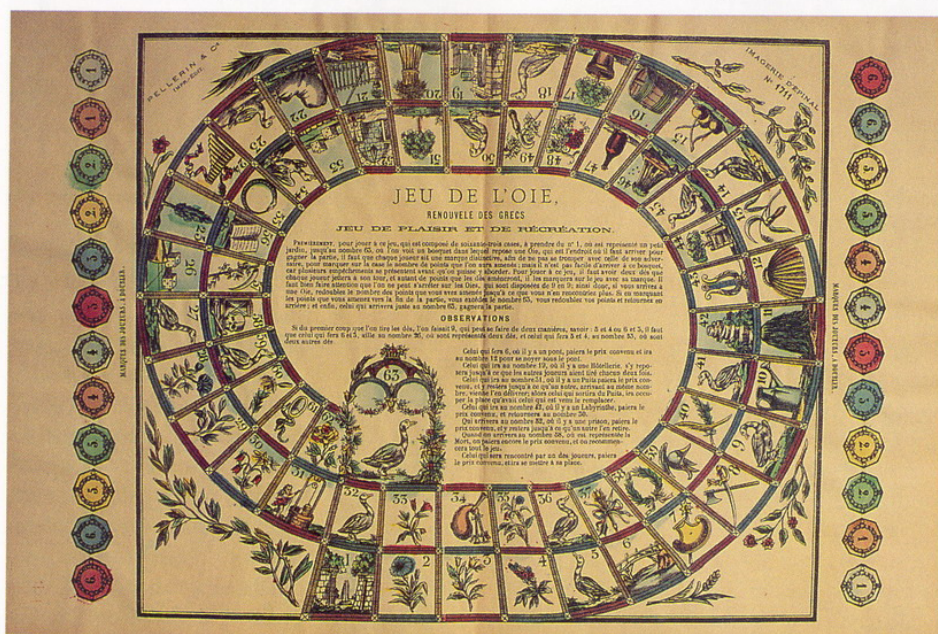
Queste varianti sono sempre state in stretta correlazione col costume e la storia del tempo in cui sono state stampate: arriviamo così al XX secolo, in cui editori diversi pubblicano giochi di percorso che richiamano

il movimento è dato dal fare avanzare questa figurina attraverso caselle che seguono una numerazione da 5 a multipli di 5, più lunghe che larghe, mediante un piccolo colpetto delle dita senza, ovviamente, fare cadere il secchio che essa ha sulla testa. È un gioco di percorso che, più di altri, si presta alle scommesse. Comunque, resta

spicio in particolare in un periodo storico, quello del ventennio fascista, che esaltava l'attività sportiva quasi a livello di virtù.

Nella variante del Gioco dell'Oca che ha come tematica la situazione storico-politica del tempo è possibile osservare sia giochi di percorso a spirale con soggetti militareschi, sia giochi

mano che vengono occupati nuovi territori del corno d'Africa. Con riferimento a storiche battaglie vengono inoltre stampati giochi che presentano lo stesso tavoliere del medievale *La volpe e le oche*: essi non simulano un percorso di vita come quelli più classici raffigurati a spirale, ma rappresentano uno scon-



il fatto che nella maggior parte dei giochi di percorso il movimento avviene esclusivamente con il tiro dei dadi.

Nella produzione di giochi a tema sportivo, soprattutto fino agli anni '40, si cerca di aggiungere al lancio dei dadi qualche particolare movimento della pedina basato sulle regole dello sport rappresentato (ma con scarsi risultati). È più importante rilevare che la maggior parte di questi giochi sportivi presenta la caratteristica di avere un percorso che non arriva mai alla casella n. 58, che come si sa, corrisponde alla Morte nel classico Gioco dell'Oca. Sicuramente una casella di cattivo au-

dove l'editore ha volutamente prestato una più accurata attenzione al tavoliere (o tabellone) di gioco, costituito da una sommaria carta geografica del luogo e da un percorso non necessariamente a spirale.

