



Enthymema XXIII 2019

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

Università degli Studi di Milano

Abstract – Il gioco del mondo, diffuso in Italia e in parecchi altri paesi anche extra-europei con denominazioni diverse, è uno dei giochi infantili che maggiormente ha attratto l'attenzione degli studi etnografici, per i suoi rimandi al rito e al mito, connessi alle specifiche modalità del percorso d'andata e ritorno entro uno schema tracciato a terra. Attraverso considerazioni d'ordine lessicale e storico, s'intende evidenziare e giustificare la natura labirintica del gioco, ad oggi solo sporadicamente ipotizzata.

In appendice, una testimonianza della scrittrice Carla Muschio.

Parole chiave – Mondo; Campana; Gioco; Labirinto; *Mundus*; Rito.

Abstract – The *Mondo* (Italian word for *Hopscotch*) is one of the most known children's playground games. In Italy and across the globe, this game is called by several different names, even in the same language and nation. Since it is connected to the rite and the myth, being a sort of initiation path represented into a scheme drawn on the ground, it has been the object of more than one ethnographic research. By analyzing some lexical and historical evidences, this paper aims to stress and motivate the labyrinthic nature of the *Mondo* game, which has been rarely proposed since now.

As an appendix, a testimony by the writer Carla Muschio.

Keywords – Hopscotch; *Mondo*; Game; Labyrinth; *Mundus*; Rite.

Baricci, Erica, e Francesco Aspesi. "Aspetti labirintici del gioco del mondo". *Enthymema*, n. XXIII, 2019, pp. 416-33.

<http://dx.doi.org/10.13130/2037-2426/11938>

<https://riviste.unimi.it/index.php/enthymema>



Creative Commons Attribution 4.0 Unported License
ISSN 2037-2426

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

Università degli Studi di Milano

1. Il gioco del mondo e la sua natura¹

Il *mondo*² è un gioco infantile che prevede un tracciato geometrico, in genere disegnato a terra col gesso, costituito di vari scomparti numerati. Ciascun giocatore, al proprio turno, deve saltare di casella in casella, su un piede solo, senza calpestare le righe; una volta giunti al termine del tracciato, si deve ripercorrerlo, sempre rispettando le stesse regole dell'andata, per tornare al punto di partenza e passare alla fase successiva del gioco.

La maggior parte delle varianti del gioco – che, come le possibili strutture del tracciato, sono infinite – prevede che ogni giocatore sia munito di un sassolino, da lanciare di casella in casella man mano che si avanza nella partita. Sempre, bisogna rigorosamente evitare che il sasso tocchi le linee di demarcazione delle caselle, pena la squalifica dal turno di gioco.

Sul percorso di ritorno, il giocatore, saltando su un piede solo, deve calpestare il sassolino nella casella in cui di volta in volta si trova e, reggendosi su una gamba sola, chinarsi a raccoglierlo; quando tutto il percorso è completato, l'ultima fase del gioco prevede di percorrere il tracciato a occhi chiusi o guardando verso l'alto (per esempio tenendo in equilibrio sulla fronte il sassolino), fermo restando che, se si toccano le righe, si perde il turno.

Il gioco del *mondo* è attestato già *ab antiquo* – in particolare, sono i romani a trasmetterci alcune interessantissime testimonianze;³ esso è notevole non solo per la sua antichità, ma anche per la sua ampia diffusione: Gianfranco Staccioli, nell'ampio studio dedicato all'argomento, cita per esempio, come giochi dallo schema assimilabile al nostro *mondo*, il *patolli* precolombiano, il *parachesi* indù e lo *T'shu pu* cinese – tutti già documentati in epoche antiche (Staccioli 13).

Queste 'versioni parallele' del gioco non possono presupporre un'influenza diretta, a quell'altezza cronologica, col mondo mediterraneo; ciò porterebbe a credere che alla base del gioco del mondo vi sia qualcosa di universale, o meglio, di 'archetipico', che spiegherebbe sia i casi di poligenesi, sia l'antichità di questo gioco, sia la sua longevità: lo stesso gioco attestato in epoca romana si trova tutt'oggi tracciato sui marciapiedi delle città.

L'obiettivo di questo studio è, dunque, di connettere il gioco del *mondo* con l'archetipo del labirinto. L'ipotesi non è del tutto nuova nel panorama della ricerca, essendo stata avanzata da più di uno studioso.⁴ Già Roger Caillois ne *I giochi e gli uomini* faceva un accenno a riguardo: «Il gioco detto 'campana' (o 'gioco del mondo') rappresentava, molto probabilmente, il labirinto in cui da principio si smarriva l'iniziato» (78).

¹ Di Erica Baricci.

² Il gioco preso in esame in questo studio presenta più di una denominazione in italiano, a seconda della regione. Come si vedrà, i due nomi più diffusi su scala nazionale sono *mondo* e *campana*. Poiché questo contributo è dedicato all'analisi del nome *mondo*, abbiamo naturalmente scelto di ricorrere a questo termine per designarlo.

³ Vedi *infra*.

⁴ In particolare, si vedano Borghini, Caillois, Hirn, Maragliano, Ragazzi, Sanga, Staccioli.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

Tuttavia, ci sembra utile riprendere la questione, e tentare di fornire nuovi argomenti a favore dell'ipotesi che vede un legame tra il *mondo* e il labirinto, innanzitutto perché l'argomento è stato trattato sporadicamente e perlopiù tramite rapidi accenni, in genere all'interno di opere dedicate ad altri temi; in secondo luogo, perché non tutti gli studiosi concordano nel riconoscere un legame tra il gioco e l'archetipo labirintico.⁵

In questa prima parte del contributo, analizzerò alcuni elementi costitutivi del gioco, quali la struttura del tracciato, l'impiego del sassolino, il saltello da una casella all'altra, nonché le varie categorie di denominazioni con cui è noto il gioco in italiano e nelle principali lingue europee. Nella seconda parte del saggio, Francesco Aspesi conetterà questi elementi ludici con il labirinto e proverà a individuare la possibile etimologia di uno dei termini più caratterizzanti e significativi di questo gioco: il *mondo*.

1.1. La struttura del tracciato

Come si diceva, gli schemi del gioco presentano infinite varianti. Staccioli ne scheda una quarantina, che possono essere considerate delle 'macrovarianti'. Si va dallo schema più semplice, costituito da sei caselle che dividono un rettangolo, ad altri a spirale, che sono probabilmente i più antichi e che più esplicitamente potrebbero rimandare all'idea originaria del labirinto,⁶ ad alcuni quadrangolari, di complessità variabile (Staccioli 26-76, 83-113).

Spesso la casella finale, a forma di cupola, è denominata (non solo in italiano) *paradiso*, o *cielo*, mentre *terra* è quella di partenza. Anche le caselle intermedie possono avere nomi specifici, in genere corrispondenti allo zodiaco, ai pianeti o ai giorni della settimana oppure, come attestato nelle Marche, si chiamano *piaghe* (Maragliano 747; Pitre 143). In quest'ultima denominazione in particolare, ma anche nelle altre, sembra evidente l'idea di un percorso, cosmico o sacro, irto di ostacoli, che il giocatore, novello iniziato, deve superare per arrivare al paradiso. Persino qui il viaggio, come un'iniziazione, non si conclude: una volta arrivati al paradiso bisogna tornare indietro, a terra, forti della propria trasformazione.

In questo percorso 'iniziatico-sacrale', come sottolinea in particolare Alberto Borghini (18), si può riconoscere una stratificazione culturale, prima pagana e poi cristiana, che rimanda però a un'origine labirintica comune: a un percorso 'cosmico', più antico, legato a una riproduzione terrena della cosmologia celeste, di cui la denominazione *mondo* ancora costituirebbe una traccia, si sarebbe sovrapposto un percorso sacro di matrice cristiana, che sostituisce nei simboli, ma non nel senso e tantomeno nella struttura, il percorso 'pagano'. Già lo Hirn, e Maragliano sulla sua scia, si erano espressi a riguardo:

I nomi dei regni ultraterreni, quello di 'piaghe', dati alle ripartizioni interne [...] indicano la sovrapposizione di una allegoria cristiana ad altre concezioni dalle quali ha avuto origine il giuoco antico [...] ma, mentre i campi pagani avevano un disegno che ricorda il labirinto, i disegni cristiani [rivelano] una somiglianza sorprendente con la pianta dell'antica chiesa di tipo basilicale. (cit. in Maragliano 747)

1.2. Il sassolino: anima e pedina

Il gioco, in verità, può essere eseguito con qualsiasi oggetto piccolo e solido che si presti a un lancio di precisione; il termine con cui il gioco del mondo è definito in francese, *marelle*, significa

⁵ Si veda *infra*, nella seconda parte del contributo: *Dal mundus al mondo: vicende storiche e rimandi labirintici* (Francesco Aspesi), per una ripresa dettagliata della questione.

