

Nelle immagini: i quattro assi delle «trevisane» con motti popolari, e i semi a confronto negli usi delle varie nazioni. Sotto al titolo: confezioni da gioco prodotte a Treviso dalla Dal Negro. Nel riquadro Arte: il rinoceronte di Cartier. In basso, da sinistra «Studio sulla testa della Temperanza di Pisano» e «Figura con mani giunte» di Henry Moore



	semi rossi, o corti		semi neri, o lunghi	
Italiani	coppe	ori o denari	bastoni	spade
spagnoli	caliz	oros	bastos	espadas
francesi	coeur	carreau	trèfle	pique
tedeschi	Herz	Schellen	Blätter	Ecker

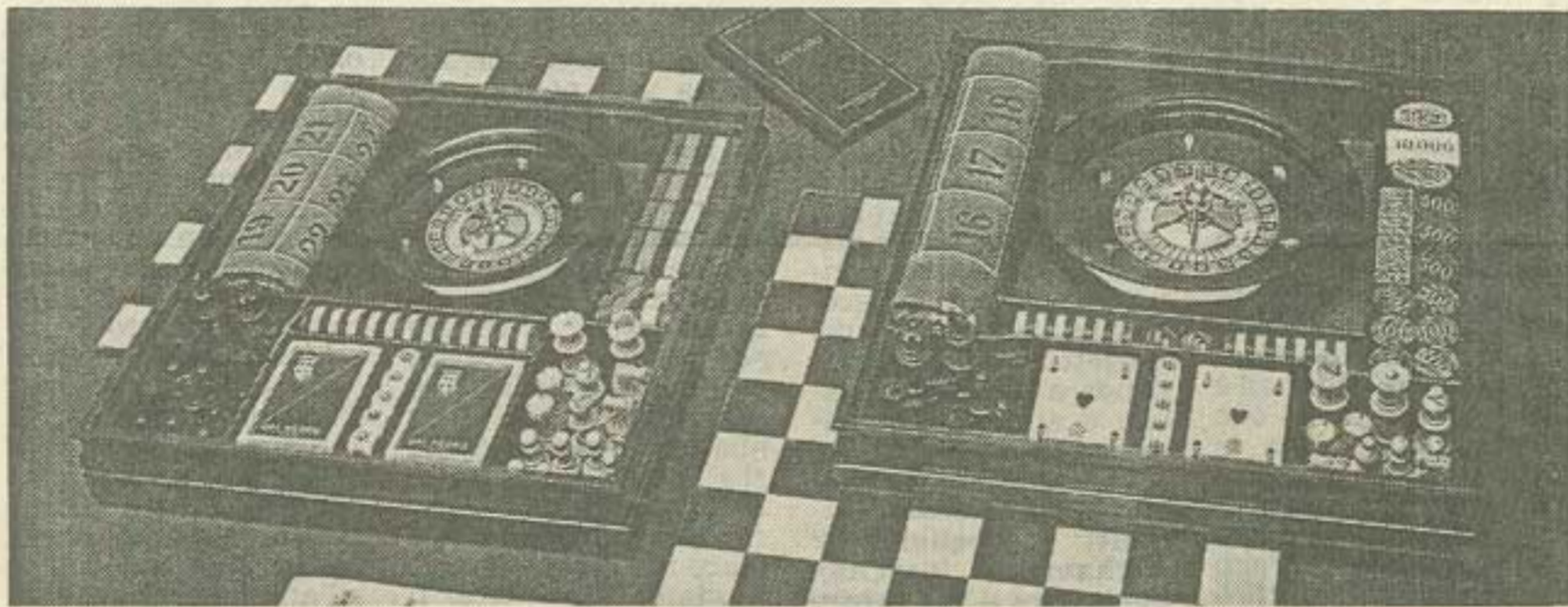
di DARIO DE TOFFOLI

Il 25 ottobre 1985, in occasione di un convegno internazionale sul Gioco che si teneva in quei giorni a Venezia (a Ca' Tron, una delle sedi dell'Istituto Universitario di Architettura) ebbi occasione di intervistare Giampaolo Dossena, massimo esperto italiano di Giochi e di Storia dei Giochi. Tra l'altro mi disse: «In Germania, in una città media, dove ci sono due o tre librerie, uno le gira tutte e torna a casa con un pacco di libri sul modo in cui si giocano certi giochi di carte, che sono là quello che sono qua scopa, briscola e tressette; però di libri che spiegano le regole per giocare, le regole per vincere, la tecnica di gioco, il cerimoniale di gioco, in Italia è molto più difficile trovarne perché chi gioca a scopa, briscola e tressette non va anche a leggerli un libro...».