Ad esempio, in tre giochi di questo tipo, *Dindon tutte le strade portano a Roma* (1933), *Il giro dell'Africa Orientale* (1935) e *La conquista dell'Abissinia* (1936), l'aspetto più rilevante non è tanto lo sviluppo del percorso ma la mappa dell'Africa orientale su cui si svolge il gioco. I tavolieri di questi tre giochi infatti corrispondono a mappe o luoghi sempre più aggiornati man-

tro, un'opposizione tra due giocatori in cui uno difende le proprie pedine il castello e l'altro cerca di conquistarlo.

Ecco così nascere giochi come *Assalto al castello di Trento* a ricordare la guerra 1915-18, o il *Jeu de l'Assaut* a testimonianza della conquista francese del Madagascar nel 1896: infatti nel tavoliere di gioco sono raffigurati soldati francesi con la bandiera e soldati malgasci.

L'AZZARDO NEI GIOCHI DI PERCORSO

Uno degli aspetti più divertenti e di "suspence" del Gioco dell'Oca e delle sue varianti è quello di "puntare" del denaro

LIBRERIA DOTTI



Si acquistano singole opere e intere biblioteche

Vendita per corrispondenza

A richiesta si spedisce il catalogo

Via della Scrofa, 58
Telefono (06) 686.47.55
Telefax (06) 687.39.19
00186 ROMA

Libreria
Carmen Rosetta Gullà



Catalogo 39
Settembre/Ottobre

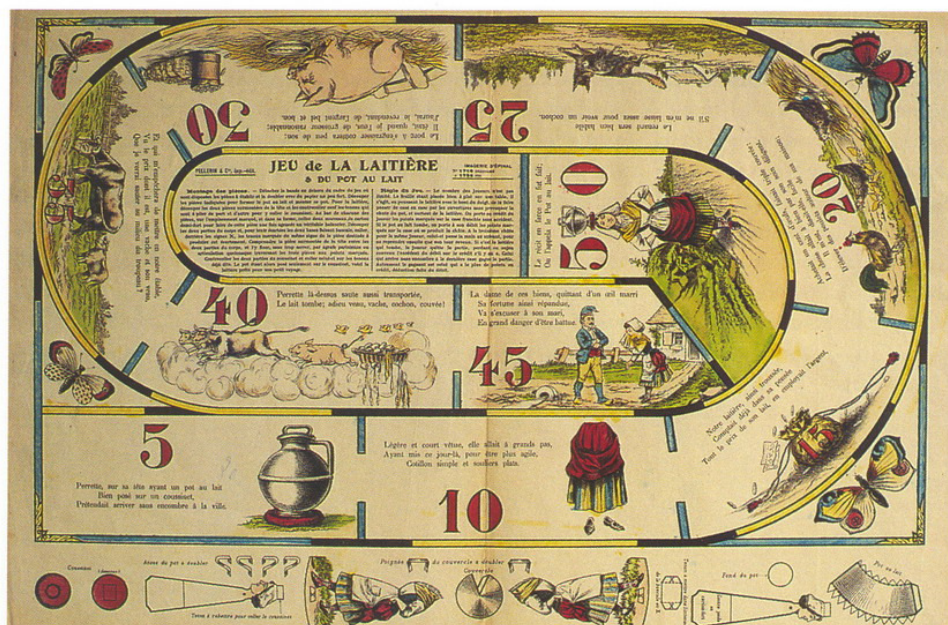
- Dizionari e vocabolari
- Economia
- Filosofia
- Linguistica
- Locali Italia
- Letteratura
- Archeologia e antiche civiltà

Via P. P. Bufalieri, 15
Tel. e Fax 06/5650271
00124 ROMA

su chi arriva primo alla mèta, o su chi riuscirà ad arrivare in fondo al gioco. Tuttavia, mentre in questi giochi esiste una spirale da percorrere, nei giochi che hanno come scopo esclusivamente l'azzardo questa spirale non esiste. L'andamento del percorso è semplicemente circolare, senza inizio né fine, a volte addirittura formato da cerchi concentrici che si possono percorrere in senso contrario: *Il gioco dell'Orologio* (1930). Il tavoliere può riprodurre un cerchio in cui sono disegnati oggetti, numeri, animali o altre immagini, ma è comunque un cerchio e, in quanto tale, non ha un inizio e una fine.

