

Giocare destini

CAVALLI

di Beniamino Sidoti

1.

La più importante e antica fiera del gioco e del giocattolo si tiene a Norimberga, ogni gennaio: il suo simbolo è un cavallo a dondolo.

I giochi sono pieni di cavalli: compaiono negli scacchi e in ogni mazzo di carte, e sono anche una puntata della roulette, ci sono nei giochi e nei giocattoli di vario tipo, e anche negli sport. Certo, il cavallo è stata una parte importante della vita umana in molte società, così non stupisce trovarlo ovunque *anche* nel gioco.

Eppure, la sua presenza ubiqua ed obliqua ci aiuta a scoprire qualcosa di più di come funziona il gioco, di come si attiva la nostra immaginazione, e di come fa a portarci altrove. Perché il cavallo fa questo: ci porta altrove.



2.

Ernst H. Gombrich ha scritto un saggio che dà il titolo a un'intera fondamentale raccolta che parla di come funziona l'immaginazione: *A cavallo di un manico di scopa*, Mimesis, Milano 2024 (traduzione di Camilla Roatta, già disponibile in altre edizioni).

Parte da un cavallo giocattolo particolare, semplice: un cavallo fatto con un manico di scopa e con pochi altri segni che lo rendano “cavallo”. Eccolo.

Di solito il mio cavallo si contenta di stare tra i balocchi, e non ha ambizioni estetiche. Dirò di più: detesta i fronzoli. Il suo corpo, a manico di scopa (così facile da infilare tra le gambe), lo soddisfa, e così pure la testa rozzamente scolpita, che si trova in capo a quel bastone e serve per agganciarvi le redini. Come definirlo? Forse «immagine di cavallo»? È un’etichetta che non sarebbe accettata dai compilatori di un piccolo famoso dizionario che ho qui davanti a me, il Pocket Oxford Dictionary. Per loro, infatti, immagine è «l’imitazione della forma esterna di un oggetto», e certo la forma esterna di un cavallo qui non è imitata. Ma noi potremmo rispondere: tanto peggio per la «forma esterna», quell’impalpabile avanzo della tradizione filosofica greca, che da tanto tempo domina il linguaggio dell’estetica. Per fortuna nel solito dizionarietto troviamo un’altra parola che forse si mostrerà più duttile, la

parola: rappresentazione. Rappresentare, vi leggiamo, può essere usato nel senso di «evocare per mezzo di una descrizione o di un ritratto o della fantasia, raffigurare, porre la copia somigliante di qualche cosa di fronte alla nostra mente o ai nostri sensi, servire come o essere intese come somiglianza... stare al posto di, essere un esempio o campione di, prendere il posto di, essere un sostituto per». Il ritratto di un cavallo? No davvero. Cosa che sostituisce un cavallo? Sì. Questo sì. Forse in questa formula c’è più di quanto sembri a prima vista.

Gombrich sta parlando di arte, certo: ma in senso ampio, e cercando di capirne il ruolo e il senso. Lo fa prima di una certa sistematizzazione semiotica, ma mentre si sta parlando di come certe cose possano stare per altre. Eccolo ancora:

Il bastone non è né un segno che significa il concetto cavallo, né il ritratto di un particolare cavallo. Ma può servire da «sostituto», e in virtù di questa sua facoltà il bastone diventa



un cavallo a buon diritto, appartiene alla classe «cavallino giù giù giù» e magari si meriterà anche un nome proprio, tutto per sé.

Che cosa sono i sostituti? Perché non sono segni o rimandi? Per spiegarlo Gombrich ci dice come *funzionano*.

Sono chiavi capaci, per puro caso, di aprire certe serrature biologiche o psicologiche, altrimenti detto sono falsi gettoni –

capaci, tuttavia, di far funzionare il meccanismo se introdotti al posto dei gettoni veri.

3.

Il giocattolo e il gioco permettono la fantasia, il volo con l'immaginazione "a cavallo di un manico di scopa": ma questo avviene non attraverso l'imitazione ma la *sostituzione*.

Gombrich poi continua a ragionare intorno a diversi concetti prettamente figurativi, dall'astrazione allo sguardo. Ma noi fermiamoci qui e facciamo un passo indietro, per tornare a questa sostituzione e provare ad andare avanti.

4.

