

L'Unità *due*

MERCLEDÌ 8 LUGLIO 1998

I simboli e le icone dei secoli racchiusi nella raccolta ravennate di rare tavole, «svaghi» dei nostri antenati

DALL'INVIATO

RAVENNA. Se tirando con i dadi fate due sei - «score!», direbbero gli inglesi - immaginate che la casella del dodici corrisponda a Ravenna e qui avete diritto di lanciare ancora e alla seconda gettata vi vengono due tre e nel nostro fantastico gioco questa «casa» la chiameremo Biblioteca: avendo già sciolto l'enigma della città in cui si svolge l'azione, non resterà che attribuire un nome a quel luogo che ospita volumi, codici e incunaboli e allora sappia il giocatore che ci troviamo fra le boiserie a doppio ordine intagliate da Fausto Pellicciotti e gli affreschi di Francesco Mancini e che questo splendido labirinto di scaffali in legno antico, di scranni intarsiati, di ballatoi e scale misteriose all'ingresso dei quali un'epigrafe di Seneca ammonisce «In studium non in spectaculum», è la Biblioteca Classense, 600 mila volumi amorevolmente raccolti a partire dal 1230 dai monaci camaldolesi che qui edificarono un monastero cancellato nell'ondata modernista di Bonaparte.

Se il gioco vi piace e volete continuare, sappiate allora che l'antica

fondazione conserva una ricca e affascinante collezione di giochi a stampa, o giochi di posizione o ancora, se preferite, di varianti più o meno accentuate del gioco dell'Oca.

Ce ne sono oltre 300 esemplari e coprono un arco che va dal XVII secolo fino agli anni Quaranta del nostro. Il criterio con cui son state fatte le acquisizioni non è indifferenziato, non segue la quantità, ma seleziona scegliendo le varianti e le tipologie, in un gioco di «archetipi» che se Italo Calvino fosse ancora vivo potrebbe costruirvi un altro splendido *Castello dei destini incrociati*, sostituendo alle figure dei tarocchi e delle carte circolari e le immagini e i simboli che conducono il giocatore quasi sempre al 64, talvolta al 90, ma qui le combinazioni di numeri variano molto a seconda delle epoche e dei luoghi dove il gioco è stato realizzato.

È un viaggio affascinante, almeno quanto lo è il gioco, che è ancora in vendita ma è messo in ombra da eroi intergalattici che hanno sostituito le icone antiche - il pozzo, la prigione, il labirinto - con acciaino a forma di muscoli e occhi brillanti pronti a sparare raggi neanche tanto immaginari.

Sembrano così lontani i tempi in cui Molière faceva comparire questo antico gioco nel suo *L'Avaro* o Mozart lo prendeva a prestito per comporci il labirintico intreccio della sua opera buffa *L'Oca del Cairo* e sembra quasi che la distanza tra quei secoli e le fredde sere dei nostri nonni sia incomparabilmente più breve di quella che separa lo scopo-



Alcune stampe del Gioco dell'Oca esposte nella Biblioteca Classense di Ravenna

Il museo del gioco

ne in osteria dall'antenna parabolica.

Del Gioco dell'Oca non si conosce la data di nascita. I simboli e gli archetipi che lo costellano inducono a pensare che affondi le sue origini molto lontano. La prima traccia di cui si ha menzione risale al XVII secolo. I compilatori degli «Studia ludorum» ipotizzavano già allora che fosse stato ideato da Palamede - il padre di tutti i giochi - e che con esso ingannassero il tempo (una pretesa di nulla!) i soldati achei durante l'assedio di Troia, ed anzi si suppone che la forma circolare della tavola e l'assedio a spirale abbiano a che fare con la struttura delle mura e con l'estenuante attesa.

