



Inclusioni in legno di Peter Flötner, XVI sec.

PASSATEMPI/CHE C'È DI NUOVO NELLE CARTE

Tu giochi Plauto, io prendo. Scopa!

di GIAMPAOLO DOSSENA

C'è qualcosa di nuovo nelle carte da gioco? La risposta è sì. Ma il campo è vasto: ci son più carte sotto la luna di quante immagini la nostra filosofia. Aiutiamoci con un esempio.

Pensiamo a un termometro. C'è lo zero, c'è il sottozero, e ci sono i gradi soprazero. Facciamo che al livello zero ci siano le carte da gioco che voi chiamereste "normali": quelle che avete in casa, quelle che adoperate o vedete adoperare all'osteria.

Sotto zero, diciamo 10 gradi sottozero, ci sono i reprint per i collezio-

**Preziosi reprint,
enciclopedie del tarocco,
e perfino carte
"psichiche": la mania delle
carte ci sommerge?
I cartai dicono di sì.
Intanto, una mostra di
mazzi antichi ha attirato
migliaia di curiosi**

nisti. Una nuova mania collezionistica sta arrivando anche in Italia dalla Germania e dall'Inghilterra, dove è diffusa da tempo. Ma se non siete collezionisti, anzi diffidate del collezionismo in generale, questo discorso vi annoia. Diciamo in breve che le Edizioni del Solleone, i maestri cartai di Lissone, in Brianza, hanno rallentato la loro attività; i reprint negli ultimi tempi vengono tutti dall'Olanda, da Monaco di Baviera; la Aurelia Games pubblica un periodico di aggiornamento ("Jolly

Joker", 30 Avenue de la Sarriette, 1020 Bruxelles).

Cosa sono i reprint? Per esempio si scopre un mazzo di carte che nessuno aveva mai visto; copia unica; fatto a Parigi nel 1544. Al posto dei re ci sono Plauto, Ovidio, Seneca e Orazio; al posto delle regine ci sono quattro muse, al posto dei fanti ci sono studiosi e discepoli; i disegni sono belli, ogni carta ha citazioni peregrine; se ne fa una tiratura limitata, e chi vuole la compra per 70 dollari. Cose per poche decine di gourmets sulla faccia di tutta la terra. Più vicini ai gusti correnti sono i reprint della "Ass" di Stoccarda, che continua ad attingere al patrimonio del Museo delle carte da gioco di Leinfelden, e per esempio presenta un mazzo usato esclusivamente alla corte di Berlino dal 1910 al 1918: "Le carte del Kaiser". Sono stampate a 14 colori: un'impresa tipografica che non è di tutti i giorni.

Ma qualcuno dice: non voglio il reprint, voglio l'originale, quanto costa? In linea di massima, se il reprint costa 70 dollari, l'originale ne costa almeno 700, ma questi traffici da capogiro va a finire che si svolgono quasi sempre col sistema dell'asta: e se l'offerta di base fosse 700 non sarebbe assurdo che quel mazzo venga aggiudicato per 7.000 dollari. La prossima asta interessante è a Londra il 1. giugno, da Stanley Gibbons. Vengono offerti 400 pezzi, con basi di partenza che vanno dalle 3 alle 240 sterline. Per quel che riguarda il nostro paese viene offerto per 75 sterline un mazzo di "minchiate" (il mostruoso mazzo di tarocchi fiorentini: 97 carte!) bollate "agosto 1929". Si riteneva fino a ieri che le minchiate si fossero estinte ai tempi della prima guerra mondiale: ora la datazione si sposta di un decennio secco, diventa meno assurdo immaginare che in qualche vecchia casa qualche sodalizio di vecchissimi pensionati stia ancora, in questo preciso momento, facendo l'ultima o penultima partita alle minchiate, con un mazzo a brandelli. Chi conosce quella casa, interrompa immediatamente la lettura dell' "Espresso" e corra a strappar le minchiate dalle mani dei vecchietti, senza pietà. Beato lui.

Torniamo al paragone del termometro.