Beh, sono passati solo tre anni e qualcosa è cambiato, si odora nell'aria una sensibilità e un'attenzione maggiore. Ci si sta rendendo conto che «anche le carte da gioco sono documento - quasi sempre piacevole e bello - di costumi, gusti, talora persino fatti storici».

E il merito a mio avviso va ascritto soprattutto proprio a Giampaolo Dossena, che con i suoi articoli sulla Stampa prima e su Repubblica poi, insistenti, provocatori, a volte pignoli fino alla pedanteria, sempre godibilissimi e dotti, ha fatto scoprire a molti italiani (anche di quelli che contano) la valenza culturale del Gioco in generale e dei Giochi di Carte (e delle Carte da Gioco) in particolare. E sull'argomento ha scritto tre importanti (e leggibili) libretti: *Solitari con le carte e altri solitari* (Milano, Mondadori, 1976); *Giochi di Carte internazionali* (Milano, Mondadori, 1984); *Giochi di Carte Italiani* (Milano, Mondadori, 1984).

# Carte da gioco magico mondo



Ma il merito va anche all'azienda trevigiana Dal Negro, da oltre due secoli produttrice di carte da gioco, che ha capito l'importanza di questi libri e li distribuisce assieme ai suoi mazzi di carte in 2 apposite confezioni. La prima si chiama *Solitari* e contiene due mazzi di carte da poker, un mazzo di carte regionali e i 2 libri di Dossena sui giochi di carte internazionali e italiani. Dire che si tratti di un evento storico (nella storia dei giochi) è forse troppo, ma certamente siamo di fronte a un'evidente sintomo di tendenza positiva.

Tempo fa ho chiesto ad Alex Randolph, il noto inventore americano di giochi che risiede a Venezia, «Se una persona volesse comporre un Gioco, che cosa

consigliereesti?». E lui, senza esitare: «Un mazzo di carte, perché come materiale di gioco non c'è mai stato niente di simile ed è una cosa meravigliosa veramente perché l'idea che con questo mazzo di carte si possono giocare cento e più giochi, nessuno di Randolph, è un piacere, una cosa straordinaria». Le carte sono uno strumento ludico relativamente «giovane», compagno infatti nella Cina di 1000-1300 anni fa, quando l'uomo giocava già da millenni, perché il Gioco, come l'arte e la musica, è un bisogno primordiale, una delle fondamentali attività umane, «inutile» e al tempo stesso «necessaria». Il massimo pensatore che si è occupato di Gioco è forse il francese Roger Caillois (*I giochi e gli uomini*, Bompiani, Milano, 1981; ed. or. franc. 1967); egli è arrivato a offrirci una magistrale

classificazione sistematica dei Giochi; ma come si inseriscono le carte in questo edificio? Un mazzo di carte è al tempo stesso uno strumento magico e anomalo e ci permette di sfuggire a qualsiasi schema o classificazione; si possono fare non centinaia, ma migliaia di giochi di carte diversi, coprendo tutto lo spettro delle categorie e delle loro combinazioni, basti pensare al Poker che con la sua intima mescolanza di calcolo e fortuna, studio psicologico e gusto del rischio, sintetizza in sé ogni pulsione. Con le carte passiamo dai ripetitivi solitari per bambini (es. Via l'asso) a giochi d'alta scienza (es. Bridge), da passatempi casalinghi

(es. Scala quaranta) al vero azzardo (es. Chemin de fer) e il tutto transitando per la ricchissima serie di giochi tradizionali, regionali e popolari che è in grado di coprire ogni sfumatura categoriale. Giochi regionali, che vanno fatti dunque con carte regionali. Bisogna risalire alla metà del XVI secolo per arrivare alla codificazione dei semi ancor oggi diffusi in tutto il mondo: i semi *italospagnoli* cioè coppe, denari, bastoni, spade (quelli *spagnoli* hanno caratteristiche grafiche diverse da quelli *italiani*); quelli *francesi* cioè cuori, quadri, fiori, picche (sono di gran lunga i più diffusi nel mondo); quelli *tedeschi*, cioè cuori, campanelli, ghiande e foglie.