Ma il percorso a spirale e la suddivisione in case compaiono anche in antichi giochi rinvenuti in tombe egizie (Il gioco del Serpente) e nell'antica Cina (quello del Mandarino). Ciò che è certo è che il suo ingresso ufficiale lo fece solo quando Lorenzo il Magnifico incitò «chi vuol

esser lieto, sia»: Francesco I de' Medici lo avrebbe donato a Filippo II alla fine del Cinquecento. Contemporaneamente fu iscritto come «il nuovo e molto dilettevole giuoco dell'Oca» alla Stationer's Hall di Londra: era il 16 giugno del 1597.

Vi sono altre citazioni illustri in volumi di ogni dove dell'epoca, tra cui quella del medico di Luigi XIII, secondo il quale il re, ancora bambino, giocava all'Oca. O Charles Perrault che nel 1696 raccolse le fiabe di Mamma Oca nascondendovi allusioni iniziatriche. Ma non c'è traccia di tavole fino al 1640. Del resto è facile da capire: al primo trasloco erano proprio quegli inutili cimeli a fare la fine, anche se non è mai stato un passatempo solo per bambini. Il gioco dell'Oca più antico che si conosce è quello stampato a Venezia da Carlo Coriolani. Data 1640. Il seguito sono le mirabolanti acrobazie che hanno fatto la tecnica della stampa, le incisioni, il disegno.



In collezione preziosi labirinti e gli antichi passatempo da tavolo che piacevano a Molière E ora contesi dal mercato antiquario

Donatino Domini, che è il direttore della Biblioteca Classense - siede sulla sedia che un tempo fu di uno dei più grandi traduttori dell'antichità classica, Manara Valgimigli - spiega che

la collezione ebbe inizio alla metà degli anni '80 quando fu acquisito il fondo di un celebre antiquario ravennate, Valvasori, il quale era fra l'altro un costruttore di Mha-Jong, un antico gioco cinese di posizione che ha avuto anche in Italia un certo successo. Da allora il fondo si è arricchito di molti pezzi che in più occasioni sono stati messi in mostra e che al momento attendono di diventare una esposizione permanente di tutto rispetto.

«Purtroppo - spiega Domini - il valore di queste tavole in poco più di un decennio è più che decuplicato e le quotazioni ora sfiorano i 20 milioni a gioco». Difficile, dunque, fare nuove acquisizioni.

Ma la collezione ravennate conta già un'ampia gamma di originali e varianti al gioco dell'Oca. Ce n'è una del 1700 che si svolge percorrendo casella dopo casella la vita di Cristo e gli episodi della Bibbia; ce n'è una intitolata «Il gioco degli sposi e

delle spose» e stampata dal bolognese Mitelli che è un eloquente spaccato della società civile di fine Seicento; un'altra splendida che sostituisce ai simboli tipologie di bocche e di occhi in espressioni diverse; e ancora, l'agghiacciante gioco dell'ebreo, una stereotipata ginkama olandese del 1837 fra il pregiudizio e il luogo comune di cui esistono un paio di versioni che sostituiscono Arlecchino all'uomo dal naso aquilino.

Gran voga hanno avuto i giochi dedicati alle scoperte e alle invenzioni e seguendo il gioco del battello a vapore, del treno o dell'automobile (quest'ultima con le figurine da ritagliare nella carta) è possibile quasi ricostruire una storia dei mezzi di locomozione in formato ludico. E c'è perfino un gioco dei lampioni a gas, evidentemente messo in circolazione da una società che provvedeva alla pubblica illuminazione.

Ma in tutti questi giochi, come in quello di Garibaldi, quel-

lo della scoperta dell'America, quello delle campagne di Napoleone o l'altro di Waterloo, lo schema è sempre lo stesso e sullo scacchiere si alternano caselle in cui si paga pegno ad altre in cui la fortuna sorride al giocatore. Cambiano i personaggi e i nobili lasciano spazio ai borghesi e questi ai militari, e poi le potenze imperiali o gli Stati dell'Europa, ma quasi sempre nella casa dove anticamente ci si perdeva nel labirinto, o in quella dove si sostava all'osteria, il destino è il medesimo seppur sotto diverse spoglie. Il 58 è la morte, disegnata nelle fogge più diverse da mani ingenue e da sapienti pennelli, finanche in un gioco francese che si chiama «delle acciainature femminili», sotto la forma della «damigella inglese»; ma comunque la si consideri resta sempre quella che Carmen, scoprendo le carte nell'opera di Bizet, chiamata «la mort, toujours la mort».