⁶ La questione sarà ripresa e approfondita *infra*.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

proprio *gettone*, oltre che ciottolo, e tale deve essere la forma, per ovvie e pratiche ragioni. Se pensiamo anche alla variante più razionale del gioco del *mondo*, ovvero ai giochi da tavola in cui l'obiettivo è compiere un percorso, come il gioco dell'oca,⁷ il posto del sasso lo prende il dado.⁸ La differenza, per nulla scontata, è che dal lancio del sasso nella giusta casella al lancio del dado muta la prospettiva del gioco e, per dirla con Caillois (*I giochi e gli uomini*), si passa da un gioco di *agon* (abilità) ad uno di *alea* (azzardo). Nel passaggio, sicuramente si perde molto della componente di sfida iniziatica che la versione originale conserva.

L'impiego del sasso, in sé, non si motiva solo col mero dato di fatto che è lo strumento di maggiore reperibilità, per dei bambini che giocano all'aperto: è accettato praticamente all'unanimità dagli studiosi che il sasso sia una rappresentazione dell'anima e di conseguenza, nel gioco, una proiezione del giocatore, della sua anima, all'interno del percorso (Ragazzi 19-20).

In varie culture la pietra è rappresentazione dell'anima – si pensi anche solo al mito classico: Deucalione e Pirra dalle pietre ricreano l'umanità – in quanto elemento che, nella sua forma grezza, è visto precipitare dal cielo sulla terra e ritornare al cielo a seguito di una trasformazione, di una 'levigazione' (di cui sarebbe estremo esempio il tempo, come anche, a livello meno raffinato, i *menhir*): esattamente come l'anima (Chevalier e Gheerbrant 214-22).

In qualità di connettore tra cielo e terra, dunque, non solo spesso il nucleo dei luoghi sacri si individua con/in una pietra – si pensi, nella Bibbia, a Beth-El, luogo dell'incontro tra Giacobbe e il mondo celeste (Genesi 28:17-22) – ma le pietre sono anche strumento e luogo della divinazione, in quanto punto di contatto tra terra e cielo, anima e divinità.

L'uso del sasso come 'pedina' sarebbe dunque in questo senso connesso all'idea del percorso iniziatico: il giocatore mette in gioco la sua anima e con questa avanza; lo scopo è giungere dalla terra al cielo e poi ritornare, trasformato, in terra.

1.3. Il saltello

Quasi sempre il percorso deve essere affrontato balzando di casella in casella con un piede solo. In generale, il salto è interpretato come il ricordo di una danza che simboleggiava un percorso sacrale (Borghini 19-20).

Innanzitutto, infatti, il saltellare nel tracciato non è casuale, bensì rituale, dal momento che deve seguire una «sequenza obbligata, reiterata e uguale per tutti i giocatori» (Staccioli 73); inoltre, il saltare su un piede solo rimanda allo 'zoppicare', che è un movimento dal significato profondo e ambivalente: se il procedere lento e incerto è inteso, nella psicologia antica, come un sicuro giungere a meta, ed è quindi garanzia di successo, il gesto dello zoppicare genera anche inquietudine, perché è percepito come inerente alla sfera della morte (che in effetti, lenta ma ineluttabile, va sempre a meta) (Borghini).

Del resto, l'avvicinamento a una sfera 'altra', come accade in un percorso iniziatico, non può che realizzarsi attraverso un procedere diverso, atipico, come lo è l'esperienza che si sta vivendo e inoltre, come osserva Staccioli, «andare a zoppino potrebbe riferirsi ancora alla difficoltà del percorso verso la salvezza o essere un ricordo del vecchio detto: difetto di piede = difetto dell'anima (il famoso tallone d'Achille)» (15).

⁷ Sulla connessione tra il gioco del mondo e il gioco dell'oca (e, in generale, i giochi da tavola 'a percorso'), rimandiamo a Staccioli 13-14 e Borghini 21; 24-25; per una connessione tra gioco dell'oca e labirinto, si veda alla voce *oca* in Chevalier e Gheerbrant 145-47.

⁸ A ben vedere, il ruolo e la funzione del sasso-anima sono sdoppiati, nei giochi da tavola, nel dado e nella pedina: il primo rappresenta la mente che agisce (per quanto contando sulla sorte e non più sull'abilità) e la pedina è il simulacro dell'individuo che si mette in gioco.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

A riprova di ciò, la mitologia, non solo greco-romana, è ricca di personaggi zoppi o dai piedi ‘anomali’ che hanno un rapporto privilegiato con l’aldilà e/o il mondo ctonio.

Si pensi ai piedi di Edipo, innanzitutto: questo è un caso particolarmente significativo, dal momento che all’originale zoppia si aggiunge in seguito anche la cecità, che apre lo sventurato eroe alle facoltà divinatorie, secondo l’idea che chiudere gli occhi fisici consenta di aprire quelli della mente. Un ulteriore parallelo, dunque, col *mondo*, che nella maggior parte delle sue versioni prevede, non a caso come prova finale, di compiere il percorso o serrando gli occhi o tenendo sulla fronte il sassolino, obbligando, cioè, a seguire solo lo sguardo della mente per non calpestore le righe.⁹

Oltre la greicità, ma sempre nell’ambito delle radici culturali europee, o del suo folklore,¹⁰ si pensi allo zoppicare di Giacobbe dopo l’incontro con l’angelo, dopo, cioè, che il patriarca ha un contatto diretto con la sfera divina (Gen. 32:24-32).

Per quanto riguarda non esplicitamente lo zoppicare, bensì una ‘peculiarità di piede’, altamente significativa è la storia, che troviamo sia nel *Midrash* sia nelle fonti islamiche, dei piedi ferini della regina di Saba, considerata in queste tradizioni post-bibliche come una demone. ¹¹ Nella tradizione cristiana medievale, la regina di Saba diventerà colei che, entrando a Gerusalemme, riconosce profeticamente la croce di Gesù in un ponte ligneo. Nonostante la trasformazione da figura ctonia, quale era nell’Islam e nell’ebraismo, a donna che preannuncia l’avvento di Cristo, questo personaggio femminile mantiene sempre caratteristiche ‘non umane’, che ne fanno comunque una ‘mediatrice’ col mondo ‘altro’, ultraterreno o sotterraneo che sia.¹² E non a caso, persino nell’Europa cristiana che ne registra soprattutto l’aspetto mistico/profetico, essa mantiene i suoi piedi anomali, visto che in alcuni bassorilievi di cattedrali è rappresentata come una donna dalle zampe di papera (Baert 267-71).

A proposito dei ‘piedi a papera’, Borghini ne parla quando richiama l’attenzione sul ‘gioco dell’oca’, un percorso ludico che allude a un animale dall’andatura goffa e basculante, e lo connette al *geranos*, la ‘gru’, la danza labirintica; lo studioso interpreta sia il *geranos* sia il salto lungo il tracciato del gioco anche come uno spostamento sul piano dell’attante della difficoltà del percorso (labirintico) che non è possibile riprodurre nella sua complessità nello schema disegnato a terra: «le difficoltà oggettive del percorso [...] vengono in generale trasferite sull’attante-eroe (il bambino che si appresta ad affrontare quel percorso) in quanto difficoltà del suo stesso modo di procedere» (22).

Come caso ulteriore di un nesso tra lo zoppicare, il saltare, il danzare e il contatto con la sfera del divino, merita menzione il passaggio di Dio oltre le case degli ebrei nella notte dell’ultima piaga dei primogeniti: il termine *Pesach*, che designa la *Pasqua*, la festa ebraica che commemora l’uscita dall’Egitto, significa *balzo*, *passaggio*, in riferimento a questo miracoloso evento, ma la stessa radice presenta anche il senso di *zoppicare*. E secondo gli studiosi, oltre che alla motivazione eziologica che ne dà la Bibbia, il termine *pesach* si riferiva originariamente alle

⁹ Cfr. *supra*.

¹⁰ Citiamo *en passant*, in quanto meritevoli di menzione, seppur rapida, in una rassegna di personaggi zoppicanti e/o dotati di piedi anomali, che appartengano al mito, al folklore o alla fantasia, Cenerentola (nel momento in cui perde la scarpetta) e gli *Hobbit*, piccolo popolo dai piedi villosi inventati da J.R.R. Tolkien e celeberrimi protagonisti de *Il Signore degli anelli* e di altri episodi della saga. Per quanto riguarda Tolkien, è noto come l’autore e studioso abbia creato un universo fantastico attingendo a piene mani dal folklore europeo. Su Cenerentola invece, fiaba dalla lunghissima e affascinante storia, consacrata e quasi ‘vulgata’ da Perrault, ma a lui precedente, in numerosissime varianti, cfr. Rak, *Da Cenerentola a Cappuccetto Rosso. Breve storia illustrata della fiaba barocca*.

