

il racconto

Nuove tradizioni

Hanno nomi strani e dialettali ma basta poco per capirli, le regole cambiano da cortile a cortile ma è facile mettersi d'accordo anche tra nazioni diverse, sono antichi ma le novità vengono subito accolte. A tenerli assieme è lo spirito dei giocatori. Che si ritroveranno a Verona per celebrare **la festa dei loro passatempi preferiti**



Biglie e figurine sulla strada dei giochi

MICHELE SMARGIASSI

VERONA

Come sarebbe bello, e quanto gioverebbe a entrambi, se i teo-cone e i pen-satori-deboli, anziché bombardarsi a distanza dagli spalti dei giornali, venissero qui a Verona, nel prossimo fine settimana, per sfidarsi a una partita di *s'cianco*. O magari a *pici*, *carrom*, *penàcio*, *pizzicantò*, *pantalèra*, o a qualsiasi altro a scelta fra i trentacinque giochi che si potranno liberamente imparare e praticare sui selciati della città di Giulietta nei tre giorni di *Tòca ti*, il festival internazionale dei giochi di strada. Preferiremmo *s'cianco*, che in italiano si chiama *lippa*, solo perché tra tutti è il più cosmopolita: *giaré* a Bologna, *nizza* a Roma, *ciaramella* a Torino, *pendolo-pandolo* a Venezia, *ciribé* a Firenze, ma anche *pàdul* in Tibet, *one-two-cat* negli Usa, *bitoque* in Spagna, *ghilladanda* in India. Non importa chi uscirebbe vincitore dal duello filosofico: il solo giocare dovrebbe far comprendere ai due schieramenti avversi che esiste un luogo in cui Assoluto e Relativo si conciliano, Regola e Dialettica vanno d'accordo, Costrizione e Libertà sono due lati della stessa medaglia.

Quel luogo, appunto, è il gioco. Fondamento ancestrale del ragionamento, come stabilì il pontefice del pensiero ludico Johan Huizinga (senza *Homo Ludens* niente *Homo Sapiens*), zona crepuscolare fra natura (anche gli animali giocano) e cultura, spazio sacro in cui s'incontrano «il bambino, il poeta, il primitivo». Il gioco selvaggio, però. Quello più vicino allo stato di natura. Non quelle cose che oggi chiamiamo

impropriamente "giochi" e sono piuttosto passatempi tecnologici per bambini (*playstation*) o adulti (*videofono*), costosi, solipsistici, nevrotizzanti, che lasciano al giocatore l'unica libertà di spingere pulsanti preordinati, trasformandolo in una funzione del software o in una periferica dell'hardware. Il gioco autentico è quello che può possedere alcuni semplici strumenti (non sempre: per la *morra* bastano le dita di una mano) ma non se ne fa possedere. Che impegna il corpo ma non lo mortifica. Che sporca il fondo dei pantaloni e sbuccia le ginocchia, ma lascia incolume la mente.

Niente passatismo: il gioco di strada ha sempre accolto volentieri i nuovi arrivati (le figurine Panini, i tappi a corona delle bibite, le palline di plastica con le foto dei ciclisti). Niente tecnofobia: Giuseppe Giaccon, il quarantenne veronese che con la sua Associazione giochi antichi da tre anni promuove il festival, di mestiere fa il progettista in una multinazionale dell'elettronica. Niente purismo: benvenuti anche *skateboard* e *beyblade* (che però l'anno scorso persero la gara di durata con le loro nonne, le trottole di legno). Perché non è il legno piuttosto che la plastica a fare di un gioco un vero gioco. È lo spirito del giocatore, o meglio della «comunità giocante», il bene da custodire. «Niente lacrime», dice Giaccon, «se un gioco tradizionale muore perché nessuno lo gioca più: vuol dire che ha esaurito la sua forza ludica. Guai invece se un gioco muore ammazzato». Da cosa, da chi? Dall'urbanistica a misura d'automobile, che scippa i campi da gioco, marciapiedi selciati e piazzette. Dall'abbraccio soffocante del folclore da pro- loco (calcio in costume eccetera). Dalle lu-

L'asfalto è l'unico luogo dove Assoluto e Relativo si conciliano, dove Costrizione e Libertà sono le facce della stessa medaglia

IL FESTIVAL DEL "TÒCA TI"