Cavalli e cavallini compaiono ovunque nella storia del gioco: possono essere in stoffa o in ceramica, in legno o in paglia; possono essere cavalcati o meno, fanno parte dei corredi funebri di grandi e piccoli e si confondono con tanti altri "sostituti" che giochi non sono.

Il principale museo italiano del cavallo giocattolo si trova a Grandate, e ospita una collezione di 670 pezzi: altri cavalli si



trovano in collezioni dedicate al gioco e le nostre pagine sono illustrate da foto di pezzi raccolti da Michele Lanza a Campobasso, che comprendono cavalli d'epoca e cavalli d'artista moderni (in cerca di sede espositiva).

Il più antico cavallo a dondolo conservato è in mostra al Victoria & Albert Museum di Londra e risale al 1610. Come specifica il sito del museo di Grandate "I primi esemplari di cui si ha notizia sono prodotti in legno, cartapesta o metallo, spesso



ricoperti con pelo animale e riccamente bardati e sono destinati a figli dei nobili, dal momento che era necessario, per l'aristocrazia, avere dimestichezza con i cavalli."

5.

In generale, nella storia del giocattolo, come nella storia di quasi tutto, è più facile che si siano conservati i pezzi dei nobili e dei loro figli.



Fa eccezione il Museo del Giocattolo di Bagheria Pietro Piraino Papoff, nato intorno a una pistola lasciata in eredità a Piraino da Antoine Kelfmann, un senzatetto: quella pistola era stata fatta con materiali di risulta da suo fratello per il figlioletto di otto anni, mentre erano tutti e tre reclusi a Mauthausen.

Prendiamo un attimo di respiro e torniamo indietro.

Quanti cavalli destinati a figli delle classi povere sono esistiti e non sono visibili in nessun museo? E quanti sono stati usati, per esempio, dalle bambine?

E i giocattoli, così come le storie e l'immaginario in generale, servono solo per "avere domestichezza" con il proprio futuro segnato? O il gioco e l'immaginazione funzionano diversamente?

Se il gioco è un sostituto, cosa sostituisce un cavallo giocattolo nel rapporto con il suo "giocatore"?

6.

L'idea di "serrature biologiche o psicologiche" di Gombrich è molto promettente: ogni gioco ha sicuramente un aspetto di status, e nasce *anche* per l'ostentazione. Ma il gioco e il giocattolo esistono solo nell'uso e nella relazione: come facciamo a capire come funziona un gioco se non lo vediamo usato? Che indizi abbiamo?

È una domanda che riguarda non solo lo storico e l'archeologo, ma anche lo studioso dell'infanzia, così come chi abbia a che fare con un prodotto e debba immaginare come verrà usato.

Facciamo un passo indietro e tre avanti. Il primo brevetto di "cavallo meccanico" risale al gennaio del 1867, e si deve a William Goodwin di Washington, D.C.: il brevetto rientra nella

categoria giocattoli e cavalli giocattolo (hobby horses) e “consiste in un originale approccio ai movimenti meccanici che permette di imitare l’andatura del cavallo”. Si tratta di una macchina a vapore, come è naturale per l’epoca, cui seguiranno una serie di perfezionamenti e quindi di modelli pneumatici, elettrici e così via. Altri lo precedono, beninteso e come vedremo.

Il “cavallo meccanico” comparirà quindi negli anni Trenta come oggetto di apprendimento per l’equitazione in alcuni eserciti europei (in una versione “passiva”, cioè basata su leve e molle che reagiscono alle sollecitazioni del cavaliere) e solo a partire dalla fine del Novecento vengono commercializzati dei “simulatori di cavalcata”.

A quanto pare la “dimestichezza” con i cavalli ha seguito altre strade: forse i giocattoli venivano usati dai bambini per ragioni diverse dalla confidenza.

C’è un altro attrezzo che serve per prendere confidenza con il cavallo: è la “cavallina”, in inglese “pommel horse”, che è



ancora oggi tra le specialità olimpiche (nota anche come volteggio). La cavallina è già presente, in legno e altri materiali, presso gli antichi romani: veniva usata per imparare a salire a cavallo, ma anche per praticare tutta una serie di acrobazie tipiche dei cavallerizzi.

È interessante questo: lo strumento per imparare a “stare a cavallo” si diffonde alla fine del Novecento, ed è utile per una serie di terapie anche dove non ci sono cavalli a disposizione.