¹¹ Abbondante la bibliografia a riguardo. In questa sede si rimanda agli studi di Pennacchietti e Baert.

¹² Si ricordi oltretutto che nel mondo bizantino (cristiano d’Oriente dunque) la regina di Saba è definita *Sibilla*. Cfr. Baert 251-54.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

danze rituali che si svolgevano durante la festa delle azzime, festa di carattere agricolo, che in seguito si fuse con la festa di commemorazione dell'Esodo (Fohrer 118).

In quest'ultimo esempio risulta chiaro come il salto, espressione stilizzata della danza e modalità con cui si procede in un percorso iniziatico-sacrale, sia al contempo zoppicare e volare, e come entrambe queste modalità 'funzionino' per uscire dal labirinto, o in generale dall'*impasse*: si arriva a meta o passo passo oppure oltrepassando dall'alto le difficoltà del percorso, esattamente come l'oca, che ha un'andatura zoppicante ma può volare; come Teseo, che esce dal labirinto seguendo pian piano il filo, mentre Icaro e Dedalo lo fanno volando (Borghini 22).

1.4. I nomi del gioco

Come accennato, i nomi del gioco sono molteplici. I più diffusi in Italia sono *mondo* e *campana*, meno frequentemente *settimana*; in Francia si chiama *marelle* o *palet*, o *escargot* (lo schema spiraleggiante); nei paesi ispanofoni *rayuela*, *avión*, *mundo* (in Perù: probabilmente per importazione dall'italiano, visto che è attestato solo lì), *peregrina* a Cuba, ma sono noti molti altri nomi ancora di cui non facciamo qui specifica menzione;¹³ *hopscotch* nei paesi anglosassoni, *Himmel und Hölle*, *Hüpfspiel*, *Paradiesspiel* o *Tempelhüpfen* in quelli germanofoni, in russo si chiama *klasny* (classi) o *klassiki* (letteralmente *classici*, o *classette*, piccole classi). Un tempo si chiamava anche *igra v cari*, *igra v koroli*: *giocare agli zar*, *giocare ai re*.¹⁴ *Klassi* è anche il termine polacco ed ebraico (che evidentemente dipende da una o da entrambe le lingue precedenti).

Interessante, data la molteplicità delle denominazioni, anche in uno stesso Paese, classificare i termini sulla base dell'idea a cui rimandano. Molti nomi si riferiscono alla forma del tracciato: l'italiano *campana* (che curiosamente rimanda comunque a un contesto culturale), gli spagnoli *avion*, *palet*, *rayuela* (da *raya*, piccola raggiera). Una sottocategoria concerne la scansione in scompartimenti, ma secondo il tempo, per esempio l'italiano *settimana*; altri termini si riferiscono a un elemento del gioco, come *marelle*, il ciottolo, *pabats* (sempre *ciottolo*, è il nome scozzese del gioco), *hopscotch*, il balzello.

Una categoria degna di attenzione riguarda i nomi che alludono a una progressione: il russo *klasny* (insieme con polacco ed ebraico) si riferisce alla progressione nel percorso scolastico; i nomi che alludono al giocare agli zar parlano invece di una progressione sociale, come negli scacchi, il cui scopo è diventare re; il progresso del pellegrino cui si riferisce il nome cubano del gioco (*peregrina*) rimanda a un'evoluzione di livello spirituale di chiaro sostrato cristiano. Sempre su questa scia, alcuni nomi riguardano un percorso 'cosmico', anche nella sua accezione mistico-religiosa, come *Himmel und Hölle* oppure *Paradiesspiel* in Germania, in cui la progressione avviene dal Purgatorio al Paradiso evitando l'Inferno, oppure, soprattutto, il termine *mondo*.

Quest'ultimo vocabolo, di nostro precipuo interesse, risulta essere il più diffuso in Italia insieme al concorrente *campana*, con particolare concentrazione nel Nord e soprattutto in Lombardia. In apparenza, *mondo* sembra spiegarsi meno facilmente, come nome del gioco, rispetto a *settimana* e *campana*; ma tutto è relativo: a seguito di una indagine presso alcuni informatori toscani, consultati su quale fosse il termine più diffuso nella loro zona di origine, una

¹³ Per i nomi e la loro classificazione in base all'idea cui rimandano, cfr. Staccioli 16-18; utile per alcune denominazioni regionali italiane, probabilmente ormai arcaiche, Pitré 141 e ss. Vale la pena ricordare in questa sede anche la pagina dedicata al *mondo* (alla voce *Campana – gioco*) da Wikipedia – [it.wikipedia.org/wiki/Campana_\(gioco\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Campana_(gioco)) – perché sono registrati numerosi altri termini con cui il gioco è definito in tutto il globo.

¹⁴ Si ringrazia Carla Muschio per la consulenza linguistica, soprattutto sulle lingue slave (ma non solo), e per le interessanti riflessioni sui nomi che indicano una progressione scolastica, sociale, spirituale.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

informatrice, dopo avere confermato per l'area centrale della nostra Penisola la diffusione del termine *campana* (o anche *campanone*), aggiungeva di essersi sempre chiesta il perché di questo nome. Il legame tra gioco e nome le era oscuro, perché il tracciato a lei noto era impossibile da identificare con una campana, mancando della cupola.

Lo stesso può valere, *mutatis mutandis*, nel caso dell'apparente distanza del termine *mondo* dal gioco omonimo: si tratterà essenzialmente di un cambiamento del tracciato e/o del contesto culturale nel quale si inserisce, a fronte della conservazione del nome.

La variabilità delle denominazioni si spiega analogamente: man mano che cambiano sia i tracciati sia il contesto culturale, i bambini sentono la necessità di trovare un nome che abbia maggior senso per loro e lo cambiano. A livello sincronico, dunque, apparirà una variabilità che in realtà è una stratificazione diacronica. In linea di massima, meno appare chiaro il termine del gioco, più si può immaginare che esso sia arcaico. Questo sembra essere il caso del termine *mondo*.

Perché si mantengano in contemporanea diversi nomi più o meno antichi e originali, lo si può spiegare con le due spinte tipiche di qualsiasi fenomeno umano e in particolare del gioco: da una parte la conservatività e dall'altra l'innovazione. Studi hanno verificato che i bambini tendono a mantenere 'ritualmente' lo stesso schema di gioco, che ereditano dalla 'tradizione' della generazione precedente; se hanno vari gruppi di gioco, ognuno dei quali contrassegnato da una specifica variante, manterranno in ciascun contesto le regole di gioco specifiche. Di base dunque il gioco 'di gruppo' tende alla conservatività (anche linguistica) per una questione identitaria. Ciò non impedisce che si verifichi una micro-contaminazione che col tempo accresce e porta a modifiche sensibili (Disoteo 418; 420-421).

Concluso l'*excursus* sul gioco del mondo, sulla sua natura e sul suo «entroterra simbolico» (Borghini 17), in bilico – è il caso di dirlo – tra tradizione e innovazione, antichità e attualità, è il momento di addentrarsi nel *mondo* antico e nelle sue implicazioni labirintiche.

2. Dal *mundus* al *mondo*: vicende storiche e rimandi labirintici¹⁵

Nella denominazione *mondo* per il gioco infantile di cui ci occupiamo, dunque, la mancanza di una precisa motivazione semantica rispetto ad altre riferibili ad esempio all'immagine del tracciato, o allo strumento costituito dal sasso, oppure a modalità dell'azione richieste al giocatore, in particolare il salto, induce a convergere sull'affermazione già avanzata al riguardo: «oscurissimo è il nome del *mondo*» (Sanga 375).

Il venir meno della trasparenza semantica sembra così deporre per la maggior antichità di questa denominazione rispetto alle altre. Tale considerazione, combinata con la constatazione che la definizione di *gioco del mondo* è quella maggiormente diffusa sul territorio italiano, orienta a ricercare l'origine della specificazione nel latino *mundus* e a ipotizzare l'origine stessa del gioco nell'antichità romana.

Ebbene, entrambe le ipotesi conducono significativamente all'ambiente del Foro Romano.

La complessa significazione di latino *mundus*, nel suo uso sostantivale, non può prescindere dalla sua attribuzione specifica a un segnacolo collocato nell'epicentro simbolico e fattuale del territorio della Roma primigenia, a partire dal quale il perimetro della prima *urbs* è stato miticamente tracciato.¹⁶ Il *mundus*, o *Umbilicus Romae*,¹⁷ asse ombelicale di comunicazione col mondo sotterraneo, aperto tre volte all'anno e accessibile solo da un bambino secondo il

¹⁵ Di Francesco Aspesi.

¹⁶ Fra le principali fonti classiche Ovid., *Fast.*, IV 819 ss., Plut., *Rom.*, 11, *Fest.*, 258 (310, 35 L.). Si veda, più nel dettaglio, De Martino 213.

