

**Mirabilia.** Ritorna «Abbasso la pedagogia», un delizioso libello di Giampaolo Dossena: dalla storia di una commerciante di Udine un'indagine su natura e storia del gioco

# Bei passatempo d'altri tempi

**Stefano Salis**

Dietro la porta rossa c'è uno scrigno, una macchina del tempo, una silente, vividissima, santabarbara di emozioni, stupore, sorriso e conoscenza. Dietro la porta rossa, c'è un mondo – che è ancora il nostro mondo, pur con distanza – che attende di essere recuperato, conosciuto; amato. O, forse, soprattutto, “giocato”. La porta rossa è al secondo piano di una casa al centro di Udine: qui Ida Sello (1890-1971) ha tenuto bottega, magazzino all'avanguardia nel suo settore che riforniva scuole, enti e asili (non era destinato al dettaglio), dagli anni 20 fino alla morte: impresa incantata (ma commercialmente accorta), pionieristica in fatto di giocattoli, gi(u)ochi di società, e, cito alla rinfusa da quel che ricordo di aver visto in una visita veloce, animali in legno e birilli, figurine e bambole, trombette e biglie, pennini e piume, “oche” grasse e tombole d'Etiopia, simil Pik Badaluk e Tirlimbirli, meccani e timbri, Ri-Ro-Ra e Mago Cif, puzzle e cubi, perline e carriole, trottole e dadi; e molto altro: oggetti incredibili, design e bellezza, qualità estetica prima che utilità e, sia mai, didattica. «Una scoperta archeologica»: così la definì il più profondo conoscitore di giochi – e loro, vaste implicazioni culturali – che abbiamo avuto, Giampaolo Dossena (1930-2009). Il quale, a quella “scoperta”, dedicò un delizioso libro, dallo svante, ma calzante, titolo di *Abbasso la pedagogia* che torna ora da Marietti 1820, che aggiunge così, all'ottimo bottino recente, una “novità” sostanziosa.

Ora però, prima e anche più che affrontare il “contenuto” del libro – la descrizione e la pubblica dichiarazione di esistenza di tale giacimento di passatempo d'altri tempi, accatastati, ancor oggi, senza definitiva catalogazione – va ridato giusto posto a Dossena (eccelso collaboratore di queste pagine) nel panorama letterario e intel-

lettuale italiano. C'è un indizio, nel libretto. Cito: «Chi si interessa di storia e tecnica dei giochi, con un atteggiamento più o meno antropologico, alla Huizinga, alla Caillois, spesso non sa nulla di pedagogia. Non sembra se ne curassero né Huizinga né Caillois».

Sono, questi, i padri di Dossena, che qui li dichiara senza paura, e con cognizione di causa. E se *Homo Ludens* di Huizinga ebbe l'onore (e viceversa) di una bella (e non priva di critiche) prefazione di Umberto Eco, fu lo stesso Dossena a occuparsi del Caillois ludico. Huizinga-Caillois-Eco-Dossena: è un filone aurifero che, gratta dove vuoi, vengon fuori solo pepite. La scrittura di Dossena è di quelle che – come per Piero Camporesi – oltrepassa e sconvolge le normali, inutili, etichette. Prosa breve, elegante, struttura avvolgente, ipnotica, divagante, lieta e sapiente: una girandola di richiami, di allusioni, di rimandi che rivela, ma non ostenta, un'imbarazzante erudizione (utile a spernacchiare gli accademici approssimativi), che travalica le specificità e, però, sa quando ritrarsi: Dossena riesce più che a mostrare la sapienza su un determinato gioco a ispirare la voglia di saperne di più e di giocarlo con consapevolezza. E la citazione di due opere, come l'eccentrica *Storia confidenziale della letteratura italiana* (dove applica al paludatissimo, e quanto noioso genere, le sue capacità affabulatorie) e il nostalgico e spiritoso *Mangiare banane* nel quale la zavorra, e lo dico in senso buono, della memoria personale (ma collettiva), che lui aveva ingombrante e precisa, serve a collocare l'opera di Dossena.