Daniele Pugliese

La straordinaria coincidenza fra il caso americano e il best seller «La giuria»

Miami, processo al fumo: e se Grisham avesse copiato?

MICHELE RUGGIERO

CHISSÀ SE a Miami i tempi sono maturi per un finale come nel romanzo «La giuria» di John Grisham? La notizia è dell'altro ieri: fra poche settimane si svolgerà a Miami il processo «collettivo» che duemilacinque cittadini della Florida hanno voluto contro i giganti del tabacco. Un medico e due agguerritissimi avvocati, marito e moglie, sono decisi a provare in tribunale che i produttori di sigarette hanno «cospirato» per nascondere i danni provocati dal fumo. E certo salta agli occhi come l'intera vicenda somigli terribilmente, appunto, a uno dei best seller del famoso scrittore americano. In attesa degli

eventi, non ci stupiremmo se il già ricchissimo Grisham chiedesse un compenso ai coniugi Susan e Stanley Rosenblatt, i due avvocati che stanno attaccando la «lobby del fumo». E se invece fosse stato lo scrittore a ripulire l'archivio dei due legali per alimentare la trama del suo romanzo, mutuandola da una vertenza aperta proprio dai Rosenblatt nel 1994?

Quello che interessa oggi però non è il presunto plagio, ma l'assoluta coincidenza tra il legal thriller e il processo che vede alla sbarra le multinazionali del tabacco. Il romanzo «ventriloquo» della realtà? Quasi. Di diverso c'è solo l'ambien-

tazione. Biloxi, capitale del processo-Grisham, dista da Miami solo qualche centinaio di miglia. Da Biloxi, prima pagina del thriller, comincia il viaggio nel futuro prossimo. Volete conoscere qual è la posta in gioco nel processo reale? Andate a pagina 258, vi erudirà Leon Robillo, ammalato di cancro, fumatore pentito, ex dipendente della fantomatica Tobacco Focus Council, una lobby foraggiata dall'industria del tabacco. E Miami avrà sicuramente il suo Robillo, chiamato al banco dei testimoni per il suo quarto d'ora di celebrità. A Susan e Stanley, istrutti da Wendall Rohr, corroso avvocato della lega antifumo

me «La Giuria», spiegherà perché le potenti company hanno sottaciuto la nocività delle sigarette, il contributo alla «diffusione» del cancro ai polmoni e l'alto tasso di nicotina che ne aumenta la dipendenza. Perché al centro della causa, reale e romanzesca, c'è sempre e solo lo spettro del tumore. Ma il presente è meno crudele della penna di Grisham: a Miami Howard Engle, medico affetto da enfisema polmonare, potrà far valere le proprie ragioni a differenza del suo più sfortunato alter ego letterario Jacob Wood, fumatore di tre pacchetti di sigarette al giorno. Si prospetta un processo spettacolo: già sono partite le pri-

me schermaglie per conquistare la pole position presso l'opinione pubblica americana. L'affondo dei Rosenblatt-Rohr: «Vogliamo che sia chiaro una volta per tutte che il fumo uccide e che le sigarette hanno rovinato la vita di milioni di famiglie americane». Appunto, milioni di fumatori che, nella strategia del romanzesco Rohr, sono in grado di assicurare una proficua attività professionale a molti. Anche ai Rosenblatt. Loro, i nuovi crociati dell'antifumo l'hanno detto a chiare lettere: le «Big Four» valgono qualche miliardo di dollari. Appunto, come anticipato da Grisham, che i miliardi non li ha solo romanzati.

I'UNITA' VACANZE

MILANO
VIA FELICE CASATI 32
TEL. 02/6704810

E-MAIL: L'UNITA'VACANZE@GALACTICA.IT

Ogni lunedì due pagine dedicate ai libri e al mondo dell'editoria