¹⁷ Per questa coincidenza si rimanda in particolare a Coarelli 214-17.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

fondamentale rituale del *mundus patet*,¹⁸ è oggi identificato, sulla base di un'aggiornata lettura delle fonti classiche, con il piccolo edificio a mattoni a pianta circolare, munito appunto di piccola porta d'accesso, posto fra l'*ara Saturni* e la gradinata dei *Rostra* imperiali al Foro Romano, al termine della Via Sacra (Coarelli 208-26, con l'indicazione delle fonti antiche). Tale *mundus-umbilicus*, collocato nel centro geometrico dell'*Urbs* stabilito all'atto della sua fondazione e includente in origine due vani sovrapposti a volta, uno dei quali ctonio (Coarelli 219-20), risulta quindi la resa architettonica della concezione che sta alla base del significato profondo del nome *mundus*, nella sua duplice valenza di *mundus* superno e *mundus* sotterraneo, entrambi concavi.¹⁹

Da subito si evidenziano alcuni tratti che accomunano le vicende mitico-storiche e le valenze simboliche del *mundus* del Foro Romano ai caratteri propri del gioco del mondo e che sembrano deporre a favore di una continuità specifica fra le due denominazioni, *mundus* e *mondo*.

In relazione al tracciato del gioco sul terreno: come visto,²⁰ molti degli svariati diagrammi rilevati presentano, al termine dell'abituale successione di caselle ortogonali, una parte superiore concava, ad arco, spesso denominata *cielo*, o col nome equivalente in altre lingue. Si conosce anche una variante in cui un analogo arco è tracciato specularmente pure all'inizio del percorso, in questo caso con la denominazione *terra* (Staccioli 31, con riferimento al secondo diagramma in alto; cfr. fig. 1), in analogia con la duplice accezione di *mundus*; inoltre, il corpo del tracciato costituito nella prevalenza dei casi per l'appunto da caselle ortogonali, quadrati o rettangoli, disposte in successione, rimanda all'ordinata pianificazione dell'*Urbs*, la *Roma Quadrata* presupposta dal tracciato originario della mitica fondazione centrata sul *mundus-umbilicus* (Rykwert 59, 97-98 e altrove).²¹

In relazione alle modalità del gioco: anzitutto il percorso di andata e ritorno verso e da il *focus* del tracciato, tratto come vedremo essenzialmente labirintico, richiama il percorso in discesa e in risalita del bambino scelto per penetrare all'interno del *mundus-umbilicus* nei giorni prescritti; poi, il divieto di calpestare le linee di confine, pena l'annullamento del percorso compiuto, evoca la mitica violazione di Remo del *sulcus primigenius*, ben più gravemente sanzionata; infine il lancio del sasso o *piastrella* nel tracciato e in particolare nella casella focale, il *cielo*, che di norma dà termine al gioco con la proclamazione del vincitore (Arnold 91), ricorda, nel rituale di fondazione, il lancio di zolle di terra nel *mundus* da parte di ciascun convenuto testimoniato da Plutarco come atto di sinecismo,²² lo stesso che si costituisce in privato volta a volta fra i giovani partecipanti al gioco del mondo.

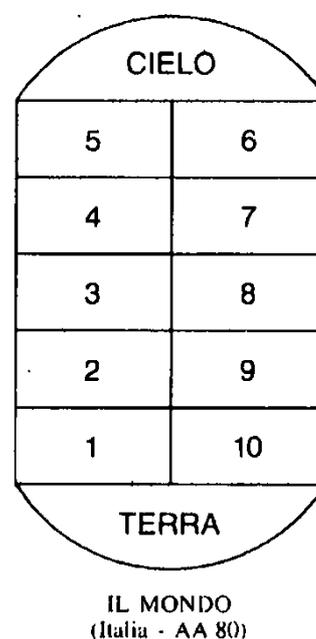


Fig. 1. Il tracciato del gioco (Staccioli 31).

¹⁸ Macr. *Sat.*, I, 16, 18, *Schol. Verg. Eclog.*, 3, 104. Su tale rituale si rimanda, tra gli altri, a Warde Fowler; Rose; e Deubner.

¹⁹ Sulla connotazione di concavità del nome *mundus* si veda ancora Dognini 19, con riferimento a Catone e a Festo, e altrove.

²⁰ Cfr. § 1.1.

²¹ Ragazzi sottolinea questa stretta relazione fra il gioco del mondo e il tracciato urbano, ritenuto proiezione di analoghe ripartizioni della volta celeste.

²² Plut., *Rom.*, 11, 2.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

Tali elementi di significazione, comuni a *mundus*, nella sua referenza primigenia connessa all'*umbilicus* del Foro Romano e a *mondo*, come denominazione presumibilmente originaria del gioco infantile in esame, potrebbero apparire non altro che curiose coincidenze casuali se una tradizione generalmente diffusa²³ non riferisse di un gioco infantile diffuso nell'antica Roma e denominato *claudus* perché giocato saltando su un solo piede e se alcuni tracciati incisi proprio sulla pavimentazione del Foro Romano non venissero interpretati come schemi utilizzati per tale gioco.²⁴

Plinio il Vecchio ci fornisce al riguardo una testimonianza esplicita nella sezione della *Naturalis Historia* dove tratta dei labirinti, allorché per esemplificare la caratteristica del labirinto di contenere «in una breve porzione di spazio molte miglia di deambulazione»,²⁵ afferma: *ut in pavimentis puerorumve ludicris campestribus videmus* (N.H. XXXVI, 8).

L'edizione inglese della Loeb, echeggiata da quella francese della Belle Lettres, traduce l'aggettivo *campestribus* «in the Campus Martius» aggiungendo in nota un riferimento al *Lusus Troiae*, secondo Virgilio (*Aen.* V, 588-605) gioco cerimoniale, giunto ad Alba con Ascanio e da lì a Roma, nel quale giovani a cavallo intrecciano le loro corse in percorsi ondivaghi di tipo labirintico (Pliny 68-69). Tale gioco cerimoniale di giovani cavalieri sembra trovare una precisa rappresentazione nel disegno inciso sulla cosiddetta *oinochoe* etrusca di Tragliatella, dove, tra altre figure, due cavalieri armati sono immediatamente seguiti dalla figura del classico labirinto curvilineo a sette corridoi, contenente la breve iscrizione *truia*.²⁶

Benché il passo di Plinio parli di *pueri* intenti a giochi genericamente campestri piuttosto che di giovani cavalieri impegnati in un gioco rituale nell'attiguo Campo Marzio, il Foro Romano, centro della città e luogo di convegno principale della popolazione romana, fungeva certamente anche da sede privilegiata di giochi di bimbi, incluse le deambulazioni labirintiche in breve porzione di spazio descritte dallo storico romano, apparentemente documentate dai tracciati sulla pavimentazione cui si è fatto cenno. L'ortogonalità di tale tracce, ancor oggi prevalente nella varietà dei tracciati del gioco del mondo, sembra deporre per una sua origine come possibile riduzione infantile *in situ* dei riti di fondazione della città quadrata centrata sul *mundus-umbilicus*, dando corpo alle analogie sopra riscontrate; appare tuttavia del tutto verosimile che la sua natura labirintica sottolineata da Plinio abbia tratto alimento agli occhi dei bimbi, pronti all'imitazione dei comportamenti degli adulti, dalle spettacolari concomitanti evoluzioni dei cavalieri del *Lusus Troiae*, dando luogo fin dalle origini anche a tracciati curvilinei.

Il Foro Romano appare così fortemente implicato nell'origine sia del gioco infantile oggetto del presente studio, che della sua più specifica denominazione nella nostra lingua.

La persistenza nel tempo dell'uso di tracciati curvilinei labirintici per giochi prevalentemente infantili, costituiti da ripetute percorrenze in un ambito definito e circoscritto secondo la descrizione di Plinio, è testimoniata dalla frequenza, nel XVII e nel XVIII secolo, di episodi come quello della distruzione del plurisecolare labirinto pavimentale della Cattedrale di Reims

²³ Per quanto a nostra conoscenza priva di fonti precise.

²⁴ Per la presenza di tali tracciati in generale “incisi sul selciato di pietra delle antiche strade e mercati dei Romani”, si veda Hirn 88.

²⁵ *Brevi lacinia milia passuum plura ambulationis continente.*

²⁶ Si rinvia, anche per l'iconografia, al fondamentale studio di Giglioli (1929). Benché Giglioli propenda per un'etimologia etrusca o italica di *truia* (124-25), l'associazione delle raffigurazioni del vaso con il *lusus Troiae* testimoniato da Virgilio appare fuori discussione. Questa testimonianza etrusca del gioco potrebbe rientrare nel quadro delle ipotesi di influenza etrusca anche su latino *mundus* (Ernout, Meillet 421, coi relativi riferimenti bibliografici) e sullo stesso rituale di fondazione di Roma al *mundus* connesso, a partire dalla testimonianza di Plutarco sulla chiamata al riguardo di sacerdoti etruschi da parte di Romolo (Plut., *Rom.*, 11, cit.).