Un po' più su nella scala, diciamo 5 gradi sottozero, ci sono i revival. Per esempio nel 1960 la Modiano di Trieste ha rilanciato, sul mercato nazionale, il Tarocco Siciliano, che ormai non si stampava più nemmeno al di là dello Stretto di Messina. Ma anche que-

Passatempi

sto è un discorso per specialisti; anche il 99,99 per cento degli isolani, a leggere "Tarocco Siciliano" mantengono uno sguardo totalmente inespressivo. Siamo arrivati al grado zero, alle carte "normali". Qui ci sono due notizie. La prima è di carattere economico.

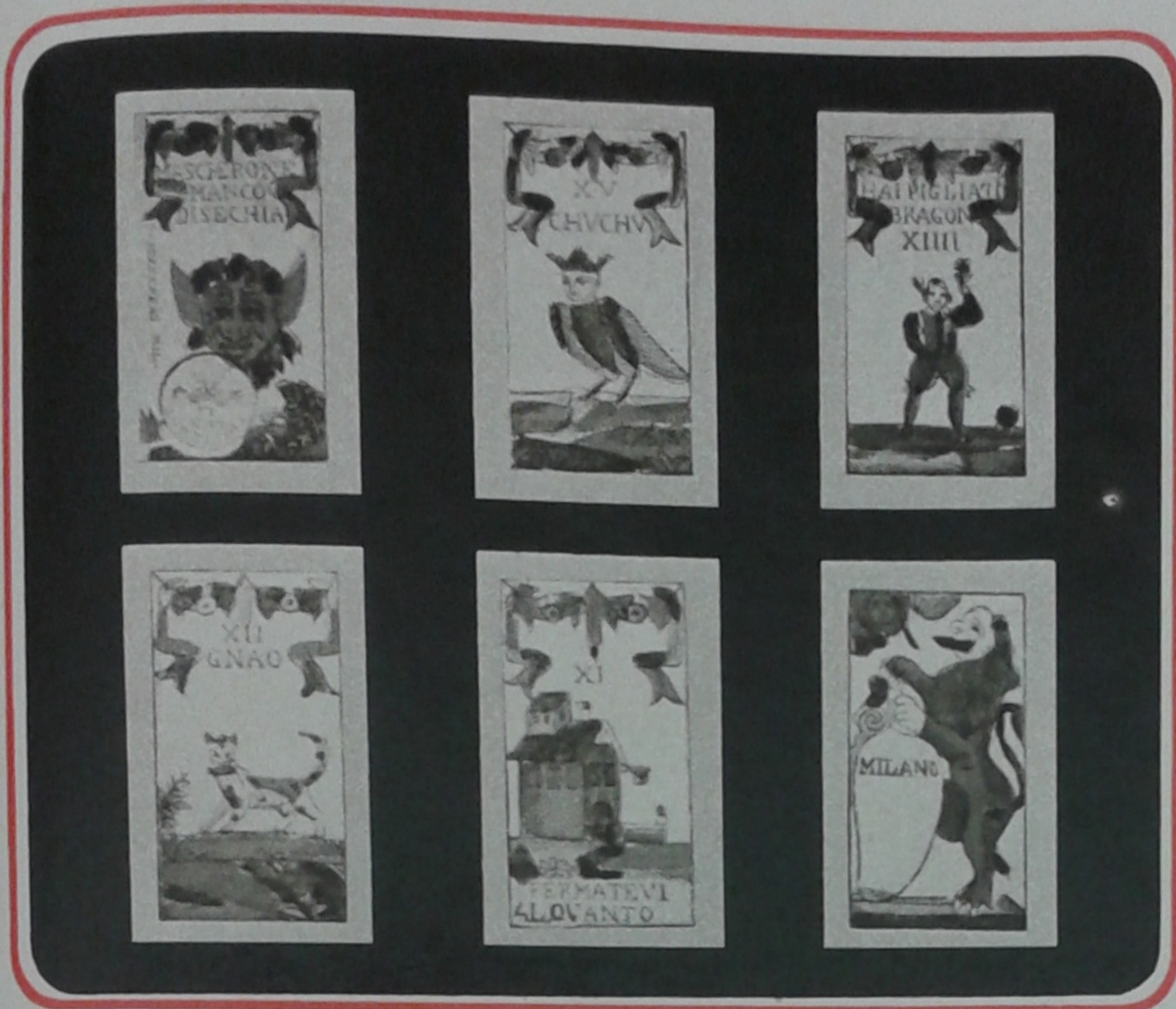
Nel 1977 la produzione di carte da gioco in Italia è stata una delle attività che non hanno risentito della crisi, anzi hanno segnato un balzo in avanti. Si è potuto tastare il polso al Salone nazionale della cartoleria, che si è tenuto come ogni anno alla Fiera di Milano nel gennaio scorso. I quattro grandi produttori di carte italiane, Bi-Ass, Dal Negro, Masenghini, Modiano, sono in euforica espansione, e si muovono con vivacità anche ditte di cartai nate da pochi anni, come "La Milano" o da pochi mesi come la "Italcards". Questi dati sembrano confermare l'impressione quotidiana di chi si guarda attorno: con l'aria che tira la gente gioca e giocherà sempre di più.