Un autore, parole di Fofi che trascrivo e confermo in pieno, che «osava preferire il breve al lungo, il comico al serio, il ludico all'edificante, il fertile all'inerte, il sottotono alla pompa e il *Novellino* al *Decameron*. Parente dei grandi bizzarri e dei grandi “minori” e dei grandi enciclopedici della nostra storia letteraria, i suoi scritti sono destinati a restare». Così è: ho riletto, in questi giorni, molti suoi articoli, digitalizzati meritoriamente da *archivio-deigiochi.it*: pochi scrittori – scrittori,

non giornalisti – hanno la sua libertà, la capacità di comunicare col lettore, l'entusiasmo, l'ironia: la bellezza della conoscenza. La voglia di giocare e sapere; ché il gioco, si sa, è roba da prendere seriamente.

E perciò, veniamo a noi: questa collezione Ida Sello, salvata con amore e rispetto dalla pronipote Maria e fatta da migliaia di pezzi straordinari, per rarità, oggettiva qualità estetica e ludica, per capacità di rivelare o evocare un mondo passato, meriterebbe collocazione, studio e fruizione in un museo, a Udine o altrove (e magari alla Fondazione Benetton di Treviso: sarebbe perfetta) per non disperdere un patrimonio che, miracolosamente, è scampato intatto al tempo e documenta giochi, giocattoli e modalità di divertimento e apprendimento che meravigliano e commuovono. Ma non è questione di nostalgia, di un *come giocavano*: è questione di auto-percezione di una società; di identità. Dossena scrive prima dell'avvento definitivo degli schermi, che hanno smaterializzato molte cose (la musica, il cinema, la tv) e l'uso stesso delle mani.

L'intermediazione di uno schermo, tablet, pc o smartphone, simula talora il gioco, ma spesso non lo costituisce: ce ne faremo una ragione, epperò, ogni tanto, resta la forza ingenua e il sapore di un gioco da tavola, una tombola, un puzzle. Di una partita di biglie a inseguimento su terreni ruvidi, di un aquilone che fruscia nel cielo terso.

Resta l'apertura verso un'infanzia irrimediabilmente (gioiosamente) analogica e povera, con giochi fatti da pezzi trovati (legnetti o pietre) e regole inventate lì per lì – vedi il recente Camilleri sui suoi giochi d'infanzia, struggente e allegro –, sudore e ginocchia sbucciate, vento, amici e felicità all'aria aperta. In un suo aforisma, G. B. Shaw scrisse: «L'uomo non smette di giocare perché invecchia, ma invecchia perché smette di giocare». Dossena chiude così il libretto su Ida Sello: «Io non sono una persona normale. Io faccio quel che mi pare. Come spero facciate voi senza seguire le mode (moda di giocare il gioco x oggi, moda di non giocare più il gioco x

domani). Domanda: "Dottore, non gioco mai: è grave?". Risposta: "Credo di sì". Giocate ancora, con tutta la

necessità che l'atto richiede. Da qualche parte c'è, per ciascuno di noi, una porta rossa da aprire. E ritrovare il

tempo andato. Ma non perduto. Tocca a te!

© RIPRODUZIONE RISERVATA



**COMPIE  
25 ANNI  
LA STORICA  
RIVISTA  
«LUDICA»**



**Un caso europeo.**

Compie 25 anni la rivista «Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco». Pubblicata dal 1995, è una delle prime riviste in Europa, e oggi l'unica, a occuparsi di storia del gioco. La rivista, diretta da Gherardo Ortalli, è pubblicata dalla Fondazione Benetton Studi Ricerche con la collaborazione di Viella Libreria Editrice. La sezione monografica di questo numero, il 25, è dedicata al rapporto tra «Performance, politica e gioco» e costituita da una selezione di relazioni presentate al convegno annuale dell'International Society for Cultural History tenutosi a New York nel 2018

**Trottole.**

Un fotogramma tratto da bellissimo film (facile da trovare anche su Youtube) che gli Eames dedicarono alle trottole ed altri giochi rotanti. Il film breve, da titolo *Tops* (1969) aveva una colonna sonora di Elmer Bernstein (foto: *Eames office*). Della trottole, «tortula» parla anche Andrea Camilleri nel suo libro postumo *Piccola enciclopedia di giochi per l'infanzia*, appena edito, in preziosa tiratura limitata, dalle Edizioni Henry Beyle ([henrybeyle.com](http://henrybeyle.com))