

**Giocare destini #1*****The game of the game***

di Beniamino Sidoti

Alessandro Baricco ha scritto un bellissimo e visionario libro su una rivoluzione silenziosa, e lo ha intitolato *The game*. *The game* perché prende il gioco come metafora di tutta una serie di cambiamenti importanti che ruotano intorno alla partecipazione e al bisogno di eliminare gli intermediari: e lo fa in modo convincente.

Pure, si potrebbe fare un altro salto in avanti.

E secondo me ne vale la pena.



Però, siccome questo saggio lo scrivo io e decido io come farvi procedere, vi chiederò di procedere balzellon balzelloni, saltando di casella in casella come nel gioco della campana. Non facendo un solo salto in avanti, ma tanti piccoli salti. Saltando da Dickens a Toulouse-Lautrec, dai fantasmi ai peluche. Saltando, perché ogni forma di conoscenza ha il suo passo, e il gioco procede per salti.

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game***CASA**

La soglia dei giochi di salto si chiama spesso “casa”: per noi sarà il punto di partenza, ma anche il luogo delle presentazioni. Mi occupo di giochi da sempre (non ho mai smesso) e ne ho scritto in più occasioni; rimanderò il lettore che voglia approfondire qualche elemento a consultare

quella che è un po’ la sintesi di molti anni di ricerca: il *Dizionario dei giochi* che ho scritto con Andrea Angiolino per Zanichelli.

Mi occupo di giochi, dunque: e penso che i giochi parlino sempre della cultura in cui si diffondono. Non solo nel caso di *The game*. Solo che ogni epoca gioca in maniera diversa e nel gioco esprime pulsioni diverse, visioni diverse, desideri diversi.

**Prima casella**

Ogni epoca ha i suoi giochi; o meglio: ci sono giochi che sanno interpretare al meglio un’epoca e proprio per questo si diffondono bene, magari anche per poco (i giochi sono soggetti alle mode).

Le bolle di sapone iniziano a essere rappresentate nel Cinquecento, e rientrano nei pensieri sulla *Vanitas*: ma sono pensieri che possono essere agiti, esperienze comuni a tutti ma non dette, perché o in quanto giochi. Nel Seicento

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

spopola nelle corti e nei salotti il bilboquet, un gioco che chiede di lanciare una piccola palla di legno bucata per infilarla su uno spiedo: sempre vanitas, ma esibita, condivisa. Ma è nel Settecento che iniziamo a vedere rappresentati i castelli di carte, così come solo nel primo Novecento si diffondono i giochi di costruzioni. Coincidenze, simboli, mode.

**Seconda casella**

Scopriamo di più, come sempre, se ci concentriamo su una sola epoca e vediamo quali giochi si impongono contemporaneamente e come dialogano con il pensiero dell'epoca. L'Ottocento è uno di questi momenti interessanti: è un secolo lungo e denso, che parte dalla speranza

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

napoleonica e dal trionfo del romanticismo e arriva fino alle soglie delle avanguardie artistiche. Pure, sono poche generazioni, che si aprono a tante novità: dal successo del romanzo (e del romanzo a puntate, il feuilleton) a quello dei quotidiani, dall'opera italiana alle grandi sinfonie, e poi l'interesse per l'oriente e la scoperta dei primitivi, la rivoluzione darwiniana e quella industriale...

Allora, studiamo questo Ottocento *sub specie ludi*.

Nel campo del gioco, intorno a metà del secolo nascono i primi giochi “in scatola”, e vanno di moda i riferimenti orientali: Halma e la nostra dama cinese, le ombre cinesi e il Tangram, il solitario a croce e i solitari con le carte, i puzzle e le illusioni ottiche, il Ludo o Pachisi o Non t'arrabbiare, le costruzioni in legno, i primi peluche messi sul mercato come pupazzi da compagnia, i soldatini in metallo di produzione industriale, e poi ancora le maschere a stampa (la festa in

maschera diventa di massa), gli oggetti per giocare a indiani e cowboy, i libri pop-up e il gioco del quindici, le rubriche e le riviste di enigmistica.