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

decretata nel 1778 dal canonico Jacquemart proprio per por fine a questa consuetudine (Kern 214). Più in generale, riportiamo a tale proposito il seguente passo di Kerényi: «La maggior parte dei labirinti effigiati sui pavimenti delle cattedrali medievali in Francia furono distrutti perché i bambini li usavano come terreno di gioco, facendovi a gara a chi per primo ne raggiungesse il centro» (Kerényi 48, già riportato in Borghini 19).

Kerényi rimanda qui in nota a uno studio di Ernst Ludwig Krause che, già a fine Ottocento, mette in relazione queste pratiche infantili medievali con le Jungfraudans, danze rituali collocabili nei tracciati labirintici di pietre delle Trojaburg nordiche (Kern 347-69), e con le danze labirintiche, in particolare il *geranos deliaco*.²⁷

Ancora curvilinei, benché a forma di chiocciola, appaiono i tracciati del gioco del mondo agli albori della loro documentazione moderna. In particolare, nell'indagine a tappeto sul territorio olandese che Jan De Vries dedica al nostro gioco, la cosiddetta *marelle ronde* o *escargot* francese viene riportata come prima nell'intero repertorio di forme riscontrate e definita «als alb» (De Vries 20). Gianfranco Staccioli, inoltre, riferendosi all'Italia, conferma che «gli schemi a chiocciola sono di origine molto antica» e «hanno qualche attinenza coi labirinti» (51, anche per la riproduzione dello schema, e 99), non solo per la forma, ma anche per le modalità del percorso di andata e ritorno verso e dal centro che rimandano appunto al labirinto e alle sue danze.

Il rimando del gioco del mondo al labirinto, che intendiamo nello specifico sostenere riferendoci alle omologie concettuali che si riflettono nella semantica di latino *mundus*, nella quale abbiamo intravisto l'origine diretta della sua denominazione, e di greco *λαβύρινθος* nella cui etimologia vedremo insita la medesima concezione di centro universale simbolico cui tendere, ha diviso su due fronti opposti gli studiosi.

Da una parte infatti, Caillois nella sua opera generale sui giochi fa un riferimento esplicito al gioco infantile della campana, o del mondo, solo per affermarne il probabile collegamento al labirinto sopra riportato (Caillois 78).²⁸ Un analogo accostamento viene formulato anche da Eliade²⁹ e viene argomentato in altri lavori specificamente dedicati al gioco infantile,³⁰ come quelli di De Vries e di Staccioli appena citati, mentre Borghini dedica all'ipotesi labirintica un intero studio.

Dall'altra, Gaudenzio Ragazzi, il quale peraltro sottolinea la profondità temporale delle radici del gioco collegandole con ampia argomentazione alle più antiche rappresentazioni della terra orientate sui quattro punti cardinali, riflesse nella volta celeste e incentrate sull'*axis mundi*, esclude decisamente una possibile coesistenza di queste rappresentazioni con quelle, altrettanto antiche e per lo più curvilinee, del labirinto (Ragazzi 24-25, contraddicendo De Vries). Anche Glauco Sanga, che sulla base dell'illuminante confronto di Enzo Evangelisti fra latino *mundus* e sanscrito *maṇḍala* sulla base della comune referenza di spazio sacro che mette in comunicazione cielo, terra e inferi avvicina opportunamente la denominazione del nostro gioco a entrambi questi nomi, sembra non dare eccessivo credito all'ipotesi labirintica cui fa cenno nel novero di accostamenti da lui definiti arditi (Sanga 377).³¹

²⁷ Per i riflessi lessicali di una possibile estensione di danze labirintiche egee in ambito cananaico si rimanda ad Aspesi, *Archeonimi* 39-56.

²⁸ Cfr. § 1.

²⁹ Si rimanda alla seguente citazione tratta da Eliade in Ragazzi: «i bambini continuano a giocare al Gioco del Mondo senza sapere di ridare vita ad un gioco iniziatico, il cui scopo è di penetrare e riuscire a tornare fuori da un labirinto; giocando a Mondo i bambini scendono simbolicamente agli inferi e tornano sulla terra» (24).

³⁰ De Vries riserva allo sviluppo dell'ipotesi labirintica le pagine 50-83. Si veda anche Hirn 80.

³¹ Non mancano peraltro rilevanti coincidenze formali e concettuali fra il mandala e il labirinto, come sottolinea, fra altri, Maria Cristina Fanelli (46-49).

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

A nostro avviso la radicale esclusione d'influssi curvilinei di tipo labirintico da parte del Ragazzi negli schemi del gioco del mondo si basa su una non argomentata sottovalutazione della priorità cronologica, perlomeno nella documentazione pervenutaci, degli schemi a spirale, o a chiocciola, detti *marelle ronde* o *marelle escargot* (Staccioli 51; fig. 2) cui abbiamo fatto cenno e che lo stesso Ragazzi non può fare a meno di citare nella sua confutazione a De Vries.

Ma soprattutto tale tesi contrasta con una straordinaria testimonianza settecentesca, costituita dalla tavola diciottesima del manoscritto firmato D.A. Freher e intitolato *Paradoxa emblemata* (per una riproduzione di tale tavola, si veda Maresca 52; fig. 3). In essa, la raffigurazione di un percorso curvilineo al centro costituito da otto cerchi concentrici collegati fra di loro da un unico passaggio è corredato dalla scritta *There is no coming to the One with one jump, and none, without going about*, dove One, con la maiuscola, indica evidentemente il centro.

Mentre il sorprendente riferimento al salto, oltre che alla necessità di circonvoluzioni per raggiungere il centro, rimanda alle modalità del gioco del mondo, la circolarità dello schema e la sua concentricità ricordano le raffigurazioni dei labirinti pavimentali delle cattedrali medievali, suggerendo una continuità fra i giochi infantili che avrebbero contribuito alla loro distruzione³² e quelli che ancor oggi utilizzano l'arcaico schema a spirale o a chiocciola, come appunto la *marelle ronde* tipica dei bambini francesi.

Se l'ortogonalità prevalente nella grande varietà degli schemi ancora in uso nei diversi paesi per il nostro gioco e la presenza in alcuni di essi di elementi cruciformi segnalano una continuità con le più antiche concezioni di geometria sacra incentrate sull'asse cosmico, così come convincentemente sostenuto dal Ragazzi, questa considerazione non appare in alcun modo incompatibile con la compresenza, peraltro evidente, di retaggi di concezioni labirintiche. Non solo infatti anche nelle raffigurazioni del labirinto, gli schemi curvilinei convivono con quelli ortogonali, a partire dalla rappresentazione canonica del labirinto cretese a sette corridoi quale figura su una tavoletta micenea di Pilo del XII secolo e sulle più tarde monete ellenistiche di Cnosso, ma lo stesso labirinto è esso pure incentrato su un asse che mette in comunicazione il mondo esterno col mondo ctonio.

Questa sovrapposizione concettuale trova un preciso riscontro linguistico nell'omologia semantica di latino *mundus*, che abbiamo supposto alla base della denominazione originaria del nostro gioco, e della base minoico-micenea di sostrato **da/ubur-* di greco miceneo *daburinthos* (lineare B da-pu₂-ri-to) che ritroveremo in scrittura alfabetica come λαβύρινθος. Tale neologismo greco è stato verosimilmente coniato dai Micenei sopraggiunti a Cnosso alla metà del quindicesimo secolo per indicare il cosiddetto palazzo, l'ultimo sopravvissuto a quell'epoca di tutti i 'palazzi' cretesi, come il luogo del *dubur-e*. Questo è il nome che in alcune iscrizioni minoiche in lineare A risulta designare grotte di culto cretesi destinate a culti ctoni della fertilità