Ma lo strumento per fare volteggi è usato ininterrottamente da più di duemila anni.

Qual è la funzione?

7.

In particolare, perché fin dall'antichità i volteggi sono così legati al cavallo (e alla cavallina)?

I cavalli sono animali importanti e accompagnano la storia dell'uomo: rappresentano la velocità e la potenza, tanto che ancora oggi sono una delle unità di misura della potenza (il "cavallo vapore", ideato a fine Settecento da Watt, cui è intitolata un'altra unità di misura della potenza, per far capire quanti cavalli potessero sostituire le macchine a vapore da lui studiate).

Eppure, la loro presenza nei volteggi e nei giochi di equilibrio denuncia un'altra funzione profonda.

Il cavallo è animale contemporaneamente ctonio e solare: guida i carri di Ade e di Apollo, è bianco cavallo alato e nero cavallo dell'incubo (il *nightmare* inglese), porta l'eroe e l'apocalisse. Nelle tante raffigurazioni nelle varie culture in cui compare, il cavallo sta a cavallo dei due mondi, e unisce terra e cielo.

Così, in qualche modo, è *naturale* che i cavallerizzi si esibiscano sopra un cavallo, vero o finto, in moto o fermo, al passo o al galoppo: ha una sua logica che non lo facciano sopra un tetto o su una nave, o su un elefante... quel passaggio fa scattare una "serratura biologica o psicologica".

Un'altra serratura simile si trova in un altro gioco mitico, la Taurocatapsia, cioè l'esibizione di acrobati sopra i tori, rappresentata nelle sale del labirinto di Creta e attestata in altre zone della classicità. Da qui arriverà, a cavallo dei secoli, anche il toro meccanico, un attrezzo che si muove ferocemente cercando di disarcionare il suo cavaliere.



A ben vedere toro meccanico e cavallo meccanico, e quindi toro e cavallo ricoprono funzioni diverse: uno sfida la capacità di stare in equilibrio, l'altro è quella difficoltà necessaria a rendere quell'equilibrio un primo passo verso un'alterità, verso un mondo ulteriore.

8.

Ancora sul toro meccanico: quando Goodwin, l'inventore del "cavallo meccanico" presenta il suo brevetto si riferisce ad altri meccanismi che riproducono il movimento di altri animali.

La cosa più simile presente in America in quegli anni è una competizione da festa, da cui poi nasceranno i rodei: i giocatori devono stare in equilibrio a cavallo di un barile che viene mosso da altri giocatori tramite corde e cavi. Un gioco simile compare nella tavola dei *Giochi dei bambini* di Bruegel.

Da quel gioco, che chiede di stare in equilibrio si passa poi allo studio, alla realizzazione e anche alla commercializzazione dei tori meccanici, che a partire dal 1930 conoscono una vera diffusione che non si arresta neanche oggi (il cavallo meccanico di Goodwin non conosce altrettanta fortuna).

La storia del gioco racconta in questo caso due diverse tensioni, due diversi modi di praticare l'equilibrio, che si attestano in maniera diversa.



9.

A far compagnia al cavallo e alla cavallina troviamo altri due termini: il “salto della cavallina” e il “cavalluccio”.

Il salto della cavallina è una famiglia di giochi di salto che si praticano tra giocatori che si scavalcano a turno, saltando ciascuno sulla schiena degli altri. Molti altri giochi di salto portano nomi che rimandano ai cavalli, come i genovesi “Cavalli marci”; a ben vedere al salto rimanda anche il nome di un altro animale ben poco equino, come la cavalletta.

Il cavalluccio è invece il modo con cui si porta qualcun altro; in italiano con questa espressione si indica sia l’andare sulle spalle che il mettersi sulla schiena, con le braccia intorno al collo e le ginocchia tenute sotto i gomiti di chi ci porta. Altre lingue distinguono e inventano due termini diversi.

In qualche modo, in alcune zone d’Italia, è cavalluccio anche tenere un bambino sulle ginocchia e farlo andare su e giù.

Il cavalluccio è, come per la cavalletta, anche nome di un animale, anzi di una serie di pesci: è un nome legato in parte alla forma del muso e in parte all’andatura con cui questi nuotano, tra i pochi pesci ad avere un assetto verticale anziché orizzontale.