Questo per quanto riguarda i semi. Per i mazzi l'Italia detiene un vero primato mondiale con ben 16 varietà regionali dislocate in precise aree geografiche (vedi figura). Vi sono mazzi italiani a semi italiani (1 bergamasco, 2 bresciano, 3 trentino, 4 trevisano, 5 triestino); mazzi italiani a semi spagnoli (6 piacentino, 7 romagnolo, 8 napoletano, 9 siciliano, 10 sardo); mazzi italiani a semi francesi (11 piemontese, 12 genovese, 13 ticinese, 14 milanese, 15 toscano) e infine anche un mazzo italiano a semi tedeschi (16 salisburghese).

**Dai passatempi per bambini a giochi di alta scienza come il bridge: non c'è nulla che consenta tante varietà e possibilità d'uso diverse come le carte da gioco. Ogni paese ha i propri usi e i propri segni. In Italia sono tre le aziende produttrici tra cui, famosa la Dal Negro di Treviso di cui si piange ancora l'archivio storico distrutto durante il bombardamento del 1944**

Chi è abituato a giocare con un certo mazzo si troverà a disagio con gli altri. In una sfida a briscola fra coppie venete e siciliane, abbiamo dovuto ripiegare sulle carte napoletane, per mettere tutti sullo stesso piano. In questo pur variegato panorama non mancano anche microdiffusioni anomale e ben lo sanno speditori delle case produttrici. Le carte *piacentine* vengono usate per es. anche a Cuneo e a Siracusa, mentre le *sarde* sono le più diffuse solamente a Sassari, prevalendo nel resto dell'isola le *genovesi*.

Dicevo della Dal Negro, una delle tre aziende che oggi in Italia producono certe da gioco (le altre due sono la triestina Modiano e la bergamasca Masenghini); Dal Negro non è solo una florida attività produttiva, ma anche epicentro di un inestimabile patrimonio culturale. La storia dell'azienda inizia nel 1756, la prima data in cui si ha notizia certa della presenza di una fabbrica di carte da gioco in Treviso. Nei secoli che seguirono la fabbrica ebbe fasi alterne e cambiò più volte di proprietà. Nella seconda metà dell'800 (quando era costituita da un piccolo complesso artigianale con 6-7 lavoranti che sfornavano non più di 5000 mazzi di carte all'anno) la ragione so-

ciale era Francesca Rind; divenne poi Prezioso e poi Dal Negro nel 1928, vent'anni dopo l'entrata in società con gli eredi Prezioso di Teodorimo Del Negro. A quell'epoca erano attive varie altre fabbriche di carte da gioco, poi scomparse dal mercato: Cambissa a Trieste, Muraro a Bari, Solesio a Genova, Pignalosa a Napoli e Armanino a Roma. La Dal Negro invece sopravvisse e prosperò grazie all'accorta politica commerciale (e all'aggiornamento tecnologico; già nel '37 fu introdotto l'offset) di Teodomiro e dei suoi tre figli Teodomiro, Ivone e Leonida.

Oggi a 82 anni Leonida Dal Negro è ancora l'attivo presidente della società, mentre i due figli di Ivone, Teodomiro e Franco, sono l'uno amministratore delegato e l'altro responsabile tecnico. Le carte sono prodotte nel moderno stabilimento di Carbonera, mentre a Treviso vengono assemblate le raffinate scatole da gioco (prodotte in laboratori esterni) che costituiscono dagli anni '50 una peculiarità che, grazie all'alto livello qualitativo, garantiscono alti livelli di esportazione in oltre 40 paesi del mondo.

La Dal Negro comunque, non è una ditta che si culla negli allori. Nel pieno rispetto della tradizione sta preparando interessanti prodotti che non mancheranno di sollevare l'entusiasmo degli appassionati. E intanto ha lanciato una nuova linea di giochi di carte intelligenti e didattici destinati ai bambini; fra questi lo splendido *Caro cane* del già citato Alex Randolph e la serie *Conosce la natura giocando* curata dal centro Villa Ghigi, di cui sono disponibili *Gli alberi* e *Gli uccelli*.

Fra tante note positive un triste ricordo. Il 7 aprile 1944 un bombardamento distrusse gran parte dei preziosi materiali storici custoditi nella fabbrica, nonché (ma ciò è meno grave) della fabbrica stessa. C'è qualche studioso che ne sente davvero la mancanza!