

# Homanza Hondina Da Tuti

IL GIOCO NELLA TRADIZIONE POPOLARE 10 STAMPE DA INCISIONI DEL XVI, XVII E XVIII SECOLO

a cura dell'Enciclopedia Europea Garzanti MODO FACILE PER IMPARAR PRESTO DE GIOCAR A SCACHI

Acquaforte su rame, mm. 490 × 345, sec. XVII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli Milano, Civica Raccolta Bertarelli Milano, Civica Raccolta Bertarelli cili, almeno per il profano, compare lo stemma del Parisi en cleartiglio la dedica: PROSPERO PARISIO PATRICIO ROMANO V.I.D., chiara testimonianza della destinazione non certo popolare dell'incisione. Più in basso, sotto la scacchiera, c'è l'indirizzo dello stampatore Giovan Antonio de Pauli, la cui aittività si svolse a Roma nei primi decenni del Seicento, in una bottega presso S. Maria della Pace, nella zona cioè tra via del Parione e piazza Navona, dove era concentrata la maggior parte delle calcografie romane.





IL NOVO E PIACEVOLE GIOCO DEL PELA IL CHIÙ

Xilografia, mm. 505 × 357, sec. XVII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Minime e poco significative risultano le varianti rispetto all'altro esemplare presentato e si riducono a qualche raro scambio tra combinazioni e vignette (cfr. Cordelle e Pasta per topi) e tra Tira e Paga (cfr. Cagarola), o a lievi variazioni nella quantità di vincite e perdite (cfr. Saltarino, Pantalone, Tempo e Eraneschia).

e Franceschina).
Un rapido esame delle figurine mette subito in evidenza la loro diretta derivazione dall'incisione di Brambilla, di cui, con alcune semplificazioni, dovute anche alla diversa tecnica usata, riporducono fedelmente l'iconografia. Gli angoli sono decorati con semplici elementi floreali e nei due in alto sono pure enunciate, in modo quasi lapidario, le regole del gioco: II. PUNTO RITROVA LA SVA STANZA ET SI (O)SSERVA QVELCHE DICE LA LETERA; CHI FA RAFFA DI DISDOTO VINCE IL GIOCO ET LA HONORANZA SE VI È IL PATTO.

#### GIUOCO DELLA CIVETTA

Xilografia, mm. 470 × 340, sec. XVII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli Il gioco, di cui non compaiono le regole, è molto simile a quello più noto dell'oca, con l'introduzione però di alcune varianti che ricordano il gioco del pela il chiù, da cui del resto deriva anche il nonea. Si gioca, come nell'oca, con due dadi; le caselle che formano la spirale da percorrere sono però sessantotto e sono quasi tutte significativa ai fini del gioco. In esse, insieme a figure tipiche dell'imagerie popoulaire, sono presenti le sorti del gioco (Tiera) Q-luattrini] 1, P. [aga] Q. [uattrini] 2, Nulla, Radoppia, etc.), che appaiono legate, più di quanto non avvenga nel gioco dell'oca, non solo al movimento delle pedine ma anche alla vincita o perdita di denaro. Vince tutta la posta chi, ovviamente, giunge primo all'ultima casella (Chi Civettando pria giunge in tal luoco si prende spasso e si guadagna il Gioco). Sia il titolo, che il nome dello stampatore, sono aggiunti con caratteri più moderni, riferibili all'epoca della ristampa (sec. XIX).





#### GIOCO DELL'OCA

Xilografia, mm. 470 × 350, sec. XVIII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Le immagini nelle caselle sono piuttosto schematiche e banali, ma non
altrettanto i semplici, ma piacevoli, motivi grafici che formano la spirale e le
altre figure, che appaiono di discreta fattura, eco non lontana di ambienti
figurativi più colti.
Al centro, sotto la solita scena, anche questa volta di banchetto, che
simboleggia la vittoria, compare un mascherone con le lettere G.S., iniziali
dell'autore o dello stampatore. Ai quattro angoli, raffigurazioni simbiciale
delle quattro stagioni. In basso, con caratteri più recenti (sec. XIX), si leggono
le regole del gioco ed il nome dello stampatore cui è dovuta l'aggiunta e la
ristampa dell'incisione.

#### IL DILETTEVOLE GIOCO DI LOCA Xilografia colorata, mm. 495 × 370, sec. XVII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli È uno tra gli esemplari più noti e belli di questo gioco. Oltre che uno spiccato senso grafico, evidente nella ricchezza abbastanza raffinata dei motivi decorativi e nella cura dei particolari, il suo autore dimostra anche una fantasia ed un gusto per la narrazione che gli permettono di realizzare un'opera al di tuori dei soliti schemi, spesso ripettivi e banali. Nelle caselle sono presenti le sorti del gioco e le tradizionali figuirine; qua e la altre regole accompagnate da macchiette e detti popolari vari. Al centro una scena di banchetto simbologgia in qualche modo la vittoria. In un cartiglio, in basso a destra, è è l'indirizzo dello stampatore: IN VENECIA APPRESSO CARLO CORIOLANI.