Quando si gioca alla cavallina o al cavalluccio non si sta più praticando l’equilibrio, quanto una sfida di velocità e di forza, legata ad andature impreviste.



10.

Molti giochi hanno come ingrediente di gioco un passo, un'andatura anomala: sono corse nei sacchi o bendati, legati o ostacolati. L'ultima disciplina nata, in ordine di tempo, si chiama *hobby horsing*, e nasce alla fine del Novecento probabilmente in Finlandia: i giocatori devono cavalcare un cavallo giocattolo ("hobby horse") e muoversi lungo i percorsi come farebbero in una gara di equitazione, con ostacoli e dressage e tutto ciò che serve.



Per correre bene non occorre essere veloci ma avere un passo credibile: il cavallo è anzitutto il suo galoppo, il suo muoversi ritmato, reso dal dondolo meglio che dalle ruote.

11.

Il cavallo a dondolo compare nel 1610, e continua ad evolversi: cambia forme e colori, muove o meno la testa e la coda, guadagna a volte delle molle che aggiungono altri movimenti, e si muove avanti e indietro, e quindi un po' in su e in giù.

Da questo tipo di gioco nasceranno quindi i cavalli delle giostre, che si sposteranno in alto e in basso mentre la giostrina procede in senso circolare (il termine inglese è “carousel”, il nostro “carosello”).

Nello stesso tempo i cavalli e i tori meccanici si evolveranno per conto proprio, portando a sviluppare due degli elementi ricorrenti dei parchi di intrattenimento: le giostrine e i cavallini.



12.

La giostra ha un successo tale che fa dimenticare l'altro significato, molto più antico, della parola "giostra", che viene direttamente dalle gare di cavalieri medievali, dai tornei.

È un altro passaggio di funzione e di significato: chi chiama quell'attrazione "giostra" (o "carosello", altro termine analogo) lo fa per richiamare un certo tipo di atmosfera, medievale e antica.

Ma i bambini frequentano le giostre e i cavallini per altre ragioni, e per altre *funzioni*.

L'intuizione traspare chiaramente in una scena del film di *Mary Poppins*, quando Mary, Bert e i due bambini saltano dentro un disegno e poi salgono sulla giostra, i cavalli prendono vita e si sganciano dal movimento circolare, per poi unirsi in una corsa di cavalli veri (cioè disegnati) e alla caccia alla volpe. È un'invenzione di Disney, che non si trova, per inciso, nei libri di Pamela Travers.



13.

Le giostre conoscono il loro momento di maggior gloria tra il 1905 e il 1925, e sono motore di alcune industrie locali molto specializzate (in Italia questo capita a Bergantino (RO), dove si trova il Museo Storico della Giostra). Le prime giostre sono documentate nel Cinquecento, e giostre a manovella sono attestate nel Settecento: la meccanizzazione consente di unire il movimento rotatorio al saliscendi o al rollio.



Il successo della giostra segue il successo dei nascenti parchi di divertimento (il primo Luna Park è del 1903), e tramonta quando ai cavalli si alternano setting legati a personaggi o film meno generici, andando nella direzione dei parchi tematici.

14.

Ermanno Bencivenga in *Giocare per forza* (Mondadori, 1995) racconta questo passaggio attraverso un altro tipo di gioco,

quello del travestirsi: accompagnando il figlio piccolo nella scelta di un costume per Halloween, si trova a suggerirgli di fare il mantello di Superman con un pezzo di stoffa o uno scialle, ma «il piccolo mi fece notare che lo scialle, molto semplicemente, *non era* il mantello di Superman».

Prosegue Bencivenga: «Immaginare richiede molto impegno. Occorre evocare un ambiente, un personaggio o un avvenimento e mantenerli in vita, a dispetto di tutte le apparenze contrarie. [...] Certo però è possibile ridurre la fatica, e insieme assicurarsi risultati meno labili, meno dipendenti dal nostro impegno senza (apparentemente) perder nulla del relativo piacere.»

Il filosofo chiama questo meccanismo di riduzione della fatica “incastro perfetto”, e ci ricorda che il gioco è sempre anche una mancanza, un incastro lasco, in cui possiamo adattarci perché “fa gioco”.