Fermiamoci qui e confrontiamo con ciò che nascerà o si affermerà già nei primi decenni del Novecento: le parole crociate (i giochi di parole erano attività di corte e di salotto, “gioco di conversazione” almeno dal Rinascimento), il piccolo chimico, il meccano e gli war games, il Teddy Bear e tutti i giocattoli legati a un personaggio (quelli che diventeranno “su licenza” e che oggi sono uno dei pilastri del merchandising), quindi il Monopoly e il Calcio balilla. Sono invece del secondo Novecento, successivi alla guerra, Lego e Playmobil, Barbie e Totocalcio, Frisbee e Hula Hoop, e poi a seguire videogiochi, giochi di ruolo, e tutto ciò che conosciamo meglio.

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game***Terza casella**

I giochi si diffondono e dialogano con la moda e il pensiero del tempo, dando forma e sostanza a delle esperienze ripetibili: danno luogo e possibilità di esperire qualcosa che a sua volta ha a che fare con dei bisogni inespressi, individuali e sociali.

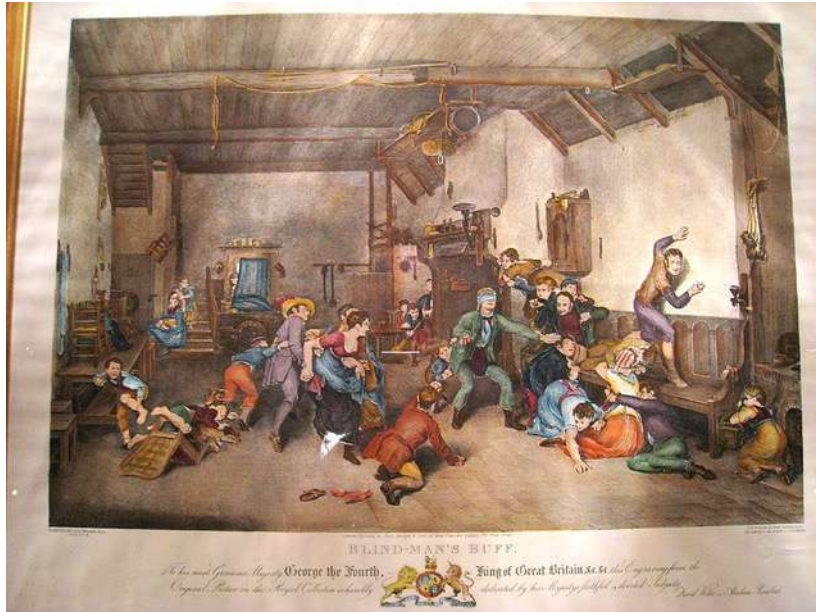
**Quarta casella**

Allora proviamo a guardare questi giochi tutti insieme, come se stessimo sfogliando un manuale di giochi dell'Ottocento (i primi manuali di giochi sono del Cinquecento, ma nell'Ottocento ne escono alcuni destinati a durare a lungo). Molti sono giochi solitari, contemplativi: i solitari con le carte, per esempio, che chiedono di sfidare da soli delle regole che ci siamo dati – solitari che hanno dei nomi romantici come “Napoleone” o “l'ergastolano” o “il destino”: e in questo i giochi seguono le mode dei propri tempi, soprattutto nei nomi e nelle ambientazioni.



La sfida è andare a cercare lo spirito dei tempi, l'emergere di qualcosa di nuovo, nel concatenarsi delle mosse, seguendo l'intuizione di Baricco per *The game*. Bisogna cioè vedere anche come alcuni giochi *precedono* o *anticipano* lo spirito dei tempi, interpretando qualcosa che ancora non ha corpo.

E bene ci sta questo lungo periodo che abbraccia l'epoca vittoriana, con l'emergere dell'introspezione come momento diffuso, con una piccola consapevolezza domestica che ferma il trascorrere del tempo.

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game***Quinta casella**

Ecco: guardiamo i gesti, ricordiamo i giochi.

Vogliamo fare un solitario con le carte: prendiamo un tavolo o tavolino sgombro, e ne facciamo un nostro spazio, un piano di gioco per noi soli. Caliamo le carte e non le interrogiamo: stiamo solo sfidando delle regole, partita dopo partita, per far passare il tempo.

Le carte non hanno più grandi simboli ma semi e numeri: cercano un ordine che va ricostruito “a tavolino”. Il tavolino, appunto, che è entrato nella rappresentazione pittorica per ritratti e nature morte, e che viene sempre più usato nelle case.