#### II NOVO GIOCO DE LOCA

Bulino su rame, mm. 480 × 355, sec. XVI-XVII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli

L'incisione, dal tono ingenuamente idilliaco, è stata realizzata più o meno nella atessa epoca della precedente. Nello spazio al centro della spirale, in cui è simboleggiata il più delle volte la meta raggiunta dal vincitore, sono arffigurati, in modo goffo edi necreto, dalla mano di un modesto incisore, due giovani che si tengono per mano; è una caratterizzazione in senso amoroso del gioco, che presenta inoltre la variante della barca al posto della prigione nella casella 52 con le stesses prerogative. Curioso, sopra l'arco che segna l'inizio del percorso, il particolare dell'oca che becca la serpe, con significato probabilmente propiziatorio.

Adancano le regole del gioco che però sono facilmente desumibili dalle didascalle presenti nelle caselle significative.

#### IL VERO GIUOCO DELL'OCA

Litografia, mm. 520 × 380, sec. XIX Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli Si tratta di una ricidizione novecentesca di una incisione più antica, probabilmente del secolo passato se, come sembrerebbe, le istruzioni sono quelle dell'edizione originale.

Il gioco appare qui in una variante abbastanza sostanziale. Sono infatti aggiunte altre ventisette caselle in modo da arrivare al numero 90, così che il gioco stesso possa anche servire di trattenimento lotterico. Nulla cambia però per quanto riguarda le prime sessantatre caselle rispetto al gioco dell'oca classico, si può anche giocare — infatti — non oltrepassando il numero 63, e queto si pattuisce prima d'incominciare il giuoco.

Mentre gli angoli sono occupati dalle solite macchiette popolari, la vignetta centrale riproduce una scena di teatro con tanto di sipario, sulla quale danno vita ad un'azione comica tipici peronaggi della commedia dell'arte.





#### IL DILETTEVOL GIOCO DELL'OCHA

Xilografia, mm. 470 × 355, sec. XVIII Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Milano, Civica Raccolta Bertarelli
Ricco di motivi grafici decorativi ma nello stesso tempo essenziale è questo
esemplare, cui la vignetta centrale, con una robusta contadina che porta sulla
testa una cesta con una grosso ace da donare, si presume, al vincitore), dà un
sapore tipicamente campagnolo. Nella stampa sono ben evidenti, sotto forma
di circoletti bianchi, i fori dei tarli sulla matrice di legno.
Il gioco è quello tipico; manca qualsiasi istruzione o indicazione, ritenuta
evidentemente superflua. Solo una scritta in basso a destra ammonisce: CHI
NON VOL PERDER NON GIOCHI.

### IL PIACEVOLE E NUOVO GIUOCO NOVAMENTE TROVATO DETTO PELA IL CHIU

Acquaforte su rame, mm. 525 × 405, sec. XVI Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Acquaforte su rame, mm. 525 × 405, sec. XVI
Milano, Civica Raccolia Bertaneill
Mentre il gioco dell'oca è un gioco di movimento, essendo previsto l'avanzamento di pedine lungo un percorso, quello del pela il chiù è un gioco statico i la
spirale è quindi sostituita da due ovali concentrici sui quali sono distribuite
cinquantasci caselle, tante quante sono le diverse combinazioni ottenibili dal
nacio dei tre dadi previsti, che viene effettuato a turno da ciascun giocatore.
În ogni casella alle varie combinazioni corrispondono le sorti del gioco, in base
alle quali si vince (Tira) o si pende (Paga) una prefissata quantità di denaro.
Ogni combinazione dei dadi è inoltre contrassegnata da oggetti e personaggi
legati a situazioni, concetti e simboli tipici del repertorio popolare, che si
collegano quindi a vincite e perdite ed alla loro entità con nessi talvolta
evidenti, talaltra meno chiari, almeno per noi moderni.
Il gioco può, come la moderna roulette andare avanti indefinitamente, a meno
che uno dei giocatori, realizzando diciotto (una probabilità su trecentosessanta) vinca tutto il denaro presente nel piatto e l'Onoranza.
L'incisione riprodotta nella tavolta è forse la più antica tra quelle presenti
nella cartella ed è inoltre l'unica per la quale si sia potuto individuare con
certezza l'autore. Si tratta dell'incisore lombardo Ambrogio Brambilla, che
nell'ovale centrale in basso a sinistra si firma col monogramma: M-F.
(AMJEROSIUS) BR(AMBILLA) FJECTITI,
Di lui si sa soltanto che durante gli anni 1582-1590 è attivo a Roma, dove sesgue un certo numero di incissioni di vario soggetto, molte delle quali sono
presenti nel catalogo delle stampe messe in vendità dagli stampatori Andrea e Michelangelo Vaccani, in Roma All'insegna della palma d'oro, pubblicato nel 1604. È quindi probable che la stampa Il gioco del pela Chiù, elencata nello
sesso catalogo senza l'indicazione dell'autore, possa identificarsi con questa
insia da Brambila.