Il manico di scopa descritto da Gombrich è ancora un incastro che fa gioco, in cui il giocatore fa fatica per attivare la propria immaginazione, e la storia dei cavalli giocattolo non si è ancora ridotta a un incastro perfetto. Perché il cavallo non è solo un'immagine, ma è una funzione: è un'esperienza. Di più e in particolare, è un movimento ritmico.

15.

La storia del cavallo giocattolo è infatti anche una storia di movimenti: dondoli, ruote, traini, tricicli, rimbalzi, oscillazioni, sospensioni...

In alcuni momenti storici la parte narrativa e simbolica del cavallo ha prevalso, e per secoli il cavallo ha fatto parte di storie e avventure complesse; accanto a questa c'è però la parte fisica, quella dell'esperienza.

Sandra Petrignani lo ricorda nel suo *Il catalogo dei giocattoli* (BEAT, 2013, già presente presso Theoria):

«Alla giostra i cavalli erano i preferiti. Allineati a due a due correvano in tondo ondeggiando. Il liscio incavo della sella accoglieva affettuosamente le natiche, il materno gonfiore della pancia costringeva ad allargare le cosce in una posizione eccitante. Contro la pelle scoperta il fresco della cartapesta.

Forse avevano ragione quando trovavano sconveniente che una donna cavalcasse a gambe larghe: ne indovinavano la segreta soddisfazione, l'inevitabile delizioso sfregamento. Una bambina cavalcherà il suo cavallo a dondolo contenta unicamente del modo, della spinta. Per divertirsi non ha bisogno, come un maschio, di brandire la spada, di incitare immaginari compagni al combattimento.»

16.

I giochi propongono un'immaginazione agita, un'esperienza a metà tra realtà e sogno, che spesso ha bisogno per esistere di un supporto fisico e non è perciò pura *reverie*. Così l'aspetto immaginario può essere condiviso e coinvolgente. Tutto questo, l'erotismo, il coinvolgimento, la fisicità, fanno parte delle grandi risorse proiettive e di apprendimento del gioco, ma sono anche tra le cose che da sempre spingono a rendere fuorilegge alcuni giochi.

C'è una canzone terribile e bella, terribilmente bella, di Roberto De Simone, il musicista recentemente scomparso, che fa un unico esperimento di cantautorato, per poi rinnegarlo.



Il gioco del cavallo a dondolo esce nel 1977 nel suo primo e unico disco (Roberto De Simone, *Io, Narciso Io*, 1977), e ha un testo che descrive questo coinvolgimento e la possibilità che i giochi hanno di portarci oltre:

*Da bambino avevo come avevi pure tu
Un cavallo a dondolo che andava su e giù
Cavalcando andavo per lontane praterie
Combattendo contro le disavventure mie
Poi uccidevo tre banditi fermi sulla via
Somiglianti agli insegnanti della scuola mia*

*Da ragazzo ebbi come avevi pure tu
Una barca a vela sopra il mare tutto blu
Navigando sempre con stragrande fantasia
Combattevo solo contro la pirateria
E in duello ne uccidevo di pirati assai
Con il viso dei padroni dove lavorai

Ma più grande andavo come ognuno di voi va*

*Al tiro a bersaglio che una certa gioia dà
Socchiudendo gli occhi Robin Hood sembrava me
Combattendo contro i soprusi del suo re
Ed allor facevo fuori le canaglie spia
Con il viso degli agenti della polizia*

*A vent'anni ebbi come forse avevi tu
Una moto azzurra che correva sempre più
Ma il bandito questa volta diventavo io
Per sfuggire alle leggi del paese mio
E investivo chi mi diceva "ferma dove vai"
Con la voce di quel prete dove mi battezzai*

*E più tardi ebbi come in fondo accade poi
L'auto e la patente per andare dove vuoi
Ma talvolta nella guida perdo la realtà
Per le assurde frecce contro la mia libertà
Ed allora accelerando corro in sogno, voi,
Di ammazzare nella corsa tutti quanti voi*

*Ora solamente come forse non hai tu
Cerco un altro gioco che mi tenta sempre più
Chiusa nel cassetto una colt trentasei
Con la quale punto contro tutti i sogni miei
Hop la mira, punta bene, conto sino a tre
E chi cade questa volta... rassomiglia a me.*

17.