**Sesta casella**

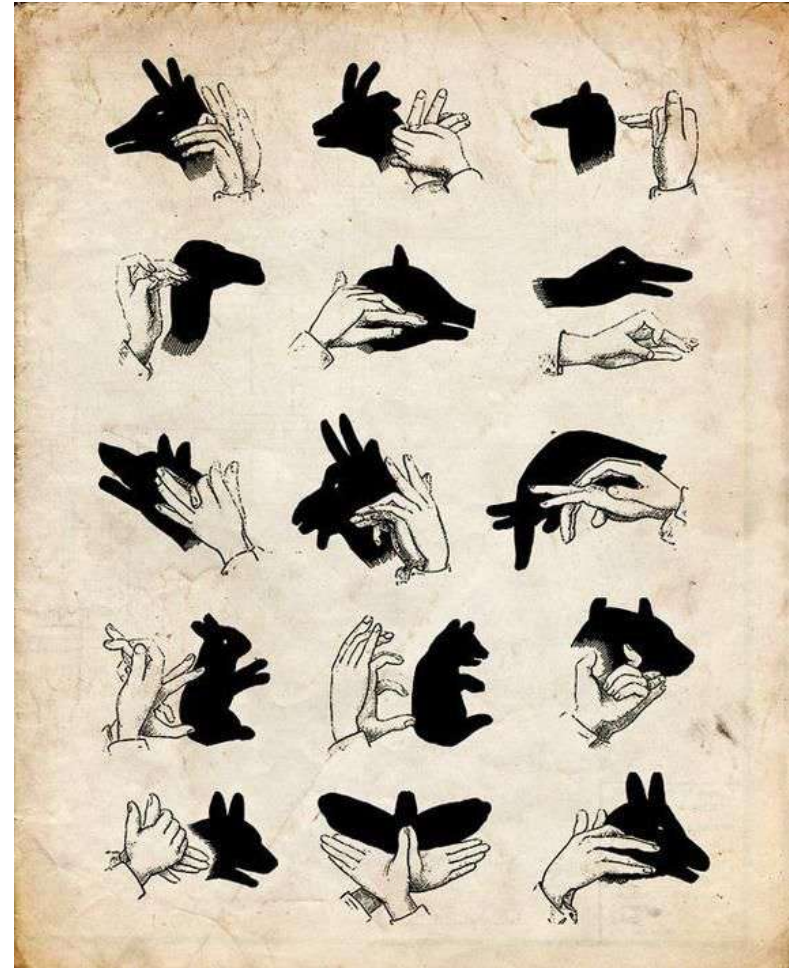
Prepariamo un gioco per grandi e bambini, con le ombre cinesi: apriamo un piccolo sipario domestico per un teatrino casalingo (le famiglie più benestanti hanno veri e propri teatri per burattini e pupazzi – ma per le ombre cinesi basta una lampada o una candela, una parete bianca o un lenzuolo, ci si fa ricchi con poco).

Proiettiamo le ombre, e le ombre hanno forme: e le cerchiamo nella posizione delle nostre mani, ispirandosi anche ai repertori. E le forme sono quelle: il cane e il coniglio, la ragazza e il cacciatore – un inventario fiabesco, quasi, per la piccola meraviglia della proiezione.

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

Le ombre fatte con le mani raramente si muovono – se lo fanno sono piccoli movimenti che non svelino l'illusione della figura: e se allarghiamo lo sguardo vediamo che le ombre cinesi si inseriscono in una più ampia moda di illusioni ottiche e di immagini in movimento, con giochi sempre più raffinati che porteranno alla nascita del cinema, proprio sul finire del secolo.

Le ombre arrivano anche come spettacoli di ombre, più articolati e secondo varie tradizioni e percorsi, in questi anni: ma qui mi interessa quell'altra suggestione, partecipata e familiare, non il palco ma il salotto, non il sipario ma il muro di casa.



**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game***Settima casella**

Non sempre il gioco evoca mondi: ma in quegli anni sì – e non deve essere un’evocazione clamorosa, ma piccola, intima, minima. È un atto che fa vedere fuori tanto quanto fa guardare dentro: non una preghiera, in cui ripetiamo delle parole, ma una serie di gesti che accompagnano e misurano lo spazio delle nostre mani.

Sono gli anni della rappresentazione del cucito o del ricamo, dei ferri e del momento di grazia domestica, priva di inquietudini (ma cucire e tessere non è mai privo di inquietudini): pure, nel gioco, compaiono i gesti ripetuti, senza intento di preghiera, ma come gesto educato e personale.