La matrice di rame del gioco, le cui regole appaiono in ottava rima ai quattro

figurine.

La matrice di rame del gioco, le cui regole appaiono in ottava rima ai quattro angoli, è conservata presso l'Istituto Nazionale per la Grafica-Calcografia.





#### II. NOVO ET PIACEVOL GIVOCO DELL'OCCHA

Bulino su rame, mm. 485 × 370, sec. XVI Milano, Civica Raccolta Bertarelli

Bulino su rame, mm. 485 × 370, sec. XVI Milano, Civica Raccolata Bertarelli Le origini del gioco dell'oca si perdono nella notte dei tempi. Tralasciando riferimenti ancora più antichi, in Egitto, durante il Medio Regno, si praticava un gioco molto simile, quello dei cani e degli sciacalli. Su un basso tavolino sorretto da quattro gambe erano disposti, seguendo la raffigurazione di una palma da datteri, ventinove fori. Le pedine, costituité da alti cavicchi con la sommità a forma di testa di cane, venivano fatte avanzare, in base al lancio di dadi, sul percorso costituito dai fori. Come nel moderno gioco dell'oca venire a trovarsi in alcuni fori potve determinare vantaggi o penalità. In epoche più vicine alla nostra un semplice foglio di carta ha sostituito il tavolo e delle caselle stampate hanno preso il posto dei fori. Sono rimasti i dadi e lo spirito del gioco che consiste poi in una sorta di viaggio avventuroso, che attraverso varie prove legate alla fortuna possa condurre ad una vincita. L'esemplare riprodotto mostra evidenti i guasti del tempo subiti dalla matrice di rame, che è conservata presso l'Istituto Nazionale per la Grafica-Calcografia. Realizzato probabilmente tra la fine del secolo XYI e l'inizio del XVII, con successivi interventi (motivi grafici a cuspide), è caratterizzato dalla presenza di alcuni strani personaggi, una sorta di buffi gnomi, che animano la scena del gioco. Uno di essi, sulla porta che segna l'inizio del percorso, invita goffamente ad entrare. Altri due con coppe colme di vino e totti di riserva attendono il vincitore alla fine. Un ultimo ste a guardare il tutto dall'angolo che ha l'ufficio di riempire. Al centro, riportate in modo particolareggiato ma con incertezze de errori, compaiono le regole del gioco. Siamo in ambiente romano e la prigione della casella 52, che vagamente ricorda Castel S. Angelo, ne può essere una riprova.

delle stampe qui riprodotte Agenzia: Gualtiero Tonna, Roma Cartella consegnata Riproduzioni fotografiche: Giancarlo Costa, Milano. al Preside: Nome della Scuola: Via Città C.a.p.