La seconda notizia, nel campo delle carte "normali", riguarda l'Asso di Danari. Fino al 1973 le carte erano colpite da imposta erariale di fabbricazione, riscossa col sistema del bollo. Da cinque anni l'imposta è stata soppressa, ma tutte le maggiori case, non avendo modificato gli impianti, continuano a lasciare bianca la zona che era destinata al bollo; nelle Piacentine, per esempio, c'è ancora un buco rotondo sulla pancia dell'aquila (o aquilone). Qualche nuovo produttore, preparando nuovi impianti, ha cominciato a pensare che al posto del buco ci poteva stare un altro Danaro: così hanno fatto per esempio la "Siaca" e la "Demon's".

Stiamo cascando di nuovo in un discorso di tipo maniacale? Però è da dire anche questo fatto: la schiera dei maniaci si infoltisce. In quanti negozi strani si vedono carte da gioco, dal 1973!, (prima, se ricordate, si trovavano solo dal tabacchino). Non tutte vengono vendute per essere adoperate a giocare o a leggere il futuro, comincia a esserci qualche migliaio di persone anche in Italia che le compra per il piacere o la curiosità di guardarle, anche se solo quattro italiani figurano iscritti alla Playing-Cards Society (188 Sheen Lane, East Sheen, London SW14 8LF).

C'è un fatto di cronaca abbastanza probante. Ai primi di aprile il gioielliere Cartier ha organizzato una mostra di carte da gioco dei secoli XVII-XIX nella sede della Biblioteca Trivulziana, a Milano. Pretesto, la pubblicazione di un mazzo di carte (così





Sei esemplari di un mazzo di carte, "Il gioco del Chuchu", del XIX sec. Questo mazzo di carte, come quelli riprodotti nelle pagine precedenti, fanno parte della collezione Vito Arienti.

così) che Cartier regalerà in cofanetto di pelle a chi fa acquisti di qualche peso. C'è sotto anche il gioco sul primo significato del cognome "Cartier": maître cartier in francese è il fabbricante di carte da gioco. Un'iniziativa promozionale tutto sommato balorda; ma la sede era splendida, e le carte esposte (della collezione Arienti) erano straordinarie, al più alto livello della "imagérie populaire". Morale, l'afflusso è stato superiore al previsto, anche tremila e 500 persone al giorno, che facevano pazientemente la fila sotto i portici del cortile della Rocchetta. Si è dovuta rinviare la chiusura di una settimana; l'ultima domenica i visitatori sono saliti a settemila. La mostra si riaprirà a Basilea in estate.

Ma allontaniamoci anche dal livello zero, non parliamo mai più di collezionismo, e vediamo le novità più sostanziose. Ci sono due grandi gruppi: carte nuove per giocare giochi vecchi, carte nuove per giocare giochi nuovi.

Le carte nuove per giocare giochi vecchi possono dar fastidio, molto più che gli sforzi dei designers per cambiare la forma del cucchiaino. Un'eccezione va fatta per il Mercante in Fiera. E' un gioco i cui meccanismi psicologici, feticismo e superstizione, diventano incomprensibili superata la soglia dell'adolescenza. Ma per i bambini e i ragazzi funziona sempre. E ai bambini e ai ragazzi brillano gli occhi se gli

si regala un mazzo nuovo: cambiano le immagini, cambiano i nomi, bisogna riscoprire quali sono le carte sfortunate e le carte simpatiche. La "Italcards" ha preparato un Mercante in Fiera "Belle Epoque" veramente delizioso. La "Bi-Ass" lancia un Mercante in Fiera di 100 carte anziché di 80 come vuole la tradizione.