Sono gli anni in cui si riscoprono e diffondono gli origami e le bambole di carta, il ritaglio e le silhouette.

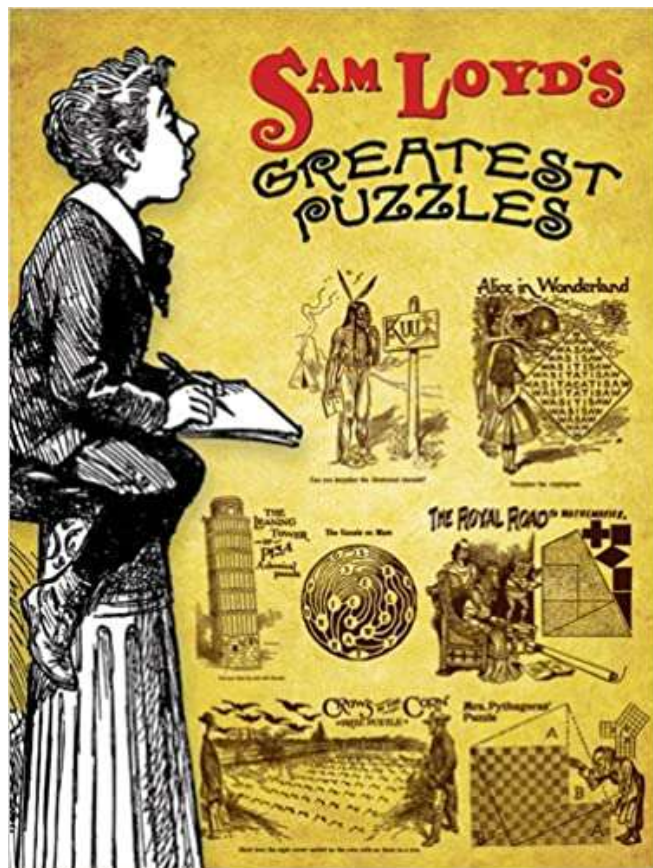
**Ottava casella**

Così uno dei gesti che attraversa i vari giochi è quello del tenere in mano.

Un’azione più interessante e ricorrente nei giochi vittoriani e ottocenteschi è quello dell’ordinare: solitari e castelli di carte, o giochi nuovi come il *Gioco del quindici*, attribuito all’inventore e divulgatore americano Samuel Loyd, in cui bisogna rimettere in ordine 15 tessere numerate dentro una griglia quadrata.



## Rubriche 2020 – Giocare destini

<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>Beniamino Sidoti  
*The game of the game*

Oppure pensiamo alla fortuna della parola “puzzle” che per gli inglesi è genericamente un “rompicapo” da risolvere e che

a partire dalla fine del Settecento indica anche i rompicapo fatti con pezzi di cartone da rimettere insieme che solo nell’Ottocento vengono commercializzati in materiali più pratici, come il legno tagliato col seghetto da traforo – il “jigsaw puzzle”.

Gli jigsaw puzzle conoscono un successo crescente e mondiale, e presto vengono conosciuti come “puzzle”, tout court: la parola che prima indicava i molti rompicapo da risolvere adesso indica solo degli oggetti da montare e ordinare; sincreticamente, non si risolve ma “riesce” o “finisce”.

Il gusto del puzzle è diverso da quello degli altri rompicapo: non lo si fa per sfidare altri in una gara di prontezza di spirito o di acume, ma solo per mettersi alla prova e concentrarsi, fino a “riuscire”.

Di nuovo: bisogna guardare ai gesti. Alle mani che cercano pezzi e li mettono a posto, alla solitudine che può essere agita anche in gruppo: perché si può essere anche in due o più fare