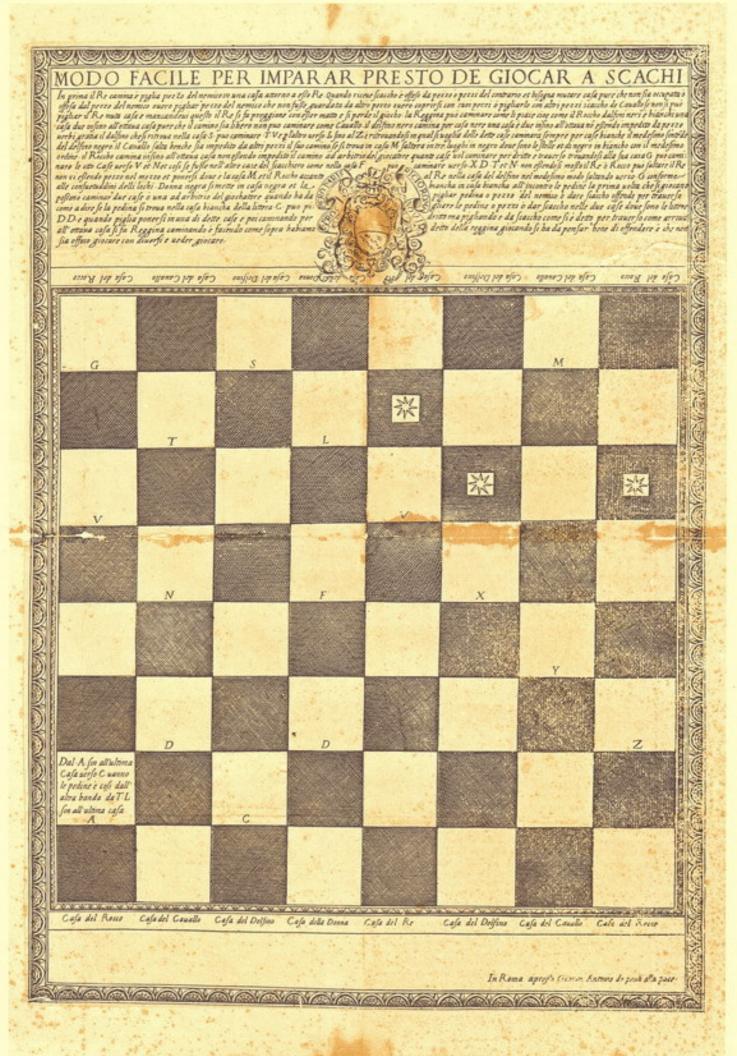
Perché una stampa moderna abbia circolazione sul mercato occorre che sia firmata dall'artista, preferibilmente a mano, e che rechi l'indicazione della quantità della tiratura e della numerazione di serie del singolo esemplare. È una procedura non contrastata, e anzi c'è chi pensa di consacrarla con una legge della Repubblica. Eppure, basta riflettere un momento per rendersi conto di come tutte queste indicazioni apposte in margine alla stampa siano davvero «marginali», cioè esterne alla sua invenzione e alla sua realizzazione. Sono contrassegni validi per il mercato, e niente di più. Tuttavia non si può affermare che il mercato intervenga soltanto dopo che l'opera è stata eseguita e non la condizioni già sul nascere. È un mercato che vuole che le cose in vendita siano rare, per aumentarne il valore. Limita dunque le tirature delle stampe. Vuole anche che gli autori non siano troppi e che siano tutti ben riconoscibili. Cioè: debbono essere pochi autori ben vendibili, presentabili come investimenti sicuri e debbono essere così uguali a se stessi da conferire un prestigio a chi li compra. Anziché propagare le idee, la stampa allora limita se stessa, dagli artisti pretende monotonia. È un sistema che in un certo modo quasi invoca la truffa. Ciò che chiede di sicuramente controllabile all'artista non è, infatti, nient'altro che la firma. Naturalmente non sempre le cose sono andate Perché una stampa moderna abbia circolazione sul monotonia. E un sistema cne in un certor modo quasi invoca la truffa. Ciò che chiede di sicuramente controllabile all'artista non è, infatti, nient'altro che la firma. Naturalmente non sempre le cose sono andate così. In origine la stampa si imponeva per la ricchezza delle idee; rendeva quando se ne vendevano tante; valeva quando si faceva desiderare per le sue qualità, non per la rarità. Non vorrei, però neanche idealizzare troppo i tempi andati. Il mercato delle stampe trovava allora un suo equilibrio nella profonda differenziazione degli strati sociali. Chi aspirava tutt'al più a comprarsi l'immagine di Sant'Antonio da mettere sulla porta della stalla, difficilmente poteva desiderare l'Astrologo di Rembrandt. Il problema è infatti del tutto moderno, poiché oggi, e noi neir, esistono le condizioni per una comunicazione diversa, per una creazione che non limiti se stessa né come diffusione né come ispirazione. Le stampe che compongono questa cartella sono un buon commento alla storia della stampa e alla sua situazione presente. Sono tutte riproduzioni, ossia non sono stampe ottenute premendo con un torchio la situazione presente. Sono tute i produzioni, ossa i oli sono stampe ottenute premendo con un torchio la matrice sulla carta, ma sono state ottenute trasferendo le immagini, già stampate, su matrici offset, per ristamparle poi con questa tecnica abbastanza nuova. In certi casi si può osservare, in piccole lacune del segno l'accura della matrica a dependa obica matricalte. l'usura della matrice, adoperata chissà quante volte, e nella stampa con il gioco degli scacchi si notano persino le rotture della carta lungo la piegatura al centro. Evidentemente, deve trattarsi di una stampa che ha Evidentemente, deve trattarsi di una stampa che ha viaggiato molto e che chissà quante volte avrà tenuto compagnia nelle attese dei lunghi viaggi in diligenza, o nelle soste dentro buie osterie frequentate da soldati vestiti di cuoio e di ferro, dai grandi cappelli piumati, come si osservano nei dipinti caravaggeschi. Delle stampe, alcune sono ricavate da matrici di legno—silografie—e altre sono incise all'acquaforte, su lastre di rame. La silografia è un'incisione in rilievo: l'incisore scava con un coltellino le parti che dovranno risultare bianche e lascia in rilieva quelle che saranno roi. di rame. La silografia è un'incisione in rilievo: l'incisore scava con un coltellino le parti che dovranno risultare bianche e lascia in rilievo quelle che saranno poi inchiostrate con un rullo e risulteranno nere nella stampa. Poiché anche i caratteri tipografici sono in rilievo, è questo il tipo di incisione che con minori difficoltà si adatta ad essere stampato insieme a testi composti di caratteri mobili. Le matrici dei giochi che compongono la cartella sono sicuramente più antiche delle scritte che accompagnano le incisioni, e questa circonstanza ci introduce a un aspetto molto tipico della stampa antica. Al posto delle tirature limitate di oggi, abbiamo qui matrici che si trasmettono di generazione in generazione. Cosa che presume, oltretutto, una costanza nell'evoluzione del gusto, del costume, dei livelli economici di una certa classe di acquirenti. Si noterà, infatti, che sono incise in silografia le carte ad uso del popolo: il gioco dell'oca, il gioco del «pela il chiù» ecc. Nel gioco siglato GS un artista abbastanza colto ha trasferito in un'atmosfera semplice e di facile comprensione modelli più complessi; ma negli altri al vernacolo delle parole dialettali corrisponde una immediatezza popolare anche nel segno.
Diversamente da questi esempi, è invece incisa all'acquaforte la tavola del gioco degli scacchi. Si tratta di un'incisione su rame, ottenuta facendo «mordere» la lastra da un acido nelle parti in cui la punta dell'incirore an acquatorte la tavola del gioco aegii scaccii. Si tratta di un'incisione su rame, ottenuta facendo «mordere» la lastra da un acido nelle parti in cui la punta dell'incirore ha portato allo scoperto il rame graffiando la vernice speciale che lo protegge. L'inchiostro, in fase di stampa va nei solchi che l'acido ha scavato nel rame e per la stampa va nel social ceri action a scavato nel rane e per la stanpa è necessario un torchio assai più pesante e complicato di quello che serve a tirare una silografia. Non a caso l'anonimo incisore ha dedicato il suo foglio a un nobile romano, che avrà in qualche modo contribuito alle spese. D'altronde, il gioco degli scacchi non è mai stato da noi tanto popolare.