È tipico, al riguardo, il gioco del *Pela il Chiù* del XVIII-XIX secolo. In questi giochi non c'è il problema di arrivare primi o di arrivare al traguardo, ma c'è il tentativo costante di pregare la fortuna che faccia arrivare il segnalino nella casella più fortunata o in quella su cui si è puntato di più. Lo schema del gioco è infinito: la condizione di vittoria o di sconfitta è legata sempre ai dadi, ma è funzionale ad un elemento esterno al gioco, cioè alla disponibilità economica del giocatore.

Qui non ci sono ostacoli, le caselle sono tutte uguali, i numeri hanno tutti, generalmente, la stessa importanza; sono le aspettative e le scommesse dei giocatori che danno un maggiore o minore peso ad ogni casella. Guardando questi giochi non si può non ricordare la Ruota della Fortuna dei tarocchi, la rappresentazione della casualità. Giochi di questo tipo sono: *Il dilettevole giuoco della barca*, *Il Nuovo totalizzatore*, *Il Gioco della Luna*.



LA FINE DEL GIOCO DELL'OCA

A differenza dei giochi "di opposizione", il Gioco dell'Oca è, come abbiamo visto, tutto incentrato sulla fortuna; per secoli abbiamo amato questo abbandonarci al fato e il gioco rappresentava fedelmente l'idea che la nostra vita, la vita umana, fosse governata inderogabilmente da un destino divino. Ma in una società che da almeno due secoli si è andata costruendo sul principio della razionalità e del libero arbitrio, questi giochi hanno definitivamente perso qualsiasi riferimento magico e nessuno oggi crede che la nostra vita sia come il percorso di una pedina soggetta al rotolare tic-

chettante dei dadi in balia di ignoti eventi.

Oggi cerchiamo di essere partecipanti attivi nel gioco, giocatori razionali della nostra vita. Nei primi decenni del '900 questi giochi sono stati usati per trasmettere messaggi (politici, pubblicitari, ecc.) assumendo spesso un carattere mediatico. E forse è stata questa funzione che ne ha garantita la sopravvivenza almeno fino agli anni '50. Poi, una volta persa anche la funzione di feticcio, e con l'avvento di nuovi e più potenti mezzi di comunicazione, sono stati dimenticati.

D'altronde, una società sempre più "laica", per la quale più nulla è immobile, più nulla de-

riva direttamente da Dio, una cultura dove tutto può essere messo in discussione e modificato senza più alcun centro non può più rappresentarsi attraverso percorsi di vita governati dal fato e dalla casualità. Nei giochi dell'Oca, ad esempio, non sono mai previste modifiche allo status iniziale della pedina-giocatore (come in giochi quali *Risiko* o *Monopoli*): chi concorre per giocare potrà vincere l'Oca e, alla casella n. 63, farsi un succulento pranzo per Natale ma ciò non cambia le sue condizioni di vita: egli non avrà diritto ad un'Oca tutti i giorni; insomma, fuor di metafora, il contadino rimarrà contadino e il latifondista rimarrà latifondista.

Tutti oggi concordano sul fatto che questa concezione del mondo è stata ormai ampiamente superata; ma che la nostra vita, per quanto tentiamo di governarla razionalmente, sia un percorso ad ostacoli con "caselle" più belle e altre più brutte, ci piaccia o meno, non lo potremo negare mai.

PER SAPERNE DI PIÙ

Domini, D., *Giochi a stampa in Europa dal XVII al XIX secolo*, Ravenna 1985.

Dossena, G., *Abbasso la pedagogia*, Milano 1993.

Lise, G., *I giochi di carta*, Milano 1988.

Mascheroni, S., Tinti, B., *Il Gioco dell'Oca*, Milano 1981.

Mehl, J.-M., *Les Jeux au royaume de France du XIII au début du XVI siècle*, Parigi 1990.

Santarcangeli, P., *Il libro dei labirinti*, Milano 1984.