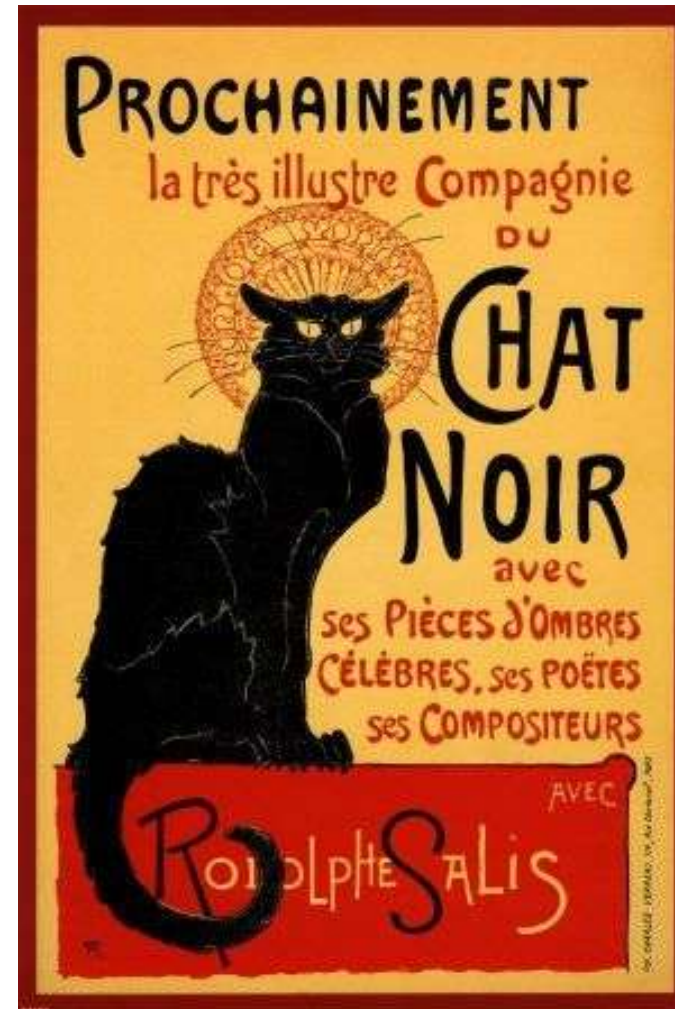
**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

un puzzle, ma sono solitudini sincrone, non presenze collettive.

**Nona casella**

Torniamo alle ombre cinesi: quando iniziano a diffondersi in Europa viene attribuita loro questa nazionalità “cinese”, coerentemente con le mode – perché c’è una tradizione di teatro delle ombre che appartiene più in generale all’Oriente (da Bali all’Indonesia, dalla Cina al Giappone) ma che appare anche nei nostri racconti (penso a Platone e al mito della caverna).

Però è un’invenzione europea: le ombre cinesi, stando ai repertori dell’epoca, non sono quelle del teatro o del cabaret (Le Chat Noir, il manifesto di Toulouse-Lautrec, per ancorarlo a un’immagine); sono piuttosto ombre di gioco da fare con le sole mani o con oggetti “a portata di mano”, come un cappello o un fazzoletto o una carta da gioco...



**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

Le ombre cinesi non raccontano, così come non racconta nessuno di questi giochi, ed è fatto nuovo – giochi silenziosi e senza storie, immagini da contemplare o ricostruire, gesti da ripetere e serie da ordinare. Senza il tessuto della storia o la scusa della formula cantata che le accompagna.

Sono gesti, sincronicamente solitari, che si possono ripetere altrove.

**Decima casella**

Ci saranno stati anche molti altri giochi: quelli di tradizione orale sono persi o meno verificabili; pure, possiamo contare in questo periodo sulle prime raccolte di giochi che partono in parallelo alla grande ricerca etnografica che si sviluppa in modo vario su tutto il continente europeo e oltre. Possiamo immaginarci, in parallelo con quanto visto finora, schiere di bambini intenti a giocare alle *Belle statue* o a *Un due tre stella*, a cantare *La bella lavanderina* o *Che bel castello*: e riprendendo i testi, a memoria, non sono così diversi dalle



rime per la gioventù dello stesso periodo, dalla Vispa Teresa e dagli esempi e temi del libro *Cuore*. Andiamo oltre.

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game***Undicesima casella**

I giochi da tavolo hanno una storia antichissima, che contempla pedine e percorsi ritrovati nelle tombe egizie e in vari luoghi del Mediterraneo e in tutte le grandi civiltà. Antichissimo è il backgammon, che conta almeno un antenato latino e uno greco; antichi sono gli scacchi e la tavola mulino. Nel Rinascimento nasce un gioco nuovo dal sapore antico: il Gioco dell’oca, che si diffonde rapidamente come “gioco a stampa”, cioè venduto come una stampa su cui giocare.