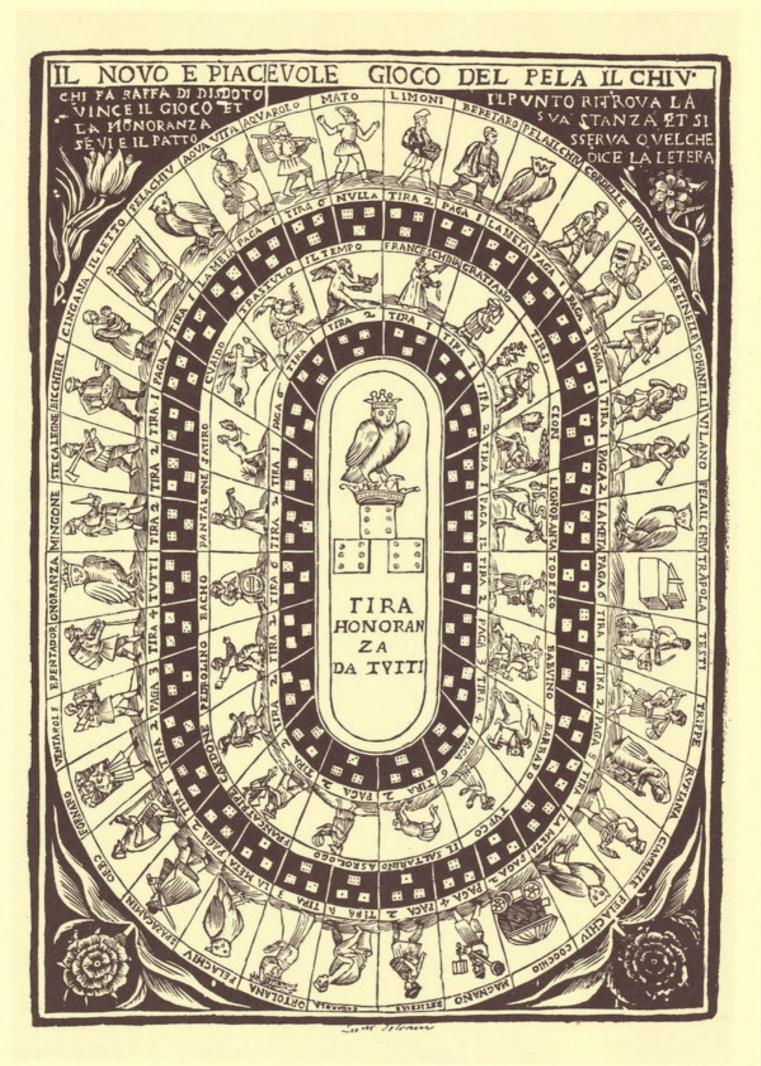
Si ringrazia la Civica Raccolta delle stampe «A. Bertarelli» di Milano per la concessione

