



Riscriviamo l'inferno dantesco

DI GIAMPAOLO DOSSENA

1. Nelumbo. Trovate descritto da varie parti un gioco da fare col vocabolario, che si chiama "Metodo S + 7". L'ho sempre trovato noioso, anche se c'è sotto una qualche idea che non dev'essere stupida. Ora Sergio Valzania (Roma) lo ha rielaborato a fondo, cavandone un gioco nuovo, che lui propone di chiamare "Slittamento". Io propongo di chiamarlo "Nelumbo", e vedrete subito perché. Decidete voi.

In breve, si prende una frase, e parola per parola si cerca su un vocabolario, per esempio lo Zingarelli, quella che è o quella che sarebbe la parola successiva, in ordine alfabetico.

I primi tre versi dell'*Inferno* di Dante Alighieri diventano: «Nelumbo mi delatore cammucca dia

nota vitacee / miagolamento ritta pera unanime selz osé / cheap labarda dirivare viabile essi smarronare».

Divertimento di primo grado, scoprire parole come "nelumbo" e apprenderne, con incredulità, il significato, poi, osservare le successive, come si sgranano, come si torcono, serpenti pigri che mutano pelle. Mentre specularmente il nostro cervello si stracchia cercando di trovare un significato, sempre più deforme, smorfioso, cotto-lungoso.

Sergio Valzania per cavare un senso da "Nelumbo ecc." ci ha messo una cartella, da morir dal ridere. Comincia dicendo che "nelumbo" è il loto indiano, e «nelumbo mi delatore» dev'essere ➡➡

un'interiezione del tipo «povero me che ho fatto la spia». La "cammucca" è una stoffa pregiata e via e via. Ma veniamo al riassunto finale:

«Povero me, devoto al sacro drappo ornato con tralci di vite, ho commesso un grave errore raccontando di aver assistito a una festiccioia nella quale, fra mugolii ferini e sotto l'effetto di farmaci, (essi) tentavano varie guise di maialate, senza essere tanto dotati».

Spero che i colleghi incaricati di "passare" questa rubrica abbiano lasciato, appunto, "passare" un titolo come *Nelumbo*. Adesso gliene faccio un altro che non vuole essere da meno.

2. Cavre e marsciin. Elena Bianchetti (Milano) è andata a Premana, in provincia di Como, circondario di Lecco, ha visitato il museo etno-

grafico comunale, ha acquistato la guida, autore Antonio Bellati, titolo *Le cose che ci parlano*, e mi ha mandato fotocopia delle pagine relative a un vecchio gioco da ragazzi. Si faceva con due treppiedi, uno grande (alto mezzo metro), *la cavre*, uno piccolo, *ol marsciin*. Chi "stava sotto" faceva la guardia ai due treppiedi. Gli altri, a una certa distanza, avevano grossi bastoni e li tiravano cercando di far cadere i treppiedi. Chi "stava sotto" doveva rimetterli in piedi e cercar di prendere (come nell'acchiappino) i ragazzi che, avendo tirato i loro bastoni, cercavano di venire a riprenderseli.

Mirabile gioco da montanari gozzuti, con fonazione tenebrosa, mosse da oranghi, vedo i randelli volare e colpire questo o quello, negli ➤

DOSSENA / Riscriviamo l'inferno dantesco

stinchi, nella testa...

3. Spiòtol, Siol & C. Il Cavre e marsciin mi sembra la massima rarità del museo etnografico di Premana, e sarei curioso di sapere se in altre zone d'Italia, o della Scozia o della Transilvania i bimbi gentili del tempo che fu praticavano analoghi delicati trastulli.

Ma a Premana si trovano reperti archeologici e notizie storiche su ben altri giochi: Spiòtol, S'ciopètt, Siol, Scigàle...

Io ho qualche cassetta di schedoluzze. Ne avete voi? Buone fonti, oltre ai musei, sono le scuole. Ma adesso voglio fare un altro titolo, degno dei precedenti.

4. Pittliuno. Walter Pilini mi ha mandato *Giochi e giocattoli al tempo dei nonni*, quaderno del-

la biblioteca di lavoro della scuola a pieno tempo "B. Ciari" di Chiugiana (cap. 06074, vicino a Elleira Umbra, in comune di Corciano, se ho visto bene). Vi sono descritti con efficacia, chiarezza, lingua bellissima, giochi dai nomi riconoscibili come birilli, cerchietti, saltamontone; e giochi di cui io serbo il segreto, per me e per le mie schedoluzze: Pittliuno, Palm e toccio, Buchicchio, Totlo...

Manderò fotocopie a chi saprà fornirmi reperti archeologici analoghi. L'Italia è grande, oltre a Premana e Chiugiana ci sono tanti altri posti da esplorare prima che sprofondino!

5. Torino-Piacenza. Il mio cuore resta a Premana e a Chiugiana, ma ci sono anche centri abitati meno fiabeschi. Vi ho già detto della Biennale del Gioco e del Giocattolo che sta per conclu- ➤

DOSSENA / Riscriviamo l'inferno dantesco

dersi a Torino. Tra le mille cose esposte trovate un libretto di ex libris fatto da Massimo Tirotti, 15 silografie che illustrano 15 giochi di strada che facevano una volta bambini e bambine di Piacenza. Massimo Tirotti ammette che questi giochi non solo sono estinti oggi ma in parte erano già estinti ieri: lui per esempio ha fatto in tempo a veder giocare col carburo ma non ci ha mai giocato. Neanch'io.

6. I Piriòli e il Dottore. Fra i 15 giochi piacentini di Massimo Tirotti solo uno ha un nome strano, i Piriòli (ancora una volta non ve lo spiego: manderò fotocopie delle silografie di Tirotti a chi mi spedisce reperti archeologici analoghi). E uno solo è raro: nel senso che di solito non viene descritto o registrato, in quanto poco educativo. È il gioco del Dottore, che forniva nell'Alto Medioevo della no-

stra fanciullezza i primi rudimenti di quella che successivamente si chiamò Educazione Sessuale (pedagogicamente meno efficace: riguardatevi Monty Python, *Il senso della vita*). Io spero che qualche editore faccia un'edizione meno costosa di quella in mostra a Torino, delle silografie di Tirotti. Sono bellissime, di un livido espressionismo. Con quelle faccette affamate, pellagrose, viziose, patibolari, i bambini e le bambine di Tirotti ci raccontano storie che non tutti vorranno capire.

Sono estinti questi 15 giochi di strada piacentini? C'è qualcosa di più. È estinta la specie animale qui raffigurata, bambini e bambine. I cuccioli d'uomo che vedete in giro sono dei mutanti, non hanno nulla da spartire con quelli di una volta.

Giampaolo Dossena