



di  
dario de toffoli

## Giocchi

# Storia delle carte veneziane

Il libro di Lucia Nadin, frutto di attente e minuziose ricerche, spazia nell'arco di tre secoli

### UN NUOVO LIBRO SULLA STORIA DELLE CARTE DA GIOCO

S. Bernardino da Siena (1380-1444) ce l'aveva proprio col gioco. Mi era già nota la sua avversione per alcuni degli antenati dell'odierno backgammon; nelle *Prediche volgari* ad esempio scrive *...Le sagrestie sono e giuochi isbaraglio e sbaraglino e minoretto e altre maledizioni...* Nel *Sermo De alearum ludo* se la prende pesantemente anche con le carte da gioco che a suo dire sarebbero uno strumento del maligno: ai denari corrisponde l'avarizia, alle coppe l'intemperanza, alle spade e ai bastoni la violenza e l'odio.

A raccontarci queste e molte altre interessanti cose è Lucia Nadin nel suo *Le Carte da gioco a Venezia* (Venezia, Centro Internazionale della grafica, 1989). La Nadin è una storica

veneziana che lavora con severità e rigore e pure quest'ultima sua fatica è frutto di attente e minuziose ricerche; non si tratta però di un saggio riservato agli studiosi, ma di un agile e godibile volumetto, in cui l'autrice ci racconta le vicende veneziane delle carte da gioco e di chi le fabbricava, (i «cartoleri») dal 1400 al 1700. Le carte sono uno strumento ludico relativamente giovane, non avendo ancora festeggiato il millesimo compleanno (pensate che il backgammon sta vivendo il suo quinto millennio!). E fra le prime testimonianze europee sulle carte da gioco, racconta la Nadin, ci sono proprio, tra realtà e leggenda, quelle veneziane; quasi a riaffermare il primato ludico della Serenissima.

Nella presentazione al volume della Nadin, l'Editore si preoccupa in qualche modo di legittimare questa «lettura» di Venezia

è della sua storia in chiave ludica; *Lettura meno ambiziosa* - dice - di quelle che si possono operare con chiavi più alte come quelle politica, culturale e amministrativa. Ma la chiave ludica non è «meno ambiziosa» di quella culturale, anzi vi coincide; il Gioco fa parte integrante della Cultura, ne è una manifestazione.

So bene che molti non la pensano come me, ma è risaputo senza scomodare Huizinga, Callois o Dosse, che *il Gioco è circondato dal discredito*.

Sono comunque davvero contento che sia ora uscito il volume della Nadin, non solo per l'importanza del contenuto, non solo per la simpatia dell'autrice, ma anche perchè si tratta di una ulteriore riconferma del primato ludico della Venezia di oggi. Fra tanti primati positivi persi nei secoli, fra tanti primati negativi guadagnati negli ultimi

decenni, è consolatorio affermare che Venezia è oggi, come in passato, una capitale del Gioco, naturalmente inteso come cultura, non certo come vizio. Fioriscono gli studi storici, come i lavori della Nadin e di Fiorin (ve lo ricordate *Fanti e Denari?*), ma non solo; mi preme ricordare ad esempio l'imponente tesi di laurea (1986-87) di Piero Grandese sul *Libros de los Juegos de Alfonso X*, un manoscritto spagnolo del 1283 che può tranquillamente essere considerato uno dei libri di giochi più belli e importanti di tutti i tempi. Grandese è oggi il massimo esperto mondiale sull'argomento e non mi capacito del come nessun editore a tutt'oggi gli abbia commissionato un'edizione critica del manoscritto Alfonsino: ne uscirebbe un volume di prestigio ineguagliabile. Editori veneziani: è ora che vi diate da fare!

Non c'è però solo contem-

plazione del passato, a Venezia c'è anche l'attualità ed avanguardia. Qualche esempio. Grazie ad un illuminato Casinò la città è oggi sede di alcune fra le più importanti manifestazioni mondiali di bridge, backgammon e scacchi; all'università (Iuav) si tengono congressi internazionali sui rapporti fra Gioco e Simulazione e sull'uso di queste «tecniche» come metodologia scientifica; la ludoteca civica è in piena attività; la presenza in città di uno dei più grandi inventori del mondo di nuovi giochi e certamente del più poetico e filosofico (ovviamente sto parlando di Alex Randolph) si sta configurando come una vera e propria «scuola» che catalizza nuove e vitali energie.

Ce n'è quanto basta. Ma sono sicuro che da questo crogiuolo di fermenti ludici potranno germinare nuove idee e nuove iniziative.