L’idea del gioco a stampa piace e segue il successo dell’invenzione della stampa, con giochi dell’oca e di dadi, giochi d’azzardo o di percorso. È solo nell’Ottocento però che si colloca la nascita dell’industria del gioco da tavolo, con l’inserimento di pedine, regole e tabellone dentro una scatola con materiali vari: e i primi giochi da tavola presentano un sapore antico. Il primo gioco americano è del 1880 e si chiama *Halma* – noi lo vediamo oggi come una specie di “dama



cinese” su tavola quadrata, e in realtà è vero il contrario: è la dama cinese a essere un’evoluzione per giocare a Halma in sei giocatori, su un tavoliere a sei punte. Coerentemente con il Tangram e le ombre cinesi, notiamo come i primi giochi in scatola vengano commercializzati con un sapore orientale, con un gusto esotico che attraversa negli stessi anni tutte le arti maggiori e minori. Discorso simile riguarda il *Ludo*, nome inglese per una versione semplificata del *Pachisi*, antico gioco

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

sacro indiano, che poi viene ripreso negli stessi anni in altre nazioni europee come *Non t'arrabbiare*.

Il gusto per l'esotismo è interessante, ma ben noto. Più interessante è guardare alle mosse: nella *Dama cinese* e nel *Ludo* dobbiamo muovere molte pedine e abbiamo una "casa". Non c'è il percorso di salvezza iniziatico del gioco dell'oca, con i suoi simboli lungo una strada, ma una possibilità di movimento un po' meccanica. Anche qui, come nei puzzle e nei solitari, c'è una necessità di mettere ordine, di spostare da un punto all'altro.

**Dodicesima casella**

Sono infine anche gli anni in cui compaiono i primi peluche. Come per i giochi da tavolo, i peluche sono sempre esistiti (si trovano degli animali giocattolo in tombe antichissime), ma verso la fine dell'Ottocento in Germania iniziano a essere messi in vendita dei pupazzi imbottiti di tipo industriale, quelli che noi chiamiamo "peluche".



Mentre le bambole avevano già un loro fiorente collezionismo destinato a età diverse, i peluche sono qualcosa di nuovo, che troverà un grande spazio negli anni a venire. Sono il primo segno di una oggi dominante

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

antropizzazione del mondo animale che diventerà protagonista del racconto per bambini e soprattutto dei fumetti e cartoni animati.

Gli animali diventano oggetti di casa.

I pupazzi permettono anche un'altra osservazione. La letteratura ottocentesca, così come il balletto, è ben affollato di creature quasi umane in cui rimirarsi: bambole (Kleist) e soldatini (Andersen, Hoffmann, Čajkovskij), marionette (Von Kleist) e burattini (Collodi: ma Pinocchio sempre marionetta è). Non ne parlo qui perché siamo in un altro campo, quello con cui le arti investigano il presente – qui invece vediamo come il gioco produca il presente, gli dia forma nei gesti e nelle emozioni di un passatempo. Mentre gli artisti usano alcuni giocattoli per dar forma a una delle ossessioni romantiche di lunga durata, la passione per il doppio, il mondo del gioco dà vita, negli stessi anni, ad altri oggetti e regole, che permettono di fare qualcosa di diverso. Il peluche non è un doppio, è una proiezione.

**Tredicesima casella**

Una breve suggestione, perché stiamo tornando indietro e siamo quasi arrivati.

Il primo Luna Park apre a Coney Island nel 1901: subito fuori dell'Ottocento. E anticipa infatti tutte le ossessioni dell'Ottocento – si chiama Luna Park perché è ambientato sulla Luna, e vuole portare i suoi visitatori nel futuro.

Singolare. Particolare.



**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

Così come è particolare, singolare, il fatto che invece le Montagne russe sono di moda in tutto l'Ottocento, insieme alle Ruote panoramiche. La passione per l'altezza, che si raggiunge anche per via meccanica, per guadagnare per poco un altro punto di vista. E anche questa, vista da oggi, è una forma di introspezione.

**Quattordicesima casella**

che forse è la prima: saltando, siamo arrivati dove eravamo partiti.

A tanti giochi che mettono a posto, facendo però intuire che c'è una combinatoria, un mondo di possibilità, dietro ogni singola realizzazione.

A una conquista o a un arretramento verso spazi intimi, a un passaggio dalla contemplazione all'introspezione, che avviene non più solo guardando ma facendo qualcosa con le mani o raggiungendo per poco un altro punto di vista.



A uno sparire dei simboli a favore dei personaggi.  
All'emergere delle proiezioni, in tutti i sensi.