"Tòca Ti" (tocca a te), terza edizione del Festival internazionale dei Giochi in Strada, promosso dall'Associazione giochi antichi e dal Comune, si svolgerà da venerdì 23 a domenica 25 settembre a Verona. Trentacinque giochi tradizionali italiani e stranieri saranno giocati da squadre di giocatori esperti ma anche dai visitatori in oltre duecento partite. Convegni su arte sacra e gioco, culture ludiche e spazi urbani, gastronomia, e una mostra dedicata alla trottole completano il programma. Nella pagina: le foto dei Fratelli Alinari sui giochi di strada più diffusi nei diversi paesi del mondo

singhe mortifere della promozione a "sport" (professionismo, sponsor, regolamenti scritti, campi recintati, scuole a pagamento). Dalla museificazione, perfino quella più seria e meritoria (a Torino esiste un centro comunale di cultura ludica).

L'incubo dei vigili

Il gioco vero è quello che si gioca in strada, con l'incubo dell'incursione di un vigile urbano. O in cortile, schivando le lamiere delle auto parcheggiate. O in un giardino, se ne trovi ancora uno. Il gioco di strada, oggi, è un animale in via d'estinzione per scomparsa dell'habitat naturale. Sommati, i praticanti italiani dei trentacinque giochi in programma a Verona non raggiungono le tre-quattromila unità. Ci sono giochi che contano poche decine di appassionati superstiti, come la *balina*, un paleo-tennis senza racchette che si gioca ormai solo nel cortile della parrocchia di Santa Maria ai Monti di Valeggio sul Mincio. Qualche assessore volontario offre campi recintati ai giochi tradizionali: ma in gabbia il gioco selvatico diventa sterile come il panda.

Solo nello spazio pubblico liberato, o meglio rubato, il recinto sacro del gioco può magicamente materializzarsi. Che il gioco tragga origine dal rito religioso è assodato (anche se, su questo, Roger Caillois dissentiva da Huizinga e dal suo maestro Frobenius). Nei dipinti sacri, dove ogni dettaglio ha un significato metaforico, Gesù bambino ha spesso in mano biglie e trottole. Proprio la trottole, *ur-giocattolo* già noto a Platone, nasce in Egitto come strumento divinatorio. Le parentele tra gioco e sacro sono evidenti proprio nel gioco di strada, con le sue regole semplici come dogmi, lo

svolgimento prevedibile come una liturgia, gli spazi tanto vaghi quanto improfanabili, il tempo isolato dal corso della vita ordinaria. Fossili di riti ormai privi di significato sopravvivono in molti giochi tradizionali: proprio nello *s'cianco*, la lippa veneta, archetipo del baseball (con due colpi ravvicinati di bastone si favolare in aria un legno a forma di fuso, gli avversari devono acchiapparlo con le mani) il primo battitore è tenuto a percuotere la pedana-base, *la mare* ("madre": e già siamo in pieno rito ctonio) invocando il permesso di giocare. Pierino Daudry, valdostano, storico cultore dei giochi etnici, ricorda che a La Thuile si giocò a *pilla palmaria* (un altro pre-tennis a mani nude) nel cimitero parrocchiale finché il vescovo lo proibì severamente a tutti i paesani, curato compreso.

Tanta sacralità sembrerebbe dare ai teo-con, nell'ipotetica sfida con i relativisti, il vantaggio del fattore-campo. Del resto, ebbe ad osservare Paul Valéry, la teologia del gioco non tollera atei né scettici: o *sista al gioco*, o si è guastafeste, bari, apostati da scacciare. Ma qui, imprevedibilmente, il gioco di strada (e solo quello: non lo sport codificato, non i *videogames* meccanicamente rigidi) rivela la sua sorprendente natura dialettica, flessibile, di libertà, dialogo, tolleranza. Nessuna regola vale se i giocatori, prima di iniziare la partita, non si sono esplicitamente messi d'accordo per confermarla («Frullo non vale!» è l'immancabile *introito* del calciobalilla). Nessuna regola è assoluta e immutabile, ogni norma è sempre suscettibile di un margine di adattamento (di *un po' di gioco*): nel *penacio*, antenato del *badminton* e del *volano*, ogni giocatore può usare la *batarèla* che preferisce, per for-