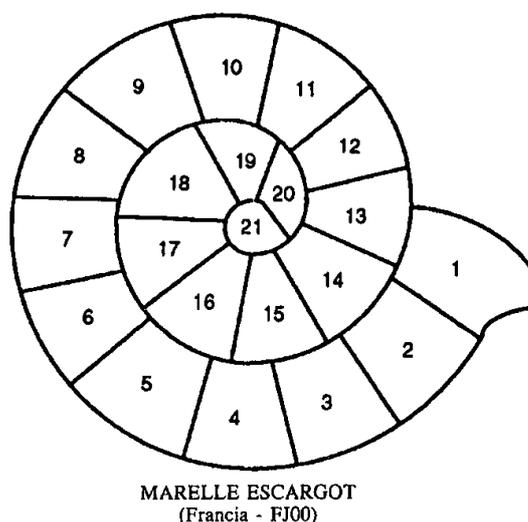
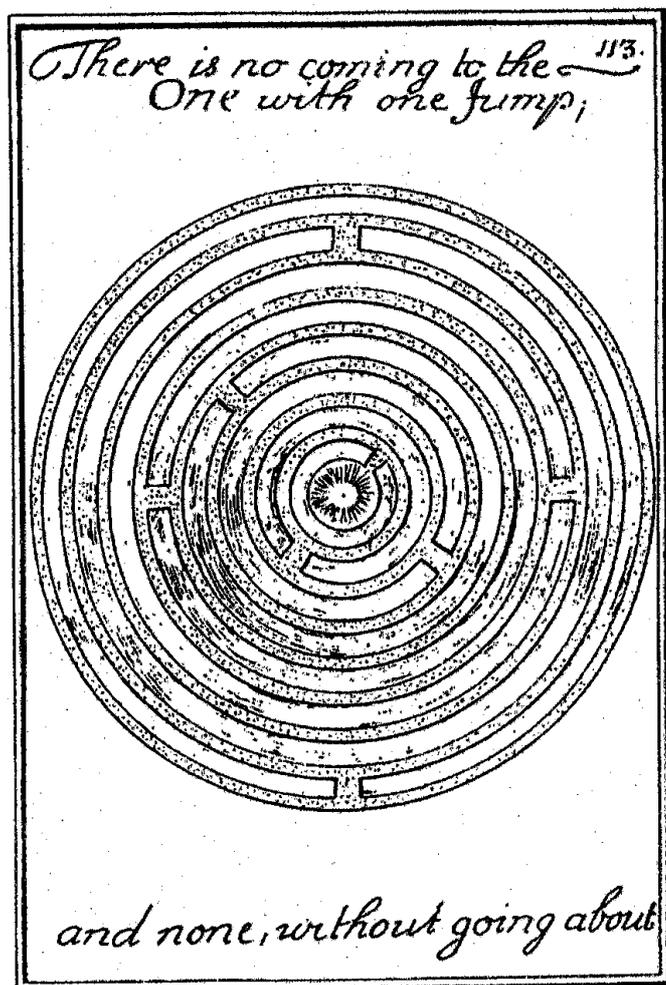


Fig. 2. Lo schema a chiocciola (Staccioli 51).

³² Vedi *supra*.



D.A. Freher - Paradoxa emblemata, manuskrypt, XVIII

Fig. 3. Paradoxa emblemata (Maresco 52).

egeo-cretese, che non possono non ricordare, riportati all'ambito dei giochi infantili, i percorsi di andata e ritorno dei piccoli impegnati nel nostro gioco del mondo.³⁴

Questa considerazione finale c'induce a concludere azzardando delle ipotesi sulle possibili dinamiche che possono aver dato origine a questo gioco infantile dalle radici così remote e dalla così ampia diffusione areale. Pensiamo anzitutto all'imitazione da parte dei bambini di comportamenti degli adulti, a partire verosimilmente dai rituali incentrati sul *mundus* al Foro Romano e nell'attiguo Campo Marzio, come le danze rituali e, per gli aspetti più propriamente labirintici, le evoluzioni in breve spazio dei giovani cavalieri della *truiā*: il *tripudium*, peraltro, è

e analogamente le loro specifiche riproduzioni architettoniche nel palazzo costituite da vani di culto seminterrati, i cosiddetti *bacini lustrali*, di valenza così pregnante da imporsi ai Micenei come caratterizzanti l'intero complesso palaziale, il labirinto primigenio (Aspesi, *Archeonimi* I.1, I.2 e I.3).

Così come il *mundus* del Foro Romano costituisce l'ombelico dell'Urbs anche come luogo di comunicazione col mondo ctonio in quanto centro di una geometria universale, allo stesso modo, partecipando di un'analogia sacralità, il *da/ubur* figura come il più rilevante centro di culto dell'antica Creta dove il mondo esterno comunica col mondo sotterraneo, sede di rituali propiziatori di fertilità.

A entrambi i centri conduce una via sacra, che a Creta giunge dal porto dell'Amnisos, sul cui tracciato peraltro insiste una delle principali grotte di culto cretesi.³³ Si tratta di percorsi processionali che al loro arrivo prevedono aree di danze cerimoniali, il *tripudium* al Foro Romano, il *geranos* nel mondo

³³ La grotta detta appunto dell'Amnisos sulla cui precipua natura labirintica si rimanda ad Aspesi, *Il labirinto all'Amnisos*.

³⁴ Nonostante le differenze nella strutturazione del percorso interno, gli schemi del labirinto e del gioco del mondo condividono peraltro una perimetrazione che li costituisce in spazi, di ritualità o di regole, autonomi e avulsi dalla realtà circostante. In entrambi, poi, la simultaneità della rappresentazione spaziale coesiste con la prefigurazione di un percorso diacronico, vera e propria sintesi figurativa spazio-temporale.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

caratterizzato dall'uso alternato dei piedi. Anche l'utilizzo ludico da parte dei bambini dei labirinti pavimentali delle cattedrali romanico-gotiche si lascia facilmente ipotizzare come dovuto all'imitazione dei rituali penitenziali degli adulti entro tali tracciati. Ci sembra però di non poter escludere nella straordinaria persistenza del gioco del mondo negli usi ludici dei bambini di ogni continente anche l'esito di una predisposizione innata a concepire un percorso indirizzato a una meta finale cui cercare di sottrarsi, traccia filogenetica del percorso esistenziale condensata nell'archetipo del labirinto.

3. Bibliografia

- Arnold, Arnold. *I giochi dei bambini*. Traduzione di Giampaolo Dossena, Mondadori, 1981.
- Aspesi, Francesco. *Archeonimi del labirinto e della ninfa*. L'Erma di Bretschneider, 2011.
- . "Il labirinto all'Amnisos." *AIQN*, n.s. 5, 2016, pp. 13-38.
- Baert, Barbara. "The Wood, the Water and the Foot or, how the Queen of Sheba met up with the True Cross". *MARG*, 16, 2004, pp. 243-304.
- Borghini, Alberto. "La 'campana', la 'gru' e il labirinto: entroterra simbolico di un gioco infantile". *LG Argomenti*, 22, 1986, pp. 17-25.
- Caillois, Roger. *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. 6ª ed., Bompiani, 2016.
- Chevalier, Jean e Alain Gheerbrant. *Dizionario dei simboli, vol. II*. 9ª ed., Rizzoli 1994.
- Coarelli, Filippo. *Il foro romano I. Periodo arcaico*. 2ª ed., Quasar, 1986.
- De Martino, Ernesto. *La fine del mondo. Contributo all'analisi delle apocalissi culturali*. A cura di Clara Gallini, Einaudi, 1977.
- Deubner, Ludwig. "Mundus". *Hermes*, 68, 1983, pp. 276-87.
- De Vries, Jan. *Untersuchung über das Hüpfspiel Kinderspiel - Kulttanz*. Suomalainen Tiedeakatemia, 1957.
- Disoteo, Maurizio. "Giochi di cortile e di strada a Milano". *Milano e il suo territorio*, a cura di Franco Della Peruta, Roberto Leydi e Angelo Stella, Silvana Editore, 1985, pp. 397-426.
- Dognini, Cristiano. "Kosmos e mundus due concezioni a confronto". *La concezione del mondo nelle civiltà antiche*. Ed. Cristiano Dognini. Edizioni dell'Orso, 2002. 81-98.
- . *Mundus. Etruria e oriente in un'istituzione romana*. Congedo Editore, 2001.
- Eliade, Mircea. *Occultismo, stregoneria e mode culturali. Saggi di religioni comparate*. Traduzione di Elena Franchetti, Sansoni, 2004.
- Ernout, Alfred et Alfred Meillet. *Dictionnaire Étymologique de la langue latine. Histoire des mots*. 4^{ème} éd., Klincksieck, 2001.
- Evangelisti, Enzo. "Una congruenza lessicale latino-indiana". *Studi linguistici in onore di Vittore Pisani*, Paideia, 1969, pp. 347-66.
- Fanelli, Maria Cristina. *Labirinti*. Il Cerchio, 1997.
- Fohrer, Georg. *Fede e vita nel Giudaismo*. Traduzione di Vincenzo Gatti, Paideia, 1984.
- Giglioli, Giulio Quirino. "L'oinochoe di Tragliatella". *Studi Etruschi*, 3, 1929, pp. 111-59 e tavv. XXII-XXVII.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