Progetto e ricerca iconografica

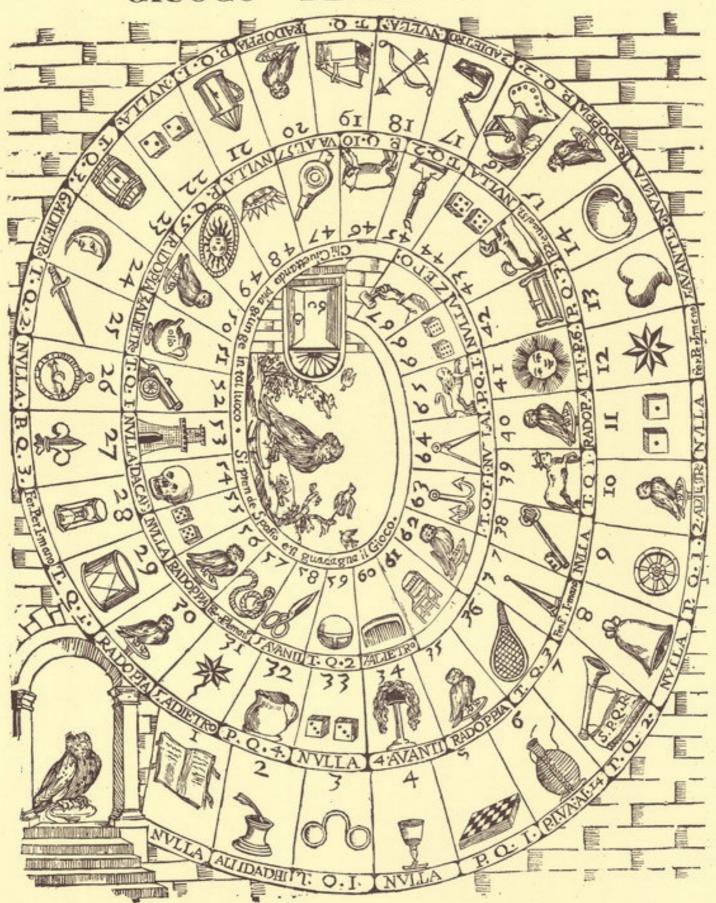
Stampa: SO.GE.MA. Roma (settembre 1980).

Edizioni Studio GRUPPO 80 srl, via della Giuliana 85, Roma, tel. (06) 384032/386784.