Il cavallo a dondolo di De Simone ha una capacità autoipnotica di concedere al protagonista le sue fantasie più estreme. Oppure, visto dall'altro lato, è un meccanismo che permette al protagonista di dire ciò che non potrebbe dire.

È un gioco solipsistico, che non trova un compagno di gioco e perciò non trova soluzione, confronto, crescita, ma precipita solo su sé stesso, verso la fine.

Fin qua, abbiamo visto i cavalli giocattolo come materiali per un solo giocatore, una sola giocatrice: ma il gioco è anche





naturalmente mezzo di relazione. Andiamo sull'altalena (pure) per stordirci un poco, ma facendolo con qualcun altro, costruiamo su questo stordimento occasioni di fantasia e di conoscenza.

18.

L'ultimo gioco di cavallo che troviamo avviene ancora oggi, tra un adulto e un bambino molto piccolo: il grande fa saltare

il bimbo sulle ginocchia, piano, cantando "trotta trotta cavallino" o "hop hop fa il cavallo" o altro ancora.

In questa relazione, la sorpresa del bambino o bambina va insieme all'accompagnamento dell'adulto, è un setting protetto e a due.

Non è un incastro perfetto, perché i due giocatori si assestano reciprocamente, cambiando ritmo, velocità, a seconda di quello che si sta provando.

Dentro il gioco, forse, ci sono degli "interruttori biologici o psicologici", ma sono complessi, lavorano su retroazione e sensibilmente all'ambiente – sono interruttori nel senso che agiscono complessivamente su corpo e mente, sulla persona nella sua interezza e nella sua evoluzione.

Un gioco avviene sempre al livello di chi gioca.



19.

Alla fine, il cavallo è anche questa danza, questo ritmo cullato: il cavallo a dondolo è anche sedia a dondolo, e il carosello e la giostrina diventano allora gli elementi mobili che girano nel carillon.

Il meccanismo musicale del carillon è degli ultimi anni del Settecento; ben presto al carillon a manovella si affianca quello a carica, e viene presto naturale affiancare la musica a un



movimento. Visivamente, i primi carillon che mi vengono in mente rappresentano una ballerina ma soprattutto una giostra di cavallini.

E la musica che mi viene in mente, in maniera riduttiva certamente, è una ninna nanna. Il movimento ipnotico dei cavallini si fa meccanico e porta nel sonno.

20.

Siamo arrivati alla fine.

Il cavallo ci porta altrove, e il cavallo giocattolo ci aiuta a realizzare quella esperienza dell'altrove, e ci insegna a creare altrove, non solo a fruirne o a consumarlo.

Immagini

I cavalli-gioco raffigurati nell'articolo sono di Michele Lanza (Campobasso), pedagogista, musicista ed operatore culturale.

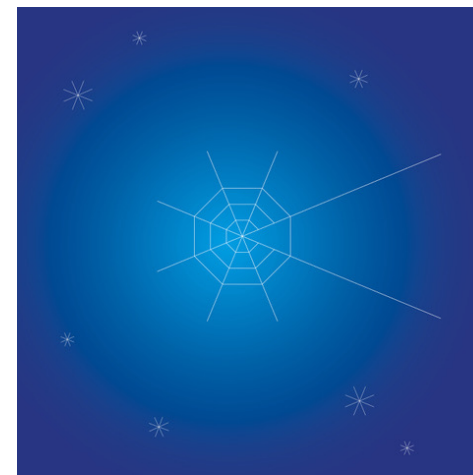
Beniamino Sidoti lavora da oltre trenta anni agli incroci tra gioco e narrazione: è autore tradotto in venti lingue, consulente, studioso e organizzatore. È direttore artistico di *Gradara Ludens*, direttore di collana di Carocci Ludens, docente a contratto di Pedagogia e didattica del gioco presso la Lumsa di Palermo. Tra i suoi libri il *Dizionario dei giochi* (con Andrea Angiolino, Zanichelli, 2010; ora Unicopli, 2022), *Strategie per contrastare l'odio* (Feltrinelli, 2019) e *Giochi per scrivere meglio* (Carocci, 2025).

Pubblicato nel mese di Settembre 2025

ARACNEwww.aracne-rivista.itinfo@aracne-rivista.it<https://www.facebook.com/aracnerivista><https://www.instagram.com/aracnerivista/>

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). 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.

ARACNE  TESSERE LA PACE