FOTO FRATELLI ALINARI

“ Dopo aver preparato la colazione a Maria sono sceso in strada. Il Teschio e gli altri giocavano a calcio sotto il sole. «Vai in porta», mi ha urlato Salvatore. E io mi ci sono messo

Da **IO NON HO PAURA**
di Niccolò Ammaniti

“ Non c'era ragazzo a Budapest che avrebbe potuto chieder di meglio di quel magnifico campo: non c'era in tutto il mondo uno spazio che si adattasse altrettanto bene al gioco

Da **I RAGAZZI DELLA VIA PAL**
di Ferenc Molnar

“ La casa offriva una parete ideale per un gioco in cui una *spaldeen* veniva fatta rimbalzare contro un muro ed era attesa dal ricevitore piazzato sulla via che sfrecciava tra le auto per afferrarla

Da **LA FORTEZZA DELLA SOLITUDINE**
di Jonathan Lethem



ma e dimensione. E quando i giocatori lo vogliono, anche i dogmi più rigorosi cambiano: se il campo da gioco è in pendenza, si può decidere che il giocatore di *pici* (biglie) costretto a giocare in salita ha diritto a due *cricchi* (calcetti del dito) anziché uno per turno, e non c'è decalogo divino che possa vietarlo. Proprio questo relativismo obbliga i contendenti a cercare l'accordo: altrimenti non c'è partita. A Verona lottatori scozzesi della medievale *backhold* e lottatori sardi della *s'istrumpa* (documentata da bronzetti nuragici) si sfideranno: hanno scoperto che i rispettivi giochi s'assomigliano molto, ma non del tutto: dovranno stabilire nuove compatibilità (toccare il tappeto con le ginocchia è atterramento o no?). Sempre a Verona, immigrati cingalesi elettrizzati hanno scoperto che possono sfidare a *s'cianco* gli italiani, adattando appena un po' le regole del loro *kali*: di modo che le ataviche comunanze indoeuropee aiutano il dialogo interculturale. Ma questo accade anche per le mille varianti del gioco della palla-a-braccio (che fino all'Ottocento, storia ormai dimenticata, era considerato lo sport nazionale italiano, contava sferisteri in tutte le grandi città, e continuò ad avere tifosi come Pavese e Fenoglio, grandi giocatori di *pantalera*) che obbligano i giocatori di villaggi limitrofi ad estenuanti mediazioni normative. Eppure funziona: quasi nessuno dei giochi di strada prevede la necessità di un arbitro. Fidarsi dell'avversario a cui hai stretto la mano: ecco un bel dogma democratico che il gioco ci insegna.

Il gioco di strada, insomma, fa quel che l'uomo associato non sembra più aver voglia di fare: fonda le regole sul dialogo e sul consenso, e poi le rispetta

Il prato perduto di Achille Campanile

STEFANO BARTEZZAGHI

Nella sua *Cantilena all'angolo della strada* (Rizzoli), Achille Campanile parla dell'ultimo giorno in cui da ragazzino andò a giocare sui prati: «Senza saperlo, tornai a casa come se niente fosse; e da quel giorno non ho più giocato in un prato». Come sarà andata? Ormai adulto, Campanile cerca di ricostruire la vicenda: «Probabilmente l'indomani di quel giorno e i successivi non potei andare a giocare per una ragione qualunque; forse pioveva, o partii, o stavo poco bene». Fra un contrattempo e l'altro, il piccolo Achille non tornò più sul prato: «Ma è certo che "basta" non lo dissi mai. Così mi è rimasta quell'impressione di una cosa troncata a metà; di non avere finito di giocare sui prati; e una latente mentalità di doversi tornare; qualcosa come se pensassi: - Accidenti, dovevo andare a giocare sui prati e ho fatto un tardi fantastico».

È lecito dunque pensare che persino questo Achille Campanile per una volta pensoso e non esilarante si incuriosirebbe dell'iniziativa veronese: come anche delle attività dell'*Accademia del gioco dimenticato* fondata da Giorgio Reali, come anche del libro di Gianni Micheloni su teoria e pratica del gioco delle biglie in spiaggia, come anche del libro di Sandra Petri su i giocattoli di una volta, come anche di quel romanzo, peraltro un po' deludente, di Stefano Benni in cui il gioco della "pallastrada" diventa l'unico nucleo di resistenza a un universo ludico e sportivo totalmente schiavo della tv e del suo riconoscibile padrone...