A un gusto del gesto perfetto, che non è sportivo o artistico  
– ma è solo ben inserito in quel flusso che si va cercando.

Ci sono tante piccole cose dell'Ottocento, di Flaubert e di Dickens, di Dickinson e di Whitman. E non ci sono ancora gli

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

orizzonti che nascono subito dopo e si affermano negli anni Dieci e Venti, quelli dello sport organizzato, del successo planetario delle Olimpiadi.

I giochi anticipano e raccontano, istruiscono piccoli movimenti che parlano di chi siamo, che ci permettono di sperimentare quello che vogliamo essere. E ogni epoca ha una maggiore attenzione su alcune dimensioni dell'essere e del volere, e ogni epoca ha i suoi giochi in cui si riflette e con cui cresce.

**Immagini**

Pag. 1 – Lorenzo Gualtieri, *Il libro delle sorti*.

Pag. 2 – Duverger, *Il gioco della campana*, Fine Ottocento.

Pag. 3 a sinistra – Chardin, *Il castello di carte*, 1736.

Pag. 3 a destra – August Leopold, *Egg, Past and present 1*, Fine Ottocento: mentre la moglie implora il perdono del marito, le figlie costruiscono un castello di carte sopra la legge sul divorzio di recente promulgata.

Pag. 5 – Le prime rappresentazioni del gioco dei travestimenti in un dipinto di Silvestro Lega.

Pag. 6 – Una stampa degli anni Venti dell'Ottocento con la rappresentazione della Mosca cieca, gioco che diventerà



**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

popolarissimo anche tra bambini e ragazzi in epoca vittoriana.

Pag. 7 – Ombre cinesi da un manuale dell'epoca.

Pag. 8 – Stampa di epoca vittoriana: bambole da ritagliare.

Pag. 9 – La copertina di un libro dedicato alle creazioni di Sam Loyd, inventore di grandi giochi vittoriani come il Gioco del quindici e il Tangram.

Pag. 10 – Una delle celebri locandine del *Chat Noir*, basata sul disegno di Henri de Toulouse-Lautrec.

Pag. 11 – Uno zootropio, cioè una “lanterna magica” per la famiglia, esemplare dei molti giochi di illusione ottica che cercano di riprodurre il movimento prima della nascita del cinema, Victoria & Albert Museum.

Pag. 12 – I primi giochi in scatola: Il gioco delle pulci, Victoria & Albert Museum.

Pag. 13 – Peluche di epoca vittoriana, Victoria & Albert Museum.

Pag. 14 – Il Luna Park di Coney Island, inaugurato nel 1901, il primo a vantare questo nome.

Pag. 15 – Puzzle di epoca vittoriana.

**Rubriche 2020 – Giocare destini**<http://www.aracne-rivista.it/Rubriche%20Giocare%20destini.html>**Beniamino Sidoti**  
*The game of the game*

**Beniamino Sidoti** lavora da venticinque anni agli incroci tra gioco e narrazione: è autore tradotto in venti lingue, consulente, studioso e organizzatore. È tra i fondatori della manifestazione LuccaGames, il più importante festival ludico europeo. Tra i suoi libri il *Dizionario dei giochi* (con Andrea Angiolino, Zanichelli, 2010), *Strategie per contrastare l'odio* (Feltrinelli, 2019) e *Stati d'animo* (Rose Sélavy, 2017).

Pubblicato nel mese di maggio 2020

---

**ARACNE**[info@aracne-rivista.it](mailto:info@aracne-rivista.it)[www.aracne-rivista.it](http://www.aracne-rivista.it)<https://www.facebook.com/ARACNE-rivista-darte-110467859056337/>

ARACNE è una rivista iscritta nel Pubblico Registro della Stampa. Ha il codice ISSN 2239-0898 e rientra tra le riviste scientifiche (Area 10) rilevanti ai fini dell'Abilitazione Scientifica Nazionale (ASN).

© **Informazioni sul copyright:** tutti i diritti relativi ai testi e alle immagini pubblicati su ARACNE sono dei rispettivi Autori. Qualora il copyright non fosse indicato, si prega di segnalarlo all'editore ([info@aracne-rivista.it](mailto:info@aracne-rivista.it)). La riproduzione parziale o totale dei testi e delle immagini, anche non protetti da copyright, effettuata da terzi con qualsiasi mezzo e su qualsiasi supporto atto alla sua trasmissione, non è consentita senza il consenso scritto dell'Autore.