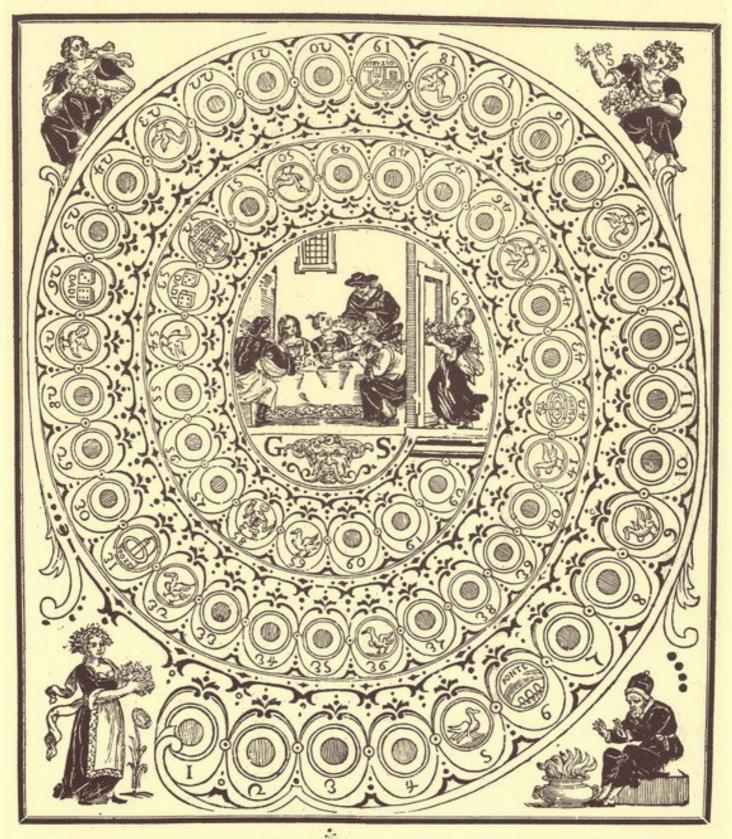




## GIUOCO DELLA CIVETTA



Tipografia Gentiti , ose si trovono vendibiti



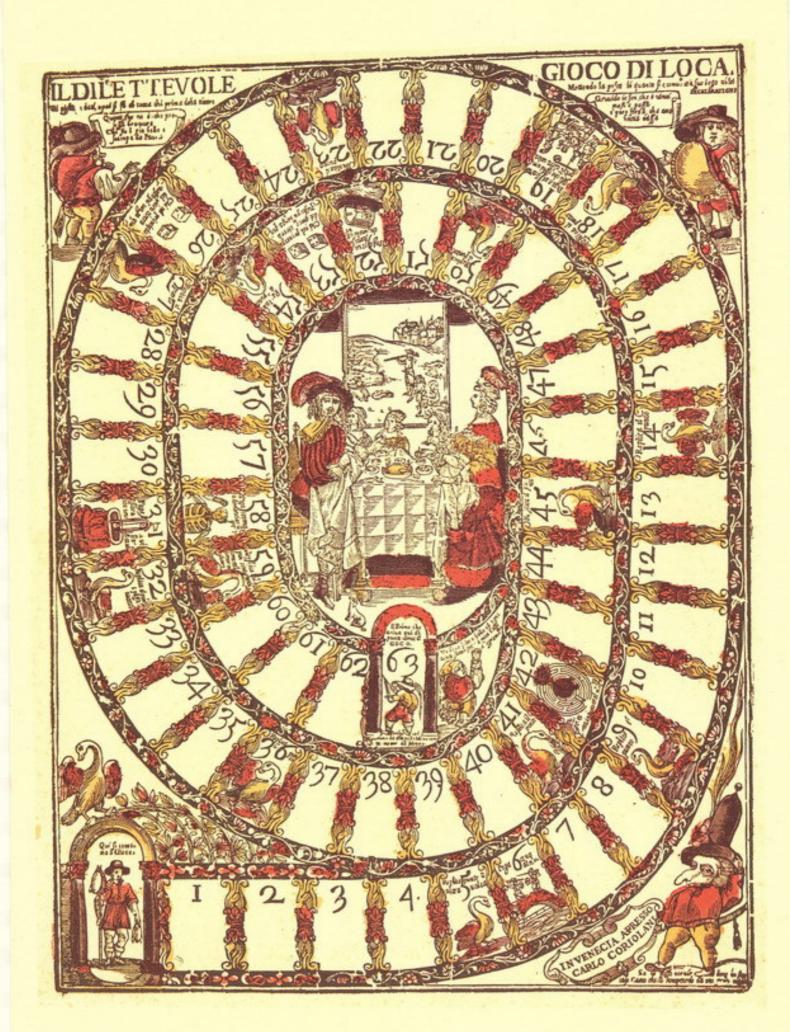
**接籍他の終婚期** 

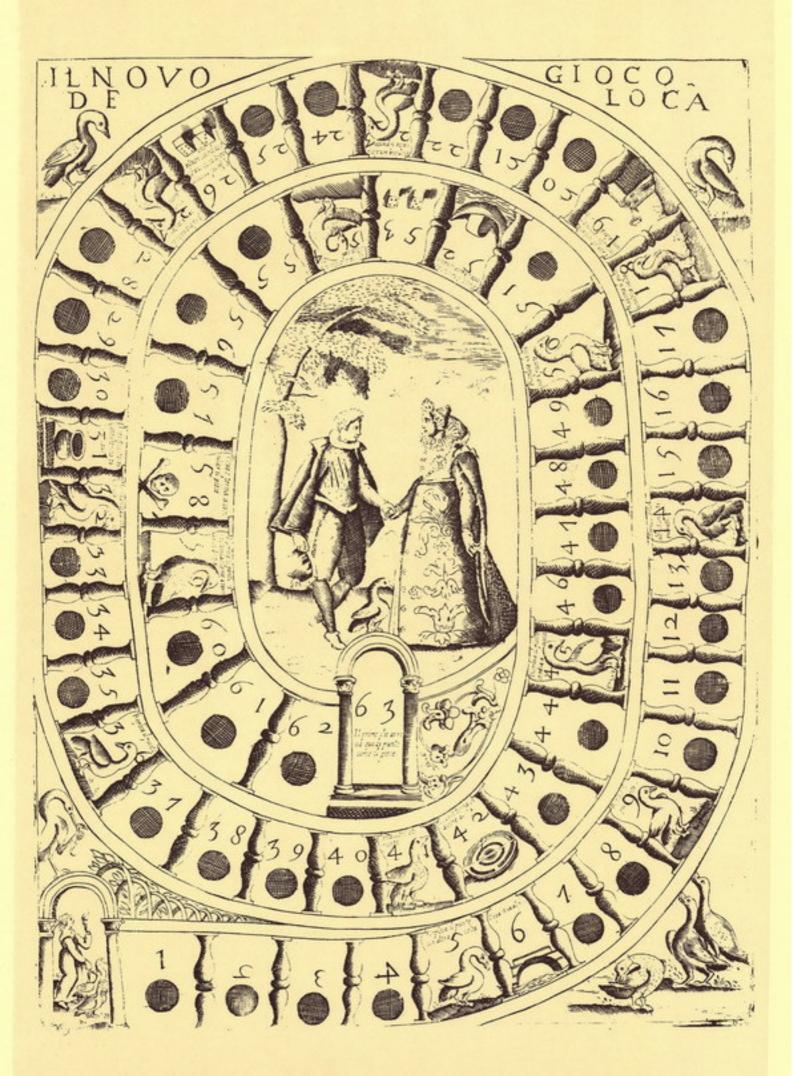
#### SPIECAZIONE DEL GIUOCO DELL'OCA

I. A far il giuoco dell' Oca si pigliano due Dadi segnati da tatte le parti; poi si fa il conto chi prima debba tirare, di poi si, mette la posta, che si conviene insieme. II. Chi fa 6 e 3 va al 26, e chi fa 5 e 4 va al 53. III. Chi và dove sono le Oche non vi si ferma, ma raddoppia di moovo i numeri uni altra volta, e trovando uni altr. Oca di muovo si conta. IV. Al numero 6 vi è un Ponte, si paga il passo, e si và al 12. V. Chi và al numero 19, dove è l' Osteria si paga, e vi resta sino a tanto che si tira un' altra volta. VI. Chi andrà el numero 31, nel qual luogo è un Pozzo, paga, e vi ttà tanto che un' altro facendo il medesimo punto

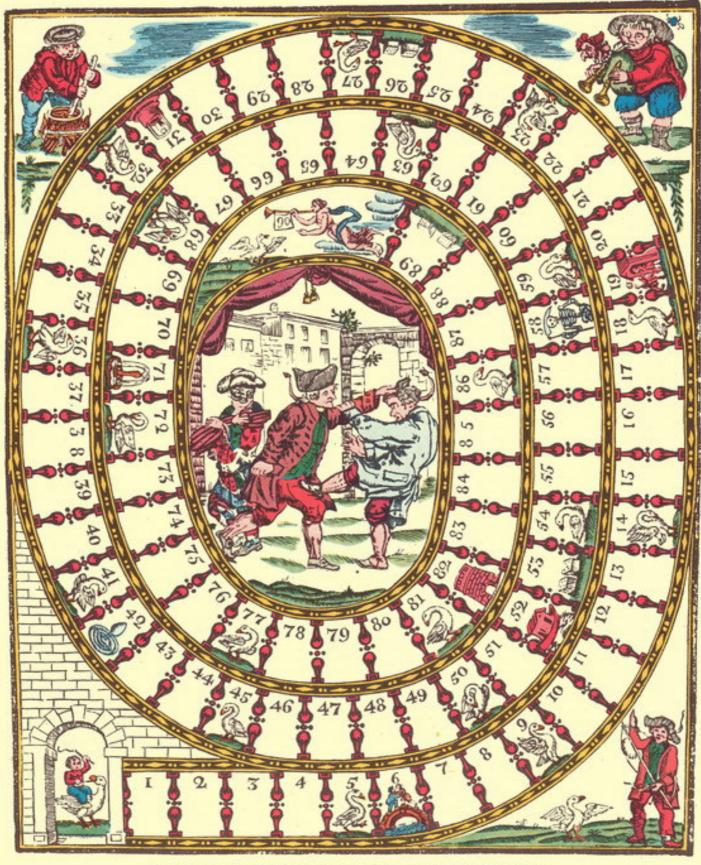
lo cavi. VII. Chi và al 42 dove è il Laberinto, torna indietro al 39 e paga il convenuto. VIII. Chi và al 52 entra in prigiane, paga e vi stà finchè un' altro facendo il medesimo numero lo cavi. IX. Chi và al 58, dove è la Morte, paga ed incomincia da capo. X. Chi sarà trucchiato da un' altro, ritorna in laogo di quello che lo trucchia, e si paga, se vi si ceva il patto secondo la usunza de luoghi. XI. Chi passa al numero 63 torna indietro, contando quello che avanza, e se và all Oca, torna più indietro il numero, che avrà fatto. Chi fa 63 in punto vince il tutto.

Tip. Tomassini.





## IL VERO GIUOCO DELL'OCA



monela che conviene. sui il giacco; e se un'aktro fa il 12 va al 30 ed il primo resta in Runco. oraques al 7, ristornerà di bel movro all suo posto. alraso aumero lo cavi e vi resti in suo lungo, pagando il convenuto, ed il primo ch'era nella Terre

o o quello che si pattulore, e questo si pone in Banco sino alta fice del gizoco.