Un'altra eccezione va fatta, oborto collo, per i tarocchi divinatori. La "Bi-Ass" si prepara a lanciare un elaborato da un pittore occultista che si firma Enoil Gavet ma si chiama Tavaglione (rovesciamento delle lettere in omaggio al parrucchiere francese Aliette divenuto famoso come Etteila alle soglie della Rivoluzione francese: maestro di Mlle Lenormand, cartomante di Napoleone e di Giuseppina). E' un tarocco "liberty", sapientemente erotico. Le implicazioni simboliche hanno avuto l'imprimatur di Stuart Kaplan, maestro indiscusso della taroccheria internazionale. Un piccolo libro di Kaplan si trova negli "Oscar" Mondadori; negli Stati Uniti sta per uscire il grande libro di Kaplan, un "Enciclopedia dei Tarocchi", con descrizione di 250 diversi mazzi, fotografie di 3.200 carte singole, bibliografia ragionata di 1.700 titoli. Rilegato, 14 dollari e 95 cents. (U.S. Games System, 468 Park Avenue, New York).

Per finire, le carte nuove per giocare giochi nuovi. Dagli anni del secondo dopoguerra, quand'è arrivata la

canasta, giochi nuovi come si deve non se n'è inventati (e neanche la canasta è stata una grande invenzione). Il futuro dei giochi sta semmai nel recupero di tradizioni estinte o in via di estinzione. Chi sa giocare a tressette e a terzoglio ha davanti a sé, per gli anni che restano, forti godimenti, se trova qualcuno che gli insegna a giocare a tarocchi.

Per chi si intestardisce ad amare i giochi "nuovi", è arrivato da tempo all'edizione in paperback il famoso, classico "Abbott's New Card Games" (Funk & Wagnalls); Robert Abbott è fra l'altro l'inventore di quell'Eleusis che abbiamo insegnato anche ai lettori dell'"Espresso" un anno fa (1977, n. 9). Per chi resta saggiamente fedele ai giochi vecchi, la Hodder & Stoughton ha pubblicato l'anno scorso "Card Games for Three", in quella collezione "Teach Yourself" dove già erano apparsi libri sui giochi "in due" e sui giochi, come dire, "in uno" (cioè i solitari). Molto interessanti le spiegazioni (per la prima volta omogenee e ampie) di giochi "nazionali", come lo "Skat" tedesco, o come il Tarocco viennese, anche nella versione semplificata ("Tappen").

In Italia, quanto a carte nuove per giochi nuovi, abbiamo due episodi di scarso rilievo. Tempo fa Masenghini ha lanciato le "Caramba K.O." con le quali si gioca una specie di Dubito complicato. In questi giorni Modiano si gioca la reputazione con rischio gravissimo (dicono gli esperti, soprattutto viaggiatori di commercio delle case concorrenti) pubblicando "Il quinto seme": un mazzo di 70 carte (5 volte 13, più 3 jolly) che dovrebbe permettere giochi nuovi e varianti di giochi vecchi. L'idea non è nuova: un mazzo di cinque semi, chiamato "Taotl", era prodotto ancora pochi anni fa da Viasone, e di varianti dei solitari tradizionali con mazzo a cinque semi aveva parlato "L'Espresso" (1977, n. 21).

Novità più bislacche, dove "gioco" prende una sfumatura che travalica anche la superstizione oracolare dei tarocchi divinatori, è "Quinta dimensione", un mazzo di carte "psichiche" pubblicato dalla "Italcards" per valutare la percezione extrasensoriale in esperimenti di telepatia e di chiaroveggenza. Si rifanno al modello di Karl Zener, in uso da molti decenni nei laboratori di parapsicologia statunitensi e sovietici. Ai cinque segni di Zener (quadrato, cerchio, stella, croce, onde) sono stati aggiunti violenti colori di fondo, che dovrebbero oliare il meccanismo.

GIAMPAOLO DOSSENA