All'epoca in cui scriveva Campanile, negli anni Trenta, i giochi di strada potevano tutt'al più essere l'argomento di un elzeviro, una bella paginetta scritta in linguaggio fiorito su qualche malinconico non-evento della vita spirituale di uno scrittore. Oggi sono invece un luogo molto frequentato, a cui ritornare non solo con la memoria. L'atteggiamento di chi ha la sensazione di aver "fatto un tardi fantastico" è molto diffuso. L'universo del gioco ha cambiato faccia, e non solo per

gli apporti della tecnologia e del marketing dei nuovi giochi: ma anche e soprattutto perché il gioco è uscito dai suoi recinti spaziali e temporali, si è frantumato e si è insinuato in ogni altra attività umana. Il gioco non c'è più: oggi c'è il "ludico", una dimensione frattale che non si oppone alla sfera del "serio", ma la penetra e contribuisce a determinarla. Il telefonino è un oggetto funzionale o ludico? Il computer è uno strumento di lavoro o di gioco? La nuova Punto è un mezzo (di trasporto) o un fine («I giovani devono considerarla scusatela parola figa», Lapo Elkann)? Gli esempi si possono moltiplicare, ma l'inciampo è nella parola "o": il ludico oggi non è alternativo alla funzione ma ne fa parte. Nulla funziona più se non viene ben "comunicato" a un pubblico, e il ludico è la migliore strategia di coinvolgimento. Così al discorso politico e sociale si affianca e confonde il gossip, le strategie finanziarie sono vissute come gioco (a partire dall'ormai topico "risiko bancario"), la vita aziendale è dominata dall'idea della squadra. Come accade ai bambini che arrivano in una strada, in una scuola, in una spiaggia, in un villaggio turistico per la prima volta: offrite loro di giocare, e li avrete coinvolti.

L'attuale interesse per i giochi di strada non è archeologico, e non è del tutto etnologico, come accadeva nel bellissimo studio di Iona e Peter Opie (*Children's games in street and playground*, 1969), che in Italia ebbe il privilegio di una ragionata segnalazione di Primo Levi. Corrisponde, a proposito di Levi, a una ricerca di radici: risalire alle fonti, quando il gioco non era ancora "il ludico". Come tutti i festival che punteggiano lo Stivale anche queste manifestazioni fanno parte del ludico, naturalmente: ci propongono per un weekend un coinvolgimento che ci diverta dalle cure quotidiane. Ma hanno il merito di aprire uno spiraglio da cui possiamo sbirciare ciò che il gioco (ma non il ludico) è: la sua potenza originaria, il suo tempo assoluto, i suoi spazi senza recinti, la sua dimensione non frammentata.

come fossero divine. Ma solo per la partita in corso. Perché ad ogni nuova mano si ricomincia da zero, ed è qui che il gioco fa paura ai potenti, perché non stabilisce poteri superiori all'uomo, né accumula punteggi (questo lo fa lo sport, malattia senile del gioco), ma rimette sempre tutto in discussione. Così, nulla di più censurato e represso dei giochi di strada. Ufficialmente perché si presterebbero all'azzardo: ma oggi chi scommette sulle trottole? Eppure, strano ma vero, è tuttora vietato farle correre sulla pubblica via. Per non parlare della morra, da decenni proibita per motivi di pubblica sicurezza («induce alle risse»).

Le donne e i birilli

Oggetto antropologico anomalo, ingovernabile, imprevedibile, il gioco libero incute soggezione e rispetto. Il gioco diverte, ma non fa mai ridere. Anzi: può far tremare. Quando le donne di Campo, Aragona, mollano le facce domestiche esclamando «*En de chugà los birilles!*» (vado a giocare a birilli!), i maschi di famiglia rabbriviscono ma non osano fermarle. I birilli sono l'unico gioco ad essere riservato in molte comunità esclusivamente alle donne: gruppi di amazzoni del paleo-bowling esistono in mezza Europa, una anche a Farigliano, in Piemonte, e se guardi i loro birilli capisci l'angoscia dei mariti: allungati, dalla grossa punta, decisamente fallici, vengono abbattuti senza pietà a colpi di palle di legno. Sublimata quanto volete, ma sempre di castrazione si tratta. Diciamo: il gioco di strada è appassionante, magico, suggestivo, ma va maneggiato con cura. Mica è roba da bambini.