- Hirn, Yrjö. *I giuochi dei bimbi*. Traduzione di Paola Faggioli, La Nuova Italia, 1929.
- Kerényi, Károly. *Nel labirinto*. Bollati Boringhieri, 1983.
- Kern, Hermann. *Labirinti. Forme e interpretazioni. 5000 anni di presenza di un archetipo*. Traduzione di Libero Sosio, Feltrinelli, 1981.
- Maresca, Paola. *Labirinti e giardini filosofici*. Pontecorboli, 2013.
- Pennacchietti, Fabrizio Angelo. "La regina di Saba, il pavimento di cristallo e il tronco galleggiante". *Sincronie*, vol. 4, n. 7, 2000, pp. 48-64.
- Pliny. *Natural History, vol. X: Books 36-37*. Translated by D. E. Eichholz, Loeb Classical Library 419, Harvard UP, 1962.
- Ragazzi, Gaudenzio. "Il 'Gioco del Mondo' e il cosmo preistorico". *Astronomia*, 40, 2015, pp. 18-28.
- Rak, Michele. *Da Cenerentola a Cappuccetto Rosso. Breve storia illustrata della fiaba barocca*. Bruno Mondadori, 2007.
- Rose, Herbert Jennings. "The mundus". *SMSR*, 7, 1931, pp. 115-27.
- Rykwert, Joseph. *The Idea of a Town. The Anthropology of Urban Form in Rome, Italy and the Ancient World*. Princeton UP, 1988.
- Sanga, Glauco. "Il gioco del mondo". *Studia linguistica amico et magistro oblata. Scritti di amici e allievi dedicati alla memoria di Enzo Evangelisti*. Unicopli. 375-78.
- Staccioli, Gianfranco. *Quando i bambini giocavano a campana*. Il Capitello, 1990.
- Warde Fowler, William. "Mundus patet. 24th August, 5th October, 8th November". *The Journal of Roman Studies*, 2, 1912, pp. 25-33.

Appendice. Memorie di una giocatrice incallita del gioco del mondo: una testimonianza di Carla Muschio

Si comincia col venire al mondo. Forse prima di nascere il tuo mondo è riempito solo da te, poi si aggiunge la mamma, poi la famiglia e la sua cerchia. E insieme alle relazioni si allarga lo spazio: prima la tua casa, poi la via, forse il quartiere, solo anni dopo ti orienti nella città e un bel giorno, per me fu alla scuola elementare, scopri che appartieni alla Terra e che c'è tutto un mondo di luoghi che ancora non conosci. Ricordo che tornando da scuola uno dei bambini disse: «Sapete che in America c'è un posto chiamato Chicago?». Noi lo intendemmo come «ci cago» e nessuno gli credette. Alla Terra e al Cielo però credevamo, perché si vedevano. Quanto all'Universo, è troppo grande per me ancora adesso per capirci qualcosa.

Sono cresciuta in una casa di periferia. Le strade non erano asfaltate. Quando ne asfaltarono una, divenne la pista di pattinaggio del quartiere. Quando si avvicinava un'automobile, il primo che sentiva il rumore lanciava l'allarme e tutti i pattinatori si accostavano alle case. Ma non succedeva spesso, perché quella strada non era la «provinciale» ma solo una via come un'altra.

Dato che non sembravano esserci pericoli, quasi tutti i bambini della zona erano liberi di muoversi a piacimento nel loro territorio, che per ciascuno era più o meno ampio secondo l'età, la capacità di orientamento e le forze fisiche. C'erano delle eccezioni: bambini a cui non era permesso uscire dal proprio cortile, ma per mia fortuna io non ero una di loro. Le regole di casa mia erano solo di non andare troppo lontano. Non dovevo neanche avvisare se mi

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

spostavo, tanto restavo sempre a portata di voce. Se non ero in casa e non ero nel nostro cortile, ero di certo nel cortile dei vicini. Facile.

Erano gli Anni Cinquanta. Il cortile dei vicini era abitato da quattro famiglie appena immigrate nella provincia di Milano dai loro paesi: tre famiglie provenivano dal Bresciano e una, la più esotica, dal Friuli. In ciascuna famiglia parlavano tra loro nel proprio dialetto. Per me fu la prima introduzione alla linguistica e alla varietà fonetica del mondo, che divenne poi la mia professione.

Tutti avevano figli, chi uno, chi due, chi tre. I miei genitori si erano legati d'amicizia con le coppie del cortile accanto e io mi legai subito molto strettamente ai loro figli. Non con tutti allo stesso modo, naturalmente. Dapprima, quando frequentavo l'asilo, la mia amica del cuore fu Loredana, che aveva un anno meno di me. Ero io che le raccontavo le fiabe che sapevo e le insegnavo a stare al mondo. In seguito, la preferita divenne Nadia, che aveva un anno più di me e che ammiravo incondizionatamente perché riusciva in tutto meglio di me.

Nel tempo libero, cioè sempre, tranne quando si era a scuola, a tavola o a letto, noi bambini giocavamo. A volte da soli, ma molto più spesso insieme. Da sola, perché purtroppo raramente trovavo compagnia per questa attività, giocavo alle bambole. E questo fu il primo germe della mia futura attività di narratrice. La smania di inserirmi nella società dei miei pari mi portava però a uscire in strada e cercare di unirmi ai giochi degli altri bambini, che si svolgevano quasi sempre nel cortile accanto al mio. Mia madre riprovava questo mio gusto per le escursioni estere («Non stai bene a casa tua?»), ma per fortuna riuscivo a ignorare la sua disapprovazione.

Nessun adulto interferiva con le attività di noi bambini, se non per protestare se facevamo troppo rumore o rischiavamo di rompere qualcosa. Dato che avevamo età diverse, i grandi curavano i piccoli e non ricordo che qualcuno si sia fatto male. Quando mio fratello, che ha cinque anni meno di me, incominciò a seguirmi nei giochi, toccò a me dover tener conto di lui, accertarmi che fosse al sicuro e al contempo svincolarmi dalla sua vicinanza per perseguire la mia carriera nella società infantile del quartiere.

Invero di società si tratta. Lo sanno i folkloristi; lo dimostrano tra gli altri i coniugi Opie, che hanno studiato i bambini d'Inghilterra come si studierebbe una tribù della giungla, descrivendo riti, credenze, tradizioni, costumi sociali a loro peculiari. È una società che non fa segreto di se stessa, eppure in genere solo gli iniziati ne conoscono le caratteristiche e spesso le dimenticano con la crescita, reputandole di poco conto. Ma io non ho dimenticato.

L'iniziazione è facile, se si ha l'età giusta. Basta disporre delle proprie gambe e della propria libertà e mettersi vicino a un gruppo di bambini che giocano. In genere si è accolti, sempre che non si arrechi troppo disturbo al gioco degli altri.

Le leggi del gioco infantile sono più severe di quelle della scuola, non c'è molta tolleranza per le trasgressioni. Se ti comporti male (ad esempio, bari; oppure fai la spia, distruggi una costruzione, rompi un giocattolo, cancelli una riga; o ancora, picchi, o strilli troppo, o vuoi vincere solo tu) vieni subito fermato. Qualcuno ti dirà «Tu con me (o con noi) non giochi più» e hai voglia a riabilitarti, non sarà facile. Perciò nella società dei bambini tutti rigano dritto meglio che nell'esercito.

La ricchezza culturale della società infantile è favorita dai movimenti della storia dei grandi. Nel mio fortunatissimo caso, la via ospitava una maggioranza di bambini di famiglie stanziali, ben radicati nella cultura infantile milanese, e altri bambini provenienti da varie zone dell'Italia settentrionale. Come nella cultura alta, così nella cultura infantile gli apporti arricchenti vengono accolti, ciò che diviene desueto (trattandosi di cultura orale) viene dimenticato e perduto, ciò che è particolarmente valido si stabilisce come classico. È il caso del gioco del mondo. Da noi si chiamava così, non *campana* come da altre parti.

Il gioco era in grande auge e si giocava quasi ogni giorno, pur non essendo certo l'unico trastullo della mia via. Gli altri erano: nascondino, *tagalè* (il *chiapparello* toscano), bandiera, biglie e figurine, soprattutto per i maschi, vari giochi con la palla, saltare la corda. Oltre ai giochi

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

codificati, tutto diventava oggetto di gioco, anche una cordicella raccolta da terra o il semplice trovarsi in compagnia. Ma torniamo al gioco del mondo.

Immagino che i miei primi tentativi in questa arte siano iniziati ai tempi dell'asilo. Un bel giorno, dopo che hai visto mille volte gli altri giocare, assimilando regole e trucchi, chiedi di cimentarti anche tu. Si viene sempre ammessi a giocare, tanto se non sei molto capace sbagli subito e non fai perdere troppo tempo alla compagnia. Ciascuna delle abilità implicate in questo gioco richiede un lungo affinamento per essere praticata alla perfezione, quindi in genere a vincere è il più grande e l'ultimo sarà il più piccolo, salvo particolari doti personali o la tragica mancanza di queste, cosa che può portare a rapidi avanzamenti o tristi rallentamenti nella carriera. Io ero una bambina di abilità media, ma tenace e diligente nell'apprendimento, quindi credo di essermi avvicinata alle vette della vittoria negli ultimi anni delle elementari. C'è totale giustizia nella gerarchia del gioco del mondo, in cui la fortuna recita una parte trascurabile: ad arrivare primo può essere solo il più bravo, il meno abile non può che essere ultimo. Magari fosse così anche nelle carriere dei grandi! Il mondo girerebbe molto meglio.

Ecco un elenco delle qualità il cui possesso, sommandosi, porta ad essere bravi nel gioco del mondo. Capacità di saltare su un piede solo e resistenza: all'inizio non lo sai fare, poi il tuo salto è troppo corto, poi fai il salto giusto ma non resisti e devi appoggiare i piedi per non cadere.

Il 'sasso' che tiri nel gioco va scelto accuratamente. Meglio che sia piatto, se no rotolerà. Se è troppo piccolo, sarà difficile fare un tiro preciso, se è grande, è troppo faticoso da tirare. Non è detto che debba essere proprio un sasso. Un frammento di terracotta andrebbe benissimo, a trovarlo. Negli anni in cui pratici il gioco del mondo (quasi una decina nella mia via) un bambino ha sempre presente il gioco, ovunque lui sia, e osserva tutti i sassi che incontra con l'idea di trovare il ciottolo perfetto. Una volta che ne ha raccolto uno, lo prova. Se lo trova valido, butta via il precedente e conserva accuratamente questo per usarlo nel gioco. Quanta attenzione è richiesta per non perderlo! Se lo dimentichi in una tasca, te lo buttano via al momento del bucato. Se lo nascondi in giardino, puoi non trovarlo mai più. Forse in un cassetto del comodino? Il sasso per giocare al mondo è per molti il primo dei beni personali, un'estensione del proprio essere.

Quale che fosse il tuo sasso, il pezzo perfetto o un ciottolo qualsiasi appena raccattato, bisognava avere la mira e la forza nelle braccia per tirarlo nella casella giusta. Anni di gioco anche solo per affinare questo. Non parliamo poi del fatto che se arrivi a una fase avanzata del gioco, devi voltare le spalle al tracciato e tirare il sasso dietro a te. Altri anni di prova e riprova per tirarlo nella casella giusta.

Il senso fisico dello spazio è un'altra qualità difficile da acquisire. In una certa fase del gioco devi mettere il tuo sasso sulla fronte e percorrere le caselle, un passo alla volta, senza mai calpestare le righe. Tu fai un passo e dici «am». Se è giusto ti risponderanno «salàm», se hai sbagliato, «schisc!» (pronuncia sibilante, dal verbo milanese *schiscia*, *schiacciare*). Quanti *schisc* prima di imparare ad adattare il tuo passo alle caselle! Se le caselle fossero di misura fissa sarebbe più facile allenarsi, ma il gioco del mondo viene disegnato volta per volta, in modo approssimativo, quindi non può esserci apprendimento pedissequo. Solo un bambino veramente capace di percepire lo spazio con il corpo può riuscire a evitare tutti gli *schisc*.

Quando hai completato con successo il primo giro di prove e percorso il reticolo di linee senza fare «schisc», tiri il ciottolo dietro le spalle e, se cade in una casella libera, ne fai la tua *casa*. Lì tu puoi appoggiare i piedi, fare una pernacchia, riposarti un attimo. Gli altri invece non possono neanche entrarvi. Questo significa che, se sei capace con la tua mira di occupare due case contigue, hai di fatto vinto il gioco, dato che quasi nessuno è capace di saltare due caselle, per di più su di un piede solo. L'occupazione di due case contigue è frutto di mira, senso fisico dello spazio e strategia. Sembra impossibile che dei piccoli bambini riescano a giocare al mondo, quando tutto è così complesso. Eppure lo fanno.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

Passano gli anni della tua infanzia. Se perseveri, continui a perdere, ad ammirare i giocatori più bravi di te e a migliorare un filino alla volta le tue abilità.

Conta anche la scelta dei compagni di gioco. Se giochi solo con i più piccoli, l'eroe sarai tu, ma che vittoria è? Tu sai che nel vicinato ci sono fior di bambini che ti batterebbero a occhi chiusi. Se però ti cimenti con bambini troppo superiori a te, fai la figura del borioso senza ragione (*overreacher* in inglese) e per di più rimani ultimo. Chi te lo fa fare? Meglio guardare giocare questi campioni e cercare di cogliere qualche loro trucco. I neuroni specchio ti possono dare una mano.

Ed eccoti sui dieci anni, sufficientemente sicuro di te per giocare con soddisfazione e qualche *chance* di vittoria con qualsiasi compagnia, anche fuori sede: al mare, in montagna, in visita in altre strade. Sei nel momento di massima fioritura della tua carriera di giocatore del gioco del mondo, eppure godi raramente dei meritati allori perché piano piano smetti di giocare. Come è possibile? A me accadde perché i compagni consueti cominciarono ad avere altri interessi. I maschi più grandi, che già in passato si erano dedicati poco a questo gioco, incominciavano ad accompagnare a casa le bambine più carine dopo la scuola, che per loro era già la scuola media. Anche le bambine di età vicina alla mia avevano sviluppato altri interessi, e a giocare con i piccolissimi non c'era divertimento. Capii che anche per me era iniziata l'adolescenza, altro che gioco del mondo.

Dopo qualche anno, andai all'università e scelsi la facoltà di Lingue, specializzandomi in Lingua e Letteratura russa. A ben pensarci, la mia carriera negli studi seguì le stesse modalità messe a punto nell'apprendimento del gioco del mondo.

Dapprima osservi gli altri giocare, con ammirazione e desiderio di apprendere. Leggi i saggi e le traduzioni dei tuoi professori, quelli degli altri studiosi e ti domandi come possa succedere che tu diventi uno di loro, ma ti consola sapere che era stato così anche con il gioco del mondo e che anche loro all'inizio degli studi slavistici non sapevano niente. Cerchi di imparare la lingua e con diligenza svolgi i compiti che ti assegnano, ma non basta. Vedi con desolazione che non sai leggere, non sai scrivere, non sai parlare, non sai capire se non i testi elementari del tuo manuale. Anche al momento della laurea, gli insegnamenti che avevo ricevuto non mi permettevano neanche di leggere e comprendere una pagina di letteratura senza vocabolario. E i miei compagni non erano più bravi di me. Era proprio scarso l'insegnamento ricevuto. Divenni brava in lingua russa solo qualche anno dopo, quando una borsa di studio mi permise di trascorrere un anno in Russia.

Quello che è il sassolino nel gioco del mondo, nelle letterature straniere è il vocabolario. Ai miei tempi esisteva un solo vocabolario russo-italiano e italiano-russo, di produzione sovietica, davvero pessimo. Molte voci mancavano, molte traduzioni erano svianti, sbagliate. Esisteva un buon dizionario monolingue, che infatti viene ristampato tuttora, mezzo secolo dopo, e io l'avevo. La mia fortuna però fu di ricevere in regalo la ristampa di un vocabolario monolingue russo in quattro volumi dell'Ottocento, quello di Dal'. Introvabile nelle librerie prima della caduta del muro di Berlino, questo vocabolario illustra i termini con ampiezza, serietà e affetto. Avevo acquisito un sassolino imbattibile, che fece aumentare di molto la qualità delle mie traduzioni.

Quanto alla letteratura, leggevo con avidità e passione le opere degli scrittori russi, libri di teoria letteraria, studi critici. Credevo che al momento buono, quando una casa editrice avesse cercato un collaboratore, quando un'università avesse voluto assumere un ricercatore, il prescelto sarebbe stato il più bravo, il più colto, e volevo essere io tale persona. Così mi impegnavo con foga negli studi, come da bambina avevo giocato mille volte al gioco del mondo. Sentivo di diventare sempre più brava e competente ed ero appassionata agli studi tanto quanto un tempo ero stata appassionata al gioco. Al momento di cercare una collocazione professionale, però, emerse una importante differenza tra le due attività.

Aspetti labirintici del gioco del mondo

Erica Baricci e Francesco Aspesi

Mentre nel gioco del mondo, quando si è diventati bravi, si incomincia a vincere, nel gioco della slavistica ti può succedere come a me: proprio quando sei diventato bravo non vieni più ammesso al gioco. Si intromettono i 'grandi', che in questo caso sono i professori delle università, i redattori delle case editrici, i gestori del potere nelle varie organizzazioni culturali, che preferiscono scegliere i vincitori senza gara, così da evitare che a vincere sia il migliore e non il loro protetto. Che differenza rispetto al gioco del mondo, dove davvero può solo vincere il migliore!

Così mi trovo a non sapere quale sia la mia collocazione nella scala dell'abilità slavistica, ma nella vita ho avuto una gloria ben più importante: qualche volta ho vinto al gioco del mondo.